

# PRAVIDLÁ KLM 100

( Platné od 12.3.2017 )

## A. Miešanie, prekladanie, rozdávanie kariet

1. Karty sa miešajú rozdávacím hráčom klasicky jedným smerom, nesmú sa „ rezať “ ani „ ťahať za chvost “ ( vyťahovať zo stredu balíčka ). Karty pri miešaní a rozdávaní sa musia držať nad stolom.
2. Karty sa povinne miešajú minimálne tromi, maximálne piatimi uchopeniami celého balíčka kariet.
3. Karty po miešaní prekladá **voliaci hráč** ( ďalej aktér ).
4. Prekladajúci hráč môže preložiť minimálne 2 karty zvrchu ( na spodku balíka však musia zostať minimálne 2 karty ). Prekladanie môže aj odmietnuť ( „ klepne – buchne “ ), aj v tomto prípade sa rozdáva obvyklým spôsobom 7 – 5 – 5 / 5 – 5 – 5 !
5. Za chybné rozdanie kariet sa nepovažuje, ak sa pri rozdani zistí, že v balíčku chýba karta z predchádzajúcej hry alebo sa pri rozdani objaví nesprávne otočená karta. Opraví sa to a karty sa miešajú znova ako na začiatku.

## B. Voľba hry, tromf, talón

1. Tromfová karta sa musí položiť na stôl tak, aby ju zreteľne videli protihráči, **o tromfovej karte nesmie nastať pochybnosť !**
2. Pri tromfových hrách nesmie byť do talóna odložená „ desiatka “ ani „ eso “ !
3. Pri odkladaní talóna pri hre „ farba “ musí hráč odložiť spolu dve karty (nie po jednej karte, aby sa na stole nevyskytli dve samostatné karty). **Talón sa musí ukladať na miesto 4. hráča pri stole a musí zostať samostatne do konca hry. Doporučuje sa po každej hre talón otočiť – pozrieť.**
4. Sedmičku nie je možné zahlísiť, pokiaľ ju hráč nemá na ruke. Zahlísená sedmička sa nesmie zhodiť do talóna a musí zostať na ruke ako posledný tromf.
5. Hra „ 100+7 “ sa môže zahlísiť pred farbou resp. po farbe. V tejto hre musí hráč uhrat' obidve podmienky, ináč prehráva celú hru.
6. Po „ zdobrovaní hry “ nesmú hráči s kartami žiadnym spôsobom manipulovať (prekladať, rozhadzovať, zarezávať do seba a pod.). Každý hráč položí karty **pred seba na stôl** ( nie do stredu stola ). **Pred skladaním kariet k ďalšej hre musí byť oznámené kto a akú hru vyhral a hra musí byť ihneď vyplatená !** Karty k miešaniu do ďalšej hry si zo stola pozbiera nasledujúci rozdávací hráč, pričom ich nesmie zarezávať.
7. Hráč má povinnosť sa vyjadriť k farbe, k schvaľovanej hre, či vydať kartu v priebehu hry len obvyklým spôsobom tzn. nesmie naznačovať spoluhráčovi hodnotu svojich kariet. Vyjadruje sa iba zrozumiteľným slovom „ dobrá “, „ flek “, lepší, ešte lepší. Pri porušovaní tejto povinnosti môže JURY hráča napomenúť.
8. Ak hráč neodloží talón alebo dá do talóna nesprávny počet kariet považuje sa hra po okomentovaní protihráčmi za „ renonce “.
9. Pri vyložených hrách „ malý “, „ veľký “, 100 a 100/7, ak hráč neodloží talón alebo dá do talóna nesprávny počet kariet sa hra anuluje za prítomnosti „ JURY “ !

## C. Hra, „ flekovanie “, platba za hru

1. Za začiatok hry sa považuje preloženie kariet. Po skončení každej hry pred zozbieraním kariet musí byť oznámené, kto je víťaz pri stole. Až po vyplatení skončenej hry sa pokračuje ďalšou hrou. **V žiadnom prípade sa nevyplatená platba neanuluje !**
2. Každý hráč môže „ flekovať “ len do výšky sumy, ktorú má v prebiehajúcej hre k dispozícii. Ak hráč nemá dostatok peňazí môže dať iba základné „ fleky “ na hru, prípadne sedmičku.
3. Najvyššou netromfovou hrou je „ veľký “. **Vyložený malý resp. vyložený veľký sa nehrá !**
4. Hodnota „ zdobrovanej “ hry je 5 centov, „ flekovanej “ hry 10 centov, tichej sedmičky 5 centov, hlásenej sedmičky 10 centov, stovky 20 centov, „ malého “ 25 centov a „ veľkého “ 50 centov. Pri tromfových hrách má červená farba dvojnásobnú hodnotu.
5. V hre, v ktorej je „ flekovaná “ iba sedmička, základ hry ( 5 resp. 10 centov ) patrí voliacemu hráčovi (aktérovi) bez ohľadu ako hra dopadne. Tak isto sa postupuje aj pri hlásenej sedmičke „ **PROTI** “, ak hra nie je „ flekovaná “.
6. Pri tromfovej hre ( aj „ 100/7 “ ) sú povolené max. 4 zvyšovania, to znamená 2 „ fleky “ pre obranu a 2 „ fleky “ pre voliaceho hráča (aktéra).
7. Pri hre „ malý “ alebo „ veľký “ sú povolené len 2 zvyšovania – „ flek “ a „ lepší “.

## 8. Pri hlásených „ 100 “ alebo „ 100/7 “ platí :

- Pri hre „ 100 “ nie je dôležité, ktorú „ hlášku “ voliaci hráč (aktér) „ vyloží “ ako prvú. Hlásenú stovku však uhráva iba vtedy, keď ju dosiahne na jednu „ hlášku “. **Obrana hlášky nevykladá**, jedná sa o prezradenie kariet ( zatiaľ bez renonce ).
- Stovka je prehraná v prípade, ak pri tromfovej hláške ( 40-ke ) protihráči uhrajú minimálne „ 4 masné “ resp. „ 3 masné a posledný štip “, pri cudzej hláške (20-ke), ak protihráči uhrajú minimálne 2 „ masné “ resp. „ 1 masnú a posledný štip “.
- Keď sa pri hre „ 100/7 “ neuhrá sedmička alebo stovka, tak celá hra „ 100/7 “ je prehraná.
- Hra „ 100 “ alebo „ 100/7 “, zahlásená alebo hraná „ bez hlášky “ resp. „ bez sedmičky “ na ruke aktéra je považovaná za „ renonce “. **Samotná hra sa nevyhodnocuje !**
- Keď pri hre „ 100 “ resp. „ 100/7 “ nie je zahlásená „ hláška “ nedopatrením – táto hra sa anuluje **v prípade, že hru obrana nemohla vyhrať.** ( Musí sa volať „JURY“ ) !

## 9. Pri vyložených hrách „ malý “ alebo „ veľký “ platí :

- „ Flek “ na vyložené hry, „ malý “ alebo „ veľký “ je nekorektný, **neplatný**. „ Malý “ alebo „ veľký “ sa vyplatí bez „ fleku “ 0,25 € resp. 0,50 € a flekujúci hráč zaplatí obom hráčom „ renonce “ za nekorektný „ flek “ 0,50 €.
  - Ak má aktér pri hre „ malý “ alebo „ veľký “ v kartách chytáka, môže po „ fleku “ dať „ lepší “.
- Pri všetkých hrách platí zásada, že štipy berie hráč s vyššou hodnotou karty. Každý hráč si ukladá svoje štipy pred seba a nie spolu so spoluhráčom. Toto pravidlo sa musí však dodržiavať kvôli kontrole pri „ renonce “, aby bolo možné pozrieť všetky štipy a pri protistranou žiadanej dohrávke vrátiť „ renonce “ do stavu pred porušením pravidiel a hru dohrať.
  - Každý hráč má právo pozrieť posledný obrátený štip, aj keď sú vynesené karty v ďalšom štipu.
  - Povinnosťou hráčov je držať v ruke karty tak, aby protihráči nemali možnosť do nich v žiadnom prípade nazeráť. Počas hry je zakázané akýmkoľvek spôsobom naznačovať spoluhráčom rozloženie kariet. Tiež je zakázané ovplyvňovať priebeh hry napr. zložením všetkých kariet na ruke obrancom „ **dokopy** “, pohybmi rúk, klepaním, búchaním, rozprávaním, spievaním a pod.
  - Pokiaľ má aktér - voliaci hráč po okomentovaní alebo počas hry na ruke už vyloženú hru, môže spoluhráčom ukázať karty. Ak sa pomýlil nie je to „ renonce “, ale hru dohráva z otvorených kariet. Ak by po tomto pomýlení voliacieho hráča ukázal karty aj hráč v obrane, nie je to „ renonce “.
  - Dohrávaná vyložená hra je „ **bez renonce** “ ! Doporučuje sa dohrávať každú hru.
  - Ak hráč v obrane ukáže karty a hra nie je kartársky mariášovo vyloženou, tak sa dopúšťa „ renonce “, pokračuje sa podľa rozhodnutia JURY.

## D. „ Renonce “ – porušenia pravidiel ( o každom renonce rozhoduje „ JURY “ )

1. „ Renonce “ sú rozdelené podľa paušálov do troch skupín, ktoré platí hráč, ktorý sa dopustil „ renonce “ obom hráčom pri stole.

### KLASICKÝ „ renonce “ - paušál 25 centov sa platí každému hráčovi, dohráva sa ak si to želá protistrana

- nepriznanie správnej karty ( neprebitie, nepriznanie príslušnej farby resp. tromfa ) pri tromfových hrách v odohranom ( obrátenom ) štipu
- nepriznanie správnej karty pri „ malom “ ( považuje sa to za prezradenie, ukázanie karty spoluhráčovi v obrane )
- zjavné ovplyvňovanie priebehu hry slovne alebo rôznym naznačovaním
- nahliadnutie do talóna voliacim hráčom po ohlásení hry a okomentovaní protihráčmi
- pozretie talóna počas hry je „ renonce “
- neoprávnený výnos hráča pri hre „ malý “
- nahliadnutie do iného, nie posledného štipu
- nesprávny počet kariet v talóne po okomentovaní protihráčmi pri hre „ farba “
- nahlásená sedmička hraná skôr ako posledný tromf ( v obrátenom štipu ), ak si to želá obrana dohráva sa
- nahlásenie sedmičky, ktorú hráč nemá alebo hlásená sedmička v talóne
- zahlásenie hry „ 100 “ alebo „ 100/7 “ bez „ hlášky alebo sedmičky na ruke

### VÄČŠÍ „ renonce “ - paušál 50 centov pre každého hráča – nedohráva sa

- nesprávny počet kariet v talóne po okomentovaní protihráčmi pri hre „ malý “, pokiaľ sa nejedná o vyloženého „ malého “ vid' B/9
- odložené „ eso “ alebo „ 10 “ v talóne pri tromfových hrách
- nekorektný „ flek “, „ flekujúci “ zaplatí aktérovi a obrancovi – „ flek “ sa zruší

## **MIMORIADNY „ renonce ” - paušál 1 € pre každého hráča - nedohráva sa**

- aa) neodložený talón alebo nesprávny počet kariet v talóne pri hre „ veľký ” po okomentovaní protihráčmi, pokiaľ sa nejedná o vyloženého „ veľkého ” vid' B/9
- bb) „ eso ” alebo „ 10 ” v talóne pri hre „ 100 ” alebo „ 100/7 ” ( pri zjavnom omyle sa musí zavolať „ JURY ” ) vid' B/9
- cc) pokus o podvádžanie – napr. výmena tromfa, zahlásenie neexistujúcej hlásky ...

## **Výnimky pri porušeníach pravidiel :**

- a) „ flek ” nad rámec povoleného, platí posledný povolený
- b) neoprávnený výnos - ukázanie karty v tromfovej hre aktérom, obrancom ( pokračuje sa )

## **Vysvetlenie údajov v zátvorkách, ktoré sú pri porušeníach pravidiel :**

- a) platba za „ renonce ” je mimo hru a nie je závislá od platby za hru
- b) po uznanom „ renonce ” počas hry hráč, ktorý spravil „ renonce ”, zaplatí paušál. Ak pravidlá dovoľujú hru dohrať a protistrana si to želá, hra sa musí dohrať. Nedohráva sa, keď s dohrávkou nesúhlasí jeden z hráčov protistrany.
- c) Pri dohrávke sa hra musí vrátiť do stavu pred porušením pravidiel. Keby sa to už nedalo vrátiť a dohrať, tak JURY podľa kariet hráčov rozhodne o tom, kto hru vyhráva. Hra dohrávaná po „ renonce ” sa platí podľa výsledku hry, resp. rozhodnutia JURY
- d) reklamácia „ renonce ” je možná len do rozdania kariet k ďalšej hre

## **E. Opatrenia pre čistotu hry a súťaže**

**Rozhodca musí byť privolaný ku všetkým prípadom - keď sa jedná o renonce, nekorektný „ flek ”, iné nejasnosti, podvodné konanie, pomoc inému hráčovi atď.**

1. Peniaze v hre majú byť prikryté kvôli nekorektným „ flekom ” !
2. Čistotu hry strážia hráči pri stole. Nemusia volať JURY, pokiaľ vedia podľa pravidiel situáciu vyriešiť sami.
3. V sporných prípadoch, o porušení regulárnosti súťaženia rozhoduje JURY.
4. Za nekorektný „ flek ” sa považuje „ flek ” v týchto prípadoch :
  - a) na vyložené hry „ malý ” resp. „ veľký ” ( v kartách aktéra nie je chyták)
  - b) pri hrách „ farba ”, v ktorých obrana nezíska ani jednu desiatku. ( **Volat' „ JURY ”** )
  - c) „ flek ” v posledných troch hrách každého hracieho kola, ktorý ovplyvnil poradie pri stole. ( **Volat' „ JURY ”** )
5. Za nekorektný „ flek ” zaplatí „ flekujúci ” hráč 0,50 € aktérovi ( voliacemu ) a obrancomi.
6. Za nekorektné „ fleky ” sa nepovažujú „ fleky ”, pri ktorých sa zúčastňujú obaja hráči v obrane.
7. Pokus o ovplyvňovanie výsledkov turnaja (návrh na zapísanie iného poradia alebo iný zápis nahranej sumy na súťažnom lístku, ako bol v skutočnosti dosiahnutý) sa trestá okamžitou diskvalifikáciou pôvodcu návrhu.
8. O zjavne podnapitom účastníkovi turnaja, na podnet hociktorého účastníka turnaja, rozhodujú okamžite členovia JURY.

## **F. Rozhodcovia – JURY**

1. Sporné prípady posudzuje, rieši rozhodca. Pri rozhodovaní musia mať rozhodcovia pri sebe aktuálne pravidlá a hrací systém.
2. Pri hrubom nedodržaní týchto pravidiel hry môže JURY hráča z turnaja resp. súťaže vylúčiť.

## **G. Podávanie protestov**

1. Protest môže podať len hráč, ktorý je zaregistrovaný v štartovnej listine turnaja. Obsah protestu, ktorý hráč podáva sa nemusí priamo dotýkať jeho osoby, resp. hry pri stole, pri ktorom protestujúci hráč hral.
2. O proteste rozhoduje 3-členná „ JURY ” !
3. Protest, odvolanie proti rozhodnutiu JURY nie je možný.

## **H. Záverečné ustanovenia**

1. Tieto pravidlá neobsahujú základné a všeobecné zásady kartovej hry mariáš.
2. Pri iných sporných prípadoch vyššie neuvedených riešia situáciu rozhodcovia turnaja.
3. Schválené KLM 100 dňa 10.3.2017 v Košiciach s platnosťou od 12.3.2017.