

KAPITOLA I.

Definícia

Alertovanie – upozornenie, že súper môžu potrebovať vysvetlenie. Spôsob alertovania môže byť stanovený usporiadateľskou organizáciou.

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

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

Čiastočný záväzok - zisk 90 a menej bodov za zdvihy v jednom rozdaní.

Dražba – 1. Postup určenia záväzku pomocou po sebe idúcich hlášok.

2. Všetky hlášky urobené v danom rozdaní (viď pravidlo 17E)

Druh záväzku – farba alebo bez tromfov menovaná v ponuke.

Družstvo – 2 alebo viac dvojíc, ktorí hrajú pri 2 rôznych stoloch na opačných stranách na spoločný výsledok. (propozície môžu povoľovať družstvá zložené z viac než 4 hráčov).

Farba – jedna zo 4 skupín kariet v balíčku, označená charakteristickým symbolom : piky (♠), srdce (♥), káro (♦), trefy (♣).

Hláška – akákoľvek ponuka, kontra, rekontra alebo pas.

Hlavný hráč – hráč strany, ktorá urobila poslednú ponuku, ktorý ako prvý ponúkol druh záväzku menovaný v poslednej ponuke. Hráč sa stáva hlavným hráčom po odkrytí začiatočného výnosu (viď pravidlo 54A pre počiatočný výnos mimo poradia).

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

Hra – 1. Zisk 100 alebo viac bodov za zdvihy v jednom rozdaní.

2. Súhrn dražby a zohrávky určitého rozdania.

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

Klamlivá hláška – úmyselné a podstatné odchylenie od predpokladanej honérovej sily alebo dĺžky vo farbe.

Kolo – ďalšie herné obdobie, počas ktorého hráči majú zohrať určený počet rozdaní.

Kontra – hláška nasledujúca po ponuke súťaže, zvyšujúca sadzbu za splnený alebo porazený záväzok (viď pravidlá 19 a 77).

Konvencia – 1. Hláška, ktorá na základe partnerskej dohody podáva inú informáciu ako je návrh konečného záväzku v menovanom druhu záväzku, alebo iná informácia ako informácia o honérovej sile alebo dĺžke (trojlist alebo dlhší) vo farbe ponuky. Dohoda o honérovej sile neznamená konvenciu.

2. Hra obrancu podávajúceho informáciu na základe dohody, nie bežného úsudku.

Krabica – súťažná krabica, tak ako je popísaná v pravidle 2.

List – karty rozdane 1 hráčovi alebo ich zvyšok.

Na rade – hráč je na rade k dražbe alebo ku hre v momente keď je oprávnený dražiť alebo hrať kartu.

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

Náprava nezrovnalostí – úprava postupu umožňujúca pokiaľ sa dá normálne pokračovanie po vzniku nezrovnalosti.

Nepriznanie farby – pridanie karty inej farby hráčom, ktorý môže priznať farbu alebo splniť výnosovú pokutu.

Nezrovnalosť – odchylenie od správnych postupov popísaných v týchto pravidlách.

Obranca – súper hlavného hráča.

Partner – spoluhráč hrajúci na rovnakej strane proti druhým dvom hráčom.

Pád – zdvih, ktorý chýba strane hlavného hráča ku splneniu záväzku (vid' pravidlo 77).

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

Ponuka - prísľub získať aspoň určený počet zdvihov v menovanom druhu záväzku.

Poradie – smer hodinových ručičiek, v ktorom sa rozdáva, draží alebo pridáva ku zdvihu.

Prémia - body pripočítavané k bodom za zdvihy (vid' pravidlo 77).

Priznanie farby – pridanie karty vo farbe výnosu.

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

Rozdanie – 4 listy tak ako boli rozdane a uložené do súťažnej krabice určenej ku hre v danom kole súťaže.

Slem – záväzok získať 12 zdvihov (malý slem) alebo 13 zdvihov (veľký slem).

Súper – hráč opačnej strany

Súťaž – súťaž sa skladá z 1 alebo viacerých súťažných kôl.

Súťažiaci – 1 hráč v súťaži jednotlivcov ; v párovej súťaži 2 hráči hrajúci ako partneri počas celej súťaže : v súťaži družstiev 4 alebo viac hráčov, ktorí tvoria družstvo.

Súťažné body – jednotka vyhodnotenia výsledku založená na porovnaní s 1 alebo niekoľkými inými výsledkami.

Stav hier – podmienky, ktoré ovplyvňujú výšku prémie a výšku pokuty za pády ä (vid' pravidlo 77).

Strana – 2 hráči, ktorí tvoria partnerstvo proti druhým 2 hráčom.

Tichý hráč – 1. Partner hlavného hráča. Hráč sa stáva tichým hráčom po odkrytí počiatočného výnosu.

2. Karty partnera hlavného hráča, akonáhle sú vyložené na stôl po počiatočnom výnose.

Tromf – karta vo farbe konečného záväzku (ak nie je druhom konečného záväzku „bez tromfov“)

Upravený výsledok – výsledok stanovený vedúcim (vid' pravidlo 12). Tento výsledok je „umelý“ alebo „upravený“. 1. Umelý upravený výsledok je pridovaný namiesto riadneho výsledku, ak nie je možné normálny výsledok zistiť alebo odhadnúť (napr. keď v dôsledku nezrovnalosti nemohlo byť rozdanie zohrané). 2. Upravený výsledok prideli vedúci jednej alebo obidvom stranám namiesto výsledku dosiahnutého po nezrovnalosti.

Vedúci – osoba poverená riadením súťaže a uplatňovaním týchto pravidiel.

Výnos – prvá karta pridaná ku zdvihu.

Výnos počiatočný – karta vynesená k prvému zdvihu.

Zahranie – pridanie 1 karty z listu ku zdvihu, včítane počiatočného výnosu.

Závazok – záväzok strany hlavného hráča získať v menovanom druhu záväzku počet zdvihov určený konečnou ponukou, nekontrovaných, kontrovaných alebo rekontrovaných.

Zdvih – výsledok rozdania je daný počtom získaných zdvihov. Zdvih je tvorený 4 kartami postupne pridávanými jednotlivými hráčmi v smere hodinových ručičiek.

Zohrávka – 1. Súhrn všetkých zahranií.

2. Doba, počas ktorej je rozdanie zahrané.

Zostava – časť kola hraná bez postupu hráčov.

KAPITOLA II. Úvodné ustanovenia

PRAVIDLO 1 – Balíček kariet – Poradie kariet a farieb

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

PRAVIDLO 2 – SÚŤAŽNÁ KRABICA

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

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

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

PRAVIDLO 3 – USPORIADANIE STOLOV

Pri každom stole hrajú 4 hráči. Stoly sú očíslované v poradí určenom vedúcim súťaže. Vedúci označí 1 smer ako Sever. Ostatné strany sú v normálnom vzťahu svetových strán k Severu.

PRAVIDLO 4 – PARTNERSTVO

4 hráči pri stole tvoria 2 partnerské dvojice : Sever – Juh a Východ – Západ. V párovej súťaži alebo v stretnutí družstiev hrajú súťažiaci ako dvojice alebo družstvá a ich partnerstvo trvá počas celého kola (s výnimkou prípadu, keď vedúci určí náhradníka).

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

PRAVIDLO 5 – URČENIE MIEST

A. *Východzia pozícia*

Vedúci určí na začiatku každého kola východziu pozíciu každému súťažiacemu (jednotlivcovi, dvojici, družstvu). Ak nie je nariadené inak, môžu si členovia každej dvojice alebo družstva vybrať medzi pridele-
nými 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.

KAPITOLA III.

Príprava a postup

PRAVIDLO 6 – MIEŠANIE A ROZDÁVANIE

A. *Miešanie*

Pred začiatkom hry sa každý balíček riadne zamieša. Keď požiadajú ktorýkoľvek zo súperov, karty sa zložia.

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 jed-

nej zo 4 priehradiek krabice. Doporučuje sa 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. Chybné rozdané alebo odkryté karty

Ak sa zistí skôr ako dražba začne pre obidva strany (vid' pravidlo 17A), že karty boli chybné rozdané alebo že hráč mohol zahliadnuť líce niektorej karty z iného listu, musí sa miešanie a rozdávanie opakovať.

2. Nezamiešaná alebo nerozdaná karta

Ak bolo rozdané zo zrovnaného balíčku kariet bez miešania alebo bolo rozdané hrané už v inom kole, nemôže byť výsledok rozdania uznaný.

3. Na pokyn vedúceho

Pri dodržaní pravidla 22A môže vedúci požiadať o nové miešanie a rozdávanie z akéhokoľvek dôvodu, ktorý je v súlade s pravidlami (avšak vid' pravidlo 86C).

E. *Vedúci určí spôsob miešania a rozdávania*

1. Miešanie vykonávané hráčmi

Vedúci môže dať pokyn, aby bolo miešanie a rozdávanie urobené pri stole bezprostredne pred začiatkom hry.

2. Vedúcim

Vedúci môže sám vopred zamiešať a rozdať.

3. Pomocníkmi

Rozhodca môže poveriť svojich pomocníkov alebo iné určené osoby, aby vykonali miešanie a rozdávanie vopred.

4. Iné spôsoby prípravy rozdania

Vedúci môže stanoviť iný spôsob prípravy rozdania.

Zdvojenie rozdania

Ak to vyžaduje použité usporiadanie, môže byť podľa pokynov vedúceho zriadená 1 alebo viac presných kópii pôvodných rozdania.

PRAVIDLO 7 – KONTROLA KRABÍC A KARIET

A. *Umiestnenie krabice*

Krabica s rozdaním, ktoré má byť zohrané, zostáva ležať v strede stola pokiaľ nie je hra ukončená.

- B. Vybratie kariet z krabice**
Každý hráč vyberie svoj list z priehradky zodpovedajúcej jeho svetovej strane.
1. **Prepočítavanie kariet**
Hráč je povinný prepočítať 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.
 2. **Zodpovednosť za vlastný list**
Každý hráč počas hry sa stará o svoje karty a nedovolí, aby sa pomiešali s kartami iného hráča. Hráč sa nesmie dotýkať iných kariet ako svojich vlastných počas hry ani po jej skončení bez povolenia vedúceho. (Hlavný hráč však hrá kartami z listu tichého hráča podľa pravidla 45).
- C. Vrátenie kariet do krabice**
Po skončení hry hráč uloží svojich pôvodných 13 kariet do priehradky zodpovedajúcej jeho svetovej strane. Karty nemajú byť z krabice znova vybraté v neprítomnosti zástupcu každej strany alebo vedúceho.
- D. Zodpovednosť za správny postup**
Každý súťažiaci, ktorý zostáva prítomný pri stole po dobu trvania kola, je zodpovedný za dodržiavanie správnych podmienok pre hru.

PRAVIDLO 8 – POSTUPNOSŤ ZOSTÁV

- A. Pohyb krabíc a súťažiacich**
1. **Pokyny vedúceho**
Vedúci súťaže zoznámi súťažiacich so správnym pohybom krabíc a súťažiacich.
 2. **Zodpovednosť za pohyb krabíc**
Ak neurčí vedúci inak, je za podanie odohraných krabíc ku správ-
nemu stolu pre ďalšiu zostavu zodpovedný hráč na Severe pri kaž-
dom stole.
- B. Koniec zostavy**
Zostava končí v okamihu, keď vedúci dá pokyn k začiatku ďalšej zos-
tavy. Keď v tejto chvíli ešte pri niektorom stole hra neskončila, pokračuje zostava pre tento stôl dokiaľ nedôjde k premiestneniu hráčov.

C. *Koniec poslednej zostavy a koniec kola*

Posledná zostava a tím aj celé kolo končí pre daný stôl vtedy, keď sú zohrané všetky rozdania určené ku hre pri tomto stole a výsledky boli bez námietok zapísané do príslušných formulárov.

KAPITOLA IV. Všeobecné pravidlá o nezrovnalostiach

PRAVIDLO 9 – POSTUP PO NEZROVNALOSTI

A. *Upozornenie na nezrovnalosť*

1. Počas dražby
Každý hráč môže upozorniť na nezrovnalosť počas dražby, pokiaľ mu to pravidlá výslovne nezakazujú, a to aj keď je alebo nie je na rade k dražbe.
2. Počas zohrávky
 - (a) Hlavný hráč alebo ktorýkoľvek z obrancov môže počas zohrávky upozorniť na nezrovnalosť, pokiaľ mu to pravidlá výslovne nezakazujú.
 - (b) Tichý hráč (práva tichého hráča sú obmedzené pravidlami 42 a 43)
 - (1) Tichý hráč nesmie upozorniť na nezrovnalosť počas zohrávky, ale môže tak urobiť po jej skončení.
 - (2) Tichý hráč sa môže pokúsiť zabrániť hlavnému hráčovi v nezrovnalosti (pravidlo 42B2).

B. *Po upozornení na nezrovnalosť*

1. Privolanie vedúceho
 - (a) Kedy privolať vedúceho
Akonáhle je na nezrovnalosť upozornené, musí byť privolaný vedúci.
 - (b) Kto smie privolať vedúceho
Ak je na nezrovnalosť upozornené, môže vedúceho privolať ľubovoľný hráč včítane tichého hráča.
 - (c) Uchovanie práv
Privolaním vedúceho nie je hráč zbavený žiadnych práv, na ktoré by mal inak právo.
 - (d) Práva súperov
Skutočnosť, že hráč upozorní na nezrovnalosť spôsobenú vlastnou stranou, neovplyvní práva súperov.

2. **Ďalšia dražba alebo zohrávka**
Hráč nesmie podniknúť žiadnu akciu, pokiaľ vedúci nevysvetlí všetko, čo sa týka okolností spôsobu nápravy nezrovnalosti a stanovenia pokuty.
- C. **Predčasná náprava nezrovnalosti**
Predčasná náprava nezrovnalosti vinníkom môže mať za následok ďalšiu pokutu (viď výnosové pokuty podľa pravidla 26).

PRAVIDLO 10 - STANOVENIE POKUTY

- A. **Právo stanoviť pokutu**
Právo stanoviť pokutu má len vedúci. Hráči nie sú oprávnení zo svojej iniciatívy pokutu určovať (alebo sa pokuty zriecť).
- B. **Zrušenie pokuty alebo zrieknutie sa pokuty**
Vedúci môže prijať alebo zrušiť pokutu alebo sa zriecť pokuty, účinnejšie hráčom bez jeho pokynov.
- C. **Voľba po nezrovnalosti**
 1. **Vysvetlenie možností**
Ak poskytujú pravidlá po nezrovnalosti právo voľby medzi viacerými možnosťami, vedúci vysvetlí všetky možnosti.
 2. **Voľba medzi viacerými možnosťami**
Ak si má hráč po nezrovnalosti vybrať medzi viacerými možnosťami, musí tak urobiť bez dohody s partnerom.

PRAVIDLO 11 – ZÁNİK PRÁVA POKUTOVAŤ

- A. **Akcia nevinnej strany**
Právo pokutovať nezrovnalosť môže zaniknúť, ak podnikne ktorýkoľvek hráč nevinnej strany akúkoľvek akciu pred privolaním vedúceho. Vedúci rozhodne o zániku práva pokutovať v prípade, keď nevinná strana mohla mať prospech z následnej akcie súpera, ktorý si nebol pokuty vedomý.
- B. **Nezrovnalosť oznámená divákom**
 1. **Diváci nevinnej strany**
Právo pokutovať nezrovnalosť môže zaniknúť, ak by bolo na nezrovnalosť najprv upozornené divákom, za ktorého prítomnosť pri stole zodpovedá nevinná strana.
 2. **Diváci vinnej strany**
Právo na nápravu nezrovnalosti môže zaniknúť, ak by bolo na nezrovnalosť najprv upozornené divákom, za ktorého prítomnosť pri stole zodpovedá vinná strana.

- C. *Procedurálna pokuta po zániku práva pokutovať*
Aj v prípade zániku práva pokutovať podľa tohoto pravidla môže vedúci udeliť procedurálnu pokutu (viď pravidlo 90).

PRAVIDLO 12 – VOLNÉ ROZHODOVANIE VEDÚCEHO

- A. *Právo prideliť upravený výsledok*
Vedúci môže prideliť upravený výsledok alebo upravené výsledky z vlastnej iniciatívy alebo na žiadosť ktoréhokoľvek súťažiaceho, ak je k tomu oprávnený podľa týchto Pravidiel, alebo keď :
1. Pravidlá nestanovia odškodnenie
Vedúci je oprávnený prideliť upravený výsledok keď usúdi, že Pravidlá nestanovujú nevinnej strane odškodnenie pre prípad konkrétneho porušenia Pravidiel súperom.
 2. Rozdanie sa nedá zohrať
Vedúci pridelí umelý upravený výsledok, ak sa domnieva, že nemôže byť urobená žiadna náprava, ktorá by umožnila normálne zohranie rozdania (viď pravidlo 88).
 3. Bola uplatnená nesprávna pokuta
Vedúci pridelí umelý upravený výsledok, ak bola uplatnená nesprávna pokuta.
- B. *Upravený výsledok sa nedá prideliť pre prílišnú prísnosť pokuty*
Vedúci nie je oprávnený prideliť upravený výsledok na základe skutočnosti, že pokuta pridelená podľa týchto Pravidiel je neprímerane prísna alebo výhodná pre ktorúkoľvek stranu.
- C. *Pridelenie upraveného výsledku*
1. Umelý upravený výsledok
Ak nemôže byť z dôvodu nezrovnalosti v rozdaní dosiahnutý žiadny výsledok, vedúci pridelí umelý upravený výsledok v závislosti na zodpovednosti za nezrovnalosť. Súťažiaci priamo zodpovední za nezrovnalosť obdržia „priemerné mínus“ (v párovom turnaji najviac 40% možných súťažných bodov), čiastočne zodpovedný obdrží „priemer“ (v párovom turnaji 50%) a súťažiaci, ktorý nie je nijako za nezrovnalosť zodpovedný, obdrží „priemerné plus“ (v párovom turnaji najmenej 60%). Viď pravidlo 86 pre stretnutie družstiev a pravidlo 88 pre párový turnaj. Upravený výsledok pridelený obidvom stranám nemusí byť v rovnováhe.
 2. Upravený výsledok
Ak pridelí vedúci upravený výsledok namiesto výsledku skutočne dosiahnutého po nezrovnalosti, získa nevinná strana najpriaznivejší výsledok, ktorý by bol pravdepodobne dosiah-

nutý, ak by k nezrovnalosti nedošlo. Vinná strana obdrží ten najmenej výhodný výsledok zo všetkých možností, ktoré prichádzajú do úvahy. Upravené výsledky pridelené obidvom stranám nemusia byť v rovnováhe a môžu byť vyjadrené v súťažných bodoch alebo zmenou výsledku v prostých bodoch pred prevodom na súťažné body.

3. Ak nestanoví zónová organizácia inak, môže odvolací výbor zmeniť za účelom dosiahnutia rovnosti pôvodne pridelený upravený výsledok.

PRAVIDLO 13 – NESPRÁVNY POČET KARIET

Ak zistí vedúci, že jedna alebo viac priehradiek krabice obsahuje nesprávny počet kariet (1) hráč s nesprávnym počtom kariet už urobil hlášku, potom keď sa vedúci domnieva, že je možné rozdanie vrátiť do pôvodného stavu a normálne ho zohrať bez zmeny hlášky, môže byť rozdanie so súhlasom všetkých 4 hráčov takto zohrané. V opačnom prípade vedúci pridelí umelý upravený výsledok a môže pokutovať vinníka. Ak nebola taká hláška urobená, tak potom :

- A. *Žiadny hráč nevidel kartu iného hráča*
Vedúci vykoná nápravu rozdania a keďže žiaden hráč nevidel kartu iného hráča, bude rozdanie zohrané normálne.
 1. *Zápisné lístky*
Ak sú k dispozícii zápisné lístky, vedúci vykoná nápravu rozdania podľa zápisných lístkov.
 2. *Pripomienka predchádzajúcich hráčov*
Ak nie sú zápisné lístky k dispozícii, vedúci vykoná nápravu rozdania na základe pripomienok hráčov, ktorí rozdanie už zohrali.
 3. *Nové rozdávanie*
Ak bolo rozdanie nesprávne rozdanie, vedúci nariadi nové rozdanie (pravidlo 6).
- B. *Hráč videl kartu (karty) iného hráča*
Ak zistí vedúci, že jedna alebo viac priehradiek krabice obsahovalo nesprávny počet kariet a po náprave do pôvodného stavu, hráč videl kartu (karty) iného hráča, potom ak sa vedúci domnieva, že :
 1. *Získaná informácia je nepodstatná*
získaná informácia neovplyvní normálnu dražbu a zohrávku rozdania, môže vedúci so súhlasom všetkých 4 hráčov povoliť, aby sa rozdanie normálne zohralo.

(1) ak sú 3 listy v poriadku a 1 list je neúplný, použije sa pravidlo 14 a nie toto pravidlo.

2. Získaná informácia ovplyvní výsledok zohrania získaná informácia je tak podstatná, že môže ovplyvniť normálnu dražbu alebo zohrávku rozdania, alebo má niektorý z hráčov námietky proti zohraniu krabice, prideli vedúci umelý upravený výsledok a môže pokutovať vinníka.
- C. *Po skončení zohrávky*
Ak sa zistí po skončení zohrávky, že list hráča obsahoval pôvodne viac ako 13 kariet, a iný hráč mal zodpovedajúci menší počet kariet, výsledok musí byť zrušený (procedurálne pokuty vid' pravidlo 90).

PRAVIDLO 14 - CHÝBAJÚCA KARTA

- A. *Zistenie neúplného listu pred začiatkom zohrávky*
Ak obsahujú 3 listy správny počet kariet a pred začiatkom zohrávky je zistené, že štvrtý je neúplný, vedúci sa pokúsi všetky chýbajúce karty nájsť.
1. Karta je nájdená
Nájdená karta sa vráti do neúplného listu
 2. Kartú nemožno nájsť
Ak sa karta nedá nájsť, vedúci uvedie rozdanie s použitím iného balíčku kariet čo najpresnejšie do pôvodného stavu.
- B. *Neskoršie zistenie neúplného listu*
Ak obsahujú 3 listy správny počet kariet a po začiatku zohrávky je zistené, že štvrtý je neúplný, vedúci sa pokúsi chýbajúcu kartu nájsť.
1. Karta je nájdená
 - (a) Ak je karta nájdená medzi odohranými kartami, použije sa pravidlo 67.
 - (b) Ak je karta nájdená inde, karta sa vráti do neúplného listu a môžu byť uplatnené pokuty (vid' odsek 3 nižšie).
 2. Kartú nemožno nájsť
Ak sa karta nedá nájsť, vedúci uvedie rozdanie s použitím iného balíčku kariet čo najpresnejšie do pôvodného stavu a môžu byť uplatnené pokuty (vid' odsek 3 nižšie)
 3. Pokuty
Karta vrátená do listu podľa písmena B tohoto pravidla je považovaná za trvalú súčasť neúplného listu. Môže sa stať pokutovou kartou (pravidlo 50) a jej neodohranie môže byť nepriznáním farby.

PRAVIDLO 15 – ZOHRANIE NESPRÁVNEHO ROZDANIA

- A. *Hráči ešte rozdanie nehrali*
Ak hráči rozdanie zohrajú, ktoré nemali hrať v danej zostave,
1. Výsledok platí
Vedúci ponechá výsledok rozdania v platnosti, pokiaľ rozdanie žiadny z hráčov skôr nehral.
 2. Neskoršie zohranie
Vedúci môže požadovať, aby súper proti sebe zohrali správne rozdanie neskôr.
- B. *Hráči už rozdanie hrali*
Ak zohrá hráč rozdanie, ktoré už skôr hral, či už proti správne alebo nesprávne súperovi, jeho druhý výsledok sa ruší pre obe strany a vedúci prideli umelý upravený výsledok súťažiacim, ktorí boli zbavení možnosti získať platný výsledok.
- C. *Zistenie nesprávneho rozdania počas dražby*
Ak zistí vedúci počas dražby, že súťažiaci hrá rozdanie, ktoré nemal hrať v danej zostave, dražbu ukončí, zaistí posadenie správnych súťažiacich a informuje súťažiacich o ich právach pre danú zostavu a pre budúce zostavy. Nastáva opakovaná dražba. Hráč musí opakovať všetky hlásky ako pri pôvodnej dražbe. Pokiaľ sa niektorá z hlások akýmkoľvek spôsobom líši, vedúci rozdanie zruší. V opačnom prípade hra pokračuje normálne.

PRAVIDLO 16 – NEOPRÁVNEŇÁ INFORMÁCIA

Hráči sú oprávnení odvodzovať hlásky a zahranie z informácií získaných z právoplatných hlások a zahrania a zo súperovho chovania počas týchto hlások a zahrania. Odvodzovanie hlásky a zahrania z iných, vedľajších informácií môže byť považované za porušenie pravidiel.

- A. *Vedľajšia informácia od partnera*
Ak poskytne hráč partnerovi takúto vedľajšiu informáciu, ktorá môže naznačiť hlášku alebo zahranie, napr. poznámkou, pripomienkou, odpoveďou na pripomienku, zrejším váhaním, neúmernou rýchlosťou, zvláštnym dôrazom, intonáciou, gestom, pohybom, chovaním apod., partner nesmie zvoliť z logických alternatív takú, ktorá by bola zjavne výhodnejšia než iná práve pod vplyvom získanej vedľajšej informácie.
1. Vedľajšia informácia poskytnutá
Ak sa hráč domnieva, že súper takúto vedľajšiu informáciu poskytol a že v dôsledku toho mohlo dôjsť k poškodeniu, môže okamžite oznámiť pokiaľ to predpisy usporiadateľskej organizácie nezakazujú, že si vyhradzuje právo privolať neskôr ve-

dúceho (súperi majú privolať vedúceho, keď popierajú vedúceho, že mohla byť podaná neoprávnená informácia).

2. Bola zvolená alternatíva pod vplyvom vedľajšej informácie
Ak má hráč opodstatnený dôvod domnievať sa (2), že súper, ktorý mal logickú alternatívu, zvolil akciu, ktorá mohla byť naznačená vedľajšou informáciou, má okamžite zavolať vedúceho. Vedúci nariadi pokračovanie dražby a zohrávky a je pripravený prideliť upravený výsledok, ak dôjde k záveru, že porušenie pravidiel malo za následok poškodenie.

B. Vedľajšia informácia z iných zdrojov

Ak získa hráč náhodne neoprávnenú informáciu o rozdaní, ktoré hrá alebo bude hrať, napr. videním nesprávneho listu, začutím hlášky, výsledku alebo poznámok, zazretím kariet pri inom stole alebo kariet iného hráča pri vlastnom stole pred začiatkom dražby, má byť na túto skutočnosť neodkladne upozornený vedúci, najlepšie hráčom, ktorý informáciu obdržal. Ak sa vedúci domnieva, že by získaná informácia mohla ovplyvniť normálnu hru, môže :

1. Zmeniť umiestnenie hráčov
zmeniť posadenie hráčov pokiaľ to druh súťaže a spôsob hodnotenia výsledkov dovoľujú tak, aby hráč hral s listom, ktorého sa informácia týkala, alebo
2. Určiť náhradníka
so súhlasom všetkých 4 hráčov určiť dočasného náhradníka za hráča, ktorý neoprávnenú informáciu získal, alebo
3. Prideliť upravený výsledok
bez odkladu prideliť umelý upravený výsledok

C. Informácia z odvolaných hlášok a zahranií

Hláška alebo zahraniie môže byť odvolané a nahradené inou hláškou alebo zahraniím, buď nevinnou stranou po previnení súpera, alebo vinnou stranou za účelom nápravy previnenia.

1. Nevinná strana
Informácie z odvolanej akcie sú pre nevinnú stranu oprávnené, keď sa jednalo o vlastnú akciu alebo o akciu súpera.
2. Vinná strana
Informácie získané vinnou stranou z vlastnej odvolanej akcie alebo z odvolaných akcií nevinnnej strany sú neoprávnené. Hráč vinnej strany nesmie zvoliť takú logickú alternatívu, ktorá mohla byť naznačená neoprávnenou informáciou.

(2) po skončení zohrávky ; v prípade listu tichého hráča akonáhle je list tichého hráča vyložený

KAPITOLA V.

Dražba

ČASŤ I SPRÁVNÝ POSTUP

ODDIEL PRVÝ – DRAŽOBNÉ OBDOBIE

PRAVIDLO 17 - TRVANIE DRAŽBY

- A. *Dražobné obdobie začína*
Dražobné obdobie pre stranu začína, akonáhle sa jeden z jej hráčov pozrie na líce svojich kariet.
- B. *Prvá hláška*
Hráč označený na krabici ako rozdávací urobí prvú hlášku.
- C. *Ďalšie hlášky*
Hráč po ľavici rozdávacého urobí druhú hlášku a potom draží každý hráč v poradí v smere hodinových ručičiek.
- D. *Karty z nesprávnej krabice*
Hláška hráča, ktorý omylom vytiahol kartu zo zlej krabice, je zrušená. Pokiaľ hráč po ľavici vinníka následne dražil, prideli vedúci umelý upravený výsledok obidvom stranám (viď pravidlo 90 : procedurálna pokuta), ak sa nahradzujúca hláška vinníka akýmkoľvek podstatným spôsobom líši od zrušenej hlášky (3). Pokiaľ vinník opakuje pôvodnú zrušenú hlášku, môže vedúci dovoliť zohrať rozdanie normálne.
- E. *Koniec dražobného obdobia*
Dražobné obdobie končí ak všetci 4 hráči pasujú, alebo keď po akejkoľvek hláške nasledovali 3 pasy v poradí a začiatkový výnos je obrátený lícom nahor. (Priatý pas mimo poradia – viď pravidlo 34).

PRAVIDLO 18 – PONUKY

- A. *Správny spôsob*
Ponuka vymenováva počet zdvihov od 1 do 7 a druh záväzku. (Pas, kontra a rekontra sú hlášky, ale nie sú to ponuky).
- B. *Vyššia ponuka*
Ponuka je vyššia než predchádzajúca ponuka, keď vymenováva rovnaký počet zdvihov a vyšší druh záväzku alebo väčší počet zdvihov a akýkoľvek druh záväzku.

(3) súper po ľavici vinníka musí opakovať pôvodnú hlášku

- C. *Dostatočná ponuka*
Ponuka, ktorá je vyššia než bezprostredne predchádzajúca, je dostatočná ponuka.
- D. *Nedostatočná ponuka*
Ponuka, ktorá nie je vyššia než bezprostredne predchádzajúca, je nedostatočná ponuka.
- E. *Poradie druhov záväzkov*
Druhy záväzkov v zostupnom poradí sú : bez tromfov, piky, srdce, kára, trefy.
- F. *Iné spôsoby*
Zónová organizácia môže povoliť iné spôsoby vykonávania hlášok.

PRAVIDLO 19 – KONTRA A REKONTRA

- A. *Kontra*
1. *Právoplatné kontra*
Hráč smie kontrovať len poslednú predchádzajúcu ponuku urobenú súperom ; po tejto ponuke nemohli nasledovať iné hlášky ako pas.
 2. *Správny spôsob kontrovania*
Kontrujúci nesmie uvádzať počet zdvihov alebo druh záväzku. Jediný správny spôsob je len slovo „kontra“.
 3. *Kontra chybne uvedenej ponuky*
Ak hráč pri kontrovaní uvedie chybne počet zdvihov alebo druh záväzku, predpokladá sa, že kontroval ponuku tak ako bola urobená. (Môže byť uplatnené pravidlo 16 – Neoprávnená informácia).
- B. *Rekontra*
1. *Právoplatná rekontra*
Hráč smie rekontrovať len predchádzajúcu súperom kontrovanú ponuku ; po hláške kontra nemohli nasledovať iné hlášky než pas.
 2. *Správny spôsob rekontrovania*
Rekontrujúci neuvádza počet zdvihov alebo druh záväzku. Jediný správny spôsob je len slovo „rekontra“.
 3. *Rekontra chybne uvedenej ponuky*
Keď hráč pri rekontrovaní uvedie chybne počet zdvihov alebo druh kontrovaného záväzku, predpokladá sa, že rekontroval ponuku tak ako bola urobená. (Môže byť uplatnené pravidlo 16 – Neoprávnená informácia).

- C. *Kontra alebo rekontra nahradená ponukou*
Kontra alebo rekontra je nahradená právoplatnou následnou ponukou.
- D. *Sadzba za kontrovaný alebo rekontrovaný záväzok*
Ak kontrovaná alebo rekontrovaná nebola nahradená inou právoplatnou ponukou, zvyšujú sa sadzby za kontrovaný alebo rekontrovaný záväzok podľa pravidla 77.

PRAVIDLO 20 – OPAKOVANIE A VYSVETLENIE HLÁŠOK

- A. *Nejasne počutá hláška*
Hráč, ktorý nepočul hlášku zreteľne môže požadovať okamžité opakovanie hlášky.
- B. *Opakovanie dražby v priebehu dražobného obdobia*
Hráč, ktorý je na rade k dražbe, je oprávnený nechať si zopakovať všetky predchádzajúce hlášky (4), ak nemá pravidlami prikázané pasovať. Všetky alerty sú do opakovania dražby zahrnuté.
- C. *Opakovanie dražby po konečnom pase*
 1. *Pripomienka na začiatkový výnos*
Po konečnom pase má ktorýkoľvek obranca právo sa spýtať, či má začiatkový výnos (viď pravidlo 47E a 41).
 2. *Opakovanie dražby*
Hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca, ak je prvýkrát na rade ku hre, môže požiadať o zopakovanie všetkých predchádzajúcich hlášok (4) (viď pravidlá 41B a 41C).
- D. *Kto smie opakovať dražbu*
Žiadosť o opakovanie dražby môže zodpovedať len jeden zo súperov.
- E. *Oprava chyby v opakovaní dražby*
Všetci hráči včítane tichého hráča, ktorý má podľa pravidiel pasovať, zodpovedajú za okamžitú opravu chyby v opakovaní dražby (viď pravidlo 12C1, ak chybné opakovanie dražby spôsobí poškodenie).
- F. *Vysvetlenie hlášok*
 1. *V priebehu dražby*
V priebehu dražby a pred záverečným pasom môže každý hráč, ak je na rade ku hre (5) požadovať úplné vysvetlenie dražby súpera (otázky sa môžu týkať použitých hlášok a tiež hlášok, ktoré mohli byť ale neboli použité); na otázky normálne odpovedá partner hráča, ktorý príslušnú hlášku použil (viď pravidlo 75C).

-
- (4) hráč nesmie požadovať len čiastočné vysvetlenie alebo prerušiť vysvetlenie pred dokončením
- (5) môže byť uplatnené pravidlo 16. Usporiadateľské organizácie môžu predpísať používanie písomných vysvetlení.

2. V priebehu zohrávky

Po záverečnom pase a po celý čas zohrávky môže ktorýkoľvek obranca, ak je na rade ku hre ⁽⁶⁾, požadovať vysvetlenie dražby súpera. Hlavný hráč, ak je na rade ku hre z vlastného listu alebo zo stola, môže požadovať vysvetlenie hlášky a výnosových konvencií a signálov obrancov.

PRAVIDLO 21 – HLÁŠKA ZALOŽENÁ NA MYLNEJ INFORMÁCII

A. Hláška založená na nedorozumení

Hráč nemá nárok na odškodnenie, keď urobil hlášku na základe vlastného nedorozumenia.

B. Hláška založená na súperovej mylnej informácii

1. Zmena hlášky

Hráč môže až do konca dražobného obdobia (viď pravidlo 17E) bez pokuty zmeniť hlášku, ak je pravdepodobné, že hlášku urobil v dôsledku mylnej informácie poskytnutej súperom (zabudnutie alertovať konvenčnú hlášku alebo zvláštnu dohodu, ak je jej alertovanie predpísané usporiadateľskou organizáciou, je považované za mylnú informáciu), za predpokladu, že jeho partner následne ešte neurobil hlášku.

2. Zmena hlášky súpera po náprave nezrovnalosti

Keď sa rozhodne hráč zmeniť hlášku, ktorú urobil v dôsledku mylnej informácie (podľa odseku 1 tohoto pravidla), jeho súper po ľavici môže zmeniť prípadnú následnú hlášku bez pokuty (za predpokladu, že jeho odvolaná hláška neposkytuje informáciu, ktorá môže poškodiť nevinnú stranu; v takom prípade vedúci môže prideliť upravený výsledok). (Neoprávnená informácia z odvolaných hlášok – viď pravidlo 16C).

3. Príliš neskoro na zmenu hlášky

Ak je príliš neskoro na zmenu hlášky, môže vedúci prideliť upravený výsledok. (Môže byť uplatnené pravidlo 40C).

ODDIEL DRUHÝ DRAŽBA SKONČILA

PRAVIDLO 22 - POSTUP PO SKONČENÍ DRAŽBY

Po skončení dražby, ak

A. Žiadny hráč neurobil ponuku

(6) môže byť uplatnené pravidlo 16. Usporiadateľské organizácie môžu predpísať používanie písomných vysvetlení.

Žiadny hráč neurobil ponuku, vrátia sa listy do krabice bez zohrávky. Nie je dovolené zamiešať a znovu rozdať.

- B. Jeden alebo viac hráčov urobilo ponuku*
Ak urobil ktorýkoľvek hráč ponuku, stáva sa posledná platná ponuka záväzkom a začína zohrávka.

Časť II

NEZROVNALOSTI V POSTUPE

PRAVIDLO 23 – POŠKODZUJÚCI VYNÚTENÝ PAS

Na toto pravidlo sú odkazované mnohé iné pravidlá, ktoré predpisujú pokuty za nezrovnalosti počas dražobného obdobia.

Ak pokuta za nezrovnalosť podľa ktoréhokoľvek pravidla ukladá partnerovi vinníka pasovať akonáhle bude prvýkrát na rade k dražbe, a vedúci usúdi, že vinník v okamihu previnenia mohol vedieť, že vynútený pas pravdepodobne poškodí nevinnú stranu, nariadi vedúci pokračovanie v dražbe a zohrávke a zváži pridelenie upraveného výsledku. (viď pravidlo 72B1).

ODDIEL PRVÝ

KARTA ODKRYTÁ PRI DRAŽBE

PRAVIDLO 24 – KARTA ODKRYTÁ ALEBO VYNESENÁ POČAS DRAŽBY

Ak vedúci rozhodne, že v dôsledku hráčovho jednania mohla byť jedna alebo viac jeho kariet počas dražby zahliadnutá jeho partnerom, vedúci nariadi, aby bola taká karta obrátená lícom nahor pokiaľ dražba neskončí a pokuta ak sa vinník stane obrancom, môže hlavný hráč s každou takou kartou zaobchádzať ako s pokutovou (pravidlo 50). Ďalej platí :

- A. Odkrytá malá karta nevynesená*
Ak je odkrytá jedna karta nižšia než honér a nebola karta predčasne vynesená, neudeľuje sa ďalšia pokuta.
- B. Odkrytý honér alebo karta vynesená predčasne*
Ak je odkrytý honér alebo bola karta predčasne vynesená, (pokuta) partner vinníka musí pasovať, akonáhle bude nabudúce na rade k dražbe (viď pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu).
- C. Odkryté dve karty alebo viac kariet*
Ak sú odkryté dve alebo viac kariet, (pokuta) partner vinníka musí pasovať akonáhle bude nabudúce na rade v dražbe (viď pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu).

ODDIEL DRUHÝ ZMENY HLÁŠOK

PRAVIDLO 25 – PRÁVOPLATNÉ A NEPRÁVOPLATNE ZMENY HLÁŠOK

- A. *Okamžitá náprava nedopatrením*
Hráč môže nahradiť hlášku urobenú nedopatrením skutočne zamýšľanou hláškou, ale iba ak tak urobí alebo sa pokúsi urobiť bez prestávky na rozmyslenie, a zároveň pokiaľ jeho partner dosiaľ neurobil následnú hlášku. Ak je jeho posledná hláška právoplatná, nie je pokutovaná ; ak je neprávoplatná, podlieha príslušnému pravidlu.
- B. *Oneskorená alebo úmyselná oprava*
Pokiaľ súper po ľavici nedraží, môže byť hláška nahradená inak ako podľa oddielu A :
1. *Nahrádzajúca hláška prijatá*
Nahrádzajúca hláška môže byť prijatá (považovaná za právoplatnú) na žiadosť súpera po ľavici vinníka (7) ; nahrádzajúca hláška je potom platná a dražba pokračuje bez pokuty. Pokiaľ súper po ľavici dražil skôr než bolo upozornené na porušenie pravidiel a vedúci rozhodne, že súper po ľavici zamýšľal svoju hlášku cez pôvodnú hlášku vinníka, vinníkova nahrádzajúca hláška zostane v platnosti bez pokuty a súper po ľavici vinníka môže tiež odvolať svoju hlášku bez pokuty (viď však pravidlo 16C2).
 2. *Nahrádzajúca hláška neprijatá*
Ak nie je nahrádzajúca hláška prijatá, je zrušená, a :
 - (a) *Pôvodná hláška neprávoplatná*
Ak bola pôvodná hláška neprávoplatná, podlieha vinník príslušnému pravidlu (a na druhú hlášku sa môžu vzťahovať výnosové pokuty podľa pravidla 26).
 - (b) *Pôvodná hláška právoplatná*
Ak bola pôvodná hláška právoplatná, musí vinník buď
 1. *Ponechať pôvodnú hlášku*
ponechať pôvodnú hlášku, v takom prípade (pokuta) jeho partner musí pasovať, akonáhle bude na rade k dražbe (viď pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu), alebo
 2. *Nahradiť inou hláškou*
nahradiť pôvodnú hlášku inou právoplatnou hláškou, v takom prípade (pokuta) dražba pokračuje normálne, avšak partner vinníka nesmie dražiť na základe informácií

(7) ak bola pôvodná ponuka nedostatočná, použije sa pravidlo 27

z partnerových odvolaných hlášok; vinná strana (8) nemôže obdržať lepší výsledok ako „priemerné mínus“ (viď pravidlo 12C1).

(c) Výnosové pokuty

V prípadoch uvedených pod (b)(1) a (b)(2) vyššie podlieha partner vinníka výnosovým pokutám, ak sa stane obrancom (viď pravidlo 26).

PRAVIDLO 26 – ODVOLANÁ HLÁŠKA, VÝNOSOVÉ POKUTY

Ak odvolá vinník hlášku a nahradí ju v danom dražobnom kole inou hláškou(9), potom ak sa stane obrancom :

A. *Hláška sa vzťahovala na určitú farbu*

Odvolaná hláška sa vzťahovala na určitú farbu alebo farby a

1. Neskôr urobená hláška vzťahujúca sa k tejto farbe bola neskôr počas dražby urobená rovnakým hráčom hláška vzťahujúca sa k tej istej farbe, výnosová pokuta sa neuplatní (viď pravidlo 16C).
2. Neskôr urobená hláška vzťahujúca sa k tejto farbe nebola neskôr počas dražby urobená hláška rovnakým hráčom vzťahujúca sa k tejto farbe, môže hlavný hráč (pokuta) prikázať partnerovi vinníka, aby vyniesol príslušnú farbu (alebo jednu z príslušných farieb) akonáhle bude prvý krát na rade k výnosu, včítane počiatočného výnosu, alebo zakázať partnerovi vinníka výnos v príslušnej farbe (alebo v jednej z príslušných farieb) akonáhle bude na rade k výnosu, včítane počiatočného výnosu, pričom tento zákaz trvá tak dlho, pokiaľ partner vinníka zostane pri výnose.

B. *Ostatné odvolané hlášky*

Pri ostatných odvolaných hláškach (pokuta) môže hlavný hráč zakázať partnerovi vinníka výnos ľubovoľnej farby (10), akonáhle bude prvýkrát na rade k výnosu, pričom tento zákaz trvá tak dlho, pokiaľ partner vinníka zostane pri výnose.

ODDIEL TRETÍ NEDOSTATOČNÁ PONUKA

PRAVIDLO 27 – NEDOSTATOČNÁ PONUKA

A. *Nedostatočná ponuka prijatá*

Akákoľvek nedostatočná ponuka môže byť prijatá (považovaná za

(8) nevinná strana obdrží výsledok dosiahnutý pri stole

(9) opakovaná hláška so zreteľne odlišným významom je považovaná za inú hlášku

(10) hlavný hráč určí farbu v čase, keď je partner vinníka prvýkrát pri výnose

právoplatnú) na žiadosť súpera po ľavici vinníka. Nedostatočná ponuka je prijatá, ak súper po ľavici vinníka urobí hlášku.

B. Nedostatočná ponuka neprijatá

Ak nie je nedostatočná ponuka v poradí prijatá, musí byť nahradená dostatočnou ponukou alebo pasom.

1. Ponuka nie je konvenčná a je opravená najbližšou dostatočnou ponukou rovnakého druhu záväzku

(a) Bez pokuty

Tak ako nedostatočná ponuka ako aj nahradzujúca dostatočná ponuka sú nepopierateľne konvenčné a oprava bola urobená najbližšou dostatočnou ponukou rovnakého druhu záväzku, dražba ďalej prebieha akoby k nezrovnalosti nedošlo. (Pravidlo 16C2 sa neuplatní, vid' však bod (b) ďalej).

(b) Pridelenie upraveného výsledku

Ak vedúci usúdi, že nedostatočná ponuka obsahovala informáciu poškodzujúcu nevinnú stranu, prideli upravený výsledok.

2. Konvenčná ponuka alebo oprava inou ponukou alebo pasom

Ak nedostatočná ponuka alebo nahradzujúca najbližšia dostatočná ponuka rovnakého druhu záväzku mohli byť konvenčné, alebo oprava bola vykonaná inou dostatočnou ponukou alebo pasom, (pokuta) partner vinníka musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe (použije sa pravidlo 10C1 a pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu; môžu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26).

3. Pokus o opravu kontrolou alebo rekontrou

Ak sa pokúsi vinník nahradiť nedostatočnú ponuku kontrolou alebo rekontrou, je táto hláška zrušená a (pokuta) partner vinníka musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe (použije sa pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu; môžu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26).

C. Nedostatočná ponuka mimo poradia

Ak urobí hráč nedostatočnú ponuku mimo poradia, použije sa pravidlo 31.

ODDIEL ŠTVRTÝ HLÁŠKA MIMO PORADIA

PRAVIDLO 28 – HLÁŠKY POVAŽOVANÉ ZA HLÁŠKY V PORADÍ

A. Súper po pravici musí pasovať

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

B. *Hláška správneho hráča rušiaca hlášku mimo poradia*

Hláška je považovaná za hlášku v poradí, keď bola urobená hráčom, ktorý bol na rade k dražbe, a ktorá bola urobená skôr, než bola stanovená pokuta za súperovu hlášku mimo poradia; taká hláška má za následok zánik práva pokutovať súperovu hlášku mimo poradia a dražba ďalej pokračuje, akoby k dražbe mimo poradia nedošlo; uplatní sa však pravidlo 16C2.

PRAVIDLO 29 – POSTUP PO HLÁŠKE MIMO PORADIA

A. *Strata práva pokutovať*

Po hláške mimo poradia môže súper po ľavici vinníka urobiť hlášku, čím zaniká právo pokutovať hlášku mimo poradia.

B. *Hláška mimo poradia zrušená*

Ak neurobí súper po ľavici vinníka hlášku (podľa odseku A), je hláška mimo poradia zrušená a dražba sa vracia ku hráčovi, ktorý bol správne na rade k dražbe. Akonáhle bude na rade k dražbe, môže vinník urobiť ľubovoľnú právoplatnú hlášku, ale jeho strana bude pokutovaná podľa pravidiel 30, 31 alebo 32.

C. *Hláška mimo poradia je konvenčná*

Ak je hláška mimo poradia konvenčná, uplatní sa ustanovenie pravidiel 30, 31 a 32 na druh záväzku v skutočnom vzťahu ku konvenčnej hláške a nie na druh menovaného záväzku.

PRAVIDLO 30 – PAS MIMO PORADIA

Ak pasoval hráč mimo poradia hláška bola zrušená, pretože nebola prijatá podľa pravidla 29 :

A. *Skôr než ktorýkoľvek hráč urobil ponuku*

Ak pasoval hráč mimo poradia skôr než ktorýkoľvek hráč urobil ponuku, (pokuta) vinník musí pasovať akonáhle je prvýkrát na rade k dražbe a môže byť uplatnené pravidlo 72B1.

B. *Po tom čo niektorý hráč urobil ponuku*

1. Na rade bol súper po pravici

Ak bolo pasované mimo poradia potom, čo niektorý hráč urobil ponuku a na rade bol súper vinníka po pravici, (pokuta) vinník musí pasovať, akonáhle bude nabudúce na rade k dražbe (ak sa vzťahuje pas mimo poradia konvenčne k určitej farbe či farbám a takto predáva informáciu, môžu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26).

2. Na rade bol partner

- (a) Pokuta pre vinníka
Ak bolo pasované mimo poradia potom čo niektorý hráč urobil ponuku a na rade bol partner vinníka, (pokuta) vinník musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe a môže byť uplatnené pravidlo 72B1.
 - (b) Obmedzenie partnera vinníka
Partner vinníka môže urobiť akúkoľvek dostatočnú ponuku a môže pasovať, ale nesmie v danom kole kontrovať alebo rekontrovať. Môže byť uplatnené pravidlo 72B1.
3. Na rade bol súper po ľavici
Ak bolo pasované mimo poradia potom, čo niektorý hráč urobil ponuku a na rade bol súper vinníka po ľavici, je pás mimo poradia považovaný za zmenu hlášky a uplatní sa pravidlo 25.
- C. *Konvenčný pas mimo poradia*
Ak je pas mimo poradia konvenčný, uplatní sa pravidlo 31 a nie toto pravidlo. Pas je konvenčný vtedy, ak v dôsledku zvláštnej dohody sľubuje viac než určitú silu listu alebo ak sľubuje alebo popiera hodnoty inej než v posledne menovanej farbe.

PRAVIDLO 31 – PONUKA MIMO PORADIA

Ak hráč urobil ponuku mimo poradia (a ponuka bola zrušená, pretože nebola prijatá podľa pravidla 29) :

- A. *Na rade bol súper po pravici*
Ak vinník urobil ponuku (alebo konvenčne pasoval partnerovu hlášku - v tom prípade sa uplatní bod A2(b)) a na rade bol súper po pravici vinníka:
- 1. Súper po pravici pasuje
Ak súper po pravici vinníka pasuje, musí vinník opakovať pôvodnú ponuku mimo poradia, a ak je táto ponuka právoplatná, nie je žiadna pokuta
 - 2. Súper po pravici nepasuje
Ak súper po pravici urobí právoplatnú ponuku (11), kontruje alebo rekontruje, môže vinník urobiť akúkoľvek právoplatnú ponuku ; pokiaľ táto ponuka
 - (a) Opakuje druh záväzku
opakuje druh záväzku pôvodnej ponuky mimo poradia (pokuta), partner vinníka musí pasovať akonáhle bude na rade k dražbe (viď pravidlo 23).
 - (b) Neopakuje druh záväzku
neopakuje druh záväzku pôvodnej ponuky mimo poradia, mô-

(11) neprávoplatná hláška súpera po pravici je pokutovaná obvyklým spôsobom

žu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26 a (pokuta) partner vinníka musí pasovať kedykoľvek bude na rade ku hre (viď pravidlo 23).

B. Na rade bol partner alebo súper po ľavici

Ak vinník urobil ponuku a na rade bol partner, alebo súper po ľavici vinníka, pričom vinník skôr nedražil (12), (pokuta) partner vinníka musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe (viď pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu) a môžu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26.

PRAVIDLO 32 – KONTRA ALEBO REKONTRA MIMO PORADIA

Kontra alebo rekontra mimo poradia môže byť prijatá súperom, ktorý je ďalší na rade k dražbe (viď pravidlo 29) s výnimkou neprípustného kontra alebo rekontra, nesmie byť nikdy prijaté (viď pravidlo 35A, ak súper, ktorý je ďalší na rade napriek tomu draží). Ak nie je hláška mimo poradia prijatá, je zrušená ; môžu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26B a :

A. Na rade bol partner vinníka

Ak bolo kontrované alebo rekontrované mimo poradia a na rade bol partner vinníka, (pokuta) partner vinníka musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe (viď pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu).

B. Na rade bol súper po pravici

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

1. Súper po pravici pasuje

Ak súper po pravici pasuje, musí vinník opakovať pôvodné kontra alebo rekontra urobené mimo poradia a nie je uplatnená žiadna pokuta, a ak sa nejedná o neprípustné kontra alebo rekontra, v tom prípade sa uplatní pravidlo 36.

2. Súper po pravici draží

Ak súper po pravici vinníka draží, vinník môže v danom kole urobiť ľubovoľnú právoplatnú hlášku a (pokuta) partner vinníka musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe (viď pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu).

PRAVIDLO 33 – SÚČASNÉ HLÁŠKY

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

(12) neskoršie hlášky, ak je súper po ľavici na rade k dražbe, sú považované za zmenu hlásky a použije sa pravidlo 25

PRAVIDLO 34 – ZACHOVANIE PRÁVA NA HLÁŠKU

Ak nasledovali po hláške 3 pasy, dražba nekončí, ak jeden z týchto pasov bol urobený mimo poradia a týmto spôsobom by bol niektorý hráč zbavený práva na hlášku v danom kole. Dražba sa vracia k hráčovi, ktorý bol z dražby vynechaný. Všetky nasledovné pasy sú zrušené a dražba pokračuje akoby k nezrovnalosti nedošlo.

PRAVIDLO 35 – NEPRÍPUSTNÁ HLÁŠKA PREPÁČENÁ

Ak po akejkoľvek neprípustnej hláške uvedenej nižšie súper po ľavici vinníka urobí hlášku skôr, ako je stanovená pokuta, nie je neprípustná hláška pokutovaná (výnosové pokuty podľa pravidla 26 sa neuplatňujú), a :

A. *Kontra alebo rekontra*

Ak bolo neprípustnou hláškou kontra alebo rekontra v rozpore s pravidlom 19, neprípustná hláška a všetky následné hlásky sú zrušené. Dražba sa vracia k hráčovi, ktorý bol na rade a dražba pokračuje akoby k nezrovnalosti nedošlo.

B. *Dražba hráča, ktorý mal pasovať*

Ak urobil neprípustnú hlášku – ponuku, kontra alebo rekontra – hráč, ktorý mal podľa pravidiel pasovať, táto hláška a všetky následné právoplatné hlásky platia. Pokiaľ mal vinník pasovať do konca dražby, platí táto povinnosť pasovať pre všetky následné dražobné kolá.

C. *Ponuka viac než sedem*

Ak bola neprípustnou hláškou ponuka viac než sedem, neprípustná hláška a všetky následné hlásky sú zrušené. Vinník musí nahradiť túto neprípustnú hlášku pasom a dražba pokračuje akoby k nezrovnalosti nedošlo.

D. *Hláška po konečnom pase*

Ak bola neprípustnou hláškou hláška po konečnom pase, neprípustná hláška a všetky následné hlásky sú zrušené bez pokuty.

ODDIEL PIATY NEPRÍPUSTNÉ HLÁSKY

PRAVIDLO 36 – NEPRÍPUSTNÉ KONTRA ALEBO REKONTRA

Akékoľvek kontra alebo rekontra v rozpore s pravidlom 19 sa ruší. Vinník musí nahradiť hlášku právoplatnou hláškou a (pokuta) partner vinníka musí pasovať kedykoľvek bude na rade k dražbe (viď pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu); môžu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26. (Ak sa jedná o hlášku mimo poradia, viď pravidlo 32; a ak urobí súper po ľavici vinníka hlášku, viď pravidlo 35A).

PRAVIDLO 37 – PORUŠENIE POVINNOSTI PASOVAŤ

Ponuka, kontra alebo rekontra urobené hráčom, ktorý je podľa pravidiel povinný pasovať sa ruší a (pokuta) obidvaja členovia vinnej strany musia pasovať kedykoľvek budú na rade k dražbe (viď pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu); môžu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26. (Ak urobí súper po ľavici vinníka hlášku, viď pravidlo 35B).

PRAVIDLO 38 – PONUKA VIAC NEŽ SEDEM

Zohrávka ani výsledok záväzku viac než sedem nie sú prípustné. Ponuka vyššia než sedem je zrušená, a (pokuta) obidvaja členovia vinnej strany musia pasovať kedykoľvek budú na rade k dražbe (viď pravidlo 23, ak vynútený pas poškodí nevinnú stranu); môžu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26. (Ak urobí súper po ľavici vinníka hlášku, viď pravidlo 35C).

PRAVIDLO 39 – HLÁŠKA PO ZÁVEREČNOM PASE

Hláška po záverečnom pase je zrušená a :

- A. *Pas obrancu alebo hláška urobená stranou hlavného hráča*
Ak sa jedná o pas obrancu alebo o akúkoľvek hlášku budúceho hlavného hráča alebo tichého hráča, neudeľuje sa pokuta.
- B. *Iná hláška obrancu*
Po inej hláške obrancu – ponuke, kontra alebo rekontra – môžu byť uplatnené výnosové pokuty podľa pravidla 26. (Ak urobí súper po ľavici vinníka hlášku, viď pravidlo 35D).

ODDIEL ŠIESTY KONVENCIA A DOHODY

PRAVIDLO 40 – DOROZUMIEVANIE MEDZI PARTNERMI

- A. *Právo zvoliť hlášku alebo zahraniie*
Hráč môže bez predchádzajúceho oznámenia urobiť akúkoľvek hlášku alebo zahraniie (včítane hlášky úmyselne navádzajúcej na omyl, napr. klamlivé hlášky alebo hlášky a zahraniia, ktoré sa odchyľujú od všeobecných alebo skôr oznámených dohôd) za predpokladu, že takáto hláška alebo zahraniie nie je založené na partnerskej dohode.
- B. *Zákaz neoznámeného dorozumievania medzi partnermi*
Hráč nesmie urobiť hlášku alebo zahraniie založené na zvláštnej partnerskej dohode, pokiaľ sa nedá rozumne predpokladať, že súper rozumie jej významu, alebo pokiaľ strana neoznámí používanie takejto hlášky alebo zahraniia v súlade s ustanoveniami usporiadateľskej organizácie.

- C. *Právomoc vedúceho*
Ak vedúci usúdi, že strana bola poškodená tým, že súper nevyvetlil plný význam použitej hlásky alebo zahraniá, môže pridelit' upravený výsledok.
- D. *Obmedzenie konvencií*
Usporiadateľská organizácia môže obmedziť používanie partnerských konvencií v dražbe i zohrávke. Zónové organizácie môžu navyš obmedziť dohody medzi partnermi (aj nekonvenčné) dovoľujúce, aby počiatočná hláška na prvom stupni bola urobená s listom o kráľa alebo viac pod priemernou silou listu. Zónová organizácia môže toto právo postúpiť.
- E. *Konvenčná karta*
1. *Povinná konvenčná karta*
Usporiadateľská organizácia môže predpísať konvenčné karty, v ktorých partneri uvádzajú používané konvencie a ostatné dohody, a môže stanoviť pravidlá používania konvenčných kariet včítane požiadavky, aby obaja partneri používali rovnaký dražobný systém (taká požiadavka nesmie obmedzovať dražobný štýl a úsudok hráča, len použité metódy).
 2. *Nahliadnutie do konvenčnej karty súpera*
Ktorýkoľvek hráč s výnimkou tichého hráča smie nazerať do konvenčnej karty súperov, ale nikdy nie do vlastnej, kedykoľvek je na rade ku dražbe alebo hre (13).

KAPITOLA VI.

Zohrávka

ČASŤ I – POSTUP

ODDIEL PRVÝ – SPRÁVNY POSTUP

PRAVIDLO 41 – ZAČIATOK ZOHRÁVKY

- A. *Počiatočný výnos lícom nadol*
Akonáhle nasledovali 3 pasy v poradí po ponuke, kontre alebo rekontre, obranca po ľavici predpokladaného hlavného hráča vykoná počiatočný výnos lícom nadol (14). Počiatočný výnos lícom nadol môže byť vzatý späť len na pokyn vedúceho po vzniknutej nezrovnalosti (viď pravidlo 47E2); karta vzatá späť musí byť vrátená do listu obrancu.

(13) hráč nie je oprávnený robiť počas dražby alebo zohrávky žiadne poznámky, používať výpočtové alebo záznamové pomôcky. Usporiadateľská organizácia však môže definovať neobvyklé dražobné metódy a povoliť pri stole používanie písomných poznámok k obrane proti súperovým neobvyklým metódam.

(14) usporiadateľská organizácia môže požadovať počiatočný výnos lícom nahor

- B. Opakovanie dražby a otázky**
Pred odkrytím počiatocného výnosu môže partner vynášajúceho a predpokladaný hlavný hráč požiadať o zopakovanie dražby alebo požiadať o vysvetlenie súperovej hlásky (viď pravidlo 20). Hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca, ak je prvýkrát na rade ku hre môže žiadať o zopakovanie dražby; toto právo zaniká, akonáhle vynesie kartu. Obrancovia (podliehajúci pravidlu 16) a hlavný hráč majú právo žiadať o vysvetlenie počas zohrávky, ak sú na rade ku hre.
- C. Odkrytie počiatocného výnosu**
Po uplynutí doby určenej pre otázky je počiatocný výnos odkrytý lícom nahor a začína zohrávka. List tichého hráča je vyložený. Teraz je už neskoro na zopakovanie dražby (viď odsek B vyššie), avšak hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca, ak je na rade ku hre, má právo na informáciu, aký je záväzok a či bol kontrovaný alebo rekontrovaný, nie však kým.
- D. List tichého hráča**
Po odkrytí počiatocného výnosu tichý hráč vyloží svoj list lícom nahor, usporiadaný podľa farieb a podľa hodnôt do stĺpcov smerom k hlavnému hráčovi, s tromfmi po ľavej strane z pohľadu hlavného hráča. Hlavný hráč hrá zo svojho listu i z listu tichého hráča.

PRAVIDLO 42 – PRÁVA TICHÉHO HRÁČA

- A. Neobmedzené práva**
1. Podávať informácie
Tichý hráč je oprávnený poskytovať za prítomnosti vedúceho informácie o skutočnostiach alebo pravidlách.
 2. Sledovať zdvihy
Tichý hráč sleduje počet získaných a stratených zdvihov
 3. Hrať v mene hlavného hráča
Tichý hráč hrá karty z listu tichého hráča na pokyn hlavného hráča (viď pravidlo 45F, ak tichý hráč naznačí pridanie karty).
- B. Obmedzené práva**
Tichý hráč vykonáva ďalšie práva s obmedzeniami podľa pravidla 43.
1. Pýtať sa nepriznanie farby
Tichý hráč sa môže pýtať hlavného hráča (ale nie obrancu), keď nepriznal farbu, ak má kartu vynesenej farby.
 2. Pokúsiť sa predísť nezrovnalosti
Tichý hráč sa môže pokúsiť predísť akejkolvek nezrovnalosti spôsobenej hlavným hráčom.
 3. Upozorniť na nezrovnalosť
Tichý hráč môže upozorniť na akúkoľvek nezrovnalosť ale len po skončení zohrávky.

PRAVIDLO 43 – OBMEDZENIE PRÁV TICHÉHO HRÁČA

Na rozdiel od pravidla 42:

A. *Obmedzenie práv tichého hráča*

1. Všeobecné obmedzenia
 - (a) Privolať vedúceho
Pokiaľ na nezrovnalosť neupozornil iný hráč, tichý hráč nemá počas zohrávky ako prvý požadovať privolanie rozhodcu.
 - (b) Upozorniť na nezrovnalosť
Tichý hráč nemá upozorňovať na nezrovnalosť počas zohrávky.
 - (c) Zúčastňovať sa hry alebo komentovať hru
Tichý hráč sa nesmie zúčastňovať hry a akokoľvek komentovať priebeh zohrávky.
2. Obmedzenia práv spojené s konkrétnou pokutou
 - (a) Výmena listov
Tichý hráč si nesmie vymeniť list s hlavným hráčom
 - (b) Opustiť miesto a sledovať zohrávku hlavného hráča
Tichý hráč nesmie opustiť svoje miesto a sledovať zohrávku hlavného hráča.
 - (c) Pozrieť sa na list obrancu
Tichý hráč sa nesmie z vlastnej iniciatívy pozrieť na líce žiadnej karty z listu obrancu.

B. *Pokuty za previnenie*

1. Všeobecné pokuty
Tichý hráč podlieha pokute podľa pravidla 90 za každé porušenie pravidiel podľa predchádzajúcich odsekov A1 alebo A2.
2. Zvláštne pokuty
Ak tichý hráč prekročí obmedzenia v odseku A2 a následne :
 - (a) Varuje hlavného hráča pred nesprávnym výnosom
varuje hlavného hráča pred výnosom z nesprávnej strany, (pokuta) ktorýkoľvek obranca môže prikázať, z ktorého listu má hlavný hráč vyniesť.
 - (b) Opýta sa hlavného hráča na možnú nezrovnalosť
Ako prvý sa opýta či sa hlavný hráč pridaním nedopustí nepriznania farby, hlavný hráč musí pridať právoplatnú kartu a uplatní sa pokuta podľa pravidla 64 ako keby došlo k dokonanému nepriznaniu farby.
3. Ak tichý hráč prekročí obmedzenia uvedené v odseku A2 a následne prvý upozorní na nezrovnalosť spôsobenú obrancom, nie je stanovená pokuta.. Ak v takom prípade získajú obrancovia z nezrovnalosti výhodu, prideli vedúci k zachovaniu rovnosti upravený výsledok oboj stranám.

PRAVIDLO 44 – POSTUP ZOHRÁVKY

- A. *Výnos ku zdvihu*
Hráč, ktorý vynáša ku zdvihu, môže vyniesť akúkoľvek kartu (pokiaľ nepodlieha obmedzeniam za nezrovnalosť spôsobenú jeho stranou).
- B. *Následné pridanie ku zdvihu*
K vynesenej karte pridáva postupne každý hráč v poradí kartu. Štyri karty takto zahrané tvoria zdvih. (Spôsob hrania kariet a usporiadania zdvihov rieši pravidlo 65).
- C. *Povinnosť priznať farbu*
Hráč musí vyhovieť povinnosti priznať farbu. 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 farbu (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*
Hráč, ktorý získal zdvih, vynáša k ďalšiemu zdvihu.

PRAVIDLO 45 – HRANÁ KARTA

- A. *Hraná karta*
Ktorýkoľvek hráč s výnimkou tichého hráča hrá kartu tak, že kartu vytiahne zo svojho listu a položí ju lícom nahor (15) 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 vezme menovanú kartu a položí ju lícom nahor na stôl. Hlavný hráč tak tiež môže, ak je to nutné, hrať žiadanou kartou z listu tichého hráča sám.
- C. *Povinné pridanie karty*
1. *Karta obrancu*
Karta držaná obrancom tak, že jeho partner môže zahliadnuť líce karty, musí byť zahraná k prebiehajúcejmu zdvihu (ak obranca už k prebiehajúcejmu zdvihu právoplatne pridal, použije sa pravidlo 45E).

(15) počiatkový výnos je vykonaný lícom nadol (ak usporiadateľská organizácia neurčí inak)

2. Karta hlavného hráča
Hlavný hráč musí hrať kartu zo svojho listu, ak je držaná lícom nahor tak, že sa dotýka stola alebo takmer dotýka stola, alebo je držaná v polohe naznačujúcej jej odohranie.
 3. Karta tichého hráča
Karta tichého hráča musí byť hraná, 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. Menovaná alebo určená karta
 - (a) Hranie menovanej karty
Karta musí byť zahraná, ak hráč kartu menuje alebo ináč označí ako kartu, ktorou zamýšľal hrať.
 - (b) Zmena nedopatrením označenej karty
Hráč smie bez pokuty zmeniť označenie karty urobené nedopatrením, ak tak urobí bez prestávky na rozmyslenie; ak však súper v poradí už zahral kartu pred zmenou označenia, môže vziať túto kartu späť bez pokuty a zahrať inou právoplatnou kartou (viď pravidlo 47E).
 5. Pokutová karta
Pokutová karta, malá alebo veľká, môže byť hraná povinne podľa pravidla 50.
- D. Karta chybne zahraná tichým hráčom*
Ak položí tichý hráč do polohy hranej karty kartu, ktorú hlavný hráč nomenoval, karta musí byť vrátená, ak je na nezrovnalosť upozornené skôr ako obe strany zahrali k nasledujúcemu zdvihu; obranca môže (bez pokuty) vziať späť kartu, ktorú zahral po chybe avšak skôr ako na chybu bolo upozornené. Ak súper po pravici hlavného hráča zmení zahranú kartu, môže hlavný hráč vziať späť kartu, ktorou zahral následne ku zdvihu (viď pravidlo 16C2).
- E. Piata karta hraná ku zdvihu*
1. Obrancom
Piata karta hraná ku zdvihu obrancom sa stáva pokutovou kartou podľa pravidla 50, pokiaľ vedúci neurčí, že karta bola vynesená a uplatní sa pravidlo 53 alebo pravidlo 56.
 2. Hlavným hráčom
Ak pridá piatu kartu ku zdvihu hlavný hráč zo svojho listu alebo z listu tichého hráča, nie je stanovená pokuta, pokiaľ vedúci neurčí, že karta bola vynesená a uplatní sa pravidlo 55.
- F. Tichý hráč naznačí hranie karty*
Po vyložení kariet na stôl sa tichý hráč nesmie dotknúť (s výnimkou urovnania kariet) alebo naznačiť hranie žiadnej karty bez pokynú hlavného

hráča. Ak tak urobí, musí byť bezodkladne privolaný vedúci. Vedúci rozhodne či jednanie tichého hráča predstavovalo náznak hlavnému hráčovi; v takom prípade vedúci nechá pokračovať v hre a vyhradí si právo prideliť upravený výsledok, ak obrancovia boli naznačením pridania poškodení.

- G. *Obrátenie zdvihu*
Žiadny hráč nemá obrátiť lícom nadol vlastnú kartu zahranú ku zdvihu, pokiaľ ku zdvihu nezahrali všetci štyria hráči.

ODDIEL DRUHÝ NEZROVNALOSTI V POSTUPE

PRAVIDLO 46 – NEÚPLNÉ ALEBO CHYBNÉ MENOVANIE KARTY TICHÉHO HRÁČA

- A. *Správny postup*
Hlavný hráč má pri označení karty, ktorou zamýšľal hrať z listu tichého hráča, jasne určiť farbu a hodnotu karty.
- B. *Neúplné alebo chybné menovanie karty*
V prípade, že hlavný hráč neúplne alebo chybné menoval kartu z listu tichého hráča, uplatňujú sa nasledujúce obmedzenia (s výnimkou nesporne iného úmyslu hlavného hráča) :
1. *Neúplné označenie hodnoty*
Ak použije hlavný hráč pri hre z listu tichého hráča k označeniu hranej karty slovo „veľkú“ alebo slovo podobného významu, predpokladá sa, že žiada najvyššiu kartu v označenej farbe . ak hrá z listu tichého hráča ako štvrtý ku zdvihu, predpokladá sa, že žiada najnižšiu kartu, ktorá vezme zdvih; ak požaduje aby tichý hráč vzal zdvih, predpokladá sa, že žiada najnižšiu kartu, ktorá vezme zdvih; ak použije slovo „malú“ alebo slovo podobného významu, predpokladá sa, že žiada najnižšiu kartu.
 2. *Označenie karty ale nie hodnoty*
Ak menuje hlavný hráč farbu ale nie hodnotu, predpokladá sa, že žiada najnižšiu kartu v určenej farbe.
 3. *Označenie hodnoty ale nie farby*
Ak menuje hráč hodnotu ale nie farbu :
 - (a) *Pri výnose*
Predpokladá sa, že hlavný hráč pokračuje vo farbe, v ktorej tichý hráč získal predchádzajúci zdvih, pokiaľ je v liste karta tejto hodnoty.
 - (b) *V ostatných prípadoch*
V ostatných 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 takýchto kariet, musí hlavný hráč určiť ktorú má na mysli
4. List tichého hráča kartu neobsahuje
Ak menuje hlavný hráč kartu, ktorú list tichého hráča neobsahuje, označenia karty je neplatné a hlavný hráč určí inú kartu.
 5. Nie je označená farba ani hodnota
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 kartu tichého hráča na zahraniť.

PRAVIDLO 47 – VRÁTENIE HRANEJ KARTY SPÄŤ

- A. *Za účelom splnenia pokuty*
Hraná karta môže byť vrátená späť za účelom splnenia pokuty (karta obrancu vrátená späť sa môže stať pokutovou kartou, viď pravidlo 49).
- B. *K náprave neprávoplatného pridania*
Hraná karta môže byť vrátená späť k náprave nesprávneho alebo súčasného pridania (viď pravidlo 58, súčasné zahraniť a pre obrancu pravidlo 49, pokutová karta).
- C. *K oprave omylom zahranej karty*
Hraná karta môže byť vrátená späť bez pokuty po zmene označenia hranej karty podľa pravidla 45C4(b).
- D. *Po zmene pridania súperom*
Po zmene karty pridanej súperom môže byť hraná karta vrátená späť bez pokuty (avšak viď pravidlo 62C2) a nahradená inou.
- E. *Zmena hry založená na mylnej informácii*
 1. Výnos mimo poradia
Výnos mimo poradia môže byť vrátený späť bez pokuty, ak bol vynášajúci hráč chybné informovaný, že je na rade vyniesť (súper po ľavici nesmie výnos mimo poradia prijať).
 2. Vrátenie hranej karty späť
 - (a) Nikto nehral
Hráč môže vrátiť späť kartu hranú po mylnom vysvetlení súperovej hlásky alebo zahraniť a pred opraveným vysvetlením, avšak len pokiaľ nebola zahraniť ďalšia karta ku zdvihu. Počiatočný výnos nesmie byť vrátený späť, ak tichý hráč už ukázal niektorú kartu.
 - (b) Bolo už hrané
Ak je príliš neskoro na opravu podľa predchádzajúceho odseku (a), uplatní sa pravidlo 40C.

- F. *Neprávoplatné vrátenie karty späť*
S výnimkou prípadov uvedených v odsekoch A –E tohoto pravidla nemôže byť hraná karta vrátená späť,

ČASŤ II. POKUTOVÁ KARTA

PRAVIDLO 48 – ODKRYTIE KARIET HLAVNÉHO HRÁČA

- A. *Hlavný hráč odkryje kartu*
Hlavný hráč nie je pokutovaný za odkrytie karty. Karta hlavného hráča alebo tichého hráča sa nemôže stať pokutovou kartou. Hlavný hráč nie je povinný hrať kartu, ktorú neúmyselne pustil.
- B. *Hlavný hráč vyloží karty*
1. Po počiatocnom výnose mimo poradia
Ak vyloží hlavný hráč svoje karty po počiatocnom výnose mimo poradia, použije sa pravidlo 54.
 2. V inom prípade
Ak vyloží hlavný hráč svoje karty v inom prípade ako ihneď po počiatocnom výnose mimo poradia, predpokladá sa, že hlavný hráč si nárokuje alebo sa vzdáva zdvihov a použije sa pravidlo 68.

PRAVIDLO 49 – ODKRYTIE KARIET OBRANCU

S výnimkou normálneho priebehu hry alebo uplatnenia týchto pravidiel, akonáhle sa karta obrancu dostane do polohy, že jeho partner môže zahliadnuť jej líce, alebo obranca menuje kartu zo svojho listu, (pokuta) stane sa každá taká karta pokutovou kartou (viď pravidlo 50); viď však poznámku k pravidlu 68, ak obranca urobí prehlásenie k práve prebiehajúcemu zdvihu.

PRAVIDLO 50 – POUŽÍVANIE POKUTOVEJ KARTY

Karta predčasne odkrytá obrancom (ale nie vynesená, viď pravidlo 57) sa stáva pokutovou kartou, pokiaľ vedúci neurčí inak. Vedúci prideli v rámci nápravy nezrovnalostí upravený výsledok, keď sa domnieva, že má byť uplatnené pravidlo 72B1.

- A. *Pokutová karta zostáva odkrytá*
Pokutová karta musí byť ponechaná na stole lícom nahor pre hráčom, ktorému patrí, pokiaľ nie je stanovená iná pokuta.

B. Veľká alebo malá pokutová karta

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

C. Používanie malej pokutovej karty

Ak má obranca malú pokutovú kartu, nesmie hrať inou kartou tej istej farby pod hodnotou honéra pokiaľ nezahrá pokutovú kartu (môže však hrať honéra). Partner vinníka nepodlieha výnosovej pokute, ale informácia získaná odkrytím pokutovej karty je vedľajšia, neoprávnená informácia podľa pravidiel 16A.

D. Používanie veľkej pokutovej karty

Ak má obranca veľkú pokutovú kartu, podlieha vinník a jeho partner obmedzeniam; vinník, ak je na rade ku hre, a jeho partner, ak je na výnose.

1. Vinník na rade ku hre

Veľká pokutová karta musí byť hraná pri prvej právoplatnej príležitosti, t.j. pri výnose, priznaní farby, odhodení alebo tromfnutia (skutočnosť, že hráč má povinnosť zahrať pokutovú kartu, je pre jeho partnera oprávnenou informáciou , ale iná informácia z odkrytej pokutovej karty je neoprávnená). Ak má obranca dve alebo viac pokutových kariet, ktoré môžu byť právoplatne zahrané, hlavný hráč určí , ktorá bude zahraná. Povinnosť priznať farbu alebo vyhovieť výnosovej alebo hernej pokute má prednosť pred požiadavkou zahrať veľkú pokutovú kartu, pokutová karta však musí zostať obrátená lícom nahor a musí byť hraná pri nasledujúcej právoplatnej príležitosti.

2. Partner vinníka na výnose

Ak je obranca na výnose a jeho partner má veľkú pokutovú kartu, nesmie vyniesť, dokiaľ hlavný hráč neoznami jednu z nižšie uvedených možností (ak obranca vynesie predčasne, podlieha pokute podľa pravidla 49). Hlavný hráč môže požadovať:

(a) Prikázať alebo zakázať výnos farby

Prikázať (16) obrancovi vyniesť farbu pokutovej karty, alebo zakázať (16) výnos v tejto farbe tak dlho, pokiaľ zostane pri výnose (pre dve alebo viac pokutových kariet, vid' pravidlo 51); ak využije hlavný hráč toto právo, odkrytá karta prestáva byť pokutovou kartou a je zaradená späť do listu.

(b) Nepožadovať ani nezakazovať výnos

Nepožadovať ani nezakazovať výnos. V takom prípade môže obranca vyniesť ľubovoľnú kartu; pokutová karta zostáva pokutovou

(16) ak nemôže hráč vyniesť tak ako je to požadované, použije sa pravidlo 59

PRAVIDLO 51 – DVE ALEBO VIAC POKUTOVÝCH KARIET

- A. *Vinník na rade ku hre*
Ak má obranca dve alebo viac právoplatných pokutových kariet, hlavný hráč určí, ktorá pokutová karta bude v danom kole zahraná.
- B. *Partner vinníka na výnose*
1. Pokutové karty rovnakej farby
 - (a) Hlavný hráč požaduje výnos v tejto farbe
Ak má obranca dve alebo viac pokutových kariet v jednej farbe, partner vinníka je na výnose a hlavný hráč požaduje výnos v tejto farbe, karty v tejto farbe prestávajú byť pokutovými farbami a sú zaradené späť do listu; vinník môže ku zdvihu hrať ľubovoľnou právoplatnou kartou.
 - (b) Hlavný hráč zakáže výnos v tejto farbe
Ak hlavný hráč zakáže výnos v tejto farbe, obranca zaradí späť do listu všetky pokutové karty v tejto farbe a môže hrať ku zdvihu ľubovoľnou právoplatnou kartou.
 2. Pokutové karty vo viacerých farbách
 - (a) Hlavný hráč požaduje výnos v určitej farbe
Ak má obranca pokutové karty vo viacerých farbách, hlavný hráč môže požadovať, aby partner vyniesol ktorúkoľvek farbu, v ktorej má obranca pokutovú kartu (ale potom sa uplatní predchádzajúci odsek B1(a)).
 - (b) Hlavný hráč zakáže výnos v určitej farbe
Ak má obranca pokutové karty vo viac než jednej farbe, hlavný hráč môže zakázať partnerovi vinníka výnos v jednej alebo vo viacerých takýchto farbách; obranca zaradí späť do listu všetky pokutové karty v každej z farieb, v ktorých hlavný hráč zakázal výnos a môže hrať ku zdvihu ľubovoľnú právoplatnú kartu.

PRAVIDLO 52 - KEĎ SA ZABUDNE VYNIESTĽ ALEBO PRIDAŤ POKUTOVÁ KARTA

- A. *Obranca zabudne pridať pokutovú kartu*
Ak zabudne obranca vyniesť alebo pridať pokutovú kartu, ako vyžaduje pravidlo 50, nesmie z vlastnej iniciatívy vziať späť žiadnu kartu, ktorou nesprávne zahral.
- B. *Obranca pridá inú kartu*
1. Pridanie karty prijaté
 - (a) Hlavný hráč môže prijať pridanie
Ak obranca, ktorý mal podľa pravidiel pridať pokutovú kartu, vyniesol alebo pridal inú kartu, hlavný hráč môže takýto výnos alebo pridanie prijať.

- (b) Hlavný hráč musí prijať pridanie
Hlavný hráč musí prijať výnos alebo pridanie, ak sám následne pridal zo svojho listu alebo z listu tichého hráča.
 - (c) Pokutová karta zostáva pokutovou kartou
Ak je zahraničná karta prijatá podľa odseku (a) alebo (b) vyššie, nezahraná pokutová karta zostáva pokutovou kartou.
2. Pridanie karty odmietnuté
Hlavný hráč môže požadovať aby obranca nahradil neprávoplatne vynesenu alebo pridanú kartu kartou pokutovou. Každá karta neprávoplatne vynesená alebo pridaná obrancom v priebehu nezrovnalosti sa stáva veľkou pokutovou kartou.

ČASŤ III.

VÝNOSY A PRIDANIA PROTI PRAVIDLÁM ODDIEL PRVÝ – VÝNOS MIMO PORADIA

PRAVIDLO 53 – PRIJATÝ VÝNOS MIMO PORADIA

- A. *Uznaný výnos mimo poradia*
Akýkoľvek výnos mimo poradia môže byť uznaný ako správny výnos. Výnos je uznaný ako správny výnos, ak hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca, podľa prípadu, výnos prijme (prehlásením v tomto zmysle), alebo ďalší hráč v poradí pridá k nesprávnemu výnosu, vid' však pravidlo 47E1. (Ak nie je nesprávny výnos prijatý prehlásením alebo pridaním k nesprávnemu výnosu, bude vedúci požadovať aby bolo vynesené zo správneho listu).
- B. *Nesprávny obranca pridá k nesprávnemu výnosu hlavného hráča*
Ak obranca po pravici listu, z ktorého hlavný hráč vyniesol mimo poradia (17) pridal k nesprávnemu výnosu, výnos platí a použije sa pravidlo 57.
- C. *Správny výnos urobený neskôr ako nesprávny výnos*
Ak bol správne na rade súper hráča, ktorý vyniesol mimo poradia, tento súper môže urobiť správny výnos ku zdvihu, bez toho žeby ním zahraničná karta bola považovaná za kartu zahraničnou k nesprávnemu výnosu. V takom prípade platí správny výnos a všetky karty omylom zahraničné k tomuto zdvihu môžu byť vrátené späť bez pokuty. (Na obrancu sa vzťahuje pravidlo 16C2).

(17) porovnaj odsek C nižšie

PRAVIDLO 54 – POČIATOČNÝ VÝNOS MIMO PORADIA

Ak je vynesené mimo poradia lícom nahor k počiatočnému výnosu a partner vinníka vynesie lícom nadol, vedúci nariadi aby výnos lícom nadol bol vrátený späť do listu a uplatnia sa nasledujúce odseky.

A. Hlavný hráč vyloží svoj list

Po počiatočnom výnose mimo poradia lícom nahor môže hlavný hráč vyložiť svoj list; stane sa tichým hráčom a tichý hráč sa stane hlavným hráčom. Ak hlavný hráč začne vykladať svoj list a ukáže jednu alebo viac kariet, musí vyložiť celý svoj list.

B. Hlavný hráč prijme výnos

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

1. Hlavný hráč pridá druhú kartu ku zdvihu
Druhú kartu ku zdvihu hrá hlavný hráč zo svojho listu.
2. Druhá karta zahraná z listu tichého hráča
Ak zahrá hlavný hráč druhú kartu ku zdvihu z listu tichého hráča, nesmie byť karta tichého hráča vrátená späť s výnimkou nápravy nepriзнania farby.

C. Hlavný hráč musí prijať výnos

Ak mohol hlavný hráč zahliadnuť niektorú z kariet tichého hráča (s výnimkou kariet, ktoré tichý hráč odkryl v priebehu dražby a ktoré podliehali pravidlu 24), musí prijať výnos mimo poradia.

D. Hlavný hráč odmietne výnos

Ak odmietne hlavný hráč prijať počiatočný výnos mimo poradia lícom nahor, použije sa pravidlo 56.

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, ktorýkoľvek obranca môže prijať výnos podľa pravidla 53 alebo požadovať aby bol výnos vrátený späť (po mylnej informácii, vid' pravidlo 47E1).

B. Hlavný hráč musí vziať späť výnos mimo poradia

1. Na rade je obranca
Ak vynesol hlavný hráč zo svojho listu alebo z listu tichého hráča mimo poradia a na rade k výnosu bol obranca, a ktorýkoľvek obranca požaduje vziať späť výnos mimo poradia, hlavný hráč vráti chybne vynesenu kartu späť do správneho listu bez pokuty.
2. Na rade je hlavný hráč alebo tichý hráč
Ak vynesol hlavný hráč z nesprávneho listu a bol by na rade k výnosu zo svojho listu alebo z listu tichého hráča, a ktorýkoľvek obranca po-

žaduje vziať výnos späť, hlavný hráč vráti chybné vynesenu kartu späť a musí vyniesť zo správneho listu.

C. *Hlavný hráč mohol získať informáciu*

Ak zvolí hlavný hráč spôsob zohrávky, ktorý mohol byť založený na informácii získanej porušením pravidiel, môže vedúci prideliť upravený výsledok.

PRAVIDLO 56 – VÝNOS OBRANCU MIMO PORADIA

Ak požaduje hlavný hráč, aby obranca vzal späť výnos lícom nahor mimo poradia, neprávoplatne vynesená karta sa stáva veľkou pokutovou kartou a uplatní sa pravidlo 50D.

ODDIEL DRUHÝ

OSTATNÉ NESPRÁVNE VÝNOSY A PRIDANIA

PRAVIDLO 57 – PREDČASNÝ VÝNOS ALEBO PRIDANIE OBRANCU

A. *Predčasný výnos alebo pridanie obrancu*

Ak obranca vynesie k ďalšiemu zdvihu skôr ako jeho partner zahral k prebiehajúcemu zdvihu, alebo ak pridá mimo poradia skôr ako ku zdvihu zahral jeho partner, (pokuta) karta takto vynesená alebo pridaná sa stáva veľkou pokutovou kartou a hlavný hráč zvolí jednu z nasledujúcich možností :

1. Najvyššia karta
Požaduje, aby partner vinníka pridal najvyššiu kartu vynesenej karty, alebo
2. Najnižšia karta
Požaduje, aby partner vinníka pridal najnižšiu kartu vynesenej karty alebo
3. Karta inej farby
Zakáže partnerovi vinníka, aby pridal kartu inej farby určenú hlavným hráčom.

B. *Partner vinníka nemôže vyhovieť pokute*

Ak nemôže partner vinníka vyhovieť pokute zvolenej hlavným hráčom, môže hrať akúkoľvek kartu v zhode s pravidlom 59.

C. *Hlavný hráč hral z oboch listov pred nezrovnalosťou*

Obranca nepodlieha pokute za pridanie pred svojim partnerom, ak hlavný hráč hral z oboch listov, alebo ak tichý hráč neoprávnene hral kartu alebo naznačil jej pridanie. Jediná zostávajúca karta v jednej z farieb alebo jedna z kariet susedných hodnôt v jednej z farieb v liste tichého hráča sa nepovažuje za automaticky zahranú.

PRAVIDLO 58 – SÚČASNÝ VÝNOS ALEBO PRIDANIE

- A. *Súčasný výnos alebo pridanie*
Výnos alebo pridanie urobené súčasne s právoplatným výnosom alebo pridaním iného hráča je považované za následné.
- B. *Súčasné pridanie karty z jedného listu*
1. Jedna odkrytá karta
Ak je odkrytá len jedna karta, je táto karta kartou hranou ; ostatné karty sú vrátené späť bez pokuty.
 2. Viac odkrytých kariet
Ak je viac kariet odkrytých, hráč určí kartu, ktorou chce hrať; ak je ob-
rancom, každá ďalšia odkrytá karta sa stáva pokutovou kartou (viď
pravidlo 50).
 3. Odkrytá karta vzatá späť
Ak vezme hráč späť odkrytú kartu, a súper následne pridal k tejto kar-
te, môže vziať späť pridanú kartu a nahradiť ju inou bez pokuty (viď
pravidlo 16C).
 4. Chyba nie je spozorovaná
Ak nie je súčasný výnos alebo pridanie spozorované predtým ako obe
strany zahrajú k ďalšiemu zdvihu, použije sa pravidlo 67.

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

Hráč môže hrať akoukoľvek právoplatnou kartou, pokiaľ nemôže vyniesť alebo pridať tak , aby vyhovelo pokute, 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. Zánik práva pokutovať
Pridanie hráča nevinnej strany potom, čo súper po pravici vyniesol a-
lebo pridal mimo poradie alebo predčasne a skôr ako bola stanovená
pokuta, má za následok zánik práva pokutovať previnenie.
 2. Nezrovnalosť legalizovaná
Ak došlo k zániku práva pokutovať, neprávoplatné pridanie je považo-
vané za pridanie v poradí (ale použije sa pravidlo 53C vzhľadom
k hráčovi, ktorý bol na rade).
 3. Ostatné pokuty zostávajú v platnosti
Ak bola vinná strana povinná hrať pokutovú kartu alebo sa podrobiť
výnosovej alebo hernej pokute, tieto pokuty zostávajú v platnosti.

- B. *Obranca hrá skôr ako hlavný hráč nahradí kartu vynesenu mimo poradia*
Karta pridaná obrancom potom, čo bol hlavný hráč požiadany vziať späť výnos mimo poradie z ľubovoľného listu, ale skôr ako hlavný hráč vyniesol zo správneho listu, sa stáva pokutovou kartou (pravidlo 50).
- C. *Hra vinnou stranou pred stanovením pokuty*
Pridanie hráča vinnej strany skôr ako bola stanovená pokuta, nemá vplyv na práva súperov a môže byť samo predmetom pokuty.

ODDIEL TRETÍ NEPRIZNANIE FARBY

PRAVIDLO 61 – NEPRIZNANIE FARBY – OTÁZKY NA NEPRIZNANIE

- A. *Nepriznanie farby - definícia*
Nesplnenie povinnosti priznať farbu podľa pravidla 44 alebo sa zabudne vyniesť alebo pridať karta vo farbe podľa pravidiel alebo určenej súperom podľa uplatnenej pokuty, predstavuje nepriznanie farby (avšak vid' pravidlo 59 – nemožnosť splnenia pokuty).
- B. *Otázka či nedošlo k nepriznaniu*
Hlavný hráč sa môže opýtať obrancu, ktorý nepriznal farbu, či má kartu vo farbe výnosu (avšak tvrdenie o nepriznaní farby neoprávňuje k prehliadke odohraných zdvihov – pravidlo 66C). Tichý hráč sa môže hlavného hráča spýtať (vid' pravidlo 43B2(b)). Obrancovia sa môžu pýtať hlavného hráča, pokiaľ zónová organizácia nestanoví inak, nemôžu sa pýtať navzájom.

PRAVIDLO 62 – NÁPRAVA NEPRIZNANIA FARBY

- A. *Nepriznanie farby musí byť napravené*
Hráč musí napraviť nepriznanie farby, keď si ho uvedomí skôr ako sa stane dokonaným.
- B. *Náprava nepriznania farby*
K náprave nepriznania farby vezme vinník späť kartu ktorou zahral pri nepriznaní a nahradí ju ľubovoľnou právoplatnou kartou.
1. Karta obrancu
Karta takto vzatá späť sa stáva pokutovou kartou (pravidlo 50), ak bola hraná z neodkrytého listu obrancu.
 2. Karta hlavného hráča alebo tichého hráča, odkrytá karta obrancu
Karta z listu hlavného hráča alebo tichého hráča (18) alebo odkrytá karta obrancu môže byť nahradená bez pokuty.

(18) podlieha obmedzeniam podľa pravidla 43B2(b), ak tichý hráč stratil svoje práva. Tvrdenie o nepriznaní farby neoprávňuje k prezeraniu odohraných zdvihov s výnimkou postupu podľa pravidla 66C.

- C. *Ďalšie karty hrané ku zdvihu*
1. Nevinnou stranou
Každý hráč nevinnej strany môže vziať späť bez pokuty akúkoľvek kartu, ktorou zahral po nepriznaní farby avšak skôr ako bolo na nepriznanie upozornené (viď pravidlo 16C).
 2. Partnerom vinníka
Ak vezme kartu späť hráč nevinnej strany, môže hráč vinnej strany, ktorý je na rade, vziať späť svoju hranú kartu; tá sa stáva pokutovou kartou, ak je vinník obrancom (viď pravidlo 16C).
- D. *Nepriznanie farby v dvanástom zdvihu*
1. Musí byť napravené
Nepriznanie farby v dvanástom zdvihu, i keď bolo dokonané, musí byť napravené, ak nepriznanie zistené skôr ako boli všetky štyri listy vrátené do krabice.
 2. Partner vinníka dosiaľ nehral k dvanástemu zdvihu
Ak došlo k nepriznaniu farby obrancom skôr ako bol jeho partner na rade ku dvanástemu zdvihu a ak má partner vinníka karty v dvoch farbách, (pokuta) partner vinníka nesmie zvoliť pridanie, ktoré mohlo byť indikované kartou nepriznania farby.

PRAVIDLO 63 – DOKONANÉ NEPRIZNANIE FARBY

- A. *Nepriznanie farby sa považuje za dokonané akonáhle:*
1. Hráč vinnej strany vynesie alebo pridá k ďalšiemu zdvihu vinník alebo jeho partner vynesie alebo pridá k ďalšiemu zdvihu (akékoľvek zahranie, právoplatné alebo neprávoplatné, robí nepriznanie farby dokonaným).
 2. Hráč vinnej strany naznačí výnos alebo pridanie.
vinník alebo jeho partner menuje alebo inak označí kartu, ktorá mala byť hraná k ďalšiemu zdvihu.
 3. Hráč vinnej strany vznesie nárok alebo vykonal postúpenie
vinník alebo jeho partner vznesie nárok na zdvihy alebo vykoná ich postúpenie, alebo súhlasí s nárokom alebo s postúpením ; ústne, ukázaním svojho listu alebo iným spôsobom.
- B. *Na nezrovnalosť je upozornené neoprávnene*
Ak dôjde k porušeniu pravidla 61B, karta nepriznania farby musí byť nahradená právoplatnou kartou a pokuty podľa pravidla 64 sa uplatnia, akoby nepriznanie farby bolo dokonané.
- C. *Nepriznanie farby nesmie byť napravené*
Akonáhle sa nepriznanie farby stalo dokonaným, nesmie už byť napravené (s výnimkou ustanovení pravidla 62D pre nepriznanie farby v dvanástom zdvihu) a zdvih, v ktorom k nepriznaniu farby došlo, zostáva v platnosti (avšak viď pravidlo 43B2(b)).

PRAVIDLO 64 – POSTUP PO DOKONANOM NEPRIZNANÍ FARBY

A. *Je stanovená pokuta*

Ak bolo nepriznanie farby dokonané :

1. Vinník získal nepriznaním farby zdvih

A keďže zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby, získal hráč, ktorý sa nepriznania dopustil, (pokuta) po skončení hry je zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby plus jeden z nasledujúcich zdvihov získaných previnilou stranou, prevedený v prospech nevinnej strany.

2. Vinník nezískal nepriznaním farby zdvih

A keďže zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby, nezískal hráč, ktorý sa nepriznania dopustil, potom keď vinná strana získala tento alebo ktorýkoľvek nasledujúci zdvih, (pokuta) po skončení hry sa jeden zdvih prevedie v prospech nevinnej strany; tiež pokiaľ bol niektorý ďalší zdvih získaný kartou, ktorou mohol vinník právoplatne hrať ku zdvihu, v ktorom došlo k nepriznaniu farby, je jeden taký zdvih prevedený v prospech nevinnej strany.

B. *Nie je stanovená pokuta*

Pokuta za dokonané nepriznanie farby sa neuplatňuje :

1. Vinná strana nezískala zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu ani žiadny ďalší

Keďže vinná strana nezískala zdvih, v ktorom došlo k nepriznaniu farby ani žiadny ďalší zdvih.

2. Ďalšie nepriznanie v rovnakej farbe rovnakým hráčom

Keďže došlo k následnému nepriznaniu farby v rovnakej farbe rovnakým hráčom.

3. K nepriznaniu došlo, keď sa zabudlo hrať odkrytú kartu

Keďže došlo k nepriznaniu farby zabudnutím hrať odkrytú kartu ležiacu na stole alebo patriacu do listu vyloženého na stole, včítane karty z listu tichého hráča.

4. Po hláške nevinnej strany v ďalšom rozdání

Keďže bolo na nepriznanie farby upozornené potom, čo hráč nevinnej strany urobil hlášku v ďalšom rozdání.

5. Po skončení zostavy

Keďže bolo na nepriznanie farby upozornené po skončení zostavy.

6. Nepriznanie farby v dvanástom zdvihu

Keďže k nepriznaniu farby došlo v dvanástom zdvihu.

C. *Zodpovednosť vedúceho za zachovanie rovnosti*

Keďže po dokonanom nepriznaní farby, včítane takého, ktoré nepodlieha pokute, vedúci usúdi, že nevinná strana nie je dostatočne odškodnená podľa tohoto pravidla, prideli upravený výsledok.

ČASŤ IV. ZDVIHY

PRAVIDLO 65 – RADENIE ZDVIHOV

- A. *Dokončený zdvih*
Po pridaní 4 kariet ku zdvihu obráti každý hráč svoju odohranú kartu lícom nadol pred seba na stôl.
- B. *Sledovanie vlastníctva zdvihov*
1. Získané zdvihy
Zdvih získaný vlastnou stranou je obrátený tak, aby karta pozdĺž smerovala k partnerovi.
 2. Stratené zdvihy
Zdvih získaný súperom je obrátený tak, aby karta pozdĺž smerovala k súperom.
- C. *Usporiadanie*
Každý hráč radi odohrané karty tak, aby sa pravidelne prekryvali v slede, v ktorom boli odohrané. To umožní rekapituláciu zohrávky po jej ukončení, ak je treba určiť počet zdvihov získaných oboma stranami alebo sled, v ktorom boli karty odohrané.
- D. *Odsúhlasenie výsledku*
Hráč nesmie porušiť poradie odohraných kariet dokiaľ nedôjde k odsúhlaseniu počtu získaných zdvihov. Hráč, ktorý nedodrží toto pravidlo, ohrozuje svoje právo nárokovať si získanie sporných zdvihov a právo nárokovať si nepriznanie farby súperom.

PRAVIDLO 66 – PREZERANIE ZDVIHOV

- A. *Prebiehajúci zdvih*
Hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca má právo požadovať, pokiaľ ešte neobrátil svoju kartu lícom nadol, aby všetky karty zahrané ku zdvihu zostali odkryté.
- B. *Vlastná karta zahraná ku zdvihu*
Dokiaľ nie je vynesené k ďalšiemu zdvihu, hlavný hráč alebo ktorýkoľvek obranca si môže prezrieť, ale nie odkryť, svoju vlastnú kartu zahranú ku zdvihu.
- C. *Odohrané zdvihy*
Od tejto chvíle až do skončenia hry nemôžu byť odohrané zdvihy prezerané (s výnimkou výslovného pokynu vedúceho, napr. k overeniu domnelého nepriznania farby).
- D. *Po skončení zohrávky*
Po skončení zohrávky môžu byť odohrané i neodohrané karty prezerané za účelom overenia domnelého nepriznania farby alebo k určaniu počtu

získaných a stratených zdvihov; žiadny hráč nemá manipulovať s inými kartami než s vlastnými, a keď po vznesení nejakého nároku hráč zmieša svoje karty takým spôsobom, že vedúci nemôže overiť potrebné skutočnosti, rozhodne vedúci v prospech súperov.

PRAVIDLO 67 – CHYBNÝ ZDVIH

- A. *Skôr ako obidve strany zahrali k ďalšiemu zdvihu*
Ak hráč nepridal ku zdvihu alebo zahrál k zdvihu príliš veľa kariet, chyba musí byť napravená, ak na nezrovnalosť bolo upozornené skôr než obidva strany zahrali k ďalšiemu zdvihu.
1. Hráč nepridal k zdvihu
Hráč, ktorý nepridal k zdvihu, napraví chybu pridaním právoplatnej karty.
 2. Hráč pridal príliš veľa kariet
Na nápravu pridanej príliš veľa kariet k zdvihu sa uplatňuje pravidlo 45E (piata karta hraná k zdvihu) alebo pravidlo 58B (súčasne pridané karty z jedného listu).
- B. *Po zahrnutí obidvoch strán k ďalšiemu zdvihu*
Ak obidve strany zahrali k nasledujúcemu zdvihu a následne bolo upozornené na chybný zdvih alebo vedúci určil, že sa jedná o chybný zdvih (zo skutočnosti, že hráč má príliš málo alebo príliš veľa kariet vo svojom liste a zodpovedajúcim spôsobom nesprávny počet odohraných kariet), vedúci zistí, ktorý zdvih je chybný. Pri náprave počtu kariet vedúci postupuje takto :
1. Vinník má príliš veľa kariet
Ak vinník nepridal kartu k chybnému zdvihu, vedúci ho požiada, aby ukázal kartu a umiestnil ju medzi už odohrané karty (táto karta neovplyvňuje vlastníctvo zdvihu); ak
 - (a) Vinník má kartu vo vynesenej farbe
Ak má vinník kartu vo farbe vynesenej k chybnému zdvihu, musí medzi odohrané karty umiestniť takú kartu a neuplatní sa ďalšia pokuta.
 - (b) Vinník nemá kartu vo vynesenej farbe
Ak vinník nemá kartu vo farbe vynesenej k chybnému zdvihu, zvolí akúkoľvek kartu a umiestni ju medzi už odohrané karty; (pokuta) pokladá sa to za to, že sa dopustil nepriznania farby v chybnom zdvihu. Môže byť uplatnená pokuta straty jedného zdvihu podľa pravidla 64.
 2. Vinník má príliš málo kariet
Ak vinník pridal viac ako jednu kartu k chybnému zdvihu, vedúci prezrie odohrané karty a požiada vinníka, aby vrátil do svojho listu všetky

nadbytočné karty (19) a medzi odohranými kartami ponechal kartu zahranú k chybnému zdvihu lícom nahor (ak nemôže vedúci rozhodnúť, ktorá karta bola zahraná lícom nahor, ponechá vinník medzi odohranými kartami najvyššiu kartu, ktorou mohol právoplatne zahrať k chybnému zdvihu). Karta vrátená do listu sa považuje za kartu nepretržite patriacu do listu vinníka a zabudnutie pridať takú kartu môže znamenať nepriznanie farby.

ČASŤ V. NÁROKY A POSTÚPENIA

PRAVIDLO 68 – NÁROK ALEBO POSTÚPENIE ZDVIHOV

Aby prehlásenie alebo konanie tvorilo nárok alebo postúpenie zdvihov podľa týchto pravidiel, musí sa vzťahovať na iné zdvihy ako práve prebiehajúci zdvih (20). Ak sa týka neskorších zdvihov :

A. Definícia nároku

Akokoľvek prehlásenie v zmysle, že súťažiaci získa určitý počet zdvihov, je vznesením nároku na tieto zdvihy. Súťažiaci tiež vznáša nárok na zdvihy, keď navrhuje, aby zohrávka bola skrátaná alebo keď ukáže svoje karty (s výnimkou prípadu kedy preukázateľne nezamýšľal vzniesť nárok).

B. Postúpenie zdvihov

Akokoľvek prehlásenie v zmysle, že súťažiaci stratí určitý počet zdvihov, je postúpenie zdvihov; vznesenie nároku na určitý počet zdvihov znamená postúpenie zostávajúcich zdvihov, pokiaľ nejaké zostávajú. Hráč postupuje všetky zostávajúce zdvihy, ak zloží svoj list. Bez ohľadu na predchádzajúce, ak sa obranca pokúsi postúpiť jeden alebo viac zdvihov a jeho partner okamžite namieta, k žiadnemu postúpeniu nedôjde. Môže byť uplatnené pravidlo 16 – neoprávnená informácia, preto má byť ihneď privolán vedúci.

C. Objasnenie nároku

Nárok na zdvihy má byť doprevádzaný objasňujúcim prehlásením, v akom poradí budú karty hrané a akým spôsobom nárokujúci mieni nárokované zdvihy získať.

(19) vedúci zabráni, ak je to možné, odkrytiu odohraných kariet obrancu; ak je nadbytočná karta, ktorá má byť vrátená do listu obrancu, odkrytá, stáva sa pokutovou kartou (porovnaj pravidlo 50).

(20) Ak sa prehlásenie alebo akcia obmedzí na získanie alebo stratu neúplného práve prebiehajúceho zdvihu, hra pokračuje normálne a karty odkryté alebo prezradené obrancom sa nestávajú pokutovými kartami, avšak pravidlo 16- neoprávnená informácia – môže byť použité; ďalej porovnaj pravidlo 57A- predčasný výnos alebo pridanie.

D. Hra končí

Po vznesení nároku alebo postúpení hra končí. Zohrávka nasledujúca po nároku alebo postúpení musí byť vedúcim anulovaná. Ak je nárok alebo postúpenie prijaté, postupuje sa podľa pravidla 69; ak vznesie námietku proti nároku ktorýkoľvek hráč (vrátane tichého hráča), musí byť privolaný okamžite vedúci a uplatní sa pravidlo 70 alebo pravidlo 71. Do príchodu vedúceho nesmie byť podniknutá žiadna akcia.

PRAVIDLO 69 – PRIJATÝ NÁROK ALEBO POSTÚPENIE

A. Prijatý nárok alebo postúpenie

Súperov nárok alebo postúpenie je prijaté, ak súťažiaci súhlasí s nárokom a nevznesie námietku predtým než jeho strana urobí hlášku v nasledujúcom rozdaní alebo pred koncom zostavy. Výsledok rozdania je zapísaný rovnako ako by nárokované alebo postúpené zdvihy boli získané alebo stratené v hre.

B. Prijatý nárok odvolaný

Počas opravnej lehoty podľa pravidla 79C môže súťažiaci odvolať svoje prijatie nároku súpera, ale len v prípade, keď súhlasil so stratou zdvihu, ktorý jeho strana v skutočnosti získala alebo so stratou zdvihu, ktorý podľa úsudku vedúceho nemohol byť stratený žiadnou normálnou (21) zohrávkou zostávajúcich kariet. Výsledok rozdania je opravený a zdvih je pridelený strane prijímajúcej nárok.

PRAVIDLO 70 – SPORNÉ NÁROKY

A. Všeobecné pravidlá

Pri rozhodovaní o sporných nárokoch vedúci prisúdi výsledok rozdania čo najspravodlivejšie pre obidve strany, avšak akákoľvek pochybnosť bude posúdená proti nárokujúcemu. Vedúci postupuje takto:

B. Opakovanie objasňujúceho prehlásenia

1. Požiada nárokujúceho, aby zopakoval objasňujúce prehlásenie
Vedúci požiada nárokujúceho, aby zopakoval objasňujúce prehlásenie, ktoré urobil vo chvíli nároku.
2. Požiada o ukázanie všetkých listov
Ďalej vedúci požiada všetkých hráčov, aby položili zostávajúce karty lícom nahor na stôl.
3. Vypočuje námietky
Teraz vedúci vypočuje námietky súperov proti nároku.

(21) pre účely pravidiel 69, 70, a 71 „normálne“ zahŕňa zohrávku nepozornú a pod úrovňou dotyčného hráča ale nie nezmyselnú a iracionálnu.

- C. *Zostávajúci tromf v hre*
Ak zostane liste jedného zo súperov tromf, vedúci prideli zdvih alebo zdvihy súperovi, pokiaľ :
1. Nárokujúci sa nezmienil o tromfe
nárokujúci neurobil žiadne prehlásenie o tromfe, a
 2. Pravdepodobne o tromfe vedel
je nanajvýš pravdepodobné, že si nárokujúci vo chvíli nároku nebol vedomý, že v súperovom liste zostal tromf, a
 3. Tento tromf mohol získať zdvih
tento tromf mohol získať zdvih akoukoľvek normálnou (21) hrou.
- D. *Nárokujúci navrhuje nový spôsob zohrávky*
Vedúci neprijme žiadny úspešný spôsob zohrávky nárokujúceho neob-
siahnutý v pôvodnom objasňujúcom prehlásení, ak existuje možnosť al-
ternatívneho, normálneho spôsobu zohrávky, ktorý by bol menej úspešný.
- E. *Nešpecifikovaný spôsob zohrávky (na impas alebo na vypadnutie)*
Vedúci neprijme žiadny nešpecifikovaný spôsob zohrávky nárokujúceho,
kde úspech závisí na nájdení karty u určitého súpera, s výnimkou prípa-
du, keď určitý súper nepriznal farbu k hranej karte ešte pred vznesením
nároku alebo by nepriznal farbu neskôr pri normálnom spôsobe zohrávky
alebo by bolo neuplatnenie takéhoto spôsobu zohrávky iracionálne.

PRAVIDLO 71 – POSTÚPENIE ZRUŠENÉ

Prijaté postúpenie musí zostať v platnosti, okrem prípadu, keď v opravnej le-
hote stanovenej podľa pravidla 79C vedúci postúpenie zruší :

- A. *Zdvih nemôže byť stratený*
ak hráč postúpil zdvih, ktorý jeho strana v skutočnosti získala alebo zdvih,
ktorý by jeho strana nemohla stratiť žiadnym legálnym spôsobom zohráv-
ky zostávajúcich kariet.
- B. *Závazok už splnený alebo porazený*
ak hlavný hráč priznal porážku záväzku, ktorý už bol splnený alebo ak ob-
ranca priznal splnenie záväzku, ktorý jeho strane už porazila.
- C. *Nepravdepodobné postúpenie*
ak hráč postúpil zdvih, ktorý nemohol byť žiadnym normálnym (21) spô-
sobom zohrávky stratený, vedúci zruší toto postúpenie, pokiaľ postupujú-
ca strana doteraz neurobila hlášku k ďalšiemu rozdaniu alebo neskončila
zostava.

KAPITOLA VII

Pravidlá správania sa

PRAVIDLO 72 – VŠEOBECNÉ ZÁSADY

A. *Dodržiavanie pravidiel*

1. Všeobecné povinnosti súťažiacich
Bridžové súťaže sa konajú pri prísnom dodržiavaní pravidiel.
2. Skóre za získané zdvihy
Hráč nesmie vedome prijať skóre za zdvihy, ktoré jeho strana nezískala, ani postúpenie zdvihov, ktoré súper nemohli stratiť.
3. Zrieknutie sa pokuty
V bridžovej súťaži sa hráč nesmie z vlastnej iniciatívy zrieknuť pokuty za porušenie pravidiel súperom, dokonca aj keď sa domnieva, že nebol poškodený (ale môže požiadať vedúceho, aby to urobil – vid' pravidlo 81C8).
4. Nevinná strana má možnosť voľby
Ak dávajú tieto pravidlá nevinné strane možnosť voľby po nezrovnalosti spôsobenej súperom, je správne zvoliť tú najvýhodnejšiu alternatívu.
5. Vinná strana splnila pokutu
Vinná strana podlieha pravidlu 16C2. Akonáhle však vinná strana splnila predpísanú pokutu za neúmyselné porušenie pravidiel, je správne, aby urobila akúkoľvek výhodnú hlášku alebo zahranie, dokonca i keď sa zdá, že v dôsledku vlastného previnenia získava výhodu.
6. Zodpovednosť za plnenie pravidiel
Zodpovednosť za pokutovanie nezrovnalostí a nápravu poškodenia leží výhradne na vedúcom a na týchto pravidlách a nie na samotných hráčoch.

B. *Porušenie pravidiel*

1. Upravený výsledok
Ak vedúci usúdi, že vinník v okamihu nezrovnalosti mohol vedieť, že nezrovnalosť môže poškodiť nevinnú stranu, nechá pokračovať hre a následne prideliť upravený výsledok, keď dôjde k záveru, že vinná strana získala nezrovnalosťou výhodu.
2. Úmyselné porušenie pravidiel
Hráč nesmie úmyselne porušiť pravidlá ani v prípade, ak je ochotný podrobiť sa predpísanej pokute
3. Neúmyselné porušenie pravidiel
Hráč nie je povinný upozorniť na neúmyselné porušenie pravidiel, ktorého sa jeho strana dopustila (vid' však poznámku k pravidlu 75 ohľadne chybného vysvetlenia).
4. Zatajovanie priestupku
Hráč sa nesmie snažiť zatajiť neúmyselné porušenie pravidiel; napr.

opakovaným nepriznaním farby, ukrytím karty, s ktorou sa dopustil nepriznania farby , alebo predčasným zmiešaním kariet.

PRAVIDLO 73 – KOMUNIKÁCIA MEDZI PARTNERMI

- A. *Správny spôsob komunikácie medzi partnermi*
1. Ako komunikácia prebieha
Komunikácia medzi partnermi počas dražby a zohrávky prebieha výlučne prostredníctvom hlášok a samotných zahraní.
 2. Správna forma hlášok a zahraní
Hlášky a zahrania majú byť robené bez zvláštneho dôrazu, návykov alebo zafarbenia hlasu, nepatričného váhania alebo ponáhľania sa (usporiadateľská organizácia môže predpísať povinné prestávky v dražbe a zohrávke, napr. v prvom dražobnom kole, po upozornení na dražbu skokom alebo v prvom zdvihu).
- B. *Nelegálna komunikácia medzi partnermi*
1. Svojoľná informácia
Partneri nesmú komunikovať pomocou spôsobov akými sú hlášky alebo zahrania robené, pomocou poznámok ku hre alebo nepatričných gest, pomocou položených alebo nepoložených otázok súperom, alertovaním alebo vysvetlením poskytnutým alebo neposkytnutým k alertovaniu.
 2. Vopred dohodnuté spôsoby komunikácie
Najhorší možný priestupok je výmena informácie vopred dohodnutými metódami komunikácie nepostihovanými týmito pravidlami. Vinná dvojica riskuje vylúčenie.
- C. *Hráč dostane neoprávnenú informáciu od partnera*
Ak dostane hráč neoprávnenú informáciu od partnera napr. z poznámky, otázky, vysvetlenia, gesta, návyku, dôrazu, zafarbenia hlasu, ponáhľania sa alebo váhania, musí sa starostlivo vyhnúť využitiu neoprávnenej informácie vo svoj prospech.
- D. *Zmena tempa alebo spôsobu prevedenia*
1. Neúmyselné zmeny
Je žiadúce, i keď to pravidlá výslovne nepožadujú, aby hráči udržiavali stále tempo a rovnaký spôsob prevedenia hlášok a zahraní. Hráči sa musia zvlášť vyvarovať situácií, v ktorých zmena tempa alebo spôsobov prevedenia môže mať za následok neoprávnenú výhodu. Zmena tempa alebo spôsobu prevedenia ako taká, nie je porušením pravidiel, avšak vyvodenie záverov za zmeny tempa je povolené len súperom, na ich vlastné nebezpečie.
 2. Úmyselné zmeny
Hráč sa nesmie pokúsiť pomýliť súpera ponáhľaním sa alebo váhaním

pri hláške alebo pridania (ako je váhanie pred pridaním singla) alebo spôsobom, akým je hláška alebo zahrание prevedené.

E. Klamanie

Hráč sa môže v zhode s pravidlami pokúsiť oklamať súpera hláškou alebo zahráním (za predpokladu, že klamanie nie je kryté skrytou partnerskou dohodou alebo zvykom), teda je správne neposkytnúť súperom žiadnu informáciu tým, že sú všetky hlášky a zahrания urobené nezmeneným tempom a spôsobom.

F. Porušenie pravidiel

Ak poškodí porušenie pravidiel správneho chovania podľa tohoto pravidla súpera,

1. Hráč jedná na základe neoprávnenej informácie ak dôjde vedúci k záveru, že hráč zvolil medzi logickými alternatívami takú, ktorá zjavne mohla byť indikovaná partnerovou poznámkou, spôsobom chovania, zmenou tempa apod., musí prideliť upravený výsledok (viď pravidlo 16).
2. Hráč bol poškodený nelegálnym klamaním ak dôjde vedúci k záveru, že hráč urobil nesprávny záver z poznámky, spôsobu chovania, zmeny tempa apod. urobené súperom, ktorý nemal žiadny zjavný logický dôvod pre svoje jednanie, a ktorý v okamihu nezrovnalosti mohol vedieť, že klamlivá akcia môže priniesť neoprávnenú výhodu, pridelí upravený výsledok (viď pravidlo 12C).

PRAVIDLO 74 – SPRÁVANIE A ETIKETA

A. Správny prístup

1. Zdvorilosť
Hráč sa má za všetkých okolností správať zdvorilo
2. Etiketa slova a jednania
Hráč by sa nemal dopustiť akejkoľvek poznámky, ktorá by mohla spôsobiť nevoľu alebo rozpaky inému hráčovi alebo by mohla inému kaziť pôžitok z hry.
3. Jednanie v zhode s právnym postupom
Každý hráč musí pri dražbe a zahraniach zachovávať jednotný, správny postup.

B. Etiketa

Hráč sa má so zdvorilosťou vyvarovať:

1. nevenovať dostatočnú pozornosť hre
2. svojvoľne komentovať dražbu a zohrávku
3. vyberať kartu z listu skôr než je na rade ku hre
4. predlžovať zbytočne zohrávku (pokračovať v zohrávke, aj keď vie, že všetky zdvihy sú jeho) za účelom vyvedenia súpera z rovnováhy

5. privolávať a oslovovať vedúceho spôsobom, ktorý je nezdvorilý voči vedúcemu alebo voči ostatným súťažiacim.
- C. *Priestupky proti pravidlám správneho správania*
Za priestupok proti pravidlám správneho správania sa považuje:
1. používať rôzne označenia pre rovnakú hlášku
 2. naznačovať súhlas alebo nesúhlas s hláškou alebo zohrávkou
 3. naznačovať očakávanie alebo úmysel získať alebo stratiť zdvih, ktorý nie je dokončený
 4. komentovať alebo sa správať počas dražby alebo zohrávky spôsobom, ktorý upozorňuje na významnú okolnosť alebo na počet ešte potrebných zdvihov
 5. v priebehu dražby alebo zohrávky pozorovať súpera alebo súperov list za účelom zahliadnutia jeho kariet alebo miesta, odkiaľ hráč vytiahol kartu (avšak nie je nevhodné postupovať na základe informácie z neúmyselne zahliadnutej karty súpera (22)).
 6. prejavovať zrejmy nezáujem o výsledok rozdania (napr. zložením kariet).
 7. meniť normálne tempo dražby alebo zohrávky za účelom vyvedenia súpera z rovnováhy
 8. bezdôvodne opustiť stôl pred ukončením zostavy.

PRAVIDLO 75 – PARTNERSKÉ DOHODY

- A. *Zvláštne partnerské dohody*
Zvláštne partnerské dohody explicitne dohodnuté alebo implicitne prijaté, musia byť úplné a voľne dostupné súperom (viď pravidlo 40). Informácie podávané partnerovi pomocou partnerských dohôd musia vyplývať z hlášok, zahraní a okolností daného rozdania.
- B. *Porušenie partnerských dohôd*
Hráč je oprávnený porušiť oznámenú partnerskú dohodu za predpokladu, že partner si nie je vedomý porušenia dohody (avšak pravidelné porušovanie oznámenej dohody môže vytvoriť implicitnú dohodu, ktorá musí byť oznámená). Žiadny hráč nie je povinný povedať súperom, že porušil oznámenú dohodu : ak sú súpermi poškodení vyvodením chybných záverov z takéhoto porušenia, nemajú nárok na odškodnenie.
- C. *Odpovede na otázky týkajúce sa partnerských dohôd*
V odpovedi na otázku súperov (viď pravidlo 20) musí hráč pri vysvetlení významu partnerovej hlásky alebo zahrania oznámiť všetky špecifické informácie, ktoré dostal prostredníctvom partnerskej dohody alebo na základe partnerských skúseností, ale nemusí oznámiť závery, ktoré urobil v dôsledku svojich všeobecných znalostí a skúseností.

(22) porovnaj pravidlo 73D2, ak hráč mohol ukázať svoje karty úmyselne

D. Oprava chýb vo vysvetlení

1. Vysvetľujúci hráč zistí vlastnú chybu

Ak si hráč dodatočne uvedomí, že jeho vysvetlenie bolo chybné alebo neúplné, musí okamžite zavolať vedúceho (vedúci uplatní pravidlo 21 alebo pravidlo 40C).

2. Chyba zistená partnerom vysvetľujúceho hráča

Hráč, ktorého partner podal chybné vysvetlenie, nesmie chybu opraviť pred záverečným pasom a nesmie nijako dať na vedomie, že bola urobená chyba; obranca nesmie chybu opraviť pred ukončením zohrávky. Po privolaní vedúceho pri najbližšej možnej príležitosti (po záverečnom pase ak sa stane hráč hlavným hráčom alebo tichým hráčom, alebo po ukončení zohrávky ak sa stane obrancom) je hráč povinný informovať súpera, že podľa jeho názoru bolo partnerovo vysvetlenie chybné (23).

PRAVIDLO 76 – DIVÁCI

A. Správanie počas dražby a zohrávky

1. Len jeden list

Divák sa nemá pozerat' na list viac než jedného hráča, pokiaľ mu to nie je výslovne dovolené.

(23) zodpovednosť hráčov (a vedúceho) pomôžu objasniť dva príklady zavádzajúceho vysvetlenia podaného súpermi. V oboch príkladoch začal Sever 1BT a Juh, ktorý má dlhú károvú kartu a slabý list, dražil 2♦ ako slabosť; Sever však na otázku Západu vysvetlí, že hláška Juhu bola silná, umelá otázka na drahé farby.

Príklad 1 – Chybné vysvetlenie

Skutočná partnerská dohoda je, že 2♦ je prirodzená stop-licitácia; chybné bolo vysvetlenie Severu. Chybné vysvetlenie je porušením pravidiel, pretože Východ-Západ majú právo na presný popis dohôd dvojice Sever-Juh. (Ak porušenie zaviniť poškodenie dvojice Východ-Západ, vedúci prideli upravený výsledok). Ak si Sever dodatočne uvedomí svoju chybu, musí okamžite oboznámiť vedúceho. Juh nesmie urobiť nič, aby opravil chybné vysvetlenie, pokiaľ dražba pokračuje; po konečnom pase Juh, ak je hlavným hráčom alebo tichým hráčom, privolá vedúceho a ponúkne opravu chybného vysvetlenia. Ak sa stane Juh obrancom, privolá vedúceho a opraví chybné vysvetlenie po skončení zohrávky.

Príklad 2 – Chybná ponuka

Partnerská dohoda je ako bolo vysvetlené – 2♦ je silná, umelá hláška, chyba bola v hláške Juhu. Tu sa nejedná o porušenie pravidiel, pretože Východ-Západ dostali presný popis dohôd dvojice Sever-Juh; nemajú žiadny nárok na presný popis listov Severu-Juhu (bez ohľadu na poškodenie ponechá vedúci výsledok v platnosti; vedúci však má predpokladať skôr chybné vysvetlenie ako chybnú ponuku, ak nemá dôkaz o opaku). Juh nesmie okamžite opraviť vysvetlenie Severu (ani upovedomiť vedúceho) a nemá povinnosť tak urobiť aj neskôr. V obidvoch prípadoch Juh z vysvetlenia Severu pozná, že jeho ponuka bola mylne interpretovaná. Tento poznatok predstavuje „neoprávnenú informáciu“ (viď pravidlo 16A). Juh sa musí vyhnúť tomu, aby ďalšiu akciu založil na tejto informácii (pokiaľ tak urobí, vedúci prideli upravený výsledok). Napríklad ak teraz Sever draží 2BT, má Juh neoprávnenú informáciu, že táto hláška len vylučuje štvorlist v obidvoch drahých farbách; povinnosťou Juhu je vychádzať z predpokladu, že Sever s maximom zahájením urobil silný pokus o hru proti slabej odpovedi partnera.

2. Osobná reakcia
Divák nesmie prejavíť žiadnu reakciu na prebiehajúcu dražbu alebo zohrávku
3. Správanie alebo poznámky
Počas zostavy sa divák musí vyhnuť nevhodnému správaniu a poznámkam všetkých druhov (vrátane konverzácie s hráčom).
4. Ohľad na hráča
Divák nesmie hráča žiadnym spôsobom rušiť.

B. Divákova účasť

Divák nesmie upozorniť na žiadnu nezrovnalosť alebo chybu alebo sa vyjadrovať ku skutočnostiam alebo k pravidlám s výnimkou prípadu, keď je o to požiadaný vedúcim.

**KAPITOLA VIII
Sadzby**

PRAVIDLO – TABUĽKA SADZIEB SÚŤAŽNÉHO BRIDŽU

SADZBA ZA ZDVIHY

Je získaná stranou hlavného hráča, ak je záväzok splnený.

AK SÚ TROMFY	TREFY	KÁRA	SRDCIA	PIKY
Za každý vydražený a splnený zdvih				
Nekontrovaný	20	20	30	30
Kontrovaný	40	40	60	60
Rekontrovaný	80	80	120	120

V BEZTROMFOVOM ZÁVÄZKU

	Nekontrovaný	kontrovaný	rekontrovaný
Za prvý vydražený a splnený zdvih	40	80	160
Za každý ďalší zdvih	30	60	120

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

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

PRÉMIE

Dosiahnuté stranou hlavného hráča

SLEMY

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

NADZDVIHY

Za každý NADZDVIH	V 1. hre		V 2. hre	
	hodnota zdvihu		hodnota zdvihu	
Nekontrovaný	100		200	
Kontrovaný	200		400	

PRÉMIE ZA HRU, ČIASTOČNÝ ZÁVÄZOK, SPLNENIE ZÁVÄZKU

Za splnenie HRY v druhej hre	500
Za splnenie HRY v prvej hre	300
Za splnenie ČIASTOČNÉHO ZÁVÄZKU	50
Za splnenie kontrovaného záväzku	50
Za splnenie rekontrovaného záväzku	100

POKUTY ZA PÁDY

Získané súperom hlavného hráča ak nie je záväzok splnený.

PÁDY = Zdvihy, ktoré hlavnému hráčovi chýbajú k splneniu záväzku

	V 1. hre			V 2. hre		
	Nektr.	Ktr.	Rektr.	Nektr.	Ktr.	Rektr.
Za prvý pád	50	100	200	100	200	400
Za každý ďalší pád	50	200	400	100	300	600
Za štvrtý a ďalší pád: +	0	100	200	0	0	0

PRAVIDLO 78 – SPÔSOBY HODNOTENIA VÝSLEDKOV

A. Hodnotenie súťažnými bodmi

Pri hodnotení súťažnými bodmi sú výsledky každého súťažiaceho porovnávané s výsledkami ostatných súťažiacich, ktorí zohrali rovnaké rozdanie. Súťažiaci obdržia 2 súťažné body za každý výsledok ostatných súťažiacich, ktorý je horší ako jeho, 1 súťažný bod za výsledok zhodný a žiaden súťažný bod ak je výsledok ostatných súťažiacich lepší ako jeho.

B. Hodnotenie medzinárodnými súťažnými bodmi (IMP)

Pri hodnotení medzinárodnými súťažnými bodmi sa rozdiel medzi dvoma výsledkami každého rozdania vyjadrený v prostých bodoch prevádza na medzinárodné súťažné body (IMP) podľa uvedenej prevodnej tabuľky:

Rozdiel		Rozdiel		Rozdiel	
v bodoch	IMP	v bodoch	IMP	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 prostým súčtom bodov

Pri hodnotení prostým súčtom bodov obdrží každý súťažiaci celkový súčet prostých bodov zo všetkých odohraných rozdaní.

D. Iné metódy hodnotenia výsledkov

Iné metódy hodnotenia výsledkov schválené usporiadateľskou organizáciou sú prípustné. Usporiadateľská organizácia je povinná dopredu oznámiť podmienky súťaže týkajúce sa podmienok účasti, spôsobu hodnotenia, určenia výsledkov, spôsobu riešenia rovnosti apod.

PRAVIDLO 79 – ZÍSKANÉ ZDVIHY

A. Odsúhlasenie počtu získaných zdvihov

K odsúhlaseniu počtu získaných zdvihov musí dôjsť pred uložením všetkých štyroch listov späť do krabice.

B. Nezhoda v počte získaných zdvihov

Ak nedôjde k zhode, musí byť privolaný vedúci. Zmena výsledku nemôže byť povolená, ak vedúci nebol privolaný pred ukončením zostavy podľa pravidla 8 (pravidlo 69 alebo pravidlo 71 nahrádza toto ustanovenie, ak došlo k nároku alebo postúpeniu).

C. Chyba vo výsledku

Chyba pri výpočte výsledku alebo pri prevode výsledku do inej škály, urobenej hráčom alebo **skórerom**, môže byť opravená pred uplynutím opravnej lehoty určenej usporiadateľskou organizáciou. Pokiaľ usporiadateľská organizácia nestanoví dlhšiu lehotu (24), opravná lehota končí 30 minút po zverejnení oficiálnych výsledkov.

KAPITOLA IX

Usporiadateľská organizácia

PRAVIDLO 80 – USPORIADATEĽSKÁ ORGANIZÁCIA

Organizácia, usporadávajúca súťaž, má podľa týchto pravidiel nasledujúce povinnosti a právomoci:

A. Vedúci súťaže

Menovať vedúceho súťaže. Ak nie je vedúci súťaže určený, určia hráči sami medzi sebou osobu, ktorá prevezme funkciu vedúceho súťaže.

B. Predbežné zaistenie

Urobiť predbežné zaistenie súťaže, vrátane zaistenia hracej miestnosti, rozmiestnenia stolov a hracích pomôcok.

(24) ak to vyžaduje povaha súťaže, môže byť stanovená kratšia doba na opravu

- C. *Konanie súťažného kola*
Určiť dátum a čas konania každého kola súťaže.
- D. *Podmienky účasti*
Určiť podmienky účasti v súťaži.
- E. *Ďalšie podmienky*
Určiť ďalšie podmienky pre dražbu a zohrávku (napr. písomná dražba, použitie dražobných kariet a zásten : pokuty za previnenia nezistiteľné na druhej strane zásteny môžu byť zrušené).
- F. *Doplňujúce predpisy*
Zverejniť alebo oznámiť ďalšie predpisy, ktoré doplňujú tieto pravidlá, ale nie sú s nimi v rozpore.
- G. *Odvolaie*
Zaistiť možnosť podania odvolania.

KAPITOLA X

Vedúci turnaja

ODDIEL PRVÝ ZODPOVEDNOSTI

PRAVIDLO 81 – PRÁVA A POVINNOSTI

- A. *Postavenie*
Vedúci súťaže je oficiálnym predstaviteľom usporiadateľskej organizácie.
- B. *Zodpovednosť*
 - 1. *Technická stránka*
Vedúci je zodpovedný za technickú stránku priebehu súťaže.
 - 2. *Dodržiavanie pravidiel a predpisov*
Vedúci je viazaný týmito pravidlami a doplňujúcimi predpismi oznámenými usporiadateľskou organizáciou.
- C. *Povinnosti a právomoci vedúceho*
Povinnosti a právomoci vedúceho zahŕňajú :
 - 1. *Pomocníci*
Menovať pomocníkov, v prípade potreby, k vykonávaniu povinnosti vedúceho.
 - 2. *Prihlášky*
Prijímať prihlášky a overovať právo účasti.
 - 3. *Podmienky hry*
Zaistiť vhodné podmienky hry a oznámiť tieto podmienky súťažiacim.

4. **Disciplína**
Udržiavať disciplínu a zaistiť riadny priebeh hry.
 5. **Pravidlá**
Uplatňovať a vysvetľovať tieto pravidlá a zoznamovať hráčov s ich právami a so zodpovednosťami vyplývajúcimi z pravidiel.
 6. **Nezrovnalosti**
Napraviť chybu alebo nezrovnalosť, ktorú akýmkoľvek spôsobom zistí v priebehu doby na opravu podľa pravidiel 79C.
 7. **Pokuty**
kladať príslušné pokuty.
 8. **Prepáčenie pokuty**
Prepáčiť pokutu na žiadosť nevinnej strany na základe vlastného uváženia.
 9. **Spory**
Riešiť spory; sporné záležitosti predkladať príslušnému výboru.
 10. **Výsledky**
Zhromažďovať výsledky, zostavovať tabuľky a poradie.
 11. **Oficiálne výsledky**
Oznamovať výsledky usporiadateľskou organizáciou pre oficiálne záznaky.
- D. Postúpenie povinností**
Vedúci môže postúpiť svoje povinnosti uvedené v odseku C pomocníkom, ale nezbavuje sa tým zodpovednosti za správny výkon týchto povinností.

PRAVIDLO 82 – NÁPRAVA PROCEDURÁLNYCH CHÝB

- A. Povinnosť opravovať chyby**
Vedúci súťaže má za povinnosť opravovať procedurálne chyby a zaistiť chod súťaže spôsobom neodporujúcim týmto pravidlám.
- B. Náprava chyby**
K náprave procedurálnej chyby môže vedúci:
 1. Prideliť upravený výsledok podľa týchto pravidiel
 2. Určiť dobu zohrania
Vyžiadať si zohranie alebo odložiť zohranie rozdania.
- C. Chyba vedúceho**
Ak urobí vedúci súťaže rozhodnutie, ktoré potom on sám alebo hlavný vedúci neuzná za správne, a nie je možná náprava, ktorá by umožnila normálne hodnotenie rozdania, prideli obidvom stranám upravený výsledok akoby sa žiadna strana neprevinila.

PRAVIDLO 83 – UPOZORNENIE NA PRÁVO NA ODVOLANIE

Ak sa vedúci domnieva, že pripadá v úvahu revízia jeho rozhodnutí týkajúcich sa určitej skutočnosti alebo jeho voľného rozhodovania (napr. ak prideli upravený výsledok podľa pravidla), upozorní súťažiaceho na jeho právo na odvolanie alebo na prednesenie záležitosti príslušnému výboru.

ODDIEL DRUHÝ ROZHODOVANIE

PRAVIDLO 84 – ROZHODOVANIE O NEROZPORNÝCH SKUTOČNOSTIACH

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

- A. *Žiadna pokuta*
Ak nepredpisujú pravidlá pokutu a nedávajú možnosť uplatniť voľné rozhodovanie, požiada vedúci hráčov, aby pokračovali v dražbe alebo v zohrávke.
- C. *Pokuta podľa pravidiel*
Ak sa jedná o prípad, keď pravidlá jednoznačne stanovujú pokutu za nezrovnalosť, uloží vedúci pokutu a dohliadne na jej uplatnenie.
- D. *Právo voľby hráča*
Pokiaľ pravidlá dávajú hráčovi možnosť výberu pokuty, vysvetlí vedúci všetky možnosti a dohliadne na výber a uplatnenie pokuty.
- E. *Právo rozhodnutia vedúceho*
Ak dávajú pravidlá vedúcemu možnosť rozhodnúť sa medzi určitou pokutou a prídelením upraveného výsledku, koná vedúci k dosiahnutiu rovnosti a akúkoľvek pochybnosť vyrieši v prospech nevinnnej strany.
- F. *Pokuta podľa voľného uváženia*
Ak došlo k nezrovnalosti, pre ktorú pravidlá nestanovujú pokutu, prideli vedúci upravený výsledok, pokiaľ existuje rozumný predpoklad, že nevinnná strana bola poškodená a upozorní vinnú stranu na možnosť odvolania (viď pravidlo 81C9).

PRAVIDLO 85 – ROZHODOVANIE O ROZPORNÝCH SKUTOČNOSTIACH

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

- A. *Vedúci zistil skutočnosti*
Ak vedúci dospel k záveru, že správne zistil potrebné skutočnosti, rozhodne rovnakým spôsobom ako podľa pravidla 84.
- B. *Skutočnosti neboli zistené*
Ak vedúci nie je schopný zistiť úplné skutočnosti na svoju spokojnosť, urobí rozhodnutie, ktoré umožní pokračovať v hre a upovedomí hráča na možnosť odvolania.

ODDIEL TRETÍ

NÁPRAVA NEZROVNALOSTÍ

PRAVIDLO 86 – V SÚŤAŽI DRUŽSTIEV

- A. *Priemerný výsledok pri hodnotení pomocou IMP*
Ak vedúci prideli umelý upravený výsledok ako „priemerné plus“ alebo „priemerné mínus“ v súťaži hodnotenou pomocou IMP, je tento výsledok +3 IMP a –3 IMP.
- B. *Nerovnovážny upravený výsledok, vyradovacia súťaž*
Ak vedúci prideli súťažiacim upravené výsledky, ktoré nie sú v rovnováhe (viď pravidlo 12C) vo vyradovacej súťaži, je výsledok každého súťažiaceho z rozdania vypočítaný zvlášť. Obidvom súťažiacim je potom pridelený priemer z týchto výsledkov.
- C. *Náhrada rozdania*
Vedúci neuplatňuje právomoc danú pravidlom 6 nechať znova zamiešať a rozdať rozdanie, ak súťažiacemu mohol byť uznaný výsledok zápasu bez tohoto rozdania. Namiesto toho prideli upravený výsledok.

PRAVIDLO 87 – CHYBNÁ KRABICA

- A. *Definícia*
Krabica je považovaná za „chybnú“, ak vedúci zistí, že jedna alebo viac kariet bolo do krabice nesprávne uložených tak, že súťažiaci, ktorých výsledky mali byť vzájomne porovnané, nehrali identické rozdania.
- B. *Stanovenie výsledku chybné krabice*
Pri určení výsledku chybné krabice vedúci čo najpresnejšie zistí, ktoré výsledky boli dosiahnuté so správnym rozdáním a ktoré s vymenenými kartami. Výsledky podľa toho rozdelí do dvoch skupín a hodnotí každú skupinu oddelene podľa predpisov usporiadateľskej organizácie.
- V niektorých formách súťaží družstiev môže usporiadateľská organizácia požadovať nové rozdanie (viď pravidlo 6).

ODDIEL ŠTVRTÝ
POKUTY
PRAVIDLO 88 – ODŠKODNENIE

Ak je v párovej súťaži alebo súťaži jednotlivcov nevinný súťažiaci nútený prijať umelý upravený výsledok bez vlastnej viny alebo voľby, dosiahne najmenej 60% súťažných bodov dosiahnuteľných v danom rozdaní alebo počet súťažných bodov zodpovedajúcich výsledku, ktorý súťažiaci získal zo skutočne odohraných rozdaní v danom kole, ak je tento výsledok lepší než 60%.

PRAVIDLO 89 – POKUTY V SÚŤAŽIACH JEDNOTLIVCOV

V súťažiach jednotlivcov vedúci uplatňuje pokuty podľa týchto pravidiel a ustanovení o pridelení upraveného výsledku rovnako proti obidvom členom vinnej strany, aj keď je za nezrovnalosť zodpovedný len jeden z nich. Pri udelení upraveného výsledku však vedúci neudelí procedurálnu pokutu partnerovi vinníka, pokiaľ tento nie je podľa názoru vedúceho nijako zodpovedný za porušenie pravidiel.

KAPITOLA XI

Odvolanie

PRAVIDLO 92 – PRÁVO NA ODVOLANIE

- A. *Právo súťažiacého*
Súťažiaci alebo jeho kapitán sa môžu odvolať proti akémukoľvek rozhodnutiu vedúceho (25) pri ich stole.
- B. *Lehota pre odvolanie*
Právo vyžiadať si rozhodnutie alebo sa odvolať proti rozhodnutiu vedúceho vyprší 30 minút po zverejnení oficiálnych výsledkov, pokiaľ usporiadateľská organizácia neurčí inú lehotu
- C. *Spôsob odvolania*
Všetky odvolania majú byť podané prostredníctvom vedúceho.
- D. *Súhlas s odvolaním*
Odvolanie nesmie byť prijaté, ak s podaným odvolaním nesúhlasia obaja členovia dvojice (s výnimkou súťaží jednotlivcov) alebo kapitán družstva. O neprítomnom členovi sa predpokladá, že s odvolaním súhlasí.

PRAVIDLO 93 – POSTUP PRI ODVOLANÍ

- A. *Odvolací výbor nie je ustanovený*
Ak nie je odvolací výbor ustanovený, alebo sa odvolací výbor nemôže

(25) usporiadateľská organizácia môže požadovať prepadnutie kaucie za bezdôvodné odvolanie

zísť bez narušenia priebehu súťaže, vypočuje a rozhodne o všetkých odvolaniach hlavný vedúci súťaže.

B. Odvolací výbor je ustanovený

Ak je odvolací výbor ustanovený,

1. Odvolanie sa týka pravidiel

Hlavný vedúci súťaže odvolanie vypočuje a rozhodne o tej časti odvolania, ktorá sa týka výlučne pravidiel alebo predpisov. Proti jeho rozhodnutie je možné sa odvolať na odvolací výbor(26).

2. Ostatné odvolania

Hlavný vedúci súťaže dá všetky ostatné odvolania odvolaciemu výboru na rozhodnutie.

3. Rozhodnutie o odvolaní

Pri rozhodovaní o odvolaní odvolací výbor disponuje všetkými právomocami, ktoré tieto pravidlá dávajú vedúcemu s tým, že odvolací výbor nesmie zrušiť rozhodnutie vedúceho v otázke pravidiel alebo predpisov alebo disciplinárnej právomoci. Odvolací výbor môže vedúcemu doporučiť, aby svoje rozhodnutie zmenil.

C. Odvolanie k národnej inštitúcii

Ak boli vyčerpané všetky predchádzajúce oprávnené prostriedky, môže byť ďalšie odvolanie (vo veci pravidiel) podané na národnú inštitúciu.

KAPITOLA XI

Odvolanie

PRAVIDLO 92 – PRÁVO NA ODVOLANIE

A. Právo súťažiacieho

Súťažiaci alebo jeho kapitán sa môžu odvolať proti akémukoľvek rozhodnutiu vedúceho (25) pri ich stole.

B. Lehota pre odvolanie

Právo vyžiadať si rozhodnutie alebo sa odvolať proti rozhodnutiu vedúceho vyprší 30 minút po zverejnení oficiálnych výsledkov, pokiaľ usporiadateľská organizácia neurčí inú lehotu

C. Spôsob odvolania

Všetky odvolania majú byť podané prostredníctvom vedúceho.

D. Súhlas s odvolaním

Odvolanie nesmie byť prijaté, ak s podaným odvolaním nesúhlasia obaja členovia dvojice (s výnimkou súťaží jednotlivcov) alebo kapitán družstva. O neprítomnom členovi sa predpokladá, že s odvolaním súhlasí.

(25) usporiadateľská organizácia môže požadovať prepadnutie kaucie za bezdôvodné odvolanie

(26) územná organizácia môže zaviesť odlišné podmienky odvolania pre zvláštne súťaže

PRAVIDLO 93 – POSTUP PRI ODVOLANÍ

- A. *Odvolací výbor nie je ustanovený*
Ak nie je odvolací výbor ustanovený, alebo sa odvolací výbor nemôže zísť bez narušenia priebehu súťaže, vypočúje a rozhodne o všetkých odvolaniach hlavný vedúci súťaže.
- B. *Odvolací výbor je ustanovený*
Ak je odvolací výbor ustanovený,
4. Odvolanie sa týka pravidiel
Hlavný vedúci súťaže odvolanie vypočúje a rozhodne o tej časti odvolania, ktorá sa týka výlučne pravidiel alebo predpisov. Proti jeho rozhodnutie je možné sa odvolať na odvolací výbor⁽²⁶⁾.
 5. Ostatné odvolania
Hlavný vedúci súťaže dá všetky ostatné odvolania odvolaciemu výboru na rozhodnutie.
 6. Rozhodnutie o odvolaní
Pri rozhodovaní o odvolaní odvolací výbor disponuje všetkými právomocami, ktoré tieto pravidlá dávajú vedúcemu s tým, že odvolací výbor nesmie zrušiť rozhodnutie vedúceho v otázke pravidiel alebo predpisov alebo disciplinárnej právomoci. Odvolací výbor môže vedúcemu doporučiť, aby svoje rozhodnutie zmenil.
- C. *Odvolanie k národnej inštitúcii*
Ak boli vyčerpané všetky predchádzajúce oprávnené prostriedky, môže byť ďalšie odvolanie (vo veci pravidiel) podané na národnú inštitúciu.

(25) usporiadateľská organizácia môže požadovať prepadnutie kaucie za bezdôvodné odvolanie

(26) územná organizácia môže zaviesť odlišné podmienky odvolania pre zvláštne súťaže