

A BTE ajánlása tartalmazza:

1. az eredeti meghagyott szöveg: fekete, vékony
2. a BTE által az eredetiből kihagyásra javasolva: ~~fekete, vastag, áthúzva~~
3. a BTE által javasolt új szöveg: **piros, vastag**
4. a BTE megjegyzései az új szöveghez: **zöld, vastag** (ez nem kerülne bele a szabályzatba)

Országos Nyílt Illusztrált Tarokk Kupák Versenyszabályzata és Etikai Kódex

Verziószám: 1.0.

Hatályos: 2016.01.01.-től

Tartalomjegyzék

VERSENYSZABÁLYZAT	3
1. Bevezető rendelkezések.....	3
2. Versenypontok	3
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.....	9
ETIKAI KÓDEX	12
1.§ Bevezető gondolatok	12
2.§ Az etikai kódex hatálya	12
3.§ Az Etikai Bizottság és a Zsűri hatásköre, feladata.....	13
4.§ Etikai vétségek	13
5.§ Büntetések.....	14
6.§ Záró rendelkezések	14

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 versenyzőasztalon 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.

Indoklás: ~~Etikai vétség e szabály megszegése~~, szabályozása az etikai kódexben.
E szabály megszegése etikai vétség, szabályozása az etikai kódexben.

- 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 estén 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 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. Jelen Versenyszabályzat a tapasztalatok alapján 1/2 ÉVENTE felülvizsgálatra kerül.

2. Versenypontok

- 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. forduló után:

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

II., III., IV., forduló után:

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

5.helyezett **4**

Bár az egyéni helyezést érdemben nem befolyásolja, de a CSAPATVERSENY miatt FONTOS, hogy az 5. helyezett, csak azért, mert ötös asztalnál van, NE kapjon kevesebb pontot.

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 asztaliponttal 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

4.0. Ötös asztal esetén az osztó a talont középre teszi, és ezután nem nézheti meg! Minden játékos maga vesz fel a saját talonját.

- 4.1. Az ITVB által kiírt illusztrált tarokk versenyeken a skart tok használata kötelező. Az ITVB gondoskodik róla, hogy a versenyen minden asztalon a skart tok rendelkezésre álljon.

*Indoklás: Viták elkerülése végett szükségesnek látunk egy egyszerű megoldást. Az asztalon **lévő** számozott (1-4, ill. 1-5) nem zárt borítékba **minden** játékos beteszi a skartját és a felvevő, maga elé teszi, a többi játékos az osztó és a kezdő közé **teszi**.*

- 4.2. A játékosok a skart tokba helyezik lapjaikat. Minden esetben a rosszul fektetett (skartoló) játékos felel a hibájáért, a letett lapok számáért és minőségéért. A felvevő akkor kezdheti meg licitjét, ha a skart tokba bekerültek a lapok. **Ezt az osztó ellenőrzi!** A felvevő maga elé, a többi játékos az osztó és a kezdő közé teszi a skart tokot. Ezután a fektetett lap nem módosítható és meg sem nézhető.
- 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.

Indoklás: azonos a 4.3 alattival.

- 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” bementással 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) 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	64 ? – 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.

A BTE a XXI-fogás figurára a 64/32 pontot javasolja megtartani!

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.

- 6.1.1. Általában: a partnerek egyértelmű kiderülése előtt minden figura bemondása az utolsó megszólalónak szól, kivéve a Centrum mondást.**
- 6.1.2. Különleges eset: ha a felvevő XX-asként magát hívja, és ezt senki nem tudja, akkor az első játékos kontrázása után mindkét következő játékos mondása ellenfélnek számít, hacsak nem rekontráz, kivéve a Centrum mondást.**
- 6.2. 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.
- 6.2.1. Amíg az éppen beszélő játékos PASSZ-t nem mond, a figurákat és bemondásokat bármilyen sorrendben teheti, akár kétszer is megismételheti, de a már kimondott figura vissza nem szívható!**
- 6.3. Szabad egyszerre duplát és volátot is mondani. Volát után nem szabad tulétroát, négy királyt, duplajátékot mondani. Duplajáték bemondása nem jelenti egy konkrét lap kézbenlétét.
- 6.4. 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 tuletroát.
- 6.5. Tulétroá bemondása első körben felvevőként mindkét nagy honőrt jelenti, kivéve három licitáló esetén, amikor a tuletroá skízt jelent. Erős ajánlás: első körben a legalább öt tarokkos felvevő mondjon tuletroát.
- 6.6. 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 tuletroát.
- *. Miért lenne TILOS az invitálónak csak Skíz-el (T)-t mondani? Hogy licitálják be a (XXIF)-t?**
- Indoklás: Sokszor előfordul, hogy az invitáló nagy honőröst fogadó felvevő nem tud trullt mondani, vagy azért, mert nincs öt tarokkja, bár nagy honőrös, vagy azért mert pagátos. Sajnos még mindig számtalanszor előfordul, hogy az invitáló bár csak egy nagy honőrje van mégis bemondja a tulétroát ezzel „beviszi az erdőbe” a párját. Pl Ha erős pagátos, akkor figurákat is mondhat, vagy ha rövid, de erős nagy honőrös, akkor pagát ultit.*
- 6.7. 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).
- 6.8. A bemondott ultimót uhura emelni nem szabad.

- 6.9. 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.
- 6.10. Csendes figurát, mind a felvevők, mind az ellenfelek teljesíthetnek. Csendes figurák teljesítése esetén a pontok 50%-a jár.
- 6.11. A párok tagjai ugyanarra az ütésre csak egyetlen bmondást (figurát) tehetnek. (Nem mondható be pagát ulti után sas ulti vagy király ulti, vagy kétféle király ulti ugyanarra az ütésre).
- 6.12. A pár által bmondott figura ismételt bmondása 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 **a** 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 bmondás 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 bmondott 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 bmondásnál az első 3 ütésben nem tud hívni, és a színét sem hívják ki, ezért a 4. ütésben köteles a XX-ast rakni. Utána hívhat szint és teljesülhet a kismadár, nagymadár mondás.) ~~Centrum, kismadár és nagymadár esetén a lekötött lap rosszkor történő kijátszása nem renonsz, hanem az adott figura bukik.~~ **Ezt törölni javasoljuk!**
- 7.6. Ha uhu mondás esetén a bmondó 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.

7.8. „Ami fekszik, nyugszik!” elv érvényesítése, tehát lapot az asztalról visszavenni tilos!

8. Renonsz

A BTE JAVASLATA a RENONSZRA!

*Alapvetően a **SZIGORÚ** renonszot javasoljuk. **ELVETÜNK** mindenféle szavazásos megoldást! Így a legegységelműbb a vitás helyzetek kezelése. Nem szimpátia és esetleges érdekeltség alapján történik döntés, ami a robber, és a verseny eredményét is befolyásolhatja. A szigorúság kompenzálása érdekében a renonsz büntetés mérséklését javasoljuk, elkerülve a vétő játékos „földbe döngölését” és így a robberben és a versenyben való esélytelenné válását.*

8.0. Alapszabályok, alapelvek

- a) **RENONSZ:** a játékszabályokban biztosított, legális lehetőségeken kívüli bármilyen szándékos, vagy véletlen esemény, információközlés, vagy művelet, ami befolyásolja a partit.
- b) A „madarak”-ra lekötött lapot a birtokló köteles a figura éléséig tartani és a saját pozíciójába beletenni/lehívni (kivéve, ha kihajtják)!
- c) Az uhu-ra és ulti-ra lekötött lapot a birtokló köteles az adott pozícióig tartani és a saját pozíciójába beletenni/lehívni (kivéve, ha kihajtják)!
- d) Felülütési kötelezettség **NINCS**, még a madarak esetében sem!

8.1. A tarokkozás szabályainak és jelen szabályzat utasításainak megszegése renonsz, kivéve az erős ajánlás minősítésűeket.

8.2. **A** keverés, emelés, osztás körében elkövetett renonsz büntetést nem von maga után, de újra kell osztani a partit.

~~8.3. Licitalás, skartolás, bemondás, lejátzás körében elkövetett renonsz esetén, a renonszot elkövető játékos vagy játékosok kivételével a többi játékos többségi véleménye dönt~~

- ~~— a parti változatlan további lejátzásáról,~~
- ~~— a parti újra osztásáról a renonsz érvényesítése nélkül (az osztó marad, a játszmalapon nem történik bejegyzés),~~
- ~~— a renonsz vétség érvényesítéséről.~~

~~A szavazást a renonszot elkövető játékos után ülő kezdi, majd ülésrendben folytatják a játékosok. Ötös asztalnál az osztó nem szavaz.~~

~~Indoklás: Álláspontunk szerint a renonsz szabályait ettől szigorúbbá tenni az alábbiak miatt nem érdemes:~~

~~a., A versenyek hangulatát elrontja. Minden tarokk játékos pontosan tisztában van azzal, hogy melyik hiba lényeges, és „ügydöntő” és melyik nem. Ugyanúgy nem tisztességes azzal nyerni, hogy valakit azért büntetünk, mert korábban passzolt, vagy mert kiesett egy indifferens lap a kezéből, ahogyan az sem tisztességes, hogy valaki jelentős hibát követ el és ezért nem csak ő hanem a párja is jelentős veszteséget szenved. Azt se felejtsük el, hogy a tarokk társadalom sajnos öregszik, érzékszervei nem működnek olyan jól, ezért büntetni, szintén nem sportszerű.~~

~~b., A kupákon bárki részt vehet, játék tudásától függetlenül. Szintezést, bármilyen sorrendet eddig elutasított az illusztrált tarokk társadalom, ezért nagyon eltérő játéktudású, felkészültségű versenyzők szerepelnek, illetve kerülnek egy asztalhoz a kupákon. Ezért sem lenne ildomos az ennél szigorúbb renonsz szabályok bevezetése.~~

~~c., Az asztal játékosai tudják legjobban eldönteni, hogy melyik hiba mennyire jelentős az adott játék szempontjából.~~

8.3. A licitálás, skartolás, bemondás, lejátszás körében elkövetett renonsz esetén, a partit be kell fejezni, a renonszot könyvelni kell! A fogásnaplóba csak a megvalósult XXI fogást kell/lehet bevezetni!

8.*. Az elhangzott licit, és a bemondások megisméltésére való kérés nem renonsz, de egy konkrét figurára való rákérdezés igen!

8.4. 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 bemondta**, a másik, aki nem jelezte).

~~8.5. Licitálás és bemondás körében elkövetett renonsz esetén, ha az a döntés születik, hogy a partit folytatni kell, az utolsó helyes licitálástól, illetve bemondástól kell folytatni a licitálást, vagy bemondást.~~

~~8.6. Kézből lapkiesés esetén ha az asztal úgy dönt, hogy a partit tovább folytatják és nem érvényesítenek renonszot, a lapot a következő alkalommal kötelező kijátszani, addig felfordítva az asztalon kell tartani. Amennyiben az asztal úgy dönt, hogy a partit tovább játssza és nem érvényesítenek renonszot, csak az utolsó ütésből ha új hívás nem történt, illetve az asztalon lévő nyitott ütésből lehet lapot visszavenni illetve cserélni. Korábbi ütéseket visszavenni nem lehet. A megismert lapot a következő alkalommal kötelező kijátszani, addig felfordítva az asztalon kell tartani.~~

8.6. Bármely lap, bármikor, bármely okból történő jogosulatlan felfedése, így a kézből való lapkiesés is renonszot eredményez.

~~8.7. Érvényesített renonsz esetén a bemondott figurákat, valamint az addig teljesített figurákat de minimum 10 pontot kell a renonszot elkövető játékosal (vagy játékosokkal) szemben érvényesíteni.~~

8.7.1. Renonsz esetén a bementett figurákat (kontrákkal együtt) kell a renonszot elkövető játékosal (vagy játékosokkal) szemben érvényesíteni.

8.7.2. A minimum renonszérték 5 pont. (vétő $3x(-5)=-15$, vétlenek +5)

8.7.3. A maximum renonszérték 20 pont. (vétő $3x(-20)=-60$, vétlenek +20)

8.7.4. Többes renonsz esetén:

A vétőktől a renonsz értéket le kell vonni, a vétleneknek pedig jóvá kell írni. (PI.RÉ=15 pont: a vétők 15-15 mínusz, a vétlenek 15-15 plusz pont)

***. Indoklás, számoljunk:**

Jelenlegi szabályozás

1/. Alap renonsznál ez $3x(-10)=-30$ pontot jelent, A másik 3 játékos kap +10 pontot. Ez 40 pont különbséget jelent.

2/. Ha komolyabb parti van, pl. 26 pontos, akkor a vétőnek $3x(-26)=-78$, illetve mindenkinek +26. Ez már 104 pont különbséget jelent.

A BTE javaslata szerint:

1/. Az 5 pontos minimum renonsz esetén: a vétő $3x(-5)=-15$, a többiek +5 pont, a különbség 20 pont (ez sem kevés).

2/. A 20 pontos maximum renonsz miatt az ennél nagyobb értékű parti esetén: a vétő $3x(-20)=-60$, a többiek +20 pont, a különbség 80 pont. Ennél nagyobb büntetés nem indokolt, hiszen a másik 3 játékos egymáshoz való pozíciója NEM VÁLTOZIK. Nem is beszélve az egyébként is mostoha 5-s asztalról, amikor az osztót rögtön hármán előzik meg, mindenféle teljesítmény nélkül!

FONTOS!!! Ha nem adunk engedményt a renonsz értékére, akkor a SZIGORÚ renonszot elutasító tarokk körök megvétőzzák.

8.8. A bementett, vagy csendben teljesített XXI fogást csak akkor lehet **regisztrálni a fogási naplóba bejegyezni**, ha ~~az érvényesített~~ renonsz a XXI fogás után történik, **illetve derül ki.**

8.9. Az ITVB országos kupáin a nem szabályozott, a vitás, valamint az etikai kérdésekben a versenyrendező által kijelölt zsűri, és ad hoc etikai bizottság dönt.

8.10. 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 **tényének érvényesítése** kérdésében **dönteni többségi véleményt kialakítani**, akkor a zsűri dönt. A zsűri döntése az asztal játékosaira nézve kötelező. Aki nem fogadja el a zsűri döntését, etikai vétséget 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 játékostársaival 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 Zsűri 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 zsűri 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) botrányos 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 versenyszabályzat, és etikai kódex 2016. január 1-én lép hatályba.

Jelen szabályzatot az ITVB az alapszabály I. fejezet 2.d., II.fejezet 9,10 pontok alapján hozta és hirdette ki.