**Põltsamaa Jõe 38. Talimängud**

 **Sasku reeglid**

**5.02.2020 Võhma Vaba Aja Keskus (Kauba 1, Võhma)**

* Mängitakse 12 punktini.
* Turniiril mängitakse 5vooru. Ühe partii kestvus 35 minutit.
* Kaartide segamise alustamine vastavalt poolte kokkuleppele.
* Pakkumist alustab kaardisegajast vasakul istuv mängija.
* Pildi andmiseks ei pea ootama oma pakkumiskorda.
* Igasugune vihjete andmine oma paarilisele, nii kõnes kui märkide abil on keelatud (vastastele 4 punkti)
* Kaartide valesti jaotamine (vastastele 2 punkti)
* "Pime ruutut" saab teha kaardisegajast vasakul käel istuv mängija, juhul kui on olemas vähemalt üks punkt.
* Masti salgamine (vastastele 2 punkti + hetkel käimasoleva mängu trumbi ülelöödud punktid. Näiteks mast 2+2punkti, ruutu 2+4 punkti.)
* Mast 1 punkt.
* Mast jänniga 2 punkti.
* Ülelöödud mast 2 punkti.
* Ülelöödud mast jänniga 3 punkti.
* Ruutu 2 punkti.
* Ruutu jänniga 3 punkti.
* Ülelöödud ruutu 4 punkti.
* Ülelöödud ruutu jänniga 5 punkti.
* "Pime ruutu" 4 punkti.
* "Pime ruuru jänniga 5 punkti.
* Ülelöödud "pime ruutu" 6 punkti.
* Ülelöödud "pime ruutu" jänniga 6 punkti.
* "Karvane" 6 punkti.
* Pokk. Trumbi punktid vastastele. Üleküla ruutu puhul punkte ei märgita
* Juhul kui võistkondadel on võrdselt punkte, siis selgub paremusjärjestus arvutiprogrammi koefitsientide põhjal.
* Turniiri esikolmikut autasustatakse medali ja diplomiga

Peakohtunik Ruve Veski