



## Megalakult a Sárospataki Ulti Egyesület

2005. március 4-én 18 fővel megalakult a Sárospataki Ulti Egyesület, melynek alapító tagjai (ABC-sorrendben) a következők: Csecskedi László, Demblovszky József, Gulybán László, Gyöngyösi Géza, Hajdu Imre, Nagy Miklós, Palkó László, Somossy László, Szava Sándor, Szépréti László, id. Szkircsák István, Thúry Gábor, Tóth István, Tóth Zoltán, Varga Béla, Vargáné S. Erika, Várhomoki Ambrus, Viczmándi Ferenc. Az alakuló közgyűlésen megválasztották a 3 fős elnökséget - Hajdu Imre elnök, Somossy László alelnök, Gulybán László titkár - illetve létrehozták az elnökségtől független regionális szervező titkári tisztséget, mellyel Varga Bélát bízták meg.

Az egyesület alapító okiratban is megfogalmazott céljai a következők:

Az ulti sikerének titka az, hogy az ultiban a kártyajátékok zömével ellentétben – nem a szerencsének, hanem a helyes stratégiára felépített döntések sorozatának van kiemelkedő szerepe. Az Ulti tehát nem szerencsejáték – mint ahogy azt sokan gondolják –, hanem elsősorban olyan szellemi és stratégiai sport, amely országszerte nagy tömegeket mozgat meg mind a szabadidő eltöltésében, mind pedig különböző bajnokságok és versenyek formájában.

A hagyományos kártyajáték megismertetése és minél szélesebb körű elterjesztése a különféle korosztályok között.

Az ulti minél magasabb rangra emelése a szellemi sportok között. A Sárospataki Ulti Egyesület teret ad minden, az ulti népszerűsítő és elterjesztő kezdeményezésnek.

Az Egyesület olyan társadalmi szervezet, amely saját értékei alapján önkéntesen szerveződik, és ezek szellemében működik. Magát a demokratikus civil társadalom szerves alkotórészének tekinti; politikai pártoktól és szervezetektől, valamint áramlatoktól független, azoknak anyagi támogatást nem nyújt, politikailag és ideológiailag semleges.

Az Egyesület (többek között) az alábbi értékeket vállalja és vallja:

- szilárd humanista erkölcs, az ember iránti mély tisztelet,
- az autonóm egyén és közösség elismerése és tisztelete, az ebből fakadó változatosság és sokféleség elfogadása, védelme,
- a helyi, a nemzeti és nemzetközi szolidaritás, az összefogás és a közösségi élet igénye,
- a szülőföld tisztelete,
- az önképzés és az ismeretszerzés igénye

A fentiekből fakadóan elutasítja az életkor, nem, nemzetiiség (etnikum), iskolai végzettség, foglalkozás, társadalmi állás, politikai, eszmei, vallási meggyőződés alapján való kirekesztést és kizárólagosságot; a nézeteltérések erőszakos megoldását.

---

## I. Zempléni Ultibajnokság, Kőkapu

**Helyszín:** Kőkapu, Három Forrás Étterem

**Ideje:** 2005. április 23, szombat, 9-17 óra

**Szervező:** Sárospataki Ulti Egyesület

### Díjak:

I. helyezett: Kétszemélyes hétféle pihenés a Hotel Kőkapuban

II. helyezett: Kétszemélyes pihenés a Hotel Kőkapuban (egy éjszaka)

III. helyezett: Kétszemélyes vacsora a Három Forrás Étteremben 5000.- Ft értékben

### Nevezési díj:

- előzetesen: 500.- Ft

- a verseny napján: 800.- Ft

### Jelentkezni és érdeklődni lehet

- telefonon: 20/9697-227

- e-mailben: [ultibajnoksag@freemail.hu](mailto:ultibajnoksag@freemail.hu)

A résztvevők számára meleg ebédet biztosítunk (vadpörkölt sós krumplival)

---

### Durchmars (hogyan játsszák, hogyan játsszuk?)

Akik ismernek, tudják, hogy régi mániám a licitrendszerek egységesítése, aminek egyelőre két akadályát látom. Az egyik a négy ászos játék alkalmazása, illetve a durchmarsok pontszámbeli megítélése. A négy ásról az előző számban írtam, a legutóbbi egyesületi összejövetelen próbáltam is erőltetni, hogy egyáltalán próbáljuk már meg - nem sok sikerrel, illetve annyira sikertelenül, hogy nem is lett belőle semmi... A durchmars azonban más tésztá. Ezt természetesen mindenhol játsszák, azonban jelentősnek látszó különbségekkel.

Hat jelentősebb, az interneten is közkézen forgó duri-rendszer néztem át, melyek a következők voltak: *Magyar Rablóultisok Társasága*, *Magyar Ultisok Országos Egyesülete*, *Ultikódex*, [www.ulti.hu](http://www.ulti.hu), [www.jojatek.hu](http://www.jojatek.hu), [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu). Hát, érdekes dolgokat tapasztaltam. Az ugye rendben van, hogy vannak a színtelen és a színes durchmarsok. Igen ám, de mennyi az értékük? Lássuk:

#### **színtelen (ász, király...) durchmars**

6 Ft: MUOE, [www.ulti.hu](http://www.ulti.hu)

7 Ft: Ultikódex, MaRabU

12 Ft: [www.jojatek.hu](http://www.jojatek.hu), [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu)

#### **színtelen redurchmars**

12 Ft: MUOE

14 Ft: MaRabU

(a többi helyen nem játsszák)

#### **színtelen terített durchmars**

14 Ft: Ultikódex

24 Ft: MUOE, [www.ulti.hu](http://www.ulti.hu), [www.jojatek.hu](http://www.jojatek.hu), [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu)

28 Ft: MaRabU

#### **színes (ász, fűz...) durchmars**

6 Ft: MUOE, [www.ulti.hu](http://www.ulti.hu), [www.jojatek.hu](http://www.jojatek.hu), [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu)

7 Ft: MaRabU, Ultikódex

#### **piros durchmars (színe piros)**

12 Ft: MUOE, [www.ulti.hu](http://www.ulti.hu), [www.jojatek.hu](http://www.jojatek.hu), [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu)

14 Ft: Ultikódex, MaRabU

#### **színes terített durchmars**

12 Ft: MUOE, [www.ulti.hu](http://www.ulti.hu), [www.jojatek.hu](http://www.jojatek.hu), [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu)

14 Ft: Ultikódex, MaRabU

#### **piros terített durchmars**

24 Ft: MUOE, [www.ulti.hu](http://www.ulti.hu), [www.jojatek.hu](http://www.jojatek.hu), [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu)

28 Ft: Ultikódex, MaRabU

Az első dolog, ami feltűnhet - színtelen duriról van szó -, hogy két-két helyen szerepel 6, 7 illetve 12 Ft. A hatforintos változatról nem kell beszélnünk, mert azt hiszen jóformán minden baráti társaságban ezt a formát játsszák.

A hétforintos változatot az Ultikódex javasolja (gondolom MaRabU is ezt vette át). Dr. Kovács Endre logikája az volt, hogy a durchmarsot nehezebb megjátszani, ezért

érjen többet a 20-100-nál, ezt pedig úgy oldotta meg, hogy a 20-100 nála 6, a durchmars pedig 7 Ft-ot ér. Szerintem nem rossz gondolat, magam is hajlok afelé, hogy ezt kellene játszani...

A 12 Ft-os sima színtelen durchmarsot ([www.jojatek.hu](http://www.jojatek.hu), [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu)) pedig egyszerűen nem értem, mert logikátlan, a józan ésszel ellentétes, ebből fakadóan pedig eléggé védhetetlennek tűnik (bár szívesen venném, ha a rendszer kitalálói megvédenék álláspontjukat). Az osztás véletlenszerűsége ugyanis egyaránt azonos esélyt ad az ász-tíz leosztásnak, és az ász-király leosztásnak egyaránt. Miért ér tehát kétszer annyit a színtelen duri? Engedve a szokásjognak durinál (színtelennél és színesnél egyaránt) 6 Ft-ról kellene indulni.

A színtelen durchmarsnál két helyen (MUOE, MaRabU) - vélhetően a betli mintájára - közbeiktatták a közbenső fokozatot, a terítés nélküli redurchmarsot, ami az égvilágon semmiben nem különbözik a sima duritól, csak kétszer annyit ér. Véleményem szerint ezt nem kell játszani. Azért nem, mert akkor a színes durchmarsnál is kellene egy ilyen közbenső lehetőség. Ilyen opció pedig nincs...

A fentiekből következően pedig - egyetértve az Ultikódexben foglaltakkal - a terített durchmars (mindkét esetben) a durchmars dupláját kell, hogy érje, vagyis 12 Ft-ot. Nerm fogadható el ugyanis az a rendszer, amit például a [www.ulti.hu](http://www.ulti.hu) oldalon vezettek be, hogy a színes terített durchmars 12 Ft-ot, a színtelen pedig 24-et ér. **Javaslatom tehát az, hogy a terített duri mindkét esetben 12 Ft-ot érjen.**

A piros durchmarsok elszámolása minden ismertett esetben logikus és egységes. **Ha a sima durchmars 6 Ft, akkor a piros 12, a terített piros pedig 24 Ft.**

A licitek egységesítésének folyamata tehát nem is annyira a négy ász, hanem a durchmarsok egységessé tételén múlik. Javaslataimat olvastátok, a mellettük szóló érvelést is. Mindenkit arra kérek, hogy mondja el vagy írja le ezzel kapcsolatos véleményét. A fentiek alapján elkészítettem a „hatályos” licittáblát, ami a negyedik oldalon olvasható.

Hajdu Imre

## Egységesítésre javasolt licittábla

A következő licittáblát már az előző oldalon elmondottak szerint állítottuk össze (nincs négy ász, de a durchmarsok logikusan épülnek fel). Mindenkit arra kérünk, hogy írja le vagy mondja el véleményét, hogy azt figyelembe véve megtehessek javításainkat. A Sárospataki Ulti Egyesületben alkalmazott licit táblát a 2005. április 10-i közgyűlésünkön szavaztuk meg.

Bemondás	Értéke	Színe	Bemondás	Értéke	Színe
passz	1	nem játszható	piros 40-100, ulti	16	piros
piros passz	2	piros	piros 20-100	16	piros
40-100	4	makk, tök, zöld	40-100 terített durc.	16	makk, tök, zöld
ulti	4+1	makk, tök, zöld	ulti, terített durchm.	16	makk, tök, zöld
betli	5	nincs	ulti, 20-100, durch.	18	makk, tök, zöld
színtelen durchmars	6	nincs	20-100, terített durc.	18	makk, zöld, tök
durchmars	6	makk, tök, zöld	terített betli	20	nincs
40-100, ulti	8	makk, tök, zöld	40-100, ulti, ter. dm.	20	makk, zöld, tök
piros 40-100	8	piros	piros 40-100 durchm.	20	piros
20-100	8	makk, tök, zöld	piros ulti, durchmars	20	piros
piros ulti	8+2	piros	piros 20-100 ulti	24	piros
40-100, durchmars	10	makk, tök, zöld	piros terített durch.	24	piros
ulti, durchmars	10	makk, tök, zöld	20-100 ulti, tdm	24	makk, zöld, tök
piros betli	10	színtelen	piros 20-100, durch	28	piros
20-100 ulti	12	makk, tök, zöld	piros 40-100, ulti, d.	28	piros
piros durchmars	12	piros	p. 40-100, terített dm.	32	piros
terített durchmars	12	makk, tök, zöld	p. ulti, terített durch.	32	piros
színtelen ter. durch.	12	színtelen	p. 20-100 u. durchm	36	piros
20-100, durchmars	14	makk, tök, zöld	p. 20-100, terített dm.	40	piros
40-100, ulti, durchm.	14	makk, tök, zöld	p. 40-100 ulti, tdm.	40	piros
piros 20-100	16	piros	p. 20-100 ulti, tdm	48	piros

## Így játsztok ti (ulti a számítógépen)

[www.jatek.hu](http://www.jatek.hu)

Az internetes játékdalok száma számosnak mondható. A magyarországi fejlesztésű játékpórtálok közül hárman lehet ultizni különböző ellenfelekkel úgy, hogy egyidőben ülünk a gépünk előtt Sárospatakon, Párizsban és Pécsen. Ez a három oldal a [www.ulti.hu](http://www.ulti.hu), a [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu) és a [www.joatek.hu](http://www.joatek.hu). Következő számainkban ezekről írunk.

A [jatek.hu](http://jatek.hu) oldal úgy hirdeti magát, mint a legnagyobb online játékpórtál. Ennek megfelelően valóban nagyon sok játékot játszhatunk itt, a saktól az amóban át a dominón keresztül az ultiig. A főoldal egyszerű és áttekinthető, a regisztráció után bármelyik játékhoz csatlakozhatunk. Kedvenc játékunkat a **Szabadidő játékok** kategóriában találjuk (ugyan nem értem a kategorizálást, de mivel játszani akarok és nem nyelvészkedni, ezért továbbmegyek).

Amilyen könnyen beléptem, olyan nehezen kezdődik a játék. Nem tudom, hányan várakozunk és azt sem tudom, hogy mikor kerülök sorra. Nem látható az sem, hogy hány asztalnál hányan játszanak. Nem léphetek be asztalokhoz harmadiknak - ezt a gép végzi majd el helyettem - vélhetően az üresedés sorrendjében. Már vagy 3 perce ücsörgök a gép előtt teljes tanácstalanságban. Arra gondolok, hogy itthagynom az oldalt, amikor megérkezik két ellenfelem. A játékasztal kicsinek tűnik, a kártyák egymásba csúszva várják, hogy megnézzem őket. Csak akkor láthatók teljes

terjedelmükben, ha ráállok az egérrel. A licit-tábla elhelyezése praktikus (állandó helyen van - a jobb alsó sarokban), be is mondom a négylapos zöld ulti (négy tök hajtóval). A tromfkiválasztása kézenfekvő, praktikus, a jelentéseket a gép mondja be helyettem... Partit bukcom, az ulti megvan. Érdekes, hogy látom az ellenfelek ütéseinek értékét is (ami ugye elvileg renonc). Lehetőségünk van "beszélgetésre" is: be lehet gépelni a mondandót, ami rögtön látszik is.

A [www.jatek.hu](http://www.jatek.hu) oldalon tehát lehet ultizni élő ellenfelekkel, azonban kiegészítő szolgáltatásainak hiányosságai miatt nem hiszem, hogy gyakran idelátogatok majd. Pontszámok (1-5 között)

Arculat: 3

Gyors játékba kerülés lehetősége: 2

Kiegészítő szolgáltatások: 2

Kezelhetőség: 4

**Átlag: 2,75**

*karandas*

### Nyerő erő

#### Problémák és kétségek az ultiversenyek során

Még most, a XXI. század hajnalán is előfordul, hogy bizonyos területen úttörők vagyunk. Pont ez a helyzet az ultiversenyek szervezésével is. Voltak, akik már eddig is összehoztak kisebb-nagyobb társaságokat, de egységes rendszerbe foglalni még senki nem próbálta. Amióta világ a világ, és léteznek sportszerű keretek között játszható játékok, mindig felmerült a gondolat, hogy az adott játékban ki a jobb, sőt a legjobb. Ennek eldöntése nem mindig egyszerű ám! Több lehetőség adódik a tudás összevetésére.

A lehető legegyszerűbb lehetőség az ún. *körmérkőzés*, vagyis az a bizonyos „mindenki játszik mindenkivel”. Az ulti esetében ez természetesen azt jelenti, hogy mindenki játszik minden lehetséges párossal. Aki kicsit is belegondolt, rájöhet, hogy ez még 3-mal osztható létszám esetén sem olyan könnyű. 6 játékos 10 lehetséges párosításban („hármastásban”) játszhat egymással, és ezt viszonylag könnyű is levezetni. 9 játékos elvileg 28-féleképpen ülhet le egy asztalhoz, de semmiképpen sem lehet ezt 28 egymás követő fordulóban megtenni! Mint ahogy a MaRabU játék- és párosítóprogram készítője, *Prorok Márton* kidolgozta, 26 egymást követő forduló párosítása szinte akadálymentesen megtörténhet, a következő 3 forduló során viszont 3-3 ember mindig pihen - ők ugyanis már játszottak abban a felállításban. Tehát 29 fordulóra van összesen szükség.

Ez viszont, ha legalább 3 kört játszunk fordulónként (ami azért kell, hogy az esetleges szerencsés lapelosztásokat kiküszöböljük, illetve mindenkinek elég esélyt adjunk a jó lapokra), nagyon sokáig tartana. Mivel valószínűleg, sőt remélhetőleg 9-nél több résztvevő várható versenyenként, a teljes körmérkőzés gyakorlatilag kivitelezhetetlen. Erre találtak ki már más sportágakban is a *svájci rendszert*.

Hogy mitől svájci, arra talán senki nem emlékszik már, de a lényege az, hogy fordulóról fordulóra azok játszanak egymás ellen, akik addig a legtöbb pontot gyűjtötték. Hogy egy adott fordulóban ki hány pontot érdemel, arra is több rendszer létezik: a legelterjedtebb, hogy egy adott asztalon legtöbb forintot szerző 3, a második legtöbbet szerző 2, az utolsó pedig 1 pontot kap. Ennél mi jobbnak találjuk az ún. „normalizálást”, ami jobban kiküszöböli a szerencsés lapokat, de jobban meg is különbözteti a teljesítményeket egymástól. Erről írtam már korábban is, de remélhetőleg versenyeken is találkozhatunk majd vele.

Felmerül viszont a kérdés, hogy mi történik, ha a mezőny létszáma nem osztható 3-mal. Mivel szükség esetén az ulti négyesben is játszható, jogosnak tűnik a gondolat, hogy a „felesleges” emberek (legfeljebb kettő, mert ha már hárman lennének, külön asztalt alkothatnának) valamelyik asztalhoz csapódjanak. Ez azonban azért nem célravezető, mert így nem mindenki kap ugyanannyi osztást, vagy ha igen, akkor sokkal több idő alatt. Vagy az esélyek csorbulnak tehát, vagy a verseny esik szét.

Természetesen a páratlanság (illetve „pártalanság”) bármely sport svájci rendszerű versenyében előfordulhat, éppen ezért létezik az ún. erőnyerő játékosok rendszere. Erőnyerőnek azt a játékost nevezzük, aki az adott fordulóban nem játszik, de – hogy ő se kerüljön túl nagy hátrányba – megkapja a fordulóban szerezhető legmagasabb pontszámot. Természe-

tesen, ha valaki ilyen előnyben részesül, az azért van, mert egyébként a versenyben nem áll jól: minden fordulóban azt a játékost szokták erőnyerőnek választani, aki még nem volt, és ezek közül a legkevesebb ponttal rendelkezik.

Az ultiiban kevés résztvevőre is viszonylag sok forduló jut, tehát előfordulhat, hogy olyannak kell erőnyerőnek lennie, aki már volt: ilyenkor azt választják ki, aki a legkevesebbszer részesült ilyen előnyben. Az a helyzet viszont szintén létrejöhet, hogy egy versenyen majdnem mindenki erőnyerő lesz, kivéve a néhány legjobbat; ez persze az utóbbiaknak hátrány. Mivel 10 fordulónál többet egy versenyen nemigen játszanak, ez elsősorban akkor fordulhat elő, ha 20-nál kevesebb (de azért 10 vagy több) versenyző van. Ilyenkor érdeemes megfontolni, hogy néhány fordulóval mégis meghosszabbítjuk vagy éppen megrövidítjük a versenyt (úgy, hogy 1-1 fordulóban kevesebb vagy több leosztást játszunk), hogy mindenki ugyanannyiszor legyen erőnyerő.

Az is elfogadható persze, ha a mezőny felénél többen nem lesznek erőnyerők, hiszen ekkor a vezető helyek sorsába ez valószínűleg nem szól bele (ez jól látszódott a februári pataki versenyen is). Ezért 10 és 20 résztvevő között a következő megoldásokat javaslom:

**10 résztvevő:** fordulónként egy erőnyerő. 10 forduló alatt mindenki lesz erőnyerő, senki sem károsul.

**11 résztvevő:** fordulónként két erőnyerő. 11 forduló alatt mindenki kétszer lesz erőnyerő, senki sem károsul.

**13 résztvevő:** ha a 13 forduló megvalósíthatatlannak tűnik (ez lenne az ideális), játsszunk 7, valamivel hosszabb fordulót. Ezáltal 7 erőnyerőnk lesz, ami kb. a mezőny fele.

**14 résztvevő:** játsszunk 7, valamivel hosszabb fordulót. Fordulónként két erőnyerőnk lesz, mindenki egyszer kap ingyen pontot, senki sem károsul. fordulónként két erőnyerő.

**16 résztvevő:** fordulónként egy erőnyerőnk lesz. Játsszunk 8, valamivel hosszabb fordulót. Pont a mezőny fele lesz erőnyerő, ami megfelel az előzetes engedményeinknek.

**17 résztvevő:** fordulónként két erőnyerő. Játsszunk 9 fordulót. 9 forduló alatt 18 erőnyerőnk lesz. Mindenki kimarad egyszer, egyvalaki pedig kétszer. Ő azonban azért, mert a mezőny végén áll, nem sokban befolyásolja az eredményt.

**19 résztvevő:** fordulónként egy erőnyerő. 10 forduló alatt 10 erőnyerőnk lesz, ami a mezőny kb. fele. Ez tökéletesen megfelelt az I. Sárospataki Ultibajnokságon is.

**20 résztvevő:** fordulónként 2 erőnyerő, 10 forduló alatt 20 erőnyerőnk lesz, senki sem károsul.

*Benyovszki Pál*

*Viola Kulturális és Szabadidős Egyesület,  
Mezőberény*

