

Reglur um notkun skerma

Skermar

- Norður og Austur spilarar sitja sömu megin skerms út leikinn. Norður ber ábyrgð á að setja spilabakka í borðbakkann og taka spilabakka úr borðbakkanum.
- Vestur ber ábyrgð á að lúgan á skerminum sé lokuð áður en sagntímabil hefst.
- Ferlið er með eftirfarandi hætti...
 - Norður setur spilabakkann í borðbakkann
 - Vestur lokar lúgunni, þannig að borðbakkinn geti með góðu móti komist undir lúguna. Lúgan er lokuð það sem eftir er sagntímabilsins.
 - Spilarar taka spil sín úr spilabakkanum eftir að lúgunni hefur verið lokað.
- Notuð eru sagnbox. Spilari setur sögn sína í borðbakkann, sem skal aðeins vera sýnilegur þeim megin sem spilarinn situr.
- Fyrsta sögn spilara skal sett lengst til vinstri í svæði það sem honum tilheyrir fyrir sagnir, og skulu síðari sagnir staðsettar ofaná hverja aðra með mátulegu millibili.
- Spilarar skulu leitast við að ofangreint ferli sagna fari fram eins hljóðlega og unnt er.
- Sögn er úrskurðuð “Sögð” þegar hún hefur verið sett á borðbakkann og sleppt.
- Pass er úrskurðað „Sagt“ ef spilarar fjarlægir sagnir sínar úr borðbakkanum.
- Eftir að báðir spilarar sömu megin skerms hafa gefið sögn, rennir Norður eða Suður, (eftir því sem á við) borðbakkanum undir miðjan skerminn, þannig að borðbakkinn er aðeins sýnilegur spilurunum hinum megin skermsins. Spilarar segja á spil sín og renna bakkannum til baka aftur. Þetta ferli er endurtekið uns sagntímabili lýkur.
- Áður en lúgan er opnuð skulu allir spilararnir hafa átt þess kost að rifja upp sagnir og útskýringar þeirra. Að því loknu setja spilarar sagnspjöld sín í sagnboxin.
- Útspil er á grúfu. Skermfélagi þess sem spilar út skal gefa merki um að útspili hafi verið spilað. Varnarspilari sér um að opna lúguna.
- Eftir að löglegu úrspili er snúið upp, skal lúgan opnuð nægilega til þess að allir spilarar sjái spil blinds, og sjái þau spil sem spilað er í hvern slag. Ef varnarspilari sýnir spil, en vegna skermsins sér sagnhafi ekki spilið, má blindur vekja athygli á röngum framgangsmáta.

Ófullnægjandi sagnir

- Kalla skal strax á keppnisstjóra ef ófullnægjandi sagnir koma til. (Lagagrein 9.B.1.a.). Keppnisstjóri skal leysa úr þeim málum áður en borðbakkinn er fluttur á milli, og sagnir halda áfram.
- Sögn sem hefur verið sögð og sleppt má breyta í umsjón keppnisstjóra ef...
 - ✓ Sögnin er ólögleg eða ónóg, (í slíku tilfelli er breyting óhjákvæmileg) jafnshjót og annarhvor skermfélagi verður þess var, eða
 - ✓ Keppnisstjóri metur það svo að sögn hafi verið valin fyrir mistök, eða
 - ✓ Samkvæmt lagagrein 25. Ef lagagrein 25A á við og spilarar verður fyrir einhverri truflun þegar hann gefur óviljandi sögn, þá telst hugtakið „Í sömu andrá“ teljast frá því augnabliki sem hann fyrst uppgötvar mistök sín.

Aðvaranir og útskýringar

- Spilar sem gefur sögn sem þarfnast aðvörunar, skal vekja athygli andstæðings sín megin skermsins á sögninni.
- Makker hans skal gera hið sama þegar borðbakkinn er fluttur á milli.
- Aðvörun skal gefin skírt og greinilega. Sá sem gefur aðvörun ber ábyrgð á því að hún komist til skila. Andstæðingur skal gefa merki um að hann hafi meðtekið aðvörunina.
- Spilari getur óskað eftir útskýringu á sögn andstæðings og skal hann gera það skriflega. Andstæðingurinn skal gefa skriflegt svar.
- Spilari getur hvenær sem er innan sagntímabils óskað eftir ítarlegri útskýringu á sögn andstæðings og skal hann gera það skriflega. Andstæðingurinn skal gefa skriflegt svar.
- Spilari getur óskað skýringa frá því sagntímabil hefst þar til spilamennsku lýkur. Hann má aðeins spyrja skermfélaga sinn skriflega. Fyrirspurnir meðan á spilamennsku stendur skulu vera skriflegar og skal skermlúgan höfð lokuð á meðan.

Útfærslur og breytingar á bridgelögunum

Nánari útfærslur á viðurlögum við brotum.

- A. Brot sem fer um skermlúguna skulu lúta viðurlögum bridgelaganna með eftirfarandi skilyrðum.
- i Ólögleg sögn samkvæmt lagagrein 35 skal leiðrétt.
 - ii Ef spilari brýtur gegn lögunum og andstæðingur sendir brotið óviljandi um skermlúguna, telst sá hinn sami hafa samþykkt brotið fyrir sína hlið, þegar lögin heimila vinstri handar andstæðingi að samþykkja brotið.
 - iii Grein á síðu 4c samkvæmt reglum frá Ástralíu. Ef spilabakki er sendur gegnum skermlúguna af hálfu brotlegu hliðarinnar, hafa hinir spilararnir handan skermsins kost á því að vekja athygli á brotinu og kalla til keppnisstjóra. Saklausa hliðin á þar kost á því að samþykkja sögnina þar sem það á við í bridgelögunum. Ef saklausa hliðin gerir það ekki, skal keppnisstjóri flytja bakkann til baka til að leiðrétta sagnir og beita lagagreinum sem við á.
 - iv Grein á síðu 4d samkvæmt reglum frá Ástralíu. Ef ónóg sögn er send um skermlúguna og hvorugur spilaranna handan skermsins tekur eftir því, og sendir bakkann til baka, þá er sögnum ekki breytt. Samt sem áður varðandi ófullnægjandi sögn, eru lagagreinar 36A, 37A, og 38A í fullu gildi.
 - v Grein á síðu 4e samkvæmt reglum frá Ástralíu. Upplýsingar frá sögnum sem teknar eru til baka (einnig þeim sem eru ekki sendar til hinnar hliðar skermsins) eru óheimilar seku hliðinni, en heimilar saklausu hliðinni.
- B. Áður en brot er sent um skermlúguna skal annar hvor skermfélaginn kalla til keppnisstjóra. Brotlegar sagnir skulu ekki vera samþykktar og þær skulu vera leiðréttar án frekari viðurlaga (sjá þó grein A.ii hér að framan) Öll önnur brot skulu leiðrétt og keppnisstjóri skal sjá um að eingöngu lögleg boð fari um skermlúguna. Spilararnir hinum megin skermsins skulu ekki upplýstir um málsatvik, nema lög kveði á um annað.

- C. Skermmfélagi skal reyna að koma í veg fyrir útspil í rangri hendi. Öll útspil í rangri hendi skulu dregin til baka án viðurlaga ef skermlúgan hefur ekki verið opnuð. Ef það tekst ekki, þá gildir.
- i Þegar skermlúgan hefur verið opnuð án atbeina þeirrar hliðar sem á sögnina (og hinn varnarspilarinn hefur ekki spilað út og sýnt spilið) gildir lagagrein 54.
 - ii Þegar skermlúgan hefur verið opnuð með atbeina þeirrar hliðar sem á sögnina, telst útspilið samþykkt og blindur verður sagnhafi. Lagagrein 23 getur orðið virk ef þörf er á.
 - iii Þegar báðir varnarspilarnir spila út og sýna spilið, telst ranga útspilið vera meiriháttar refsispil.
 - iv Varðandi spil sem sýnt er af hálfu þess sem á sögnina, gildir lagagrein 48
- D. Varðandi sagnir sem þarfnast aðvörunar, vísast til kaflans um aðvaranir og útskýringar
- E. Þegar spilari tekur meiri tíma en venjulega til að velja sögn, telst það ekki brot ef hann vekur athygli sjálfur á hikinun (Break in tempo). Skermmfélagi hans skal hins vegar ekki vekja athygli á hikinun.
- F. Þegar spilabakki er fluttur undir skermlúguna og spilari hinum megin skermsins telur að hik hafi átt sér stað og í því felist óheimilar upplýsingar, ætti hann að kalla til keppnisstjóra samkvæmt lagagrein 16B2. Spilarinn getur kallað til keppnisstjóra hvenær sem er áður en spilað er út og skermlúgan er opnuð.
- G. Nýti spilari sér ekki þennan kost (F), getur keppnisstjóri metið það sem svo að makker hans hafi vakið athygli á hikinun. Ef svo er, gæti hann úrskurðað að hik hafi ekki átt sér stað, og því engar óheimilar upplýsingar. Allt að 20 sekúndna seinkun á flutningi spilabakka undir skermlúguna er ekki metin sem þýðingarmikil.

Bridgelögin frá 2007 gilda nema annað sé tekið fram.

- Réttindi blinda samkvæmt ákvæðum lagagreina 9.A.3, 42.B.3.a, 43.A.1.b. eru aflögð.
- Blindur má vekja athygli á spili sem skermmfélagi hans sýnir áður en að honum kemur að spila í.
- Áhorfendur mega ekki sitja þannig að þeir sjái hendur báðu megin skermsins.