

PRAVILA TEKMOVALNEGA TAROKA

A. SPLOŠNO

1. Ta pravila urejajo način in pogoje za igranje tekmovalnega taroka ter pravila igre, po katerih se igra tekmovalni tarok na področju Republike Slovenije.
2. Tekmovanja v taroku razpisujejo in izvajajo Tarok zveza Slovenije in posamezna društva, ki delujejo v njenem sestavu.
3. Vodja prireditve pred začetkom vsakega tekmovanja opravi uradno odprtje tekmovanja, to je:
 - napove število krogov in število iger v posameznem krogu (običajno 4/21),
 - objavi urnik prireditve,
 - predstavi uradne osebe (vodjo prireditve, delegata, sodnika in tekmovalno razsodišče).
4. Začetek igralnega časa določi sodnik. Igralni čas se meri z uro, ki mora biti dobro vidna vsem v prostoru, kjer se igra. Mešanje in deljenje kart ter igranje izven igralnega časa ni dovoljeno. Odigrajo se le tiste igre, ki so se začele pred iztekom igralnega časa. Najdaljši čas za eno igro je 4 minute in 30 sekund.
5. Ena tekmovalna miza šteje tri igralna mesta - A, B in C. Razpored igralcev po igralnih mestih se opravi z ustreznim računalniškim izpisom po končanem roku za prijavo.
6. Izjemoma se lahko v prvi krog tekmovanja vključijo igralci, ki so zamudili rok za prijavo, če:
 - na zadnji tekmovalni mizi niso zapolnjena vsa igralna mesta,
 - njihovo število zadostuje za postavitev dodatne tekmovalne mize,
 - odigrajo vsaj polovico predvidenih iger prvega kroga.
7. Vsak igralec mora na tekmovanju imeti pisalo in komplet kart dobre kakovosti. Obrabljene, označene ali poškodovane karte se lahko na zahtevo enega ali več igralcev odstranijo in zamenjajo z drugimi.
8. Igralec razporejen na igralno mesto A je odgovoren za red pri mizi, za pravičen potek igre in pisanje tekmovalnega zapisnika.
9. Tekmovalni zapisnik mora biti izpisan razločno in pravilno. Vpisane vrednosti morajo ustrezati poteku igre in določbam teh Pravil.
10. Po vsaki odigrani igri, igralci sporazumno ugotovijo vrednost iger in napovedi. Vpisi se opravijo sproti in pred začetkom naslednje igre.
11. Pri igri klop se prečrta zaporedna številka igre, vnosno polje igralca, ki je napovedal posebno napoved pa se opremi s piko.
12. Po zadnji igri se v zapisniku vpišejo končni rezultati in vrstni red igralcev. Zapisnik je zaključen, ko ga igralci podpišejo in ga igralec A preda sodniku.
13. Rezultati se obračunajo po izteku igralnega časa. Vrstni red pri igralni mizi se določi na podlagi medsebojne razlike po odigranih igrah. Zmagovalec prejme 3 točki, drugo uvrščeni igralec prejme 2 točko, tretji igralec pa 1 točke.

B. PRAVILA IGRE

B 1. POSTOPEK, IGRE, NAPOVEDI

1. Delivec je tisti, ki meša in deli karte. V prvi igri je to igralec, ki je razporejen na igralno mesto A, v naslednjih igrah pa se vrstni red delivcev menja v smeri urinega kazalca.
2. Delivec premeša karte in jih ponudi igralcu desno od sebe, da jih vsaj enkrat privzdigne. Če smatra, da niso dobro premešane, jih lahko dodatno privzdigne, vendar ne več kot trikrat.
3. Delivec razdeli karte v smeri urnega kazalca, in sicer najprej zaporedoma 6 kart v talon, nato pa vsakemu igralcu dvakrat po 8 kart.
4. Če po delitvi en igralec ugotovi, da ni prejel nobenega taroka, to jasno pove, pokaže karte in jih vrne delivcu. Mešanje in delitev se ponovi.
5. Igralec, ki zamudi začetek igre, se kaznuje z vpisom -45 točk za vsake polne 4 in pol minute zamude. Tak vpis skrajša krog za eno igro.

6. Licitacijo začne igralec, ki je razporejen na igralno mesto levo od delivca. Njegova obvezna napoved je »tri«. Napovedi ostalih dveh igralcev si sledijo v smeri urnega kazalca.
7. Igralec, ki je na naslednji na vrsti za licitiranje, potrdi najavo prejšnjega igralca z besedo »dalje« ali pa najavi višjo igro.
8. Če po prvem krogu licitacije obvezna tri ni bila presežena, odloča prvi igralec, ki izbira med igro »tri«, vsako višjo igro ali klopom.
9. Igro, ki jo nasprotna igralca nista presešla, lahko zviša le igralec s prednostjo.
10. Igralec, ki po končani licitaciji prevzame igro, zamenja talon in izreče morebitne napovedi. Z besedo »ležim« dovoli nasprotnima igralcema, da po vrstnem redu izrečeta svoje napovedi ali pa z besedo »dalje« potrdita njegovo igro in morebitne napovedi.
11. Igra se začne, ko se izigra prva karta. Prvo karto izigra igralec, ki je prvi začel z licitacijo (razen pri igri berač).
12. Igralci obračajo vzetke in jih zlagajo pred seboj v enakem vrstnem redu kot so jih osvojili. Pregledovanje prejšnjih vzetkov ni dovoljeno. Igralec lahko pregleda le svoj zadnji vzetek tako, da ga lahko vidita tudi nasprotna igralca.
13. Vzetek, v katerem so v poljubnem vrstnem redu izigrani škis, mond in pagat (trula), osvoji igralec, ki je izigral pagata. Taka izguba monda ne šteje kot kazenski vzetek.
14. Po končani igri obe strani preštejeta svoje vzetke. Pri obračunu rezultata se upošteva vrednost igre, pozitivna ali negativna razlika, ki sta jo obe strani v igri dosegli ter uspešne ali neuspešne napovedi. Rezultat se brez zaokroževanja vpiše v tekmovalni zapisnik.
Besedilo prvega odstavka ne velja, če je bil v igri dosežen nenapovedani (tihi) valat. V tem primeru se obračuna osnovna vrednost 250 točk, povečana za izrečene posebne napovedi in radelc.
15. Igre in njihova vrednost:

- tri	10 t
- dve	20 t
- ena	30 t
- solo brez talona	80 t
- berač	125 t
16. Šteje se, da igralec igro dobi, če zbere najmanj 36 točk.
17. Napovedi in njihova vrednost:

- kralji	20 t
- trula	20 t
- pagat	50 t
- valat	500 t

Izjemoma je valat lahko tudi igra, vendar le, če ga igralec v postopku licitacije izreče z namenom, da preseže pred tem izrečeno najavo berača.
18. Šteje se, da so napovedi uspešne, če se osvoji vse štiri kralje (kralji), če se osvoji škisa, monda in pagata (trula), če se s pagatom, kot edinim tarokom osvoji zadnji vzetek (pagat) in če se osvoji vse vzetke (valat). Navedene vrednosti napovedi se zmanjšajo za polovico, če se jih osvoji, a niso bile napovedane (tihe).
19. Posebne napovedi in njihova vrednosti:

- kontra	2 - kratnik osnovne vrednosti
- re	4 - kratnik osnovne vrednosti
- sub	8 - kratnik osnovne vrednosti
- mort	16 - kratnik osnovne vrednosti
20. Posebna napoved je uspešna, če igralec, kateremu je namenjena, igro izgubi ali če ne osvoji vrednosti posebnih napovedi.
21. V primeru neuspešne napovedi, ki jo izreče igralec, ki ni imel igre, se soigralcu priznajo enake vrednosti, kot igralcu z igro. Enako se priznava tudi v primeru neuspešnega nenapovedanega (tihega) pagata.
22. V primeru neuspešne posebne napovedi se igralcu, ki ni imel igre in ki ni izrekel posebne napovedi, prizna poseben bonus. Ta se izračuna kot razlika med rezultatom, ki ga je igralec dosegel po odigrani igri, in rezultatom, ki bi ga dosegel, če posebne napovedi ne bi bilo.
23. Posebne napovedi se izrekajo za vsako igro in napoved posebej ter po stopnjah kot so navedene v Pravilu B1.19.
24. Radelc je kategorija, ki podvoji dosežek točk in se upošteva pri obračunu odigrane igre, napovedi in posebnih napovedi.

25. Radelc pridobijo igralci po odigranem klopu, beraču in valatu. Označuje se z majhnim krogom, v tekmovalnem zapisniku pod imenom in priimkom igralca. Radelc se igralcu izbriše po prvi odigrani igri po pridobitvi le-tega oziroma, ko se izkoristi njegov učinek.
26. Mondfang je položaj, v katerem Škis, kot najmočnejša karta prevzame Monda. Šteje se kot kazenski vzetek, ki prizadetemu igralcu prinaša (minus) -21 točk.
27. Kraljev in trule po menjavi talona ni dovoljeno zalagati. Če igralec želi založiti enega ali več preostalih tarokov, jih mora pred tem pokazati nasprotnima igralcema.
28. Igra, za katero meša in razdeli karte igralec, ki ni bil na vrsti za mešanje, se razveljavi. Igralcu A se v ponovljenem primeru dodeli opomin.
29. Obračun rezultatov in vpis v tekmovalni zapisnik se praviloma opravi pri igralcu, ki je izlicitirano igro tudi igral. Vpis drugima igralcema po odigrani igri je mogoč le ob neuspešni napovedi, neuspešni posebni napovedi, mondfangu, klopu in renonsu.

B 2. KLOP

1. Klop je igra, v kateri si igralci prizadevajo, da bi osvojili čim manjše število točk. Igra se v primeru, ko igralci po obvezni »tri«, ne prevzamejo nobene višje igre. Klop napove in igro prične igralec, ki je imel pri licitiranju igre prednost.
2. Posebne napovedi so pri klopu dovoljene samo do prve stopnje (kontra) in jo lahko izreče le eden od igralcev. Če tega ne želi, z besedo »dalje«, dovoli nadaljevanje igre. Posebna napoved sledi po vrstnem redu urnega kazalca.
3. Igralci po odigranem klopu seštejejo vsak svoje vzetke. Število osvojenih točk, ki ni večje od 34 se vsakemu igralcu šteje v minus. Igralcu, ki osvoji najmanj 35 točk, se šteje celotna razlika, to je (minus) -70.
4. Pri napovedi kontre se število osvojenih točk praviloma podvoji. Če igralec, ki je napovedal kontro, sam zbere največ točk, pri tem pa ni presegel števila 34, se njegov rezultat podvoji. Ostala dva igralca pišeta toliko točk, kolikor sta jih osvojila.
5. Pri obračunu rezultatov klop se radelc ne upošteva.
6. Karte talona ostanejo na začetku klopa zakrite. Porabijo se tako, da jih delivec v enakem zaporedju kot so bile razdeljene, z vrha talona, dodaja k vsakemu od prvih šestih vzetkov. Točkovna vrednost dodanih kart se prišteje k skupnemu številu osvojenih točk.
7. Če dva igralca v poljubnem zaporedju istega vzetka izigrata monda in škisa, mora tretji igralec izigrati pagata, če ga ima v roki. V vseh drugih primerih mora biti pagat izigran kot izsiljena zadnja karta izmed tarokov.

B 3. BERAČ

1. Berač je igra, v kateri je igralec uspešen, če ne osvoji nobenega vzetka.
2. Igralec, ki je ob licitaciji prevzel igro berač, izigra prvo karto, vsako naslednjo pa izigra igralec, ki je pred tem osvojil zadnji vzetek.
3. Karte talona ostanejo pri beraču zakrite do konca igre.
4. Prednost pred igro »berač« ima izjemoma samo napoved »valat«.

C. RENONS

C 1. UGOTOVITEV RENONSA

1. Renons je napaka pri igri in pomeni kazen zlasti za:
 - napačno zalaganje
 - napačno izigrano karto
 - izdajanje igre z vedenjem ali govorjenjem
 - nepošteno ali nekorektno igro
2. Ko igralec opazi, da je bila pri igri storjena napaka in želi nanjo opozoriti, prekine igro z besedo »stop«. Igralci odložijo karte na mizo tako, da so obrnjene s hrbtno stranjo navzgor. Igralec, ki je igro prekinil, navede svoje ugotovitve in predlaga način razrešitve primera.

3. Če je kršitev očitna in če kršitelj sprevidi napako, se postopek konča sporazumno z renonsom in z ustreznim vpisom v tekmovalni zapisnik.
4. V zapletenih primerih, ko igralci za igralno mizo ne morejo odločiti sami, pokličejo sodnika. To velja zlasti takrat, ko gre za izdajanje igre z vedenjem ali govorjenjem ter za nepošteno ali nekorektno igro.
5. Sodnik pri razrešitvi primera odloča sam, lahko pa skliče tekmovalno razsodišče. Če se izkaže, da je bil postopek prekinitve pravilen in razlog za zahtevo renonsa utemeljen, se renons dosodi igralcu, ki je napako povzročil, v nasprotnem primeru pa igralcu, ki je igro prekinil.
6. Če se ugotovi, da je igralec namerno povzročil renons in s tem bistveno vplival na potek igre, ga sodnik odstrani iz tekmovalnega prostora, razveljavi njegov rezultat in pri delegatu vloži prijavo pri Častnem razsodišču. Ostala igralca pri obračunu prejmeta vsak po dve (3) točki za krog in razliko, ki ne sme biti slabša od tiste, ki sta jo imela ob prekinitvi igre.
7. Sodnik odloča tudi v primeru, ko gre za uveljavljanje renonsa v zvezi z napačno izigrano karto. Zahteva po renonsu je utemeljena, če igralec, ki ni prevzel igre, ob nepravem času izigra karto, ali če izigrana karta po barvi ali moči ne ustreza kartam, ki so jih v istem vzetku že izigrali drugi igralci. Dovolj je, če napačno izigrano karto opazi in prepozna vsaj en igralec.
8. Če igralec licitira ali izreče napoved v času, ko ni na vrsti za licitacijo ali napovedi, ga nasprotna igralca najprej opomnita, pri ponovni kršitvi pa pokličeta sodnika in zahtevata renons. Enaka zahteva se lahko uveljavi tudi v primeru, ko igralec pokaže karte z namenom, da bi razkril igro.
9. Prejete karte morajo igralci prešteti do zaključka licitacije in pred izigranjem prve karte ugotoviti napačno razdelitev. Če tega ne storijo, se renons določi sporazumno in brez posredovanja sodnika.
10. Če je bila napačna razdelitev kart ugotovljena do zaključka licitacije in pred izigranjem prve karte, zahteve po renonsu ni mogoče uveljavljati. Delivec se kaznuje z vpisom (minus) -20 točk, mešanje in delitev kart se ponovi.
11. Vsak igralec lahko še pred koncem igre položi karte na mizo in nasprotnima igralcema pojasni, kako bo s položenimi kartami osvojil vse preostale vzetke. Če se izkaže, da to ne velja najmanj pri enem vzetku, pripadejo vsi preostali vzetki nasprotnima igralcema. Enako velja tudi za zaporedne vzetke na mizi, ki jih igralec ni zakril in odložil na svoj kup. V obeh primerih zahteve po renonsu ni mogoče uveljavljati.
12. Napaka pri pisanju tekmovalnega zapisnika se popravi brez kazni za krivca in je ni mogoče uveljavljati kot renons.
13. Pri določitvi renonsa mora prevladati interes igralca, ki je prevzel igro. Če smatra, da bi renons povzročil škodo njegovemu skupnemu rezultatu ali če ugotovljene napake ne vplivajo bistveno na potek igre, lahko zahtevo po renonsu odkloni. Odklonitev ne velja, če renons povzroči sam.
14. Po končani igri, ko je rezultat vpisan v tekmovalni zapisnik, zahteve po renonsu ni več mogoče uveljavljati.

C 2. POSLEDICE RENONSA

1. Posledica sporazumno določenega ali dosojenega renonsa je negativni vpis, ki se vnese v tekmovalni zapisnik pri tistem igralcu, ki ga je povzročil.
2. Pri izračunu vrednosti renonsa se upošteva celotna razlika v višini 35 točk, vrednost igre, napovedi in posebne napovedi.
3. Radelc se upošteva, če ga je pred začetkom razveljavljene igre imel igralec, ki je prevzel igro. Radelc se izbriše, če je bil isti igralec tudi povzročitelj renonsa.
4. Ko gre za renons povezan z napačnim številom kart, se negativni vpis upošteva pri igralcih, ki so imeli napačno število kart.