

PRAVIDLÁ SÚŤAŽNÉHO BRIDŽU 2017

Slovenský bridžový zväz



Vydané pre internú potrebu SBZ

december 2017

OBSAH

OBSAH.....	2
ÚVOD K PRAVIDLÁM SÚŤAŽNÉHO BRIDŽU Z ROKU 2017	4
DEFINÍCIA POJMOV	5
PRAVIDLO 1 – BALÍČEK KARIET	7
PRAVIDLO 2 – SÚŤAŽNÉ KRABICE.....	7
PRAVIDLO 3 – USPORIADANIE STOLOV.....	7
PRAVIDLO 4 – PARTNERSTVO	7
PRAVIDLO 5 – URČENIE MIEST	7
PRAVIDLO 6 – MIEŠANIE A ROZDÁVANIE	7
PRAVIDLO 7 – KONTROLA KRABÍC A KARIET	8
PRAVIDLO 8 – POSTUPNOSŤ ZOSTÁV	8
PRAVIDLO 9 – POSTUP PO NEZROVNALOSTI	8
PRAVIDLO 10 - POSÚDENIE NÁPRAVY	9
PRAVIDLO 11 – ZÁNİK PRÁVA NA NÁPRAVU	9
PRAVIDLO 12 – VOĽNÉ ROZHODOVANIE VEDÚCEHO	9
PRAVIDLO 13 – NESPRÁVNY POČET KARIET	10
PRAVIDLO 14 - CHÝBAJÚCA KARTA	10
PRAVIDLO 15 – NESPRÁVNA KRABICA ALEBO LIST	11
PRAVIDLO 16 – OPRÁVNENÉ A NEOPRÁVNENÉ INFORMÁCIE	11
PRAVIDLO 17 – LICITAČNÉ OBDOBIE	12
PRAVIDLO 18 – PONUKY	12
PRAVIDLO 19 – KONTRY A REKONTRY	13
PRAVIDLO 20 – OPAKOVANIE A VYSVETLENIE HLÁŠOK	13
PRAVIDLO 21 – NESPRÁVNA INFORMÁCIA.....	14
PRAVIDLO 22 – KONIEC LICITÁCIE	14
PRAVIDLO 23 – POROVNATEĽNÁ HLÁŠKA.....	14
PRAVIDLO 24 – KARTA ODKRYTÁ ALEBO VYNESENÁ POČAS LICITÁCIE	14
PRAVIDLO 25 – PRÁVOPLATNÉ A NEPRÁVOPLATNE ZMENY HLÁŠOK.....	15
PRAVIDLO 26 – ODVOLANÁ HLÁŠKA, VÝNOSOVÉ OBMEDZENIA	15
PRAVIDLO 27 – NEDOSTATOČNÁ PONUKA	15
PRAVIDLO 28 – HLÁŠKY POVAŽOVANÉ ZA HLÁŠKY V PORADÍ.....	16
PRAVIDLO 29 – POSTUP PO HLÁŠKE MIMO PORADIA	16
PRAVIDLO 30 – PAS MIMO PORADIA	16
PRAVIDLO 31 – PONUKA MIMO PORADIA	17
PRAVIDLO 32 – KONTRA ALEBO REKONTRA MIMO PORADIA.....	17
PRAVIDLO 33 – SÚČASNÉ HLÁŠKY.....	17
PRAVIDLO 34 – ZACHOVANIE PRÁVA NA HLÁŠKU	17
PRAVIDLO 35 – NEPRÍPUSTNÉ HLÁŠKY.....	18
PRAVIDLO 36 – NEPRÍPUSTNÉ KONTRY ALEBO REKONTRY	18
PRAVIDLO 37 – PORUŠENIE POVINNOSTI PASOVAŤ	18
PRAVIDLO 38 – PONUKA NA VYŠŠOM AKO SIEDMOM STUPNI	18
PRAVIDLO 39 – HLÁŠKA PO ZÁVEREČNOM PASE	18
PRAVIDLO 40 – PARTNERSKÉ DOHODY	19
PRAVIDLO 41 – ZAČIATOK ZOHRÁVKY.....	19
PRAVIDLO 42 – PRÁVA TICHÉHO HRÁČA	20
PRAVIDLO 43 – OBMEDZENIA TICHÉHO HRÁČA	20
PRAVIDLO 44 – PORADIE A POSTUP ZOHRÁVKY	20
PRAVIDLO 45 – HRANÁ KARTA.....	21
PRAVIDLO 46 – NEÚPLNÉ ALEBO NEPLATNÉ OZNAČENIE KARTY TICHÉHO HRÁČA	22

PRAVIDLO 47 – VRÁTENIE ZAHRANEJ KARTY SPÄŤ	22
PRAVIDLO 48 – ODKRYTIE KARIET HLAVNÉHO HRÁČA	23
PRAVIDLO 49 – ODKRYTIE KARIET OBRANCU	23
PRAVIDLO 50 – HRANIE POKUTOVEJ KARTY	23
PRAVIDLO 51 – DVE ALEBO VIAC POKUTOVÝCH KARIET	24
PRAVIDLO 52 - NEVYNESENIE ALEBO NEPRIDANIE POKUTOVEJ KARTY	24
PRAVIDLO 53 – PRIJATÝ VÝNOS MIMO PORADIA	24
PRAVIDLO 54 – POČIATOČNÝ VÝNOS MIMO PORADIA	25
PRAVIDLO 55 – VÝNOS HLAVNÉHO HRÁČA MIMO PORADIA.....	25
PRAVIDLO 56 – VÝNOS OBRANCU MIMO PORADIA	25
PRAVIDLO 57 – PREDČASNÝ VÝNOS ALEBO PRIDANIE.....	25
PRAVIDLO 58 – SÚČASNÉ VÝNOSY ALEBO PRIDANIA	26
PRAVIDLO 59 – NEDÁ SA VYNIESŤ ALEBO PRIDAŤ TAK AKO JE POŽADOVANÉ.....	26
PRAVIDLO 60 – PRIDANIE PO NEPRÁVOPLATNOM ZAHRANÍ.....	26
PRAVIDLO 61 – NEPRIZNANIE FARBY – OTÁZKY OHĽADOM NEPRIZNANIA FARBY	26
PRAVIDLO 62 – NÁPRAVA NEPRIZNANIA FARBY	27
PRAVIDLO 63 – DOKONANÉ NEPRIZNANIE FARBY.....	27
PRAVIDLO 64 – POSTUP PO DOKONANOM NEPRIZNANÍ FARBY	27
PRAVIDLO 65 – RADENIE ZDVIHOV	28
PRAVIDLO 66 – PREZERANIE ZDVIHOV	28
PRAVIDLO 67 – CHYBNÝ ZDVIH	28
PRAVIDLO 68 – NÁROKOVANIE ALEBO VZDANIE SA ZDVIHOV.....	29
PRAVIDLO 69 – PRIJATÉ NÁROKOVANIE ALEBO VZDANIE SA ZDVIHOV	29
PRAVIDLO 70 – SPORNÉ NÁROKOVANIE ALEBO VZDANIE SA.....	30
PRAVIDLO 71 – VZDANIE SA ZDVIHOV JE ZRUŠENÉ.....	30
PRAVIDLO 72 – VŠEOBECNÉ ZÁSADY.....	30
PRAVIDLO 73 – KOMUNIKÁCIA, TEMPO A KLAMANIE	31
PRAVIDLO 74 – CHOVANIE A ETIKETA	31
PRAVIDLO 75 – CHYBNÉ VYSVETLENIE ALEBO CHYBNÁ HLÁŠKA.....	32
PRAVIDLO 76 – DIVÁCI.....	32
PRAVIDLO 77 – TABUĽKA SADZIEB SÚŤAŽNÉHO BRIDŽU	33
PRAVIDLO 78 – SPÔSOBY HODNOTENIA VÝSLEDKOV a SÚŤAŽNÉ PODMIENKY	34
PRAVIDLO 79 – ZÍSKANÉ ZDVIHY.....	34
PRAVIDLO 80 – PREDPISY A ORGANIZÁCIA.....	34
PRAVIDLO 81 – VEDÚCI SÚŤAŽE	35
PRAVIDLO 82 – NÁPRAVA PROCEDURÁLNYCH CHÝB	35
PRAVIDLO 83 – UPOZORNENIE NA PRÁVO NA ODVOLANIE.....	36
PRAVIDLO 84 – ROZHODOVANIE O NEROZPORNÝCH SKUTOČNOSTIACH.....	36
PRAVIDLO 85 – ROZHODOVANIE O ROZPORNÝCH SKUTOČNOSTIACH.....	36
PRAVIDLO 86 – SÚŤAŽ DRUŽSTIEV	36
PRAVIDLO 87 – CHYBNÁ KRABICA	37
PRAVIDLO 88 – ODŠKODNENIE.....	37
PRAVIDLO 89 – NÁPRAVA V SÚŤAŽIACH JEDNOTLIVCOV	37
PRAVIDLO 90 – PROCEDURÁLNE POKUTY.....	37
PRAVIDLO 91 – POKUTOVANIE ALEBO VYLÚČENIE	37
PRAVIDLO 92 – PRÁVO NA ODVOLANIE.....	37
PRAVIDLO 93 – POSTUP PRI ODVOLANÍ.....	38

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 porozumením prijať nápravu nezrovnalosti, potrestanie alebo rozhodnutie.

Trend, ktorý sa začal v roku 2007, poskytnúť vedúcim súťaží 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 „môže“ vykonať (nevykonanie nie je chybou), vykoná (určuje postup bez odporúčania, aby porušenie bolo potrestané), „mal by“ vykonať (nevykonanie je priestupok, ktorý porušuje práva previnivšej 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, že súper môžu potrebovať vysvetlenie príslušnej akcie (väčšinou hlášky, niekedy aj markovania alebo výnosu). Spôsob alertovania môže určiť regulačný orgán.
- Balíček** (Pack) – 52 hracích kariet, s ktorými sa hrá bridž.
- Balíček, uložený, nezamiešaný** (Sorted deck) – balíček kariet v pôvodnom usporiadaní.
- Body, prémiové** (Premium Points) – body pripočítané k bodom za zdvihy (pozri pravidlo 77).
- Body, súťažné** (Matchpoint) – jednotka vyhodnotenia dosiahnutého výsledku založená na porovnaní s ostatnými výsledkami. Pozri pravidlo 78A.
- Body za zdvihy** (Trick Points) – body získané stranou hlavného hráča za splnenie záväzku (pozri pravidlo 77).
- Družstvo** (Team) – dve alebo viac dvojíc, ktorí hrajú pri dvoch 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 (nie ale informácie, ktoré hráči všeobecne pokladajú za samozrejmé) inú ako (alebo navyše) ochotu hrať zvolený 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 inde 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 rozdaní (pozri pravidlo 77).
- Hráč, hlavný** (Declarer) – hráč strany, ktorá urobila poslednú ponuku, ktorý ako prvý ponúkol druh záväzku pomenovaný v poslednej ponuke. Hráč sa stáva hlavným hráčom po odkrytí začiatočného výnosu (pozri aj pravidlo 54A pre prípad počiatočného výnosu mimo poradia).
- Hráč, hlavný, predpokladaný** (Presumed Declarer) – hráč, ktorý bude hlavným hráčom, ak nenastane nejaká nezrovnalosť.
- 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, hneď ako sú vyložené na stôl po počiatočnom výnose.
- Chybná informácia** (Misinformation) – ak strana vysvetlí nepresne alebo nedostatočne partnerskú dohodu alebo ju nevysvetlí tak, ako to vyžadujú Pravidlá alebo predpisy.
- Karta, pokutová** (Penalty card) – karta podliehajúca nariadeniu podľa pravidla 50.
- Karta, viditeľná** (Visible card) – karta, ktorej predná strana je viditeľná buď súperom alebo partnerom.
- 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 a zvyšujúca body 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.
- Licitácia** (Auction) – je (1) postup určenia záväzku pomocou po sebe idúcich hlášok. Začína prvou urobenou hláškou, alebo (2) všetky hlášky urobené v danom rozdaní (pozri pravidlo 17).
- List** (Hand) – karty rozdane jednému 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 licitovať alebo zahrať kartu.
- Nadzdvih** (Overtrick) – každý zdvih získaný stranou hlavného hráča nad stanovený záväzok.
- Náprava** (Rectification) – nápravný prostriedok, ktorý využije vedúci, keď sa dozvie o nezrovnalosti.
- Nepovolený** (Extraneous) – nie je v súlade s postupmi podľa Pravidiel
- Neprevinivší súťažiaci** (Non-offender) – hráč, ktorý nespôsobil priestupok ani nezrovnalosť
- Neúmyselný** (Unintended) – nechcená, vôľou nekontrolovaná akcia, ktorá nie je zámerom hráča.
- Nezrovnalosť** (Irregularity) – odchylenie sa od správnych postupov popísaných v týchto Pravidlách. Zahrňuje aj priestupok hráča.
- Obranca** (Defender) – súper (predpokladaného) hlavného hráča.
- Obdobie zohrávky** (Play period) – začína, keď sa otočí karta počiatočného výnosu; práva a povinnosti súťažiacich počas obdobia zohrávky sú určené príslušnými pravidlami. Obdobie zohrávky končí, keď sa z krabice vytiahnu karty nasledujúceho rozdania (alebo keď sa ukončí posledné rozdanie kola).
- Odvolaný** (Withdrawn, Canceled) – ako 'odvolaný' označujeme postupy, ktoré sú zrušené a karty, ktoré sú vzaté 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 licitačnom 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 (popri náprave) udelené rozhodnutím vedúceho v prípadoch procedurálnych nezrovnalostí (pozri pravidlo 90).
- Ponuka** (Bid) - prísľub získať aspoň určený počet extra zdvihov (nad limit 6 zdvihov) v menovanom druhu záväzku.

Previnivší súťažiaci (Offender) – hráč, ktorý spôsobil priestupok alebo nezrovnalosť alebo inak porušil tieto Pravidlá

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) rozdelenie 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; niektorý z dvojice súperov

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

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

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

Výnos (Lead) – prvá karta pridaná ku zdvihu.

Výnos, počiatkový (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 jednej karty z listu ku zdvihu, včítane počiatkového výnosu alebo (2) všetky hlášky a zahrania kariet pre jednu krabicu.

Záväzok (Contract) – záväzok strany hlavného hráča získať v zvolenom 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 štyrmi 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 zmeny miesta hráčov.

Zvolený záväzok (Denomination) – farba alebo bez tromfov menovaná v ponuke.

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. Líc, predná strana karty

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

C. Rub, zadná strana karty

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

PRAVIDLO 2 – SÚŤAŽNÉ KRABICE

Každé rozdanie, ktoré je použité ku hre v danom kole, je uložené v súťažnej krabici. Krabice sú očíslované. Krabice majú pre 4 listy 4 priehradky označené svetovými stranami: Sever (North), Východ (East), Juh (South), Západ (West). Rozdávajúci (Dealer) 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 rozdania 17 až 32 a pre každú ďalšiu skupinu 16 rozdaní. Krabice, ktoré nezodpovedajú uvedeným podmienkam, by sa nemali používať. Ak je však 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 (North). 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 súťaži párov alebo v súťaži družstiev hrajú súťažiaci ako dvojice alebo ako družstvá. 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 požiadajú 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 pred začiatkom licitácie, že karty boli chybné rozdane alebo že hráč mohol vidieť prednú stranu niektorej karty patriacej inému hráčovi, miešanie a rozdávanie sa má opakovať. Ak hráč počas licitácie alebo počas zohrávky náhodou zbadá líc karty patriacej inému hráčovi, použije sa pravidlo 16D (pozri však aj pravidlo 24).
2. Ak cieľom súťaže nie je hranie v minulosti odohraných rozdanií, tak výsledok rozdania nemôže byť uznaný, ak bolo rozdanie z nezamiešaného balíčku¹ alebo bolo rozdanie prenesené z iného kola (toto ustanovenie sa nevzťahuje na systémy, v ktorých dochádza ku cielenej výmene krabíc medzi stolmi).
3. Vedúci môže prikázať 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 môže dať pokyn, aby sa miešanie a rozdávanie vykonalo pri stole bezprostredne pred začiatkom hry.
2. Vedúci môže sám vopred vykonať miešanie a rozdávanie.
3. Rozhodca môže poveriť svojich pomocníkov alebo iné určené osoby, aby vykonali vopred miešanie a rozdávanie.
4. Vedúci môže stanoviť iný spôsob prípravy rozdania na dosiahnutie plne náhodných rozdanií ako v bodoch A a B vyššie.

F. Súťažné rozdania

Ak to vyžadujú hracie podmienky, môže byť podľa pokynov vedúceho vytvorená jedna alebo viac presných kópií pôvodných rozdanií. Vtedy sa zvyčajne nevykoná nové rozdávanie kariet (hoci vedúci súťaže má právomoc rozdávanie nariadiť).

PRAVIDLO 7 – KONTROLA KRABÍC A KARIET

A. Umiestnenie krabice

Krabica s rozdaniím, ktoré má byť zohrané, musí zostať správne orientovaná v strede stola až do skončenia zohrávky.

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 nedovoľí, 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 môže hrať s kartami tichého hráča podľa pravidla 45).

C. Vrátenie kariet do krabice

Po skončení zohrávky hráč by mal premiešať svojich pôvodných 13 kariet a následne ich vložiť 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 tomto 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 neskonzultovala, pokračuje zostava pre tento stôl dokiaľ nedôjde k premiestneniu hráčov.
2. Keď vedúci uplatní svoju právomoc odložiť hranie krabice, pre toto rozdanie zostava nekončí pre príslušných hráčov dovtedy, kým nebude rozdanie odohrané, 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 bez námietok zaznamenané.

PRAVIDLO 9 – POSTUP PO NEZROVNALOSTI

A. Upozornenie na nezrovnalosť

1. Každý hráč môže upozorniť na nezrovnalosť počas licitácie, pokiaľ mu to Pravidlá nezakazujú, a to bez ohľadu na to,

¹ Nezamiešaný balíček je balíček kariet uložený v jeho pôvodnom usporiadaní.

či so svojou hláškou je alebo nie je na rade.

2. Hlavný hráč alebo ktorýkoľvek z obrancov môže upozorniť na nezrovnalosť počas obdobia zohrávky, pokiaľ mu to Pravidlá nezakazujú. Ohľadom nesprávne smerovanej odohranej karty pozri pravidlo 65B3.

3. Každý z hráčov (vrátane tichého hráča) sa môže pokúsiť predísť nezrovnalosti. Práva tichého hráča sú obmedzené pravidlami 42 a 43.

4. Tichý hráč nesmie upozorniť na nezrovnalosť až do skončenia zohrávky. Môže však na ňu upozorniť po skončení zohrávky (avšak pozri pravidlo 20F5 o náprave zjavne nesprávneho vysvetlenia hlavným hráčom).

5. Hráči nemajú povinnosť upozorniť na priestupok proti Pravidlám urobený ich 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) Privolaním 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 možnosti nápravy nezrovnalosti.

C. Predčasná náprava nezrovnalosti

Akúkoľvek predčasnú nápravu nezrovnalosti previnivšou stranou môže mať za následok, že bude podliehať ďalším nápravám (pozri výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B).

PRAVIDLO 10 - POSÚDENIE NÁPRAVY

A. Právo stanoviť nápravu

Právo stanoviť nápravu v prípade nezrovnalosti 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 zrušiť 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 strane právo voľby po nezrovnalosti vykonanej súperom, je správne vybrať si najvýhodnejšiu z možností.

4. Po náprave priestupku (so zohľadnením pravidla 16C2) môže previnivšia strana urobiť akúkoľvek hlášku alebo zahrať výhodné pre ich stranu a to aj vtedy, ak tím profituje zo svojho vlastného priestupku (avšak pozri pravidlá 27 a 72C).

PRAVIDLO 11 – ZÁNIK PRÁVA NA NÁPRAVU

A. Akcia neprevinivšej strany

Právo na nápravu nezrovnalosti môže zaniknúť, ak podnikne ktorýkoľvek hráč neprevinivšej strany akúkoľvek akciu pred privolaním vedúceho. Ak strana mala prospech z následnej akcie súpera vykonanej na základe 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

V prípade zániku práva na nápravu podľa tohto pravidla, vedúci môže udeliť procedurálnu pokutu (pozri pravidlo 90).

PRAVIDLO 12 – VOĽNÉ ROZHODOVANIE VEDÚCEHO

A. Právo prideliť upravený výsledok

Vedúci môže prideliť upravený výsledok na žiadosť ktoréhokoľvek súťažiaceho pri dodržaní lehoty stanovenej podľa pravidla 92B alebo môže prideliť upravený výsledok z vlastnej iniciatívy, ak je k tomu oprávnený podľa týchto Pravidiel (pre súťaž družstiev pozri pravidlo 86B). Toto zahŕňa:

1. Vedúci môže prideliť upravený výsledok v prospech neprevinivšieho súťažiaceho vtedy, ak 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 strane a odobrať akúkoľvek výhodu, ktorú získala previnivšia strana svojím priestupkom. Poškodenie existuje vtedy, keď v dôsledku priestupku neprevinivšia strana získa pri stole menej priaznivý výsledok než by sa dal očakávať, ak by k priestupku nedošlo.

2. Vedúci nie je oprávnený prideliť upravený výsledok na základe skutočnosti, že náprava stanovená v týchto Pravidlách je buď neprímerane 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, tak ho pridelí. Takýto výsledok nahradí 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 pravdepodobnosť dosiahnutia rôznych 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 strana prispela k vlastnému poškodeniu obzvlášť vážnou chybou (nesúvisiacou s priestupkom) alebo hazardným postupom, pričom predpokladala, že v prípade neúspechu bude odškodnená prostredníctvom nápravy, potom:

(i) previnivšia strana dostane pridelený výsledok, ktorý by dostala pridelený ako dôsledok nápravy jej vlastného priestupku.

(ii) neprevinivšia strana nedostane odškodnenie za tú časť škody, ktorú si spôsobila sama.

2. (a) Ak nemôže byť z dôvodu nezrovnalosti v rozdani dosiahnutý žiadny platný výsledok (pozri aj [C1\(d\)](#)), vedúci pridelí umelý upravený výsledok v závislosti od podielu 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 párovej súťaži 50%) a súťažiaci, ktorý nie je nijako za nezrovnalosť zodpovedný, dostane „priemerné plus“ (v párovej súťaži 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 regulačný 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 súťažiaceho, ktorý získa výsledok kola presahujúci 60% dostupných súťažných bodov alebo pre previnivšieho 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) Regulačný orgán môže určiť spôsob pridelovania upravených výsledkov, ak súťažiaci nezískal 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 nápravy podľa týchto pravidiel, pričom ustanovenia požadujúce pridelenie upraveného výsledku uplatní rovnako proti obidvom členom previnivejšej strany, hoci za nezrovnalosť môže byť zodpovedný len jeden z partnerov. Vedúci však nepridelí procedurálnu pokutu partnerovi previnivšieho 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, rozdanie sa normálne zohraje.

2. Ak zistí vedúci, že jedna alebo viac priehradiek krabice obsahovalo nesprávny počet kariet a niektorý hráč videl jednu alebo niekoľko kariet z listu iného hráča, potom vedúci povolí odohranie a vyhodnotenie krabice. Ak sa potom domnieva, že nepovolená informácia ovplyvnila výsledok rozdania, tak pridelí upravený výsledok (pozri pravidlo [12C1\(b\)](#)) a môže potrestať previnivšieho súťažiaceho.

B. Zistenie počas licitácie alebo zohrávky

Ak vedúci zistí, 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 môže prideliť upravený výsledok.

2. Ak už bola hláška urobená s nesprávnym počtom kariet, vedúci má prideliť upravený výsledok (pozri pravidlo [12C1\(b\)](#)) a môže potrestať previnivšiu stranu.

C Karta navyše

Akákoľvek karta, ktorá nie je súčasťou rozdania, bude po jej nájdení z rozdania odstránená. Licitácia a zohrávka pokračuje bez ďalšej úpravy. Nesmie sa prideliť upravený výsledok s výnimkou prípadu, že takáto karta už bola zahraná do predtým 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 (môže sa použiť pravidlo [86B](#)). Previnivší súťažiaci podlieha procedurálnej pokute.

PRAVIDLO 14 - CHÝBAJÚCA KARTA

A. Zistenie neúplného listu pred začiatkom zohrávky

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](#).

Ak sa zistí pred otočením karty počiatočného výnosu, že jeden alebo viac listov obsahuje menej ako 13 kariet, pričom žiadny list nemá viac ako 13 kariet, 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,
3. licitácia 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 kedykoľvek po otočení otváracieho výnosu (až do konca nápravnej lehoty), že jeden alebo viac listov obsahuje menej ako 13 kariet pričom žiadny list nemá viac ako 13 kariet, 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 doplnenia neúplného listu

Informácia o vrátení karty a doplnení na správny počet kariet 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 (spolu so všetkými následnými hláškami), ktorú urobil hráč držiaci karty, ktoré vybral z nesprávnej krabice, sa zruší.
2. (a) Ak partner previnivšieho súťažiaceho následne urobil hlášku, vedúci má prideliť upravený výsledok.
(b) V ostatných prípadoch previnivší súťažiaci licituje znovu s použitím správneho listu a licitácia pokračuje od tohto bodu normálne.
(c) Na každú odvolanú alebo zrušenú hlášku sa vzťahuje pravidlo 16C.
3. Ak previnivší súťažiaci následne zopakuje svoju hlášku v rozdani, kde omylom vybral svoje karty, vedúci môže povoliť, aby sa toto rozdanie odohralo normálne. Vedúci má prideliť upravený výsledok, ak sa hláška previnivšieho súťažiaceho líši³ od jeho pôvodnej, zrušenej hlášky.
4. Pri náprave nezrovnalosti podľa tohto pravidla môže byť udelená procedurálna pokuta (pravidlo 90).

B. Zistenie nesprávnej krabice počas licitačného obdobia alebo obdobia zohrávky⁴

Ak zistí vedúci počas licitácie, 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 pre obe strany.
2. ak ani jeden zo štyroch hráčov rozdanie nehral, vedúci má žiadať dokončenie licitácie a zohrávky. Vedúci ponechá dosiahnutý výsledok v platnosti a môže žiadať, 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 – OPRÁVNEŇ A NEOPRÁVNEŇ INFORMÁCIE

A. Využívanie informácií hráčmi

1. Hráč môže využívať informácie z licitácie 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 v oprávnenom predpise alebo ak to inak nie je špecifikované, vyplývajú z legálnych postupov podľa pravidiel a predpisov (pozri však následný bod B1); alebo
(d) sú to informácie, ktoré hráč mal predtým, než vybral svoj list z krabice (pravidlo 7B) a Pravidlá nezakazujú použitie týchto informácií hráčom.
2. Hráči môžu brať do úvahy odhad svojho vlastného výsledku, ocenenia súperov a propozície súťaže.

B. Nepovolená informácia od partnera

1. Akákoľvek nepovolená informácia od partnera, ktorá môže naznačiť hlášku alebo zahraniie, je neoprávnená. Toto zahŕňa poznámky, otázky, odpovede na otázky, neočakávané alertovanie alebo opomenutie alertovania, zrejme váhanie, neprímeranú zmenu tempa, zvláštny dôraz, intonáciu, gestá, posunky alebo iné nezvyčajné správanie sa.
(a) Hráč nesmie zvoliť hlášku alebo zahraniie, ktoré je preukázateľná inšpirovaná neoprávnenou informáciou, ak existuje iná hláška alebo zahraniie ako logická alternatíva.
(b) Logická alternatíva je akcia, ktorú by výkonnostne podobná skupina hráčov so zhodnými partnerskými dohodami, seriózne zvažovala a časť týchto hráčov by túto akciu realizovala.
2. Ak sa hráč domnieva, že súper takúto vedľajšiu informáciu poskytol a že v jej dôsledku mohlo dôjsť k poškodeniu,

³ Náhradná hláška sa líši, ak jej význam je výrazne iný alebo ak je klamlivá.

⁴ Toto pravidlo sa uplatňuje iba v individuálnych a párových súťažiach, pre súťaže družstiev pozri pravidlo 86B.

môže súperom oznámiť (pokiaľ to predpisy regulačného orgánu nezakazujú alebo pokiaľ neprikazujú, aby bol privolaný vedúci ihneď), že si vyhradzuje právo privolať neskôr vedúceho (súperi by mali privolať vedúceho okamžite, ak popierajú výskyt neoprávnenej informácie).

3. Ak má hráč opodstatnený dôvod domnievať sa, že súper, ktorý mal logickú alternatívu, zvolil akciu, ktorá mohla byť inšpirovaná vedľajšou informáciou, mal by zavolať vedúceho po skončení zohrávky⁵. Vedúci má prideliť upravený výsledok (pozri pravidlo 12C1), ak dôjde k záveru, že priestupok proti pravidlám mal 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 stranu oprávnené bez ohľadu na to, či to bola vlastná akcia alebo akcia súperov.
2. pre previnivšiu stranu sú informácie, získané z jej vlastnej zrušenej akcie a zo zrušenej akcie neprevinivšej strany, neoprávnené. Hráč previnivšej strany nesmie zvoliť hlášku alebo zahraniie, ktoré je neoprávnenou informáciou inšpirované, 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 stranu.

D. Nepovolená informácia z iných zdrojov

1. Ak hráč náhodne získa nepovolenú informáciu o rozdaní, ktoré hrá alebo bude hrať, napr. zhladnutím nesprávneho listu, vypočítaním si hlášok, výsledkov alebo poznámok, videním kariet pri inom stole alebo videním karty patriacej inému hráčovi pri vlastnom stole pred začiatkom licitácie (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 miešanie rozdania pre týchto súťažiacich alebo

(c) umožniť ukončenie zohrávky rozdania, pričom bude pripravený prideliť upravený výsledok, ak usúdi, že nepovolená informácia ovplyvnila výsledok alebo

(d) prideliť upravený výsledok (pre súťaž družstiev pozri pravidlo 86B).

3. Ak sa takáto nepovolená informácia získa po prvej urobenej hláške v licitácii a pred dokončením zohrávky rozdania, vedúci postupuje podľa ustanovení bodov 2(c) alebo 2(d) vyššie.

PRAVIDLO 17 – LICITAČNÉ OBDOBIE

A. Licitačné obdobie začína

Licitačné obdobie rozdania pre stranu začína, ako náhle jeden z jej hráčov vytiahne svoje karty z krabice.

B. Prvá hláška

Hráč označený na krabici ako rozdávací zalicuje prvú hlášku.

C. Následné hlášky

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

D. Koniec licitačného obdobia

1. Licitačné obdobie končí, keď je podľa pravidla 22A koniec licitácie a odkryje sa počiatočný výnos (ak je výnos mimo poradia, pozri pravidlo 54). Interval medzi koncom licitácie a koncom licitačného obdobia je určený na vysvetľovanie licitácie.

2. Ak ani jeden z hráčov neurobí ponuku (pozri pravidlo 22B), licitačné obdobie končí, keď sa všetky štyri listy vrátia do krabice.

3. Keď po hláške nasledovali 3 pasy, licitačné obdobie neskončí, ak jeden z tých pasov bol pas mimo poradia, čím sa jednému hráčovi uprelo právo urobiť hlášku, keď bol na rade. Ak sa tak stane, licitácia sa vráti k vynechanému hráčovi, všetky následné pasy sú zrušené a licitácia pokračuje normálne. Na zrušené hlášky sa uplatní pravidlo 16C a každý hráč, ktorý pasoval mimo poradia, sa stáva previnivším súťažiacim.

PRAVIDLO 18 – PONUKY

A. Správny spôsob

Ponuka vymenováva počet extra zdvihov (zdvihy nad počet šesť) od jedného do sedem a zvolený záväzok. (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 vyššie zvolenom záväzku alebo väčší počet extra zdvihov v ľubovoľnom druhu záväzku.

C. Dostatočná ponuka

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

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

D. Nedostatočná ponuka

Ponuka, ktorá nie je vyššia než bezprostredne predchádzajúca ponuka, je nedostatočná ponuka. Nedostatočná ponuka je priestupok (pre nápravu pozri pravidlo 27).

E. Poradie zvolených záväzkov

Voliteľné záväzky v zostupnom poradí sú: bez tromfov, piky, srdcia, kára, trefy.

F. Iné spôsoby

Regulačný orgán môže povoliť iné spôsoby vykonávania hlášok.

PRAVIDLO 19 – KONTRY A REKONTRY

A. Kontry

1. Hráč môže kontrovať len poslednú predchádzajúcu ponuku urobenú súperom a pokiaľ po tejto ponuke nenasledovali iné hlášky ako pas.
2. Kontruujúci neuvádza počet extra zdvihov ani zvolený záväzok. Jediný správny spôsob je len slovo „kontra“.
3. Ak hráč pri kontrovaní uvedie chybnú ponuku, počet extra zdvihov alebo zvolený záväzok, predpokladá sa, že kontroval ponuku tak ako bola urobená. (Môže byť uplatnené pravidlo 16 – Neoprávnená informácia).

B. Rekontry

1. Hráč môže rekontrovať len predchádzajúcu kontru. Túto hlášku musel urobiť súper a po hláške kontra nenasledovali iné hlášky než pas.
2. Rekontruujúci neuvádza počet extra zdvihov ani zvolený záväzok. Jediný správny spôsob je len slovo „rekontra“.
3. Ak hráč pri rekontrovaní uvedie chybnú kontrovanú ponuku, počet extra zdvihov alebo zvolený záväzok, 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 skončí 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 si nie je istý aká hláška bola urobená, môže hneď žiadať o vyjasnenie aká hláška bola licitovaná.

B. Opakovanie licitácie počas licitačného obdobia

Každý hráč (s výnimkou, ak má Pravidlami prikázané pasovať), ktorý je práve oprávnený licitovať, si môže nechať zopakovať všetky predchádzajúce hlášky. V odpovedi na takúto požiadavku by mali byť zahrnuté aj všetky alerty. Hráč nesmie požiadať len o čiastočné opakovanie predchádzajúcich hlášok a nesmie opakovanie zastaviť pred jeho ukončením.

C. Opakovanie licitácie po záverečnom pase

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

D. Kto môže zopakovať licitáciu

Požiadavku o zopakovanie hlášok má zodpovedať jeden zo súperov.

E. Náprava chyby pri zopakovaní licitácie

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

F. Vysvetlenie hlášok

1. Hocikeď v priebehu licitácie až do záverečného pasu môže každý hráč, ak je na rade licitovať, požiadať⁷ o vysvetlenie licitácie súperov. Má právo pýtať sa na skutočne urobené hlášky, na opodstatnené alternatívne hlášky, ktoré mohli byť a neboli urobené a na závery výberu akcie, ak sú záležitosťou partnerského dohovoru. Ak nedá vedúci iný pokyn, vysvetlenie podá partner hráča, ktorý predmetnú hlášku urobil. Partner hráča, ktorý sa pýta, nesmie klásť doplňujúce otázky, pokiaľ nebude na rade v licitácii alebo v zohrávke. Môže sa použiť pravidlo 16 a regulačný orgán môže stanoviť predpisy pre písomnú formu vysvetlenia.

2. Po záverečnom pase a počas celého obdobia zohrávky môže ktorýkoľvek obranca, ak je na rade ku hre, požadovať vysvetlenie licitácie súpera. Hlavný hráč, ak je na rade ku hre alebo z vlastného listu alebo zo stola, môže požiadať o

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

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

vysvetlenie hlášky obrancu a markovania obrancov. Vysvetlenia by sa mali dávať podobne ako v bode 1 a podáva ich partner hráča, ktorého postup sa vysvetľuje.

3. V súlade s bodmi 1 a 2 vyššie, hráč môže požiadať o vysvetlenie len jednej konkrétnej hlášky, ale môže sa využiť pravidlo 16B1.

4. (a) Ak si hráč v priebehu licitácie uvedomí, že jeho vlastné vysvetlenie bolo chybné alebo neúplné, musí privolať vedúceho pred ukončením vysvetľovania licitácie a chybné vysvetlenie napraviť. Môže privolať vedúceho aj skôr, ale nie je to jeho povinnosť (pre nápravu počas obdobia zohrávky pozri pravidlo 75B2).

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

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

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

(i) pre obrancu na konci zohrávky.

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

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 regulačný orgán povolí, hráč nesmie študovať svoju vlastnú konvenčnú kartu a poznámky počas licitačného obdobia a počas zohrávky (pozri však pravidlo 40B2(b)).

PRAVIDLO 21 – NESPRÁVNA INFORMÁCIA

A. Hláška alebo zahranié založená na vlastnom nedorozumení

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

B. Hláška založená na súperovej nesprávnej informácii

1. (a) Pokiaľ platí, že partner neurobil následnú hlášku, hráč môže zmeniť až do konca licitačného obdobia (pozri pravidlo 17D) hlášku bez následkov pre jeho stranu, pokiaľ rozhodca usúdi, že rozhodnutie urobiť túto hlášku mohlo byť ovplyvnené nesprávnou informáciou od súpera. Ak sa na základe predpisu regulačného orgánu vyžaduje alertovanie použitej hlášky, tak nealertovať hlášku je tiež 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), tak jeho súper po ľavici môže potom zmeniť akúkoľvek prípadnú následnú hlášku, ktorú predtým urobil, ale použije sa pravidlo 16C.

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

PRAVIDLO 22 – KONIEC LICITÁCIE

Licitácia 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. Rozdanie sa nesmie zamiešať a znovu rozdať.

PRAVIDLO 23 – POROVNATEĽNÁ HLÁŠKA

A. Definícia

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

1. má rovnaký alebo podobný význam aký sa dá priradiť odvolanej hláške, alebo

2. má rovnaký význam ako podmnožina možných vysvetlení, ktoré sú priraditeľné odvolanej hláške, alebo

3. má rovnaký účel (napr. otázka na konkrétne hodnoty alebo relay) ako sa dá priradiť odvolanej hláške.

B. Bez nápravy

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

C. Poškodenie neprevinivšej 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 vyplývajúcej z 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 LICITÁCIE

Ak vedúci rozhodne, že vinou hráča mohol počas licitácie vidieť jeho partner jednu alebo viac jeho kariet, tak má

nariadiť, aby bola každá takáto karta obrátená lícom nahor, kým neskončí licitácia. Informácie z takto odhalených kariet sú oprávnené pre neprevinivšiu stranu, ale sú neoprávnené pre previnivšiu 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 súťažiaceho musí pasovať, ako náhle bude na rade licitovať (pozri pravidlo 72C, keď pas poškodí neprevinivšiu stranu).

C. Odkryté dve alebo viac kariet

Ak je odkrytých dve alebo viac kariet, partner previnivšieho súťažiaceho musí pasovať keď bude na rade licitovať (pozri pravidlo 72C, ak pas poškodí neprevinivšiu stranu).

D. Strana hlavného hráča

Ak sa previnivší súťažiaci stane hlavným alebo tichým hráčom, odkryté karty sa vrátia späť do ruky.

E. Obrancovia

Ak sa po skončení licitácie previnivší súťažiaci stane obrancom, každá takáto karta 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, môže, pokiaľ jeho partner ešte neurobil nasledujúcu hlášku, nahradiť svoju neúmyselnú hlášku hláškou, ktorú chce urobiť. Druhá (úmyselná) hláška platí a 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 môže povoliť z dôvodu mechanickej chyby alebo prerieknutia, ale nie vtedy, ak ku omylu viedol nedostatok sústredenosti.

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 jeho partner urobil následnú hlášku.

5. Ak licitácia skončí predtým, než je na rade hráčov partner, žiadna zmena hlášky sa nesmie urobiť po skončení licitačného obdobia (pozri pravidlo 17D).

6. Ak je zmena povolená, súper po ľavici môže zrušiť akúkoľvek hlášku, ktorú urobil po pôvodnej hláške. Informácie zo zrušenej hlášky sú oprávnené pre jeho stranu a neoprávnené pre súperov.

B. Úmyselná hláška

1. Súper po ľavici previnivšieho súťažiaceho môže akceptovať nahrádzajúcu hlášku nepovolenú podľa odstavca A. (hláška je prijatá, ak súper po ľavici úmyselne licituje po tejto hláške). Prvá hláška sa potom zruší, druhá hláška platí a licitácia pokračuje (môže sa použiť pravidlo 26).

2. Pokiaľ zmena nie je povolená podľa bodu A, tak s výnimkou postupu podľa bodu B1, je nahrádzajúca hláška zrušená. Pôvodná hláška platí a licitácia pokračuje (môže sa použiť pravidlo 26).

3. Na akúkoľvek zrušenú alebo neplatnú hlášku sa vzťahuje pravidlo 16C.

PRAVIDLO 26 – ODVOLANÁ HLÁŠKA, VÝNOSOVÉ OBMEDZENIA

A. Bez výnosových obmedzení

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

B. Výnosové obmedzenia

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

PRAVIDLO 27 – NEDOSTATOČNÁ PONUKA

A. Prijatie nedostatočnej ponuky

1. Akákoľvek nedostatočná ponuka môže byť prijatá (považovaná za právoplatnú), keď ju akceptuje súper po ľavici previnivšieho súťažiaceho. Nedostatočná ponuka je prijatá, ak tento hráč licituje.

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 nahradená právoplatnou hláškou (pozri bod 3 nižšie). Potom:

1. (a) ak je nedostatočná ponuka nahradená najbližšou dostatočnou ponukou, ktorá popisuje rovnaký zvolený záväzok, resp. rovnaké zvolené záväzky, ako určovala zrušená hláška, licitácia 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 napravená porovnateľnou ponukou (pozri pravidlo 23A), licitácia pokračuje bez ďalšej nápravy. Neuplatňuje sa pravidlo 16C, ale pozri bod D nižšie.

2. s výnimkou podľa bodu B1 vyššie, ak je nedostatočná ponuka napravená dostatočnou ponukou alebo pasom, partner previnivšieho súťažiaceho musí pasovať vždy, keď bude na rade v licitácii. Môžu 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 súťažiaci ju musí nahradiť ponukou, ktorá je v súlade s vyššie uvedenými odsekmi a jeho partner musí pasovať kedykoľvek bude na rade licitovať. Môžu sa uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B, pozri tiež pravidlo 72C.

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

D. Nprevinivšia strana je poškodená

Ak v dôsledku použitia B1 vedúci na konci zohrávky usúdi, že bez pomoci vyplývajúcej z priestupku by výsledok rozdania mohol byť pravdepodobne iný, v dôsledku čoho je nprevinivšia strana poškodená (pozri pravidlo 12B1), potom má udeliť upravený výsledok. Pri upravovaní by mal hľadať čo možno najpravdepodobnejší výsledok rozdania 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 v licitácii na rade, avšak podľa pravidiel bol tento súper povinný pasovať.

B. Hláška správneho hráča rušiaca hlášku mimo poradia

Hláška urobená hráčom, ktorý bol na rade licitovať a ktorá bola urobená skôr ako bola stanovená náprava za súperovu hlášku mimo poradia, je považovaná za hlášku v poradí. Takáto hláška má za následok zánik práva na nápravu za hlášku mimo poradia. Licitácia pokračuje ďalej akoby k licitácii mimo poradia neprišlo. Pravidlo 26 sa neuplatní, ale pozri pravidlo 16C2.

PRAVIDLO 29 – POSTUP PO HLÁŠKE MIMO PORADIA

A. Strata práva na nápravu

Po hláške mimo poradia sa môže súper po ľavici previnivšieho súťažiaceho 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 licitácia sa vráti ku hráčovi, ktorý bol správne v licitácii na rade. Na previnivšiu stranu sa môžu uplatniť 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 skutočne označený zvolený záväzok a nie na menovaný zvolený záväzok.

PRAVIDLO 30 – PAS MIMO PORADIA

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

A. Na rade v licitácii je súper po pravici

Ak sa pasom mimo poradia previnil hráč, keď bol v licitácii na rade súper po jeho pravici, previnivší súťažiaci musí pasovať keď je najbližšie na rade a môže sa uplatniť pravidlo 72C.

B. Na rade v licitácii je partner alebo hráč po ľavici

1. Ak previnivší súťažiaci pasoval, keď bol v licitácii na rade jeho partner alebo súper po jeho ľavici a ak previnivší súťažiaci dovtedy neurobil hlášku, potom:

(a) partner previnivšieho súťažiaceho môže urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku keď bude v licitácii na rade, ale uplatní sa pravidlo 16C2.

(b) previnivší súťažiaci môže urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku, keď bude v licitácii na rade a

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

(ii) ak nie je hláška porovnateľná (pozri pravidlo 23A), partner previnivšieho súťažiaceho musí pasovať,

keď bude najbližšie v licitácii na rade. Môžu sa uplatniť pravidlá 16C, 26B a 72C.

2. Na pas mimo poradia, keď bol v licitácii na rade súper po ľavici a ak previnivší súťažiaci už predtým urobil hlášku, sa považuje za 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, lebo nebola prijatá podľa pravidla 29A, platia nasledovné ustanovenia:

A. V licitácii je na rade súper po pravici

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

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

2. Ak súper po pravici urobí právoplatnú⁸ ponuku, kontruje alebo rekontruje, môže previnivší súťažiaci 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 previnivšieho súťažiaceho musí pasovať keď bude najbližšie v licitácii na rade. Môžu sa uplatniť pravidlá 16C, 26B a 72C.

B. V licitácii je na rade je partner alebo hráč po ľavici

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

1. partner previnivšieho súťažiaceho môže licitovať akúkoľvek právoplatnú hlášku keď bude v licitácii na rade, ale uplatní sa pravidlo 16C2.

2. previnivší súťažiaci môže urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku, keď bude v licitácii na rade a vedúci ďalej postupuje 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 v licitácii na rade (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. V licitácii je na rade súper po pravici

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

1. ak súper po pravici pasuje, musí previnivší súťažiaci 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 licituje, kontruje alebo rekontruje, môže previnivší súťažiaci urobiť 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 previnivšieho súťažiaceho musí pasovať, keď bude najbližšie v licitácii na rade. Môžu sa uplatniť pravidlá 16C, 26B a 72C.

B. Na rade je partner previnivšieho súťažiaceho

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

1. partner previnivšieho súťažiaceho môže urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku, ale uplatní sa pravidlo 16C2.

2. previnivší súťažiaci môže urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku, keď bude v licitácii na rade a vedúci postupuje 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 v licitácii na rade, sa považuje za hlášku nasledujúcu.

PRAVIDLO 34 – ZACHOVANIE PRÁVA NA HLÁŠKU

Ak nasledovali po hláške 3 pasy, pričom jeden alebo viaceré z týchto pasov boli urobené mimo poradia, tak licitácia

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

nekončí a 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.
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 licitácie. Uplatní sa pravidlo 39.

PRAVIDLO 36 – NEPRÍPUSTNÉ KONTRY ALEBO REKONTRY

A. Súper po ľavici previnivšieho súťažiaceho licituje predtým než vedúci určí nápravu

Ak súper po ľavici previnivšieho súťažiaceho licituje pred nápravou neprípustnej kontry alebo rekontry, neprípustná hláška a všetky následné hlášky sa zrušia. Licitácia sa vráti k hráčovi, ktorý bol na rade licitovať a pokračuje sa ako keby k nezrovnalosti nedošlo. Výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B sa neuplatnia.

B. Súper po ľavici previnivšieho súťažiaceho nelicituje predtým než vedúci určí nápravu

Keď sa neuplatní odstavec A, potom:

1. akákoľvek kontra alebo rekontra v rozpore s pravidlom 19 sa zruší.
2. previnivší súťažiaci musí nahradiť hlášku právoplatnou hláškou, Licitácia pokračuje a partner previnivšieho súťažiaceho musí pasovať kedykoľvek bude v licitácii na rade.
3. môže sa uplatniť pravidlo 72C a môžu sa uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B.
4. ak je hláška mimo poradia, licitácia sa vráti k hráčovi, ktorý bol v licitácii na rade, previnivší súťažiaci môže urobiť akúkoľvek právoplatnú hlášku a jeho partner musí pasovať kedykoľvek bude v licitácii na rade. Môže sa použiť pravidlo 72C a môžu sa uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B.

C. Nezrovnalosť identifikovaná po období licitácie

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 súťažiaceho licituje predtým ako vedúci určí nápravu

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

B. Súper po ľavici previnivšieho súťažiaceho nelicituje predtým ako vedúci určil nápravu

Keď sa neuplatní bod A, potom:

1. akákoľvek ponuka, kontra alebo rekontra urobené hráčom, ktorý je povinný pasovať, sa zruší.
2. hláška je nahradená pasom, potom licitácia pokračuje a obaja členovia previnivšej strany musia pasovať kedykoľvek budú v licitácii na rade. Môže sa použiť pravidlo 72C a môžu 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. Previnivšia strana musí pasovať

Hláška je nahradená pasom, licitácia pokračuje, pokiaľ už nebola skončená a obaja členovia previnivšej strany musia pasovať kedykoľvek budú v licitácii na rade.

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

Môže sa uplatniť pravidlo 72C a môžu sa uplatniť výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B s výnimkou prípadu, ak po nezrovnalosti súper po ľavici previnivšieho hráča licitoval po priestupku skôr ako bola určená jeho náprava. Takýto prípad nie je pravidlami napravitelný.

PRAVIDLO 39 – HLÁŠKA PO ZÁVEREČNOM PASE

A. Hlášky po záverečnom pase sa zrušia

Všetky hlášky po záverečnom pase licitácie sa zrušia.

B. Pas obrancu alebo ľubovoľná hláška urobená stranou hlavného hráča

Ak súper po ľavici previnivšieho súťažiaceho licituje 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 priestupkom sú ponuka, kontra alebo rekontra urobené obrancom a súper po ľavici previnivšieho súťažiaceho po priestupku nelicitoval, môžu byť použité výnosové obmedzenia podľa pravidla 26B.

PRAVIDLO 40 – PARTNERSKÉ DOHODY

A. Systémové dohody hráčov

1. (a) Partnerské dohody ako súhrn partnermi používaných postupov môžu vyplývať explicitne z diskusií alebo implicitne následkom vzájomných skúseností alebo postupov hráčov v istých situáciách.

(b) Každá dvojica má povinnosť sprístupniť súperom svoje partnerské dohody. Regulačný orgán určí spôsob, ktorým to dvojica má uskutočniť.

2. Informácie odovzdávané partnerovi prostredníctvom takýchto dohôd musia vyplývať z hlášok, zahranií a podmienok aktuálneho rozdania. Každý hráč je oprávnený brať do úvahy právoplatnú licitáciu a odohrané karty až na výnimky uvedené v týchto Pravidlách. Hráč môže využiť všetky informácie, ktoré sú týmito Pravidlami považované za oprávnené (pozri pravidlo 73C).

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

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

B. Špeciálne partnerské dohody

1. (a) Každá dohoda medzi partnermi, či už explicitná alebo implicitná, je súčasťou partnerského dorozumievania.

(b) Regulačný orgán môže vo vlastnej kompetencii označiť určité partnerské dohody za „špeciálne partnerské dohody“. Špeciálna partnerská dohoda je taká, ktorej význam podľa názoru regulačného orgánu nemusí byť ľahko pochopiteľný pre významný počet súťažiakov hráčov alebo je pre nich neobvyklá.

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

2. (a) Regulačný orgán

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

(ii) môže predpísať používanie konvenčnej karty, buď s dodatočnými hárkami alebo bez nich, za účelom popisu partnerských dohôd a stanoviť pravidlá jej používania,

(iii) môže predpísať postupy alertovania a/alebo iný spôsob oznamovania partnerských dohôd,

(iv) môže zakázať, aby partnerská dohoda menila svoj význam počas licitácie a zohrávky po nezrovnalosti, ktorou sa previnili súper.

(v) môže obmedziť používanie psychických klamlivých hlášok.

(b) Pokiaľ regulačný orgán nestanoví inak, hráč nesmie pozeráť do svojej vlastnej konvenčnej karty medzi začiatkom obdobia licitácie a koncom zohrávky, s výnimkou že (jedine) hráči strany, ktorá vylicitovala záväzok, môžu pozrieť do svojej konvenčnej karty počas vysvetľovania licitácie.

(c) Pokiaľ regulačný orgán nestanoví inak, hráč môže pozeráť do konvenčnej karty svojich súperov:

(i) pred začatím licitácie

(ii) počas vysvetľovania licitácie

(iii) počas licitácie a počas zohrávky, ale len keď je na rade licitovať alebo k zahraniu

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

3. (a) Strana, ktorá je poškodená v dôsledku toho, že súper neposkytli vysvetlenie významu hlášky alebo zahraniia tak, ako to požadujú tieto Pravidlá, má právo na nápravu pridelením upraveného výsledku.

(b) opakované porušenie oznámenia partnerskej dohody môže byť potrestané procedurálnou pokutou.

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

5. (a) Pri vysvetľovaní významu partnerovej hlášky alebo zahraniia ako odpoveď na otázku súperov (pozri pravidlo 20), hráč má objasniť všetky špeciálne informácie, ktoré nadobudol prostredníctvom partnerskej dohody alebo partnerských skúseností, ale nemusí poskytnúť informácie odvodené zo svojich vedomostí a všeobecných bridžových skúseností.

(b) pokiaľ neboli poskytnuté všetky informácie a chýbajúce informácie sú dôležité pre rozhodnutie súpera o výbere akcie a súper je tým poškodený, vedúci prideli upravený výsledok.

C. Odchýlka od systému a klamlivý postup

1. Hráč sa môže odchýliť od oznámených dohôd svojej strany za predpokladu, že jeho partner v porovnaní so súpermi nemá väčšiu šancu si uvedomiť, 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 súper nedostali úplnú informáciu a to ich poškodilo, prideli upravený výsledok a môže udeliť procedurálnu pokutu.

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

PRAVIDLO 41 – ZAČIATOK ZOHRAVKY

A. Počiatkový výnos lícom nadol

Ak nasledovali po ponuke, kontre alebo rekontre tri pasy v správnom poradí, obranca po ľavici predpokladaného hlavného hráča vykoná počiatočný výnos lícom nadol⁹. Počiatočný 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.

B. Opakovanie licitácie a otázky

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

C. Odkrytie počiatočného výnosu

Po ukončení tohto vysvetľovania licitácie je počiatočný výnos odkrytý lícom nahor a neodvolateľne začína obdobie zohrávky. List tichého hráča je vyložený (pozri však pravidlo 54A o odkrytí otváracieho výnosu mimo poradia). V tejto chvíli je už neskoro na zopakovanie licitácie (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 počiatočného výnosu tichý hráč vyloží svoj list lícom 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. Tromfy 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 za prítomnosti vedúceho oprávnený poskytovať 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 dozerať na priznanie farby z listu tichého hráča (pozri pravidlo 45F, ak tichý hráč naznačí zahraniť).

B. Obmedzené práva

Ďalšie práva tichého hráča môžu byť obmedzené 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 akejkolvek 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. Obmedzenia 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 pozrieť na líc karty z listu ktoréhokoľvek z obrancov.
3. Obranca nesmie tichému hráčovi ukázať svoj list.

B. V prípade porušenia týchto obmedzení

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 zahraniť kartou správnu kartou, ak bolo jeho zahraniť 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 pridelí upravený výsledok iba tejto strane tým, že jej túto výhodu zoberie. Strane hlavného hráča ostáva výsledok, ktorý získala pri stole.

PRAVIDLO 44 – PORADIE A POSTUP ZOHRAVKY

⁹ Regulačné orgány môžu určiť, aby počiatočný výnos bol lícom nahor.

¹⁰ S výnimkou, ak bol prijatý počiatočný výnos mimo poradia, je prvý zahraniť hlavného hráča je zo stola.

¹¹ Hlavný hráč sa môže pýtať, či je na rade hrať zo stola alebo zo svojho listu.

A. Výnos ku zdvihu

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

B. Následné pridávanie ku zdvihu

K vynesenej karte postupne pridáva kartu každý hráč v poradí. 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 získal predchádzajúci zdvih.

PRAVIDLO 45 – HRANÁ KARTA

A. Karta hraná z listu

Každý hráč s výnimkou tichého hráča hrá kartu tak, že kartu vyberie zo svojho listu a položí ju lícom nahor ¹² 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. Ak je to nutné, hlavný hráč taktiež môže hrať potrebnú kartu z listu tichého hráča sám.

C. Karta sa považuje za zahranú

1. Karta držaná obrancom tak, že jeho partner môže zahliadnuť jej líc, 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 môže zmeniť označenie karty tichého hráča urobené nedopatrením, pokiaľ tak urobí pred svojim ďalším zahratím z vlastného listu alebo z listu tichého hráča. Zmena označenia sa môže povoliť, ak išlo o prerieknutie. Zmena nie je prípustná, ak išlo o stratu koncentrácie alebo o zmenu, resp. prehodnotenie akcie. Ak však súper v poradí už zahrál 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 to povinné zahranie veľkej alebo malej pokutovej karty (pozri pravidlo 50).

D. Tichý hráč zahraje 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 zahráli k nasledujúcemu zdvihu. Obranca môže vziať späť a vrátiť do svojho listu kartu, ktorú zahrál po chybe, ale pritom predtým ako bolo na chybu upozornené. Ak súper po pravici hlavného hráča zmení zahranú kartu, môže hlavný hráč vziať späť kartu, ktorou zahrál následne do tohto zdvihu (pozri pravidlo 16C).

2. Ak je na zmenu tichým hráčom chybne zahranej karty už neskoro (pozri vyššie), zohrávka pokračuje štandardne bez zmien kariet zahraných či už do tohto alebo do ktoréhokoľvek nasledujúceho zdvihu. Ak bola chybne zahraná karta prvou kartou do zdvihu, potom nepriznanie farby tejto karty sa môže považovať za nepriznanie farby (pozri pravidlá 64A, 64B7 a 64C). Ak chybne zahraná karta bola pridaná do aktuálneho zdvihu, a tak 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.

¹² Počiatočný výnos sa najprv otočí lícom nadol, ak regulačný orgán neurčí inak.

2. Ak pridá piatu kartu ku zdvihu hlavný hráč zo svojho listu alebo z listu tichého hráča, zahraniá 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 vložení kariet na stôl sa tichý hráč nesmie dotknúť (s výnimkou urovnania kariet) alebo naznačiť hranie žiadnej karty bez pokynu hlavného hráča. Ak tak urobí, mal by byť vedúci bezodkladne privolaný a informovaný o akcii. Vedúci nechá pokračovať v hre a po skončení zohrávky prideliť upravený výsledok, ak má za to, že tichý hráč navrhol zahranié hlavnému hráčovi a obrancovia boli navrhnutým zahraniím poškodení.

G. Obrátenie zdvihu

Žiadny hráč nemá obrátiť lícom nadol vlastnú kartu zahraniú 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, ktorú 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 vo farbe výnosu.

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 zahrať. Ak sú v liste tichého hráča dve alebo viac kariet, ktoré sa môžu právoplatne zahrať, 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 môže 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 určiť, ktorá karta bude zahraniá z listu tichého hráča.

PRAVIDLO 47 – VRÁTENIE ZAHRANEJ KARTY SPÄŤ

A. Za účelom nápravy nezrovnalosti

Hraná karta môže byť vzatá späť za účelom nápravy nezrovnalosti (ale karta obrancu, ktorá bola vzatá späť, sa môže stať pokutovou kartou, pozri pravidlo 49).

B. Za účelom nápravy neprávoplatného zahraniá

Hraná karta môže byť vzatá späť za účelom nápravy neprávoplatného zahraniá (pre obrancov okrem tohto pravidla pozri pravidlo 49 - pokutová karta). Ohľadom súčasného zahraniá pozri pravidlo 58.

C. Za účelom zmeny omylom označenej karty

Hraná karta môže byť vzatá späť a vrátená do listu hráča bez ďalšej nápravy po zmene označenia hranej karty podľa pravidla 45C4(b).

D. Po zmene zahraniá súperom

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

E. Zmena hry založená na mylnej informácii

1. Výnos mimo poradia (alebo zahranié karty) môže byť vrátený späť bez ďalšej nápravy, ak bol vynášajúci hráč chybne 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 zahraniá a pred napraveným vysvetlením bez ďalšej nápravy, avšak len pokiaľ nebola zahraniá do zdvihu ďalšia karta (pozri pravidlo 16C). Počiatočný výnos nesmie byť vrátený späť, ak tichý hráč už vložil niektorú kartu.

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

F. Iné vrátenie karty späť

1. Karta môže byť vzatá späť v súlade s pravidlom 53C.

2. Zahraniá karta nesmie byť vzatá späť s výnimkou prípadov uvedených v tomto pravidle.

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, ktorá 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 po počiatočnom výnose mimo poradia, predpokladá sa, že hlavný hráč si nárokuje alebo sa vzdáva zdvihov (s výnimkou, keď preukázateľne nemal v úmysle nárokovat' si zdvihy) a použije sa pravidlo 68.

PRAVIDLO 49 – ODKRYTIE KARIET OBRANCU

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

PRAVIDLO 50 – HRANIE POKUTOVEJ KARTY

Predčasne odkrytá karta (ale nie vynesená, pozri pravidlo 57) obrancu sa stáva pokutovou kartou, pokiaľ vedúci neurčí inak (pozri pravidlo 49 a môže sa použiť pravidlo 72C).

A. Pokutová karta zostáva odkrytá

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

B. Veľká alebo malá pokutová karta

Neúmyselne odkrytá karta nižšia než honér (odkrytá napr. pridaním dvoch kariet ku zdvihu alebo neúmyselným pustením karty) sa stáva malou pokutovou kartou. Akýkoľvek honér alebo akákoľvek karta odkrytá úmyselne (ako je výnos mimo poradia alebo nepriznanie farby a následná náprava) 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 nižšou než honér skôr ako zahrá pokutovú kartu, môže však namiesto nej zahráť honéra. Partner previnivšieho súťažiaceho nepodlieha výnosovým obmedzeniam, (pozri však bod E nižšie).

D. Hranie veľkej pokutovej karty

Ak má obranca veľkú pokutovú kartu, podlieha previnivší súťažiaci a aj jeho partner obmedzeniam; previnivší súťažiaci vždy, keď je na rade hrať 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 zahraté, hlavný hráč určí, ktorá sa má zahráť.

(b) Povinnosť priznať farbu alebo vyhovieť výnosovým alebo herným obmedzeniam má prednosť pred požiadavkou zahratia 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 dovtedy, kým zostáva pokutová karta.

E. Informácia z pokutovej karty

1. Informácia odvodená z pokutovej karty a požiadavky na zahratie tejto pokutovej karty sú oprávnenými informáciami pre všetkých hráčov dovtedy, kým pokutová karta ostáva na stole.

2. Informácia odvodená z pokutovej karty, ktorá bola zaradená späť 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 zahratí pokutovej karty je informácia odvodená z okolností vzniku pokutovej karty neoprávnená pre partnera

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.

hráča, ktorý mal pokutovú kartu (pre pokutovú 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 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, resp. pokutových kariet.

PRAVIDLO 51 – DVE ALEBO VIAC POKUTOVÝCH KARIET

A. Previnivší súťažiaci je na rade hrať

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

B. Partner previnivšieho súťažiaceho je na výnose

1. (a) Ak má obranca dve alebo viac pokutových kariet v jednej farbe a hlavný hráč požaduje¹³ od partnera previnivšieho súťažiaceho 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 súťažiaceho výnos v tejto farbe, obranca zaradí všetky pokutové karty v tejto farbe späť do svojho listu 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 môže 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 je platný, 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 môže 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 vziať späť 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 vynesenu alebo pridanú kartu, obranca musí nahradiť neprávoplatne pridanú alebo vynesenu kartu pokutovou kartou. Každá karta neprávoplatne vynesená alebo pridaná obrancom pri spôsobení nezrovnalosti sa stáva veľkou pokutovou kartou.

PRAVIDLO 53 – PRIJATÝ VÝNOS MIMO PORADIA

A. Uznaný výnos mimo poradia

Akýkoľvek výnos mimo poradia hraný pred trinástym zdvihom¹⁷ môže byť uznaný ako správny výnos (pozri však pravidlo 47E1). Výnos je uznaný ako správny, ak hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca (podľa okolností) výnos prijme vyhlásením v tomto zmysle, alebo ak ďalší hráč v poradí pridať k nesprávnemu výnosu (pozri však bod B). Ak nesprávny výnos nie je prijatý vyhlásením alebo pridaním k nesprávnemu výnosu, vedúci požiadava, aby bolo vynesené zo správneho listu (a pozri pravidlo 47B).

B. Správny výnos urobený následne po nesprávnom výnose

Ak bol na rade súper hráča, ktorý vyniesol mimo poradia, tak tento súper môže (berúc do úvahy pravidlo 53A) urobiť správny výnos v tomto zdvihu a ním zahraná karta nebude považovaná za kartu zahranú k nesprávnemu výnosu. V takomto prípade platí správny výnos a všetky karty omylom zahrané k tomuto zdvihu sa môžu vziať späť, ale uplatní sa pravidlo 16C.

C. Nesprávny obranca pridať k nesprávnemu výnosu hlavného hráča

¹⁵ Ak hráč nemôže vyniesť ako je požadované, pozri pravidlo 59.

¹⁶ Ak partner obrancu s pokutovou kartou ostáva na výnose, potom všetky požiadavky a možnosti podľa pravidla 51B2 platia opäť v nasledujúcom zdvihu.

¹⁷ Výnos mimo poradia v trinástom zdvihu sa musí vrátiť späť.

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 vynesol, pridal kartu (pozri však B), tak výnos platí a uplatní sa pravidlo 57.

PRAVIDLO 54 – POČIATOČNÝ VÝNOS MIMO PORADIA

Ak je počiatočný výnos mimo poradia obrátený lícom nahor a partner previnivšieho súťažiaceho vynesie lícom nadol, vedúci nariadi, aby výnos lícom nadol bol vrátený späť. Následne:

A. Hlavný hráč vyloží svoj list

Po počiatočnom výnose mimo poradia lícom 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 počiatočnom 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 vzatá späť s výnimkou nápravy 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 licitácie a ktoré podliehajú pravidlu 24), musí prijať výnos mimo poradia a predpokladaný hlavný hráč sa stáva hlavným hráčom.

D. Hlavný hráč odmietne počiatočný výnos

Hlavný hráč môže požadovať, aby obranca vrátil späť svoj výnos lícom nahor mimo poradia. Karta vzatá späť sa stáva veľkou pokutovou kartou a uplatní sa pravidlo 50D.

E. Počiatočný výnos nesprávnou stranou

Ak sa hráč strany, ktorá vylcitovala záväzok, snaží urobiť počiatočný 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 vrátený späť (po mylnej 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 vrátiť

1. Ak vynesol hlavný hráč zo svojho listu alebo z listu tichého hráča mimo poradia, keď bol na rade k výnosu obranca a bol požiadaný o vrátenie tohto výnosu späť podľa pravidla 55A, hlavný hráč vráti chybné 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 požiadaný o vrátenie tohto výnosu späť podľa pravidla 55A, hlavný hráč vráti chybné 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 jeho priestupkom, uplatní sa pravidlo 16.

PRAVIDLO 56 – VÝNOS OBRANCU MIMO PORADIA

Ak sa výnos mimo poradia obráti lícom nahor, hlavný hráč môže:

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

B. Požiadat obranca, aby vrátil späť svoj výnos mimo poradia. Karta vzatá späť 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 zahral do aktuálneho zdvihu alebo ak pridá mimo poradia skôr ako ku zdvihu zahral jeho partner, karta takto vnesená alebo pridaná sa stáva veľkou pokutovou kartou a hlavný hráč zvolí jednu z nasledujúcich možností. Môže:

1. žiadať, aby partner previnivšieho súťažiaceho zahral z vnesenej farby svoju najvyššiu kartu, alebo

2. žiadať, aby partner previnivšieho súťažiaceho zahral z vnesenej farby svoju najnižšiu kartu, alebo

3. určiť inú farbu a prikázať partnerovi previnivšieho súťažiaceho zahratie v tejto farbe

4. určiť inú farbu a zakázať partnerovi previnivšieho súťažiaceho zahratie v tejto farbe

B. Partner previnivšieho súťažiaceho nemôže vyhovieť náprave

Ak nemôže partner previnivšieho súťažiaceho 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 predčasné pridanie pred svojim partnerom, ak hlavný hráč pridal z oboch listov. Karta z listu tichého hráča sa nepovažuje za pridanú, kým hlavný hráč neoznami (alebo iným spôsobom nenaznačí)¹⁸ jej pridanie.

2. Obranca nepodlieha náprave za predčasné 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 zahraniť (nie výnos) hlavným hráčom z ktoréhokoľvek listu je pridanie karty a ak je právoplatné, tak sa nemôže vrátiť späť.

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, môže sa uplatniť pravidlo 16. Ak jeho karta môže byť právoplatne pridaná do zdvihu, musí ju pridať, keď je na rade hrať, v opačnom prípade sa táto stáva veľkou pokutovou kartou.

PRAVIDLO 58 – SÚČASNÉ VÝNOSY ALEBO PRIDANIA

A. Súčasné zahraniť 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 vyniesie alebo pridá dve alebo viac kariet súčasne:

1. Ak je odkrytý líc len jednej karty, táto karta sa zahrá, ostatné karty sú vrátené do listu bez ďalšej nápravy (pozri pravidlo 47F).

2. Ak je odkrytý líc viacerých kariet, previnivší súťažiaci označí kartu, ktorú chce hrať. Ak je obrancom, každá ďalšia odkrytá karta sa stáva pokutovou kartou (pozri pravidlo 50).

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

4. Ak nie je súčasné zahraniť vzaté na vedomie skôr než obe strany zahrajú do ďalšieho zdvihu, uplatní sa pravidlo 67.

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

Hráč môže hrať akúkoľvek inú právoplatnú kartu, 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. Ak súper po pravici vyniesol alebo pridal mimo poradia alebo predčasne, potom pridanie hráča neprevinivšej strany skôr ako bola stanovená náprava, má za následok zánik práva na nápravu za previnenie súpera po pravici.

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

3. Ak bola previnivšia 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

Keď obranca zahrá kartu potom, čo bol hlavný hráč požiadany vrátiť späť svoj výnos mimo poradia z ľubovoľného listu, ale skôr ako hlavný hráč vyniesol zo správneho listu, karta obrancu sa stáva veľkou pokutovou kartou (pozri pravidlo 50).

C. Zahraniť previnivšou stranou pred stanovením nápravy

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

PRAVIDLO 61 – NEPRIZNANIE FARBY – OTÁZKY OHĽADOM NEPRIZNANIA FARBY

A. Nepriznanie farby - definícia

Nesplnenie povinnosti priznať farbu podľa pravidla 44 alebo ak sa zabudne vyniesť alebo pridať kartu alebo farbu 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 môže opýtať obrancu, ktorý nepriznal farbu, či má kartu vo farbe výnosu.

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

¹⁸ napríklad gestom alebo kývnutím

- (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 66C).

PRAVIDLO 62 – NÁPRAVA NEPRIZNANIA FARBY

A. Nepriznanie farby musí byť napravené

Nepriznanie farby, na ktoré je upozornené pred jeho dokonaním, musí byť napravené.

B. Náprava nepriznania farby

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

1. Takto vzatá späť 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 lícom nahor.

C. Ďalšie karty hrané do zdvihu

1. Každý hráč neprevinivšej strany môže vziať späť a vrátiť do svojho listu akúkoľvek kartu, ktorú zahral po nepriznaní farby a skôr ako bolo na nepriznanie upozornené (pozri pravidlo 16C).
2. Po tom, ako neprevinivší sa hráč takto vezme späť kartu, môže hráč previnivšej strany, ktorý je na rade, vziať späť ním pridanú kartu; tá sa však stáva pokutovou kartou, pokiaľ je previnivším súťažiacim 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 napraviť obe nepriznania farby (pozri pravidlo 16C2). Každá karta, ktorá bola vzatá späť stranou obrancov, sa stáva pokutovou kartou.

D. Nepriznanie farby v dvanástom zdvihu

1. Nepriznanie farby v dvanástom zdvihu, aj vtedy keď bolo 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 mal do tohto zdvihu pridať jeho partner, uplatní sa pravidlo 16C.

PRAVIDLO 63 – DOKONANÉ NEPRIZNANIE FARBY

A. Nepriznanie farby sa považuje za dokonané:

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

B. Nepriznanie farby nesmie byť napravené

Keď sa nepriznanie farby stalo dokonaným, nemôže už byť napravené (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. Automatická úprava počtu zdvihov

Ak bolo nepriznanie farby dokonané:

1. a zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby, získal previnivší súťažiaci¹⁹, po skončení zohrávky je zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby plus jeden z nasledujúcich zdvihov získaných previnivšou stranou, prevedený v prospech neprevinivšej strany.
2. a zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby, nezískal previnivší súťažiaci¹⁹, potom ak previnivšia strana získala tento alebo ktorýkoľvek z nasledujúcich zdvihov, po skončení hry sa jeden zdvih prevedie v prospech neprevinivšej strany.

B. Bez automatickej úpravy počtu zdvihov

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

1. previnivšia 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, pričom prvé nepriznanie farby bolo dokonané.
3. došlo k nepriznaniu farby nezahraním pokutovej karty alebo ľubovoľnej karty patriacej do listu tichého hráča.

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

4. na nepriznanie farby bolo po prvýkrát upozornené potom, čo hráč neprevinivšej 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 obe nepriznania sa stali dokonanými.
8. nepriznanie farby bolo napravené v súlade s pravidlom [62C3](#).

C. Náprava poškodenia

1. Ak po dokonanom nepriznaní farby vrátane takeho, ktoré nepodlieha úprave počtu zdvihov, vedúci usúdi, že neprevinivšia 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 strana pravdepodobne získala viac zdvihov, keby k jednému alebo niekoľkým následným nepriznaniam farby nedošlo.
(b) Ak sa obidve strany dopustili nepriznania farby v tom istom rozdani (pozri bod B7 vyššie) a vedúci usúdi, že súťažiaci bol poškodený, má prideliť upravený výsledok na základe pravdepodobného výsledku dosiahnutého, keby k jednému alebo niekoľkým následným nepriznaniam farby nedošlo.

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 môže upozorniť na nesprávne smerovanú kartu, ale toto právo končí, keď jeho strana vynesie alebo pridá do nasledujúceho zdvihu. Ak tak urobí neskôr, môže 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 by nemal 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

Hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca môže žiadať, aby všetky karty zahrané ku zdvihu ostali odkryté lícom nahor, ak jeho strana nevynesla alebo nepridala do ďalšieho zdvihu a ak on neobrátil svoju kartu lícom nadol.

B. Vlastná posledná karta zahraná ku zdvihu

Kým vlastná strana nevynesie alebo nepridá kartu do ďalšieho zdvihu, hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca si môže pozrieť (ale nie odkryť) svoju naposledy 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 určaniu 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 takeho tvrdenia a len hráči jednej zo strán zamiešali svoje karty, vedúci má rozhodnúť v prospech druhej strany.

PRAVIDLO 67 – CHYBNÝ ZDVIH

A. Skôr ako obidve strany zahrli do nasledujúceho zdvihu

Ak hráč nepridal do zdvihu alebo zahrli do zdvihu príliš veľa kariet, chyba musí byť napravená, ak na nezrovnalosť bolo upozornené skôr než obe strany zahrli do nasledujúceho zdvihu.

1. Previnivší súťažiaci, ktorý nepridal do zdvihu, napraví chybu pridaním právoplatnej karty.
2. Ak previnivší súťažiaci pridali väčší počet kariet do zdvihu, na nápravu sa uplatní pravidlo [45E](#) (piata karta hraná do zdvihu) alebo pravidlo [58B](#) (súčasné pridanie kariet z jedného listu).

B. Keď obe strany zahrli 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) a obe strany už zahrli do nasledujúceho zdvihu, tak postupuje nasledovne:

1. Ak previnivší súťažiaci nepridal kartu k chybnému zdvihu, vedúci ho má požiadať, aby odkryl kartu lícom 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 súťažiaci má kartu vo farbe vynesenej k chybnému zdvihu, musí vybrať takúto kartu a položiť ju k odohraným kartám. Situácia sa posudzuje ako keby nepriznal farbu v chybnom zdvihu a je potrestaný stratou jedného zdvihu, ktorý sa prevedie v prospech súperov podľa pravidla 64A2.

(b) previnivší súťažiaci nemá kartu vo farbe vynesenej k chybnému zdvihu, vyberie si ktorúkoľvek kartu a pridá ju k už odohraným kartám. Situácia sa posudzuje ako keby nepriznal farbu v chybnom zdvihu a je potrestaný stratou jedného zdvihu, ktorý sa prevedie v prospech súperov podľa pravidla 64A2.

2. (a) Ak previnivší súťažiaci pridal viac ako jednu kartu k chybnému zdvihu, vedúci preskúma odohrané karty a požiada previnivšieho súťažiaceho, 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 súťažiaci 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 previnivšiemu súťažiacemu a jej nepridanie do predchádzajúceho zdvihu môže znamenať nepriznanie farby.

3. Ak vedúci usúdi, že previnivší súťažiaci pridal kartu do zdvihu, ale táto karta nebola umiestnená medzi už odohrané zdvihy, vedúci vyhladá túto kartu a umiestni ju správne k ostatným kartám, ktoré zahrli previnivší súťažiaci. Vedúci má prideliť upravený výsledok, ak tá istá karta bola zahraná do niektorého z nasledujúcich zdvihov a už je príliš neskoro na nápravu neprávoplatného zahrania.

PRAVIDLO 68 – NÁROKOVANIE ALEBO VZDANIE SA ZDVIHOV

Aby vyhlásenie alebo konanie znamenalo nárok na zdvihy 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 môžu 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 skrátená 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 zdvihy ešte existujú. Hráč sa vzdáva všetkých zostávajúcich zdvihov, ak odloží svoje karty.

2. Bez ohľadu na predchádzajúci bod B1, ak sa obranca pokúsi vzdať sa jedného alebo viacerých zdvihov a jeho partner proti tomu 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 vyhlásením, 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, odkryje svoje karty.

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 môže pokračovať za nasledujúcich podmienok:

(i) na pokračovaní hry sa musia všetci štyria hráči zhodnúť, v opačnom prípade je privolaný vedúci, ktorý následne pokračuje ako v odseku (a) vyššie.

(ii) predošlé nárokovanie alebo vzdanie sa zdvihov je neplatné a nie je predmetom rozhodovania vedúceho. Neuplatnia sa pravidlá 16 a 50 a platí dosiahnutý výsledok.

PRAVIDLO 69 – PRIJATÉ NÁROKOVANIE ALEBO VZDANIE SA ZDVIHOV

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

A. Dosiachnutie dohody

K dohode došlo, ak strana súhlasí s nárokováním alebo vzdáním sa zdvihov súpera a nevznesie proti nemu výhrady pred urobením hlášky v nasledujúcom rozdani alebo pred koncom zostavy, podľa toho ktorá zo situácií nastane skôr. Výsledok rozdania platí rovnako ako keby boli nárokované zdvihy získané alebo vzdané zdvihy stratené v zohrávke.

B. Zrušenie dosiahnutej dohody

Súhlas s nárokováním alebo vzdáním sa zdvihov (pozri A) možno odvolať počas nápravnej lehoty podľa pravidla 79C:

1. ak hráč súhlasí 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 napravený a zdvih je pridelený jeho strane.

PRAVIDLO 70 – SPORNÉ NÁROKOVANIE 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 nárokovávajúcemu hráčovi. Vedúci postupuje nasledovne.

B. Opakovanie nárokovujúceho vyhlásenia

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

C. Zostávajúci tromf

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

1. nárokovujúci hráč neurobil žiadne vyhlásenie o tomto tromfe, a
2. je pravdepodobné, že si nárokovujúci hráč v čase svojho nároku nebol vedomý, že v súperovom liste zostal tromf, a
3. tento tromf mohol získať zdvih ľubovoľným normálnym²¹ zahraním.

D. Postup vedúceho

1. Vedúci nemá prijať od nárokovujúceho hráča žiadny úspešný spôsob zohrávky neobsiahnutý v pôvodnom nárokovujúcom 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 zahraniie spomedzi alternatívnych normálnych²¹ zahraní.

E. Nešpecifikovaný spôsob zahrania

1. Vedúci nemá prijať od nárokovujúceho 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 ľubovoľnom normálnom²¹ zahraní.
2. Regulačný orgán môže určiť poradie (napr. „zhora nadol“), s ktorým má vedúci uvažovať pri hraní farby, ak toto poradie nebolo obsiahnuté pri nárokování (ale vždy s ohľadom na akúkoľvek inú požiadavku tohto pravidla).

PRAVIDLO 71 – VZDANIE SA ZDVIHOV JE ZRUŠENÉ

Vzdanie sa zdvihov zostáva v platnosti okrem prípadu, keď v rámci nápravnej lehoty podľa pravidla 79C vedúci zruší vzdanie sa:

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 napravený s tým, že zdvih je pridelený strane, ktorej hráč sa zdvihu chcel vzdáť.

PRAVIDLO 72 – VŠEOBECNÉ ZÁSADY

A. Dodržiavanie pravidiel

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

B. Priestupok proti Pravidlám

1. Hráč nesmie úmyselne porušiť Pravidlá ani v prípade, ak existuje predpísaná náprava, ktorú je ochotný akceptovať.
2. Vo všeobecnosti hráč nie je povinný upozorniť na priestupok, ktorého sa dopustila jeho strana (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.

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

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

C. Vedomie potenciálnej škody

Ak sa vedúci domnieva, že si previnivší súťažiaci mohol byť v čase svojej nezrovnalosti vedomý, že by mohlo dôjsť ku poškodeniu neprevinivšej strany, má žiadať pokračovanie licitácie a zohrávky (ak ešte nie je ukončená). Po skončení zohrávky vedúci prideliť upravený výsledok, ak sa domnieva, že previnivšia strana získala prostredníctvom nezrovnalosti výhodu.

PRAVIDLO 73 – KOMUNIKÁCIA, TEMPO A KLAMANIE

A. Vhodný spôsob komunikácie medzi partnermi

1. Komunikácia medzi partnermi počas licitácie 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. Regulačný orgán môže predpísať povinné prestávky, napr. v prvom licitačnom kole, po upozornení na licitáciu skokom alebo v prvom zdvíhu.

B. Nevhodný spôsob komunikácie medzi partnermi

1. Partneri nemajú komunikovať pomocou spôsobov ako sú hlášky alebo zahraniia vykonané pomocou nepovolených poznámok alebo gest, pomocou položených alebo nepoložených otázok, alertovaním ani pomocou vysvetlení poskytnutých alebo neposkytnutých.
2. Najhorší možný priestupok partnerstva je výmena informácií vopred dohodnutými metódami komunikácie inými ako povoluju tieto Pravidlá.

C. Hráč dostáva neoprávnenú informáciu od partnera

1. Ak získa 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, môže 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. Len neúmyselná zmena tempa alebo spôsobu správania sa pri hláške alebo zahranií však nie je priestupkom. Závery z takýchto zmien sú oprávnené iba pre súperov, ktorí môžu 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 môže v zhode s Pravidlami pokúsiť sa 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 usúdi, že neprevinivší hráč vyvodil nesprávny záver z otázky, poznámky, spôsobu správania sa, tempa, ap. súpera, ktorý nemá zrejmy bridžový dôvod na takúto akciu a ktorý si mohol byť v čase svojej akcie vedomý, že takto môže získať výhodu, tak vedúci má prideliť upravený výsledok.

PRAVIDLO 74 – CHOVANIE A ETIKETA

A. Korektný prístup

1. Hráč sa má za všetkých okolností správať zdvorilo.
2. Hráč by sa mal vyvarovať akejkolvek poznámky alebo nepovolenej akcie, ktorou by mohol spôsobiť nevôľu alebo rozpaky inému hráčovi alebo by mohli inému hráčovi kaziť pôžitok z hry.
3. Každý hráč by mal pri licitácii a zohrávke zachovať jednotný predpísaný postup.

B. Etiketa

Hráč by sa mal zo zdvorilosti vyvarovať nasledovného:

1. nevenovať dostatočnú pozornosť hre.
2. mať svojvoľné pripomienky počas licitácie a zohrávky.
3. vyberať kartu z listu skôr než je na rade ku hre.
4. predlžovať zbytočne zohrávku (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 mu postupu

Za priestupok proti správne mu 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 licitácie alebo zohrávky spôsobom, ktorý upozorňuje na významnú okolnosť alebo

na počet ešte potrebných zdvihov.

5. cielene pozorovať v priebehu licitácie 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 nezájum o rozdanie (napr. zložením svojich kariet),
7. meniť normálne tempo licitácie alebo zohrávky za účelom vyvedenia súpera z rovnováhy,
8. bezdôvodne opustiť stôl pred ukončením zostavy.

PRAVIDLO 75 – CHYBNÉ VYSVETLENIE ALEBO CHYBNÁ HLÁŠKA

Ak súperi dostali zavádzajúce vysvetlenie, povinnosti hráčov (a vedúceho) sú nasledovné:

A. Omyl spôsobujúci neoprávnenú informáciu

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

B. Chybné vysvetlenie

1. Ak je partnerská dohoda iná než podané vysvetlenie, toto vysvetlenie je porušenie pravidiel. Ak toto porušenie má za dôsledok poškodenie neprevinivšej strany, vedúci má prideliť upravený výsledok.
2. Ak si hráč uvedomí svoju vlastnú chybu, musí privolať vedúceho pred obrátením výnosu do prvého zdvihu lícom nahor (alebo počas zohrávky, ak si to uvedomí neskôr) a následne napraviť chybu. Hráč môže privolať vedúceho aj pred ukončením licitácie, ale nie je to jeho povinnosť (pozri pravidlo 20F4).
3. Kým pokračuje licitácia, partner hráča nesmie urobiť nič na korigovanie mylného vysvetlenia svojho partnera a ak sa následne stane obrancom, musí privolať vedúceho a napraviť vysvetlenie po skončení zohrávky. Ak sa partner takéhoto hráča stane hlavným alebo tichým hráčom, musí po záverečnom pase privolať vedúceho a potom napraviť chybné vysvetlenie.

C. Chybná hláška

Ak bola partnerská dohoda vysvetlená správne a chybnou bola urobená hláška a nie jej vysvetlenie, potom k porušeniu pravidiel nedošlo. Vysvetlenie sa nesmie napraviť (a nesmie sa upozorniť vedúci okamžite) a neexistuje povinnosť urobiť tak neskôr. Bez ohľadu na poškodenie výsledok zostáva v platnosti (ale pozri pravidlo 21B1(b)).

D. Rozhodnutie vedúceho

1. Od hráčov sa očakáva, že svoje partnerské dohody vysvetlia presne (pozri pravidlo 20F1). Ak tak neurobia, tak sa to považuje za chybnú 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 usúdi, že chybné vysvetlenie nevychádzalo z partnerskej dohody, uplatní pravidlo 21B.
3. Ak dôjde ku nezrovnalosti (podľa bodov B1 alebo D2) a je k dispozícii dostatok dôvodov ohľadom dohody o význame licitácie, vedúci pridelí upravený výsledok na základe pravdepodobného výsledku za podmienky, že by súperi dostali správne a včasné vysvetlenie. Ak vedúci určí, že hláška nemá dohodnutý význam, pridelí upravený výsledok na základe pravdepodobného výsledku za podmienky, ak by súperi boli informovaní v tomto zmysle.

PRAVIDLO 76 – DIVÁCI

A. Kontrola

1. Diváci v hracej miestnosti²⁴ podliehajú dohľadu vedúceho podľa predpisov pre príslušnú súťaž.
2. Regulačný orgán a organizátori súťaže, ktorí povoľujú použitie zariadení na elektronický prenos počas hry, môžu predpisom stanoviť podmienky, podľa ktorých sa takéto prenosi sledujú a môžu divákovi predpísať doporučené správanie sa. (Divák nesmie komunikovať s hráčom v priebehu súťažného kola, v ktorom tento 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 licitáciu alebo zohrávku.
3. V priebehu zostavy sa divák musí vyhnúť neprirodzenému 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 môže hovoriť o faktoch alebo Pravidlách vo vnútri hracej miestnosti²⁴ len keď je o to požiadaný vedúcim.
2. Regulačný orgán a organizátori súťaže môžu uviesť ako sa má postupovať v prípade nezrovnalostí spôsobených divákmi.

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.

D. Postavenie

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

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 vylicitovaný 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 vylicitovaný 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) vylicitovaný a splnený	500	750
Veľký slem (13 zdvihov) vylicitovaný 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

Získavajú súperovi hlavného hráča, ak záväzok nie je splnený.

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 druhý a tretí pád		
Nekontrovaný	50	100
Kontrovaný	200	300
Rekontrovaný	400	600
Za štvrtý a každý ďalší pád		
Nekontrovaný	50	100
Kontrovaný	300	300
Rekontrovaný	600	600

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 žiadne súťažné body 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 (Total Points)

Pri hodnotení súčtom bodov získa každý súťažiaci výsledok, ktorý je celkovým súčtom obyčajných 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 regulačným orgánom. Organizátor súťaže je povinný vopred zverejniť podmienky 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 regulačným 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 zistí, 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 rozhodne, aký výsledok sa má zapísať.
3. Ak vedúci nie je privolaný pred ukončením zostavy, vedúci výsledok môže meniť pre obe strany iba ak je jednoznačne presvedčený o výsledku získanom pri stole. V opačnom prípade by mal alebo 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 súťaže, je možné napraviť pred uplynutím lehoty/lehôt určenej organizátorom súťaže. Pokiaľ organizátor súťaže nestanoví neskorší²⁵ termín, táto nápravná lehota končí 30 minút po sprístupnení oficiálnych výsledkov na kontrolu.
2. Na základe súhlasu organizátora súťaže sa môže napraviť výsledková chyba po skončení nápravnej lehoty, ak je vedúci bez akýchkoľvek pochybností presvedčený, že záznam výsledku je nesprávny.

PRAVIDLO 80 – PREDPISY A ORGANIZÁCIA

A. Regulačný orgán

1. Regulačný orgán v zmysle týchto Pravidiel je:
 - (a) Svetová bridžová federácia (WBF) pre ňou organizované celosvetové súťaže a podujatia
 - (b) príslušná zónová organizácia pre súťaže a podujatia konané pod jej záštitou
 - (c) pre akúkoľvek inú súťaž alebo podujatie národný bridžový zväz, pod záštitou ktorého sa súťaž uskutočňuje.
2. Regulačný orgán má povinnosti a práva určené týmito Pravidlami.
3. Regulačný orgán môže postúpiť svoje práva (ponechajúc si konečnú zodpovednosť za ich výkon) alebo ich môže prideliť (v takom prípade nemá žiadnu zodpovednosť za ich výkon).

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

B. Organizátor súťaže

1. Regulačný orgán môže poveriť „organizátora súťaže“, ktorý bude podľa požiadaviek regulačného orgánu a týchto Pravidiel zodpovedný za usporiadanie a prípravu súťaže alebo podujatia. Právomoci a povinnosti organizátora súťaže sa môžu postúpiť, ale zodpovednosť za ich vykonanie zostáva na ňom. Regulačným orgánom a organizátorom súťaže môže byť tá istá organizácia.

2. Povinnosti a právomoci organizátora súťaže 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 licitáciu 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 súťaže 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 súťaže.

B. Obmedzenia a zodpovednosti

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

2. Vedúci je viazaný týmito Pravidlami a doplňujúcimi 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 zvyčajne taktiež zahŕňajú:

1. udržiavanie disciplíny a zaistenie riadneho priebehu hry,

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

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

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

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

6. riešenie sporov

7. postúpenie záležitostí príslušnej komisii,

8. zverejnenie oficiálnych výsledkov na základe žiadosti organizátora súťaže a riešenie akýchkoľvek iných záležitostí, ktoré naňho delegoval organizátor súťaže.

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 napravnú procedurálne chyby a zaistiť chod súťaže spôsobom neodporujúcim týmto Pravidlám.

B. Náprava chyby

K náprave procedurálnej chyby môže vedúci:

1. prideliť upravený výsledok, ak 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

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 súťaže.

normálne vyhodnotenie rozdania, pridelí obidvom stranám upravený výsledok tak, ako keby sa žiadna strana neprevinila.

PRAVIDLO 83 – UPOZORNENIE NA PRÁVO NA ODVOLANIE

Ak sa vedúci domnieva, že pripadá do úvahy revízia jeho rozhodnutia týkajúceho sa určitej skutočnosti alebo jeho rozhodovacej právomoci, má upozorniť súťažiaceho na jeho právo na odvolanie alebo môže sám 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 voľné rozhodovanie vedúceho, vedúci požiada hráčov, aby pokračovali v licitácii 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 ponúka 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 strany. Snaží sa o dosiahnutie spravodlivosti. Ak podľa názoru vedúceho je pravdepodobné, že neprevinivšia strana bola poškodená nezrovnalosťou, za ktorú tieto Pravidlá nepredpisujú nápravu, pridelí 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 zisťovaní skutočnosti má vedúci svoj názor založiť na vyhodnotení pravdepodobnosti jednotlivých verzii v zhode s faktami, ktoré dokázal 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 uspokojúcim spôsobom, urobí rozhodnutie, ktoré umožní pokračovať v hre.

PRAVIDLO 86 – SÚŤAŽ DRUŽSTIEV

A. Náhradná krabica

Vedúci nemá uplatniť právomoc podľa pravidla 6 znovu zamiešať a rozdať rozdanie, ak by niektorému hráčovi mohol byť známy výsledok zápasu bez tohto rozdania. Namiesto toho pridelí upravený výsledok.

B. Výsledok pri druhom stole

1. Bol získaný jediný výsledok

Ak v súťaži družstiev vedúci pridelí 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 viaceré 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 krabíc (ale pozri bod A vyššie).
- (b) Ak sa previnil iba jeden súťažiaci, vedúci má prideliť neprevinivšej strane za každú takúto krabicu buď umelý upravený výsledok na úrovni lepšieho priemeru (pozri pravidlo 12C2(b)) alebo stanovený upravený výsledok, podľa toho, ktorý je výhodnejší. Previnivšia 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. Regulačný orgán môže stanoviť iný postup, ak sa krabice zohrali len pri jednom stole medzi tými istými alebo medzi

²⁷ vrátane výsledkov chybných krabíc

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, 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 karta (alebo viac kariet) bolo do krabice nesprávne uložených alebo ak zistí, že rozdávatel alebo stav hier sú odlišne označené 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 chybnej 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, môže taktiež udeliť procedurálne pokuty za akýkoľvek priestupok, ktorý príliš spomaľuje alebo bráni v hre, spôsobuje nepríjemnosti ostatným súťažiacim, narušuje správny priebeh alebo vyžaduje pridelenie upraveného 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 stanovenom začiatku hry,
2. neprimerane pomalá hra súťažiaceho,
3. diskusia o licitácii, 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 opomenutie spočítať karty vo svojom liste, hranie zlej krabice, atď.), ktoré vyžadujú upravený výsledok pre niektorého súťažiaceho,
8. nedodržanie predpisov súťaže alebo pokynov 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 v odôvodnenom prípade diskvalifikovať hráča alebo súťažiaceho, rozhodnutie podlieha schváleniu organizátora súťaže.

PRAVIDLO 92 – PRÁVO NA ODVOLANIE

A. Právo súťažiaceho

Súťažiaci alebo kapitán (v súťaži družstiev) sa môžu odvolať proti akémukoľvek rozhodnutiu vedúceho pri ich stole. Pokiaľ je odvolanie považované za neodôvodnené, tak môže mať za následok sankciu stanovenú predpismi.

B. Lehota pre odvolanie

Pokiaľ organizátor súťaže neurčí inú lehotu, právo žiadať rozhodnutie vedúceho alebo odvolať sa voči rozhodnutiu vedúceho vyprší 30 minút po sprístupnení oficiálnych výsledkov na kontrolu.

C. Spôsob odvolania

Všetky odvolania 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 nebol vytvorený alternatívny orgán podľa pravidla 80B2(k)) 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 odvolacej komisii.
2. zodpovedný vedúci postúpi všetky ostatné odvolania na rozhodnutie odvolacej komisii.
3. pri rozhodovaní o odvolaní komisia (alebo právoplatný alternatívny orgán) disponuje všetkými právomocami, ktoré tieto Pravidlá dávajú vedúcemu s výnimkou, že komisia nemôže zrušiť rozhodnutie vedúceho na základe Pravidiel alebo jeho disciplinárnej právomoci podľa pravidla 91. (Komisia môže vedúcemu odporučiť, aby takéto rozhodnutie sám zmenil.)

C. Ďalšie možnosti odvolania

1. Regulačný orgán môže stanoviť postupy na ďalšie odvolania, ak boli vyčerpané všetky predchádzajúce prostriedky. Akékoľvek takéto ďalšie odvolanie, ak sa považuje za neodôvodnené, môže byť predmetom sankcie stanovenej predpismi.
2. Zodpovedný vedúci alebo odvolacia komisia môžu postúpiť záležitosť na rozhodnutie regulačnému orgánu. Regulačný orgán má oprávnenie vyriešiť akúkoľvek záležitosť s konečnou platnosťou.
3. (a) Ak sa to považuje za kľúčové pre priebeh súťaže, tak bez ohľadu na body 1 a 2 vyššie, môže regulačný orgán preniesť zodpovednosť za konečné vybavenie akéhokoľvek odvolania na odvolací orgán príslušnej súťaže, ktorého rozhodnutie je potom záväzné pre všetkých.
(b) Ak o tom v dostatočnom predstihu informuje súťažiacich, môže regulačný orgán vynechať alebo zmeniť niektoré stupne odvolacieho postupu uvedeného v týchto Pravidlách²⁸.

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