

**ČESKÝ SVAZ MARIÁŠE – PRAVIDLA BODOVANÉHO
LICITOVANÉHO MARIÁŠE
(platná od 1.1.2004)**

A. Postup licitace a násobky základní sazby

Licitační žebříček

Sazebník

Stupeň	Druh hry	Druh hry	Násobek základní sazby
1.	sedma	hra	1x
2.	sedma červená	sedma	2x
3.	sto	sto	4x
4.	sto a sedma	betl	15x
5.	sto červených	durch	30x
6.	sto a sedma červených	dvě sedmy	40x
7.	betl	omyl	6x
8.	durch	červené platí dvojnásob	
9.	dvě sedmy	renonc – paušál 1	10x
10.	dvě sedmy a sto	renonc – paušál 2	50x
11.	dvě sedmy, červená trumf	limit	500x
12.	dvě sedmy, červená trumf, a sto	zvýšený limit	750x

Tichá sedma má poloviční sazbu sedmy hlášené. Tiché sto zvyšuje hodnotu vyflekované hry 2x, toto neplatí při hlášených hrách sto, sto a sedm a dvě sedmy se stem.

B. Herní ustanovení (hraje se pauzovaný mariáš, pauzující se zúčastňuje platby):

1. O místa u stolu a o funkci zapisovatele se losuje, trvá-li na tom alespoň jeden z hráčů. Losování se provádí předem dohodnutým způsobem. Zapisovatel je povinen hry bodované 50 a více body **zapsat stanoveným způsobem** na stolový lístek a **všichni hráči jsou povinni** se na stolový lístek čitelně podepsat (jinak postih pro všechny hráče u stolu dle §9 DŘ).
2. Karty se nemíchají, mohou se pouze snímat, a to nejméně dvě svrchu či zespodu. Nesmí se odpočítávat, slízávat či odlistovávat a to jak svrchu, tak zespodu.
3. Karty snímá zadák. Po sehrávce skládá karty rozdávající. Řezání karet při skládání je považováno za renonc. **V případě, že se kterýkoli z hráčů vzdálí od stolu (osobní potřeba aj.), je vždy účastníkem následující hry.**
4. Rozdává se ve směru hodinových ručiček třikrát po pěti kartách, dvě do talonu, třikrát po pěti kartách.
5. V průběhu každého hracího kola se může každý hráč dopustit jednoho chybného rozdání aniž by následoval nějaký postih. Při druhém a každém dalším chybném rozdání hradí chybně rozdávší hráč každému hráči u stolu **paušál 1 za renonc** a rozdává znovu.
6. S licitací začíná vždy zadák, a to buď slovy, nebo čísly stupňů. Není nutné vyjmenovávat všechny stupně za sebou.
7. Aktér je povinen při všech hrách odložit jasným způsobem (na sebe) dvě karty do talonu. Pokud při betlu či durchu položí mimo talon ještě jednu kartu, má se za to, že touto kartou bude vynášet. Po schválení hry (ukončení flekování) může být tato karta otočena kterýmkoliv hráčem a považuje se za výnos. Talon hráčem odložený lze měnit či do něho znovu nahlédnout jen tehdy, nebyla-li hra dosud okomentována dle bodu B/12 prvním z protihráčů. V průběhu hry má každý hráč právo shlédnout pouze poslední ukončený zdvih.

8. 8. Talon po zahájení hry ohlášením nepatří žádnému hráči, musí zůstat odděleně. **Karty, které aktér odložil do talonu se pro udělení prémiových bodů počítají ke kartám, které mu zůstaly v ruce.** Každý hráč musí své zdvihy ukládat u sebe i při betlu i durchu. Nikdo jiný nemá právo se zdvihy manipulovat ani po sehrávce. Při důvodném podezření na renonc lze po sehrávce požádat o shlédnutí všech zdvihů i talonu.
9. 9. Při nesprávném počtu karet odložených hráčem do talonu je možno příslušnou hru flekovat, po eventuálním "Re" se hráč již upozorní. Oba protihráči mají právo před svým vyjádřením upozornit na nesprávný počet karet v talonu (u volícího hráče by se mohlo jednat o pokus zaplatit pouze základní sazbu u neúměrně vylicitované hře). Dojde-li k zjištění nesprávného počtu karet v talonu v průběhu dalšího točení, při sehrávce, nebo po ní, postih za renonc se platí pouze do "Re", i když bylo na hru více fleků. Flekující hráč nemá nárok na body (hru nelze regulérně sehrát).
10. 10. Změnit již ohlášenou hru (např. při přeroknutí) lze jen tehdy, nebyla-li hra dosud dle bodu B/12 komentována prvním z protihráčů.
11. 11. Při schvalování, flekování a točení je nutno striktně dodržovat sled hodinových ručiček (jeden po druhém), až se kruh točení uzavře. Při nedodržení tohoto ustanovení se jedná o renonc, který se postihuje pouze paušálem **za renonc** dle bodu C8, předběhnutý hráč má právo dodatečného vyjádření a hra dále pokračuje.
12. 12. Hráči jsou povinni se k závazkům vyjádřit zřetelně slovem, nikoli mlčením nebo klepáním na stůl či do karet, pohybem hlavy anebo jiným neurčitým způsobem.
13. 13. Ohlášená sedma, je-li v ruce, musí zůstat jako poslední trumf a nesmí být vynesena dříve než v posledním zdvihu. To platí i pro sedmu trumfovou ve hře 2x7 a 2x7 se stem. Pomocná sedma, je-li v ruce, nesmí být vynesena dříve než v předposledním zdvihu a to při hře 2x7 i 2x7 se stem. V případě, že hráč hraje 2x7 se stem a nemá již sedmu trumfovou v ruce, musí vynášet pomocnou sedmu až v posledním zdvihu.
14. 14. Ohlášený závazek nemusí být pravdivý. Každý hráč může flekovat a točit se na jakoukoliv kartu, dle svého nejlepšího uvážení.
15. 15. Hráč, který vylicituje obyčejnou sedmu a nechce hrát žádnou hru, může karty složit bez sehrávky – jedná se o omyl. Hra „sedma“ nelze hrát bez sedmy v ruce. Hráč, který vylicituje červenou sedmu a nemá ji v ruce, musí hrát jakoukoliv vyšší hru.
16. 16. Hráč, který dá první, případně třetí a další fleky na hru, za kterou jsou **záporné prémiové** body, platí za všechny (kromě částky za aktérem ohlášenou neflekovanou hru – tuto částku za sebe platí spoluhráč a pauzující hráč), včetně otočení protihráče po svém posledním fleku, a v tomto rozsahu dostane rovněž **záporné prémiové** body. V případě zapojení třetího hráče do flekování neplatí pauzující hráč. Jeho podíl na platbě se rozdělí rovným dílem mezi oba dva flekující hráče (v tomto případě se posouvá hranice limitu platby na 150,-Kč od každého). **Záporné prémiové** body dostává pouze hráč, který dal první (popř. i třetí a další fleky) v rozsahu do fleku, kterým se do flekování zapojil třetí hráč.
17. 17. Ložená hra při hře a stovce je tehdy, pokud hráč nemusí či nemůže pustit žádnou desítku, nebo pustí-li desítku úmyslně. Hra sedma je ložená, když hráč nepouští žádný zdvih (za loženou se nepovažuje hra, kdy hráč uhraje všechny zdvihy, včetně posledního, díky příznivé sloze, chybnému výnosu či sehrávce protihráčů a u hry pokud existuje proti aktérovi teoretická sloha 100 mariášů). Hra 2x7 je považována za loženou, pokud aktér nemůže prohrát ani proti plné sloze všech jemu chybějících trumfů a pomocných v jedné ruce (hra může být ložená i v případě třetí a čtvrté barvy v ruce aktéra). V případě flekování takovéto hry obdrží první flekující protihráč **záporné prémiové** body (podle B/16) a aktér nemá žádné **prémiové** body. U hry betl je ložená hra, kdy hráč pouští všechny zdvihy, u hry durch naopak hráč všechny zdvihy uhrává.

18. 18. Pokud má hráč na ruce hru, která je ložená, musí ji po jejím okomentování ihned ukázat a nehraje ji. Pokud by tuto hru hrál, je sehrávka považována za míchání karet. Hráči je zaplácena hra, on sám však zaplatí **všem** protihráčům **paušál 1** za renonc (míchání karet). Může se jednat o pokus o podvodné získání prémiových bodů při ložené hře.
19. 19. Pokud volící hráč po okomentování hry nebo i v jejím průběhu prohlásí, že hra je již ložená (všechny následující zdvihy jdou za ním) a není tomu tak, je povinen na žádost protistrany dohrát hru z otevřených karet, nejedná se o renonc.
20. 20. Sedma ani sto proti nelze hlásit.
21. 21. Během hry je zakázáno pauzujícímu hráči nahlížet do karet ostatních hráčů u stolu. Zároveň je aktérům zakázáno ukazovat úmyslně karty pauzujícímu hráči. Postih podle § B1 disciplinárního řádu (nerespektování pravidel).

Zvláštní ustanovení o dvou sedmách:

Má-li protihráč čtyři a více pomocných pohromadě může flekovat. Protihráči mající čtyři a více pomocných v jedné ruce, karty okamžitě po skončení flekování ukazují, v případě neukázání a zahájení sehrávky se jedná o renonc dle bodu C5 (hráč, který neukázal čtyři pomocné, platí pouze paušál za míchání karet; 2x7 platí aktér). Pouze při ohlášené hře dvě sedmy se stem karty ukazovat nelze, v případě ukázání se jedná o renonc při hře sto. **Hru 2x7 platí aktér** a sto platí hráč, který udělal renonc (viz Další řešení renonců). Dopustí-li se protihráči renoncu při hře 2x7 se stem, kdy stojí 4 a více pomocných proti v jedné ruce, jedná se o renonc pouze při hře sto. **Ve všech případech, kdy stojí na začátku hry 4 a více pomocných proti v jedné ruce, platí aktér dvě sedmy podle výsledku flekování. Toto ustanovení platí i v případě úspěšné sehrávky bez renoncu.** V případě, že flekující hráč má jednu či obě sedmy v ruce, může v každém případě dát flek a karty neukazuje. Po případném "re" se volící hráč již upozorní. .

C. Ustanovení o renoncích:

Renoncem je:

1. 1. nepřiznání barvy
2. 2. nepřebití nižší karty
3. 3. nesprávné vynesení,
4. 4. předhození karty
5. 5. řezání a míchání karet (týká se i manipulace s kartami před odložením na stůl, pokud nedojde k sehrávce)
6. 6. náznaky, signály, ovlivňování, prozrazení karty spoluhráči (i od pauzujícího hráče)
7. 7. nesprávný počet karet v talonu
8. 8. nedodržení postupu při schvalování, flekování a točení
9. 9. změna či nahlížení do talonu volícím hráčem po **okomentování** hry
10. 10. neoprávněné shlednutí talonu jiným hráčem včetně pauzujícího
11. 11. porušení bodů B/13 a B/18 herních ustanovení
12. 12. neukázání některé ze sedem či čtyř a více pomocných v jedné ruce při hře 2x7
13. 13. ukázání čtyř a více pomocných v jedné ruce při hře 2x7 + 100
14. 14. **každé druhé a další chybné rozdělení**
15. 15. **Evidentní zamíchání karet po po jejich odložení na stůl po ukončení hry**
16. 16. eso nebo desítka v talonu (vyjma betla a ducha)

Renoncem není:

1. 1. prozrazení karet protihráči
2. 2. odhození hlášené sedmy do talonu (viz B/13)
3. 3. flek nad rámec bodovací tabulky, jako poslední platí vždy ten, který je ještě v tabulce uveden
4. 4. neurážející mariášnický humor

Postih za renonc:

Renonc pod č. 1 až 14: paušál 1 (úhrada všem ostatním)

Renonc pod č. 15 až 16: paušál 2 (úhrada všem ostatním)
Paušály jsou mimo úhradu hry.

D. Další řešení renonců:

1. Strana, která udělala uznaný renonc (vyjma C8 a C12), okamžikem uznání při všech sehrávkách prohrála, netrvá-li protistrana na dohrávce
2. Volící hráč platí všem ostatním, protihráč platí volícímu za všechny. Paušál platí hráč, který se dopustil renoncu, všem ostatním.
3. Renonce se dohrávají pouze na přání protistrany a v případě že prohraje, platí výsledek dohrávky **podle bodu D2**, jako kdyby v předchozí hře nedošlo k žádnému renoncu (vyjma zaplacení paušálu).
4. Hráč, který se dopustil renoncu, po kterém nenásleduje dohrávka, platí základní sazbu hry + paušál. V případě, že následuje dohrávka, platí hráč, který se dopustil renoncu, pouze paušál a výsledek dohrávky se platí až po jejím skončení podle bodu D2.. Dojde-li v průběhu dohrávky k dalšímu renoncu téže strany, je povinna zaplatit paušál i za tento renonc, a protistrana má i nadále nárok na dohrávku. Pokud další renonc udělá protistrana, ztrácí nárok na dohrávku, zaplatí paušál a nárok na dohrávku získává strana první, atd.
5. V případě dohrávky jsou přiznány body pouze straně, která ji vyhrála, avšak hráč, který se dopustil renoncu, nemá nárok na body v žádném případě. Poškozený spoluhráč hráče, který se dopustil renoncu, má nárok na body, včetně premií, jestliže protihráč nechce hru dohrávat.
6. Dojde-li při hře bodované více jak 50 PB k renoncu dostane aktér premiové body pouze pokud rozhodčí rozhodne, že byla hra teoreticky vyhratelná. Každá taková hra musí být na stolovém lístku označena.

Různé k renoncům:

1. I pauzující hráč má právo upozornit během sehrávky na renonc.
2. Reklamace renonce je možná jen do složení karet k rozdání.
3. V dalších sporných případech řeší věc rozhodčí, který je oprávněn označit za renonc i jiná provinění v renoncích shora neuvedená.

E. Vyhodnocení výsledků

Výsledek hráče (soutěžní body) tvoří součet premiových bodů a finančního výsledku (ziskových bodů), který se nejprve zaokrouhlí na celé koruny dohodou hráčů u stolu po skončení hry.

Příloha: Bodovací tabulka

1.1.2004
STK

Výbor Českého svazu mariáše a