

MAGYAR ULTISZÖVETSÉG



Elfogadva a MAUSZ 2008. március 29-i Közgyűlésén.

I. SZABÁLYOK

Licitek

1. §

(1)

A MAUSZ hivatalos versenyein a következő licitek vállalhatók és játszhatók meg:

Licit	Érték	Licit	Érték	Licit	Érték
Passz	1	40 - 100 ulti négy ász	12	20 - 100 terített durchmars	
Piros passz	2	20 - 100 négy ász	12	Piros 40 - 100 durchmars	20
40 - 100	4	20 - 100 ulti		Piros ulti durchmars	
Négy ász	4+1	Piros durchmars	12	Terített betli	20
Ulti		Szintelen redurchmars		Piros 40 - 100 ulti négy ász	24
Betli	5	Színes terített durchmars		20 - 100 ulti terített durchmars	
Színes durchmars	6	40 - 100 ulti durchmars	14	Piros 20 - 100 négy ász	24
Szintelen durchmars		20 - 100 durchmars	14	Piros 20 - 100 ulti	
40 - 100 négy ász	8	20 - 100 ulti négy ász	16	Piros terített durchmars	24
40 - 100 ulti		40 - 100 terített durchmars		Szintelen terített durchmars	
Piros 40 - 100	8	Ulti terített durchmars	16	Piros 40 - 100 ulti durchmars	28
20 - 100		Piros 40 - 100 négy ász		Piros 20 - 100 durchmars	28
Ulti négy ász	8+1	Piros 40 - 100 ulti		Piros 20 - 100 ulti négy ász	32
Piros négy ász	8+2	Piros 20 - 100	16	Piros 40 - 100 terített durchmars	32
Piros ulti		Piros ulti négy ász	16+2	Piros ulti terített durchmars	
40 - 100 durchmars	10	20 - 100 ulti durchmars	18	Piros 20 - 100 ulti durchmars	36
Ulti durchmars		40 - 100 ulti terített durchmars	20	Piros 40 - 100 ulti terített durchmars	40
Rebetli	10			Piros 20 - 100 terített durchmars	40
				Piros 20 - 100 ulti terített durchmars	48

(2)

Licitáláskor a következő alapelveket vegyük figyelembe:

- a sima passz lejátszható,
- azonos értékű vállalás esetén az egyszerűbb (kevesebb tagból álló) rontja az összetettebbet,
- az azonos számú tagból álló vállalások közül az az érvényes, amit hamarabb bemondanak,
- ulti vállalásánál kötelező a hetesre tartani, azt az utolsó ütés előtt semmilyen formában (ütés, kihívás) nem lehet játékba hozni,
- négy ász és bármilyen fokozatú durchmars kombinálása nem megengedett

(3)

Licitáláskor mindig ki kell mondani a figurát.

Csendes teljesítések

2. §

(1)

A következő vállalások teljesíthetők csendesesen:

- 100
- négy ász
- ulti
- színes durchmars

(2)

A csendes teljesítések díja az adott bemondás értékének fele:

- 100 (tök, zöld vagy makk színben): 2 egység, piros színben: 4 egység
- négy ász (tök, zöld vagy makk színben): 2 egység, piros színben 4 egység
- ulți (tök, zöld vagy makk színben): 2 egység, piros színben 4 egység
- durchmars (tök, zöld vagy makk színben): 3 egység, piros színben 6 egység

(3)

A csendes teljesítéseknél a védők minden esetben közösen nyernek, illetve veszítenek. Csendes négy ász védőként csak abban az esetben számolható el, ha mind a négy ász egy védő viszi el.

Bemondott durchmars teljesítésekor a csendes négy ász nem számolható el, és fordítva: bemondott négy ász teljesítésekor a csendes durchmars nem számolható el.

A durchmars és a négy ász csendes teljesítés esetén sem számolható el együttesen.

(4)

Csendes 100 pusztán jelentésekből nem számolható el. Ahhoz legalább egy ütés szükséges.

Kontra fokozatok

3. §

(1)

A MAUSZ versenyein két kontra fokozatot használunk:

- kontra,
- rekontra

(2)

Kontra fokozatok értékei:

- kontra: kétszeres
- rekontra: négyszeres

(3)

A kontrázások színnel bemondott játékokban mindkét védőre érvényesek, színnélküli játékokban viszont csak a kontrázóra. Színtelen játékokban - értelemszerűen - a rekontra is csak a kontrázóra hat vissza.

(4)

Csendes 100 mellé csak akkor lehet a partit is elszámolni, ha az kontrázva (esetleg rekontrázva) volt. A csendes 100 - akár felvevőként, akár védőként - kontrázott parti nélkül 2 egység, kontrázott partival 4 egység, rekontrázott partival 6 egység, pirosban mindennek kétszerese. A csendes 100-hoz bármennyi jelentés felhasználható!

(5)

A játékosok az első fogás lefordítása előtt kötelesek végig hallgatni egymás esetleges kontrázási szándékait. Ennek befejezését az aktuális fél „passz” szóval köteles jelezni. Amennyiben ezt valaki megsérti, úgy erre figyelmeztetni kell.

(6)

A kontrázásoknak a lap elengedéséig érthetően és egyértelműen kell elhangzaniuk.

Lejátszással kapcsolatos szabályok

4. §

(1)

Osztás:

Az osztó az óramutató járásával ellenkezőleg, - a józan ész diktálta lehetőségeken belül - *bárhogyan* elvégezheti, azonban a végén a megfelelő számú lapnak kell lennie a játékosok előtt. Az egyesével, kettesével esetleg hármassával való osztástól a versenyzők lehetőség szerint tartózkodjanak.

A talon a felvevő számára automatikusan kiosztásra kerül. Amennyiben elosztás történik, az osztó újra oszt mindenféle következmény nélkül, a játékosoknak nincs lehetőségük reklamálni (célszerű inkább a kiosztás közben nem megnézni a lapokat a szemrehányások elkerülése végett). Elosztásnak számít a nem megfelelő lapszám, illetve a felforduló lap.

(2)

Amennyiben színes játékban nem hangzik el az aduszín *az első lap elengedése előtt*, úgy az adu automatikusan az első letett lap színe.

(3)

A 20 és 40 bemondásoknak a lap elengedéséig kell elhangzaniuk.

(4)

A felvevőnek a játék gyorsítása érdekében lehetősége van parti közben teríteni (heufferli). Ezt előzetesen be kell jelentenie, majd a hátralévő ütéseket terítve köteles lejátszani. Ezután a védők is kiteríthetik lapjukat (nem kötelező), de szóban nem segíthetik egymást! Amennyiben a védők fel kívánják adni a leosztást, mindkettőjük egyértelmű beleegyezésével megtehetik.

(5)

A védők lapjából egyértelműen látható teljesíthetetlen bemondások (20 nélküli 20-100, 40 nélküli 40-100, adu hetes nélküli ulti) nem szabálytalanok, azonban észrevételük esetén automatikusan buknak. A viták elkerülése végett ezek felfedezését érdemes azonnal jelezni, amíg az könnyen és egyértelműen bizonyítható. Ezeket meg kell kontrázni az első körben, másképpen csak az alapértékét köteles fizetni a felvevő. Amennyiben a bemondás összetett volt, a bemondás megjátszható felét kötelesek lejátszani a védők. Sima passzt kijátszás nélkül kontrával el lehet doni, az adu bejelentése előtt. Más esetekben a bedobáshoz a partnerek beleegyezése szükséges. Ilyenkor a bedobó kontra nélkül fizet, ha nem hangzott el kontra.

(6)

A játék folyamán mindenki bármikor megnézheti *saját* ütéseit.

Az egyes bemondások sajátosságai

5. §

(1)

Ulti: csendben is játszható (fele érték).

A buktatott ulti díja 2-szeres; ha *kontrázva* volt, 3-szoros; ha *rekontrázva* volt, 5-szörös (vagyis az adott kontra díja plusz egyszeres ultiérték). A buktott csendes ulti is kétszeresen fizet, olcsó színben 4 egység, pirosban 8 egység.

(2)

Négy ász: csendben is játszható (fele érték). A buktatott négy ász díja egyszeres, kontrázva kétszeres, rekontrázva négyszeres.

(3)

Betli: a 10-es az alsó és a 9-es között van. Terítésénél a védők nem segíthetik egymást semmilyen módon. A terítésnek a 2. kör első lapletétele előtt kell megtörténni és mindenki egy időben terít.

(4)

Durchmars: *bármikor* (nem csak összetett bemondásban) megjátszható színes bemondásként is, ilyenkor a 10-es az *ász és király között* van, színnélküliben viszont a betlihez hasonló az elrendezés. A terítési szabályok megegyeznek a betliével.

Renonszok

6. §

(1)

Keverés, emelés osztás:

- valamelyik lap láthatóvá vált,
- nem a soron következő játékos osztott,
- valakinek kevesebb vagy több lap jutott

Büntetés: következmény nincs, az eredetileg soron következő játékos újra oszt.

(2)

Licitálás:

- valamelyik lap láthatóvá vált

Büntetés: kizárás a további licitálásból,

- kevesebb vagy több lap kerül a talonba

Büntetés: lejátszás megkezdéséig, vagy a talon felvételéig korrigálható (a talon kiegészítésével, vagy lap visszavétellel). Lejátszás megkezdése után a vállalás duplájának kifizetése a vétlen partnereknek.

- a nem piros aduszín elárulása:

Büntetés: a vállalás duplájának kifizetése mindkét védő részére

- hamarabb történő közbeszólás

Büntetés: kizárás a további licitálásból.

- az utolsó érvényesnél alacsonyabb licit

Büntetés: Nincs. Figyelmeztetés után megfelelő licit vállalása.

(3)

Lejátszás:

- nem létező jelentés bemondása,
- a játékot befolyásoló szóbeli, illetve arc- és kézjelzések

Büntetés: A sportszerűtlenség mértékétől függően sárga lapos figyelmeztetés vagy a versenyből történő azonnali kizárás.

- valamelyik lap láthatóvá vált,
- 40-100-nál, betlinél, durchmarsnál és 20-100-nál 40 és 20 jelentése
- a bejelentett 20 színének elárulása.
- színvétel, felülítés elmulasztása
- sorrendvétel, egynél több lap letétele
- mások ütésének elvitele, majd kijátszás
- az ütés elvitele, majd kijátszás, míg három lap nem kerül az asztalra
- talon megtekintése, felborítása.

Büntetés: Az aktuális licit és az esetleges kontrák értékének kifizetése. A felvevő mindkét védőnek fizet, a védő a felvevőnek kétszeres értéket fizet (a társ helyett is). Ulti vállalás esetében a bukási különdíjat is fel kell számítani – szintén az esetleges kontrákat figyelembe véve.

II. A NEMZETI BAJNOKSÁG VERSENYRENDSZERE

7. §

(1)
A Magyar Ultszövetség 2008-ban is megrendezi a Nemzeti Ultibajnokságot (továbbiakban: NUB).

(2)
A NUB selejtező, elődöntő és döntő fordulóit a MAUSZ 2008. évi versenyszabályzata és jelen versenykiírás alapján kell lebonyolítani, attól eltérni nem lehet.

Fordulók, helyszínek

8. §

(1)
A NUB ötfordulós regionális selejtezőkből, kétfordulós elődöntőkből és egyfordulós döntőből áll.

(2)
A régiók kialakítása a következő:

- Budapesti régió (Budapest város, Fejér, Somogy, Veszprém, Pest, Nógrád, Heves megyék)
- Felső-Tiszai régió (Borsod-Abaúj-Zemplén, Hajdú-Bihar, Szabolcs-Szatmár-Bereg megyék)
- Alföldi régió (Bács-Kiskun, Csongrád, Békés, Jász-Nagykun-Szolnok megyék)

A pontos versenyhelyszíneket az elnökség jelöli ki a jelentkező egyesületek/klubok jelentkezése alapján.

(3)
A selejtező fordulók pontos helyszínéről és időpontjáról a verseny szervezői helyi versenykiírást készítenek, amit közzétesznek a MAUSZ hivatalos honlapján és – amennyiben lehetőségük van – a megyei napilapban. A helyi versenykiírás tartalmazza a selejtező helyszínét, időpontját, a támogatók nevét (a verseny elnevezését).

Résztevők, nevezés

9. §

(1)

A versenyrendszerben indulóknak (a NUB selejtezők kivételével) versenyengedéllyel kell rendelkezniük. A versenyengedély kiadását a Szövetség Igazolási Szabályzata szabályozza.

(2)

Egy adott egyesület minden versenyzője általában az egyesület székhelyének megfelelő földrajzi régióban indul. Amennyiben egy versenyző más régióban szeretne indulni, mint ahol egyesülete/klubja többi tagja, megteheti, de erről tájékoztatnia kell a Szövetség illetékes bizottságát. Ha valaki úgy szeretne régiót váltani, hogy korábban már indult más régióbeli versenyen, azt csak a NUB menedzselésére kinevezett bizottság, illetve személyek előzetes hozzájárulásával teheti meg. Az eseti bizottság tagjait az elnökség kéri fel.

(3)

A továbbjutáshoz az 5 selejtező közül legalább hármon részt kell venni. Ha valaki mind az öt selejtező fordulón részt vesz, akkor a három legjobb eredménye számít. Az elődöntőbe régióként az így legtöbb pontot szerzett 10 versenyző jut. A fennmaradó helyekről elsősorban az indult versenyzők arányában az elnökség határoz.

(4)

A versenybe év közben bekapcsolódó játékosok is kötelesek megnevezni, hogy a versenyengedélyüknek megfelelő régióban, vagy egy másikban kívánnak-e a továbbiakban versenyezni.

(5)

Nevezni előzetesen lehet személyesen, telefonon, postai úton vagy e-mailben. Indokolt esetben a helyszíni nevezés is elfogadható.

(6)

A selejtező és elődöntő fordulók nevezési díjából, 200.- Ft/fő befizetésre kerül a Magyar Ultraszövetség számlájára.

Pontozás, leosztások

10. §

(1)

A selejtező fordulók párosítása a MaRabU számítógépes szoftverrel, svájci rendszerben történik. Az asztaloknál fordulónként minden esetben 6 pont kerül szétosztásra arányosan:

1. helyezett 4 pont,
2. helyezett 2 pont,
3. helyezett 0 pont.

Holtverseny az első helyen:

3-3-0 pont

Holtverseny az utolsó helyen:

4-1-1 pont

Hármas holtverseny:

2-2-2 pont

(2)

Egy-egy regionális selejtezőben a résztvevők 10 fordulót játszanak fordulónként 12 leosztással. Egyenlő pontszám esetén a jobb forinteredmény dönt. Egy asztalnál 3 versenyző foglal helyet (négyes asztalok kialakítására nincs lehetőség). Amennyiben a verseny résztvevőinek létszáma nem osztható hárommal, a versenyben leghátrébb álló sporttárs(ak) erőnyerő(k) lesz(nek). Egy személy egy versenyen csak egy alkalommal lehet erőnyerő. Az erőnyerő(k) 4 pontot kap(nak).

(3)

A verseny szervezőinek jogában áll a fordulók időkereteit megállapítani. Az egy fordulóra megadott időkeret nem lehet kevesebb 30 percnél.

(4)

A selejtező fordulók bármelyikén elindult versenyző egy pontot kap, bárhol is végezzen a versenyen. Az 1-30. helyen végzetek a következő pontszámokat kapják:

Helyezés	Pontszám	Helyezés	Pontszám
1.	80	16.	20
2.	70	17.	18
3.	60	18.	16
4.	55	19.	14
5.	50	20.	12
6.	45	21.	10
7.	42	22.	9
8.	39	23.	8
9.	36	24.	7
10.	33	25.	6
11.	30	26.	5
12.	28	27.	4
13.	26	28.	3
14.	24	29.	2
15.	22	30.	1

(5)

A kétfordulós elődöntő résztvevőinek száma 60 fő. Résztvevői nem viszik magukkal a selejtezőben szerzett pontjaikat. Az elődöntők végeredményét a szerzett pontok (és a forinteredmények) összesítése alapján kell kialakítani.

(6)

Az elődöntő tartalékainak listáját úgy kell meghatározni, hogy azon a három régió összes nem továbbjutó, de a háromversenyes szabálynak megfelelő versenyzője szerepeljen, pontszám, majd forinteredmény alapján rendezve. Aki az első elődöntő előtt meghatározott időpontig nem nevez az elődöntőre, az elveszti a jogát a további részvételre, az így kiesők helyét a tartaléklistáról kell sorrendben feltölteni.

(7)

A 2008. évi NUB döntőjébe – összpontszámuk alapján – az elődöntők legjobb 21 versenyzője kerül. A döntőben minden játékos mindenkivel játszik.

(8)

A versenyeken indult sporttársak eredményeik alapján felkerülnek az értékszám szerinti ranglistára.

III. ÉRTÉKSZÁMSZERZŐ VERSENYEK

11. §

Értékszám szerző egyéni vagy csapatversenyt minden tagegyesület/klub jogosult rendezni. Továbbá olyan szövetségen kívüli csoportok és baráti közösségek is, melyek elfogadják a jelenlegi szabályzatban és az Igazolási Szabályzatban foglaltakat, illetve vállalják, hogy az általuk rendezett versenyt követő legközelebbi közgyűlésen kérik felvételüket a Szövetségbe.

Az értékszám szerző versenyek nevezési díjából, 200.- Ft/fő befizetésre kerül a Magyar Ultiszövetség számlájára.

IV. SPORTULTI NEMZETI BAJNOKSÁG Általános elvek

12. §

(1)
A Szövetség 2008-ban is megrendezi a Sportulti Nemzeti Ultibajnokságot (SPORTNUB), melyen az egyéni eredmények alapján csapathelyezéseket is hirdet.

(2)
A sportulti versenyek szabályai a 4. §. (1) bek. kivételével megegyeznek az e szabályzat I. pontjában foglaltakkal.

Nevezés

13. §

(1)
Sportulti versenyen csak versenyengedéllyel rendelkező játékosok indulhatnak.

(2)
Sportulti versenyeket kizárólag hárommal osztható létszám esetén lehet rendezni, így az egyes versenyekre nevezhető csapatok létszáma is háromfős kell hogy legyen. A versenyszervezők a nevezéseknél csak csapatjelentkezéseket fogadnak el.

(3)
2008-ban vegyes (nem egy egyesületből érkező versenyzők) csapatok jelentkezését is elfogadjuk.

(4)
Ha valamelyik előzetesen nevezett csapatból egy-egy ember kiesik, az egész csapat nevezése felfüggesztődik egy új csapattag megnevezéséig.

Versenyrendszer

14. §

(1)

A SPORTNUB keretében 2008-ban 8 nyílt versenyt rendezünk: április, május, július, augusztus, szeptember, október, november és december hónapokban.

A versenyek nevezési díjából, 200.- Ft/fő befizetésre kerül a Magyar Ultiszövetség számlájára.

(2)

Az egész éves eredmények alapján, a meghatározott mezőnyű, évösszegző mestertorna 2009. január hónapban kerül megrendezésre.

A mestertornán való részvételt az éves mesterpont ranglistahelyezés határozza meg.

(3)

Az egyes versenyek helyszíneit - a társaságiulti-versenyeken megszokottakhoz hasonlóan - jelentkezéses alapon az elnökség jelöli ki.

(4)

A SPORTNUB résztvevői eredményeik függvényében felkerülnek a MAUSZ (éves és örök) mesterpont ranglistájára, valamint minősítéseket szerez(het)nek.

Tiszaújváros, 2008. március 29.

