

ÚVOD K PRAVIDLÁM SÚŤAŽNÉHO BRIDŽU Z ROKU 2017

Súťažný bridž sa neustále rozvíja, a preto WBF poverila svoj Výbor pre pravidlá (Laws Committee) úlohou aspoň jedenkrát v priebehu 10 rokov podrobne preštudovať a aktualizovať celú štruktúru pravidiel.

Táto ostatná kontrola, ktorá začala pred piatimi rokmi, je doteraz najkomplexnejšia. Návrhy zmien a pripomienky prichádzali od zainteresovaných jednotlivcov, od národných zväzov a od predstaviteľov geografických zón.

Po ich zhromaždení Výbor všetky návrhy a pripomienky dôkladne posúdil a následne buď príslušné pravidlo upravil alebo ponechal v pôvodnom znení. Diskusie sa uskutočnili na niekoľkých majstrovstvách organizovaných WBF, počas päťročného obdobia výbor poslal a dostal niekoľko tisíc e-mailových správ.

Účel Pravidiel ostáva nezmenený. Sú určené na definovanie správneho postupu a poskytnutie primeranej nápravy, keď dôjde k ich porušeniu. Sú určené nie na potrestanie nezrovnalostí, ale skôr na nápravu v situáciách, v ktorých by sa neprevinivšia strana mohla inak cítiť poškodená. Hráči by mali byť pripravení s pochopením prijať akúkoľvek nápravu, potrestanie alebo rozhodnutie.

Trend, ktorý sa začal v roku 2007, poskytnúť vedúcim turnajov väčšiu mieru voľnosti pri presadzovaní Pravidiel, pokračuje a pokúšame sa o vysvetlenie interpretácií. Výbor má v úmysle pripraviť samostatný oficiálny Komentár k pravidlám obsahujúci príklady, ktoré majú v tomto ohľade pomôcť.

Zachovali sme už zvyčajné významy spojení „smie“ vykonať (nevykonanie nie je chybou), vykoná (určuje postup bez odporúčania, aby porušenie bolo potrestané), „mal by“ vykonať (nevykonanie je priestupok, ktorý porušuje práva previnivšej sa strany, hoci často ostáva nepotrestaný), „musí“ vykonať (vo väčšine prípadov porušenie vedie k potrestaniu), „je povinný“ vykonať (najsilnejší výraz, je to naozaj vážna vec). Rovnako „nesmie“ je najsilnejší zákaz, „nemusi“ vykonať je silný výraz, avšak nie až taký ako „nesmie“.

Aby sa predišlo pochybnostiam, tento Úvod a nasledujúca Definícia pojmov tvoria súčasť Pravidiel. Na záver, s výnimkou, keď to z kontextu vyplýva inak, jednotné číslo zahŕňa aj množné, mužský rod zahŕňa aj ženský a naopak.

DEFINÍCIA POJMOV

V zátvorke sú uvedené ekvivalentné pojmy v angličtine.

Alertovanie (Alert) – upozornenie, ktorého spôsob môže určiť súťažný orgán, že súperim môžu potrebovať vysvetlenie.

Balíček (Pack) – 52 hracích kariet, s ktorými sa hrá bridž.

Balíček, uložený (Sorted deck) – balíček kariet, nezamiešaných z ich pôvodného usporiadania.

Body, súťažné (Matchpoint) – jednotka vyhodnotenia výsledku súťažiaceho založená na porovnaní s 1 alebo niekoľkými inými výsledkami. Pozri pravidlo 78A.

Body za zdvihy (Trick Points) – body získané stranou hlavného hráča za splnenie záväzku (pozri pravidlo 77).

Body, prémieové (Premium Points) – akékoľvek body získané inak, než body za zdvihy (pozri pravidlo 77).

Obdobie zohrávky (Play period) – začína, keď sa otočí karta počiatočného výnosu; práva súťažiacich v dobe hrania skončia podľa príslušného pravidla. Samotná doba hrania končí, keď sa z krabice vytiahnu karty nasledujúceho rozdania (alebo keď sa ukončí posledné rozdanie kola).

Cudzí (Extraneous) – nie je v súlade s postupmi podľa Pravidiel

Dezinformácia (Misinformation) – ak jedna strana zabudne presne vysvetliť partnerskú dohodu, alebo chápanie tak, ako to vyžadujú pravidlá alebo predpisy.

Dražba (Auction) – je (1) postup určenia záväzku pomocou po sebe idúcich hlášok. Začína prvou urobenou hláškou, alebo (2) všetky hlášky urobené v danom rozdani (pozri pravidlo 17).

Druh záväzku (Denomination) – farba alebo bez tromfov menovaná v ponuke.

Družstvo (Team) – 2 alebo viac dvojíc, ktorí hrajú pri 2 rôznych stoloch na opačných stranách a ich výsledky sa spočítavajú (propozície môžu povoľovať družstvá zložené z viac než 4 hráčov).

Extra zdvihy (Odd tricks) – každý zdvih, ktorý získa strana hlavného hráča nad limit šiestich (6) zdvihov.

Farba (Suit) – jedna zo 4 skupín kariet v balíčku pozostávajúca z 13 kariet, označená charakteristickým symbolom: piky (♠), srdcia (♥), kára (♦), trefy (♣).

Hláška (Call) – akákoľvek ponuka, kontra, rekontra alebo pas.

Hláška, psychická, klamlivá (Psychic call) – úmyselné a podstatné odchylenie od predpokladanej honérovej sily alebo dĺžky vo farbe.

Hláška, umelá (Artificial call) – je (1) ponuka záväzku, kontra alebo rekontra, ktorá podáva informáciu (ktorá všeobecne nie je braná hráčmi ako zaručená), inú ako (alebo navyše) ochotu hrať deklarovaný záväzok alebo posledne menovaný záväzok; alebo (2) pas, ak táto hláška sľubuje viac než špecifikovanú silu, alebo (3) pas, ak táto hláška sľubuje alebo popiera hodnoty iné než v posledne menovanej farbe.

Honér (Honour) – akékoľvek eso (A), kráľ (K), dáma (Q), dolník (J) alebo desiatka (10).

Hra (Game) – Zisk 100 alebo viac bodov za zdvihy v jednom rozdani (pozri pravidlo 77).

Hráč, hlavný (Declarer) – hráč strany, ktorá urobila poslednú ponuku, ktorý ako prvý ponúkol druh záväzku menovaný v poslednej ponuke. Hráč sa stáva hlavným hráčom po odkrytí začiatočného výnosu (pozri aj pravidlo 54A pre prípad počiatočného výnosu mimo poradia).

Hráč, predpokadaný hlavný (Presumed Declarer) – hráč, ktorý ak by nedošlo k nezrovnalosti, stal by sa hlavným hráčom.

Hráč, tichý (Dummy) – (1) partner hlavného hráča. Hráč sa stáva tichým hráčom po odkrytí počiatočného výnosu a prestáva byť tichým hráčom po skončení zohrávky, alebo (2) karty partnera hlavného hráča, akonáhle sú vyložené na stôl po počiatočnom výnose.

Karta, pokutová (Penalty card) – karta podliehajúca nariadeniu podľa pravidla 50.

Karta, viditeľná (Visible card) – karta, ktorej predná strana je viditeľná buď súperom alebo partnerom podliehajúca nariadeniu podľa pravidla 50.

Kolo (Session) – dlhšia doba hrania, počas ktorej hráči majú zohrať počet rozdaní určený organizátorom súťaže (význam sa môže líšiť v závislosti od využitia pravidiel 4, 12C2 a 91).

Kontra (Double) – hláška nasledujúca po ponuke súpera, zvyšujúca sadzbu za splnený alebo porazený záväzok (pozri pravidlá 19A a 77).

Krabica (Board) – (1) súťažná krabica, tak ako je popísaná v pravidle 2, alebo (2) štyri listy tak, ako boli pôvodne rozdane a umiestnené v krabici pre príslušné kolo.

List (Hand) – karty rozdane 1 hráčovi alebo ich zvyšok.

Medzinárodné súťažné body (International Matchpoint, IMP) – jednotka vyhodnotenia výsledku pridelená podľa prevodnej tabuľky uvedenej v pravidle 78B.

Na rade (Turn) – správny čas, kedy je hráč oprávnený dražiť alebo zahrať kartu.

Nadzdvih (Overtrick) – každý zdvih získaný stranou hlavného hráča navyše nad stanovený záväzok.

Náprava (Rectification) – nápravné opatrenia, ktoré využije Vedúci, keď sa dozvie o nezrovnalosti.

Neúmyselný (Unintended) – nechcená, vôľou nekontrolovaná akcia, ktorá nie je zámerom hráča.

Nezrovnalosť (Irregularity) – odchýlenie sa od správnych postupov popísaných v týchto Pravidlách. Zahrňuje aj priestupok hráča.

Obranca (Defender) – súper (predpokladaného) hlavného hráča.

Odvolaný (Withdrawn) – ako 'odvolané' označujeme postupy, ktoré sú zrušené a karty, ktoré sú vrátené späť do listu.

Pád (Undertrick) – každý zdvih, ktorý chýba strane hlavného hráča ku splneniu záväzku (pozri pravidlo 77).

Partner (Partner) – spoluhráč hrajúci na rovnakej strane proti ostatným dvom hráčom pri stole.

Pas (Pass) – hláška hráča, ktorý v danom dražbovom kole nechce urobiť ponuku, kontrovať alebo rekontrovať.

Pokuta (Penalty) – (pozri taktiež Náprava) – pokuty sú dvojaké:
disciplinárne – pokuty použité na udržanie zdvorilosti a poriadku (pozri pravidlo 91), a
procedurálne – pokuty (naviac k akejkoľvek náprave) udelené rozhodnutím vedúceho v prípadoch procedurálnych nezrovnalostí (pozri pravidlo 90).

Ponuka (Bid) - príslub získať aspoň určený počet extra zdvihov (nad limit 6 zdvihov) v menovanom druhu záväzku.

Priestupok (Infraction) – porušenie pravidiel alebo predpisov hráčom.

Priznanie farby (Follow Suit) – pridanie karty vo farbe výnosu.

Rekontra (Redouble) – hláška nasledujúca po kontre súpera, zvyšujúca sadzbu za splnený alebo porazený záväzok (pozri pravidlá 19B a 77).

Rotácia (Rotation) – normálny postup v smere chodu hodinových ručičiek pri licite alebo zohrávke; taktiež odporúčané rozdávanie kariet po jednej v smere chodu hodinových ručičiek.

Rozdanie (Deal) – je (1) rozdeľovanie balíčka kariet tak, aby tvoril listy štyroch hráčov, alebo (2) takto rozdelené karty, ktoré sa považujú za jeden celok, vrátane licitácie a zohrávky.

Slem (Slam) – záväzok získať 6 extra zdvihov (malý slem) alebo 7 extra zdvihov (veľký slem).

Stav hier (Vulnerability) – podmienky, ktoré ovplyvňujú výšku prémie a výšku pokuty za pády (pozri pravidlo 77).

Strana (Side) – 2 hráči pri stole, ktorí tvoria partnerstvo proti ostatným 2 hráčom.

Súper (Opponent) – hráč druhej strany; člen partnerstva, proti ktorému hráč hrá.

Súťaž (Tournament, Event) – súťaž sa skladá z 1 alebo viacerých kôl.

Súťažiaci (Contestant) – v súťaži jednotlivcov jeden hráč; v párovej súťaži 2 hráči hrajúci ako partneri počas celej súťaže; v súťaži družstiev 4 alebo viac hráčov, ktorí tvoria družstvo.

Tromf (Trump) – každá karta vo farbe konečného záväzku.

Výnos (Lead) – prvá karta pridaná ku zdvihu.

Výnos, počiatočný (Opening Lead) – karta vynesená k prvému zdvihu.

Výsledok, upravený (Adjusted Score) – výsledok stanovený vedúcim (pozri pravidlo 12). Tento výsledok je „umelý“ alebo „pridelený“.

Zahranie (Play) – (1) pridanie 1 karty z listu ku zdvihu, včítane počiatočného výnosu, alebo (2) všetky hlášky a zahrania pre jednu krabicu.

Záväzok (Contract) – záväzok strany hlavného hráča získať v menovanom druhu záväzku počet extra zdvihov určený konečnou ponukou, nekontrovaných, kontrovaných alebo rekontrovaných. (pozri pravidlo 22)

Záväzok, čiastočný (Partscore) - zisk 90 a menej bodov za zdvihy získaných v jednom rozdaní (pozri pravidlo 77).

Zdvih (Trick) – výsledok rozdania je daný počtom získaných zdvihov. Zdvih je tvorený 4 kartami postupne pridávanými jednotlivými hráčmi v smere chodu hodinových ručičiek, pričom prvou kartou je výnos.

Zohrávka (Play) – (1) súhrn všetkých zahraní, alebo (2) doba, počas ktorej je rozdanie zahrané.

Zostava (Round) – časť kola hraná bez postupu hráčov.

OBSAH

PRAVIDLO 1 – BALÍČEK KARIET	5
PRAVIDLO 2 – SÚŤAŽNÉ KRABICE	5
PRAVIDLO 3 – USPORIADANIE STOLOV	5
PRAVIDLO 4 – PARTNERSTVO	5
PRAVIDLO 5 – URČENIE MIEST	5
PRAVIDLO 6 – MIEŠANIE A ROZDÁVANIE	5
PRAVIDLO 7 – KONTROLA KRABÍC A KARIET	6
PRAVIDLO 8 – POSTUPNOSŤ ZOSTÁV	6
PRAVIDLO 9 – POSTUP PO NEZROVNALOSTI	6
PRAVIDLO 10 - POSÚDENIE NÁPRAVY	7
PRAVIDLO 11 – ZÁNİK PRÁVA NA NÁPRAVU	7
PRAVIDLO 12 – VOĽNÉ ROZHODOVANIE VEDÚCEHO	7
PRAVIDLO 13 – NESPRÁVNY POČET KARIET	8
PRAVIDLO 14 - CHÝBAJÚCA KARTA	8
PRAVIDLO 15 – NESPRÁVNA KRABICA ALEBO LIST	9
PRAVIDLO 16 – OPRÁVNENÉ A NEOPRÁVNENÉ INFORMÁCIE	9
PRAVIDLO 17 – DRAŽOBNÉ OBDOBIE	10
PRAVIDLO 18 – PONUKY	10
PRAVIDLO 19 – KONTRY A REKONTRY	11
PRAVIDLO 20 – OPAKOVANIE A VYSVETLENIE HLÁŠOK	11
PRAVIDLO 21 – NESPRÁVNA INFORMÁCIA	12
PRAVIDLO 22 - KONIEC DRAŽBY	12
PRAVIDLO 23 – POROVNATEĽNÁ HLÁŠKA	12
PRAVIDLO 24 – KARTA ODKRYTÁ ALEBO VYNESENÁ POČAS DRAŽBY	12
PRAVIDLO 25 – PRÁVOPLATNÉ A NEPRÁVOPLATNE ZMENY HLÁŠOK	13
PRAVIDLO 26 – ODVOLANÁ HLÁŠKA, VÝNOSOVÉ OBMEDZENIA	13
PRAVIDLO 27 – NEDOSTATOČNÁ PONUKA	13
PRAVIDLO 28 – HLÁŠKY POVAŽOVANÉ ZA HLÁŠKY V PORADÍ	14
PRAVIDLO 29 – POSTUP PO HLÁŠKE MIMO PORADIA	14
PRAVIDLO 30 – PAS MIMO PORADIA	14
PRAVIDLO 31 – PONUKA MIMO PORADIA	15
PRAVIDLO 32 – KONTRA ALEBO REKONTRA MIMO PORADIA	15
PRAVIDLO 33 – SÚČASNÉ HLÁŠKY	15
PRAVIDLO 34 – ZACHOVANIE PRÁVA NA HLÁŠKU	15
PRAVIDLO 35 – NEPRÍPUSTNÉ HLÁŠKY	15
PRAVIDLO 36 – NEPRÍPUSTNÉ KONTRY ALEBO REKONTRY	16
PRAVIDLO 37 – PORUŠENIE POVINNOSTI PASOVAŤ	16
PRAVIDLO 38 – PONUKA NA VYŠŠOM AKO SIEDMOM STUPNI	16
PRAVIDLO 39 – HLÁŠKA PO ZÁVEREČNOM PASE	16
PRAVIDLO 40 – PARTNERSKÉ DOHODY	17
PRAVIDLO 41 – ZAČIATOK ZOHRÁVKY	17
PRAVIDLO 42 – PRÁVA TICHÉHO HRÁČA	18
PRAVIDLO 43 – OBMEDZENIA TICHÉHO HRÁČA	18
PRAVIDLO 44 – PORADIE A POSTUP ZOHRÁVKY	18
PRAVIDLO 45 – HRANÁ KARTA	19
PRAVIDLO 46 – NEÚPLNÉ ALEBO NEPLATNÉ OZNAČENIE KARTY TICHÉHO HRÁČA	20
PRAVIDLO 47 – VZATIE HRANEJ KARTY SPÄŤ	20
PRAVIDLO 48 – ODKRYTIE KARIET HLAVNÉHO HRÁČA	20
PRAVIDLO 49 – ODKRYTIE KARIET OBRANCU	21

PRAVIDLO 50 – HRANIE POKUTOVEJ KARTY	21
PRAVIDLO 51 – DVE ALEBO VIAC POKUTOVÝCH KARIET	22
PRAVIDLO 52 - NEVYNESENIE ALEBO NEPRIDANIE POKUTOVEJ KARTY	22
PRAVIDLO 53 – PRIJATÝ VÝNOS MIMO PORADIA	22
PRAVIDLO 54 – POČIATOČNÝ VÝNOS MIMO PORADIA	22
PRAVIDLO 55 – VÝNOS HLAVNÉHO HRÁČA MIMO PORADIA.....	23
PRAVIDLO 56 – VÝNOS OBRANCU MIMO PORADIA	23
PRAVIDLO 57 – PREDČASNÝ VÝNOS ALEBO PRIDANIE.....	23
PRAVIDLO 58 – SÚČASNÉ VÝNOSY ALEBO PRIDANIA	24
PRAVIDLO 59 – NEDÁ SA VYNIESŤ ALEBO PRIDAŤ TAK AKO JE POŽADOVANÉ.....	24
PRAVIDLO 60 – PRIDANIE PO NEPRÁVOPLATNOM ZAHRANÍ.....	24
PRAVIDLO 61 – NEPRIZNANIE FARBY – OTÁZKY NA NEPRIZNANIE	24
PRAVIDLO 62 – OPRAVA NEPRIZNANIA FARBY	25
PRAVIDLO 63 – DOKONANÉ NEPRIZNANIE FARBY.....	25
PRAVIDLO 64 – POSTUP PO DOKONANOM NEPRIZNANÍ FARBY	25
PRAVIDLO 65 – RADENIE ZDVIHOV	26
PRAVIDLO 66 – PREZERANIE ZDVIHOV	26
PRAVIDLO 67 – CHYBNÝ ZDVIH	26
PRAVIDLO 68 – NÁROKOVANIE ALEBO VZDIANIE SA ZDVIHOV	27
PRAVIDLO 69 – PRIJATÉ NÁROKOVANIE ALEBO VZDANIE SA ZDVIHOV	27
PRAVIDLO 70 – SPORNÉ NÁROKOVANI ALEBO VZDANIE SA	28
PRAVIDLO 71 – VZDANIE SA ZDVIHOV JE ZRUŠENÉ.....	28
PRAVIDLO 72 – VŠEOBECNÉ ZÁSADY.....	28
PRAVIDLO 73 – KOMUNIKÁCIA, TEMPO A KLAMANIE	29
PRAVIDLO 74 – CHOVANIE A ETIKETA	29
PRAVIDLO 75 – MYLNÉ VYSVETLENIE ALEBO MYLNÁ HLÁŠKA	30
PRAVIDLO 76 – DIVÁCI.....	30
PRAVIDLO 77 – TABUĽKA SADZIEB SÚŤAŽNÉHO BRIDŽU	31
PRAVIDLO 78 – SPÔSOBY HODNOTENIA VÝSLEDKOV a SÚŤAŽNÉ PODMIENKY	31
PRAVIDLO 79 – ZÍSKANÉ ZDVIHY.....	32
PRAVIDLO 80 – PREDPISY A ORGANIZÁCIA	32
PRAVIDLO 81 – VEDÚCI SÚŤAŽE	33
PRAVIDLO 82 – NÁPRAVA PROCEDURÁLNYCH CHÝB	33
PRAVIDLO 83 – UPOZORNENIE NA PRÁVO NA ODVOLANIE.....	34
PRAVIDLO 84 – ROZHODOVANIE O NEROZPORNÝCH SKUTOČNOSTIACH.....	34
PRAVIDLO 85 – ROZHODOVANIE O ROZPORNÝCH SKUTOČNOSTIACH.....	34
PRAVIDLO 86 – SÚŤAŽ DRUŽSTIEV	34
PRAVIDLO 87 – CHYBNÁ KRABICA	35
PRAVIDLO 88 – ODŠKODNENIE.....	35
PRAVIDLO 89 – NÁPRAVA V SÚŤAŽIACH JEDNOTLIVCOV	35
PRAVIDLO 90 – PROCEDURÁLNE POKUTY.....	35
PRAVIDLO 91 – POKUTOVANIE ALEBO VYLÚČENIE	35
PRAVIDLO 92 – PRÁVO NA ODVOLANIE.....	35
PRAVIDLO 93 – POSTUP PRI ODVOLANÍ.....	36

PRAVIDLO 1 – BALÍČEK KARIET

A. Poradie kariet a farieb

Súťažný bridž sa hrá s balíčkom 52 kariet, po 13 kariet v každej zo 4 farieb. Farby sú zostupne usporiadané v poradí: piky (♠), srdcia (♥), kára (♦), trefy (♣). Karty v každej z farieb sú zostupne usporiadané v poradí: eso (A), kráľ (K), dáma (Q), dolník (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

B. Predná strana karty

Súťažný orgán môže vyžadovať, aby predná strana kariet bola symetrická.

C. Zadná (rubová) strana karty

Zadné strany všetkých 52 kariet by mali byť identické. Môžu obsahovať slová, logo alebo obrázok, ale vyobrazenie by malo byť stredovo symetrické.

PRAVIDLO 2 – SÚŤAŽNÉ KRABICE

Každé rozdanie určené ku hre v danom kole je uložené v súťažnej krabici. Krabice sú očíslované. Sú tvorené 4 priehradkami pre 4 listy označené svetovými stranami: Sever (North), Východ (East), Juh (South), Západ (West).

Rozdávajúci a stav hier sú určené takto:

Rozdávajúci Sever	krabice	1	5	9	13
Rozdávajúci Východ	krabice	2	6	10	14
Rozdávajúci Juh	krabice	3	7	11	15
Rozdávajúci Západ	krabice	4	8	12	16
Obe strany v prvej hre	krabice	1	8	11	14
Sever - Juh v druhej hre	krabice	2	5	12	15
Východ - Západ v druhej hre	krabice	3	6	9	16
Obe strany v druhej hre	krabice	4	7	10	13

Rovnako sú označené krabice pre rozdanie 17-32 a pre každú ďalšiu skupinu 16 rozdaní. Krabice nezodpovedajúce uvedeným podmienkam sa nepoužívajú. Ale ak je takáto krabica použitá, platí označenie krabice pre celé súťažné kolo.

PRAVIDLO 3 – USPORIADANIE STOLOV

Pri každom stole hrajú 4 hráči. Stoly sú očíslované v poradí určenom vedúcim. Vedúci označí jeden smer ako Sever. Ostatné strany sú v normálnom vzťahu svetových strán k Severu.

PRAVIDLO 4 – PARTNERSTVO

Štyria hráči pri stole tvoria dve partnerské dvojice alebo strany: Sever – Juh proti Východ – Západ. V párovej súťaži alebo v súťaži družstiev hrajú súťažiaci ako dvojice alebo ako družstvá a ich partnerstvo trvá počas celého kola (s výnimkou prípadov, keď to povolí vedúci).

V súťaži jednotlivcov súťaží každý hráč samostatne a partnerstvo sa počas kola mení.

PRAVIDLO 5 – URČENIE MIEST

A. Východisková pozícia

Vedúci určí na začiatku každého kola východiskovú pozíciu každému súťažiacemu (jednotlivcovi, dvojici, družstvu). Ak nie je nariadené inak, môžu si členovia každej dvojice alebo družstva vybrať medzi pridelenými miestami. Hráč, ktorý si zvolil určitú svetovú stranu, môže v priebehu kola zmeniť stranu len na príkaz alebo s povolením vedúceho.

B. Zmena svetovej strany alebo stola

Hráči menia svetové strany alebo postupujú k ďalšiemu stolu podľa pokynov vedúceho. Vedúci je zodpovedný za jasné oznámenie pokynov. Každý hráč je zodpovedný za vystriedanie podľa pokynov vedúceho v stanovenom čase a následné zaujatie správneho miesta po každej zmene.

PRAVIDLO 6 – MIEŠANIE A ROZDÁVANIE

A. Miešanie

Pred začiatkom hry sa každý balíček dôkladne zamieša. Keď o to požiada ktorýkoľvek zo súperov, karty sa preložia.

B. Rozdávanie

Karty musia byť rozdane lícom nadol, po jednej, do celkového počtu 13 kariet v jednom liste. Každý list sa potom vloží lícom nadol do jednej zo 4 priehradiek krabice. Žiadne dve po sebe nasledujúce karty z balíčka nemajú byť rozdane do rovnakého listu. Odporúčaný postup je rozdávať karty v smere hodinových ručičiek.

C. Prítomnosť obidvoch dvojíc

Ak neurčí vedúci inak, pri miešaní a rozdávaní má byť prítomný aspoň jeden zástupca každej dvojice.

D. Nové miešanie a rozdávanie

1. Ak sa zistí skôr ako dražba začne pre obidve strany, že karty boli chybné rozdane alebo že hráč mohol vidieť prednú stranu niektorej karty patriacej inému hráčovi, miešanie a rozdávanie sa má opakovať. Potom platí pravidlo 16D pre

- náhodné pozretie karty patriacej do listu iného hráča pred ukončením zohrávania rozdania (pozri však pravidlo 24).
2. Ak účelom turnaja nie je opakované hranie už v minulosti odohraných rozdanií, potom ak bolo rozdanie z uloženého balíčku¹ alebo bolo rozdanie hrané už v inom kole, nemôže byť výsledok rozdania uznaný. (Tieto ustanovenia nemajú obmedzovať také usporiadania, kde dochádza k výmene krabíc medzi stolmi).
 3. Vedúci smie požiadať o nové miešanie a rozdávanie z akéhokoľvek dôvodu, ktorý je v súlade s pravidlami (avšak pozri pravidlá 22B a 86A).

E. Vedúci určí spôsob miešania a rozdávania

1. Vedúci smie dať pokyn, aby sa miešanie a rozdávanie vykonalo pri stole bezprostredne pred začiatkom hry.
2. Vedúci smie sám vopred vykonať miešanie a rozdávanie.
3. Rozhodca smie poveriť svojich pomocníkov alebo iné určené osoby, aby vykonali miešanie a rozdávanie vopred.
4. Vedúci smie stanoviť iný spôsob prípravy rozdania na dosiahnutie rovnakých plne náhodných rozdanií, ako v bodoch A a B vyššie.

F. Súťažné rozdania

Ak to vyžaduje hracie podmienky, môže byť podľa pokynov vedúceho zriadená 1 alebo viac presných kópii pôvodných rozdanií. Vtedy sa zvyčajne nevykoná nové rozdávanie krabice (hoci vedúci turnaja má právomoc nariadiť ho).

PRAVIDLO 7 – KONTROLA KRABÍC A KARIET

A. Umiestnenie krabice

Krabica s rozdanim, ktoré má byť zohrané, zostáva ležať v strede stola a správne orientovaná pokiaľ nie je hra ukončená.

B. Vybratie kariet z krabice

1. Každý hráč vyberie svoj list z priehradky zodpovedajúcej jeho svetovej strane.
2. Každý hráč si prepočíta svoje karty lícom nadol, aby sa uistil, že má presne 13 kariet. A až potom, ale skôr ako urobí hlášku, je hráč povinný prezrieť si líce svojich kariet.
3. Každý hráč sa počas hry stará o svoje karty a nedovolí, aby sa pomiešali s kartami iného hráča. Hráč sa nesmie dotýkať iných kariet ako svojich vlastných počas hry ani po jej skončení bez povolenia súpera alebo vedúceho (hlavný hráč však smie hrať s kartami z listu tichého hráča podľa pravidla 45).

C. Vrátenie kariet do krabice

Po skončení zohrávky hráč by mal premiešať svojich pôvodných 13 kariet a následne ich vloží do priehradky zodpovedajúcej jeho svetovej strane. Karty nesmú byť z krabice znova vybraté pokiaľ nie je prítomný zástupca každej strany alebo vedúci.

D. Zodpovednosť za správny postup

Každý súťažiaci, ktorý zostáva prítomný pri stole po dobu trvania kola, je primárne zodpovedný za dodržiavanie správnych podmienok pre hru pri stole.

PRAVIDLO 8 – POSTUPNOSŤ ZOSTÁV

A. Pohyb krabíc a súťažiacich

1. Vedúci oboznámi súťažiacich so správnym pohybom krabíc a súťažiacich.
2. Ak neurčí vedúci inak, hráč na Severe je zodpovedný za odovzdanie odohraných krabíc ku správnej strane pre ďalšiu zostavu.

B. Koniec zostavy

1. Zostava končí v okamihu, keď vedúci dá pokyn k začiatku ďalšej zostavy. Keď v tejto chvíli ešte pri niektorom stole hra neskončila, pokračuje zostava pre tento stôl dokiaľ nedôjde k premiestneniu hráčov.
2. Keď vedúci uplatní svoju právomoc odložiť hranie krabice, pre toto rozdanie kolo nekončí pre príslušných hráčov, pokiaľ nebude rozdanie odohrané a skóre odsúhlasené a zapísané, alebo kým vedúci nezruší hranie tejto krabice.

C. Koniec poslednej zostavy a koniec kola

Posledná zostava kola a tým aj celé kolo končí pre každý stôl vtedy, keď sú zohrané všetky rozdania určené ku hre pri tomto stole a výsledky boli zaznamenané bez námietok.

PRAVIDLO 9 – POSTUP PO NEZROVNALOSTI

A. Upozornenie na nezrovnalosť

1. Každý hráč môže upozorniť na nezrovnalosť počas dražby, pokiaľ mu to pravidlá nezakazujú, a to bez ohľadu na to, či so svojou hláškou je alebo nie je na rade.
2. Počas zohrávky, hlavný hráč alebo ktorýkoľvek z obrancov môže upozorniť na nezrovnalosť počas zohrávky, pokiaľ mu to pravidlá nezakazujú. Ohľadom nesprávne smerovanej odohranej karty pozri pravidlo 65B3.
3. Každý z hráčov, vrátane tichého hráča, sa smie pokúsiť predísť nezrovnalosti, avšak práva tichého hráča sú

¹ Usporiadaný balíček je balíček kariet, nezamiešaných z ich pôvodného usporiadania.

obmedzené pravidlami 42 a 43

4. Tichý hráč nesmie upozorniť na nezrovnalosť až do skončenia zohrávky, avšak pozri pravidlo 20F5 o oprave zjavne nesprávneho vysvetlenia hlavným hráčom.

5. Neexistuje povinnosť upozorniť na priestupok voči pravidlu spáchaný vlastnou stranou (pozri však pravidlo 20F5 ohľadom zjavne nesprávneho vysvetlenia partnera).

B. Po upozornení na nezrovnalosť

1. (a) Vedúci musí byť privolaný okamžite po upozornení na nezrovnalosť.

(b) Ak je na nezrovnalosť upozornené, môže vedúceho privolať ľubovoľný hráč, vrátane tichého hráča.

(c) Privoláním vedúceho nie je hráč zbavený žiadnych práv, na ktoré by mal inak právo.

(d) Skutočnosť, že hráč upozorní na nezrovnalosť spôsobenú vlastnou stranou, nemá vplyv na práva súperov.

2. Ani jeden z hráčov nesmie podniknúť žiadnu akciu, pokiaľ vedúci nevysvetlí všetky okolnosti nápravy nezrovnalosti.

C. Predčasná oprava nezrovnalosti

Akákoľvek predčasná oprava nezrovnalosti previnivšou stranou môže mať za následok ďalšiu nápravu (pozri výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B).

PRAVIDLO 10 - POSÚDENIE NÁPRAVY

A. Právo stanoviť nápravu

Právo stanoviť nápravu v prípade potreby má len vedúci. Hráči nemajú právo z vlastnej iniciatívy určovať nápravu (alebo sa nápravy zriecť, pozri pravidlo 81C5).

B. Zrušenie alebo zrieknutie sa nápravy

Vedúci môže prijať alebo zrušiť nápravu alebo zrieknutie sa nápravy, ktoré urobili hráči bez jeho pokynov.

C. Voľba po nezrovnalosti

1. Ak tieto pravidlá poskytujú po nezrovnalosti právo voľby, vedúci vysvetlí všetky možnosti, ktoré sú k dispozícii.

2. Ak si hráč po nezrovnalosti môže vybrať medzi viacerými možnosťami, musí tak urobiť bez konzultácie s partnerom.

3. Keď tieto pravidlá poskytujú neprevinivšej sa strane právo voľby po nezrovnalosti vykonanej súperom, je správne vybrať si najvýhodnejšiu z možností.

4. So zohľadnením pravidla 16C2, po náprave priestupku je správne, aby previnivší sa hráči urobili akúkoľvek hlášku alebo zahranie výhodné pre svoju stranu, a to aj keď sa bude zdať, že tým profitujú zo svojho priestupku (avšak pozri pravidlá 27 a 72C).

PRAVIDLO 11 – ZÁNİK PRÁVA NA NÁPRAVU

A. Akcia neprevinivšej sa strany

Právo na nápravu nezrovnalosti môže zaniknúť, ak podnikne ktorýkoľvek hráč neprevinivšej sa strany akúkoľvek akciu pred privoláním vedúceho. Ak strana mala prospech z následnej akcie súpera vykonanej z neznalosti príslušných ustanovení pravidiel, vedúci upraví výsledok iba tejto strany tak, že jej odoberie výhodu v celom rozsahu. Druhej strane ostane výsledok získaný pri stole.

B. Pokuta po zániku práva na nápravu

Aj v prípade zániku práva na nápravu podľa tohto pravidla vedúci smie udeliť procedurálnu pokutu (pozri pravidlo 90).

PRAVIDLO 12 – VOLNÉ ROZHODOVANIE VEDÚCEHO

A. Právo prideliť upravený výsledok

Vedúci smie prideliť upravený výsledok na žiadosť ktoréhokoľvek súťažiaceho podanú v čase stanovenom podľa pravidla 92B alebo z vlastnej iniciatívy, ak je k tomu oprávnený podľa týchto Pravidiel (pre súťaž družstiev pozri pravidlo 86B). Toto zahŕňa:

1. Vedúci smie prideliť upravený výsledok v prospech neprevinivšieho sa súťažiaceho, keď usúdi, že tieto Pravidlá nestanovujú nápravu pre konkrétny prípad porušenia pravidiel.

2. Vedúci pridelí umelý upravený výsledok, ak nemôže byť urobená žiadna náprava, ktorá by umožnila normálne zohranie rozdania (pozri C2 nižšie).

3. Vedúci môže prideliť upravený výsledok, ak bola uplatnená nesprávna náprava nezrovnalosti.

B. Ciele úpravy výsledku

1. Cieľom úpravy výsledku je nahradiť škodu neprevinivšej sa strane a odobrať akúkoľvek výhodu, ktorú získala previnivšia sa strana svojím priestupkom. Poškodenie existuje vtedy, keď v dôsledku priestupku neprevinivšia sa strana získa pri stole menej priaznivý výsledok, než by sa dal očakávať, ak k porušeniu nedošlo.

2. Vedúci nie je oprávnený prideliť upravený výsledok na základe skutočnosti, že náprava stanovená v týchto Pravidlách je buď neprimerane prísna alebo výhodná pre ktorúkoľvek zo strán.

C. Pridelenie upraveného výsledku

1. (a) Keď po nezrovnalosti je vedúci týmito Pravidlami oprávnený upraviť výsledok a je schopný prideliť upravený výsledok, urobí to. Takýto výsledok nahrádza výsledok dosiahnutý pri hre.

(b) Vedúci by pri pridelovaní upraveného výsledku mal hľadať riešenie, ktoré bude čo najbližšie k pravdepodobnému výsledku v prípade, ak by k priestupku nedošlo.

(c) Pridelený upravený výsledok môže byť vážený, aby odrážal pravdepodobnosti počtu potenciálnych výsledkov, pričom do úvahy sa môžu brať iba také výsledky, ktoré mohli byť dosiahnuté legálnym spôsobom.

(d) Ak existuje veľa možností alebo tieto možnosti nie sú zrejmé, vedúci môže prideliť umelý upravený výsledok (pozri **C2** nižšie).

(e) Ak po nezrovnalosti neprevinivšia sa strana prispela k vlastnému poškodeniu obzvlášť vážnou chybou (nesúvisiacou s priestupkom) alebo hazardným postupom, pričom v prípade neúspechu mohla dúfať v riešenie prostredníctvom nápravy, potom:

- (i) previnivšia sa strana dostane pridelený výsledok, ktorý by dostala pridelený ako dôsledok nápravy jej vlastného priestupku.
- (ii) neprevinivšia sa strana nedostane úľavu pri úprave za tú časť škody, ktorú si spôsobila sama.

2. (a) Ak nemôže byť z dôvodu nezrovnalosti v rozdani dosiahnutý žiadny výsledok (pozri aj **C1(d)**), vedúci pridelí umelý upravený výsledok v závislosti na zodpovednosti za nezrovnalosť. Súťažiaci priamo zodpovedný za nezrovnalosť dostane „priemerné mínus“ (v párovej súťaži najviac 40% možných súťažných bodov), čiastočne zodpovedný súťažiaci dostane „priemer“ (v párovom turnaji 50%) a súťažiaci, ktorý nie je nijako za nezrovnalosť zodpovedný, dostane „priemerné plus“ (v párovom turnaji najmenej 60%).

(b) Ak sa vedúci rozhodne prideliť umelý upravený výsledok priemerné plus alebo mínus v súťaži na IMPy, takýto výsledok je plus alebo mínus 3 IMPy. Ak s tým súhlasí súťažný orgán, tak tento výsledok môže zmeniť organizátor súťaže v súlade s ustanoveniami pravidiel **78D**, **86B3** a pravidla (d) uvedeného nižšie v tomto bode.

(c) Vyššie uvedené sa modifikuje pre neprevinivšieho sa súťažiaceho, ktorý získa výsledok kola presahujúci 60% dostupných súťažných bodov, alebo pre previnivšieho sa súťažiaceho, ktorý získa menej ako 40% dostupných súťažných bodov (alebo ekvivalenty v IMPoch). Takýmto súťažiacim sú pridelené percentá (alebo ekvivalenty v IMPoch) získané v ostatných rozdaniach toho kola.

(d) Súťažný orgán smie riešiť okolnosti, keď súťažiaci nedosiahol výsledok vo viacerých rozdaniach toho istého kola. Výsledky pridelené pre každé nasledujúce rozdanie sa môžu líšiť od predpisov uvedených v bodoch (a) a (b) vyššie.

3. V súťažiach jednotlivcov vedúci presadzuje nápravu podľa týchto pravidiel, pričom ustanovenia požadujúce pridelenie upraveného výsledku rovnako proti obidvom členom previnivšej sa strany, hoci za nezrovnalosť môže byť zodpovedný len jeden z partnerov. Vedúci však nepridelí procedurálnu pokutu proti partnerovi previnivšieho sa súťažiaceho, ak je toho názoru, že na nezrovnalosti nenesie vinu.

4. Ak pridelí vedúci upravený nevyvážený výsledok vo vyraďovacej (K.O.) súťaži, výsledok každého súťažiaceho v rozdani sa vypočíta separátne a každému z nich sa pridelí ich priemer.

PRAVIDLO 13 – NESPRÁVNY POČET KARIET²

A. Žiadna hláška nebola urobená

Ak žiaden z hráčov s nesprávnym počtom kariet neurobil ešte hlášku, potom:

1. Vedúci napraviť nezrovnalosť, a ak žiaden hráč nevidel kartu druhého hráča, má požadovať, aby sa rozdanie zohralo normálne.
2. Ak zistí vedúci, že jedna alebo viac priehradiek krabice obsahovalo nesprávny počet kariet a hráč videl jednu alebo niekoľko kariet z listu iného hráča, potom vedúci povolí odohranie a vyhodnotenie krabice. Ak sa potom domnieva, že vedľajšia informácia ovplyvnila výsledok rozdania, potom vedúci má upraviť výsledok (pozri pravidlo **12C1(b)**) a smie potrestať previnivšieho sa súťažiaceho.

B. Odhalenie počas licitácie alebo zohrávky

Ak vedúci určí, že list hráča pôvodne obsahoval viac ako 13 kariet a iný hráč mal menej kariet a zároveň hráč s nesprávnym počtom kariet už urobil hlášku, potom:

1. ak vedúci usúdi, že je možné rozdanie vrátiť do pôvodného stavu a normálne ho zohrať, potom rozdanie môže byť zohrané bez zmeny hlášky. Na konci zohrávky vedúci smie prideliť upravený výsledok.
2. Inak, ak už bola hláška urobená s nesprávnym počtom kariet, vedúci má prideliť upravený výsledok (pozri pravidlo **12C1(b)**) a smie potrestať previnivšiu sa stranu.

C. Karta naviac

Akákoľvek karta, ktorá nie je súčasťou rozdania, bude po nájdení z rozdania odstránená. Dražba a zohrávka pokračuje bez ďalšej úpravy. Nesmie sa prideliť upravený výsledok s výnimkou prípadu, ak sa zistí, že takáto karta už bola zahrnaná do odohraného zdvihu.

D. Po skončení zohrávky

Keď sa zistí po skončení zohrávky, že list hráča obsahoval pôvodne viac ako 13 kariet, pričom iný hráč mal menej kariet, výsledok sa musí zrušiť a musí sa prideliť upravený výsledok (smie sa použiť pravidlo **86B**). Previnivší sa súťažiaci podlieha procedurálnej pokute.

PRAVIDLO 14 - CHÝBAJÚCA KARTA

A. Zistenie neúplného listu pred začiatkom zohrávky

Ak sa zistí, že jeden alebo viac listov obsahuje menej ako 13 kariet pričom žiadny list nemá viac ako 13 kariet, a to pred otočením počiatočného výnosu, vedúci sa pokúsi všetky chýbajúce karty nájsť a:

1. ak je karta nájdená, tak sa vráti do neúplného listu,
2. ak kartu nie je možné nájsť, vedúci uvedie rozdanie do pôvodného stavu použitím iného balíčku kariet,

² Toto pravidlo sa uplatňuje ak sa zistí, že jeden alebo viac listov obsahuje viac než 13 kariet. Pre prípady, nedostatočného počtu kariet pozri pravidlo **14**.

3. dražba a zohrávka pokračuje normálne bez zmeny akýchkoľvek urobených hlášok, doplnený list sa berie tak, ako by od začiatku obsahoval všetky svoje karty.

B. Neskoršie zistenie neúplného listu

Ak sa zistí, že jeden alebo viac listov obsahuje menej ako 13 kariet pričom žiadny list nemá viac ako 13 kariet, a to kedykoľvek po otočení otváracieho výnosu (až do konca opravnej lehoty), vedúci sa pokúsi všetky chýbajúce karty nájsť, a:

1. ak sa karta nájde medzi odohranými kartami, využije sa pravidlo [67](#).
2. ak sa karta nájde inde, karta sa vráti do neúplného listu. Môžu sa uplatniť nápravy a pokuty (pozri odsek B4 nižšie).
3. ak sa karta nedá nájsť, vedúci uvedie rozdanie do pôvodného stavu použitím iného balíčku kariet. Môžu sa uplatniť nápravy a pokuty (pozri odsek B4 nižšie).
4. karta vrátená do listu podľa ustanovenia v časti B tohto pravidla je považovaná za trvalú súčasť neúplného listu. Môže sa stať pokutovou kartou a jej neodohranie môže predstavovať nepriznanie farby.

C. Informácia z výmeny karty

Vedomosť o výmene karty je neoprávnenou informáciou pre partnera hráča, ktorého list obsahoval nesprávny počet kariet.

PRAVIDLO 15 – NESPRÁVNA KRABICA ALEBO LIST

A. Karty z nesprávnej krabice

1. Hláška sa zruší (spolu so všetkými následnými hláškami), ak ju urobil hráč držiaci karty, ktoré vybral z nesprávnej krabice.
2. (a) Ak partner previnivšieho sa hráča následne urobil hlášku, vedúci má prideliť upravený výsledok.
(b) V ostatných prípadoch, po pohľade do správneho listu previnivší sa hráč licituje znovu a dražba pokračuje od tohto bodu normálne.
(c) Na každú zrušenú hlášku sa vzťahuje pravidlo [16C](#).
3. Ak previnivší sa hráč následne zopakuje svoju hlášku v rozdaní, kde omylom vybral svoje karty, vedúci smie povoliť³, aby sa toto rozdanie odohralo normálne, ale vedúci má prideliť upravený výsledok ak sa hláška previnivšieho hráča líši³ od jeho pôvodnej zrušenej hlášky.

B. Zistenie nesprávnej krabice počas dražby alebo zohrávky⁴

Ak zistí vedúci počas dražby, že súťažiaci hrá rozdanie, ktoré nemal hrať v danej zostave, potom:

1. ak jeden alebo viacero hráčov pri stole toto rozdanie už odohrali skôr, so správnymi súpermi alebo inak, rozdanie sa zruší ako pre jeho stranu, tak aj pre súperov.
2. ak ani jeden zo štyroch hráčov rozdanie nehral, vedúci smie požadovať dokončenie dražby a zohrávky. Povolí zachovanie dosiahnutého výsledku a smie požadovať, aby oba páry odohrali správne rozdanie proti sebe neskôr.
3. Vedúci má prideliť umelý upravený výsledok (pozri pravidlo [12C2\(a\)](#)) ktorémukoľvek súťažiacemu, ktorému bola odopretá príležitosť získať platný výsledok.

PRAVIDLO 16 – OPRÁVLENÉ A NEOPRÁVLENÉ INFORMÁCIE

A. Využívanie informácií hráčmi

1. Hráč môže využívať informácie z dražby alebo zohrávky, ak:
(a) sú odvodené z právoplatných hlášok a zahranií aktuálneho rozdania (vrátane neprávoplatných hlášok a zahranií, ktoré sú akceptované) a nie je ovplyvnený neoprávnenou informáciou z iného zdroja; alebo
(b) sú to oprávnené informácie zo zrušenej akcie (pozri C); alebo
(c) sú to informácie špecifikované v niektorom pravidle alebo predpise, ktorý má byť schválený, alebo, ak to nie je inak špecifikované, vyplývajú z legálnych postupov oprávnených týmito pravidlami a v predpisoch (pozri však následný bod [B1](#)); alebo
(d) sú to informácie, ktoré hráč mal predtým, než vybral svoj list z krabice (pravidlo [7B](#)) a pravidlá nevyklúčujú použitie týchto informácií hráčom.
2. Hráči môžu tiež brať do úvahy svoj odhad svojho vlastného výsledku, vlastností svojich súperov a akúkoľvek požiadavku súťažných predpisov.

B. Vedľajšia informácia od partnera

1. Akákoľvek vedľajšia informácia od partnera, ktorá môže naznačiť hlášku alebo zahraniie, je neoprávnená. Toto zahŕňa poznámky, otázky, odpovede na otázky, neočakávané alertovanie alebo opomenutie alertovania, zrejším váhaním, neprímeranou zmenou tempa, zvláštnym dôrazom, intonáciou, gestom, pohybom, alebo nezvyčajným správaním sa.
(a) Hráč nesmie zvoliť hlášku alebo zahraniie, ktoré je neoprávnenou informáciou takto demonštratívne ponúkané oproti iným, ak ako logická alternatíva existuje iná hláška alebo zahraniie.
(b) Logická alternatíva je akcia, ktorú by predmetná trieda hráčov, využívajúc partnerské dohovory, vážne zvažovala a časť takýchto hráčov si ju vyberie.
2. Ak sa hráč domnieva, že súper takúto dodatočnú informáciu poskytol a že v jej dôsledku mohlo dôjsť k poškodeniu, smie oznámiť, pokiaľ to predpisy súťažného orgánu nezakazujú (tieto môžu požadovať, aby bol privolaný vedúci), že si vyhradzuje právo privolať neskôr vedúceho (súperi by mali privolať vedúceho okamžite, keď popierajú fakt, že mohla byť podaná neoprávnená informácia).

³ Náhradná hláška sa líši, ak jej význam je výrazne iný alebo aj je to blaf.

⁴ Toto pravidlo sa uplatňuje iba v individuálnych a párových súťažiach, pre súťaže družstiev pozri pravidlo [86B](#).

3. Ak má hráč opodstatnený dôvod domnievať sa, že súper, ktorý mal logickú alternatívu, zvolil akciu, ktorá mohla byť ponúknutá vedľajšou informáciou, mal by zavolať vedúceho po skončení zohrávky⁵. Vedúci má prideliť upravený výsledok (pozri pravidlo 12C1), ak dôjde k záveru, že porušenie pravidla malo za následok výhodu pre previnivšiu stranu.

C. Informácia zo zrušených hlášok a zahranií

Ak hláška alebo zahraniie boli zrušené v súlade s týmito pravidlami:

1. Všetky informácie vyplývajúce zo zrušenej akcie sú pre neprevinivšiu sa stranu oprávnené, bez ohľadu na to, či to bola vlastná akcia alebo akcia súperov.
2. pre previnivšiu sa stranu sú informácie získané z jej vlastnej zrušenej akcie a zo zrušenej akcie neprevinivšej sa strany, neoprávnené. Hráč previnivšej sa strany nesmie zvoliť hlášku alebo zahraniie, ktoré je neoprávnenou informáciou takto demonštratívne ponúkané oproti iným, ak ako logická alternatíva existuje iná hláška alebo zahraniie.
3. Vedúci má prideliť upravený výsledok (pozri pravidlo 12C1), ak sa domnieva, že porušenie C2 poškodilo neprevinivšiu sa stranu.

D. Vedľajšia informácia z iných zdrojov

1. Ak získa hráč náhodne vedľajšiu informáciu o rozdaní, ktoré hrá alebo bude hrať, napr. zhladnutím nesprávneho listu, vypočutím si hlášok, výsledkov alebo poznámok, videním kariet pri inom stole alebo videním karty patriacej inému hráčovi pri vlastnom stole pred začiatkom dražby (pozri tiež pravidlo 13A), má byť na túto skutočnosť neodkladne upozornený vedúci, najlepšie hráčom, ktorý informáciu získal.
2. Ak sa vedúci domnieva, že by získaná informácia pravdepodobne mohla ovplyvniť normálnu hru, môže predtým, než bola urobená akákoľvek hláška:
 - (a) zmeniť posadenie hráčov pri stole, pokiaľ to druh súťaže a spôsob hodnotenia výsledkov dovoľujú tak, aby hráč s informáciou o jednom z listov hral s týmto listom, alebo
 - (b) ak to forma súťaže umožňuje, nariadiť opätovné namiešanie rozdania pre týchto súťažiacich; alebo
 - (c) umožniť ukončenie zohrávky rozdania, pričom bude pripravený prideliť upravený výsledok, ak usúdi, že vedľajšia informácia ovplyvnila výsledok; alebo
 - (d) prideliť upravený výsledok (pre súťaž družstiev pozri pravidlo 86B).
3. Ak sa takáto vedľajšia informácia získa po urobenej prvej hláške v dražbe a pred dokončením zohrávky rozdania, vedúci postupuje podľa ustanovení bodov 2(c) alebo 2(d) vyššie.

PRAVIDLO 17 – DRAŽOBNÉ OBDOBIE

A. Dražobné obdobie začína

Dražobné obdobie rozdania pre stranu začína, akonáhle jeden z jej hráčov vytiahne svoje karty z krabice.

B. Prvá hláška

Hráč označený na krabici ako rozdávací urobí prvú hlášku.

C. Následné hlášky

Hráč po ľavici rozdávacého urobí druhú hlášku a potom draží každý hráč v poradí v smere hodinových ručičiek.

D. Koniec dražobného obdobia

1. Dražobné obdobie končí, keď po skončení dražby podľa pravidla 22A, vyloží počiatočný výnos. Ak je výnos mimo poradia, pozri pravidlo 54). Interval medzi koncom dražby a koncom dražobného obdobia je určený na vysvetlenie dražby.
2. Ak ani jeden z hráčov neurobí hlášku (pozri pravidlo 22B), dražobné obdobie končí, keď sa všetky štyri listy vrátia do krabice.
3. Keď po hláške nasledovali 3 pasy, dražba nekončí, ak jeden z tých pasov bol mimo poradia, čím sa jednému hráčovi uprelo právo urobiť hlášku, keď bol na rade. Ak sa tak stane, dražba sa vráti k vynechanému hráčovi, všetky následné pasy sú zrušené a dražba pokračuje normálne. Na zrušené hlášky sa uplatní pravidlo 16C a každý hráč, ktorý pasoval mimo poradia, sa stáva previnivším.

PRAVIDLO 18 – PONUKY

A. Správny spôsob

Ponuka vymenováva počet extra zdvihov (zdvihy nad počet 6) od 1 do 7 a druh záväzku. (Pas, kontra a rekontra sú hlášky, ale nie sú to ponuky).

B. Vyššia ponuka

Ponuka je vyššia než predchádzajúca ponuka, keď vymenováva rovnaký počet extra zdvihov vo vyššom druhu záväzku alebo väčší počet extra zdvihov v ľubovoľnom druhu záväzku.

C. Dostatočná ponuka

Ponuka, ktorá je vyššia než bezprostredne predchádzajúca, je dostatočná ponuka.

D. Nedostatočná ponuka

Ponuka, ktorá nie je vyššia než bezprostredne predchádzajúca ponuka, je nedostatočná ponuka. Vykonanie nedostatočnej ponuky je priestupkom (pre nápravu pozri pravidlo 27).

⁵ Privolanie vedúceho skôr alebo neskôr nie je považované za porušenie.

E. Poradie druhov záväzkov

Druhy záväzkov v zostupnom poradí sú: bez tromfov, piky, srdcia, kára, trefy.

F. Iné spôsoby

Súťažný orgán môže povoliť iné spôsoby vykonávania hlášok.

PRAVIDLO 19 – KONTRY A REKONTRY

A. Kontry

1. Hráč smie kontrovať len poslednú predchádzajúcu ponuku urobenú súperom; po tejto ponuke nemohli nasledovať iné hlášky ako pas.
2. Kontrujúci nesmie uvádzať počet extra zdvihov alebo druh záväzku. Jediný správny spôsob je len slovo „kontra“.
3. Ak hráč pri kontrovaní uvedie chybný počet extra zdvihov alebo druh záväzku, predpokladá sa, že kontroval ponuku tak ako bola urobená. (Môže byť uplatnené pravidlo 16 – Neoprávnená informácia).

B. Rekontry

1. Hráč smie rekontrovať len predchádzajúcu kontru. Túto hlášku musel urobiť súper a po tejto hláške kontra nemohli nasledovať iné hlášky než pas.
2. Rekontrujúci neuvádza počet extra zdvihov alebo druh záväzku. Jediný správny spôsob je len slovo „rekontra“.
3. Keď hráč pri rekontrovaní uvedie chybný počet extra zdvihov alebo druh záväzku, predpokladá sa, že rekontroval ponuku tak, ako bola urobená. (Môže byť uplatnené pravidlo 16 – Neoprávnená informácia).

C. Kontra alebo rekontra nahradená ponukou

Platnosť každej kontry alebo rekontry sa končí právoplatnou následnou ponukou.

D. Sadzba za kontrovaný alebo rekontrovaný záväzok

Ak kontrovaná alebo rekontrovaná ponuka nebola nahradená inou právoplatnou ponukou, zvyšujú sa sadzby za kontrovaný alebo rekontrovaný záväzok podľa pravidla 77.

PRAVIDLO 20 – OPAKOVANIE A VYSVETLENIE HLÁŠOK

A. Nejasne identifikovaná hláška

Hráč, ktorý má pochybnosti o urobenej hláške, smie požiadať jej okamžité vysvetlenie.

B. Opakovanie dražby v priebehu dražobného obdobia

Počas dražobného obdobia, hráč, ktorý je na rade k dražbe, je oprávnený nechať si zopakovať všetky predchádzajúce hlášky s výnimkou, ak má pravidlami prikázané pasovať. Do odpovede na takúto požiadavku by mali byť zahrnuté aj všetky alerty. Hráč si nesmie požiadať o čiastočné zopakovanie predchádzajúcich hlášok a nesmie zastaviť opakovanie pred jeho ukončením.

C. Opakovanie dražby po konečnom pase

1. Po záverečnom pase má ktorýkoľvek obranca právo sa spýtať, či má počiatočný výnos (pozri pravidlá 47E a 41).
2. Hlavný hráč⁶ alebo ktorýkoľvek obranca, ak je prvýkrát na rade ku hre, smie požiadať o zopakovanie všetkých predchádzajúcich hlášok (pozri pravidlá 41B a 41C). Tak ako v bode B, hráč nesmie požiadať len čiastočne zopakovanie ani nesmie toto opakovanie zastaviť.

D. Kto smie požiadať o vysvetlenie dražby

Požiadavku o zopakovanie hlášok má zodpovedať jeden zo súperov.

E. Oprava chyby pri zopakovaní dražby

Všetci hráči vrátane tichého hráča alebo hráča, ktorý musí podľa pravidiel pasovať, zodpovedajú za okamžitú opravu chyby v zopakovaní dražby (pozri pravidlo 12C1, ak neoprávnené zopakovanie dražby spôsobí poškodenie).

F. Vysvetlenie hlášok

1. V priebehu dražby a pred záverečným pasom každý hráč, ak je na rade ku hre, smie požiadať⁷ o vysvetlenie dražby súperov. Má právo pýtať sa na skutočne urobené hlášky, na opodstatnené alternatívne hlášky, ktoré mohli byť a neboli urobené a na závery výberu akcie, keď sú tieto záležitosťou partnerského dohovoru. Ak nedá vedúci iný pokyn, na otázky normálne odpovedá partner hráča, ktorý predmetnú hlášku urobil. Partner hráča, ktorý sa pýta, nesmie klásť doplňujúce otázky, pokiaľ nebude na rade ku dražbe alebo zohrávke. Môže sa použiť pravidlo 16 a súťažný orgán môže stanoviť predpisy pre písomnú formu vysvetlenia.
2. Po záverečnom pase a počas celej zohrávky smie ktorýkoľvek obranca, ak je na rade ku hre, požadovať vysvetlenie dražby súpera. Hlavný hráč, ak je na rade ku hre buď z vlastného listu alebo zo stola, môže požiadať o vysvetlenie hlášky obrancu a signálov obrancov. Vysvetlenia by sa mali dávať na podobne ako v bode 1 a podáva ich partner hráča, ktorého postup sa vysvetľuje.
3. V súlade s bodmi 1 a 2 vyššie, hráč sa smie opýtať na jednotlivú hlášku, ale môže sa využiť pravidlo 16B1.
4. (a) Ak si hráč v priebehu dražby uvedomí, že jeho vlastné vysvetlenie bolo chybné alebo neúplné, musí privolať

⁶ Hlavný hráč je prvýkrát na rade ku hre z listu tichého hráča s výnimkou, ak akceptuje počiatočný výnos mimo poradia.

⁷ S výnimkou, keď pravidlá vyžadujú od tohto hráča, aby pasoval

vedúceho pred ukončením vysvetlenia dražby a chybné vysvetlenie opraviť. Smie privolať vedúceho aj skôr, ale nie je to jeho povinnosť (pre opravu počas zohrávky pozri pravidlo 75B2).

(b) Vedúci, ak je privolaný, použije pravidlo 21B alebo pravidlo 40B3.

5. (a) Hráč, ktorého partner poskytol chybné vysvetlenie, nesmie opraviť chybu počas dražby, ani nesmie akýmkoľvek spôsobom naznačovať, že došlo k chybe. Takéto „chybné vysvetlenie“ zahŕňa aj opomenutie alertovať alebo oznámiť ako to vyžadujú predpisy, alebo alertovanie (alebo oznámenie), ktoré predpisy nevyžadujú.

(b) Hráč musí privolať vedúceho a informovať svojich súperov, že podľa jeho názoru vysvetlenie jeho partnera bolo chybné (pozri pravidlo 75B), ale len pri svojej prvej právoplatnej príležitosti, ktorou je

(i) pre obrancu, na konci zohrávky.

(ii) pre hlavného hráča alebo tichého hráča, po záverečnom pase dražby.

6. Ak vedúci usúdi, že hráč založil akciu na základe nesprávnej informácie, ktorú dostal od súpera, uplatní sa podľa potreby pravidlo 21 alebo pravidlo 47E.

G. Nesprávny postup

1. Hráč nesmie položiť otázku, ak je jeho výlučnou snahou pomôcť partnerovi.

2. Hráč nesmie položiť otázku, ak je jeho výlučnou snahou vynútiť si nesprávnu odpoveď od súpera.

3. S výnimkou, ak to súťažný orgán povolí, hráč nesmie študovať svoju vlastnú konvenčnú kartu a poznámky počas dražobného obdobia a počas zohrávky (pozri však pravidlo 40B2(b)).

PRAVIDLO 21 – NESPRÁVNA INFORMÁCIA

A. Hláška alebo zahranie založená vlastným nedorozumením samotného hráča

Hráč nemá nárok na nápravu ani odškodnenie, keď urobil akciu na základe svojho vlastného nedorozumenia.

B. Hláška založená na nesprávnej informácii súpera

1. (a) Až do konca dražobného obdobia (pozri pravidlo 17D) a za podmienky, že partner neurobil následnú hlášku smie hráč zmeniť hlášku bez ďalšej nápravy pre svoju stranu, ak rozhodca usúdi, že rozhodnutie urobiť danú hlášku mohlo byť ovplyvnené nesprávnou informáciou poskytnutou hráčovi súperom. Zabudnutie včas alertovať hlášku v prípade, ak sa jej alertovanie vyžaduje súťažným orgánom, je považované za nesprávnu informáciu.

(b) Vedúci má predpokladať skôr chybné vysvetlenie než chybnú hlášku, ak neexistuje dôkaz svedčiaci o opaku.

2. Keď sa rozhodne hráč zmeniť hlášku v dôsledku nesprávnej informácie (podľa odseku 1 tohto pravidla), jeho súper po ľavici smie potom zmeniť každú prípadnú následnú hlášku, ktorú sám urobil, ale použije sa pravidlo 16C.

3 Ak je na zmenu hlášky príliš neskoro a vedúci usúdi, že previnivšia sa strana získala výhodu z tejto nezrovnalosti, vedúci pridelí upravený výsledok.

PRAVIDLO 22 - KONIEC DRAŽBY

Dražba končí, keď:

A. jeden alebo viac hráčov urobilo ponuku a po poslednej ponuke nasledovali tri pasy po sebe. Posledná platná ponuka sa stáva záväzkom (pozri však pravidlo 19D).

B. všetci štyria hráči pasujú (ale pozri pravidlo 25). Listy sa vrátia do krabice bez zohrávky. Nesmie sa zamiešať a znovu rozdať.

PRAVIDLO 23 – POROVNATEĽNÁ HLÁŠKA

A. Definícia

Hláška, ktorá nahrádza zrušenú hlášku je porovnateľná hláška, ak:

1. má rovnaký alebo podobný význam ako sa dá priradiť zrušenej hláške, alebo

2. určuje podmnožinu možných vysvetlení, ktoré je možné priradiť zrušenej hláške, alebo

3. má rovnaký účel (napr. dopytovacia ponuka alebo relay) ako sa dá priradiť zrušenej hláške.

B. Bez nápravy

Ak je hláška zrušená (v zmysle pravidla 29B) a previnivší hráč sa rozhodne v čase, keď je na rade k dražbe, nahradí nezrovnalosť porovnateľnou hláškou, potom aj dražba aj zohrávka pokračujú bez ďalšej nápravy. Pravidlo 16C2 sa neuplatní, ale pozri bod C nižšie.

C. Poškodenie neprevinivšej sa strany

Ak po náhrade porovnateľnou hláškou (pozri pravidlá 27B1(b), 30B1(b)(i), 31A2 a 32A2(a)) vedúci usúdi po skončení zohrávky, že bez pomoci získanej vďaka priestupku by výsledok bol pravdepodobne iný a dôsledku toho je neprevinivšia strana poškodená, má prideliť upravený výsledok (pozri pravidlo 12C1(b)).

PRAVIDLO 24 – KARTA ODKRYTÁ ALEBO VYNESENÁ POČAS DRAŽBY

Ak vedúci rozhodne, že počas dražby v dôsledku hráčovej vlastnej chyby mohol jednu alebo viac jeho kariet počas dražby vidieť jeho partner, vedúci má nariadiť, aby bola každá takáto karta obrátená lícom nahor, kým neskončí dražba. Informácie z takto odhalených kariet sú oprávnené pre neprevinivšiu sa stranu, ale sú neoprávnené pre previnivšiu sa stranu (pozri pravidlo 16C).

A. Odkrytá malá karta, nevynesená predčasne

Ak je odkrytá jedna karta nižšia než honér a karta nebola vynesená predčasne, k žiadnej náprave nedôjde (ale pozri bod E nižšie).

B. Odkrytý honér alebo karta vynesená predčasne

Ak je odkrytá jedna karta a je to honér alebo ak bola ľubovoľná karta vynesená predčasne, partner previnivšieho hráča musí pasovať, akonáhle bude prvýkrát na rade k dražbe (pozri pravidlo 72C, keď pas poškodí neprevinivšiu sa stranu).

C. Odkryté dve alebo viac kariet

Ak je odkrytých dve alebo viac kariet, partner previnivšieho hráča musí pasovať akonáhle bude prvýkrát na rade k dražbe (pozri pravidlo 72C, keď pas poškodí neprevinivšiu sa stranu).

D. Strana hlavného hráča

Ak sa previnivšia strana stane hlavným alebo tichým hráčom, karty sa vrátia späť do ruky.

E. Obrancovia

Ak na záver dražby sa má previnivšia strana stať obrancom, každá takáto strana sa stáva trestnou kartou (pozri pravidlá 50 a 51).

PRAVIDLO 25 – PRÁVOPLATNÉ A NEPRÁVOPLATNE ZMENY HLÁŠOK

A. Neúmyselná hláška

1. Ak si hráč uvedomí, že neurobil hlášku, ktorú chcel urobiť, smie, pokiaľ jeho partner ešte neurobil hlášku, nahradiť svoju neúmyselnú hlášku hláškou, ktorú chce urobiť. Druhá (úmyselná) hláška platí a je podlieha príslušnému pravidlu, ale neuplatňujú sa výnosové obmedzenia v pravidle 26.
2. Ak pôvodný úmysel hráča bol urobiť vybranú alebo oznámenú hlášku, táto hláška platí. Zmena hlášky sa smie povoliť z dôvodu mechanickej chyby alebo prerieknutia, ale nie z dôvodu straty sústredenosti týkajúcej sa umyslu.
3. Hráčovi je umožnené nahradiť neúmyselnú hlášku, ak sú splnené podmienky uvedené v bode A1 vyššie, a to bez ohľadu na to, ako sa o svojej chybe dozvedel.
4. Žiadna zmena hlášky sa nesmie urobiť po tom, keď hráčov partner urobil následnú hlášku.
5. Ak dražba skončí predtým, než je na rade hráčov partner, žiadna zmena hlášky sa nesmie urobiť po skončení dražobného obdobia (pozri pravidlo 17D).
6. Ak je zmena povolená, súper po ľavici môže zrušiť akúkoľvek hlášku, ktorú urobil po prvej hláške. Informácie zo zrušenej hlášky sú oprávnené pre jeho stranu a neoprávnené pre súperov.

B. Úmyselná hláška

1. Nahradzujúcu hlášku nepovolenú podľa odseku A smie akceptovať súper po ľavici previnivšieho hráča. (Je prijatá, ak súper po ľavici po tejto hláške úmyselne draží). Prvá hláška sa potom zruší, druhá hláška platí a dražba pokračuje (smie sa použiť pravidlo 26).
2. S výnimkou podľa bodu B1, nahradzujúca hláška, nepovolená podľa bodu A, je zrušená. Pôvodná hláška platí a dražba pokračuje (smie sa použiť pravidlo 26).
3. Na každú zrušenú hlášku sa vzťahuje pravidlo 16C.

PRAVIDLO 26 – ODVOLANÁ HLÁŠKA, VÝNOSOVÉ OBMEDZENIA

A. Bez výnosových obmedzení

Ak je zrušená hláška previnivšieho hráča a je nahradená porovnateľnou hláškou (pozri pravidlo 23A), potom ak sa tento hráč stane obráncom, tak pre jeho stranu neexistujú žiadne výnosové obmedzenia. Pravidlo 16C sa neuplatňuje, ale pozri pravidlo 23C.

B. Výnosové obmedzenia

Ak je zrušená hláška previnivšieho hráča a nie je nahradená porovnateľnou hláškou, potom ak sa tento hráč stane obráncom, tak hlavný hráč smie pri prvej príležitosti, keď je partner previnivšieho hráča na výnose (čo môže byť úvodný výnos) zakázať partnerovi previnivšieho hráča výnos ľubovoľnej farby, ktorá nebola menovaná obrancami počas právoplatnej dražby. Takýto zákaz trvá tak dlho, pokiaľ partner previnivšieho sa hráča zostáva na výnose.

PRAVIDLO 27 – NEDOSTATOČNÁ PONUKA

A. Prijatie nedostatočnej ponuky

1. Akákoľvek nedostatočná ponuka smie byť prijatá (považovaná za právoplatnú), keď ju akceptuje súper po ľavici previnivšieho sa hráča. Nedostatočná ponuka je prijatá, ak súper po ľavici previnivšieho urobí hlášku.
2. Ak hráč urobí nedostatočnú hlášku mimo poradia, použije sa pravidlo 31.

B. Nedostatočná ponuka nie je prijatá

Ak nedostatočná ponuka urobená v poradí nie je prijatá (pozri bod A), musí byť zmenená nahradením právoplatnou hláškou (pozri bod 3 nižšie). Potom:

1. (a) ak je nedostatočná ponuka opravená najnižšou dostatočnou ponukou rovnakého druhu záväzku ako určovala zrušená hláška, dražba pokračuje bez ďalšej nápravy. Neuplatňujú sa pravidlá 26B a 16C, ale pozri bod D nižšie.
(b) ak, s výnimkou uvedenou v (a), je nedostatočná ponuka opravená porovnateľnou ponukou (pozri pravidlo 23A), dražba pokračuje bez ďalšej nápravy. Neuplatňuje sa pravidlo 16C, ale pozri bod D nižšie.
2. s výnimkou podľa bodu B1 vyššie, ak je nedostatočná ponuka opravená dostatočnou ponukou alebo pasom, partner

previnivšieho musí pasovať vždy, keď bude na rade k dražbe. Smú sa uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B, pozri tiež pravidlo 72C.

3. s výnimkou podľa B1(b) vyššie, ak sa previnivší hráč pokúsi nahradiť svoju nedostatočnú ponuku kontrolou alebo rekontrou, táto kontra alebo rekontra sa zruší. Previnivší hráč ju musí nahradiť ponukou, ktorá je v súlade s vyššie uvedenými odsekmi a jeho partner musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe. Smú sa uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B, pozri tiež pravidlo 72C.

4. Ak sa previnivší hráč pokúsi nahradiť jednu nedostatočnú ponuku inou nedostatočnou ponukou, vedúci rozhodne ako v odseku 3 ak súper po ľavici neprijme nedostatočnú ponuku, ako to povoľuje bod A1 vyššie.

C. Predčasné nahradenie

Ak previnivší hráč nahradí svoju nedostatočnú ponuku skôr než vedúci rozhodol o náprave, nahradenie, ak je právoplatné, platí s výnimkou ak je nedostatočná ponuka prijatá v súlade s bodom A1 (ale pozri bod B3 vyššie). Na nahradzujúcu hlášku použije vedúci vyššie uvedené odseky.

D. Nevinná strana je poškodená

Ak v dôsledku použitia B1 vedúci na konci zohrávky usúdi, že bez pomoci získanej prostredníctvom priestupku by výsledok rozdania bol pravdepodobne iný, v dôsledku čoho je neprevinivšia sa strana poškodená (pozri pravidlo 12B1), potom má udeliť upravený výsledok. Pri upravovaní by mal hľadať čo možno najpravdepodobnejší výsledok krabice v prípade, ak by k nedostatočnej ponuke nedošlo.

PRAVIDLO 28 – HLÁŠKY POVAŽOVANÉ ZA HLÁŠKY V PORADÍ

A. Súper po pravici musí pasovať

Hláška je považovaná za hlášku v poradí, ak bola urobená hráčom, ktorého súper po pravici bol na rade k dražbe, avšak podľa nariadenia vedúceho bol tento súper povinný pasovať.

B. Hláška správneho hráča rušiaca hlášku mimo poradia

Hláška je považovaná za hlášku v poradí, keď bola urobená hráčom, ktorý bol na rade k dražbe a ktorá bola urobená skôr, než bola stanovená náprava za súperovu hlášku mimo poradia. Takáto hláška má za následok zánik práva na zápravu za hlášku mimo poradia. Dražba ďalej pokračuje, akoby súper nedražil, keď bol v poradí. Pravidlo 26 sa neuplatní, ale pozri pravidlo 16C2.

PRAVIDLO 29 – POSTUP PO HLÁŠKE MIMO PORADIA

A. Strata práva na nápravu

Po hláške mimo poradia môže sa súper po ľavici previnivšieho môže rozhodnúť urobiť hlášku, čím zaniká právo na akúkoľvek nápravu.

B. Zrušenie hlášky mimo poradia

Ak sa neuplatní bod A, hláška mimo poradia sa zruší a dražba sa vracia ku hráčovi, ktorý bol správne na rade k dražbe. Na previnivliu sa stranu sa uplatnia ustanovenia pravidiel 30, 31 a 32.

C. Hláška mimo poradia je umelá

Ak je hláška mimo poradia umelá (konvenčná), uplatnia sa ustanovenia pravidiel 30, 31 a 32 na druh(y) záväzku skutočne označený(é) umelou hláškou a nie na menovaný druh záväzku.

PRAVIDLO 30 – PAS MIMO PORADIA

Ak pasoval hráč mimo poradia a hláška bola zrušená, pretože sa neuplatnila táto možnosť podľa pravidla 29A, využijú sa nasledovné ustanovenia (ak je pas umelý, pozri bod C):

A. Na rade k dražbe je súper po pravici

Ak sa pasom mimo poradia previnil hráč, keď bol na rade k dražbe súper po jeho pravici, previnivší hráč musí pasovať keď je najbližšie na rade k dražbe a smie sa uplatniť pravidlo 72C.

B. Na rade k dražbe je partner alebo hráč po ľavici

1. Ak previnivší hráč pasoval, keď bol na rade k dražbe jeho partner alebo súper po jeho ľavici a ak previnivší sa hráč dovedy neurobil hlášku, potom:

(a) partner previnivšieho hráča smie urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku keď bude na rade k dražbe, ale uplatní sa pravidlo 16C2.

(b) previnivší hráč smie urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku, keď bude na rade k dražbe a

(i) ak je hláška porovnateľná (pozri pravidlo 23A), k ďalšej náprave nedôjde. Pravidlo 26B sa neuplatní, ale pozri pravidlo 23C.

(ii) Ak nie je hláška porovnateľná (pozri pravidlo 23A), partner previnivšieho sa hráča musí pasovať, keď bude najbližšie na rade k dražbe. Smú sa uplatniť pravidlá 16C, 26B a 72C.

2. Ak previnivší sa hráč už predtým urobil hlášku, na pas mimo poradia, keď bol na rade k dražbe súper po pravici, sa hľadá ako na zmenu hlášky. Uplatní sa pravidlo 25.

C. Umelý (konvenčný) pas mimo poradia

Ak je pas mimo poradia umelá hláška alebo je to pas umelej hlášky, uplatní sa pravidlo 31 a nie pravidlo 30.

PRAVIDLO 31 – PONUKA MIMO PORADIA

Ak hráč urobil ponuku mimo poradia, konvenčne pasoval, alebo pasoval umelú hlášku partnera (pozri pravidlo 30C), a ponuka je zrušená, možnosť podľa pravidla 29A nebola uplatnená, platia nasledovné ustanovenia:

A. Na rade k dražbe je súper po pravici

Ak sa ponukou mimo poradia previnil hráč, keď bol na rade k dražbe súper po jeho pravici, potom:

1. Ak tento súper po pravici pasuje, musí previnivší sa hráč zopakovať svoju hlášku mimo poradia a ak je táto ponuka právoplatná, nie je žiadna náprava.

2. Ak súper po pravici urobí právoplatnú⁸ ponuku, kontruje alebo rekontruje, môže previnivší hráč urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku, pokiaľ:

(a) táto hláška je porovnateľnou hláškou (pozri pravidlo 23A), nie je žiadna ďalšia náprava. Pravidlo 26B sa neuplatní, pozri však pravidlo 23C.

(b) táto hláška nie je porovnateľnou hláškou (pozri pravidlo 23A), partner previnilého musí pasovať keď bude najbližšie na rade k dražbe. Smú sa uplatniť pravidlá 16C, 26B a 72C.

B. Na rade k dražbe je partner alebo hráč po ľavici

Ak sa ponukou mimo poradia previnil hráč, keď bol na rade k dražbe jeho partner alebo súper po jeho ľavici a ak previnivší sa hráč dovedy neurobil hlášku, potom:

1. partner previnivšieho hráča smie urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku keď bude na rade k dražbe, ale uplatní sa pravidlo 16C2.

2. previnivší hráč smie urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku, keď bude na rade k dražbe a vedúci rozhodne ako v bode A2(a) alebo v bode A2(b) vyššie.

C. Neskoršie ponuky, ak je na rade súper po ľavici

Neskoršie ponuky, ak je na rade súper po ľavici, sa posudzujú ako zmena ponuky a uplatní sa pravidlo 25.

PRAVIDLO 32 – KONTRA ALEBO REKONTRA MIMO PORADIA

Kontra alebo rekontra mimo poradia môže byť prijatá súperom, ktorý je ďalší na rade k dražbe (pozri pravidlo 29A) s výnimkou neprípustnej kontry alebo rekontry (pozri pravidlo 36), ktoré nesmú byť nikdy prijaté. Ak nie je hláška mimo poradia prijatá, je zrušená a:

A. Na rade k dražbe je súper po pravici

Ak bolo kontrované alebo rekontrované mimo poradia a na rade bol súper po pravici previnivšieho sa hráča, potom:

1. ak súper po pravici pasuje, musí previnivší sa hráč opakovať pôvodnú kontru alebo rekontru urobenú mimo poradia, neuplatní sa žiadna náprava s výnimkou, ak je kontra alebo rekontra neprípustná a v takom prípade sa uplatní pravidlo 36.

2. ak súper po pravici draží, kontruje alebo rekontruje, môže previnivší sa hráč urobiť v poradí akúkoľvek právoplatnú hlášku, ak:

(a) táto hláška je porovnateľnou hláškou (pozri pravidlo 23A), nie je žiadna ďalšia náprava. Pravidlo 26B sa neuplatní, pozri však pravidlo 23C.

(b) táto hláška nie je porovnateľnou hláškou (pozri pravidlo 23A), partner previnilého musí pasovať keď bude najbližšie na rade k dražbe. Smú sa uplatniť pravidlá 16C, 26B a 72C.

B. Na rade partner previnivšieho sa hráča

Ak bolo kontrované alebo rekontrované mimo poradia a na rade bol partner previnivšieho sa hráča, potom:

1. partner previnivšieho sa hráča smie urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku, ale uplatní sa pravidlo 16C2.

2. previnivší hráč smie urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku, keď bude na rade k dražbe a vedúci rozhodne ako v bode A2(a) alebo v bode A2(b) vyššie.

C. Neskoršie ponuky, ak je na rade súper po ľavici

Neskoršie ponuky, ak je na rade súper po ľavici, sa posudzujú ako zmena ponuky a uplatní sa pravidlo 25.

PRAVIDLO 33 – SÚČASNÉ HLÁŠKY

Hláška urobená súčasne s hláškou hráča, ktorý bol na rade k dražbe, sa považuje za hlášku nasledujúcu.

PRAVIDLO 34 – ZACHOVANIE PRÁVA NA HLÁŠKU

Ak nasledovali po hláške 3 pasy, dražba nekončí, pričom jeden alebo viaceré z týchto pasov boli urobené mimo poradia, uplatní sa pravidlo 17D3.

PRAVIDLO 35 – NEPRÍPUSTNÉ HLÁŠKY

Nasledovné hlášky sú neprípustné:

1. Kontra alebo rekontra v rozpore s pravidlom 19. Uplatní sa pravidlo 36.

⁸ Neprávoplatná hláška urobená súperom po pravici podlieha náprave ako zvyčajne.

2. Ponuka, kontra alebo rekontra urobená hráčom, ktorý bol povinný pasovať. Uplatní sa pravidlo 37.
3. Ponuka na vyššom ako siedmom stupni. Uplatní sa pravidlo 38.
4. Hláška po záverečnom pase dražby. Uplatní sa pravidlo 39.

PRAVIDLO 36 – NEPRÍPUSTNÉ KONTRY ALEBO REKONTRY

A. Súper po ľavici previnivšieho draží predtým, než vedúci určí nápravu
Ak súper po ľavici previnivšieho sa hráča urobí hlášku pred nápravou neprípustnej kontry alebo rekontry, neprípustná hláška a všetky následné hlášky sa zrušia. Dražba sa vráti k hráčovi, ktorý bol na rade dražiť a pokračuje sa, ako keby k nezrovnalosti nedošlo. Neuplatnia sa výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B.

B. Súper po ľavici previnivšieho nedraží predtým, než vedúci určí nápravu
Keď sa neuplatní bod A, potom:

1. akákoľvek kontra alebo rekontra v rozpore s pravidlom 19 sa zruší.
2. previvší sa hráč musí nahradiť hlášku právoplatnou hláškou, dražba pokračuje a partner previnivšieho musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe.
3. smie sa použiť pravidlo 72C. Smú sa uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B.
4. ak je hláška mimo poradia, dražba sa vráti k hráčovi, ktorý bol na rade k dražbe, previnivší hráč smie urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku a jeho partner musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe. Smie sa použiť pravidlo 72C. Smú sa uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B.

C. Nezrovnalosť identifikovaná po dražobnom období

Ak niekto upozorní na neprípustnú kontru alebo rekontru až po odkrytí počiatočného výnosu, konečný záväzok sa vyhodnotí ako keby neprípustná hláška nebola urobená.

PRAVIDLO 37 – PORUŠENIE POVINNOSTI PASOVAŤ

A. Súper po ľavici previnivšieho draží predtým, než vedúci určí nápravu

Ak neprípustná hláška bola ponuka, kontra alebo rekontra urobená hráčom, ktorý je povinný pasovať (ale nie postup v rozpore s pravidlom 19A1 alebo 19B1) a hráč po ľavici previnivšieho urobí hlášku skôr ako vedúci rozhodne o náprave, táto hláška a všetky nasledujúce hlášky zostávajú v platnosti. Ak bol previnivší povinný pasovať do konca dražby, musí naďalej pasovať vždy, keď bude na rade k dražbe. Výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B sa neuplatnia.

B. Súper po ľavici previnivšieho nedraží predtým, než vedúci určí nápravu

Keď sa neuplatní bod A, potom:

1. akákoľvek ponuka, kontra alebo rekontra urobené hráčom, ktorý je povinný pasovať, sa zruší.
2. pas je nahradený, dražba pokračuje a obaja členovia previnivšej sa strany musia pasovať kedykoľvek budú na rade k dražbe. Smie sa použiť pravidlo 72C. Smú sa uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B.

PRAVIDLO 38 – PONUKA NA VYŠŠOM AKO SIEDMOM STUPNI

A. Zohrávka je neprípustná

Zohrávka záväzku na vyššom ako siedmom stupni nie je za žiadnych okolností prípustná.

B. Ponuka a následné hlášky sa zrušia

Ponuka na vyššom ako siedmom stupni je zrušená spolu s akýmkoľvek následnými hláškami.

C. Previvšia sa strana musí pasovať

Pas sa musí nahradiť; dražba pokračuje, pokiaľ už nebola skončená, a obaja členovia previnivšej sa strany musia pasovať kedykoľvek budú na rade k dražbe.

D. Nemožnosť uplatniť nápravu podľa pravidiel 26B a 72C

Pravidlo 72C a výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B sa smú uplatniť s výnimkou prípadu, ak po nezrovnalosti súper po ľavici previnivšieho urobil hlášku následne po priestupku a pred nápravou. Takéto prípady nemajú oporu v týchto pravidlách.

PRAVIDLO 39 – HLÁŠKA PO ZÁVEREČNOM PASE

A. Hlášky po záverečnom pase sa zrušia

Všetky hlášky po záverečnom pase dražby sa zrušia.

B. Pas obrancu alebo ľubovoľná hláška urobená stranou hlavného hráča

Ak súper po ľavici previnivšieho urobí hlášku pred nápravou, alebo ak priestupkom je pas obrancu alebo akákoľvek hláška budúceho hlavného hráča alebo tichého hráča, neuplatní sa žiadna ďalšia náprava.

C. Iná akcia obrancu

Ak súper po ľavici previnivšieho neurobil hlášku po priestupku a priestupkom sú ponuka, kontra alebo rekontra urobené obrancom, potom sa môžu uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B.

PRAVIDLO 40 – PARTNERSKÉ DOHODY

A. Systémové dohody hráčov

1. (a) Partnerské dohody pokiaľ ide o metódy prijaté partnerstvom sa môžu realizovať explicitne v diskusii alebo implicitne prostredníctvom vzájomných skúseností alebo vedomostí hráčov.

(b) Každé partnerstvo má povinnosť sprístupniť svoje partnerské dohody súperom. Súťažný orgán určí spôsob, ktorým sa to má uskutočniť.

2. Informácie prenášané partnerovi prostredníctvom takýchto dohôd musia vyplývať z hlášok, zahraní a podmienok aktuálneho rozdania. Každý hráč je oprávnený brať do úvahy právoplatnú dražbu a karty, ktoré videl, až na výnimky uvedené v týchto Pravidlách. Je oprávnený využiť informácie, ktoré sú týmito Pravidlami považované za oprávnené (pozri pravidlo 73C).

3. Hráč môže bez predchádzajúceho oznámenia urobiť akúkoľvek hlášku alebo zahranie za predpokladu, že takáto hláška alebo zahranie nie je založené na nezverejnenej partnerskej dohode (pozri pravidlo 40C1).

4. Dohodnutý význam hlášky alebo zahrania sa nemá meniť v závislosti od člena partnerstva, ktorý ju urobil (táto požiadavka neobmedzuje štýl a úsudok, ale iba metódu).

B. Špeciálne partnerské dohody

1. (a) Dohoda medzi partnermi, či už explicitná alebo implicitná, je partnerskou dohodou.

(b) Súťažný orgán podľa svojho uváženia smie označiť určité partnerské dohody za „špeciálne partnerské dohody“. Špeciálna partnerská dohoda je taká, ktorej význam, podľa názoru súťažného orgánu nemusí pohotovo pochopiť a predpokladať významný počet hráčov v súťaži.

(c) Ak súťažný orgán nerozhodne inak, ľubovoľná hláška, ktorá má umelý význam, je súčasťou špeciálnej partnerskej dohody.

2. (a) Súťažný orgán

(i) je oprávnený bez obmedzenia povoliť, zamietnuť alebo povoliť podmienčne akékoľvek špeciálne partnerské dohody.

(ii) smie predpísať konvenčnú kartu, buď s dodatočnými hárkami alebo bez nich, na uvedenie partnerských dohôd vopred, a môže regulovať jej používanie,

(iii) smie predpísať postupy alertovania a/alebo iný spôsob oznamovania metód partnerstva,

(iv) smie zakázať, aby predchádzajúca dohoda partnerstva menila svoj význam počas dražby a zohrávky po nezrovnalosti, ktorou sa previnili súper.

(v) smie obmedziť používanie psychologických umelých hlášok.

(b) Pokým súťažný orgán nestanoví inak, hráč nesmie pozeráť do svojej vlastnej konvenčnej karty medzi začiatkom dražobného obdobia a koncom zohrávky, s výnimkou že (jedine) hráči strany, ktorá vydražila záväzok, môžu pozrieť do svojej konvenčnej karty počas vysvetľovania dražby.

(c) Pokým súťažný orgán nestanoví inak, hráč smie pozeráť do konvenčnej karty svojich súperov:

(i) pred začatím dražby

(ii) počas vysvetľovania dražby

(iii) počas dražby a počas zohrávky, ale len keď je na rade k dražbe alebo k zahraníu

(iv) po požiadavke súpera na vysvetlenie, na základe pravidla 20F, za účelom správneho vysvetlenia významu partnerovej hlášky alebo zahrania.

3. (a) Strana, ktorá je poškodená v dôsledku toho, že súper opomenuli poskytnúť vysvetlenie významu hlášky alebo zahrania tak, ako to požadujú tieto pravidlá, je oprávnená na nápravu prostredníctvom pridelenia upraveného výsledku.

(b) opakované porušenie požiadavky na objasnenie partnerskej dohody sa smie potrestať.

4. Ak je strana poškodená tým, že súper použili špeciálnu partnerskú dohodu, ktoré nie je v súlade s predpismi súťaže, výsledok má byť upravený. Strana, ktorá porušila tieto predpisy, smie dostať procedurálnu pokutu.

5. (a) Pri vysvetľovaní významu partnerovej hlášky alebo zahrania ako odpoveď na otázku súperov (pozri pravidlo 20), hráč má objasniť všetky špeciálne informácie, ktoré dostal prostredníctvom partnerskej dohody alebo partnerských skúseností, ale nemusí odhaliť informácie odvodené zo svojich vedomostí a skúseností, ktoré sú bridžovým hráčom všeobecne známe.

(b) Vedúci upraví výsledok, ak informácie, ktoré neboli počas vysvetlenia poskytnuté, sú kľúčové pre rozhodnutie súpera o výbere akcie a súper je tým poškodený.

C. Odchýlka od systému a klamlivý postup

1. Hráč sa smie odchyliť od oznámených dohôd svojej strany za predpokladu, že jeho partner nemá v porovnaní so súpermi viac dôvodov uviesť si, že ide o odchýlku (pozri B2(a)(v) vyššie). Opakované odchýlky vedú k implicitnému dorozumievaniu, ktoré potom tvoria súčasť metód partnerstva a musia byť zverejnené v súlade s predpismi určujúcimi zverejnenie systému. Ak vedúci usúdi, že existuje neodhalená vedomosť, ktorá poškodila súperov, upraví výsledok a smie zväziť možnosť udeliť procedurálnu pokutu.

2. Okrem uvedeného v bode C1 vyššie, žiadny hráč nemá povinnosť vysvetliť súperom, že sa odchytil od svojich oznámených metód.

PRAVIDLO 41 – ZAČIATOK ZOHRÁVKY

A. Počiatkový výnos lícnou stranou nadol

Akonáhle nasledovali 3 pasy v poradí po ponuke, kontre alebo rekontre, obranca po ľavici predpokladaného hlavného hráča vykoná počiatkový výnos lícom nadol⁹. Počiatkový výnos lícom nadol môže byť vzatý späť len na pokyn vedúceho po vzniknutej nezrovnalosti (pozri pravidlá 47E a 54); karta vzatá späť sa musí vrátiť do listu obrancu.

⁹ Súťažné orgány môžu určiť, aby počiatkový výnos bol lícnou stranou nahor.

B. Opakovanie dražby a otázky

Pred odkrytím počiatocného výnosu môže partner vynášajúceho a predpokladaný hlavný hráč (ale nie predpokladaný tichý hráč) požiadať o zopakovanie dražby alebo požiadať o vysvetlenie súperovej hlášky (pozri pravidlo 20F2 a 20F3). Hlavný hráč¹⁰ alebo ktorýkoľvek obranca smie, ak je prvýkrát na rade ku hre, žiadať o zopakovanie dražby. Toto právo zaniká, akonáhle vynesie kartu. Obrancovia (podľa pravidla 16) a hlavný hráč majú právo žiadať o vysvetlenie počas zohrávky, ak sú na rade¹¹ ku hre.

C. Odkrytie počiatocného výnosu

Po uplynutí doby určenej na vysvetlenie dražby je počiatocný výnos odkrytý lícom nahor a neodvolateľne začína zohrávka. List tichého hráča je vyložený (pozri však pravidlo 54A o odkrytí otváracieho výnosu mimo poradia). V tejto chvíli je už neskoro na zopakovanie dražby (pozri odsek B vyššie), hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca, ak je na rade ku hre, však majú právo na informáciu, aký je záväzok a či bol kontrovaný alebo rekontrovaný, ale nie na informáciu kým bol kontrovaný alebo rekontrovaný.

D. List tichého hráča

Po odkrytí počiatocného výnosu tichý hráč vyloží svoj list lícnou stranou nahor, usporiadaný podľa farieb a podľa hodnôt do stĺpcov s najnižšími kartami smerom k hlavnému hráčovi, v samostatných stĺpcoch smerujúcich po dĺžke k hlavnému hráčovi. Tromfami sú umiestnené po pravej strane z pohľadu tichého hráča. Hlavný hráč hrá zo svojho listu i z listu tichého hráča.

PRAVIDLO 42 – PRÁVA TICHÉHO HRÁČA

A. Neobmedzené práva

1. Tichý hráč je oprávnený poskytovať za prítomnosti vedúceho informácie o skutočnostiach alebo pravidlách.
2. Tichý hráč môže sledovať počet získaných a stratených zdvihov
3. Tichý hráč hrá karty z listu tichého hráča na pokyn hlavného hráča a dozeráť na priznanie farby z listu tichého hráča (pozri pravidlo 45F, ak tichý hráč naznačí zahranie).

B. Obmedzené práva

Tichý hráč môže uplatňovať ďalšie práva, ktoré sú v súlade s obmedzeniami podľa pravidla 43.

1. Tichý hráč sa môže opýtať hlavného hráča (ale nie obrancu), keď nepriznal farbu, či nemá kartu vynesenej farby.
2. Tichý hráč sa môže pokúsiť predísť akejkoľvek nezrovnalosti.
3. Tichý hráč môže upozorniť na akúkoľvek nezrovnalosť, ale len po skončení zohrávky.

PRAVIDLO 43 – OBMEDZENIA TICHÉHO HRÁČA

S výnimkou, ak to umožňuje pravidlo 42:

A. Obmedzenie práv tichého hráča

1. (a) Tichý hráč nesmie počas zohrávky požadovať privolanie rozhodcu, pokiaľ na nezrovnalosť neupozornil iný hráč.
(b) Tichý hráč nesmie upozorňovať na nezrovnalosť počas zohrávky.
(c) Tichý hráč sa nesmie zúčastňovať zohrávky a ani akokoľvek komunikovať o zohrávke s hlavným hráčom.
2. (a) Tichý hráč si nesmie vymeniť list s hlavným hráčom.
(b) Tichý hráč nesmie opustiť svoje miesto a sledovať zohrávku hlavného hráča.
(c) Tichý hráč sa nesmie z vlastnej iniciatívy pozrieť na lícnu stranu karty z listu ktoréhokoľvek z obrancov.
3. Obranca nesmie tichému hráčovi ukázať svoj list.

B. Ak sa vyskytne porušenie

1. Na tichého hráča sa vzťahuje pokuta podľa pravidla 90 za každé porušenie obmedzení uvedených v bodoch A1 a A2.
2. Ak tichý hráč, po porušení obmedzenia v bode A2:
(a) varuje hlavného hráča pred výnosom z nesprávnej strany, ktorýkoľvek obranca môže prikázať, z ktorého listu má hlavný hráč vyniesť.
(b) sa ako prvý opýta hlavného hráča, či sa pridaním nedopustil nepriznania farby, hlavný hráč musí nahradiť správnu kartou ak bolo jeho zahranie neprávoplatné a uplatnia sa ustanovenia podľa pravidla 64 ako keby došlo k dokončenému nepriznaniu farby.
3. Ak tichý hráč, po porušení svojich obmedzení uvedených v bode A2, následne ako prvý upozorní na nezrovnalosť spôsobenú obrancom, nie je stanovená okamžitá náprava. Zohrávka pokračuje akoby sa nezrovnalosť nevyskytla. Na konci zohrávky, ak obrancovia touto nezrovnalosťou získali výhodu, vedúci upraví výsledok iba tejto strany tým, že jej túto výhodu zoberie. Stane hlavného hráča ostáva výsledok, ktorý získala pri stole.

PRAVIDLO 44 – PORADIE A POSTUP ZOHRÁVKY

A. Výnos ku zdvihu

Hráč, ktorý vynáša ku zdvihu, smie vyniesť akúkoľvek kartu zo svojho listu (pokiaľ nepodlieha obmedzeniam za nezrovnalosť spôsobenú jeho stranou).

¹⁰ Prvé zahranie hlavného hráča je zo stola, s výnimkou, ak bol prijatý počiatocný výnos mimo poradia.

¹¹ Hlavný hráč, sa smie pýtať, buď keď je na rade hrať zo stola alebo zo svojho listu.

B. Následné pridávanie ku zdvihu

K vynesenej karte postupne každý hráč v poradí pridáva kartu. Štyri takto zahrané karty tvoria zdvih. (Pre spôsob hrania kariet a usporiadania zdvihov pozri pravidlá 45 a 65).

C. Povinnosť priznať farbu

Pri pridávaní ku zdvihu hráč musí priznať farbu, ak to je možné. Táto povinnosť má prednosť pred všetkými ostatnými požiadavkami podľa týchto Pravidiel.

D. Nie je možné priznať farbu

Hráč, ktorý nemôže priznať farbu, môže pridať akúkoľvek kartu (pokiaľ nepodlieha obmedzeniam za nezrovnalosť spôsobenú jeho stranou).

E. Zdvih obsahujúci tromf

Zdvih obsahujúci aspoň jeden tromf je získaný hráčom, ktorý pridal ku zdvihu najvyšší tromf.

F. Zdvih neobsahujúci tromf

Zdvih neobsahujúci žiaden tromf je získaný hráčom, ktorý pridal ku zdvihu najvyššiu kartu vo farbe výnosu.

G. Výnos k ďalšiemu zdvihu

K ďalšiemu zdvihu sa vynáša z listu, ktorý vyhral predchádzajúci zdvih.

PRAVIDLO 45 – HRANÁ KARTA

A. Karta hraná z listu

Ktorýkoľvek hráč s výnimkou tichého hráča hrá kartu tak, že kartu vytiahne zo svojho listu a položí ju lícnou stranou nahor¹² na stôl priamo pred seba.

B. Karta hraná z listu tichého hráča.

Hlavný hráč hrá kartu z listu tichého hráča menovaním hranej karty. Tichý hráč následne vezme menovanú kartu a položí ju lícom nahor na stôl. Hlavný hráč taktiež môže, ak je to nutné, hrať žiadanou kartou z listu tichého hráča sám.

C. Karta, ktorá sa považuje za zahranú

1. Karta držaná obrancom tak, že jeho partner môže zahliadnuť jej lícnu stranu, sa považuje za zahranú do aktuálneho zdvihu (ak obranca už do aktuálneho zdvihu právoplatne pridal, pozri pravidlo 45E).

2. Za kartu zahranú hlavným hráčom z vlastného listu sa považuje karta, ak je:

(a) držaná lícom nahor tak, že sa dotýka alebo takmer dotýka stola, alebo

(b) je držaná v polohe naznačujúcej jej zahranie.

3. Karta tichého hráča je zahraná, ak sa jej hlavný hráč vedome dotkol, pokiaľ tak neurobil za účelom urovnania kariet tichého hráča alebo s cieľom dosiahnuť na kartu ležiacu nad alebo pod kartou, ktorej sa dotkol.

4. (a) Karta je zahraná, ak hráč kartu menuje alebo inak označí ako kartu, ktorú zamýšľa zahrať (avšak pozri pravidlo 47).

(b) Hráč smie zmeniť označenie karty tichého hráča urobené nedopatrením, kým nie je najbližšie na rade k hre buď z vlastného listu alebo z listu tichého hráča. Zmena označenia sa smie povoliť, ak išlo o preieknutie ale nie, ak išlo o stratu koncentrácie alebo o zmenu/prehodnotenie akcie. Ak však súper v poradí už zahral právoplatnú kartu pred zmenou označenia, tento súper môže vziať takto zahranú kartu späť, vrátiť ju do svojho listu a nahradiť ju inou právoplatnou kartou (pozri pravidlá 47D a 16C1).

5. Môže byť povinne zahraná veľká alebo malá pokutová karta (pozri pravidlo 50).

D. Tichý hráč chytí neoznačenú kartu

1. Ak položí tichý hráč do polohy zahranej karty kartu, ktorú hlavný hráč nemenoval, karta musí byť vrátená, ak je na nezrovnalosť upozornené skôr ako obe strany zahrali k nasledujúcemu zdvihu a obranca môže vziať späť a vrátiť do svojho listu kartu, ktorú zahral po chybe avšak skôr ako bolo na chybu upozornené. Ak súper po pravici hlavného hráča zmení zahranú kartu, môže hlavný hráč vziať späť kartu, ktorou zahral následne do tohto zdvihu. (pozri pravidlo 16C).

2. Ak je na zmenu chybné zahrané karty tichého hráča už neskoro (pozri vyššie), zohrávka pokračuje štandardne bez zmien kariet zahraných či už do tohto alebo do ktoréhokoľvek nasledujúceho zdvihu. Ak bola chybné zahraná karta prvou kartou do zdvihu, potom nepriznanie farby tejto karty sa môže považovať za nepriznanie farby (pozri pravidlá 64A, 64B7 a 64C). Ak chybné zahraná karta bola pridaná do aktuálneho zdvihu, a tým sa vlastne tichý hráč previnil nepriznaním farby, pozri pravidlá 64B3 a 64C.

E. Piata karta hraná do zdvihu

1. Piata karta hraná do zdvihu obrancom sa stáva pokutovou kartou podľa pravidla 50, pokiaľ ju vedúci nepovažuje za výnos k ďalšiemu zdvihu, v takomto prípade sa použije pravidlo 53 alebo pravidlo 56.

2. Ak pridať piatu kartu ku zdvihu hlavný hráč zo svojho listu alebo z listu tichého hráča, zahraná karta sa vráti bez ďalšej nápravy s výnimkou, ak ju vedúci považuje za výnos k ďalšiemu zdvihu, v takomto prípade sa uplatní pravidlo 55.

F. Tichý hráč naznačí hranie karty

Po vyložení kariet na stôl sa tichý hráč nesmie dotknúť (s výnimkou urovnania kariet) alebo naznačiť hranie žiadnej karty

¹² Počiatkový výnos sa najprv otočí lícnou stranou nadol, ak súťažný orgán neurčí inak.

bez pokynu hlavného hráča. Ak tak urobí, mal by byť vedúci bezodkladne privolaný a informovaný o akcii. Vedúci nechá pokračovať v hre po skončení zohrávky má prideliť upravený výsledok, ak má za to, že tichý hráč navrhol zahratie hlavnému hráčovi a obrancovia boli navrhnutým zahráním poškodení.

G. Obrátenie zdvihu

Žiadny hráč nemá obrátiť lícom nadol vlastnú kartu zahránú do zdvihu, pokiaľ ku zdvihu nezahráli všetci štyria hráči.

PRAVIDLO 46 – NEÚPLNÉ ALEBO NEPLATNÉ OZNAČENIE KARTY TICHÉHO HRÁČA

A. Správny postup označenia karty tichého hráča

Hlavný hráč by mal pri označení karty, ktorou zamýšľa hrať z listu tichého hráča, jasne určiť farbu a hodnotu požadovanej karty.

B. Neúplné alebo neplatné označenie karty

V prípade, že hlavný hráč neúplne alebo neplatne označí kartu, uplatňujú sa nasledujúce obmedzenia (s výnimkou nesporne iného úmyslu hlavného hráča):

1. (a) Ak použije hlavný hráč pri hre z listu tichého hráča k označeniu hranej karty slovo „veľkú“ alebo slovo podobného významu, predpokladá sa, že požiadal o najvyššiu kartu vo farbe výnosu.

(b) Ak povie tichému hráčovi napr. „zober“ zdvih, predpokladá sa, že požiadal o najnižšiu kartu, o ktorej je známe, že zoberie zdvih.

(c) Ak použije slovo „malú“ alebo slovo podobného významu, predpokladá sa, že žiada najnižšiu kartu.

2. Ak označí hlavný hráč farbu, ale nie hodnotu, predpokladá sa, že požiadal o najnižšiu kartu vo farbe výnosu.

3. Ak označí hlavný hráč hodnotu, ale nie farbu:

(a) Pri výnose sa predpokladá, že hlavný hráč pokračuje vo farbe, v ktorej tichý hráč získal predchádzajúci zdvih, pokiaľ je v liste v danej farbe karta menovanej hodnoty.

(b) Vo všetkých iných prípadoch musí hlavný hráč hrať z listu tichého hráča kartu menovanej hodnoty, pokiaľ takúto kartu môže právoplatne zahráť. Ak sú v liste tichého hráča dve alebo viac kariet, ktoré sa môžu právoplatne zahráť, musí hlavný hráč označiť, ktorú má na mysli.

4. Ak označí hlavný hráč kartu, ktorú list tichého hráča neobsahuje, označenie karty je neplatné a hlavný hráč smie označiť akúkoľvek právoplatnú kartu.

5. Pokiaľ hlavný hráč naznačuje pokračovanie v hre bez toho, žeby menoval farbu alebo hodnotu karty hranej z listu tichého hráča (napr. slovami „hraj čokoľvek“ alebo slovami podobného významu), ktorýkoľvek z obrancov môže označiť zahrание z listu tichého hráča.

PRAVIDLO 47 – VZATIE HRANEJ KARTY SPÄŤ

A. Za účelom nápravy

Hraná karta môže byť zrušená za účelom nápravy po nezrovnalosti (ale zrušená karta obrancu sa môže stať pokutovou kartou, pozri pravidlo 49).

B. K náprave neprávoplatného zahránia

Hraná karta môže byť zrušená za účelom opravy neprávoplatného zahránia (pre obrancov okrem tohto pravidla pozri pravidlo 49 - pokutová karta). Ohľadom súčasného zahránia pozri pravidlo 58.

C. K oprave omylom označenej karty

Hraná karta môže byť zrušená a vrátená do listu hráča bez ďalšej nápravy po zmene označenia hranej karty, ako to povoľuje pravidlo 45C4(b).

D. Po zmene zahránia súperom

Po zmene karty pridanej súperom môže byť hraná karta zrušená a vrátená do listu hráča bez ďalšej nápravy a nahradená inou. (Smú sa uplatniť pravidlá 16C a 62C2).

E. Zmena hry založená na mylnej informácii

1. Výnos mimo poradia (alebo zahrание karty) môže byť vrátený späť bez ďalšej nápravy, ak bol vynášajúci hráč chybné informovaný súperom, že je na rade vyniesť alebo pridávať (pozri pravidlo 16C). Súper po ľavici nesmie výnos alebo pridanie mimo poradia za takýchto okolností prijať a neuplatní sa pravidlo 63A1.

2. (a) Hráč môže vrátiť späť kartu hranú po mylnom vysvetlení súperovej hlášky alebo zahránia a pred opraveným vysvetlením bez ďalšej nápravy, avšak len pokiaľ nebola zahráná do zdvihu ďalšia karta (pozri pravidlo 16C). Počiatočný výnos nesmie byť vrátený späť, ak tichý hráč už vyložil akúkoľvek kartu.

(b) Ak je príliš neskoro na opravu podľa predchádzajúceho odseku (a), vedúci smie prideliť upravený výsledok.

F. Iné vrátenie karty späť

1. Karta môže byť zrušená v súlade s pravidlom 53C.

2. S výnimkou prípadov uvedených v tomto pravidle, zahráná karta už nesmie byť zrušená.

PRAVIDLO 48 – ODKRYTIE KARIET HLAVNÉHO HRÁČA

A. Hlavný hráč odkryje kartu

Hlavný hráč nie je pokutovaný za odkrytie karty (pozri však pravidlo 45C2) a žiadna karta hlavného hráča alebo tichého hráča sa nemôže stať pokutovou kartou. Hlavný hráč nie je povinný hrať kartu, ktorú mu padla alebo ju neúmyselne

pustil.

B. Hlavný hráč vyloží karty

1. Ak vyloží hlavný hráč svoje karty po počiatočnom výnose mimo poradia, použije sa pravidlo 54.
2. Ak vyloží hlavný hráč svoje karty v inom prípade ako ihneď po počiatočnom výnose mimo poradia, predpokladá sa, že hlavný hráč si nárokuje alebo sa vzdáva zdvihov (pokiaľ takéto nárokovanie si preukázateľne nemal v úmysle) a použije sa pravidlo 68.

PRAVIDLO 49 – ODKRYTIE KARIET OBRANCU

S výnimkou normálneho priebehu hry alebo uplatnenia týchto Pravidiel (pozri napr. pravidlo 47E), akonáhle sa karta obrancu dostane do polohy, že jeho partner môže zahliadnuť jej lícnu stranu alebo obranca menuje kartu zo svojho listu, stane sa každá takáto karta pokutovou kartou (pozri pravidlo 50). Pozri však pravidlo 68, ak obranca urobí prehlásenie k aktuálnemu nedokončenému zdvihu a pravidlo 68B2, keď sa partner namieta voči vzdaniu sa zvyšných zdvihov druhým z obrancovu.

PRAVIDLO 50 – HRANIE POKUTOVEJ KARTY

Karta predčasne odkrytá (ale nie vynesená, pozri pravidlo 57) obrancom sa stáva pokutovou kartou, pokiaľ vedúci neurčí inak (pozri pravidlo 49 a smie sa použiť pravidlo 72C).

A. Pokutová karta zostáva odkrytá

Pokutová karta musí byť ponechaná na stole lícom nahor pred hráčom, ktorému patrí, pokiaľ nie je stanovená náprava.

B. Veľká alebo malá pokutová karta

Jedna neúmyselne odkrytá karta nižšia než honér (odkrytá napr. pridaním dvoch kariet ku zdvihu alebo náhodným pustením karty) sa stáva malou pokutovou kartou. Akýkoľvek honér alebo akákoľvek karta odkrytá úmyselne (ako je výnos mimo poradia alebo nepriznanie farby a následná oprava) sa stáva veľkou pokutovou kartou. Ak má jeden obranca dve alebo viac pokutových kariet, stávajú sa všetky veľkými pokutovými kartami.

C. Hranie malej pokutovej karty

Ak má obranca malú pokutovú kartu, nesmie hrať inou kartou tej istej farby pod hodnotou honéra, pokiaľ skôr nezahrá pokutovú kartu, môže však namiesto nej zahrať honéra. Má však právo zahrať namiesto nej honéra v danej farbe. Partner previnilého nepodlieha výnosovým obmedzeniam (pozri však bod E nižšie).

D. Hranie veľkej pokutovej karty

Ak má obranca veľkú pokutovú kartu, podlieha previnivší sa hráč a aj jeho partner obmedzeniam; previnivší sa hráč vždy, keď je na rade ku hre a jeho partner, keď je na výnose.

1. (a) S výnimkou uvedenou v bode (b) nižšie musí byť veľká pokutová karta hraná pri prvej právoplatnej príležitosti, t.j. pri výnose, priznaní farby, odhodení alebo tromfovaní. Ak má obranca dve alebo viac pokutových kariet, ktoré môžu byť právoplatne zahrané, hlavný hráč určí, ktorá sa má zahrať.

(b) Povinnosť priznať farbu alebo vyhovieť výnosovým alebo herným obmedzeniam má prednosť pred požiadavkou zahrania veľkej pokutovej karty, pokutová karta však musí zostať obrátená lícom nahor a musí byť hraná pri nasledujúcej právoplatnej príležitosti.

2. Ak je obranca na výnose a jeho partner má veľkú pokutovú kartu, nesmie vyniesť, dokiaľ hlavný hráč neoznámí jednu z nižšie uvedených možností (ak obranca vynesie predčasne, čelí náprave podľa pravidla 49). Hlavný hráč môže zvoliť:

(a) prikázať¹³ obrancovi vyniesť farbu pokutovej karty alebo mu zakázať¹³ výnos v tejto farbe tak dlho, pokiaľ zostáva pri výnose (pre dve alebo viac pokutových kariet pozri pravidlo 51). Ak využije hlavný hráč jednu z týchto možností, odkrytá karta prestáva byť pokutovou kartou a je zaradená späť do listu.

(b) nepožadovať ani nezakazovať výnos. V takom prípade môže obranca vyniesť ľubovoľnú kartu a pokutová karta zostáva na stole ako pokutová karta¹⁴. Pri uplatnení tejto možnosti platí naďalej pravidlo 50D dotedy, kým zostáva pokutová karta.

E. Informácia z pokutovej karty

1. Informácia odvodená z pokutovej karty a požiadavky na zahranie tejto pokutovej karty je oprávnená informácia pre všetkých hráčov dotedy, kým pokutová karta ostáva na stole.

2. Informácia odvodená z pokutovej karty, ktorá bola vrátená do listu (podľa pravidla 50D2(a)) je neoprávnená pre partnera hráča, ktorý mal pokutovú kartu (pozri pravidlo 16C) a oprávnená pre hlavného hráča.

3. Po zahraní pokutovej karty je informácia odvodená z okolností ako k nej došlo neoprávnená pre partnera hráča, ktorý mal pokutovú kartu (pre pokutový kartu, ktorá ešte nebola zahraná, pozri bod E1 vyššie).

4. Ak po uplatnení bodu E1 vedúci na konci zohrávky usúdi, že bez pomoci získanej odkrytím karty by výsledok rozdania bol pravdepodobne odlišný a v dôsledku toho je neprevinivšia sa strana poškodená (pozri pravidlo 12B1), má prideliť upravený výsledok. Pri pridelovaní upraveného výsledku by mal hľadať riešenie, ktoré bude čo najbližšie k pravdepodobnému výsledku rozdania bez vplyvu pokutovej karty.

¹³ Ak hráč nemôže vyniesť ako je požadované, pozri pravidlo 59.

¹⁴ Ak partner obrancu s pokutovou kartou ostáva na výnose a pokutová karta ešte nebola zahraná, potom všetky požiadavky a možnosti podľa pravidla 50D2 platia opäť v nasledujúcom zdvihu.

PRAVIDLO 51 – DVE ALEBO VIAC POKUTOVÝCH KARIET

A. Previnivší sa hráč je na rade ku hre

Ak obranca, ktorý je na rade ku hre, má dve alebo viac pokutových kariet, ktoré je možné právoplatne zahrať, hlavný hráč určí, ktorá pokutová karta má byť zahraná.

B. Partner previnivšieho hráča je na výnose

1. (a) Ak má obranca dve alebo viac pokutových kariet v jednej farbe a hlavný hráč požaduje¹³ od partnera previnivšieho hráča výnos v tejto farbe, karty v tejto farbe prestávajú byť pokutovými kartami a sú zaradené späť do listu. Obranca môže do zdvihu zahrať ľubovoľnú právoplatnú kartu.

(b) Ak má obranca dve alebo viac pokutových kariet v jednej farbe a hlavný hráč zakáže¹³ partnerovi previnivšieho hráča výnos v tejto farbe, obranca zaradí späť do listu všetky pokutové karty v tejto farbe a môže zahrať do zdvihu ľubovoľnú právoplatnú kartu. Zákaz pokračuje, kým hráč ostáva na výnose.

2. (a) Ak má obranca pokutové karty vo viacerých farbách (pozri pravidlo 50D2(a)) a jeho partner je na výnose, hlavný hráč smie požadovať¹⁵, aby partner obrancu vyniesol konkrétnu farbu, v ktorej má obranca pokutovú kartu (ale potom sa uplatní predchádzajúci odsek B1(a)).

(b) Ak má obranca pokutové karty vo viac než jednej farbe a na výnose je jeho partner, hlavný hráč môže zakázať¹⁵ partnerovi obrancu výnos v jednej alebo vo viacerých takýchto farbách. Obranca potom zaradí späť do listu všetky pokutové karty v každej z farieb, v ktorých hlavný hráč zakázal výnos a zahrá do zdvihu ľubovoľnú právoplatnú kartu. Zákaz pokračuje, kým hráč ostáva na výnose.

(c) Ak má obranca pokutové karty vo viac než jednej farbe a na výnose je jeho partner, hlavný hráč môže zvoliť možnosť, že ani neprikáže a ani nezakáže výnos a v takomto prípade partner obrancu smie vyniesť ľubovoľnú kartu a pokutové karty ostávajú na stole ako pokutové karty¹⁶. Pri voľbe tejto možnosti sa pravidlá 50 a 51 uplatnia dovtedy, kým existujú pokutové karty.

PRAVIDLO 52 - NEVYNESENIE ALEBO NEPRIDANIE POKUTOVEJ KARTY

A. Obranca nezahrá pokutovú kartu

Ak zabudne obranca vyniesť alebo pridať pokutovú kartu ako vyžaduje pravidlo 50 alebo pravidlo 51, nesmie z vlastnej iniciatívy zrušiť žiadnu ďalšiu kartu, ktorú zahrál.

B. Obranca zahrá inú kartu

1. (a) Ak obranca, ktorý mal podľa pravidiel zahrať pokutovú kartu, vyniesol alebo pridal inú kartu, hlavný hráč môže takýto výnos alebo pridanie prijať.

(b) Hlavný hráč musí prijať takýto výnos alebo pridanie, ak sám následne pridal zo svojho listu alebo z listu tichého hráča.

(c) Ak je zahraná karta prijatá podľa odseku (a) alebo (b) vyššie, každá nezahraná pokutová karta zostáva pokutovou kartou.

2. Ak hlavný hráč neprijme neprávoplatne vnesenú alebo pridanú kartu, obranca musí nahradiť neprávoplatne pridanú alebo vnesenú kartu pokutovou kartou. Každá karta neprávoplatne vnesená alebo pridaná obrancom pri spôsobení nezrovnalosti sa stáva veľkou pokutovou kartou.

PRAVIDLO 53 – PRIJATÝ VÝNOS MIMO PORADIA

A. Uznaný výnos mimo poradia

Pred trinástym zdvihom¹⁷ smie byť akýkoľvek výnos mimo poradia uznaný ako správny výnos (pozri však pravidlo 47E1). Výnos je uznaný ako správny, ak hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca, podľa prípadu ktorý nastal, výnos prijme vyhlásením v tomto zmysle, alebo ak ďalší hráč v poradí pridá k nesprávnemu výnosu (pozri však bod B). Ak nie je nesprávny výnos prijatý vyhlásením alebo pridaním k nesprávnemu výnosu, vedúci bude požadovať, aby bolo vnesené zo správneho listu (a pozri pravidlo 47B).

B. Správny výnos urobený následne po nesprávnom výnose

Berúc do úvahy pravidlo 53A, ak bol správne na rade súper hráča, ktorý vyniesol mimo poradia, tento súper môže urobiť správny výnos ku zdvihu, bez toho že by ním zahraná karta bola považovaná za kartu zahranú k nesprávnemu výnosu. V takomto prípade platí správny výnos a všetky karty omylom zahrané k tomuto zdvihu môžu byť zrušené, ale uplatní sa pravidlo 16C.

C. Nesprávny obranca pridá k nesprávnemu výnosu hlavného hráča

Ak hlavný hráč vynesie mimo poradia buď zo svojho listu alebo z listu tichého hráča a obranca po pravici listu, z ktorého hlavný hráč nesprávne vyniesol, pridal kartu (pozri však B), výnos platí a uplatní sa pravidlo 57.

PRAVIDLO 54 – POČIATOČNÝ VÝNOS MIMO PORADIA

¹⁵ Ak partner obrancu s pokutovou kartou ostáva na výnose, všetky požiadavky a možnosti pravidla 51B2 platia opäť v nasledujúcom zdvihu.

¹⁶ Ak partner obrancu s pokutovou kartou ostáva na výnose, potom všetky požiadavky a možnosti podľa pravidla 50D2 platia opäť v nasledujúcom zdvihu.

¹⁷ Výnos mimo poradia v trinástom zdvihu sa musí zrušiť.

Ak je počiatkový výnos mimo poradia obrátený lícnou stranou nahor a partner previnivšieho vynesie lícom nadol, vedúci nariadi, aby výnos lícom nadol bol zrušený. Následne:

A. Hlavný hráč vyloží svoj list

Po počiatkovom výnose mimo poradia lícnou stranou nahor môže hlavný hráč vyložiť svoj list a stane sa tichým hráčom. Ak hlavný hráč začne vykladať svoj list a pri tom odkryje jednu alebo viac kariet, musí vyložiť celý svoj list. Tichý hráč sa stáva hlavným hráčom.

B. Hlavný hráč prijme výnos

Po počiatkovom výnose mimo poradia lícom nahor môže hlavný hráč prijať nesprávny výnos podľa pravidla 53 a tichý hráč vyloží svoj list podľa pravidla 41.

1. Druhú kartu ku zdvihu pridá hlavný hráč zo svojho listu.
2. Ak zahrá hlavný hráč druhú kartu ku zdvihu z listu tichého hráča, nesmie byť karta tichého hráča vrátená späť s výnimkou opravy nepriznania farby.

C. Hlavný hráč musí prijať výnos

Ak mohol hlavný hráč zahliadnuť ľubovoľnú z kariet tichého hráča (s výnimkou kariet, ktoré tichý hráč mohol odkryť v priebehu dražby a ktoré podliehajú pravidlu 24), musí prijať výnos mimo poradia a predpokladaný hlavný hráč sa stáva hlavným hráčom.

D. Hlavný hráč odmietne počiatkový výnos

Hlavný hráč môže požadovať, aby karta vnesená mimo poradia lícnou stranou nahor bola obrancom vzatá späť. Stiahnutá karta sa stáva veľkou pokutovou kartou a uplatní sa pravidlo 50D.

E. Počiatkový výnos nesprávnou stranou

Ak sa hráč strany, ktorá vydražila záväzok, snaží urobiť počiatkový výnos, uplatní sa pravidlo 24.

PRAVIDLO 55 – VÝNOS HLAVNÉHO HRÁČA MIMO PORADIA

A. Prijatý výnos hlavného hráča

Ak vynesie hlavný hráč mimo poradia zo svojho listu alebo z listu tichého hráča, potom ktorýkoľvek obranca môže prijať výnos podľa pravidla 53 alebo požadovať, aby bol výnos vzatý späť (po mylenej informácii, pozri pravidlo 47E1). Ak sa obrancovia na rozhodnutí nezhodnú, potom má platiť rozhodnutie hráča, ktorý pridáva ako ďalší na rade do nesprávneho výnosu.

B. Hlavný hráč musí výnos vziať späť

1. Ak vynesol hlavný hráč zo svojho listu alebo z listu tichého hráča mimo poradia, keď bol na rade k výnosu obranca a bol požiadany vziať späť takýto výnos podľa pravidla 55A, hlavný hráč vráti chybne vnesenú kartu späť do správneho listu. Žiadna ďalšia náprava sa neuplatní.
2. Ak vynesol hlavný hráč z nesprávneho listu, keď bol na rade k výnosu zo svojho listu alebo z listu tichého hráča a bol požiadany vziať späť takýto výnos podľa pravidla 55A, hlavný hráč vráti chybne vnesenú kartu a musí vyniesť zo správneho listu.

C. Hlavný hráč mohol získať informáciu

Ak zvolí hlavný hráč spôsob zohrávky, ktorý mohol byť založený na informácii získanej porušením pravidiel z jeho strany, uplatní sa pravidlo 16.

PRAVIDLO 56 – VÝNOS OBRANCU MIMO PORADIA

Ak sa výnos mimo poradia obráti lícnou stranou nahor, hlavný hráč smie:

A. Prijatý nesprávny výnos v súlade s pravidlom 53, alebo

B. Požiadat obranca, aby vzal späť svoj výnos mimo poradia. Zrušená karta sa stáva veľkou pokutovou kartou a uplatní sa pravidlo 50D.

PRAVIDLO 57 – PREDČASNÝ VÝNOS ALEBO PRIDANIE

A. Predčasné pridanie alebo výnos k nasledujúcemu zdvihu

Ak obranca vynesie k ďalšiemu zdvihu skôr ako jeho partner zahrá do aktuálneho zdvihu alebo ak pridá mimo poradia skôr ako ku zdvihu zahrá jeho partner, karta takto vnesená alebo pridaná sa stáva veľkou pokutovou kartou a hlavný hráč zvolí jednu z nasledujúcich možností. Smie:

1. požiadať, aby partner previnivšieho hráča zahrá z vnesenej farby svoju najvyššiu kartu, alebo
2. požiadať, aby partner previnivšieho hráča zahrá z vnesenej farby svoju najnižšiu kartu, alebo
3. zakázať partnerovi previnivšieho hráča, aby zahrá kartu inej farby, než akú mu určí hlavný hráč.

B. Partner previnivšieho hráča nemôže vyhovieť náprave

Ak nemôže partner previnivšieho hráča vyhovieť náprave zvolenej hlavným hráčom (pozri bod A vyššie), môže hrať akúkoľvek kartu tak, ako to upravuje pravidlo 59.

C. Pridanie hlavného hráča alebo tichého hráča

1. Obranca nepodlieha náprave za pridanie pred svojim partnerom, ak hlavný hráč pridal z oboch listov. Karta sa

nepovažuje za pridanú z listu tichého hráča, kým hlavný hráč neoznámil (alebo iným spôsobom nenaznačil)¹⁸ jej pridanie.

2. Obranca nepodlieha náprave za pridanie pred svojim partnerom, ak tichý hráč predčasne vybral kartu skôr ako súper po jeho pravici alebo ak neprávoplatne navrhol kartu na pridanie do zdvihu.

3. Predčasné zahratie (nie výnos) hlavným hráčom z ktoréhokoľvek listu je pridanie karty a ak je právoplatné, tak sa nesmie zrušiť.

D. Predčasné pridanie ak je na rade súper po pravici

Ak sa obranca pokúsi pridať (nie vyniesť) do zdvihu keď je na rade súper po jeho pravici, smie sa uplatniť pravidlo 16. Ak môže byť jeho karta právoplatne pridaná do zdvihu, musí ju pridať keď je správne na rade, v opačnom prípade sa táto stáva veľkou pokutovou kartou.

PRAVIDLO 58 – SÚČASNÉ VÝNOSY ALEBO PRIDANIA

A. Súčasné zahratia dvoma hráčmi

Výnos alebo pridanie urobené súčasne s právoplatným výnosom alebo pridaním iného hráča je považované za následné.

B. Súčasné pridanie kariet z jedného listu

Ak hráč vynesie alebo pridá dve alebo viac kariet súčasne:

1. Ak je odkrytá líčna strana len jednej karty, táto karta sa zahrá, všetky ostatné karty sú vrátené späť bez ďalšej nápravy (pozri pravidlo 47F).

2. Ak je odkrytých lícnou stranou viac kariet, previnivší sa hráč označí kartu, ktorou chce hrať. Ak je obrancom, každá ďalšia odkrytá karta sa stáva pokutovou kartou (pozri pravidlo 50).

3. Ak previnivší sa hráč vráti odkrytú kartu späť do listu, súper, ktorý následne pridal do tohto zdvihu, môže svoju pridanú kartu vrátiť späť do svojho listu a nahradiť ju inou kartou bez ďalšej nápravy (pozri však pravidlo 16C).

4. Ak nie je súčasné zahratie spozorované skôr než obe strany zahrajú do ďalšieho zdvihu, uplatní sa pravidlo 67.

PRAVIDLO 59 – NEDÁ SA VYNIESŤ ALEBO PRIDAŤ TAK AKO JE POŽADOVANÉ

Hráč smie hrať akoukoľvek inou právoplatnou kartou, pokiaľ nemôže vyniesť alebo pridať tak, aby vyhovel náprave, pretože nemá žiadnu kartu požadovanej farby alebo má len karty vo farbe, ktorú má zakázané vyniesť alebo musí priznať farbu.

PRAVIDLO 60 – PRIDANIE PO NEPRÁVOPLATNOM ZAHRANÍ

A. Pridanie karty po nezrovnalosti

1. Pridanie hráča neprevinivšej sa strany potom, čo súper po pravici vyniesol alebo pridal mimo poradia alebo predčasne a skôr ako bola stanovená náprava, má za následok zánik práva na nápravu za toto previnenie.

2. Ak došlo k zániku práva na nápravu, neprávoplatné zahrnie je považované za pridanie v poradí (s výnimkou, keď sa uplatní pravidlo 53B).

3. Ak bola previnivšia sa strana povinná zahráť pokutovú kartu alebo ak musela vyniesť alebo pridať v súlade s obmedzením, táto povinnosť ostáva v platnosti naďalej.

B. Obranca zahrá pred požadovaným výnosom hlavného hráča

Karta pridaná obrancom potom, čo bol hlavný hráč požiadaný vziať späť výnos mimo poradia z ľubovoľného listu, ale skôr ako hlavný hráč vynesol zo správneho listu, sa stáva veľkou pokutovou kartou (pozri pravidlo 50).

C. zahratie previnivšou sa stranou pred stanovením nápravy

Zahratie hráča previnivšej sa strany skôr ako bola stanovená náprava nemá vplyv na práva súperov a môže byť samo predmetom nápravy.

PRAVIDLO 61 – NEPRIZNANIE FARBY – OTÁZKY NA NEPRIZNANIE

A. Nepriznanie farby - definícia

Nesplnenie povinnosti priznať farbu podľa pravidla 44 alebo ak sa zabudne vyniesť alebo pridať karta alebo farba ako to požadujú pravidlá alebo ako určil súper podľa uplatnenej nápravy nezrovnalosti, predstavuje nepriznanie farby (avšak pri nemožnosti splniť nápravu pozri pravidlo 59).

B. Právo pýtať sa či nedošlo k nepriznaniu farby

1. Hlavný hráč sa smie opýtať obrancu, ktorý nepriznal farbu, či má kartu vo farbe výnosu.

2. (a) Tichý hráč sa smie opýtať hlavného hráča (pozri však pravidlo 43B2(b)).

(b) Tichý hráč sa nesmie opýtať obrancu a môže sa uplatniť pravidlo 16B.

3. Obrancovia sa môžu pýtať hlavného hráča a seba navzájom (s rizikom poskytnutia neoprávnenej informácie).

C. Právo na kontrolu zdvihov

Tvrdenie, že došlo k nepriznaniu farby, nezaručuje automaticky nárok na kontrolu už odohraných zdvihov (pozri pravidlo

¹⁸ napríklad gestom alebo kývnutím

66C).

PRAVIDLO 62 – OPRAVA NEPRIZNANIA FARBY

A. Nepriznanie farby musí byť napravené

Hráč musí napraviť svoje nepriznanie farby, keď si ho uvedomí skôr ako sa stane dokonaným.

B. Oprava nepriznania farby

Pri oprave nepriznania farby vezme previnivší hráč späť kartu, ktorú zahral a nahradí ju právoplatnou kartou.

1. Takto zrušená karta sa stáva veľkou pokutovou kartou (pravidlo 50), ak bola hraná z neodkrytého listu obrancu.
2. Karta môže byť nahradená bez ďalšej nápravy, ak bola zahraná z listu hlavného hráča (podlieha pravidlu 43B2(b)) alebo tichého hráča alebo ak to bola karta obrancu obrátená lícnou stranou nahor.

C. Ďalšie karty hrané do zdvihu

1. Každý hráč neprevinivšej sa strany smie akúkoľvek kartu vrátiť späť do svojho listu, ktorou zahral po nepriznaní farby avšak skôr ako bolo na nepriznanie upozornené (pozri pravidlo 16C).
2. Ak neprevinivší sa hráč vráti kartu do svojho listu, smie hráč previnivšej sa strany, ktorý je na rade, vrátiť ním pridanú kartu do svojho listu; tá sa však stáva pokutovou kartou, ak previnivším hráčom je obranca (pozri pravidlo 16C).
3. Ak sa nepriznania farby dopustia obe strany v jednom zdvihu a iba jedna strana zahrala do nasledujúceho zdvihu, potom je potrebné opraviť obe nepriznania (pozri pravidlo 16C2). Každá karta, ktorá bola vrátená späť na strane obrancov, sa stáva pokutovou kartou.

D. Nepriznanie farby v dvanástom zdvihu

1. V dvanástom zdvihu nepriznanie farby, aj ak je dokonané, sa musí napraviť, ak sa zistí skôr, než boli všetky štyri listy vrátené do krabice.
2. Ak sa obranca dopustil nepriznania farby v dvanástom zdvihu skôr ako bol jeho partner na rade do tohto zdvihu, uplatní sa pravidlo 16C.

PRAVIDLO 63 – DOKONANÉ NEPRIZNANIE FARBY

A. Nepriznanie farby sa považuje za dokonané

Nepriznanie farby sa považuje za dokonané:

1. keď previnivší sa hráč alebo jeho partner vynesie alebo pridá do ďalšieho zdvihu (akékoľvek takéto zahranie, právoplatné alebo neprávoplatné, robí nepriznanie farby dokonaným).
2. keď previnivší sa hráč alebo jeho partner menuje alebo inak označí kartu, ktorá sa má zahrať do nasledujúceho zdvihu.
3. keď hráč previnivšej sa strany vznesie nárok na zvyšné zdvihy alebo súhlasí s ich odovzdaním ústne, ukázaním svojho listu lícnou stranou nahor alebo ľubovoľným iným spôsobom.
4. keď sa odsúhlasí (v súlade s pravidlom 69A) nárok súpera na získanie alebo na odovzдание zvyšných zdvihov, previnivšia sa strana nevzniesla výhrady k tomu pred skončením zostavy alebo pred tým, než urobila hlášku v nasledujúcom rozdani.

B. Nepriznanie farby nesmie byť opravené

Akonáhle sa nepriznanie farby stalo dokonaným, nesmie už byť opravené (s výnimkou, ktorá je popísaná v pravidle 62D pre nepriznanie farby v dvanástom zdvihu alebo v pravidle 62C3) a zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby, zostáva v platnosti.

PRAVIDLO 64 – POSTUP PO DOKONANOM NEPRIZNANÍ FARBY

A. S automatickou úpravou počtu zdvihov

Ak bolo nepriznanie farby dokonané:

1. a zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby, získal previnivší sa hráč¹⁹, po skončení zohrávky je zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby plus jeden z nasledujúcich zdvihov získaných previnivšou sa stranou, prevedený v prospech neprevinivšej sa strany.
2. a zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby, nezískal previnivší sa hráč¹⁹, potom keď previnivšia sa strana získala tento alebo ktorýkoľvek z nasledujúcich zdvihov, po skončení hry sa jeden zdvih prevedie v prospech neprevinivšej sa strany.

B. Bez automatickej úpravy počtu zdvihov

K automatickej úprave počtu zdvihov po dokonanom nepriznaní farby nedôjde (pozri však pravidlo 64C), ak:

1. previnivšia sa strana nezískala zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby a ani žiadny z nasledujúcich zdvihov.
2. došlo k následnému nepriznaniu farby v rovnakej farbe rovnakým hráčom. Prvé nepriznanie farby bolo dokonané.
3. došlo k nepriznaniu farby zabudnutím hrať pokutovú kartu alebo ľubovoľnú kartu patriacu do listu tichého hráča.
4. na nepriznanie farby bolo po prvýkrát upozornené potom, čo hráč neprevinivšej sa strany urobil hlášku v nasledujúcom rozdani.
5. na nepriznanie farby bolo po prvýkrát upozornené po skončení zostavy.
6. k nepriznaniu farby došlo v dvanástom zdvihu.
7. keď sa obidve strany dopustili nepriznania farby v tom istom rozdani a be nepriznania sa stali dokonanými.

¹⁹ pre účely tohto pravidla zdvih získaný tichým hráčom nie je získaný hlavným hráčom

8. nepriznanie farby blo opravené v súlade s pravidlom [62C3](#).

C. Náprava poškodenia

1. Keď po dokonanom nepriznaní farby, včítane takého, ktoré nepodlieha úprave počtu zdvihov, vedúci usúdi, že neprevinivšia sa strana je týmto pravidlom nedostatočne kompenzovaná za spôsobené poškodenie, má prideliť upravený výsledok.

2. (a) Po opakovaných nepriznaniach farby rovnakým hráčom v rovnakej farbe (pozri bod B2 vyššie) vedúci upraví výsledok ak by neprevinivšia sa strana pravdepodobne získala viac zdvihov kebyže k jednému alebo niekoľkým následným nepriznaniam farby nebolo došlo.

(b) Ak sa obidve strany dopustili nepriznania farby v tom istom rozdaní (pozri bod B7 vyššie) a vedúci usúdi, že súťažiaci bol poškodený, má prideliť upravený výsledok na základe pravdepodobného výsledku kebyže k žiadnemu z nepriznaní farby nebolo došlo.

PRAVIDLO 65 – RADENIE ZDVIHOV

A. Dokončený zdvih

Po pridaní štyroch kariet do zdvihu obráti každý hráč svoju kartu lícom nadol pred seba na stôl.

B. Sledovanie získaných zdvihov

1. Ak zdvih získala strana hráča, svoju kartu umiestni tak, aby smerovala v pozdĺžnom smere k partnerovi.

2. Ak zdvih získali súper, svoju kartu umiestni tak, aby smerovala v pozdĺžnom smere k súperom.

3. Hráč smie upozorniť na nesprávne smerovanú kartu, ale toto právo končí, keď jeho strana vynesie alebo pridá do nasledujúceho zdvihu. Ak tak urobí neskôr, smie sa uplatniť pravidlo [16B](#).

C. Usporiadanie

Každý hráč radí svoje odohrané karty tak, aby sa pravidelne prekrývali v slede, v ktorom boli zahrané. To umožní rekapituláciu zohrávky po jej ukončení, ak je treba určiť počet zdvihov získaných oboma stranami alebo poradie, v akom boli karty zahrané.

D. Odsúhlasenie výsledku zohrávky

Hráč nesmie porušiť poradie svojich odohraných kariet dokiaľ nedôjde k odsúhlaseniu počtu získaných zdvihov. Hráč, ktorý poruší ustanovenie tohto pravidla, ohrozuje svoje právo nárokovať si získanie sporných zdvihov a tvrdiť (alebo popierať), že došlo k nepriznaniu farby.

PRAVIDLO 66 – PREZERANIE ZDVIHOV

A. Aktuálny zdvih

Pokým jeho strana nevynesla alebo nepridala do ďalšieho zdvihu, hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca smie požadovať, pokiaľ ešte neobrátil svoju kartu lícnou stranou nadol, aby všetky karty zahrané ku zdvihu ostali odkryté lícnou stranou nahor.

B. Vlastná posledná karta zahraná ku zdvihu

Kým vlastná strana nevynesie alebo nepridaná kartu do ďalšieho zdvihu, hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca si smie pozrieť, ale nie odkryť, vlastnú poslednú ním zahranú kartu.

C. Odohrané zdvihy

Od tejto chvíle až do skončenia zohrávky sa nemôžu karty v odohraných zdvihoch prezerat' (s výnimkou výslovného pokynu vedúceho, napr. k overeniu tvrdenia o nepriznaní farby).

D. Po skončení zohrávky

Po skončení zohrávky môžu byť odohrané a neodohrané karty prezerané za účelom overenia tvrdenia o nepriznaní farby alebo k určeniu počtu získaných a stratených zdvihov. Ani jeden z hráčov nemá manipulovať s inými kartami než so svojimi vlastnými. Ak vedúci nemôže overiť potrebné skutočnosti po vznesení takého tvrdenia a hráči iba jednej zo strán zamiešali svoje karty, vedúci má rozhodnúť v prospech druhej strany.

PRAVIDLO 67 – CHYBNÝ ZDVIH

A. Skôr ako obidve strany zahráli do nasledujúceho zdvihu

Ak hráč nepridal do zdvihu alebo zahrál do zdvihu príliš veľa kariet, chyba musí byť napravená, ak na nezrovnalosť bolo upozornené skôr než hráč každej zo strán zahrál do nasledujúceho zdvihu.

1. Previnivší sa hráč, ktorý nepridal do zdvihu, napraviť chybu pridaním právoplatnej karty.

2. Na nápravu pridaní väčšieho počtu kariet do zdvihu sa má uplatniť pravidlo [45E](#) (piata karta hraná do zdvihu) alebo pravidlo [58B](#) (súčasné pridanie kariet z jedného listu).

B. Keď obe strany zahráli do ďalšieho zdvihu

Ak vedúci rozhodne že došlo k chybnému zdvihu (na základe skutočnosti, že jeden hráč má v liste príliš málo alebo príliš veľa kariet, a teda nesprávny počet odohraných kariet), obe strany už zahráli do nasledujúceho zdvihu, tak postupuje nasledovne:

1. Ak previnivší hráč nepridal kartu k chybnému zdvihu, vedúci ho má ihneď požiadať, aby pred ním odkryl kartu lícnou stranou nahor a následne ju so správnou stranou a smerovaním položil ku svojim už odohraným kartám (táto karta nemá

vplyv na získanie zdvihu). Ak

(a) previnivší hráč má kartu vo farbe vynesenej k chybnému zdvihu, musí medzi vybrať takúto kartu a položiť ju k odohraným kartám. Toto sa posudzuje ako keby nepriznal farbu v chybnom zdvihu a je potrestaný stratou jedného zdvihu, ktorý sa prevedie v súlade s pravidlom 64A2.

(b) previnivší hráč nemá kartu vo farbe vynesenej k chybnému zdvihu, vyberie si ktorúkoľvek kartu a položí ju k už odohraným kartám. Toto sa posudzuje ako keby nepriznal farbu v chybnom zdvihu a je potrestaný stratou jedného zdvihu, ktorý sa prevedie v súlade s pravidlom 64A2.

2. (a) Ak previnivší hráč pridal viac ako jednu kartu k chybnému zdvihu, vedúci preskúma odohrané karty a požiada previnivšieho hráča, aby vrátil do svojho listu všetky nadbytočné karty²⁰ a medzi odohranými kartami ponechal kartu zahranú k chybnému zdvihu lícom nahor (ak nemôže vedúci rozhodnúť, ktorá karta bola zahraná lícom nahor, ponechá previnivší hráč medzi odohranými kartami najvyššiu kartu, ktorú mohol právoplatne pridať do chybného zdvihu). Vlastníctvo chybného zdvihu sa nemení.

(b) Karta vrátená do listu sa považuje za kartu nepretržite patriacu do listu previnivšieho sa hráča a jej nepridanie do predchádzajúceho zdvihu môže znamenať nepriznanie farby.

3. Ak vedúci určí, že previnivší hráč pridal kartu do zdvihu, ale táto karta nebola umiestnená medzi už odohrané zdvihy, vedúci túto kartu nájde a umiestni ju správne k ostatným kartám, ktoré zahral previnivší sa hráč. Vedúci má pridať upravený výsledok ak tá istá karta bola zahraná aj do nasledujúceho zdvihu a už je príliš neskoro na opravu neprávoplatného zahrania.

PRAVIDLO 68 – NÁROKOVANIE ALEBO VZDANIE SA ZDVIHOV

Aby vyhlásenie alebo konanie tvorilo nárokovanie alebo vzdanie sa zdvihov podľa týchto pravidiel, musí sa vzťahovať na iné zdvihy ako je práve aktuálny zdvih. Ak sa vyhlásenie alebo konanie vzťahuje iba na zisk alebo stratu aktuálneho neúplného zdvihu, zohrávka pokračuje štandardne, karty odkryté obrancom sa nestávajú pokutovými kartami, ale smú sa uplatniť pravidlá 16 a 57A.

A. Definícia nárokovania zdvihov

Akékoľvek vyhlásenie hlavného hráča alebo obrancu v tom zmysle, že jeho strana získa konkrétny počet zdvihov, je vznesením nároku na tieto zdvihy. Súťažiaci tiež vznáša nárok na zdvihy, keď navrhuje, aby zohrávka bola skrátaná alebo keď ukáže svoje karty (s výnimkou prípadu kedy preukázateľne nezamýšľal vzniesť nárok – napr. ak hlavný hráč ukáže svoje karty po počiatočnom výnose mimo poradia, neuplatní sa toto pravidlo, ale pravidlo 54).

B. Definícia vzdania sa zdvihov

1. Akékoľvek vyhlásenie hlavného hráča alebo obrancu v tom zmysle, že jeho strana stratí konkrétny počet zdvihov, je vzdaním sa týchto zdvihov; vznesenie nároku na určitý počet zdvihov znamená vzdanie sa zostávajúcich zdvihov, ak také sú. Hráč sa vzdáva všetkých zostávajúcich zdvihov, ak opustí svoj list.

2. Bez ohľadu na predchádzajúci bod B1, ak sa obranca pokúsi vzdať sa jedného alebo viacerých zdvihov a jeho partner okamžite namieta, k žiadnemu vzdaniu sa ani nárokovaniu nedochádza. Mohlo dôjsť k neoprávnenej informácii, preto by mal byť ihneď privolaný vedúci. Zohrávka pokračuje. Akákoľvek karta, ktorú za týchto okolností odkryl obranca, nie je pokutovou kartou, ale pravidlo 16C sa uplatní na informácie vyplývajúce z jej odkrytia. Partner obrancu, ktorý odkryl kartu, nesmie túto informáciu využiť.

C. Objasnenie nároku

Nárok na zdvihy má byť ihneď sprevádzaný objasňujúcim prehlásením, v akom poradí budú karty hrané alebo obranou, prostredníctvom ktorých nárokujúci hráč navrhuje získať nárokovaný počet zdvihov vrátane poradia v akom budú karty zahrané. Hráč, ktorý si nárokuje alebo sa vzdáva zdvihov otočí svoj list lícnou stranou nahor.

D. Prerušenie zohrávky

Po akomkoľvek nárokovaní alebo vzdaní sa zdvihov je zohrávka prerušená.

1. Ak je nárokovanie alebo vzdanie sa odsúhlasené, uplatní sa pravidlo 69.

2. Ak ktorýkoľvek hráč (vrátane tichého hráča) vznesie námietku, potom

(a) môže byť okamžite privolaný vedúci a nemá sa podniknúť žiadna akcia do jeho príchodu, uplatní sa pravidlo 70, alebo

(b) na požiadanie strany, ktorá si nenárokuje zdvihy ani sa zdvihov nevzdáva, zohrávka smie pokračovať, ak sa dodrží nasledovné:

- (i) všetci štyria hráči sa musia zhodnúť, v opačnom prípade je privolaný vedúci, ktorý následne pokračuje ako v odseku (a) vyššie.
- (ii) nárokovanie alebo vzdanie sa je neplatné a nie je predmetom rozhodnutia. Neuplatnia sa pravidlá 16 a 50 a výsledok, ktorý sa následne dosiahne, má platiť.

PRAVIDLO 69 – PRIJATÉ NÁROKOVANIE ALEBO VZDANIE SA ZDVIHOV

A. Dosiahnutie dohody

K dohode došlo, ak strana súhlasí s nárokovaním alebo vzdaním sa zdvihov súpera a nevnesie proti nemu výhrady pred urobením hlášky v nasledujúcom rozdani alebo pred koncom zostavy, podľa toho ktorá zo situácií nastane skôr.

Výsledok rozdania je zapísaný rovnako ako keby boli nárokované zdvihy získané alebo vzdané zdvihu stratené v

²⁰ Vedúci by sa mal vyhnúť, ak je to možné, odkrytiu obrancom odohraných kariet, ale ak bola odkrytá ďalšia karta, ktorá sa má vrátiť do listu obrancu, táto sa stáva pokutovou kartou (pozri pravidlo 50).

zohrávke.

B. Zrušenie dosiahnutej dohody

súhlas s nárokováním alebo vzdáním sa zdvihov (pozri A) môže byť zrušený počas opravnej lehoty podľa pravidla 79C:

1. ak hráč súhlasil so stratou zdvihu, ktorý jeho strana v skutočnosti získala, alebo
 2. ak hráč súhlasí so stratou zdvihu, ktorý by jeho strana pravdepodobne získala, ak by zohrávka pokračovala.
- Výsledok rozdania je opravený s tým, že zdvih je pridelený jeho strane.

PRAVIDLO 70 – SPORNÉ NÁROKOVANI ALEBO VZDANIE SA

A. Všeobecný cieľ

Pri rozhodovaní o spornom nárokování alebo vzdání sa vedúci určí výsledok rozdania čo najspravodlivejší pre obidve strany, avšak akákoľvek pochybnosť vo vzťahu k nárokovaniu sa má posúdiť proti nárokujúcemu hráčovi. Vedúci postupuje nasledovne.

B. Opakovanie objasňujúceho vyhlásenia

1. Vedúci požiada nárokujúceho hráča, aby zopakoval objasňujúce vyhlásenie, ktoré urobil pri nárokování.
2. Následne vedúci vypočuje námietky súperov proti nároku (avšak postup vedúceho nie je obmedzený len námietkami súperov).
3. Vedúci smie požiadať všetkých hráčov, aby položili zostávajúce karty na stôl lícnou stranou nahor.

C. Zostávajúci tromf

Ak zostane v liste jedného zo súperov tromf, vedúci má prideliť zdvih alebo zdvihy súperom, pokiaľ:

1. nárokujúci hráč neurobil žiadne vyhlásenie o tomto tromfe, a
2. je nanajvýš pravdepodobné, že si nárokujúci hráč vo chvíli nároku nebol vedomý, že v súperovom liste zostal tromf, a
3. tento tromf mohol získať zdvih ľubovoľným normálnym²¹ zahráním.

D. Postup vedúceho

1. Vedúci nemá prijať od nárokujúceho hráča žiadny úspešný spôsob zohrávky neobsiahnutý v pôvodnom objasňujúcom vyhlásení, ak existuje alternatívny, normálny²¹ spôsob zohrávky, ktorý by bol menej úspešný.
2. Vedúci neprijme akúkoľvek časť nároku obrancu, ktorá závisí na tom, či jeho partner vyberie konkrétne zahraničie spomedzi alternatívnych normálnych²¹ zahrání.

E. Nešpecifikovaný spôsob zahránia

1. Vedúci nemá prijať od nárokujúceho hráča žiadny nešpecifikovaný spôsob zohrávky, kde úspech závisí na nájdení karty u určitého súpera, s výnimkou prípadu, keď jeden súper nepriznal farbu tejto karty ešte pred vznesením nároku alebo by nepriznal túto farbu neskôr pri ľubovoľnou normálnom²¹ zahrání.
2. Súťažný orgán môže určiť poradie (napr. „zhora nadol“), s ktorým má vedúci uvažovať pri zahrání farby, ak toto nebolo vyjasnené pri nárokování (ale vždy s ohľadom na akúkoľvek inú požiadavku tohto pravidla).

PRAVIDLO 71 – VZDANIE SA ZDVIHOV JE ZRUŠENÉ

Vzdanie sa zdvihov ostáva po vyhlásení v platnosti, okrem prípadu, keď vrámci opravnej lehoty podľa pravidla 79C vedúci vzdanie sa zruší:

1. ak sa hráč vzdá zdvihu, ktorý jeho strana v skutočnosti získala, alebo
2. ak sa hráč vzdá zdvihu, ktorý by jeho strana nemohla stratiť žiadnym normálnym²² spôsobom zohrávky zostávajúcich kariet.

Výsledok rozdania je opravený s tým, že zdvih je pridelený strane, ktorej hráč sa zdvihu chcel vzdať.

PRAVIDLO 72 – VŠEOBECNÉ ZÁSADY

A. Dodržiavanie pravidiel

Bridžové súťaže by sa mali konať pri prísnom dodržiavaní pravidiel. Hlavným cieľom je získať lepší výsledok než iní súťažiaci pri dodržiavaní právoplatných postupov a etických noriem stanovených v týchto Pravidlách.

B. Porušenie pravidiel

1. Hráč nesmie úmyselne porušiť pravidlá, a to ani v prípade, ak existuje predpísaná náprava, ktorú je ochotný akceptovať.
2. Vo všeobecnosti hráč nie je povinný upozorniť na priestupok, ktorého sa jeho strana dopustila (pozri však pravidlo 20F ohľadom chybného vysvetlenia a pozri pravidlá 62A a 79A2).
3. Hráč sa nesmie snažiť zatajiť priestupok, napr. druhým nepriznaním farby, ukrytím karty, s ktorou sa dopustil nepriznania farby, alebo predčasným zamiešaním kariet.

C. Vedomie potenciálnej škody

²¹ Pre účely pravidiel 70 a 71, „normálne“ zahŕňa zahraničie, ktoré by bolo z nepozornosti alebo horšie než zodpovedá úrovni dotyčného hráča.

²² Pre účely pravidiel 70 a 71, „normálne“ zahŕňa zahraničie, ktoré by bolo z nepozornosti alebo horšie než zodpovedá úrovni dotyčného hráča.

Ak vedúci zistí, že previnivší sa hráč si mohol v čase svojej nezrovnalosti byť vedomý, že touto pravdepodobne poškodí neprevinivšiu sa stranu, má žiadať pokračovanie dražby a zohrávky (ak ešte nie je skončená). Po skončení zohrávky vedúci prideli upravený výsledok, ak sa domnieva, že previnivšia sa strana získala prostredníctvom nezrovnalosti výhodu.

PRAVIDLO 73 – KOMUNIKÁCIA, TEMPO A KLAMANIE

A. Správna komunikácia medzi partnermi

1. Komunikácia medzi partnermi počas dražby a zohrávky sa má uskutočniť výlučne prostredníctvom hlášok a zahranií, s výnimkou konkrétnych prípadov, ktoré sú povolené týmito Pravidlami.
2. Hlášky a zahraniia majú byť robené bez zvláštneho dôrazu, neprirodzeného správania sa a bez nepatričného váhania alebo ponáhľania sa. Súťažný orgán však môže predpísať povinné prestávky, napr. v prvom dražobnom kole, po upozornení na dražbu skokom alebo v prvom zdvihy.

B. Nevhodná komunikácia medzi partnermi

1. Partneri nemajú komunikovať pomocou spôsobov akými sú hlášky alebo zahraniia vykonané, pomocou vedľajších poznámok alebo gest, pomocou položených alebo nepoložených otázok, alertovaním ani vysvetlením poskytnutým alebo neposkytnutým.
2. Najhorší možný priestupok partnerstva je výmena informácií vopred dohodnutými metódami komunikácie inými, než povoľujú tieto pravidlá.

C. Hráč dostáva neoprávnenú informáciu od partnera

1. Ak dostane hráč neoprávnenú informáciu od partnera, napr. z poznámky, otázky, vysvetlenia, gesta, neprirodzeného správania sa, dôrazu, zafarbenia hlasu, ponáhľania sa alebo váhania, neočakávaného alertovania alebo opomenutia alertovania, musí sa starostlivo vyhnúť využitiu neoprávnenej informácie vo svoj prospech (pozri pravidlo **16B1(a)**).
2. Hráč, ktorý porušil bod C1, smie byť pokutovaný, ale ak boli súperovi poškodení, pozri aj pravidlo **16B3**.

D. Zmena tempa alebo spôsobu prevedenia

1. Je žiaduce, i keď to pravidlá vždy nepožadujú, aby hráči udržiavali stále tempo a rovnaký spôsob správania sa. Hráči by sa mali zvlášť vyvarovať situácií, v ktorých zmena tempa alebo spôsobu správania sa môže mať za následok výhodu pre ich stranu. Inak neúmyselná zmena tempa alebo spôsobu správania sa pri hláške alebo zahranií nie je priestupkom. Závery z takýchto zmien sú oprávnené iba pre súperov, ktorí smú na ich základe konať na svoje vlastné riziko.
2. Hráč sa nesmie pokúsiť pomýliť súpera pomocou otázky, poznámky ani gesta, ponáhľaním sa alebo váhaním pri hláške alebo zahranií (ako je váhanie pred pridaním singla) ani akýmkoľvek úmyselným odchylením sa od správneho postupu (pozri tiež pravidlo **73E2**).

E. Klamanie

1. Hráč smie v zhode s pravidlami pokúsiť oklamať súpera hláškou alebo zahraniím (za predpokladu, že klamanie nie je zdôraznené nezvyčajným ponáhľaním sa ani váhaním, ani kryté utajenou partnerskou dohodou alebo spoločnými skúsenosťami).
2. Ak vedúci určí, že nevinný hráč vyvodil nesprávny záver z otázky, poznámky, spôsobu správania sa, tempa, ap. súpera, ktorý nemá preukázateľný bridžový dôvod na takúto akciu a ktorý si mohol byť v čase svojej akcie vedomý, že touto môže získať výhodu, tak vedúci prideli upravený výsledok.

PRAVIDLO 74 – CHOVANIE A ETIKETA

A. Korektný prístup

1. Hráč sa má za všetkých okolností zachovať zdvorilý prístup.
2. Hráč by sa mal vyvarovať akejkoľvek poznámky alebo vedľajšej akcie, ktorou by mohol spôsobiť nevôľu alebo rozpaky inému hráčovi alebo by mohla kaziť pôžitok z hry.
3. Každý hráč by mal pri dražbe a zohrávke zachovať jednotný a správny postup.

B. Etiketa

Pod dodržiavaním zdvorilosti sa rozumie, že hráč by sa mal vyvarovať nasledovného:

1. nevenovať dostatočnú pozornosť hre.
2. mať svojvoľné pripomienky počas dražby a zohrávky.
3. vyberať kartu z listu skôr než je na rade ku hre.
4. predlžovať zbytočne zohrávku (ako napríklad pokračovaním v zohrávke, aj keď vie, že určite získa všetky zdvihy) za účelom vyvedenia súpera z rovnováhy,
5. privolávať a oslovovať vedúceho spôsobom, ktorý je nezdvorilý voči vedúcemu alebo voči ostatným súťažiacim.

C. Priestupky proti správne postupu

Za priestupok proti správne postupu sa považuje:

1. používanie rôznych označení pre rovnakú hlášku.
2. naznačovanie súhlasu alebo nesúhlasu s hláškou alebo zahraniím.
3. naznačovanie očakávania alebo úmyslu získať alebo stratiť zdvih, ktorý nie je dokončený.
4. komentovať alebo sa správať počas dražby alebo zohrávky spôsobom, ktorý upozorňuje na významnú okolnosť alebo na počet ešte potrebných zdvihov.
5. cielene pozorovať v priebehu dražby alebo zohrávky súpera alebo súperov list za účelom zahliadnutia jeho kariet alebo miesta, odkiaľ hráč vytiahol kartu z listu (avšak je povolené postupovať na základe informácie získanej z

neúmyselne zahliadnutej karty súpera²³).

6. prejavovať zrejmy nezáujem o rozdanie (napr. zložením svojich kariet),

7. meniť normálne tempo dražby alebo zohrávky za účelom vyvedenia súpera z rovnováhy,

8. bezdôvodne opustiť stôl pred ukončením zostavy.

PRAVIDLO 75 – MYLNÉ VYSVETLENIE ALEBO MYLNÁ HLÁŠKA

Ak bolo súperom poskytnuté zavádzajúce vysvetlenie, zodpovednosti hráčov (a vedúceho) sú nasledovné:

A. Omyl spôsobujúci neoprávnenú informáciu

Bez ohľadu na to, či už je alebo nie je vysvetlenie správnym vyhlásením o partnerskej dohode, hráč po vypočítaní partnerovho vysvetlenia, vie, že jeho hláška bola zle vysvetlená. Táto vedomosť je neoprávnená informácia (pozri pravidlo 16A) a hráč sa musí vyvarovať získaniu akejkoľvek výhody z nej (pozri pravidlo 73C). V opačnom prípade vedúci má prideliť upravený výsledok.

B. Mylné vysvetlenie

1. Ak je partnerská dohoda iná než podané vysvetlenie, toto vysvetlenie je porušením pravidla. Ak toto porušenie má za dôsledok poškodenie neprevinivšej sa strany, vedúci má prideliť upravený výsledok.

2. Ak si hráč uvedomí svoju vlastnú chybu, musí privolať vedúceho pred obrátením výnosu do prvého zdvihu lícnou stranou nahor (alebo počas zohrávky, ak si to uvedomí neskôr) a následne opraviť chybu. Hráč má povolené privolať vedúceho aj pred ukončením dražby, ale takúto povinnosť nemá (pozri pravidlo 20F4).

3. Partner hráča nesmie urobiť nič na korigovanie mylného vysvetlenia kým pokračuje dražba a ak sa následne stane obrancom, musí privolať vedúceho a opaviť vysvetlenie iba po skončení zohrávky. Ak sa partner hráča stane hlavným alebo tichým hráčom, musí po záverečnom pase privolať vedúceho a potom opraviť chybu.

C. Mylná hláška

Ak bola partnerská dohoda vysvetlená správne, chybná bola urobená hláška a nie jej vysvetlenie, potom k porušeniu nedošlo. Vysvetlenie sa nesmie opraviť (a nesmie sa upozorniť vedúceho) okamžite a povinnosť urobiť tak následne neexistuje. Bez ohľadu na poškodenie výsledok platí (ale pozri pravidlo 21B1(b)).

D. Rozhodnutie vedúceho

1. Od hráčov sa očakáva, že svoje partnerské dohody zverejnia presne (pozri pravidlo 20F1). Ak tak neurobia, tak sa to považuje za mylnú informáciu.

2. Podmienkou partnerskej dohody je, že obaja hráči jej rozumejú rovnako a je priestupkom popísať takú dohodu, pri ktorej neexistuje vzájomná zhoda medzi partnermi. Ak vedúci určí, že mylné vysvetlenie nevychádzalo z partnerskej dohody, uplatní pravidlo 21B.

3. Keď dôjde k priestupku (podľa bodov B1 alebo D2) a existuje dostatok dôkazov ohľadne rovnako chápanému, vedúci pridelí upravený výsledok na základe pravdepodobného výsledku za podmienky, že by súper dostali správne a včasné vysvetlenie. Ak vedúci určí, že hláška nemá dohodnutý význam, pridelí upravený výsledok na základe pravdepodobného výsledku za podmienky, že by súper informovaní v tomto zmysle.

PRAVIDLO 76 – DIVÁCI

A. Kontrola

1. Diváci v hracej miestnosti²⁴ podliehajú kontrole vedúceho podľa predpisov pre príslušný turnaj.

2. Súťažný orgán a organizátori turnaja, ktorí povoľujú použitie zariadení na elektronický prenos počas hry, môžu predpisom stanoviť podmienky, podľa ktorých sa takéto prenosi sledujú a môžu divákovi predpísať akceptovateľné správanie sa. (Divák nesmie komunikovať s hráčom v priebehu súťažného kola, v ktorom hráč hrá).

B. Pri stole

1. Divák nesmie pozeráť do listu viac než jedného hráča, pokiaľ to nie je povolené predpismi.

2. Divák nesmie počas rozdania prejavovať žiadnu reakciu na prebiehajúcu dražbu alebo zohrávku.

3. V priebehu zostavy sa divák musí vyhnúť neprírodzenému správaniu sa a akýmkoľvek poznámkam. Divák sa nesmie rozprávať s hráčom.

4. Divák nesmie hráča žiadnym spôsobom rušiť.

5. Divák pri stole nesmie upútať pozornosť na akýkoľvek aspekt hry.

C. Účasť divákov

1. Divák smie hovoriť o faktoch alebo pravidlách vo vnútri hracej miestnosti²⁴ len keď je o to požiadaný vedúcim.

2. Súťažný orgán a organizátori turnaja smú uviesť ako sa má postupovať v prípade nezrovnalostí spôsobených divákmi.

D. Postavenie

Akákoľvek osoba v hracej miestnosti²⁴, iná než hráč alebo oficiálny člen štábu turnaja, má postavenie/status diváka, pokiaľ vedúci neurčí inak.

²³ Pozri pravidlo 73D2, ak hráč mohol svoje karty ukázať úmyselne.

²⁴ Hracia miestnosť zahŕňa všetky časti priestorov, v ktorých sa hráč môže nachádzať počas kola, na ktorom sa zúčastňuje. Okrem toho môže byť bližšie určená predpismi.

PRAVIDLO 77 – TABUĽKA SADZIEB SÚŤAŽNÉHO BRIDŽU

SADZBA ZA ZDVIHY

Je získaná stranou hlavného hráča, ak je záväzok splnený.

AK SÚ TROMFY	trefy (♣)	kára (♦)	srdcia (♥)	piky (♠)
za každý vydražený a splnený extra zdvih	20	20	30	30
Nekontrovaný	20	20	30	30
Kontrovaný	40	40	60	60
Rekontrovaný	80	80	120	120

V BEZTROMFOVOM ZÁVÄZKU

Za prvý vydražený a splnený extra zdvih	
Nekontrovaný	40
Kontrovaný	80
Rekontrovaný	160
Za každý ďalší extra zdvih	
Nekontrovaný	30
Kontrovaný	60
Rekontrovaný	120

Dosiahnutie 100 a viac bodov za zdvihy v jednom rozdani tvorí HRU.

Dosiahnutie menej ako 100 bodov za zdvihy v jednom rozdani je ČIASTOČNÝ ZÁVÄZOK.

PRÉMIOVÉ BODY

Dosiahnuté stranou hlavného hráča

SLEMY

Za splnenie slemu	v 1. hre	v 2. hre
Malý slem (12 zdvihov) vydražený a splnený	500	750
Veľký slem (13 zdvihov) vydražený a splnený	1000	1500

NADZDVIHY

Za každý nadzdvih (zdvihy nad rámec záväzku)	v 1. hre	v 2. hre
Nekontrovaný	hodnota zdvihu	hodnota zdvihu
Kontrovaný	100	200
Rekontrovaný	200	400

PRÉMIOVÉ BODY ZA HRU, ČIASTOČNÝ ZÁVÄZOK A SPLNENIE ZÁVÄZKU

Za splnenie celoherného záväzku v druhej hre	500
Za splnenie celoherného záväzku v prvej hre	300
Za splnenie čiastočného záväzku	50
Za splnenie kontrovaného, ale nie rekontrovaného záväzku	50
Za splnenie rekontrovaného záväzku	100

POKUTY ZA PÁDY

Získávajú súperovi hlavného hráča, ak záväzok nie je splnený.

PÁDY

Pády sú zdvihy, ktoré hlavnému hráčovi chýbajú k splneniu záväzku

	v 1. hre	v 2. hre
Za prvý pád		
Nekontrovaný	50	100
Kontrovaný	100	200
Rekontrovaný	200	400
Za každý ďalší pád		
Nekontrovaný	50	100
Kontrovaný	200	300
Rekontrovaný	400	600
Bonus za štvrtý a každý ďalší pád		
Nekontrovaný	0	0
Kontrovaný	100	0
Rekontrovaný	200	0

Ak všetci štyria hráči pasujú (pozri pravidlo 22), každá strana si zapíše nulový výsledok.

PRAVIDLO 78 – SPÔSOBY HODNOTENIA VÝSLEDKOV a SÚŤAŽNÉ PODMIENKY

A. Hodnotenie súťažnými bodmi

Pri hodnotení súťažnými bodmi sú výsledky každého súťažiaceho porovnávané s výsledkami ostatných súťažiacich, ktorí zohrali rovnaké rozdanie. Súťažiaci získa 2 súťažné jednotky (súťažné body alebo polovice súťažných bodov) za každý výsledok ostatných súťažiacich, ktorý je horší ako ním dosiahnutý, 1 súťažnú jednotku za každý výsledok zhodný a nezíska žiaden súťažný bod za každý výsledok ostatných súťažiacich lepší ako jeho.

B. Hodnotenie medzinárodnými súťažnými bodmi (IMP)

Pri hodnotení medzinárodnými súťažnými bodmi sa celkový bodový rozdiel medzi dvoma porovnávanými výsledkami prevedie na medzinárodné súťažné body (IMP) podľa nasledovnej prevodnej tabuľky:

Rozdiel v bodoch	IMP	Rozdiel v bodoch	IMP	Rozdiel v bodoch	IMP
20-40	1	370-420	9	1500-1740	17
50-80	2	430-490	10	1750-1990	18
90-120	3	500-590	11	2000-2240	19
130-160	4	600-740	12	2250-2490	20
170-210	5	750-890	13	2500-2990	21
220-260	6	900-1090	14	3000-3490	22
270-310	7	1100-1290	15	3500-3990	23
320-360	8	1300-1490	16	4000 a viac	24

C. Hodnotenie súčtom bodov

Pri hodnotení súčtom bodov získa každý súťažiaci výsledok, ktorý je čistým celkovým súčtom bodov za všetky odohrané rozdania.

D. Súťažné podmienky

Prípustné sú aj ďalšie spôsoby hodnotenia výsledkov (napríklad prevod na víťazné body, VP, Victory Points), ak boli schválené súťažným orgánom. Organizátor turnaja je povinný vopred zverejniť podmienky turnaja alebo súťaže týkajúce sa podmienok účasti, spôsobu hodnotenia, určenia víťazov, určenia poradia pri rovnosti bodov, ap. Podmienky nesmú byť v konflikte s pravidlami alebo predpismi a musia obsahovať všetky informácie stanovené súťažným orgánom. Súťažiaci ich musia mať k dispozícii.

PRAVIDLO 79 – ZÍSKANÉ ZDVIHY

A. Odsúhlasenie počtu získaných zdvihov

1. K odsúhlaseniu počtu získaných zdvihov musí dôjsť pred vrátením všetkých štyroch listov späť do krabice.
2. Hráč nesmie vedome prijať výsledok za zdvih, ktorý jeho strana nezískala ani za vzdanie sa zdvihu, ktorý jeho súper nemohli stratiť.

B. Nezhoda v počte získaných zdvihov

Ak nastane nezhoda v počte získaných zdvihov, musí byť privolaný vedúci. Potom,

1. Vedúci určí, či bol vznesený nárok alebo prišlo k vzdaniu sa zdvihov, a ak áno, uplatní pravidlo 68B alebo pravidlo 71.
2. Ak neplatí bod B1 vyššie, vedúci nariadi, aký výsledok sa má zapísať.
3. Ak vedúci nie je privolaný pred ukončením zostavy, výsledok sa smie meniť pre obe strany iba ak je jednoznačne presvedčený o výsledku získanom pri stole. V opačnom prípade by mal buď ponechať v platnosti zapísaný výsledok alebo znížiť výsledok jednej strany bez toho, aby zvýšil výsledok druhej strany.

C. Chyba vo výsledku

1. Chybu pri zápise alebo výpočte odsúhlaseného výsledku, ktorú mohol urobiť hráč alebo oficiálny člen štábu turnaja, je možné opraviť pred uplynutím lehoty/lehôt určenej organizátorom turnaja. Pokiaľ organizátor turnaja nestanoví neskorší²⁵ termín, táto opravná lehota končí 30 minút po sprístupnení oficiálnych výsledkov na kontrolu.
2. Na základe schválenia organizátorom turnaja sa smie opraviť výsledková chyba po skončení opravnej lehoty, ak je vedúci bez akýchkoľvek pochybností presvedčený, že zápis je nesprávny.

PRAVIDLO 80 – PREDPISY A ORGANIZÁCIA

A. Súťažný orgán

1. Súťažný orgán v zmysle týchto Pravidiel je:
 - (a) Svetová bridžová federácia (WBF) pre ňou organizované celosvetové turnaje a podujatia
 - (b) príslušná zónová organizácia pre turnaje a podujatia konané pod jej záštitou
 - (c) pre akýkoľvek iný turnaj alebo podujatie národný bridžový zväz, pod záštitou ktorého sa turnaj uskutočňuje.
2. Súťažný orgán má zodpovednosť a právomoci určené v týchto Pravidlách.
3. Súťažný orgán môže postúpiť svoje právomoci (ponechajúc si konečnú zodpovednosť za ich výkon) alebo ich môže prideliť (v takom prípade nemá žiadnu zodpovednosť za ich výkon).

B. Organizátor turnaja

1. Súťažný orgán môže uznať entitu, označovanú ako „organizátor turnaja“, ktorá je podľa požiadaviek súťažného orgánu a týchto Pravidiel zodpovedná za usporiadanie a prípravu turnaja alebo podujatia. Právomoci a povinnosti

²⁵ Môže byť uvedený skorší čas, keď to vyžaduje špeciálna povaha súťaže.

organizátora turnaja sa môžu postúpiť, ale zodpovednosť za ich vykonanie zostáva na ňom. Súťažným orgánom a organizátorom turnaja môže byť tá istá organizácia.

2. Povinnosti a právomoci organizátora turnaja zahŕňajú:

(a) menovanie vedúceho. Ak nie je vedúci určený, určia hráči sami spomedzi seba osobu, ktorá prevezme jeho funkciu.

(b) predbežné zabezpečenie súťaže, vrátane zabezpečenia hracej miestnosti, rozmiestnenia stolov, hracích pomôcok a všetkých ostatných logistických záležitostí.

(c) určiť dátum a čas konania každého kola súťaže.

(d) určiť podmienky pre účasť v súťaži.

(e) určiť podmienky pre dražbu a zohrávku v súlade s týmito Pravidlami, spolu s akýmkoľvek špeciálnymi podmienkami (ako napr. použitie zásten: nápravy za nezrovnalosti, o ktorých vedia len hráči na jednej strane zásteny sa môžu líšiť).

(f) zverejniť alebo oznámiť ďalšie predpisy, ktoré dopĺňajú tieto Pravidlá, ale nie sú s nimi v rozpore.

(g) (i) zariadiť²⁶ menovanie pomocníkov, ak sú potrební pre pomoc vedúcemu.

(ii) menovať ďalší personál a stanoviť jeho povinnosti a zodpovednosti.

(h) zabezpečiť²⁶, aby boli prihlášky do turnaja prijaté a zoznam prihlásených zverejnený.

(i) zabezpečiť vhodné podmienky hry a oznámiť ich súťažiacim.

(j) zabezpečiť²⁶, aby sa výsledky zozbierali, uviedli sa v tabuľkách a aby z nich bol vyrobený oficiálny záznam.

(k) zabezpečiť vhodné podmienky na riešenie odvolaní v súlade s pravidlom 93.

(l) všetky ostatné právomoci a povinnosti, ktoré sú určené v týchto Pravidlách.

PRAVIDLO 81 – VEDÚCI SÚŤAŽE

A. Oficiálne postavenie

Vedúci súťaže je oficiálnym predstaviteľom organizátora turnaja.

B. Obmedzenia a zodpovednosti

1. Vedúci je zodpovedný za technickú stránku priebehu súťaže. Má právomoci napraviť akékoľvek opomenutia organizátora turnaja.

2. Vedúci je viazaný týmito Pravidlami a dopĺňujúcimi predpismi oznámenými organizáciou v zmysle týchto Pravidiel.

C. Povinnosti a právomoci vedúceho

Vedúci (nie hráči) má zodpovednosť za nápravu nezrovnalostí a kompenzáciu poškodenia. Povinnosti a právomoci vedúceho normálne taktiež zahŕňajú:

1. udržiavanie disciplíny a zaistenie riadneho priebehu hry,

2. uplatňovanie a vysvetlenie týchto Pravidiel a oboznámenie hráčov s ich právami a so zodpovednosťami z nich vyplývajúcich,

3. nápravu chyby alebo nezrovnalosti, ktorú akýmkoľvek spôsobom zistí v priebehu lehôt stanovených v súlade s pravidlami 79C a 92B,

4. posúdiť nápravu, keď je predpísaná pravidlami a uplatňovať právomoci, ktoré mu dávajú pravidlá 90 a 91,

5. odpustiť, na základe vlastného uváženia, nápravu na žiadosť neprevinivšej sa strany,

6. riešenie sporov

7. postúpenie záležitostí príslušnej komisii,

8. oznámenie výsledkov pre oficiálne záznamy, ak to organizátor turnaja požaduje a riešenie akýchkoľvek iných záležitostí, ktoré naňho delegoval organizátor turnaja.

D. Postúpenie povinností

Vedúci môže postúpiť akékoľvek svoje povinnosti pomocníkom, ale nezbujuje sa tým zodpovednosti za správny výkon týchto povinností.

PRAVIDLO 82 – NÁPRAVA PROCEDURÁLNYCH CHÝB

A. Povinnosť vedúceho

Vedúci súťaže má za povinnosť opravovať procedurálne chyby a zaistiť chod súťaže spôsobom neodporujúcim týmto Pravidlám.

B. Náprava chyby

K náprave procedurálnej chyby smie vedúci:

1. prideliť upravený výsledok ako to umožňujú tieto Pravidlá.

2. požadovať, odložiť alebo zrušiť zohranie rozdania.

3. uplatniť akúkoľvek inú právomoc, ktorú mu dávajú tieto Pravidlá.

C. Chyba vedúceho

Ak urobí vedúci súťaže rozhodnutie, ktoré potom on sám uzná za nesprávne a nie je možná náprava, ktorá by umožnila normálne vyhodnotenie rozdania, pridelí obidvom stranám upravený výsledok tak, ako keby sa žiadna strana neprevinila.

²⁶ V niektorých organizáciách je bežné, že vedúci preberá zodpovednosť za niektoré alebo všetky úlohy, ktoré v zmysle týchto Pravidiel patria medzi požiadavky kladené na organizátora turnaja.

PRAVIDLO 83 – UPOZORNENIE NA PRÁVO NA ODVOLANIE

Ak sa vedúci domnieva, že prípadá v úvahu revízia jeho rozhodnutia týkajúceho sa určitej skutočnosti alebo jeho rozhodovacej právomoci, má upozorniť súťažiaceho na jeho právo na odvolanie alebo môže postúpiť záležitosť príslušnej komisii.

PRAVIDLO 84 – ROZHODOVANIE O NEROZPORNÝCH SKUTOČNOSTIACH

Ak je vedúci požiadaný o rozhodnutie týkajúce sa pravidla alebo predpisu v prípade skutočností, ktoré nie sú predmetom sporu, rozhodne nasledovne:

A. Bez nápravy

Ak pravidlá nepredpisujú nápravu a nedávajú mu možnosť uplatniť rozhodovaciu právomoc, vedúci požiadá hráčov, aby pokračovali v dražbe alebo v zohrávke.

B. Pravidlá stanovujú nápravu

V prípade, keď za nezrovnalosť pravidlá jednoznačne stanovujú nápravu, vedúci uloží túto nápravu a dohliadne na jej uplatnenie.

C. Právo voľby hráča

Pokiaľ pravidlá ponúkajú hráčovi možnosť výberu nápravy, vedúci vysvetlí všetky možnosti a dohliadne na výber a uplatnenie nápravy.

D. Právo rozhodnutia vedúceho

Vedúci rieši akúkoľvek pochybnosť v prospech neprevinivšej sa strany. Snaží sa o dosiahnutie spravodlivosti. Ak podľa názoru vedúceho je pravdepodobné, že neprevinivšia sa strana bola poškodená nezrovnalosťou, za ktorú tieto pravidlá nepredpisujú nápravu, pridely upravený výsledok (pozri pravidlo 12).

PRAVIDLO 85 – ROZHODOVANIE O ROZPORNÝCH SKUTOČNOSTIACH

Ak je vedúci požiadaný o rozhodnutie týkajúce sa pravidla alebo predpisu v prípade skutočností, ktoré sú predmetom sporu, postupuje nasledovne:

A. Vedúci zistil skutočnosti

1. Pri určení skutočností vedúci má svoj názor založiť na vyhodnotení pravdepodobností, to znamená podľa váhy dôkazov, ktoré dokáže získať.
2. Ak potom vedúci dospel k záveru, že správne zistil potrebné skutočnosti, rozhodne podľa pravidla 84.

B. Skutočnosti neboli zistené

Ak vedúci nie je schopný zistiť skutočnosti k svojej spokojnosti, urobí rozhodnutie, ktoré umožní pokračovať v hre.

PRAVIDLO 86 – SÚŤAŽ DRUŽSTIEV

A. Náhradná krabica

Priemerný výsledok pri hodnotení pomocou medzinárodných súťažných bodov

Ak sa vedúci rozhodne prideliť umelý upravený výsledok ako „priemerné plus“ alebo „priemerné mínus“ v súťaži hodnotenou pomocou IMP, je tento výsledok +3 IMP a –3 IMP. Podľa schválenia regulačného orgánu, toto môže upraviť organizátor turnaja.

B. Výsledok pri druhom stole

1. Jednoznačný výsledok

Ak v súťaži družstiev vedúci prideliť upravený výsledok a výsledok pri druhom stole medzi tými istými súťažiacimi je zreteľne výhodný pre jednu stranu, vedúci má prideliť upravený výsledok (pozri pravidlo 12C1(c)), avšak pre viacerré upravené výsledky pozri bod B2 nižšie).

2. Viac výsledkov pri jednom alebo viacerých stoloch²⁷

Ak je v súťaži družstiev dva alebo viac neporovnateľných výsledkov medzi tými istými súťažiacimi alebo ak tieto pravidlá vyžadujú od vedúceho prideliť viac než jeden upravený výsledok:

(a) ak sa neprevinil ani jeden zo súťažiacich, vedúci má zrušiť krabicu/krabice a prideliť jeden alebo viac upravených výsledkov (pozri pravidlo 12C2) alebo, ak to umožní čas, tak zohrať jednu alebo viac náhradných krabic (ale pozri bod A vyššie).

(b) Ak sa previnil iba jeden súťažiaci, vedúci má prideliť neprevinivšej sa strane za každú takúto krabicu buď umelý upravený výsledok na úrovni lepšieho priemeru (pozri pravidlo 12C2(b)) alebo upravený výsledok, podľa toho, ktorý je výhodnejší. Previnivšia sa strana má získať doplnok výsledku, ktorý bol pridelený súperom.

(c) Ak sa previnili obaja súťažiaci, vedúci má zrušiť krabicu/krabice a prideliť jeden alebo viac umelých upravených výsledkov (pozri pravidlo 12C2).

3. Súťažný orgán môže stanoviť inak podľa okolností, keď sa krabice zohrali len pri jednom stole medzi tými istými alebo medzi viacerými súťažiacimi. Predpisom je možné stanoviť, že výsledok pridelený pre každé takéto rozdanie sa môže líšiť od toho, ktorý je predpísaný v bode B2 vyššie,

²⁷ vrátane výsledkov chybných krabic

môže meniť predpisom ako je stanovené v bode [B2](#), avšak ak príslušný predpis neexistuje, vedúci postupuje ako je popísané vyššie.

PRAVIDLO 87 – CHYBNÁ KRABICA

A. Definícia

Krabica je považovaná za chybnú, ak vedúci zistí, že jedna (alebo viac kariet) bolo do krabice nesprávne uložených alebo ak zistí, že rozdávací alebo stav hier sú odlišné medzi dvoma kópiami toho istého rozdania, takže súťažiaci, ktorých výsledky mali byť vzájomne porovnané, nehrali z tohto dôvodu identické rozdania.

B. Určenie výsledku v súťaži párov a jednotlivcov

Pri určení výsledku chybné krabice vedúci čo najpresnejšie zistí, ktoré výsledky boli dosiahnuté so správnym rozdáním a ktoré so zmeneným rozdáním. Výsledky podľa toho rozdelí do skupín a hodnotí každú skupinu oddelene podľa predpisov platných pre príslušnú súťaž. (Ak takýto predpis neexistuje, vedúci vyberie a oznámi svoju metódu vyhodnotenia).

C. Určenie výsledku v súťaži družstiev

Pozri pravidlo [86B2](#).

PRAVIDLO 88 – ODŠKODNENIE

Pozri pravidlo [12C2](#).

PRAVIDLO 89 – NÁPRAVA V SÚŤAŽIACH JEDNOTLIVCOV

Pozri pravidlo [12C3](#).

PRAVIDLO 90 – PROCEDURÁLNE POKUTY

A. Oprávnenie vedúceho

Vedúci, okrem uplatňovania náprav v zmysle týchto Pravidiel, smie taktiež udeliť procedurálne pokuty za akýkoľvek priestupok, ktorý príliš spomaľuje alebo bráni v hre, spôsobuje nepríjemnosti ostatným súťažiacim, narušuje správny priebeh alebo vyžaduje pridelenie opraveného výsledku.

B. Priestupky podliehajúce procedurálnej pokute

Uvádžame príklady priestupkov podliehajúcich procedurálnej pokute (ale priestupky nie sú obmedzené len na tu vymenované priestupky):

1. príchod súťažiaceho po určenom čase začatia,
2. neprimerane pomalá hra súťažiaceho,
3. diskusia o dražbe, zohrávke alebo výsledku, ktorú možno počuť pri inom stole,
4. neoprávnené porovnávanie výsledkov s iným súťažiacim,
5. dotýkanie sa alebo manipulácia s kartami patriacimi inému hráčovi (pozri pravidlo [7](#)),
6. uloženie jednej alebo viacerých kariet do nesprávneho priečinku v krabici,
7. chyby v postupe (napríklad ako opomenutie spočítať karty vo svojom liste, hranie zlej krabice, atď.), ktoré vyžadujú upravený výsledok pre niektorého súťažiaceho,
8. opomenutie okamžite vyhovieť predpisom turnaja alebo inštrukciám vedúceho.

PRAVIDLO 91 – POKUTOVANIE ALEBO VYLÚČENIE

A. Právomoci vedúceho

Pri výkone svojej povinnosti udržiavať poriadok a disciplínu, je vedúci oprávnený vymerať disciplinárne pokuty v súťažných bodoch alebo vylúčiť hráča alebo súťažiaceho z daného kola alebo z ktorejkoľvek jeho časti. Rozhodnutie vedúceho podľa tohto ustanovenia je konečné (pozri pravidlo [93B3](#)).

B. Právo diskvalifikovať

Vedúci je oprávnený diskvalifikovať hráča alebo súťažiaceho v odôvodnenom prípade, podlieha to schváleniu organizátorom súťaže.

PRAVIDLO 92 – PRÁVO NA ODVOLANIE

A. Právo súťažiaceho

Súťažiaci alebo jeho kapitán sa smú odvolať proti akémukoľvek rozhodnutiu vedúceho pri ich stole. Akákoľvek takáto žiadosť, ak sa považuje za neodôvodnenú, môže mať za následok trest stanovený predpismi.

B. Lehota pre odvolanie

Právo požiadať o odvolanie alebo odvolať sa voči rozhodnutiu vedúceho vyprší 30 minút po sprístupnení oficiálnych výsledkov na kontrolu, pokiaľ organizátor súťaže neurčí inú lehotu.

C. Spôsob odvolania

Všetky žiadosti na kontrolu rozhodnutia sa podávajú prostredníctvom vedúceho.

D. Súhlas s odvolaním

Odvolanie sa nemá prijať, ak:

1. v súťaži párov s podaním odvolania nesúhlasia obaja členovia dvojice (s výnimkou súťaží jednotlivcov, keď sa nevyžaduje súhlas partnera).
2. v súťaži družstiev kapitán družstva nesúhlasí s podaním odvolania.

PRAVIDLO 93 – POSTUP PRI ODVOLANÍ

A. Bez odvolacej komisie

Ak nie je ustanovená odvolacia komisia (alebo vytvorený alternatívny orgán podľa pravidla 80B2(k)) ustanovená, alebo sa odvolacia komisia nemôže zísť bez narušenia priebehu súťaže, zodpovedný vedúci si vypočuje a rozhodne o všetkých odvolaniach.

B. Odvolacia komisia je ustanovená

Ak je komisia (alebo právoplatný alternatívny orgán) ustanovená,

1. zodpovedný vedúci si odvolanie vypočuje a rozhodne o tej časti odvolania, ktorá sa týka výlučne pravidiel alebo predpisov. Proti jeho rozhodnutiu je možné sa odvolať ku komisii.
2. zodpovedný vedúci postúpi všetky ostatné odvolania na rozhodnutie odvolacej komisii.
3. pri rozhodovaní o odvolaní komisia (alebo právoplatný alternatívny orgán) smie disponovať všetkými právomocami, ktoré tieto Pravidlá dávajú vedúcemu s výnimkou, že komisia nesmie zrušiť rozhodnutie zodpovedného vedúceho v otázke pravidiel alebo predpisov ani v uplatnení jeho disciplinárnej právomoci podľa pravidla 91. (Komisia smie zodpovednému vedúcemu odporučiť, aby takéto rozhodnutie zmenil.)

C. Ďalšie možnosti odvolania

1. Súťažné orgány môžu stanoviť postupy na ďalšie odvolania, ak boli vyčerpané všetky predchádzajúce prostriedky. Akékoľvek takéto ďalšie odvolanie, ak sa považuje za neodôvodnené, môže byť predmetom sankcie, ako to ukladá predpis.

2. Zodpovedný vedúci alebo odvolacia komisia smú postúpiť záležitosť na neskoršie zváženie súťažnému orgánu. Súťažný orgán má oprávnenie vyriešiť akúkoľvek záležitosť s konečnou platnosťou.

3. (a) Bez ohľadu na body 1 a 2 vyššie, kde sa to považuje za kľúčové pre priebeh súťaže, súťažný orgán môže postúpiť zodpovednosť za konečné vybavenie akéhokoľvek odvolania na konkrétny orgán príslušnej súťaže turnaja. Výsledok odvolania je potom pre účastníkov odvolania ako aj pre súťažný orgán záväzný.

(b) Súťažný orgán, ak o tom v dostatočnom predstihu informuje súťažiacich, môže uznať vynechanie alebo zmenu niektorých stupňov odvolacieho postupu uvedeného v týchto Pravidlách²⁸.

²⁸ Súťažný orgán je zodpovedný za to, že všetky jeho postupy sú v súlade s platnou národnou legislatívou.