



PRAVIDLA
SOUTĚŽNÍHO
BRIDŽE

2017

ČESKÝ BRIDŽOVÝ SVAZ



OBSAH

PŘEDMLUVA K PRAVIDLŮM SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE 2017	4
ÚVOD K PRAVIDLŮM SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE 2017	5
DEFINICE	6
PRAVIDLO 1 – BALÍČEK KARET – POŘADÍ KARET A BAREV	9
PRAVIDLO 2 – SOUTĚŽNÍ KRABICE	9
PRAVIDLO 3 – USPOŘÁDÁNÍ STOLŮ	9
PRAVIDLO 4 – PARTNERSTVÍ	9
PRAVIDLO 5 – URČENÍ MÍST	10
PRAVIDLO 6 – MÍCHÁNÍ A ROZDÁVÁNÍ	10
PRAVIDLO 7 – KONTROLA KRABIC A KARET	11
PRAVIDLO 8 – POSLOUPNOST SESTAV	11
PRAVIDLO 9 – POSTUP PO NESROVNALOSTI	12
PRAVIDLO 10 – NÁPRAVA NESROVNALOSTI	13
PRAVIDLO 11 – ZÁNİK PRÁVA NA NÁPRAVU NESROVNALOSTI	13
PRAVIDLO 12 – VOLNÉ ROZHODOVÁNÍ VEDOUcíHO	13
PRAVIDLO 13 – NESPRÁVNÝ POČET KARET	15
PRAVIDLO 14 – CHYBĚJÍCÍ KARTA	16
PRAVIDLO 15 – NEsprÁVNĚ ROZDÁNÍ NEBO LIST	16
PRAVIDLO 16 – OPRÁVNĚNÁ A NEOPRÁVNĚNÁ INFORMACE	17
PRAVIDLO 17 – DRAŽEBNÍ OBDOBÍ	19
PRAVIDLO 18 – NABÍDKY	19
PRAVIDLO 19 – KONTRA A REKONTRA	20
PRAVIDLO 20 – OPAKOVÁNÍ A VYSVĚTLENÍ HLÁŠEK	21
PRAVIDLO 21 – MYLNÁ INFORMACE	22
PRAVIDLO 22 – KONEC DRAŽBY	23
PRAVIDLO 23 – SROVNATELNÁ HLÁŠKA	23
PRAVIDLO 24 – KARTA ODKRYTÁ NEBO VYNESENÁ BĚHEM DRAŽBY	23
PRAVIDLO 25 – PRÁVOPLATNÉ A NEPRÁVOPLATNÉ ZMĚNY HLÁŠEK	24
PRAVIDLO 26 – ODVOLANÁ HLÁŠKA, VÝNOSOVÁ OMEZENÍ	25
PRAVIDLO 27 – NEDOSTATEČNÁ NABÍDKA	25
PRAVIDLO 28 – HLÁŠKY POVAŽOVANÉ ZA HLÁŠKY V POŘADÍ	26
PRAVIDLO 29 – POSTUP PO HLÁŠCE MIMO POŘADÍ	26
PRAVIDLO 30 – PAS MIMO POŘADÍ	26
PRAVIDLO 31 – NABÍDKA MIMO POŘADÍ	27
PRAVIDLO 32 – KONTRA NEBO REKONTRA MIMO POŘADÍ	28
PRAVIDLO 33 – SOUČASNÉ HLÁŠKY	28
PRAVIDLO 34 – ZACHOVÁNÍ PRÁVA NA HLÁŠKU	28
PRAVIDLO 35 – NEPŘÍPUSTNÉ HLÁŠKY	29
PRAVIDLO 36 – NEPŘÍPUSTNÉ KONTRA NEBO REKONTRA	29
PRAVIDLO 37 – PORUŠENÍ POVINNOSTI PASOVAT	29
PRAVIDLO 38 – NABÍDKA VÍCE NEŽ SEM	30
PRAVIDLO 39 – HLÁŠKA PO ZÁVĚREČNÉM PASU	30
PRAVIDLO 40 – PARTNERSKÉ DOROZUMÍVÁNÍ	31
PRAVIDLO 41 – ZAHÁJENÍ SEHRÁVKY	33
PRAVIDLO 42 – PRÁVA TICHÉHO HRÁČE	33
PRAVIDLO 43 – OMEZENÍ PRÁV TICHÉHO HRÁČE	34
PRAVIDLO 44 – POŘADÍ A POSTUP SEHRÁVKY	35
PRAVIDLO 45 – HRANÁ KARTA	35
PRAVIDLO 46 – NEÚPLNÉ NEBO NEPLATNÉ OZNAČENÍ KARTY TICHÉHO HRÁČE	37
PRAVIDLO 47 – VZETÍ HRANÉ KARTY ZPĚT	37
PRAVIDLO 48 – ODKRYTÍ KARET HLAVNÍHO HRÁČE	38
PRAVIDLO 49 – ODKRYTÍ KARET OBRÁNCE	38
PRAVIDLO 50 – ZACHÁZENÍ S POKUTOVOU KARTOU	39
PRAVIDLO 51 – DVĚ NEBO VÍCE POKUTOVÝCH KARET	40

PRAVIDLO 52 – OPOMENUTÍ VYNĚST NEBO PŘIDAT POKUTOVOU KARTU	41
PRAVIDLO 53 – PŘIJATÝ VÝNOS MIMO POŘADÍ	41
PRAVIDLO 54 – ZAHAJOVACÍ VÝNOS MIMO POŘADÍ	42
PRAVIDLO 55 – VÝNOS HLAVNÍHO HRÁČE MIMO POŘADÍ	42
PRAVIDLO 56 – VÝNOS OBRÁNCE MIMO POŘADÍ	43
PRAVIDLO 57 – PŘEDČASNÝ VÝNOS NEBO PŘIDÁNÍ	43
PRAVIDLO 58 – SOUČASNÝ VÝNOS NEBO PŘIDÁNÍ	44
PRAVIDLO 59 – NELZE VYNĚST NEBO PŘIDAT JAK POŽADOVÁNO	44
PRAVIDLO 60 – PŘIDÁNÍ PO NEPRÁVOPLATNÉM ZAHRÁNÍ	44
PRAVIDLO 61 – NEPŘIZNÁNÍ BARVY - DOTAZY NA NEPŘIZNÁNÍ	45
PRAVIDLO 62 – NÁPRAVA NEPŘIZNÁNÍ BARVY	45
PRAVIDLO 63 – DOKONANÉ NEPŘIZNÁNÍ BARVY	46
PRAVIDLO 64 – POSTUP PO DOKONANÉM NEPŘIZNÁNÍ BARVY	46
PRAVIDLO 65 – ŘAZENÍ ZDVIHŮ	47
PRAVIDLO 66 – PROHLÍŽENÍ ZDVIHŮ	48
PRAVIDLO 67 – VADNÝ ZDVIH	48
PRAVIDLO 68 – NÁROK NEBO POSTOUPENÍ ZDVIHŮ	49
PRAVIDLO 69 – PŘIJATÝ NÁROK NEBO POSTOUPENÍ	50
PRAVIDLO 70 – SPORNÝ NÁROK NEBO POSTOUPENÍ	51
PRAVIDLO 71 – POSTOUPENÍ ZRUŠENO	52
PRAVIDLO 72 – OBECNÉ ZÁSADY	52
PRAVIDLO 73 – KOMUNIKACE MEZI PARTNERY	52
PRAVIDLO 74 – CHOVÁNÍ A ETIKETA	53
PRAVIDLO 75 – CHYBNÉ VYSVĚTLENÍ NEBO CHYBNÁ HLÁŠKA	54
PRAVIDLO 76 – DIVÁCI	55
PRAVIDLO 77 – TABULKA SAZEB SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE	56
PRAVIDLO 78 – ZPŮSOBY HODNOCENÍ VÝSLEDKŮ	57
PRAVIDLO 79 – ZÍSKANÉ ZDVIHY	57
PRAVIDLO 80 – PŘEDPISY A ORGANIZACE	58
PRAVIDLO 81 – VEDOUcí SOUTĚŽE	59
PRAVIDLO 82 – NÁPRAVA PROCEDURÁLNÍCH CHYB	60
PRAVIDLO 83 – UPOZORNĚNÍ NA PRÁVO NA ODVOLÁNÍ	60
PRAVIDLO 84 – ROZHODOVÁNÍ O NEROZPORNÝCH SKUTEČNOSTECH	61
PRAVIDLO 85 – ROZHODOVÁNÍ O ROZPORNÝCH SKUTEČNOSTECH	61
PRAVIDLO 86 – V SOUTĚŽI DRUŽSTEV	61
PRAVIDLO 87 – VADNÁ KRABICE	62
PRAVIDLO 88 – ODŠKODNĚNÍ	63
PRAVIDLO 89 – NÁPRAVA V SOUTĚŽÍCH JEDNOTLIVCŮ	63
PRAVIDLO 90 – PROCEDURÁLNÍ POKUTY	63
PRAVIDLO 91 – POKUTOVÁNÍ NEBO VYLOUČENÍ	63
PRAVIDLO 92 – PRÁVO NA ODVOLÁNÍ	64
PRAVIDLO 93 – POSTUP PŘI ODVOLÁNÍ	64

PŘEDMLUVA K PRAVIDLŮM SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE 2017

Ve srovnání s jinými duševními sporty, jako jsou šachy nebo go, je bridž nová hra a jako taková se neustále vyvíjí. První Pravidla soutěžního bridže byla publikována v roce 1928 s revizemi v letech 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987, 1997 a 2007.

Dříve, v průběhu třicátých let, vydávaly bridžová pravidla kluby Portland Club of London a Whist Club of New York. Od čtyřicátých let American Contract Bridge League Laws Commission nahradila Whist Club a British Bridge League s European Bridge League se přidaly k Portland Clubu.

Nyní odpovědnost za pravidelné revize převzala World Bridge Federation (Světová bridžová federace), jejíž Laws Committee (dále jen Komise) je pověřena přezkoumáním Pravidel alespoň jednou za desetiletí. Je nutné přiznat, že tato poslední revize je dosud tou nejrozsáhlejší. Mnoho podnětů bylo přijato od jednotlivců, vedoucích soutěží či bridžových organizací a všechny byly dlouze posuzovány. Po mnoha setkáních při mistrovstvích a tisících e-mailů bylo nakonec dosaženo konsenzu. Díky celého bridžového světa si zaslouží tvrdě pracující členové Komise, jejichž jména jsou uvedena níže. Zejména Tom Kooijman využil svých obrovských zkušeností, aby působil ve funkci předsedy a vedl práce k úspěšnému dokončení. Ale žádná pochvala není příliš velká pro tajemníka Laurie Kelso, který prováděl veškerou shromažďovací a administrativní práci, většinu přípravy, a věnoval práci mnoho hodin svého času – bez něj by tento úkol nikdy nebyl splněn.

Tendence započaté ve vydání z roku 2007 pokračují – zvýšení pravomocí vedoucích soutěží, snaha o napravování, spíše než trestání a udržení postavení regulačních orgánů.

Neočekává se, že tento kodex vydrží navždy (ve skutečnosti až do doby zveřejnění stále probíhaly diskuse o některých pravidlech), ale existuje rámec, osvědčený pro budoucí vydání. Komise s vděkem bere na vědomí podstatnou pomoc, kterou obdržela od mnoha jednotlivců. Byla velmi ceněna.

John R. Wignall, MNZM

Členy WBF Laws Committee byli:

Max Bavin
Maurizio Di Sacco
David Harris
Alvin Levy
Chip Martel
Howard Weinstein
John Wignall
Adam Wildavsky
Laurie Kelso (tajemník)
Ton Kooijman (předseda)

ÚVOD K PRAVIDLŮM SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE 2017

Soutěžní bridž se neustále vyvíjí a mění, a proto Světová bridžová federace pověřila svou Komisi pro Pravidla, aby „alespoň jednou za desetiletí komplexně zrevidovala a aktualizovala celou strukturu Pravidel“.

Tato poslední revize, která začala před asi pěti lety, je dosud tou nejrozsáhlejší. Návrhy a komentáře byly přijaty od jednotlivců i národních bridžových organizací.

Poté, co byly shromážděny, je do hloubky posoudila Komise v kontextu příslušného Pravidla, které pak bylo buď změněno, nebo ponecháno. Diskuse probíhaly při mnoha světových mistrovstvích a pomocí tisíců e-mailů za posledních pět let.

Účel Pravidel zůstal nezměněn. Jsou sestavena tak, aby definovala správné postupy a stanovila vhodné nápravy, když něco není v pořádku. Jsou navržena tak, aby v situacích, kdy může být neprovinilá strana poškozena, nesrovnalosti spíše napravovala, než trestala. Hráči by měli být připraveni spořádaně přijmout jakoukoli nápravu, pokutu či rozhodnutí.

Tendence, započaté v roce 2007, dát vedoucím soutěží větší pravomoci ve vymáhání Pravidel, pokračují, jsou činěny kroky ke sjednocení interpretací. Komise zamýšlí připravit a vydat oficiální komentář s příklady, který by k tomu měl dopomoci.

Byla zachována terminologie popisu správného postupu: "může, smí" udělat (neučinění není chyba), "učiní" (určuje správný postup bez návrhu na pokutování za nedodržení), "měl by" **učinit** (nedodržení je porušením, které ohrožuje práva viníka, ale často bez pokuty), "má, je povinen" (častější přestoupení způsobí procedurální pokutu), "musí" (nejsilnější, skutečně vážná povinnost). „Nemá, **neučiní**“ je silný zákaz, "nesmí" je nejsilnější zákaz; "**nemůže, není oprávněn**" je silnější než „nemá“, jen o málo slabší než "nesmí".

Aby nedošlo k pochybnostem, tento Úvod a následující Definice jsou integrální součástí Pravidel. Pokud ze souvislosti neplyne opak, jednotné číslo zahrnuje i množné, mužský rod zahrnuje ženský a obráceně.

DEFINICE

Alertování — Upozornění, že soupeři mohou potřebovat vysvětlení. Způsob alertování může být stanoven regulačním orgánem.

Balíček — 52 hracích karet, se kterými se bridž hraje.

Barva — Jedna ze čtyř skupin karet v balíčku, každá o 13 kartách, označená charakteristickým symbolem: piky (♠), srdce (♥), kára (♦), trefy (♣).

Body za zdvihy — Body získané stranou hlavního hráče za splnění závazku (viz Pravidlo 77).

Částečný závazek — Zisk 90 a méně bodů za zdvihy v jednom rozdání (viz Pravidlo 77).

Dražba — 1. Postup určení závazku pomocí po sobě jdoucích hlášek. Začíná zahajovací hláškou. 2. Veškeré hlášky učiněné v daném rozdání (viz Pravidlo 17).

Druh závazku — Barva nebo bez trumfů jmenované v nabídce.

Družstvo — Dvě nebo více dvojic hrajících u dvou různých stolů na opačných linkách na společný výsledek. (propozice mohou povolit družstva složená z více než čtyř hráčů).

Hláška — Jakákoli nabídka, kontra, rekontra nebo pas.

Hlavní hráč — Hráč strany, která učinila poslední nabídku, jenž jako první nabídl druh závazku jmenovaný v poslední nabídce. Hráč se stává hlavním hráčem po odkrytí zahajovacího výnosu (viz Pravidlo 54A pro zahajovací výnos mimo pořadí).

Honér — Eso (A), král (K), dáma (Q), kluk (J) nebo desítka (10).

Hra — 1. Zisk 100 a více bodů za zdvihy v jednom rozdání (viz Pravidlo 77). 2. Souhrn dražby a sehrávky určitého rozdání.

IMP (Mezinárodní soutěžní body) — Jednotka hodnocení výsledku přidělovaná podle převodní tabulky uvedené v Pravidle 78B.

Klamavá hláška — Úmyslné a podstatné odchýlení (běžně „blef“) od oznámené honérové síly nebo délky v barvě.

Kolo — Delší část soutěže, během níž mají hráči sehrát počet rozdání určený organizátorem soutěže.

Kontra — Hláška následující po nabídce soupeře, zvyšující sazbu za splněný nebo poražený závazek (viz Pravidla 19A a 77).

Konvence — 1. Hláška, která na základě partnerské dohody předává jinou informaci než návrh konečného závazku ve jmenovaném druhu závazku, nebo jinou informaci než informaci o honérové síle nebo délce (třílist nebo delší) v barvě nabídky. Dohoda o honérové síle neznámá konvenci. 2. Zahrání obránce, předávající informaci na základě partnerské dohody.

Krabice — Soutěžní krabice dle popisu v Pravidle 2.

Linka — Dvě protilehlé světové strany, na nichž sedí hráči tvořící partnerství (Sever-Jih, Východ-Západ).

List — Karty rozdané jednomu hráči nebo jejich zbytek.

Mylná informace — Nesplnění povinnosti přesně odhalit partnerské dohody, když je tak pravidlem či předpisem požadováno.

Na řadě — Hráč je na řadě k dražbě nebo ke hře v okamžiku, kdy je oprávněn dražit nebo hrát kartu.

Nabídka — Příklad získat alespoň určený počet zdvihů (přes šest) ve jmenovaném druhu závazku.

Nadzdvih — Každý zdvih získaný stranou hlavního hráče navíc nad stanovený závazek.

Náprava (nesrovnalosti) — Úprava postupu, umožňující po nastalé nesrovnalosti a přivolání vedoucího pokud možno normální pokračování.

Nepřiznání barvy — Přidání karty jiné barvy hráčem, který může přiznat barvu nebo splnit výnosovou pokutu.

Nesrovnalost — Odchylení od správných postupů; nedodržení Pravidel hráčem.

Neúmyslný — Neřízený vůlí; není úmyslem hráče v okamžiku akce.

Nezamíchaný balíček — Balíček karet, který nebyl náhodným způsobem zamíchan.

Obránce — Soupeř (předpokládaného) hlavního hráče.

Odkrytá karta — Karta držená tak, že její líc může být zahlédnut soupeřem nebo partnerem.

Odvolaná (akce) — Vztahuje se k akci, která je zrušena, nebo ke kartě, která je vzata zpět.

Partner — Spoluhráč, hrající u stolu na stejné lince proti druhým dvěma hráčům.

Pád — Zdvih, který chybí straně hlavního hráče ke splnění závazku (viz Pravidlo 77).

Pas — Hláška hráče, který v daném dražebním kole nechce učinit nabídku, kontrovat nebo rekontrovat.

Pokuta — (Srovnej též Náprava) – jsou dva druhy pokut:

Disciplinární – k udržení pořádku a vhodného chování (viz Pravidlo 91)

Procedurální – navíc při nápravě, přidělena podle uvážení vedoucího v případech procedurálních chyb (viz Pravidlo 90).

Pokutová karta — Karta podléhající Pravidlu 50.

Porušení pravidel — Porušení procedur popsaných v těchto Pravidlech a navazujících předpisech.

Pořadí — Postup ve směru hodinových ručiček, v němž se rozdává, draží nebo přidává ke zdvihu; také pořadí, v němž je doporučeno karty po jedné rozdávat.

Prémie — Body připočítávané k bodům za zdvihy (viz Pravidlo 77).

Předpokládaný hlavní hráč — hráč, který se má stát hlavním hráčem, nedojde-li k nesrovnalosti.

Přiznání barvy — Přidání karty v barvě výnosu.

Psychologická hláška — viz Klamavá hláška.

Rekontra — Hláška následující kontra soupeře, zvyšující sazbu za splněný nebo poražený závazek (viz Pravidla 19B a 77).

- Rozdání* — Čtyři listy, rozdané a uložené do soutěžní krabice, určené ke hře v daném kole soutěže.
- Sehrávka* — 1. Souhrn všech zahrání. 2. Doba, během které je rozdání sehráno.
- Sehrávkové období* — Začíná odkrytím zahajovacího výnosu. Sehrávkové období končí vyjmutím karet následujícího rozdání z krabice nebo skončením posledního rozdání sestavy.
- Sestava* — Část kola hraná bez změny posazení hráčů.
- Slem* — Závazek získat 12 zdvihů (malý slem) nebo 13 zdvihů (velký slem).
- Soupeř* — Hráč opačné strany.
- Soutěž* — Soutěž se skládá z jednoho nebo více soutěžních kol.
- Soutěžící* — Jeden hráč v soutěži jednotlivců; dva hráči tvořící partnerství během celé soutěže v soutěži dvojic; čtyři nebo více hráčů tvořících družstvo v soutěži družstev.
- Soutěžní body* — Jednotka hodnocení výsledku, založená na porovnání s jedním nebo několika jinými výsledky. Viz Pravidlo 78A.
- Stav her* — Podmínky, které ovlivňují výši prémie a výši pokuty za pády (viz Pravidlo 77).
- Strana* — Dva hráči, tvořící partnerství proti druhým dvěma hráčům.
- Tichý hráč* — Partner hlavního hráče. Hráč se stává tichým hráčem po odkrytí zahajovacího výnosu a přestává jím být, jakmile hra skončí.
- Trumf* — Karta v barvě, která byla určena v konečném závazku v barvě.
- Umělá hláška* — 1. Nabídka, kontra nebo rekontra sdělující jinou informaci (která obecně není považována za samozřejmou), než (pouze) úmysl hrát v právě dražené nebo posledně jmenované barvě. 2. Pas, který slibuje větší než odpovídající sílu. 3. Pas, který slibuje či popírá hodnoty v jiné než naposledy jmenované barvě.
- Upravený výsledek* — Výsledek stanovený vedoucím soutěže (viz Pravidlo 12). Tento výsledek je buď "upravený" nebo "umělý upravený".
- Vedoucí* — Osoba pověřená řízením soutěže a uplatňováním Pravidel.
- Výnos* — První karta přidaná ke zdvihu.
- Zahajovací výnos* — Karta vynesena k prvnímu zdvihu.
- Zahrání* — Přidání jedné karty z listu ke zdvihu, včetně zahajovacího výnosu.
- Závazek* — Slib strany hlavního hráče získat ve jmenovaném druhu závazku počet zdvihů určený konečnou nabídkou, nekontrovaných, kontrovaných nebo rekontrovaných. (viz Pravidlo 22).
- Zdvih* — Výsledek rozdání je dán počtem získaných zdvihů. Pokud není zdvih vadný, je tvořen čtyřmi kartami postupně přidanými jednotlivými hráči ve směru hodinových ručiček.

PRAVIDLO 1 – BALÍČEK KARET – POŘADÍ KARET A BAREV

A. Pořadí karet a barev

Soutěžní bridž se hraje s balíčkem 52 karet, po 13 kartách v každé ze čtyř barev. Barvy jsou sestupně uspořádány: piky (♠), srdce (♥), kára (♦), trefy (♣). Karty jsou sestupně uspořádány: eso (A), král (K), dáma (Q), kluk (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

B. Líc karet

Regulační orgán může požadovat, aby byl líc každé karty souměrný.

C. Rub karet

Rub všech 52 karet balíčku by měl být totožný. Může obsahovat slova, logo nebo obrázkový motiv, který by ale měl mít střed souměrnosti.

PRAVIDLO 2 – SOUTĚŽNÍ KRABICE

Pro každé rozdání, určené ke hře v daném kole, je určena soutěžní krabice s kartami. Krabice jsou očíslovány a pro čtyři listy mají čtyři přihrádky označené světovými stranami: Sever (North), Východ (East), Jih (South) a Západ (West). Rozdávající (Dealer) a stav her jsou určeny takto:

Rozdávající Sever	Krabice	1	5	9	13
Rozdávající Východ	Krabice	2	6	10	14
Rozdávající Jih	Krabice	3	7	11	15
Rozdávající Západ	Krabice	4	8	12	16
Obě strany v první hře	Krabice	1	8	11	14
Sever-Jih ve druhé hře	Krabice	2	5	12	15
Východ-Západ ve druhé hře	Krabice	3	6	9	16
Obě strany ve druhé hře	Krabice	4	7	10	13

Stejná posloupnost označení se opakuje pro krabice 17–32 a pro každou další skupinu 16 rozdání. Krabice neodpovídající uvedeným podmínkám by se neměly používat. Je-li ale taková krabice použita, platí označení krabice pro celé soutěžní kolo.

PRAVIDLO 3 – USPOŘÁDÁNÍ STOLŮ

U každého stolu hrají čtyři hráči. Stoly jsou očíslovány v pořadí určeném vedoucím soutěže. Vedoucí označí jeden směr jako Sever, ostatní strany jsou v běžném vztahu světových stran k severu.

PRAVIDLO 4 – PARTNERSTVÍ

Čtyři hráči u stolu tvoří dvě partnerské dvojice: Sever-Jih a Východ-Západ. V soutěži dvojic nebo v utkání družstev hrají soutěžící jako dvojice, případně družstva. Jejich partnerství trvá po celé kolo (pokud vedoucí neurčí jinak). V soutěžích jednotlivců soutěží každý hráč samostatně a partnerství se během kola mění.

PRAVIDLO 5 – URČENÍ MÍST

A. *Výchozí pozice*

Vedoucí určí na začátku každého kola výchozí pozici každému soutěžícímu (jednotlivci, dvojici, družstvu). Není-li určeno jinak, mohou si členové každé dvojice nebo družstva vybrat mezi přidělenými místy. Jakmile si hráč zvolí určitou světovou stranu, smí ji v průběhu kola změnit jen na příkaz nebo se svolením vedoucího.

B. *Změna světové strany nebo stolu*

Hráči mění světové strany nebo postupují k dalšímu stolu podle pokynů vedoucího. Vedoucí je odpovědný za jasné oznámení pokynů. Každý hráč je odpovědný za vystřídání podle pokynů vedoucího ve stanoveném čase a následné zaujmutí správného místa.

PRAVIDLO 6 – MÍCHÁNÍ A ROZDÁVÁNÍ

A. *Míchání*

Před zahájením hry se každý balíček řádně zamíchá. Požádá-li o to soupeř, karty se sejmou.

B. *Rozdání*

Karty musí být rozdány lícem dolů, po jedné, do čtyř listů tak, že v každém bude třináct karet. Každý list se pak vloží lícem dolů do jedné ze čtyř přihrádek krabice. **Žádné dvě sousedící karty nemají být rozdány do jednoho listu.** Doporučuje se rozdávat karty po směru hodinových ručiček.

C. *Přítomnost obou dvojic*

Neurčí-li vedoucí jinak, u míchání a rozdávání by měl být přítomen alespoň jeden zástupce každé dvojice.

D. *Nové míchání a rozdávání*

1. Zjistí-li se před začátkem dražby, že karty byly chybně rozdány nebo že během míchání a rozdávání mohl hráč zahlédnout líc některé karty z jiného listu, má se míchání a rozdávání opakovat. Pokud hráč náhodou zahlédne líc karty patřící jinému hráči od zahájení dražby do skončení sehrávky, použije se Pravidlo 16D (ale viz Pravidlo 24).
2. Pokud není záměrem turnaje opakovat dřívější rozdání, výsledek rozdání nemůže být uznán, bylo-li rozdáno z nezamíchaného balíčku¹ karet nebo bylo-li rozdání již hráno v jiném kole. (Toto opatření se nevztahuje na uspořádání, ve kterých jsou záměrně vyměňována rozdání mezi stoly.)

3. Vedoucí může požadovat nové míchání a rozdávání z jakéhokoli důvodu, který je v souladu s Pravidly (avšak viz Pravidlo 22B a 86A).

E. *Vedoucí určí způsob míchání a rozdávání*

1. Vedoucí může dát pokyn, aby bylo míchání a rozdávání provedeno u stolu bezprostředně před zahájením hry.
2. Vedoucí může rozdání sám předem zamíchat a rozdat.

¹ „Nezamíchaný balíček“ je balíček, který nebyl náhodným způsobem přerovnán z původního uspořádání.

3. Vedoucí může pověřit své pomocníky nebo jiné určené osoby, aby předem provedli míchání a rozdávání.
4. Vedoucí může stanovit jiný způsob rozdávání nebo předchozí přípravy rozdání, pokud bude dosaženo stejně náhodných rozložení karet jako při postupu podle odstavce A nebo B.

F. Duplikování rozdání

Vyžaduje-li to použité uspořádání, může být podle pokynů vedoucího pořízena jedna nebo více přesných kopií původních rozdání. V tom případě nebudou původní karty znovu rozdávány (i když má vedoucí právo to nařídit).

PRAVIDLO 7 – KONTROLA KRABIC A KARET

A. Umístění krabice

Krabice s rozdáním, které má být sehráno, je umístěna doprostřed stolu, **kde má zůstat ve správné orientaci až** do skončení hry.

B. Vyjmutí karet z krabice

1. Každý hráč vyjme svůj list z přihrádky odpovídající jeho světové straně.
2. Hráč přepočítá lícem dolů své karty, aby se ujistil, že má přesně třináct karet. Teprve potom, ale dříve než učiní hlášku, si musí prohlédnout líc svých karet.
3. Každý hráč během hry chrání své karty a nedovolí, aby se pomíchaly s kartami jiného hráče. Hráč se nemá dotýkat jiných karet než svých vlastních během hry ani po jejím skončení bez svolení **soupeře nebo** vedoucího. (Hlavní hráč ale smí hrát karty z listu tichého hráče podle Pravidla 45).

C. Vrácení karet do krabice

Po skončení hry by každý hráč měl zamíchat svých původních třináct karet a vloží je do přihrádky odpovídající jeho světové straně. Karty nemají být z krabice znovu vyjímány, pokud nejsou přítomni zástupci obou stran nebo vedoucí.

D. Odpovědnost za správný postup

U stolu je za dodržování správných podmínek pro hru odpovědný především soutěžící, jehož pozice je po dobu trvání kola stále u tohoto stolu.

PRAVIDLO 8 – POSLOUPNOST SESTAV

A. Pohyb krabic a soutěžících

1. Vedoucí soutěže seznámí soutěžící se správným pohybem krabic a soutěžících.
2. Neurčí-li vedoucí jinak, je u každého stolu za předání odehraných krabic pro další sestavu ke správnému stolu odpovědný hráč na Severu.

B. Konec sestavy

1. Sestava končí v okamžiku, kdy dá vedoucí pokyn k zahájení další sestavy. Pokud v tuto chvíli u některého stolu hra ještě neskončila, sestava pro tento stůl pokračuje, dokud nedojde k přemístění hráčů.
2. Pokud vedoucí přikáže sehrát krabici později, pak sestava pro tyto hráče končí v okamžiku, kdy je krabice sehrána a výsledek odsouhlasen a zaznamenán, nebo kdy vedoucí dohrání krabice zruší.

C. Konec poslední sestavy a konec kola

Poslední sestava, a tím i celé kolo, končí pro daný stůl tehdy, byla-li sehrána všechna rozdání, určená ke hře u tohoto stolu, a výsledky byly bez námitek zaznamenány.

PRAVIDLO 9 – POSTUP PO NESROVNALOSTI

A. Upozornění na nesrovnalost

1. Každý hráč může během dražebního období upozornit na nesrovnalost, pokud mu to Pravidla nezakazují, bez ohledu na to, kdo je na řadě k dražbě.
2. Hlavní hráč nebo obránce mohou během sehrávky upozornit na nesrovnalost, pokud jim to Pravidla nezakazují. Pro chybně směrovanou odehranou kartu platí Pravidlo 65B3.
3. Každý hráč, včetně tichého hráče, se může pokusit zabránit nesrovnalosti (tichý hráč ale podléhá Pravidlům 42 a 43).
4. Tichý hráč není oprávněn upozornit na nesrovnalost před skončením sehrávky (ale viz Pravidlo 20F5 pro opravu chybného vysvětlení hlavního hráče).
5. Hráč nemá povinnost upozornit na porušení Pravidel vlastní stranou (ale viz Pravidlo 20F5 pro opravu partnerova chybného vysvětlení).

B. Po upozornění na nesrovnalost

1.
 - a) Vedoucí by měl být přivolán v okamžiku, kdy je na nesrovnalost upozorněno.
 - b) Jakmile je na nesrovnalost upozorněno, může vedoucího přivolat libovolný hráč, včetně tichého hráče.
 - c) Přivoláním vedoucího není hráč zbaven žádných práv, která mu přísluší.
 - d) Skutečnost, že hráč upozorní na nesrovnalost způsobenou jeho vlastní stranou, neovlivní práva soupeřů.
2. Hráč nemá podniknout žádnou akci, dokud vedoucí nevysvětlí vše, co se týká nápravy nesrovnalosti.

C. Předčasná náprava nesrovnalosti

Předčasná náprava nesrovnalosti viníkem může způsobit, že bude podléhat dalším nápravám (viz např. výnosová omezení podle Pravidla 26B).

PRAVIDLO 10 – NÁPRAVA NESROVNALOSTI

A. *Právo stanovit nápravu*

Právo stanovit nápravu nesrovnalosti má pouze vedoucí. Hráči nejsou oprávněni ze své iniciativy nápravu určovat (nebo se jí zříci, viz Pravidlo 81C5).

B. *Zrušení nápravy nesrovnalosti nebo zrušení zřeknutí se nápravy*

Vedoucí může přijmout nebo zrušit nápravu nesrovnalosti nebo zřeknutí se nápravy, které hráči učinili bez jeho pokynů.

C. *Volba po nesrovnalosti*

1. Dávají-li Pravidla po nesrovnalosti právo volby mezi více možnostmi, má vedoucí vysvětlit veškeré možnosti.
2. Má-li hráč po nesrovnalosti právo zvolit mezi více možnostmi, musí tak učinit bez domluvy s partnerem.
3. Umožňují-li Pravidla neprovinilé straně výběr možností po nesrovnalosti zaviněné soupeřem, je správné zvolit nejvýhodnější možnost.
4. Po provedené nápravě nesrovnalosti podle Pravidla 16C2 smí provinilá strana použít hlášky nebo sehrávku výhodné pro svou stranu, ačkoli se to může jevit jako prospěch z vlastního provinění (ale s přihlédnutím k Pravidlům 27 a 72C).

PRAVIDLO 11 – ZÁNİK PRÁVA NA NÁPRAVU NESROVNALOSTI

A. *Akce neprovinilé strany*

Právo na nápravu nesrovnalosti může zaniknout, podnikne-li některý hráč neprovinilé strany jakoukoli akci před přivoláním vedoucího. Jestliže měla strana prospěch z následné akce soupeře, učiněné z neznalosti příslušných ustanovení Pravidel, upraví vedoucí výsledek pouze této straně tak, že odstraní získanou výhodu. Druhé straně zůstává výsledek dosažený u stolu.

B. *Pokuta po zániku práva na nápravu nesrovnalosti*

I v případě, kdy právo na nápravu nesrovnalosti podle tohoto pravidla zanikne, může vedoucí udělit procedurální pokutu (viz Pravidlo 90).

PRAVIDLO 12 – VOLNÉ ROZHODOVÁNÍ VEDOUcíHO

A. *Pravomoc přidělit upravený výsledek*

Vedoucí může přidělit upravený výsledek z vlastní iniciativy nebo na žádost kteréhokoli soutěžícího, učiněnou ve lhůtě podle Pravidla 92B, je-li k tomu oprávněn podle Pravidel (v soutěži družstev viz Pravidlo 86B). Tato pravomoc zahrnuje:

1. Vedoucí může přidělit upravený výsledek ve prospěch neprovinilé strany, jestliže usoudí, že Pravidla nepředepisují nápravu pro daný případ porušení Pravidel.
2. Vedoucí přidělí umělý upravený výsledek, jestliže se domnívá, že není možná žádná náprava nesrovnalosti, která by umožnila normálně sehrát rozdání (viz Pravidlo C2 níže).

3. Vedoucí může přidělit upravený výsledek, byla-li uplatněna nesprávná náprava nesrovnalosti.

B. Účel přidělení upraveného výsledku

1. Účelem přidělení upraveného výsledku je napravit poškození způsobené neprovinilé straně a odstranit výhodu získanou z nesrovnalosti provinilou stranou. K poškození dochází, když neprovinilá strana dosáhne v důsledku nesrovnalosti horšího výsledku, než jaký by bylo možné předpokládat v případě, že by k nesrovnalosti nedošlo.
2. Vedoucí **není oprávněn** přidělit upravený výsledek na základě toho, že náprava nesrovnalosti podle Pravidel je buď nepřiměřeně přísná, nebo výhodná pro některou stranu.

C. Přidělení upraveného výsledku

1.

- a) Je-li podle Pravidel vedoucí zmocněn přidělit upravený výsledek a je schopen ho přidělit, potom tak učiní. Tento výsledek nahradí výsledek získaný ze hry.
- b) Vedoucí by měl při přidělování upraveného výsledku co nejpřesněji odhadnout pravděpodobný výsledek rozdání, pokud by k nesrovnalosti nedošlo.
- c) Přidělený upravený výsledek může být vážený za účelem zohlednění pravděpodobnosti dosažení několika možných výsledků, smí však obsahovat pouze výsledky, k nimž lze dojít legálním způsobem.
- d) Je-li možných výsledků velký počet nebo nejsou zřejmé, může vedoucí přidělit umělý upravený výsledek (viz odstavec C2 níže).
- e) Když v dalším průběhu hry po nesrovnalosti přispěje neprovinilá strana ke své škodě mimořádně hrubou chybou (která s nesrovnalostí nesouvisí) nebo hazardní akcí, o níž se mohla domnívat, že v případě neúspěchu bude odškodněna nápravou, pak:
 - i. Provinilé straně je přidělen výsledek, který by byl přidělen v důsledku nápravy nesrovnalosti.
 - ii. Neprovinilá strana není odškodněna za tu část škody, kterou si způsobila sama.

2.

- a) Když v důsledku nesrovnalosti není možné získat žádný platný výsledek, přidělí vedoucí (viz též odstavec C1d výše) umělý upravený výsledek podle stupně odpovědnosti za nesrovnalost: průměrné minus (nejvýš 40% topu v párové soutěži) soutěžícímu přímo odpovědnému, průměr (50% topu) částečně odpovědnému a průměrné plus (aspoň 60% topu) soutěžícímu, který se nijak neprovinil.
- b) Umělý upravený výsledek „průměrné plus nebo minus“ při hodnocení IMP je +3 IMP nebo -3 IMP. Pravidla 78D, 86B3 a odstavec d) níže umožňují organizátorovi soutěže upravit tyto hodnoty, pod podmínkou schválení regulačním orgánem.
- c) Neprovinilému soutěžícímu, který v daném kole získá více než 60% dosažitelných bodů, nebo provinilému soutěžícímu, který v daném kole získá méně než 40% dosažitelných bodů (obdobně u IMP), bude přidělen namísto průměrného plus nebo průměrného minus jejich skutečný procentuální výsledek (obdobně u IMP), získaný z ostatních rozdání v daném kole.

- d) Regulační orgán může stanovit způsob přidělování upravených výsledků v případě, že soutěžící nezíská platný výsledek ve více rozdáních během jednoho kola. Výsledky přidělované v následujících rozdáních se na základě předpisu mohou lišit od upravených výsledků popsaných v odstavcích a) a b) výše.
3. V soutěžích jednotlivců zajistí vedoucí nápravu nesrovnalostí podle Pravidel, včetně ustanovení o přidělení upraveného výsledku, oběma členům provinilé strany stejně i v případě, kdy může být za nesrovnalost odpovědný jen jeden z nich. Vedoucí však nemá udělovat partnerovi viníka procedurální pokutu, pokud se domnívá, že tento partner se nijak neprovinil.
4. Přidělí-li vedoucí nerovnovážné upravené výsledky ve vyřazovací soutěži, je výsledek z rozdání pro každého soutěžícího vypočten zvlášť a oběma soutěžícím je přidělen jejich průměr.

PRAVIDLO 13 – NESPRÁVNÝ POČET KARET²

A. *Hráč neučinil hlášku*

Pokud žádný hráč s nesprávným počtem karet neučinil hlášku:

1. Vedoucí je povinen opravit nesoulad v rozdání. Pokud žádný hráč neviděl kartu jiného hráče, má vedoucí požadovat normální sehrání rozdání.
2. Pokud vedoucí zjistí, že jedna nebo více přihrádek krabice obsahovalo nesprávný počet karet a některý hráč viděl jednu nebo více karet z jiného listu, umožní sehrání rozdání. Jestliže pak usoudí, že tato informace měla vliv na výsledek rozdání, má přidělit upravený výsledek (viz Pravidlo 12C1b) a může pokutovat provinilou stranu.

B. *V průběhu dražby nebo sehrávky*

Zjistí-li vedoucí, že list hráče obsahoval původně více než 13 karet a jiný hráč měl nižší počet karet, a hráč s nesprávným počtem karet již učinil hlášku:

1. Pokud se vedoucí domnívá, že je možné rozdání vrátit do původního stavu a normálně je sehrát beze změny dosavadních hlášek, může být rozdání takto sehráno. Po skončení rozdání může vedoucí přidělit upravený výsledek.
2. V opačném případě má vedoucí přidělit upravený výsledek a provinilý hráč může být pokutován.

C. *Přebývajcí karta*

Je-li nalezena přebývajcí karta, která do rozdání nepatří, je odklizená. Dražba a sehrávka pokračují bez další nápravy. Upravený výsledek nemůže být přidělen s výjimkou případu, kdy taková karta byla přidána do již odehraného zdvíhu.

D. *Po skončení sehrávky*

Zjistí-li se po skončení sehrávky, že list hráče obsahoval původně více než 13 karet a jiný hráč měl méně karet, musí být výsledek zrušen a přidělen upravený výsledek (může být použito Pravidlo 86B). Každý provinilý soutěžící podléhá procedurální pokutě.

² Pravidlo 13 se použije, zjistí-li se, že jedna nebo více přihrádek obsahovalo více než 13 karet. Pro případ neúplného balíčku viz Pravidlo 14.

PRAVIDLO 14 – CHYBĚJÍCÍ KARTA

A. Zjištění neúplného listu před zahájením sehrávky

Pokud je zjištěno před odkrytím karty zahajovacího výnosu, že jeden nebo více listů obsahuje méně než 13 karet a žádný list jich nemá více než 13, pokusí se vedoucí veškeré chybějící karty nalézt a dále:

1. je-li karta nalezena, vrátí se do neúplného listu.
2. pokud kartu nelze nalézt, uvede vedoucí rozdání do původního stavu s použitím jiného balíčku karet.
3. doposud učiněné hlášky jsou platné a dražba i sehrávka pokračují normálně, jako kdyby neúplný list od začátku obsahoval všechny karty.

B. Pozdější zjištění neúplného listu

Pokud je zjištěno kdykoliv po odkrytí zahajovacího výnosu (do konce opravné lhůty), že jeden nebo více listů obsahuje méně než 13 karet a žádný list jich nemá více než 13, pokusí se vedoucí veškeré chybějící karty nalézt a dále:

1. je-li karta nalezena mezi odehranými kartami, použije se Pravidlo 67.
2. je-li karta nalezena jinde, vrátí se do neúplného listu. Může být stanovena náprava nesrovnalosti a/nebo udělena pokuta (viz odstavec 4 níže).
3. nelze-li kartu nalézt, uvede vedoucí rozdání do původního stavu s použitím jiného balíčku karet. Může být uplatněna náprava nesrovnalosti a/nebo udělena pokuta (viz odstavec 4 níže).
4. karta vrácená do listu podle odstavce B tohoto pravidla je považována za trvalou součást neúplného listu. Může se stát pokutovou **kartou** a její nezahrání může představovat nepřiznání barvy.

C. Informace plynoucí z vrácení karty

Informace o vrácení karty je neoprávněnou informací pro partnera hráče, jehož list obsahoval nesprávný počet karet.

PRAVIDLO 15 – NESPRÁVNÉ ROZDÁNÍ NEBO LIST

A. Karty z nesprávné krabice

1. Hláška hráče, který vyjmul karty ze špatné krabice, je zrušena **společně se všemi následujícími hláškami.**
2.
 - a) Jestliže po zrušené hlášce následně dražil také partner viníka, má vedoucí přidělit upravený výsledek.
 - b) Jinak po prohlédnutí správného listu draží provinilý hráč znovu a dražba pokračuje normálně.
 - c) **Na každou odvolanou nebo zrušenou hlášku se použije Pravidlo 16C.**

3. Pokud se následně hraje krabice, ze které pocházely omylem vytažené karty, a viník v ní opakuje svou hlášku, může vedoucí povolit normálně sehrát toto rozdání. V případě, že se hláška viníka liší³ od původní zrušené hlášky, **má přidělit upravený výsledek.**
4. Při nápravě nesrovnalosti podle **tohoto pravidla** může být navíc udělena procedurální pokuta (Pravidlo 90).

B. Zjištění nesprávného rozdání během dražebního období nebo sehrávky⁴

Zjistí-li vedoucí po začátku **dražebního období**, že soutěžící hraje rozdání, které neměl hrát v dané sestavě, pak:

1. **pokud jeden nebo více soutěžících rozdání již dříve hrálo, ať už se správnými soupeři nebo ne, je rozdání zrušeno pro obě strany.**
2. **pokud žádný z hráčů rozdání ještě nehrál, má vedoucí požadovat pokračování dražby a sehrávky. Výsledek ponechá v platnosti a může požadovat, aby hráči proti sobě později sehráli správné rozdání.**
3. **má přidělit umělý upravený výsledek (viz Pravidlo 12C2a) soutěžícímu, jenž byl zbaven možnosti získat platný výsledek.**

PRAVIDLO 16 – OPRÁVNĚNÁ A NEOPRÁVNĚNÁ INFORMACE

A. Informace využívané hráči

1. Hráč může využít při dražbě a sehrávce informaci, pokud:
 - a) je odvozena z právoplatných hlášek a zahrání v daném rozdání (včetně neprávoplatných hlášek a zahrání, které byly přijaty) a není ovlivněna neoprávněnou informací z jiného zdroje, nebo
 - b) jde o oprávněnou informaci z odvolané akce (viz odstavec D); nebo
 - c) jde o informaci, která je v některém Pravidle nebo předpisu označena jako oprávněná, nebo pochází z právoplatných postupů podle Pravidel a předpisů (ale viz odstavec B1 níže) a není stanoveno jinak; nebo
 - d) jde o informaci, kterou měl hráč dříve, než vyjmul list z krabice (Pravidlo 7B) a Pravidla nezakazují využití této informace.
2. Hráči se mohou řídit odhadem vlastního výsledku, oceněním soupeřů a požadavky, vyplývajícími z propozic soutěže.
3. Žádný hráč nesmí založit hlášku nebo sehrávku na informaci z jiného zdroje (taková informace je považována za neoprávněnou).
4. Pokud má porušení tohoto pravidla za následek poškození, přidělí vedoucí upravený výsledek podle Pravidla 12C.

³ Nahrazující hláška se liší, je-li její význam odlišný, nebo je-li to klamavá hláška.

⁴ **Toto pravidlo platí pro soutěže párů a jednotlivců – viz Pravidlo 86B pro soutěže družstev.**

B. Vedlejší informace získaná od partnera

1. Jakákoliv vedlejší informace od partnera (což zahrnuje informace z poznámek, dotazů, odpovědí na dotaz, neočekávaného alertování, opomenutí alertovat, zřetelného váhání, neobvyklé rychlosti, zvláštního důrazu, intonace, gest, pohybu nebo zvláštního způsobu provedení), která by mohla naznačit hlášku nebo zahrání, je neoprávněná.
 - a) Hráč není oprávněn zvolit hlášku nebo zahrání, které je proti jiným evidentně naznačeno neoprávněnou informací, existuje-li jiná hláška nebo zahrání, které je logickou alternativou.
 - b) Logická alternativa je taková akce, o které by vážně uvažovala významná část hráčů podobné výkonnosti se stejnými systémovými dohodami, a lze usoudit, že někteří z nich by ji mohli zvolit.
2. Domnívá-li se hráč, že soupeř takovou neoprávněnou informací poskytl a že v jejím důsledku by mohlo dojít k poškození, může okamžitě oznámit, že si vyhrazuje právo přivolat později vedoucího, pokud to není zakázáno regulačním orgánem (jenž může vyžadovat okamžité přivolání vedoucího). Soupeři by měli přivolat vedoucího okamžitě, jestliže popírají skutečnost, že neoprávněná informace mohla být předána.
3. Má-li hráč opodstatněný důvod se domnívat, že soupeř, který měl logickou alternativu, zvolil akci, která mohla být naznačena takovou informací, měl by přivolat vedoucího po skončení sehrávky⁵. Dojde-li vedoucí k závěru, že porušení tohoto pravidla mělo za následek výhodu pro provinilou stranu, má přidělit upravený výsledek (viz Pravidlo 12C1),

C. Informace z odvolaných hlášek a zahrání

Jsou-li hláška nebo zahrání odvolány podle Pravidel:

1. Informace z odvolané akce jsou pro neprovinilou stranu oprávněné, ať se jednalo o vlastní akci nebo o akci soupeřů.
2. Informace získané provinilou stranou z vlastní odvolané akce nebo z odvolaných akcí neprovinilé strany jsou neoprávněné. Hráč provinilé strany není oprávněn zvolit hlášku nebo zahrání, které je proti jiným výrazně naznačeno neoprávněnou informací, existuje-li jiná hláška nebo zahrání, které je logickou alternativou.
3. Dojde-li vedoucí k závěru, že porušením odstavce 2 byla poškozena neprovinilá strana, má přidělit upravený výsledek (viz Pravidlo 12C1).

D. Vedlejší informace z jiných zdrojů

1. Získá-li hráč náhodně vedlejší informaci o rozdání, které hraje nebo bude hrát, např. shlédnutím nesprávného listu, zaslechnutím hlášky, výsledku nebo poznámek, spatřením karet u jiného stolu nebo spatřením karty jiného hráče u vlastního stolu před začátkem dražby (viz také Pravidlo 13A), měl by být na tuto skutečnost upozorněn vedoucí, nejlépe hráčem, který informaci obdržel.
2. Pokud ještě nebyla učiněna žádná hláška a vedoucí se domnívá, že by obdržená informace pravděpodobně ovlivnila normální sehrání rozdání, může:
 - a) změnit posazení hráčů u stolu, pokud to druh soutěže a způsob hodnocení výsledků dovolují, tak, aby hráč hrál s listem, jehož se informace týkala; nebo

⁵ dřívější ani pozdější přivolání vedoucího není porušením Pravidel

- b) nařídit, aby pro tyto soutěžící bylo rozdání znovu zamícháno, pokud to druh soutěže dovoluje; nebo
 - c) povolit sehrání rozdání a být připraven přidělit upravený výsledek, jestliže usoudí, že vedlejší informace ovlivnila výsledek; nebo
 - d) přidělit upravený výsledek (pro soutěže družstev viz Pravidlo 86B).
3. Pokud k obdržení vedlejší informace dojde v období po první hlášce do konce sehrávky, postupuje vedoucí podle odstavce 2c) nebo 2d) výše.

PRAVIDLO 17 – DRAŽEBNÍ OBDOBÍ

A. Dražební období začíná

Dražební období pro stranu začíná, jakmile jeden z hráčů strany vyjme karty z krabice.

B. První hláška

Hráč označený na krabici jako rozdávající učiní první hlášku.

C. Další hlášky

Hráč po levici rozdávajícího učiní druhou hlášku a dále hráči draží v pořadí ve směru hodinových ručiček.

D. Konec dražebního období

1. Dražební období končí, jakmile po skončení dražby podle Pravidla 22A kterýkoli z obránců odkryje zahajovací výnos. (Došlo-li k výnosu mimo pořadí, použije se Pravidlo 54.) Interval mezi koncem dražby a koncem dražebního období se nazývá obdobím pro objasnění dražby.
2. Jestliže žádný hráč neučinil nabídku (viz Pravidlo 22B), končí dražební období vrácením všech čtyř listů do krabice.
3. I když po hlášce následovaly tři pasy, dražba nekončí v případě, že nejméně jeden z těchto pasů byl mimo pořadí a zabránil tak některému hráči v dražbě. V takovém případě se dražba vrátí k hráči, který byl vynechán. Všechny následující pasy jsou zrušeny a dražba normálně pokračuje. Na zrušené hlášky se použije Pravidlo 16D. Každý hráč, který pasoval mimo pořadí, je brán jako viník.

PRAVIDLO 18 – NABÍDKY

A. Správný postup

Nabídka jmenuje počet zdvihů (nad šest) od jednoho do sedmi a druh závazku. (Pas, kontra a rekontra jsou hlášky, ale nejsou to nabídky.)

B. Vyšší nabídka

Nabídka je vyšší než předchozí nabídka, jmenuje-li buď stejný počet zdvihů a vyšší druh závazku, nebo větší počet zdvihů a jakýkoli druh závazku.

C. *Dostatečná nabídka*

Nabídka, která je vyšší než bezprostředně předcházející nabídka, je dostatečná.

D. *Nedostatečná nabídka*

Nabídka, která není vyšší než bezprostředně předcházející nabídka, je nedostatečná. **Jde o nesrovnalost, jejíž nápravu popisuje Pravidlo 27.**

E. *Pořadí druhů závazků*

Druhy závazků v sestupném pořadí jsou: bez trumfů, piky, srdce, kára, trefy.

F. *Jiné způsoby*

Regulační orgány mohou schválit různé způsoby provádění hlášek.

PRAVIDLO 19 – KONTRA A REKONTRA

A. *Kontra*

1. Hráč smí kontrovat pouze poslední učiněnou nabídku, pokud ji učinil soupeř a nenásledovaly po ní jiné hlášky než pas.
2. Kontruující by neměl uvádět počet zdvihů nebo druh závazku. Jediný správný způsob je pouhé slovo "kontra".
3. Jestliže hráč při kontrování uvede chybně počet zdvihů nebo druh závazku, předpokládá se, že kontroval nabídku tak, jak byla učiněna. (Může být použito Pravidlo 16 — Neoprávněná informace).

B. *Rekontra*

1. Hráč smí rekontrovat pouze předchozí kontra, pokud bylo učiněno soupeřem a nenásledovaly po něm jiné hlášky než pas.
2. Rekontruující by neměl uvádět počet zdvihů nebo druh závazku. Jediný správný způsob je pouhé slovo "rekontra".
3. Pokud hráč při rekontrování uvede chybně počet zdvihů nebo druh kontrovaného závazku, předpokládá se, že rekontroval nabídku tak, jak byla učiněna. (Může být použito Pravidlo 16 — Neoprávněná informace).

C. *Platnost kontra nebo rekontra ukončena nabídkou*

Následná právoplatná nabídka ukončuje platnost kontra nebo rekontra.

D. *Sazby za kontrovaný nebo rekontrovaný závazek*

Jestliže kontrovaná nebo rekontrovaná nabídka nebyla **následována** jinou právoplatnou nabídkou, zvyšují se sazby za kontrovaný nebo rekontrovaný závazek podle Pravidla 77.

PRAVIDLO 20 – OPAKOVÁNÍ A VYSVĚTLENÍ HLÁŠEK

A. *Hráč si není jist, jaká hláška byla učiněna*

Hráč, který si není jist, jaká hláška byla učiněna, může okamžitě požadovat vyjasnění hlášky.

B. *Zopakování dražby v průběhu dražebního období*

Hráč na řadě k dražbě je oprávněn nechat si zopakovat všechny předchozí hlášky, nemá-li Pravidly přikázáno pasovat. Do opakování dražby by mělo být zahrnuto veškeré alertování. Hráč nesmí žádat o částečné zopakování předchozích hlášek a nesmí přerušit opakování, dokud není úplné.

C. *Zopakování dražby po konečném pasu*

1. Po konečném pasu má kterýkoli obránce právo se zeptat, zda má zahajovací výnos (viz Pravidla 47E a 41).
2. Hlavní hráč⁶ nebo kterýkoli obránce mohou požádat o zopakování všech předchozích hlášek, jsou-li poprvé na řadě ke hře (viz Pravidla 41B a 41C). Stejně jako v případě dle odstavce B. nesmí hráč žádat o částečné opakování nebo opakování přerušit.

D. *Kdo smí zopakovat dražbu*

Zopakování dražby má provést pouze jeden ze soupeřů žádajícího.

E. *Oprava chyby v zopakování dražby*

Všichni hráči včetně tichého hráče nebo hráče, který má podle Pravidel pasovat, odpovídají za okamžitou opravu chyby v opakování dražby (viz Pravidlo 12C1, jestliže chybné zopakování dražby způsobí poškození).

F. *Vysvětlení hlášek*

1. V průběhu dražby až do závěrečného pasu může každý hráč požadovat⁷ vysvětlení dražby soupeřů, je-li na řadě ke hře. Dotazy se mohou týkat použitých hlášek, relevantních dalších hlášek, které mohly být, ale nebyly použity, a případných závěrů, vyplývajících z výběru konkrétní akce, pokud jsou součástí dohod mezi partnery. Pokud vedoucí neurčí jinak, měl by vysvětlení podat partner hráče, který příslušnou hlášku použil. Partner hráče, který se tázal, nesmí položit doplňující dotaz dříve, než je na řadě k dražbě nebo sehrávce. Je možné použít Pravidlo 16. Regulační orgán může upravit postupy pro písemná vysvětlení.
2. Po závěrečném pasu a po celou dobu sehrávky může kterýkoli obránce požadovat vysvětlení dražby soupeřů, je-li na řadě ke hře. Hlavní hráč může požadovat vysvětlení hlášky nebo markování, je-li na řadě ke hře z vlastního listu nebo z listu tichého hráče. Vysvětlení by měla být podávána obdobně jako v odstavci 1 a podává je partner hráče, jehož akce je vysvětlována.
3. Za podmínek popsaných v odstavcích 1. a 2. se hráč může dotazovat i jen na jednu konkrétní hlášku, ale v takovém případě může být použito Pravidlo 16B1.

⁶ Vydražitel je poprvé na řadě při hře z listu tichého hráče, pokud nepřijal zahajovací výnos z nesprávné strany.

⁷ Nemá-li Pravidly přikázáno pasovat.

4.

- a) Když si hráč v průběhu dražby uvědomí, že jeho vysvětlení bylo chybné nebo neúplné, musí přivolat vedoucího před koncem období pro objasnění dražby a vysvětlení opravit. Může vedoucího přivolat dříve, ale není povinen to udělat. (Pro opravu v průběhu sehrávky viz Pravidlo 75B2.)
- b) Vedoucí použije Pravidlo 21B nebo 40B3.

5.

- a) Hráč, jehož partner podal chybné vysvětlení, **není oprávněn** opravit chybu během dražby, ani jakýmkoli způsobem naznačit, že došlo k chybě. „Chybné vysvětlení“ zde zahrnuje i opomenutí alertovat (případně oznámit), kde je to předpisy vyžadováno, nebo alertování (oznámení), které vyžadováno není.
- b) Hráč musí přivolat vedoucího a informovat soupeře, že podle jeho názoru bylo partnerovo vysvětlení chybné (viz Pravidlo 75B), ale až při první právoplatné příležitosti, což je:
 - i. pro obrátce na konci sehrávky
 - ii. pro hlavního nebo tichého hráče po konečném pasu dražby.

6. Pokud vedoucí usoudí, že hráč založil akci na mylné informaci od soupeře, použije Pravidlo 21 nebo 47E.

G. Nesprávný postup

1. **Hráč není oprávněn** se dotazovat jen proto, aby byl informován partner.
2. **Hráč není oprávněn se dotazovat jen proto, aby od soupeře získal chybnou odpověď.**
3. Hráč **není oprávněn** nahlížet **během dražebního období** a sehrávky do své konvenční karty nebo do poznámek, pokud to nepovolí regulační orgán, viz však Pravidlo 40B2(b).

PRAVIDLO 21 – MYLNÁ INFORMACE

A. Hláška **nebo zahrání založené** na **vlastním** neporozumění

Žádná náprava ani odškodnění nenáleží hráči, který jednal na základě vlastního neporozumění.

B. Hláška založená na soupeřově mylné informaci

1.

- a) Za předpokladu, že jeho partner následně ještě neučinil hlášku, může hráč až do konce dražebního období (viz Pravidlo 17D) změnit hlášku bez jakékoli nápravy pro svou stranu, usoudí-li vedoucí, že původní hláška mohla být ovlivněna mylnou informací poskytnutou soupeřem. Za mylnou informaci je považováno i opomenutí bez prodloužení alertovat tam, kde je alertování předepsáno regulačním orgánem.
- b) Vedoucí předpokládá spíše chybné vysvětlení než chybnou hlášku, není-li prokázán opak.

2. Rozhodne-li se hráč změnit hlášku, kterou učinil v důsledku mylné informace podle odstavce 1 tohoto pravidla, může jeho soupeř po levici bez nápravy změnit jakoukoli následnou hlášku, kterou předtím učinil, **ale použije se Pravidlo 16C.**
3. Pokud vedoucí usoudí, že v důsledku nesrovnalosti získala provinilá strana výhodu, ale je již pozdě na změnu hlášky, přidělí upravený výsledek.

PRAVIDLO 22 – KONEC DRAŽBY

Dražba končí, když:

- A. aspoň jeden hráč učiní nabídku a po poslední nabídce následují tři pasy ve správném pořadí. Poslední platná nabídka se stává závazkem (ale viz Pravidlo 19D).
- B. všichni čtyři hráči pasují (ale viz Pravidlo 25). Karty se vrátí do krabice bez sehrávky. Není povoleno rozdání zamíchat a znovu rozdat.

PRAVIDLO 23 – SROVNATELNÁ HLÁŠKA

A. Definice

Hláška, jež nahrazuje odvolanou hlášku, je srovnatelná, pokud:

1. má stejný nebo podobný význam, jaký je přisuzován odvolané hlášce, nebo
2. má význam, který je podmnožinou možných významů přisuzovaných odvolané hlášce, nebo
3. má stejný účel (např. jde o dotaz nebo relé), jaký je přisuzován odvolané hlášce.

B. Žádná náprava

Pokud je hláška zrušena (podle Pravidla 29B) a viník, jakmile je příště na řadě k dražbě, se rozhodne nahradit ji srovnatelnou hláškou, pokračují dražba i sehrávka bez další nápravy. Pravidlo 16C2 se neuplatní, ale viz odstavec C níže.

C. Poškození neprovinilé strany

Jestliže po nahrazení zrušené hlášky srovnatelnou hláškou (viz Pravidlo 27B1(b), 30B1(b)(i), 31A2(a) a 32A2(a)) vedoucí po skončení sehrávky usoudí, že bez přispění nesrovnalosti by výsledek rozdání snadno mohl být jiný a došlo tím k poškození neprovinilé strany (viz Pravidlo 12B1), má přidělit upravený výsledek (viz Pravidlo 12C1(b)).

PRAVIDLO 24 – KARTA ODKRYTÁ NEBO VYNESENÁ BĚHEM DRAŽBY

Rozhodne-li vedoucí, že vinou hráče mohl jeho partner během dražby zahlédnout jednu nebo více jeho karet, **má požadovat**, aby každá taková karta byla položena lícem vzhůru na stůl, dokud dražba neskončí. Informace o těchto kartách je oprávněná pro neprovinilou stranu a neoprávněná pro provinilou stranu (viz Pravidlo 16C).

A. Odkrytá malá karta nevynesená předčasně

Za odkrytí jedné karty, která je nižší než honér a není předčasně vynesena, se nestanovuje žádná další náprava **(ale viz odstavec E níže).**

B. Odkrytý honér nebo karta vynesena předčasně

Je-li odkryt honér nebo je-li karta předčasně vynesena, musí partner viníka pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě (viz Pravidlo 72C, jestliže vynucený pas poškodí neprovinilou stranu).

C. Odkryté dvě karty nebo více karet

Po odkrytí dvou nebo více karet musí partner viníka pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě (viz Pravidlo 72C, jestliže vynucený pas poškodí neprovinilou stranu).

D. Sehrávající strana

Stane-li se viník hlavním nebo tichým hráčem, vrací se odkryté karty do listu.

E. Obránci

Stane-li se viník obráncem, stává se každá taková karta pokutovou kartou (viz Pravidla 50 a 51).

PRAVIDLO 25 – PRÁVOPLATNÉ A NEPRÁVOPLATNÉ ZMĚNY HLÁŠEK

A. Nezamýšlená hláška

1. Jestliže hráč zjistí, že neučinil hlášku, kterou zamýšlel, a jeho partner poté ještě nedražil, může nahradit nezamýšlenou hlášku skutečně zamýšlenou hláškou. Druhá (skutečně zamýšlená) hláška platí a podléhá příslušným Pravidlům, ale výnosová omezení podle Pravidla 26 se neuplatní.
2. Jestliže původním záměrem hráče bylo učinit hlášku, která byla učiněna, tato hláška platí. Změna hlášky je přípustná z důvodu přehmatu nebo přeroknutí, ne však z důvodu ztráty soustředění při volbě hlášky.
3. Hráč má při splnění podmínek v odstavci A1 výše právo nahradit nezamýšlenou hlášku bez ohledu na to, jak svůj omyl zjistil.
4. Změna hlášky není možná, pokud partner viníka po původní hlášce již dražil.
5. Pokud dražba skončí dříve, než dojde k partnerovi hráče, není možné hlášku nahradit po skončení dražebního období (viz Pravidlo 17D).
6. Je-li změna hlášky umožněna, může hráč po levici odvolat svou hlášku učiněnou po původní hlášce. Informace z odvolané hlášky je oprávněná pro jeho stranu a neoprávněná pro soupeře.

B. Zamýšlená hláška

1. Hráč po levici viníka může přijmout nahrazující hlášku, i když není povolena podle odstavce A. (Je přijata, pokud po ní hráč po levici vědomě draží.) První hláška je pak odvolána, druhá platí a dražba pokračuje. (Může se použít Pravidlo 26.)
2. S výjimkou dle odstavce B1 je změna hlášky zrušena, pokud není povolena podle odstavce A. Původní hláška platí a dražba pokračuje. (Může se použít Pravidlo 26.)
3. Na jakoukoli odvolanou nebo zrušenou hlášku se použije Pravidlo 16C.

PRAVIDLO 26 – ODVOLANÁ HLÁŠKA, VÝNOSOVÁ OMEZENÍ

A. Žádná výnosová omezení

Pokud je hláška provinilého hráče odvolána, je nahrazena srovnatelnou hláškou (viz Pravidlo 23A) a tento hráč se stane obráncem, neuplatní se výnosová omezení. Pravidlo 16C se nepoužije, ale viz Pravidlo 23C.

B. Výnosová omezení

Pokud je hláška provinilého hráče odvolána, není nahrazena srovnatelnou hláškou a tento hráč se stane obráncem, může hlavní hráč, jakmile bude partner viníka poprvé na výnosu (což může být i zahajovací výnos) zakázat partnerovi viníka vynést jakoukoli (jednu) barvu, která nebyla specifikována právoplatnou dražbou viníka. Zákaz trvá tak dlouho, dokud partner viníka zůstane na výnosu.

PRAVIDLO 27 – NEDOSTATEČNÁ NABÍDKA

A. Nedostatečná nabídka je přijata

1. Jakákoli nedostatečná nabídka může být přijata (považována za právoplatnou), když tuto možnost zvolí soupeř po levici viníka. Nedostatečná nabídka je přijata, učiní-li soupeř po levici viníka hlášku.
2. Pokud hráč učiní nedostatečnou nabídku mimo pořadí, použije se Pravidlo 31.

B. Nedostatečná nabídka není přijata

Není-li nedostatečná nabídka v pořadí přijata (viz odstavec A), musí být nahrazena právoplatnou hláškou (ale viz odstavec 3 níže). Pak

1.
 - a) je-li nedostatečná nabídka nahrazena nejbližší dostatečnou nabídkou specifikující stejný druh závazku, pokračuje dražba bez další nápravy. Pravidla 26B a 16C se nepoužijí, ale viz odstavec D níže.
 - b) kromě případů spadajících pod odstavec 1a) výše, je-li nedostatečná nabídka nahrazena srovnatelnou hláškou (viz Pravidlo 23A), pokračuje dražba bez další nápravy, ale viz odstavec D níže.
2. kromě případů spadajících pod B.1 výše, je-li nedostatečná nabídka nahrazena dostatečnou nabídkou nebo pasem, musí partner viníka pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě. Mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26B a viz také Pravidlo 72C.
3. kromě případů spadajících pod B.1 b) výše, pokusí-li se viník nahradit nedostatečnou nabídku kontrem nebo rekontrem, je taková hláška zrušena. Viník ji musí nahradit takovou, kterou povolují odstavce výše, a jeho partner musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě. Mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26B a viz také Pravidlo 72C.
4. pokusí-li se viník nahradit jednu nedostatečnou nabídku jinou nedostatečnou nabídkou, postupuje vedoucí podle odstavce 3 (pokud soupeř po levici nepřijme nahrazující nedostatečnou nabídku podle odstavce A1 výše).

C. *Předčasné nahrazení*

Nahradí-li viník svou nedostatečnou nabídku dříve, než vedoucí rozhodne o nápravě nesrovnalosti, a nedostatečná nabídka posléze není přijata podle odstavce A1, platí nahrazující hláška, **je-li přípustná**. Pro nahrazující hlášku použije vedoucí příslušný odstavec tohoto pravidla.

D. *Poškození neprovinilé strany*

Pokud vedoucí uplatnil ustanovení odstavce B1 a následně po skončení rozdání usoudí, že bez přispění nesrovnalosti by výsledek rozdání snadno mohl být jiný a došlo tím k poškození neprovinilé strany (viz Pravidlo 12B1), má přidělit upravený výsledek. Měl by co nejpřesněji odhadnout pravděpodobný výsledek rozdání, pokud by k nedostatečné nabídce nedošlo.

PRAVIDLO 28 – HLÁŠKY POVAŽOVANÉ ZA HLÁŠKY V POŘADÍ

A. *Soupeř po pravici musí pasovat*

Hláška je považována za hlášku v pořadí, byla-li učiněna hráčem, jehož soupeř po pravici byl na řadě k dražbě, avšak podle Pravidel byl povinen pasovat.

B. *Hláška správného hráče rušící hlášku mimo pořadí*

Hláška hráče na řadě k dražbě, kterou učiní dříve, než je stanovena náprava nesrovnalosti za soupeřovu hlášku mimo pořadí, je považována za hlášku v pořadí. Tato hláška má za následek zánik práva na nápravu nesrovnalosti za soupeřovu hlášku mimo pořadí. Dražba pokračuje dále, jako by k hlášce mimo pořadí nedošlo. **Pravidlo 26 se nepoužije, ale viz Pravidlo 16C2.**

PRAVIDLO 29 – POSTUP PO HLÁŠCE MIMO POŘADÍ

A. *Zánik práva na nápravu nesrovnalosti*

Po hlášce mimo pořadí se soupeř po levici viníka může rozhodnout učinit hlášku, čímž zaniká právo na nápravu nesrovnalosti.

B. *Hláška mimo pořadí zrušena*

Není-li hláška mimo pořadí přijata podle odstavce A, je zrušena a dražba se vrací k hráči, který byl správně na řadě k dražbě. **Provinilá strana podléhá ustanovením Pravidel 30, 31 nebo 32.**

C. *Hláška mimo pořadí je konvenční*

Je-li hláška mimo pořadí konvenční, uplatní se ustanovení Pravidel 30, 31 a 32 na druh(y) závazku(ů) skutečně označený(é) konvenční hláškou a nikoli na druh závazku jmenovaný.

PRAVIDLO 30 – PAS MIMO POŘADÍ

Pasoval-li hráč mimo pořadí a hláška je zrušena, protože nebyla přijata podle Pravidla 29, uplatní se následující ustanovení (je-li pas konvenční, viz odstavec C):

A. *Na řadě byl soupeř po pravici*

Pasoval-li hráč mimo pořadí, když byl na řadě soupeř po pravici, musí pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě, a může být použito Pravidlo 72C.

B. Na řadě byl partner nebo soupeř po levici

1. Pasoval-li hráč mimo pořadí, když byl na řadě jeho partner, nebo když hráč předtím nedražil a na řadě byl soupeř po levici:
 - a) partner viníka může učinit jakoukoli právoplatnou hlášku, až bude na řadě k dražbě, ale použije se Pravidlo 16C2.
 - b) viník může učinit jakoukoli právoplatnou hlášku, až bude na řadě k dražbě. Když tato hláška:
 - i. je srovnatelnou hláškou (viz Pravidlo 23A), není žádná další náprava. Pravidlo 26B se neuplatní, ale viz Pravidlo 23C.
 - ii. není srovnatelnou hláškou (viz Pravidlo 23A), musí partner viníka pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě. Mohou se použít Pravidla 16C, 26B a 72C.
2. Pas mimo pořadí, když byl na řadě soupeř po levici a viník předtím dražil, se považuje za změnu hlášky. Použije se Pravidlo 25.

C. Konvenční pas mimo pořadí

Je-li pas mimo pořadí konvenční, nebo následuje-li po partnerově konvenční hlášce, použije se Pravidlo 31 a nikoli Pravidlo 30.

PRAVIDLO 31 – NABÍDKA MIMO POŘADÍ

Jestliže hráč mimo pořadí učinil nabídku, konvenčně pasoval nebo pasoval partnerovu konvenční hlášku (viz Pravidlo 30C) a hláška je zrušena, protože nebyla přijata podle Pravidla 29A:

A. Na řadě byl soupeř po pravici

Jestliže byl na řadě soupeř po pravici viníka, pak:

1. Pokud tento soupeř pasuje, musí viník opakovat původní hlášku mimo pořadí, a je-li právoplatná, není žádná náprava nesrovnalosti.
2. Pokud tento soupeř učiní právoplatnou⁸ nabídku, kontra nebo rekontra, může viník učinit jakoukoli právoplatnou hlášku. Když tato hláška
 - a) je srovnatelnou hláškou (viz Pravidlo 23A), není žádná další náprava. Pravidlo 26B se neuplatní, viz však Pravidlo 23C.
 - b) není srovnatelnou hláškou (viz Pravidlo 23A), musí partner viníka pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě. Mohou se použít Pravidla 16C, 26B a 72C.

B. Na řadě byl partner nebo soupeř po levici

Učinil-li hráč nabídku mimo pořadí, když byl na řadě jeho partner nebo když hráč předtím nedražil a na řadě byl soupeř po levici:

1. Partner viníka může učinit jakoukoli právoplatnou hlášku, až bude na řadě k dražbě, ale použije se Pravidlo 16C2.

⁸ Neprávoplatná hláška je napravena obvyklým způsobem.

2. Viník může učinit jakoukoli právoplatnou hlášku, až bude na řadě k dražbě a vedoucí dále postupuje podle odstavců A2(a) nebo A2(b) výše.

C. *Pozdější nabídky, při kterých byl na řadě soupeř po levici*

Pozdější nabídky (viník již předtím dražil), při kterých je na řadě soupeř po levici, se považují za změnu hlášky a použije se Pravidlo 25.

PRAVIDLO 32 – KONTRA NEBO REKONTRA MIMO POŘADÍ

Kontra nebo rekontra mimo pořadí může být přijato soupeřem po levici viníka (viz Pravidlo 29A), s výjimkou nepřipustného kontra nebo rekontra, jež nesmí být nikdy přijato (viz Pravidlo 36). Není-li hláška mimo pořadí přijata, je zrušena a:

A. *Na řadě byl soupeř po pravici*

Bylo-li kontrováno nebo rekontrováno mimo pořadí a na řadě byl soupeř po pravici viníka, pak:

1. Jestliže soupeř po pravici pasuje, musí viník opakovat původní kontra nebo rekontra a není uplatněna žádná náprava, nejedná-li se o nepřipustné kontra nebo rekontra - v tom případě se použije Pravidlo 36.
2. Jestliže soupeř po pravici viníka nepasuje, může viník učinit jakoukoli právoplatnou hlášku. Když tato hláška:
 - a) je srovnatelnou hláškou (viz Pravidlo 23A), není žádná další náprava. Pravidlo 26B se neuplatní, viz však Pravidlo 23C.
 - b) není srovnatelnou hláškou (viz Pravidlo 23A), musí partner viníka pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě. Mohou se použít Pravidla 16C, 26B a 72C.

B. *Na řadě byl partner viníka*

Bylo-li kontrováno nebo rekontrováno mimo pořadí a na řadě byl partner viníka, pak:

1. Partner viníka může učinit jakoukoli právoplatnou hlášku, až bude na řadě k dražbě, ale použije se Pravidlo 16C2.
2. Viník může učinit jakoukoli právoplatnou hlášku, až bude na řadě k dražbě, a vedoucí dále postupuje podle odstavců A2(a) nebo A2(b) výše.

C. *Pozdější hlášky, při kterých byl na řadě soupeř po levici*

Pozdější hlášky, při kterých je na řadě soupeř po levici, se považují za změnu hlášky a použije se Pravidlo 25.

PRAVIDLO 33 – SOUČASNÉ HLÁŠKY

Hláška učiněná současně s hláškou hráče, který byl na řadě, se považuje za hlášku následující.

PRAVIDLO 34 – ZACHOVÁNÍ PRÁVA NA HLÁŠKU

Následovaly-li po hlášce tři pasy, ale nejméně jeden z nich byl pasem mimo pořadí, použije se Pravidlo 17D3.

PRAVIDLO 35 – NEPŘÍPUSTNÉ HLÁŠKY

Následující hlášky jsou nepřipustné:

- A. Kontra nebo rekontra v rozporu s Pravidlem 19. Použije se Pravidlo 36.
- B. Nabídka, kontra nebo rekontra hráče, který byl povinen pasovat. Použije se Pravidlo 37.
- C. Nabídka více než sedm. Použije se Pravidlo 38.
- D. Hláška po konečném pasu. Použije se Pravidlo 39.

PRAVIDLO 36 – NEPŘÍPUSTNÉ KONTRA NEBO REKONTRA

- A. *Soupeř po levici viníka draží před nápravou nesrovnalosti*

Jestliže soupeř po levici viníka draží před nápravou nepřipustného kontra nebo rekontra, nepřipustná hláška a všechny následující hlášky se ruší. Dražba se vrátí k hráči, který byl na řadě, a pokračuje, jako by k nesrovnalosti nedošlo. Výnosová omezení podle Pravidla 26B se neuplatní.

- B. *Soupeř po levici viníka před nápravou nesrovnalosti nedraží*

Nejedná-li se o případ podle odstavce A:

1. Každé kontra nebo rekontra v rozporu s Pravidlem 19 se ruší.
2. Viník musí učinit právoplatnou hlášku. Dražba pokračuje a partner viníka musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě.
3. Může být použito Pravidlo 72C a mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26B.
4. Jedná-li se o hlášku mimo pořadí, vrací se dražba k hráči, který byl na řadě. Viník může v daném kole učinit libovolnou právoplatnou hlášku, když je na řadě k dražbě, ale jeho partner musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě. Může být použito Pravidlo 72C a mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26B.

- C. *Nesrovnalost zjištěná po skončení dražebního období*

Když je na nepřipustné kontra nebo rekontra upozorněno až v době po odkrytí zahajovacího výnosu, je konečný závazek vyhodnocen tak, jako kdyby k nepřipustné hlášce nedošlo.

PRAVIDLO 37 – PORUŠENÍ POVINNOSTI PASOVAT

- A. *Soupeř po levici viníka draží před nápravou nesrovnalosti*

Pokud nepřipustnou hláškou byla nabídka, kontra nebo rekontra učiněné hráčem, který je podle Pravidel povinen pasovat (ale nebyly v rozporu s Pravidly 19A1 nebo 19B1), a hráč po levici viníka draží dříve, než bylo rozhodnuto o nápravě nesrovnalosti, nepřipustná hláška a všechny následující platí. Je-li viník povinen pasovat do konce dražby, musí nadále pasovat až do konce dražby. Výnosová omezení podle Pravidla 26B se neuplatní.

B. Soupeř po levici viníka před nápravou nesrovnalosti nedraží

Nepoužije-li se odstavec A, pak:

1. Jakákoli nabídka, kontra nebo rekontra učiněné hráčem, který je podle Pravidel povinen pasovat, se ruší.
2. Hláška je nahrazena pasem, dražba pokračuje a oba členové provinilé strany musí pasovat, kdykoli budou na řadě k dražbě. Mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26B.

PRAVIDLO 38 – NABÍDKA VÍCE NEŽ SEDM

A. Sehrávka je nepřipustná

Sehrávka závazku vyššího než sedm je nepřipustná.

B. Nabídka a následující hlášky jsou zrušeny

Nabídka vyšší než sedm je zrušena i se všemi následujícími hláškami.

C. Provinilá strana musí pasovat

Hláška musí být nahrazena pasem a dražba pokračuje. Oba členové provinilé strany musí pasovat, kdykoli budou na řadě k dražbě.

D. Nemožnost dovolat se nápravy podle Pravidel 26B a 72C

Může být použito Pravidlo 72C a mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26B s výjimkou případu, kdy po nesrovnalosti soupeř po levici viníka dražil dříve, než byla stanovena náprava. V takovém případě nedávají Pravidla možnost dovolat se nápravy.

PRAVIDLO 39 – HLÁŠKA PO ZÁVĚREČNÉM PASU

A. Hlášky jsou zrušeny

Všechny hlášky po závěrečném pasu jsou zrušeny.

B. Pas obránce nebo hláška učiněná stranou hlavního hráče

Draží-li soupeř po levici viníka před nápravou nesrovnalosti, nebo je-li přestupkem pas obránce nebo jakákoli hláška budoucího hlavního nebo tichého hráče, neprovede se žádná další náprava.

C. Jiná akce obránce

Pokud je přestupkem nabídka, kontra nebo rekontra obránce a soupeř po levici viníka následně nedražil, mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26B.

PRAVIDLO 40 – PARTNERSKÉ DOROZUMÍVÁNÍ

A. Systémové dohody

1.
 - a) Partnerské dorozumívání jako souhrn metod používaných v partnerství může být jednak explicitní, dosažené vzájemnou diskuzí, jednak implicitní, plynoucí ze vzájemných zkušeností a jednání hráčů v určitých situacích.
 - b) Každá dvojice je povinna zpřístupnit soupeřům své partnerské dorozumívání. Způsob provedení stanovuje regulační orgán.
2. Informace předaná partnerovi prostřednictvím takového dorozumívání musí vycházet z hlášek, zahrání a podmínek aktuálního rozdání. Každý hráč je oprávněn vycházet z právoplatné dražby a z dosud odehraných karet, pokud není některým Pravidlem stanoveno jinak. Hráč může využít veškeré informace, jež jsou Pravidly považovány za oprávněné (viz Pravidlo 73C).
3. Hráč může bez předchozího oznámení učinit jakoukoli hlášku nebo zahrání za předpokladu, že taková hláška nebo zahrání nejsou založeny na neoznameném způsobu partnerského dorozumívání (viz Pravidlo 40C1).
4. Domluvený význam hlášky nebo zahrání se nemá měnit v závislosti na tom, kterým členem páru bylo učiněno (tento požadavek neomezuje styl a úsudek, pouze metodu).

B. Zvláštní partnerské dorozumívání

1.
 - a) Dohoda mezi hráči, ať už explicitní nebo implicitní, je součástí partnerského dorozumívání.
 - b) Regulační orgán může podle svého uvážení označit určité partnerské dorozumívání jako "zvláštní partnerské dorozumívání". Zvláštní partnerské dorozumívání je takové dorozumívání, jehož význam může být podle názoru regulačního orgánu obtížně srozumitelný pro významný počet hráčů dané soutěže.
 - c) Pokud regulační orgán nerozhodne jinak, představuje zvláštní partnerské dorozumívání každá hláška, jež má umělý význam.
2.
 - a) Regulační orgán:
 - i. má neomezené právo povolit, nepovolit nebo podmíněčně povolit jakékoli zvláštní partnerské dorozumívání.
 - ii. může za účelem úplného popisu metod zvláštního partnerského dorozumívání předepsat používání konvenčních karet se zvláštními přílohami nebo bez příloh a určit způsob jejich používání.
 - iii. může předepsat alertování a/nebo jiné způsoby oznámení partnerských metod.
 - iv. může zakázat dohody o změnách partnerského dorozumívání v průběhu dražby nebo sehrávky po nesrovnalosti způsobené soupeři.
 - v. může omezit používání klamavých umělých hlášek.

- b) Pokud regulační orgán neurčí jinak, nesmí hráč nahlížet do své konvenční karty po celou dobu od zahájení dražebního období do konce sehrávky, s výjimkou hráčů sehrávající strany, kteří mohou nahlédnout do své konvenční karty v období pro objasnění dražby.
- c) Pokud regulační orgán neurčí jinak, může hráč nahlížet do soupeřovy konvenční karty
 - i. před započítím dražby,
 - ii. během období pro objasnění dražby,
 - iii. během dražby a sehrávky, ale jen když je na řadě k dražbě nebo zahrání, a
 - iv. po soupeřově požadavku na vysvětlení (podle Pravidla 20F), za účelem správného vysvětlení významu partnerovy hlášky nebo zahrání.
- d) Pokud regulační orgán nestanoví jinak, nesmí hráč během dražebního období a sehrávky používat žádné prostředky pro podporu paměti, výpočtů nebo techniky hry.

3.

- a) Je-li strana poškozena v důsledku toho, že soupeři neobjasnili význam hlášky nebo zahrání podle požadavků Pravidel, má právo na nápravu přidělením upraveného výsledku.
- b) Opakované porušení povinnosti objasnit partnerské dohody může být pokutováno.

4. Je-li strana poškozena v důsledku toho, že soupeř použil zvláštní partnerské dorozumívání, které je v rozporu s omezeními pro daný turnaj, má být přidělen upravený výsledek. Strana, která předpisy porušila, může podléhat procedurální pokutě.

5.

- a) Při vysvětlení významu partnerovy hlášky nebo zahrání v odpovědi na soupeřův dotaz (viz Pravidlo 20) je hráč povinen poskytnout veškeré informace, které má k dispozici z partnerských dohod nebo partnerských zkušeností, ale nemusí poskytnout závěry, které učinil na základě svých znalostí a zkušeností obecně známých mezi hráči bridže.
- b) Pokud ve vysvětlení chybí informace, která je podstatná pro soupeřovu volbu akce, a soupeř je tím poškozen, přidělí vedoucí upravený výsledek.

C. Odchýlení od systému a psychologická akce

- 1. Hráč se může kdykoliv odchýlit od oznámených dohod za předpokladu, že jeho partner nemá lepší šanci rozpoznat možné odchýlení než soupeři (ale viz odstavec B2(a)(v) výše). Opakovaná odchýlení vedou k implicitnímu dorozumívání, které pak tvoří část partnerských metod a musí být oznámeno podle předpisů pro objasnění systému. Pokud vedoucí usoudí, že soupeři nedostali úplnou informaci a v důsledku toho byli poškozeni, má přidělit upravený výsledek a může udělit procedurální pokutu.
- 2. Kromě výše uvedeného (odstavec C1) nemá žádný hráč povinnost oznámit soupeřům, že se odchýlil od ohlášených metod.

PRAVIDLO 41 – ZAHÁJENÍ SEHRÁVKY

A. Zahajovací výnos lícem dolů

Jakmile po nabídce, kontru nebo rekontru následovaly ve správném pořadí tři pasy, provede obránce po levici budoucího hlavního hráče zahajovací výnos lícem dolů⁹. Tento výnos může být vzat zpět pouze na pokyn vedoucího po vzniklé nesrovnalosti (viz Pravidla 47E a 54); karta vzatá zpět musí být vrácena do listu obránce.

B. Opakování dražby a dotazy

Před odkrytím zahajovacího výnosu mohou partner vynášejícího i budoucí hlavní hráč požádat o zopakování dražby nebo o vysvětlení soupeřovy hlášky (viz Pravidla 20F2 a 20F3). Hlavní hráč¹⁰ nebo kterýkoli obránce, jsou-li poprvé na řadě ke hře, mohou žádat o zopakování dražby; toto právo zaniká, jakmile zahrají kartu. Obránci (podléhají Pravidlu 16) a hlavní hráč mají během sehrávky právo žádat vysvětlení, jsou-li na řadě ke hře.

C. Odkrytí zahajovacího výnosu

Po uplynutí období pro objasnění dražby je zahajovací výnos odkryt lícem vzhůru, čímž nevratně začíná sehrávkové období a tichý hráč vyloží karty (ale viz Pravidlo 54A pro odkrytý zahajovací výnos mimo pořadí). Nyní je již pozdě na zopakování dražby (viz odstavec B), hlavní hráč i kterýkoli obránce, je-li na řadě¹¹ ke hře, má právo jen na informaci, jaký se hraje závazek a zda byl kontrován nebo rekontrován, nikoli však kým.

D. List tichého hráče

Po odkrytí zahajovacího výnosu vyloží tichý hráč před sebe na stůl lícem vzhůru svůj list, rozdělený podle barev, seříděný podle hodnot karet do oddělených sloupců, podélně směrem k hlavnímu hráči s nejnižšími kartami blíže k hlavnímu hráči. Trumfy umístí ze svého pohledu na pravou stranu. Hlavní hráč hraje ze svého listu i z listu tichého hráče.

PRAVIDLO 42 – PRÁVA TICHÉHO HRÁČE

A. Neomezená práva

1. Za přítomnosti vedoucího je tichý hráč oprávněn podávat informace o skutečnostech nebo pravidlech.
2. Tichý hráč smí sledovat počet získaných a ztracených zdvihů.
3. Tichý hráč hraje karty ze svého listu na pokyn hlavního hráče a **zajišťuje, že se při hraní z listu tichého hráče přiznává barva** (viz Pravidlo 45F, jestliže tichý hráč naznačí kartu k zahrání).

B. Omezená práva

Další práva tichého hráče mohou být omezena podle Pravidla 43.

1. Tichý hráč se smí ptát hlavního hráče (ale ne obránce), který nepřiznal barvu, zda má kartu vnesené barvy.

⁹ Regulační orgán může určit, aby zahajovací výnos byl proveden lícem vzhůru.

¹⁰ Vydražitelova první příležitost ke hře je z listu tichého hráče, pokud nebyl přijat zahajovací výnos mimo pořadí.

¹¹ Když je na řadě, může se vydražitel dotázat, zda má vynášet z listu tichého hráče nebo ze svého listu.

2. Tichý hráč se může pokusit předejít jakékoli nesrovnalosti.
3. Tichý hráč může upozornit na jakoukoli nesrovnalost, ale pouze po skončení sehrávky.

PRAVIDLO 43 – OMEZENÍ PRÁV TICHÉHO HRÁČE

Kromě práv podle Pravidla 42:

A. Omezení práv tichého hráče

1.
 - a) Dokud jiný hráč neupozornil na nesrovnalost, není tichý hráč oprávněn během sehrávky iniciovat přivolání vedoucího.
 - b) Tichý hráč není oprávněn upozorňovat na nesrovnalost během sehrávky.
 - c) Tichý hráč se nesmí účastnit hry, ani cokoliv o hře sdělovat hlavnímu hráči.
2.
 - a) Tichý hráč není oprávněn si vyměňovat list s hlavním hráčem.
 - b) Tichý hráč není oprávněn opustit své místo za účelem sledování sehrávky hlavního hráče.
 - c) Tichý hráč není oprávněn se podívat na líc žádné karty v ruce obránce.
3. Obránce není oprávněn ukázat svůj list tichému hráči.

B. Pokuty za provinění

1. Tichý hráč podléhá pokutě podle Pravidla 90 za každé porušení Pravidel podle odstavců A1 nebo A2.
2. Jestliže tichý hráč poruší omezení uvedená v odstavci A2 a následně:
 - a) varuje hlavního hráče před výnosem z nesprávné strany, kterýkoli obránce může určit, ze kterého listu má hlavní hráč vynést.
 - b) se jako první dotáže, zda se hlavní hráč přidáním nedopouští nepřiznání barvy, a skutečně k nepřiznání došlo, musí hlavní hráč nahradit hranou kartu právoplatnou kartou, ale použijí se ustanovení Pravidla 64, jako kdyby došlo k dokonatému nepřiznání barvy.
3. Jestliže tichý hráč poruší omezení uvedená v odstavci A2 a následně jako první upozorní na nesrovnalost způsobenou obránce, není bezprostředně uplatněna náprava. Hra pokračuje, jako by k nesrovnalosti nedošlo. Pokud získá provinilá strana touto nesrovnalostí výhodu, odstraní ji vedoucí přidělením upraveného výsledku pouze pro tuto stranu. Pro sehrávající stranu zůstává v platnosti výsledek dosažený při hře.

PRAVIDLO 44 – POŘADÍ A POSTUP SEHRÁVKY

A. Výnos ke zdvihu

Hráč, který vynáší ke zdvihu, může vynést ze svého listu jakoukoli kartu (pokud nepodléhá omezením za nesrovnalost způsobenou jeho stranou).

B. Následné přidání ke zdvihu

K vynesené kartě přidává postupně kartu každý hráč v pořadí a čtyři takto zahrané karty tvoří zdvih. (Způsob hraní karet a uspořádání zdvihů řeší Pravidla 45 a 65.)

C. Povinnost přiznat barvu

Při hraní ke zdvihu musí každý hráč přiznat barvu, je-li to možné. Tato povinnost má přednost před všemi ostatními požadavky podle Pravidel.

D. Nemožnost přiznat barvu

Hráč, který nemůže přiznat barvu, může přidat jakoukoli kartu (pokud nepodléhá omezením za nesrovnalost způsobenou jeho stranou).

E. Zdvih obsahující trumf

Zdvih obsahující trumf získává hráč, který do něj dal nejvyšší trumf.

F. Zdvih neobsahující trumf

Zdvih neobsahující žádný trumf získává hráč, který do něj dal nejvyšší kartu v barvě výnosu.

G. Výnos k následujícímu zdvihu

K následujícímu zdvihu se vynáší z listu, který získal předchozí zdvih.

PRAVIDLO 45 – HRANÁ KARTA

A. Karta hraná z vlastního listu

Každý hráč, s výjimkou tichého hráče, hraje kartu tak, že ji vyjme ze svého listu a položí ji lícem vzhůru¹² na stůl přímo před sebe.

B. Karta hraná z listu tichého hráče

Hlavní hráč hraje kartu z listu tichého hráče jmenováním hrané karty. Tichý hráč vezme jmenovanou kartu a položí ji lícem vzhůru na stůl. Je-li to nutné, smí hlavní hráč hrát žádanou kartu z listu tichého hráče sám.

C. Karta považována za hranou

1. Drží-li obránce kartu tak, že jeho partner může zahlédnout její líc, je považována za hranou k probíhajícímu zdvihu (jestliže obránce již k tomuto zdvihu právoplatně přidal, použije se Pravidlo 45E).
2. Karta hlavního hráče je považována za hranou z jeho listu, pokud ji:

¹² Zahajovací výnos se provádí lícem dolů, pokud regulační orgán nestanoví jinak.

- a) drží lícem vzhůru tak, že se dotýká nebo téměř dotýká stolu, nebo
 - b) umístí do polohy, označující její zahrání.
3. Karta tichého hráče **je hraná**, jestliže se jí hlavní hráč vědomě dotknul, pokud tak neučinil za účelem urovnání karet tichého hráče nebo s cílem dosáhnout na kartu ležící nad nebo pod kartou, které se dotknul.
 4.
 - a) Karta je hraná, jestliže hráč kartu jmenuje nebo jinak označí jako kartu, kterou zamýšlí hrát (ale viz Pravidlo 47).
 - b) Hlavní hráč smí změnit nezamýšlené označení karty, jestliže tak učiní před dalším zahráním ze svého listu nebo z listu tichého hráče. Změna označení je možná v případě přeroknutí, ne však v případě ztráty soustředění nebo přehodnocení akce. Jestliže před změnou označení již právoplatně zahrál kartu soupeř v pořadí, může tuto kartu vzít zpět, vrátit ji do listu a zahrát jinou (viz Pravidla 47D a 16C1).
 5. Může nastat povinnost hrát malou nebo velkou pokutovou kartu (viz Pravidlo 50).

D. **Tichý hráč zahraje neoznačenou kartu**

1. Zahrál-li tichý hráč kartu, kterou hlavní hráč nejmenoval, a bylo na to upozorněno dříve, než obě strany zahrály k následujícímu zdvihu, musí být tato karta vrácena. Obránce může vzít zpět a vrátit do svého listu kartu, kterou zahrál po chybě, ale před tím, než na ni bylo upozorněno. Jestliže soupeř po pravici hlavního hráče změní zahranou kartu, může hlavní hráč vzít zpět kartu, kterou následně zahrál ke zdvihu (viz Pravidlo 16C).
2. Je-li příliš pozdě na změnu karty chybně zahrané tichým hráčem (viz výše), pokračuje hra beze změny karet zahranych k tomuto nebo ke kterémukoli následujícímu zdvihu. Jestliže chybně zahraná karta byla první kartou hranou ke zdvihu, opomenutí přiznat barvu této karty může představovat nepřiznání barvy (viz Pravidla 64A, 64B7 a 64C). Jestliže chybně zahraná karta byla přidána k již probíhajícímu zdvihu a tichý hráč se tím dopustil nepřiznání barvy, viz Pravidla 64B3 a 64C.

E. **Pátá karta hraná ke zdvihu**

1. Pátá karta hraná ke zdvihu obráncem se stává pokutovou kartou podle Pravidla 50, pokud vedoucí neurčí, že karta byla vynesena, a použije se Pravidlo 53 nebo 56.
2. Přidá-li pátou kartu ke zdvihu hlavní hráč ze svého listu nebo z listu tichého hráče, je karta vrácena do listu bez další nápravy, pokud vedoucí neurčí, že karta byla vynesena, a použije se Pravidlo 55.

F. **Tichý hráč naznačí hraní karty**

Po vyložení karet na stůl není tichý hráč bez pokynu hlavního hráče oprávněn dotknout se jakékoli karty (s výjimkou urovnání karet), ani naznačit její zahrání. Pokud tichý hráč zákaz poruší, měl by být bezodkladně přivolán a informován vedoucí. Hra pokračuje. Po skončení sehrávky má vedoucí přidělit upravený výsledek, jestliže usoudí, že tichý hráč naznačoval hlavnímu hráči zahrání a obránci byli naznačeným zahráním poškozeni.

G. **Obrácení zdvihu**

Žádný hráč by neměl obrátit lícem dolů vlastní kartu zahranou ke zdvihu, dokud ke zdvihu nezahráli všichni čtyři hráči.

PRAVIDLO 46 – NEÚPLNĚ NEBO NEPLATNĚ OZNAČENÍ KARTY TICHÉHO HRÁČE

A. *Správný postup označení karty tichého hráče*

Hlavní hráč by měl při označení karty, kterou zamýšlí hrát z listu tichého hráče, jasně uvést barvu i hodnotu požadované karty.

B. *Neúplně nebo neplatně označení karty*

V případě, že hlavní hráč označil neúplně nebo neplatně kartu, která má být zahrána z listu tichého hráče, uplatní se následující postupy (není-li nesporné, že hlavní hráč měl jiný úmysl):

1.

a) Použije-li hlavní hráč k označení hrané karty slovo "velkou" nebo slovo podobného významu, předpokládá se, že žádá nejvyšší kartu **ve vynesené barvě**.

b) Prikáže-li, aby tichý hráč "vzal" zdvih, předpokládá se, že žádá nejnižší kartu, o níž je známo, že získá zdvih.

c) Použije-li slovo "malou" nebo slovo podobného významu, předpokládá se, že žádá nejnižší kartu **ve vynesené barvě**.

2. Označí-li hlavní hráč barvu, ale nikoli hodnotu, předpokládá se, že žádá nejnižší kartu v označené barvě.

3. Jmenuje-li hlavní hráč hodnotu, ale nikoli barvu:

a) Při výnosu se předpokládá, že hlavní hráč pokračuje v barvě, v níž tichý hráč získal předchozí zdvih, pokud je v listu karta této hodnoty.

b) V ostatních případech musí hlavní hráč hrát z listu tichého hráče kartu jmenované hodnoty, pokud ji může právoplatně zahrát. Obsahuje-li list tichého hráče dvě nebo více takových karet, které je možné právoplatně zahrát, musí hlavní hráč určit, kterou má na mysli.

4. Jmenuje-li hlavní hráč kartu, kterou list tichého hráče neobsahuje, je označení karty neplatné a hlavní hráč může určit jakoukoli právoplatnou kartu.

5. Pokud hlavní hráč naznačuje zahrání karty tak, že nejmenuje barvu ani hodnotu (např. slovy "hraj cokoliv" nebo slovy podobného významu), může kterýkoli z obránců určit, která karta bude zahrána.

PRAVIDLO 47 – VZETÍ HRANÉ KARTY ZPĚT

A. *Za účelem nápravy nesrovnalosti*

Hraná karta může být vzata zpět za účelem nápravy nesrovnalosti (ale vrácená karta obránce se může stát pokutovou kartou, viz Pravidlo 49).

B. *K nápravě neprávoplatného zahrání*

Hraná karta může být vzata zpět k nápravě neprávoplatného zahrání (pro obránce kromě tohoto pravidla viz Pravidlo 49 - pokutová karta). Pro současné zahrání viz Pravidlo 58.

C. *Ke změně po nezamýšleném označení*

Hraná karta může být bez nápravy vrácena zpět do listu po změně označení hrané karty podle Pravidla 45C4(b).

D. *Po změně hrané karty soupeře*

Po soupeřově změně zahrané karty může být hraná karta bez nápravy vrácena zpět do listu a nahrazena jinou. (Mohou se použít Pravidla 16C a 62C2.)

E. *Změna hry založené na mylné informaci*

1. Výnos (nebo přidání) mimo pořadí jsou vráceny zpět bez nápravy, jestliže byl hráč soupeřem mylně informován, že je na řadě vynést nebo přidat (viz Pravidlo 16C). V tomto případě nemá soupeř po levici možnost zahrání mimo pořadí přijmout a nepoužije se Pravidlo 63A1.

2.

a) Hráč může bez nápravy vzít zpět kartu hranou v době mezi chybným vysvětlením soupeřovy hlášky nebo zahrání a opraveným vysvětlením, ale jen když nebyla zahrána další karta. Zahajovací výnos nesmí být vzat zpět, jestliže tichý hráč již ukázal některou kartu.

b) Je-li příliš pozdě na nápravu podle odstavce (a), může vedoucí přidělit upravený výsledek.

F. *Jiné vzetí karty zpět*

1. Karta může být vzata zpět podle Pravidla 53B.

2. Kromě případů uvedených v tomto pravidle nemůže být hraná karta vzata zpět.

PRAVIDLO 48 – ODKRYTÍ KARET HLAVNÍHO HRÁČE

A. *Hlavní hráč odkryje kartu*

Hlavní hráč není pokutován za odkrytí karty (ale viz Pravidlo 45C2), karta hlavního ani tichého hráče se nemůže stát pokutovou kartou. Hlavní hráč není povinen hrát kartu, kterou neúmyslně upustil.

B. *Hlavní hráč vyloží karty*

1. Vyloží-li hlavní hráč své karty po zahajovacím výnosu mimo pořadí, použije se Pravidlo 54.

2. Vyloží-li hlavní hráč své karty v jiném případě, předpokládá se, že uplatňuje nárok nebo postoupení zdvihů (pokud není nesporné, že to neměl v úmyslu), a použije se Pravidlo 68.

PRAVIDLO 49 – ODKRYTÍ KARET OBRÁNCE

Jestliže se mimo normální průběh hry nebo uplatnění některého Pravidla (viz např. Pravidlo 47E) dostane karta obránce do polohy, v níž by její líc mohl zahlédnout jeho partner, nebo ji obránce jmenuje, stane se každá taková karta pokutovou kartou (Pravidlo 50); viz však Pravidlo 68, jestliže obránce učiní prohlášení k právě probíhajícímu neúplnému zdvihu, a Pravidlo 68B2, pokud obránce vznesse námitku proti postoupení učiněnému druhým obránce.

PRAVIDLO 50 – ZACHÁZENÍ S POKUTOVOU KARTOU

Karta předčasně odkrytá obráncem (ale nikoli vynesená, viz Pravidlo 57) se stává pokutovou kartou, pokud neurčí vedoucí jinak (viz Pravidlo 49, může být použito Pravidlo 72C).

A. *Pokutová karta zůstává odkryta*

Pokutová karta musí být ponechána lícem vzhůru na stole před hráčem, kterému patří, dokud není vykonána náprava.

B. *Velká nebo malá pokutová karta*

Jedna neúmyslně odkrytá karta nižší než honér (odkrytá např. přidáním dvou karet ke zdvihu nebo náhodným upuštěním karty) se stává malou pokutovou kartou. Jakýkoli honér nebo karta odkrytá s rozmyslem (jako výnos mimo pořadí nebo nepřiznání barvy a následná oprava) se stávají velkou pokutovou kartou. Má-li obránce dvě nebo více pokutových karet, stávají se všechny velkými pokutovými kartami.

C. *Zacházení s malou pokutovou kartou*

Má-li obránce malou pokutovou kartu, nesmí hrát jinou kartu téže barvy nižší než honér dříve, než zahraje pokutovou kartu (může však hrát honéra). Partner viníka nepodléhá výnosové pokutě, ale informace získaná odkrytím pokutové karty je neoprávněná (ale viz odstavec E níže).

D. *Zacházení s velkou pokutovou kartou*

Má-li obránce velkou pokutovou kartu, viník i jeho partner podléhají omezením - viník, je-li na řadě ke hře, jeho partner, je-li na výnosu.

1.

- a) Kromě případů uvedených v odstavci b) níže, musí být velká pokutová karta hrána při první právoplatné příležitosti, tj. při výnosu, přiznání barvy, odhozu nebo přebitku. Má-li obránce dvě nebo více pokutových karet, které mohou být právoplatně zahrány, určí hlavní hráč, která bude hrána.
- b) Povinnost přiznat barvu nebo vyhovět výnosovému nebo hernímu omezení má přednost před požadavkem zahrát velkou pokutovou kartu, pokutová karta však musí zůstat obrácena lícem vzhůru a musí být hrána při příští právoplatné příležitosti.

2. Je-li obránce na výnosu a jeho partner má velkou pokutovou kartu, nesmí vynést, dokud hlavní hráč neurčí jednu z níže uvedených možností (jestliže obránce vynesel předčasně, podléhá nápravě podle Pravidla 49). Hlavní hráč může zvolit:

- a) Prikázat¹³ obránci vynést barvu pokutové karty nebo zakázat¹³ vynést tuto barvu tak dlouho, dokud zůstane na výnosu (pro dvě nebo více pokutových karet viz Pravidlo 51). Karta přestává být pokutovou kartou a vrací se zpět do listu.
- b) Nepožadovat ani nezakazovat výnos. Obránce může vynést libovolnou kartu a pokutová karta **nadále zůstává na stole** jako pokutová karta¹⁴. Dokud pokutová karta zůstává, uplatňuje se Pravidlo 50D.

¹³ Pokud hráč nemůže vynést, jak je požadováno, viz Pravidlo 59.

¹⁴ Když partner obránce s pokutovou kartou zůstane na výnosu a pokutová karta ještě nebyla zahrána, uplatní se i v následujícím zdvihu všechny požadavky a možnosti Pravidla 50D2.

E. Informace získané z pokutové karty

1. Informace získaná z pokutové karty a znalost požadavků na hraní pokutové karty jsou pro všechny hráče oprávněné, dokud pokutová karta zůstává na stole.
2. Informace získaná z pokutové karty, která byla vrácena do listu (jako v Pravidle 50D2(a)), je neoprávněná pro hráče, jehož partner pokutovou kartu měl (viz Pravidlo 16C), ale oprávněná pro hlavního hráče.
3. Jakmile byla pokutová karta odehrána, informace získaná z okolností vzniku pokutové karty je neoprávněná pro hráče, jehož partner pokutovou kartu měl. (Pro pokutovou kartu, která ještě nebyla odehrána, viz odstavec E1 výše).
4. Jestliže vedoucí po použití odstavce E1 výše usoudí, že bez přispění získaného odkrytím karty by výsledek rozdání snadno mohl být jiný a došlo tím k poškození neprovinilé strany (viz Pravidlo 12B1), má přidělit upravený výsledek. Měl by co nejpřesněji odhadnout pravděpodobný výsledek rozdání bez vlivu pokutové karty (karet).

PRAVIDLO 51 – DVĚ NEBO VÍCE POKUTOVÝCH KARET

A. Viník je na řadě ke hře

Je-li na řadě ke hře obránce, který má dvě nebo více pokutových karet, určí hlavní hráč, kterou pokutovou kartu má zahrát.

B. Partner viníka je na výnosu

1.

- a) Má-li obránce dvě nebo více pokutových karet v jedné barvě, partner viníka je na výnosu a hlavní hráč přikáže¹³ partnerovi obránce vynést tuto barvu, všechny tyto karty přestávají být pokutovými kartami, jsou zařazeny zpět do listu a obránce může hrát ke zdvihu libovolnou právoplatnou kartu.
- b) Má-li obránce dvě nebo více pokutových karet v jedné barvě a hlavní hráč zakáže¹³ partnerovi obránce vynést tuto barvu, zařadí obránce zpět do listu všechny pokutové karty v této barvě a může hrát ke zdvihu libovolnou právoplatnou kartu. **Zákaz trvá tak dlouho, dokud vynášející hráč zůstane na výnosu.**

2.

- a) Má-li obránce pokutové karty ve více barvách (viz Pravidlo 50D2(a)) a jeho partner je na řadě k výnosu, může hlavní hráč určit jednu z těchto barev a přikázat¹⁵, aby partner obránce vynesl tuto barvu (ale postupuje se pak jako v odstavci B1(a) výše).
- b) Má-li obránce pokutové karty ve více barvách a jeho partner je na řadě k výnosu, může hlavní hráč zakázat¹⁵ partnerovi viníka výnos v jedné nebo více takových barvách. Obránce zařadí zpět do listu všechny pokutové karty ve všech zakázaných barvách a může hrát ke zdvihu libovolnou právoplatnou kartu. **Zákaz trvá tak dlouho, dokud vynášející hráč zůstane na výnosu.**
- c) **Má-li obránce pokutové karty ve více barvách a jeho partner je na řadě k výnosu, může se hlavní hráč rozhodnout nepřikazovat ani nezakazovat výnos, v tom případě smí partner viníka vynést libovolnou kartu a pokutové karty na stole zůstávají**

¹⁵ Pokud hráč nemůže vynést, jak je požadováno, viz Pravidlo 59.

pokutovými¹⁶. Je-li zvolena tato možnost, uplatňují se Pravidla 50 a 51, dokud pokutové karty zůstávají na stole.

PRAVIDLO 52 – OPOMENUTÍ VYNĚST NEBO PŘIDAT POKUTOVOU KARTU

A. *Obránce opomene přidat pokutovou kartu*

Opomene-li obránce zavázaný Pravidlem 50 nebo 51 vynést nebo přidat pokutovou kartu a zahraje místo ní jinou, nesmí z vlastní iniciativy vzít zahraniou kartu zpět.

B. *Obránce přidá jinou kartu*

1.

- a) Jestliže obránce, který měl podle Pravidel hrát pokutovou kartu, vynesl nebo přidal jinou kartu, může hlavní hráč toto zahrání přijmout.
- b) Hlavní hráč musí přijmout výnos nebo přidání, jestliže sám následně přidal ze svého listu nebo z listu tichého hráče.
- c) Je-li zahraniá karta přijata podle odstavce (a) nebo (b), nezahraná pokutová karta zůstává pokutovou kartou.

2. Když vydražitel nepřijme neprávoplatně vnesenou nebo hranou kartu, musí ji obránce nahradit pokutovou kartou. Každá karta neprávoplatně vnesená nebo přidaná obránцем v průběhu nesrovnalosti se stává velkou pokutovou kartou.

PRAVIDLO 53 – PŘIJATÝ VÝNOS MIMO POŘADÍ

A. *Uznaný výnos mimo pořadí*

Jakýkoli výnos mimo pořadí před třináctým zdvihem¹⁷ může být považován za správný (ale viz Pravidlo 47E1). Je uznán jako správný, jestliže ho přijme (prohlášením v tomto smyslu) hlavní hráč nebo některý obránce, podle případu, nebo další hráč v pořadí k nesprávnému výnosu přidá (ale viz odstavec B). Není-li nesprávný výnos přijat, požaduje vedoucí, aby bylo vneseno ze správného listu (a viz Pravidlo 47B).

B. *Správný výnos učiněný později než nesprávný výnos*

Byl-li správně na řadě soupeř hráče, který vynesl mimo pořadí, pak v souladu s Pravidlem 53A může tento soupeř učinit správný výnos ke zdvihu, aniž by jím zahraniá karta byla považována za kartu zahraniou k nesprávnému výnosu. V takovém případě platí správný výnos a všechny karty před tím chybně zahranié k tomuto zdvihu mohou být vzaty zpět, ale použije se Pravidlo 16C.

C. *Nesprávný obránce přidá k nesprávnému výnosu hlavního hráče*

Jestliže hlavní hráč vynesl mimo pořadí ze svého listu nebo z listu tichého hráče a obránce vpravo od nesprávného výnosu přidá kartu (ale viz B výše), výnos platí a použije se Pravidlo 57.

¹⁶ Pokud partner hráče, jenž má pokutovou kartu, zůstane na výnosu, pak všechny požadavky a možnosti podle Pravidla 51B2 platí i pro následující zdvih.

¹⁷ Kromě výnosu ke 13. zdvihu, který musí být vzat zpět.

PRAVIDLO 54 – ZAHAJOVACÍ VÝNOS MIMO POŘADÍ

Je-li zahajovací výnos mimo pořadí proveden lícem vzhůru a partner viníka vynese lícem dolů, nařídí vedoucí, aby výnos lícem dolů byl vrácen zpět do listu. Dále:

A. *Hlavní hráč vyloží svůj list*

Po zahajovacím výnosu mimo pořadí lícem vzhůru může hlavní hráč vyložit svůj list; stane se tichým hráčem. Jestliže hlavní hráč začne vykládat svůj list a ukáže jednu nebo více karet, musí vyložit celý svůj list. Tichý hráč se stane hlavním hráčem.

B. *Hlavní hráč přijme výnos*

Po zahajovacím výnosu mimo pořadí lícem vzhůru může hlavní hráč výnos přijmout podle Pravidla 53 a tichý hráč vyloží svůj list podle Pravidla 41.

1. Druhou kartu ke zdvihu hraje hlavní hráč ze svého listu.
2. Zahraje-li hlavní hráč druhou kartu ke zdvihu z listu tichého hráče, nesmí tuto kartu vzít zpět s výjimkou nápravy nepřiznání barvy.

C. *Hlavní hráč musí přijmout výnos*

Mohl-li hlavní hráč zahlédnout některou z karet tichého hráče (s výjimkou karet, které tichý hráč odkryl v průběhu dražby a použilo se na ně Pravidlo 24), musí výnos mimo pořadí přijmout a **předpokládaný hlavní hráč se stane hlavním hráčem.**

D. *Hlavní hráč odmítne výnos*

Hlavní hráč může požadovat, aby obránce zahajovací výnos mimo pořadí lícem vzhůru vzal zpět. Odmítnutá karta se stane velkou pokutovou kartou a použije se Pravidlo 50D.

E. *Zahajovací výnos z nesprávné strany*

Pokusí-li se o zahajovací výnos hráč strany vydražitele, použije se Pravidlo 24.

PRAVIDLO 55 – VÝNOS HLAVNÍHO HRÁČE MIMO POŘADÍ

A. *Přijatý výnos hlavního hráče*

Vynese-li hlavní hráč ze svého listu nebo z listu tichého hráče mimo pořadí, kterýkoli obránce může výnos přijmout podle Pravidla 53 nebo požadovat, aby byl výnos vzat zpět (po mylné informaci viz Pravidlo 47E1). Pokud se každý z obránců rozhodne jinak, má přednost volba hráče, který je po nesprávném výnosu na řadě.

B. *Hlavní hráč musí vzít zpět výnos mimo pořadí*

1. Vynesl-li hlavní hráč ze svého listu nebo z listu tichého hráče mimo pořadí, když byl na řadě k výnosu obránce, a **byl požádán vzít výnos zpět podle Pravidla 55A**, vrátí hlavní hráč chybně vynesenu kartu bez nápravy zpět do původního listu.
2. Vynesl-li hlavní hráč z nesprávného listu, když byl na řadě k výnosu ze svého listu nebo z listu tichého hráče, a **byl požádán vzít výnos zpět podle Pravidla 55A**, vrátí hlavní hráč chybně vynesenu kartu zpět do původního listu a musí vynést ze správné strany.

C. *Hlavní hráč mohl obdržet informaci*

Zvolí-li hlavní hráč způsob sehrávky, který mohl být založen na informaci získané díky **jím způsobené** nesrovnalosti, **použije se Pravidlo 16.**

PRAVIDLO 56 – VÝNOS OBRÁNCE MIMO POŘADÍ

Jestliže obránce vynesel mimo pořadí, může hlavní hráč:

A. Přijmout nesprávný výnos podle Pravidla 53, nebo

B. Požadovat, aby obránce vzal svůj výnos zpět. Vynesená karta se stává velkou pokutovou kartou a použije se Pravidlo 50D.

PRAVIDLO 57 – PŘEDČASNÝ VÝNOS NEBO PŘIDÁNÍ

A. *Předčasné přidání nebo výnos k dalšímu zdvihu*

Vynese-li obránce k dalšímu zdvihu dříve, než jeho partner zahrál k probíhajícímu zdvihu, nebo přidá-li obránce mimo pořadí dříve, než ke zdvihu zahrál jeho partner, stává se takto vynesená nebo přidaná karta velkou pokutovou kartou a hlavní hráč zvolí jednu z následujících možností. Může:

1. požadovat, aby partner viníka přidal nejvyšší kartu vynesené barvy, nebo
2. požadovat, aby partner viníka přidal nejnižší kartu vynesené barvy, nebo
3. určit jinou barvu a **přikázat** partnerovi viníka přidání v této barvě, **nebo**
4. určit jinou barvu a zakázat partnerovi viníka přidání v této barvě.

B. *Partner viníka nemůže vyhovět nápravě*

Nemůže-li partner viníka vyhovět nápravě zvolené hlavním hráčem **(viz odstavec A výše)**, může hrát jakoukoli kartu, jak je uvedeno v Pravidle 59.

C. *Hlavní hráč nebo tichý hráč již hrál*

1. **Předčasné přidání obránce před přidáním partnera nepodléhá nápravě, pokud již před ním hlavní hráč zahrál z obou listů. Karta z listu tichého hráče se ale nepovažuje za zahraniou, dokud hlavní hráč nedá pokyn (nebo náznak¹⁸) k jejímu zahrání.**
2. **Předčasné přidání obránce před přidáním partnera nepodléhá nápravě, pokud tichý hráč svévolně zahrál kartu před zahráním soupeře po pravici nebo proti Pravidlům označil hraní karty.**
3. Přidá-li (nikoli vynesel) hlavní hráč z kteréhokoli listu předčasně, je taková karta hraná a nemůže být vzata zpět, **jde-li o právoplatné zahrání.**

¹⁸ třeba gestem nebo kývnutím

D. Předčasné zahrání v době, kdy byl na řadě hráč po pravici

Pokusí-li se obránce zahrát (nikoli vynést) v okamžiku, kdy je na řadě hráč po jeho pravici, může být použito Pravidlo 16. Jestliže může být tato karta do zdvihu právoplatně zahrána, musí ji zahrát, jakmile bude na řadě ke hře, jinak se stává velkou pokutovou kartou.

PRAVIDLO 58 – SOUČASNÝ VÝNOS NEBO PŘIDÁNÍ

A. Současný výnos nebo přidání dvou hráčů

Výnos nebo přidání učiněné současně s právoplatným výnosem nebo přidáním jiného hráče jsou považovány za následné.

B. Současně přidané karty z jednoho listu

Pokud hráč vynese nebo přidá dvě nebo více karet současně:

1. **Je-li vidět líc pouze jedné karty**, je tato karta hranou kartou; ostatní karty jsou vráceny zpět bez nápravy (viz Pravidlo 47F).
2. **Je-li vidět líc více než jedné karty**, určí **viník** kartu, kterou hodlá hrát. Je-li obránce, stávají se ostatní odkryté karty pokutovými kartami (viz Pravidlo 50).
3. Vezme-li **viník** zpět odkrytou kartu, může soupeř, který před tím k **tomuto zdvíhu** v pořadí přidal, vzít zpět přidanou kartu a bez nápravy ji nahradit jinou (viz Pravidlo 16C).
4. Nejsou-li současný výnos nebo přidání zjištěny dříve, než obě strany zahrají k dalšímu zdvíhu, použije se Pravidlo 67.

PRAVIDLO 59 – NELZE VYNĚST NEBO PŘIDAT JAK POŽADOVÁNO

Hráč může hrát jakoukoli právoplatnou kartu, pokud nemůže vynést nebo přidat tak, aby vyhověl nápravě. Buď nemá žádnou kartu požadované barvy, nebo má karty pouze v barvě, kterou má zakázáno vynést, nebo musí přiznat barvu.

PRAVIDLO 60 – PŘIDÁNÍ PO NEPRÁVOPLATNÉM ZAHRÁNÍ

A. Přidání karty po nesrovnalosti

1. Pokud soupeř po pravici hráče vynesl nebo přidal mimo pořadí nebo předčasně a tento hráč neprovinilé strany následně zahrál dříve, než byla stanovena náprava, zaniká právo na nápravu tohoto provinění.
2. Došlo-li k zániku práva na nápravu nesrovnalosti, je neprávoplatné přidání považováno za přidání v pořadí (kromě případu, kdy se použije Pravidlo 53B).
3. Byla-li provinilá strana před přidáním povinna hrát pokutovou kartu nebo se podrobit výnosovému nebo hernímu omezení, zůstává tato povinnost nadále v platnosti.

B. Obránce hraje před požadovaným výnosem hlavního hráče

Pokud byl hlavní hráč požádán vzít zpět výnos mimo pořadí z libovolného listu a obránce poté zahrál kartu dříve, než hlavní hráč vynesl ze správného listu, stává se tato karta pokutovou kartou (Pravidlo 50).

C. *Hra provinilé strany před stanovením nápravy*

Zahrání hráče provinilé strany před tím, než byla stanovena náprava, nemá vliv na práva soupeřů a může být samo předmětem nápravy.

PRAVIDLO 61 – NEPŘIZNÁNÍ BARVY - DOTAZY NA NEPŘIZNÁNÍ

A. *Definice nepřiznání barvy*

Nesplnění povinnosti přiznat barvu podle Pravidla 44 nebo opomenutí vynést nebo přidat kartu v barvě určené Pravidly nebo soupeřem k nápravě nesrovnalosti, i když hráč mohl povinnosti vyhovět, znamená nepřiznání barvy (při nemožnosti vyhovět viz Pravidlo 59).

B. *Právo na dotaz, zda nedošlo k nepřiznání*

1. Hlavní hráč se může dotázat obránce, který nepřiznal barvu, zda má kartu ve vynesené barvě.
2.
 - a) Tichý hráč se může dotázat hlavního hráče (ale viz Pravidlo 43B2(b)).
 - b) Tichý hráč není oprávněn se dotázat obránce a může být použito Pravidlo 16B.
3. Obránci se mohou dotazovat hlavního hráče **i sebe navzájem (s nebezpečím předání neoprávněné informace).**

C. *Právo prohlížet zdvihy*

Podezření na nepřiznání barvy nedává automaticky právo na prohlížení odehraných zdvihů (viz Pravidlo 66C).

PRAVIDLO 62 – NÁPRAVA NEPŘIZNÁNÍ BARVY

A. *Nepřiznání barvy musí být napraveno*

Je-li na nepřiznání barvy upozorněno dříve, než se stane dokonáným, musí být napraveno.

B. *Náprava nepřiznání barvy*

K nápravě nepřiznání barvy vezme viník zpět kartu, kterou zahrál, a nahradí ji právoplatnou kartou.

1. Byla-li takto vzata zpět karta hraná z neodkrytého listu obránce, stává se pokutovou kartou (Pravidlo 50).
2. Karta z listu hlavního (viz Pravidlo 43B2(b)) nebo tichého hráče nebo z odkrytých karet obránce může být nahrazena bez nápravy.

C. *Další karty hrané ke zdvihu*

1. Každý hráč neprovinilé strany může vzít zpět jakoukoli kartu, kterou zahrál po nepřiznání barvy, ale před tím, než bylo na nepřiznání upozorněno (viz Pravidlo 16C).

2. Vezme-li hráč neprovinilé strany kartu takto zpět, může následující hráč provinilé strany vzít zpět svou hranou kartu, ale ta se stává pokutovou kartou, je-li viníkem **obránce** (viz **Pravidlo 16C**).

3. Jestliže se ve stejném zdvihu dopustily nepřiznání obě strany a pouze jedna z nich zahrála k následujícímu zdvihu, obě nepřiznání musí být napravena (viz **Pravidlo 16C2**). Každá karta, kterou vezme zpět obránce, se stává pokutovou kartou.

D. *Nepřiznání barvy ve dvanáctém zdvihu*

1. Je-li nepřiznání barvy ve dvanáctém zdvihu zjištěno dříve, než byly všechny čtyři listy vráceny do krabice, musí být napraveno, i když bylo dokonané.
2. Dopustil-li se obránce nepřiznání barvy ve dvanáctém zdvihu dříve, než byl na řadě jeho partner, **použije se Pravidlo 16C**.

PRAVIDLO 63 – DOKONANÉ NEPŘIZNÁNÍ BARVY

A. *Nepřiznání barvy se považuje za dokonané*

Nepřiznání barvy se považuje za dokonané, jakmile:

1. viník nebo jeho partner vynesou nebo přidají k dalšímu zdvihu (jakékoli zahrání, právoplatné nebo neprávoplatné, činí nepřiznání barvy dokonáným).
2. viník nebo jeho partner jmenují nebo jinak označí kartu, která má být hrána k dalšímu zdvihu.
3. hráč provinilé strany vznesse nárok na zdvihy, **ať už** ústně, ukázáním svého listu nebo jiným způsobem.
4. **je přijat nárok nebo postoupení soupeře (podle Pravidla 69A) a provinilá strana vůči němu nevznesse námitku před koncem sestavy nebo před svou první hláškou v následujícím rozdání.**

B. *Nepřiznání barvy **nemůže** být napraveno*

Jakmile se nepřiznání barvy stalo dokonáným, **nemůže** již být napraveno (s výjimkou ustanovení Pravidla 62D pro nepřiznání barvy ve dvanáctém zdvihu **a ustanovení Pravidla 62C3**) a zdvih, v němž k nepřiznání barvy došlo, zůstává v platnosti.

PRAVIDLO 64 – POSTUP PO DOKONANÉM NEPŘIZNÁNÍ BARVY

A. **Automatický převod zdvihů**

Jestliže bylo nepřiznání barvy dokonané a zdvih, v němž došlo k nepřiznání barvy,

1. získal hráč, který se nepřiznání dopustil¹⁹, je po skončení sehrávky tento zdvih a jeden z následujících zdvihů získaných provinilou stranou převeden ve prospěch neprovinilé strany.

¹⁹ Zdvih získaný tichým hráčem není pro účely tohoto pravidla považován za zdvih získaný hlavním hráčem.

2. nezískal hráč, který se nepřiznání dopustil¹⁹, ale tento nebo některý následující zdvih získala provinilá strana, je po skončení sehrávky převeden jeden zdvih ve prospěch neprovinilé strany.

B. Bez automatického převodu zdvihů

Automatický převod zdvihů dle odstavce A se neuplatní (viz však Pravidlo 64C), jestliže:

1. provinilá strana nezískala zdvih, v němž došlo k nepřiznání barvy, ani žádný další zdvih.
2. došlo k dalšímu nepřiznání stejné barvy stejným hráčem, přičemž první takové nepřiznání bylo dokonané.
3. došlo k nepřiznání barvy opomenutím hrát pokutovou kartu nebo jakoukoli kartu patřící do listu tichého hráče.
4. na nepřiznání barvy bylo upozorněno poté, co hráč neprovinilé strany učinil hlášku v dalším rozdání.
5. na nepřiznání barvy bylo upozorněno po skončení sestavy.
6. došlo k nepřiznání barvy ve dvanáctém zdvihu.
7. došlo k nepřiznání barvy na obou stranách ve stejném rozdání a obě tato nepřiznání byla dokonaná.
8. bylo nepřiznání napraveno podle Pravidla 62C3.

C. Odškodnění

1. Jestliže po dokonání nepřiznání barvy, včetně takového, které nepodléhá automatickému převodu zdvihů, vedoucí usoudí, že neprovinilá strana není dostatečně odškodněna podle tohoto pravidla, má přidělit upravený výsledek.
2.
 - a) Po opakovaném nepřiznání barvy (stejným hráčem ve stejné barvě, viz odstavec B2 výše) upraví vedoucí výsledek, pokud by neprovinilá strana pravděpodobně získala více zdvihů, kdyby k jednomu nebo více následným nepřiznáním nedošlo.
 - b) Jestliže se obě strany dopustily nepřiznání barvy ve stejném rozdání (viz odstavec B7 výše) a vedoucí usoudí, že některý soutěžící byl poškozen, má přidělit upravený výsledek jako výsledek, který by pravděpodobně byl dosažen, kdyby k žádnému nepřiznání nedošlo.

PRAVIDLO 65 – ŘAZENÍ ZDVIHŮ

A. Dokončený zdvih

Po přidání čtyř karet ke zdvihu obrátí každý hráč svoji odehranou kartu lícem dolů před sebe na stůl.

B. Sledování získaných zdvihů

1. Zdvih získaný vlastní stranou je otočen tak, aby karta podélně směřovala k partnerovi.

2. Zdvih získaný soupeři je otočen tak, aby karta podélně směřovala k soupeřům.
3. **Hráč může upozornit na nesprávně otočenou kartu, ale toto právo zaniká, jakmile jeho strana vynese nebo přidá k následujícímu zdvihu.** Pokud k upozornění dojde později, může být použito Pravidlo 16B.

C. *Uspořádání*

Každý hráč řadí odehrané karty tak, aby se částečně překrývaly, a v pořadí, ve kterém byly odehrány, aby bylo možno rekapitulovat sehrávku po jejím skončení, je-li třeba určit počet zdvihů získaných oběma stranami nebo pořadí, v němž byly karty odehrány.

D. *Odsouhlasení výsledku*

Hráč by neměl porušit pořadí odehraných karet, dokud nedojde k odsouhlasení počtu získaných zdvihů. Hráč, který nedodrží toto pravidlo, ohrožuje své právo nárokovat získání sporných zdvihů a právo nárokovat (nebo vyvrátit) nepříznání barvy.

PRAVIDLO 66 – PROHLÍŽENÍ ZDVIHŮ

A. *Probíhající zdvih*

Hlavní hráč i obránce má právo požadovat, aby všechny karty zahrané ke zdvihu zůstaly odkryté, dokud ještě neobrátil svou kartu lícem dolů na stůl a jeho strana nevynesla nebo nepřidala k dalšímu zdvihu.

B. **Poslední** vlastní zahraná karta

Hlavní hráč i obránce si může prohlédnout, ale ne odkrýt, svou kartu zahranou k **poslednímu** zdvihu, dokud jeho strana nevynesla nebo nepřidala k dalšímu zdvihu.

C. *Odehrané zdvihy*

Poté až do skončení sehrávky není oprávnění prohlížet odehrané zdvihy (s výjimkou výslovného pokynu vedoucího; např. k ověření nepříznání barvy nebo nároku).

D. *Po skončení sehrávky*

Po skončení sehrávky mohou být odehrané i neodehrané karty prohlíženy za účelem ověření domnělého nepříznání barvy nebo k určení počtu získaných nebo ztracených zdvihů, ale žádný hráč by neměl manipulovat s jinými než svými kartami. **Jestliže vedoucí nemůže ověřit potřebné skutečnosti poté, co byl takový požadavek vznesen, a pouze jedna strana pomíchala své karty, má rozhodnout ve prospěch soupeřů.**

PRAVIDLO 67 – VADNÝ ZDVIH

A. *Dříve, než obě strany zahrály k dalšímu zdvihu*

Jestliže hráč nepřidal ke zdvihu nebo zahrál ke zdvihu více než jednu kartu a na nesrovnalost bylo upozorněno dříve, než obě strany zahrály k následujícímu zdvihu, musí být chyba napravena.

1. Jestliže hráč ke zdvihu nepřidal, napraví chybu přidáním právoplatné karty.

2. Jestliže hráč přidal ke zdvihu více karet, použije se Pravidlo 45E (Pátá karta hraná ke zdvihu) nebo Pravidlo 58B (Současně přidané karty z jednoho listu).

B. Poté, co obě strany zahrály k dalšímu zdvihu

Jestliže vedoucí usoudí, že některý zdvih musel být vadný (na základě toho, že hráč má příliš málo nebo příliš mnoho karet ve svém listu a odpovídající nesprávný počet odehraných karet), a obě strany již zahrály k následujícímu zdvihu, postupuje takto:

1. Jestliže viník nepřidal kartu k vadnému zdvihu, má jej vedoucí požádat, aby chybějící kartu ukázal položením před sebe a pak ji umístil mezi již odehrané karty (tato karta neovlivní vlastnictví zdvihu), přičemž:
 - a) Má-li viník kartu v barvě vynesené k vadnému zdvihu, musí mezi odehrané karty umístit vybranou kartu této barvy. Má se za to, že ve vadném zdvihu došlo k nepřiznání barvy, a je převeden jeden zdvih ve prospěch soupeřů podle Pravidla 64A2.
 - b) Nemá-li viník kartu v barvě vynesené k vadnému zdvihu, zvolí jakoukoli kartu a umístí ji mezi odehrané karty. Má se za to, že ve vadném zdvihu došlo k nepřiznání barvy a je převeden jeden zdvih ve prospěch soupeřů podle Pravidla 64A2.
2.
 - a) Jestliže viník přidal k vadnému zdvihu více než jednu kartu, prohlédne vedoucí odehrané karty a požádá viníka, aby mezi nimi ponechal tu, která byla vidět jako zahraná k vadnému zdvihu, a všechny nadbytečné karty vrátil do svého listu. Nemůže-li vedoucí rozhodnout, kterou kartu bylo vidět, ponechá viník mezi odehranými kartami nejvyšší kartu, kterou mohl právoplatně zahrát k vadnému zdvihu. Vlastnictví vadného zdvihu se nemění.
 - b) Karta vrácená do listu se považuje za kartu po celou dobu náležející do listu viníka a opomenutí přidat takovou kartu do některého z předcházejících zdvihů může znamenat nepřiznání barvy.
3. Jestliže vedoucí usoudí, že viník kartu ke zdvihu zahrál, ale tato karta nebyla zařazena mezi odehrané zdvihy, vyhledá tuto kartu a umístí ji správně mezi odehrané karty viníka. Vedoucí má přidělit upravený výsledek, jestliže tato karta byla hrána k některému z následujících zdvihů a je už pozdě na nápravu nelegálního zahrání.

PRAVIDLO 68 – NÁROK NEBO POSTOUPENÍ ZDVIHŮ

Aby prohlášení nebo jednání znamenalo nárok na zdvihy nebo postoupení zdvihů podle Pravidel, musí se vztahovat i na jiné zdvihy než právě probíhající zdvih. Pokud se vznesení nároku týká jen získání nebo ztracení právě probíhajícího zdvihu, pokračuje hra obvyklým způsobem. Karty odkryté nebo prozrazené obráncem se nestávají pokutovými kartami, ale mohou být použita Pravidla 16 a 57A.

A. Definice nároku

Jakékoli prohlášení **hlavního hráče nebo obránce** ve smyslu, že jeho **strana** získá určitý počet zdvihů, je vznesením nároku na tyto zdvihy. **Hráč** také vznáší nárok na zdvihy, když navrhuje, aby sehračka byla ukončena, nebo když odkryje své karty (pokud není zřejmé, že nezamýšlel vznést nárok – např. když hlavní hráč odkryje své karty po zahajovacím výnosu mimo pořadí, použije se Pravidlo 54, nikoli toto pravidlo).

B. Definice postoupení zdvihů

1. Jakékoli prohlášení **hlavního hráče nebo obránce** ve smyslu, že jeho **strana** ztratí určitý počet zdvihů, je postoupením zdvihů; vznesení nároku na určitý počet zdvihů znamená postoupení zbývajících zdvihů, pokud nějaké zbývají. Hráč postupuje všechny zbývajcí zdvihy, jestliže složí svůj list.
2. Bez ohledu na odstavec **B1**, jestliže se obránce pokusí postoupit jeden nebo více zdvihů a jeho partner s tím okamžitě nesouhlasí, **nedošlo k postoupení ani k nároku. Jelikož mohlo dojít ke vzniku neoprávněné informace, měl by být ihned přivolán vedoucí.** Hra pokračuje. Karty, které byly obránce při pokusu odkryty, se sice nestávají pokutovými kartami, ale vzhledem k předané informaci z jejich odkrytí platí Pravidlo 16**C** a partner obránce **není oprávněn** takovou informaci využít.

C. Objasnění nároku

Nárok na zdvihy by měl být okamžitě doprovázen objasňujícím prohlášením plánu sehrávky nebo obrany, kterou nárokovatel zamýšlí k získání nárokovaných zdvihů, včetně pořadí, v jakém budou karty odehrány. Hráč, jenž nárokuje nebo postupuje zdvihy, ukáže svůj list.

D. Hra končí

Po vznesení nároku nebo postoupení hra končí.

1. Jsou-li nárok nebo postoupení přijaty, použije se Pravidlo 69.
2. Vznese-li kterýkoli hráč (včetně tichého hráče) proti nároku námitku, pak:
 - a) může být okamžitě přivolán vedoucí, do jehož příchodu by neměla být podniknuta žádná akce. Použije se Pravidlo 70; nebo
 - b) na žádost strany, jež nevznesla nárok nebo postoupení, může hra pokračovat za následujících podmínek:
 - i. na pokračování hry se musí shodnout všichni čtyři hráči, jinak je přivolán vedoucí, který postupuje podle odstavce (a) výše
 - ii. předchozí nárok nebo postoupení jsou neplatné a nejsou předmětem posuzování. Pravidla 16 a 50 se nepoužijí a dosažený výsledek má zůstat v platnosti.

PRAVIDLO 69 – PŘIJATÝ NÁROK NEBO POSTOUPENÍ

A. **Přijatý nárok nebo postoupení**

Soupeřův nárok nebo postoupení jsou přijata, jestliže **strana** souhlasí s nárokem a nevznese námitku před **učiněním hlášky** v následujícím rozdání nebo před koncem sestavy, pokud nastane dříve. Výsledek rozdání platí stejně, jako by nárokované nebo postoupené zdvihy byly získány nebo ztraceny ve hře.

B. **Odvolání přijatého nároku nebo postoupení**

Přijetí nároku nebo postoupení podle odstavce A je možné odvolat během opravné lhůty podle Pravidla 79C, pokud hráč souhlasil se ztrátou zdvihů, který:

1. jeho strana ve skutečnosti získala, nebo

2. by jeho strana pravděpodobně získala, kdyby sehrávka pokračovala.

Výsledek rozdání je změněn tak, že je příslušný zdvih převeden jeho straně.

PRAVIDLO 70 – SPORNÝ NÁROK NEBO POSTOUPENÍ

A. *Obecná pravidla*

Při rozhodování o sporném nároku nebo postoupení určí vedoucí výsledek rozdání co nejspravedlivěji pro obě strany, avšak jakákoli pochybnost má být posouzena proti nárokovateli. Vedoucí postupuje podle následujících odstavců:

B. *Opakování objasňujícího prohlášení*

1. Vedoucí požádá nárokovatele, aby zopakoval objasňující prohlášení, které učinil v okamžiku nároku.
2. Poté vedoucí vyslechne námitky soupeřů proti nároku (vedoucí ale bere v úvahu vše, nejen námitky soupeřů).
3. Vedoucí může požádat hráče, aby své zbývající karty vyložili lícem vzhůru na stůl.

C. *Soupeřům zbývá trumf*

Zbývá-li trumf v listě některého ze soupeřů nárokovatele, má vedoucí přidělit zdvih nebo zdvihy soupeři, pokud:

1. se nárokovatel o trumfu nezmínil, a
2. je možné, že si nárokovatel v okamžiku nároku nebyl vědom, že v soupeřově listu zůstal trumf, a
3. tento trumf může získat zdvih nějakou normální²⁰ hrou.

D. *Postup vedoucího*

1. Vedoucí nemá od nárokovatele přijmout žádný úspěšný způsob hry neobsažený v původním objasňujícím prohlášení, existuje-li jiný normální²¹ způsob hry, který by byl méně úspěšný.
2. Vedoucí nepřijme jakoukoli část nároku obránce, která závisí na tom, že jeho partner vybere určité zahrání z několika možných normálních²¹ zahrání.

E. *Neuvedený způsob hry*

1. Vedoucí nemá přijmout žádný způsob hry, neuvedený v objasňujícím prohlášení nárokovatele, při kterém úspěch závisí na tom, že určitou kartu má určitý soupeř, s výjimkou případu, že některý soupeř nepřiznal barvu této karty již před vznesením nároku, nebo by nepřiznal barvu později při jakémkoliv normálním²¹ způsobu **hry**.
2. Regulační orgán může určit způsob, jakým má vedoucí předpokládat odehrání karet v barvě (např. „odshora“) v případě, že objasňující prohlášení nároku toto neobsahovalo (ale vždy se řídí ostatními požadavky tohoto pravidla).

²⁰ Pro účely Pravidel 70 a 71 „normální“ zahrnuje i hru nepozornou nebo horší, než odpovídá úrovni dotyčného hráče.

PRAVIDLO 71 – POSTOUPENÍ ZRUŠENO

Učiněné postoupení musí zůstat v platnosti s výjimkou případů, kdy v opravné lhůtě stanovené podle Pravidla 79C má vedoucí postoupení zrušit:

- A. jestliže hráč postoupil zdvih, který jeho strana ve skutečnosti získala, nebo
- B. jestliže hráč postoupil zdvih, který by jeho strana nemohla ztratit žádným normálním²¹ způsobem sehrání zbývajících karet.

Výsledek rozdání je změněn a takový zdvih je převeden ve prospěch jeho strany.

PRAVIDLO 72 – OBECNÉ ZÁSADY

A. *Dodržování Pravidel*

Bridžové soutěže by se měly konat za přísného dodržování Pravidel. Hlavním cílem soutěžících je dosáhnout lepšího výsledku než jiní soutěžící při dodržování všech předpisů a etických norem stanovených Pravidly.

B. *Porušení Pravidel*

1. Hráč nesmí úmyslně porušit Pravidla ani v případě, že je ochoten se podrobit předepsané nápravě.
2. **Obecně platí, že hráč** není povinen upozornit na porušení Pravidel, kterého se dopustila jeho strana (viz však Pravidlo 20F ohledně chybného vysvětlení a Pravidla 62A, 79A2).
3. Hráč se nesmí snažit skrýt porušení Pravidel, např. úmyslným opakováním nepřiznání barvy, ukrytím karty, s níž se dopustil nepřiznání barvy, nebo předčasným pomícháním karet.

C. *Možné poškození*

Pokud vedoucí usoudí, že si viník v okamžiku nesrovnalosti mohl být vědom, že by mohlo dojít k poškození soupeřů, má požadovat pokračování v dražbě a sehrávce (pokud již neskončily). Po skončení rozdání přidělí vedoucí upravený výsledek, pokud se domnívá, že provinilá strana získala nesrovnalostí výhodu.

PRAVIDLO 73 – KOMUNIKACE MEZI PARTNERY

A. *Správný způsob komunikace mezi partnery*

1. Komunikace mezi partnery během dražby a sehrávky má probíhat výlučně prostřednictvím hlášek a zahrání, **není-li Pravidly určeno jinak.**
2. Hlášky a zahrání by měly být prováděny bez zvláštního důrazu, zvláštního způsobu provedení nebo modulace hlasu, nepatřičného váhání nebo spěchu. Regulační orgán může předepsat povinné přestávky v dražbě a v sehrávce, např. v prvním dražebním kole, po upozornění na dražbu skokem nebo v prvním zdvihu.

B. *Nevhodná komunikace mezi partnery*

1. Partneři nemají komunikovat pomocí způsobu, jakým jsou hlášky nebo zahrání prováděny, poznámek ke hře nebo nepatřičných gest, kladení nebo nekladení **dotazů**, alertování a vysvětlení poskytnutých nebo neposkytnutých k alertovaným hláškám.

2. Nejhorším možným přestupkem je výměna informací jinými předem dohodnutými metodami komunikace, než dovolují Pravidla.

C. Hráč obdrží neoprávněnou informaci od partnera

1. Obdrží-li hráč neoprávněnou informaci od partnera, například z poznámky, dotazu, vysvětlení, gesta, zvláštního způsobu provedení, nepřiměřeného důrazu, zabarvení hlasu, spěchu nebo váhání, neočekávaného alertování nebo nealertování, musí se pečlivě vyhnout využití této neoprávněné informace (viz Pravidlo 16B1(a)) ve svůj prospěch.
2. Hráč, jenž poruší ustanovení odstavce C1, může podléhat procedurální pokutě, ale došlo-li k poškození soupeřů, viz také Pravidlo 16B3.

D. Změna tempa nebo způsobu provedení

1. Je žádoucí, i když ne vždy potřebné, aby hráči udržovali stálé tempo a stejný způsob provedení hlášek a zahrání. Hráči by měli být obzvláště opatrní v situacích, kdy by změna mohla přinést prospěch jejich straně. Změna tempa nebo způsobu provedení jako taková není porušením Pravidel. Vyvození závěrů ze změny tempa je povoleno pouze soupeřům a na jejich vlastní nebezpečí.
2. Hráč se nesmí pokusit zmýlit soupeře dotazem, poznámkou nebo gestem, spěchem nebo váháním při hlášce nebo přidání (jakým je váhání před přidáním singla), způsobem, jakým jsou hláška nebo zahrání provedeny, nebo jakoukoli úmyslnou odchylkou od správného postupu (viz také Pravidlo 73E2).

E. Klamání

1. Hráč se smí pokusit zmýlit soupeře klamavou hláškou nebo zahráním (pokud toto klamání není zdůrazněno neobvyklým spěchem nebo váháním, ani není součástí utajených partnerských dohod, ani není partnerovi známo ze zkušeností při společné hře).
2. Dojde-li vedoucí k závěru, že neprovinilý hráč vyvodil špatný závěr z dotazu, poznámky, způsobu chování, rychlosti akce apod., které učinil soupeř, jenž k nim neměl oprávněný bridžový důvod, ale mohl si při své akci být vědom, že mu může přinést prospěch, má přidělit upravený výsledek.

PRAVIDLO 74 – CHOVÁNÍ A ETIKETA

A. Správný přístup

1. Hráč by se měl vždy chovat zdvořile.
2. Hráč by se měl pečlivě vyhýbat jakýmkoli poznámkám nebo nadbytečným akcím, které by mohly způsobit nevoli nebo rozpaky jinému hráči nebo by mohly jinému hráči kazit užitek ze hry.
3. Každý hráč by měl dodržovat jednotný, předepsaný postup při hláškách a zahráních.

B. Etiketa

Hráč by se měl ze zdvořilosti vyvarovat uvedených jednání:

1. nevěnovat dostatečnou pozornost hře.
2. svévolně komentovat dražbu a sehrávku.

3. vyjmout kartu z listu dříve, než je na řadě ke hře.
4. prodlužovat zbytečně sehrávku (pokračovat v sehrávce, ačkoliv ví, že všechny zdvihy jsou jeho) za účelem vyvedení soupeře z míry.
5. přivolávat a oslovovat vedoucího způsobem, který je nezdvořilý vůči vedoucímu nebo ostatním soutěžícím.

C. Porušení správných postupů

Příklady porušení správných postupů:

1. používání různých označení pro stejnou hlášku.
2. naznačování souhlasu nebo nesouhlasu s hláškou nebo zahráním.
3. naznačování předpokladu nebo úmyslu získat nebo ztratit zdvih, který není dokončen.
4. komentář nebo zvláštní chování během dražby nebo sehrávky, které mají za cíl např. upozornit na významnou okolnost nebo na počet ještě potřebných zdvihů.
5. záměrné pozorování soupeře během dražby nebo sehrávky i pozorování jeho listu za účelem zahlédnutí jeho karet nebo místa, odkud vytáhl kartu (není ale nevhodné postupovat na základě informace získané z neúmyslně zahlédnuté karty soupeře²¹).
6. projevování zřejmého nezájmu o výsledek rozdání (např. složením karet).
7. změny normálního tempa dražby nebo sehrávky za účelem vyvedení soupeře z míry.
8. bezdůvodné opuštění stolu před koncem sestavy.

PRAVIDLO 75 – CHYBNÉ VYSVĚTLENÍ NEBO CHYBNÁ HLÁŠKA

Povinnosti hráčů (a vedoucího) po vysvětlení, které soupeře uvádí v omyl, jsou následující:

A. Chyba znamená předání neoprávněné informace

Bez ohledu na to, zda je vysvětlení správným popisem partnerské dohody nebo ne, hráč, který slyšel partnerovo vysvětlení, ví, že jeho hláška byla špatně interpretována. Tato znalost je neoprávněnou informací (viz Pravidlo 16A) a hráč se musí pečlivě vyhnout tomu, aby z ní získal nějakou výhodu (viz Pravidlo 73C), jinak má vedoucí přidělit upravený výsledek.

B. Chybné vysvětlení

1. Pokud se partnerská dohoda odlišuje od poskytnutého vysvětlení, představuje toto vysvětlení porušení Pravidel. Pokud toto porušení Pravidel způsobí poškození neprovinilé strany, má vedoucí přidělit upravený výsledek.
2. Pokud si hráč uvědomí svou chybu, musí přivolat vedoucího před odkrytím zahajovacího výnosu (nebo v průběhu sehrávky, uvědomí-li si ji později) a poskytnout opravu. Hráč smí přivolat vedoucího i před skončením dražby, ale nemá povinnost tak učinit (viz Pravidlo 20F4).

²¹ viz Pravidlo 73D2, pokud je možné, že hráč ukázal své karty úmyslně.

3. Dokud dražba probíhá, nesmí partner hráče, který vysvětlení podal, udělat žádnou akci k opravě chybného vysvětlení. Stane-li se následně obráncem, přivolá vedoucího a opraví vysvětlení až po skončení sehrávky. Stane-li se hlavním nebo tichým hráčem, musí po konečném pasu dražby přivolat vedoucího a poskytnout opravu chybného vysvětlení.

C. Chybná hláška

Byla-li partnerská dohoda vysvětlena správně, takže chyba byla v hlášce (nikoli ve vysvětlení), nedošlo k porušení Pravidel. Vysvětlení nesmí být v daném okamžiku opraveno (ani nesmí být informován vedoucí) a není povinnost tak učinit později. Bez ohledu na poškození zůstává výsledek v platnosti (ale viz Pravidlo 21B1(b)).

D. Rozhodnutí vedoucího

1. Od hráčů se očekává, že přesně odhalí své partnerské dohody (viz Pravidlo 20F1). Nedodržením tohoto postupu vzniká mylná informace.
2. Podmínkou každé partnerské dohody je, že oba hráči se vzájemně dorozumívají stejným způsobem. Presentovat dohodu tam, kde neexistuje stejný způsob vzájemného dorozumívání, je nesrovnalostí. Pokud vedoucí rozhodne, že zavádějící vysvětlení nebylo založeno na partnerské dohodě, použije Pravidlo 21B.
3. Pokud dojde k nesrovnalosti (jako v B1 nebo D2) a existuje dostatečný důkaz o dohodnutém významu hlášky, přidělí vedoucí upravený výsledek na základě pravděpodobného průběhu hry, kdyby soupeři obdrželi správné vysvětlení v příslušném čase. Pokud vedoucí rozhodne, že význam hlášky není předmětem dohody, přidělí upravený výsledek na základě toho, že by byli soupeři takto informováni.

PRAVIDLO 76 – DIVÁCI

A. Dozor

1. V hrací místnosti²² podléhá divák dozoru vedoucího podle propozic soutěže.
2. Regulační orgán a organizátor soutěže, kteří poskytují možnost elektronicky přenášet průběh soutěží, mohou stanovit podmínky, za kterých je možné takový přenos sledovat, a předepsat chování pro diváky. (Divák nesmí komunikovat s hráčem v průběhu sestavy.)

B. U stolu

1. Divák se nesmí dívat na list více než jednoho hráče, pokud to není povoleno propozicemi soutěže.
2. Divák nesmí projevit žádnou reakci na probíhající dražbu nebo sehrávku během hry.
3. Během sestavy se divák musí vyhnout nevhodnému chování a poznámkám všeho druhu, nesmí konverzovat s hráčem.
4. Divák nesmí hráče žádným způsobem rušit.
5. Divák u stolu nemá upozornit na jakýkoli aspekt hry.

²² Hrací místnost zahrnuje všechny prostory, v nichž se mohou hráči pohybovat v průběhu soutěže, které se účastní. Propozice soutěže mohou stanovit přesnější vymezení.

C. Účast

1. Divák v hrací místnosti²² se může vyjádřit ke skutečnostem nebo pravidlům jen tehdy, je-li o to požádán vedoucím.
2. Regulační orgán a organizátor soutěže mohou stanovit způsob řešení nesrovnalostí způsobených diváky.

D. Status

Každá osoba v hrací místnosti²², kromě hráčů a organizátorů soutěže, má status diváka, pokud vedoucí neurčí jinak.

PRAVIDLO 77 – TABULKA SAZEB SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE

SAZBA ZA ZDVIHY

Je získána stranou hlavního hráče, je-li závazek splněn.

JSOU-LI TRUMFY:	TREFY	KÁRA	SRDCE	PIKY
Za každý vydražený a splněný zdvih				
Nekontrovaný	20	20	30	30
Kontrovaný	40	40	60	60
Rekontrovaný	80	80	120	120

V BEZTRUMFOVÉM ZÁVAZKU:

	nekontrovaný	kontrovaný	rekontrovaný
Za první vydražený a splněný zdvih	40	80	160
Za každý další zdvih	30	60	120

Dosažení 100 a více bodů za zdvihy v jednom rozdání tvoří HRU.

Dosažení méně než 100 bodů za zdvihy v jednom rozdání je ČÁSTEČNÝ ZÁVAZEK.

PRÉMIE

Dosažené stranou hlavního hráče

SLEMY

Za splnění slemu:	V 1.hře	Ve 2.hře
Malý slem (12 zdvihů) vydražený a splněný	500	750
Velký slem (13 zdvihů) vydražený a splněný	1000	1500

NADZDVIHY

Za každý NADZDVIH (zdvih získaný nad závazek)

	V 1.hře	Ve 2.hře
Nekontrovaný	hodnota zdvihu	hodnota zdvihu
Kontrovaný	100	200
Rekontrovaný	200	400

PRÉMIE ZA HRU, ČÁSTEČNÝ ZÁVAZEK, SPLNĚNÍ ZÁVAZKU

Za splnění HRY ve druhé hře	500
Za splnění HRY v první hře	300
Za splnění ČÁSTEČNÉHO ZÁVAZKU	50
Za splnění kontrovaného závazku	50
Za splnění rekontrovaného závazku	100

POKUTY ZA PÁDY

Získané soupeřem hlavního hráče, není-li závazek splněn.

PÁDY = Zdvihy které hlavnímu hráči chybí ke splnění závazku

	V 1.hře			Ve 2.hře		
	Rektr.	Nektr.	Ktr.	Rektr.	Nektr.	Ktr.
Rektr.						
Za první pád	50	100	200	100	200	400
Za každý další pád	50	200	400	100	300	600

Navíc: za čtvrtý a každý další pád 0 100 200 0 0 0
 Pokud všichni čtyři hráči pasují (viz Pravidlo 22) každá strana získá nulový výsledek.

PRAVIDLO 78 – ZPŮSOBY HODNOCENÍ VÝSLEDKŮ

A. *Hodnocení soutěžními body*

Při hodnocení soutěžními body je každý soutěžící oceněn podle srovnání svého výsledku s výsledky ostatních soutěžících, kteří se hráli stejné rozdání. Získá 2 jednotky (soutěžní body nebo poloviny soutěžních bodů) za každý výsledek, který je horší než jeho, 1 jednotku za shodný výsledek a nezíská žádný soutěžní bod za výsledek, který je lepší než jeho.

B. *Hodnocení mezinárodními soutěžními body (IMP)*

Při hodnocení mezinárodními soutěžními body se rozdíl mezi dvěma výsledky každého rozdání vyjádřený v prostých bodech převádí na mezinárodní soutěžní body (IMP) podle uvedené převodní tabulky:

Rozdíl v bodech	IMP	Rozdíl v bodech	IMP	Rozdíl v bodech	IMP
0-10	0				
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 více	24

C. *Hodnocení prostým součtem bodů*

Při hodnocení prostým součtem bodů obdrží každý soutěžící celkový součet prostých bodů ze všech odehraných rozdání.

D. *Podmínky soutěže*

Jestliže to schválí regulační orgán, je možné použít i jiné způsoby hodnocení výsledků (např. hodnocení vítěznými body – VP). Organizátor soutěže by měl zveřejnit propozice soutěže s dostatečným předstihem. Propozice by měly obsahovat podrobnosti týkající se podmínek účasti, způsobu hodnocení, stanovení vítězů a pořadí, způsobu řešení rovností apod. Propozice nesmí být v rozporu s Pravidly a předpisy a měly by obsahovat veškeré informace požadované regulačním orgánem. Měly by být dostupné soutěžícím.

PRAVIDLO 79 – ZÍSKANÉ ZDVIHY

A. *Odsouhlasení počtu získaných zdvihů*

1. K odsouhlasení počtu získaných zdvihů má dojít před uložením všech čtyř listů zpět do krabice.
2. Hráč nesmí vědomě přijmout skóre za zdvih, který jeho strana nezískala, ani postoupení zdvihu, který jeho soupeři nemohli ztratit.

B. *Neshoda v počtu získaných zdvihů*

Nedojde-li ke shodě, musí být přivolán vedoucí, načež:

1. Vedoucí zjistí, zda došlo k nároku nebo postoupení, a pokud ano, použije Pravidlo 69B nebo Pravidlo 71.
2. Jestliže se neuplatní odstavec B1, rozhodne vedoucí, jaký výsledek má být zaznamenán.
3. Není-li vedoucí přivolán před koncem sestavy, může být oběma stranám změněn výsledek pouze v případě, že je vedoucí přesvědčen o tom, že změněný výsledek byl u stolu skutečně dosažen. Jinak by měl buď nechat v platnosti zaznamenaný výsledek, nebo snížit skóre jedné strany bez navyšování skóre druhé strany.

C. Chyba ve výsledku

1. Chyba při výpočtu nebo při záznamu odsouhlaseného výsledku, ať už provedená hráčem, nebo určenou osobou, může být opravena před uplynutím opravné lhůty (lhůt) určené (určených) organizátorem soutěže. Pokud organizátor soutěže nestanoví delší lhůtu²³, opravná lhůta končí 30 minut po zpřístupnění oficiálních výsledků hráčům ke kontrole.
2. Se souhlasem organizátora soutěže lze opravit chybu výpočtu po skončení opravné lhůty, dojdou-li vedoucí i organizátor soutěže k nepochybnému závěru, že byl záznam chybný.

PRAVIDLO 80 – PŘEDPISY A ORGANIZACE

A. Regulační orgán

1. Regulační orgán podle Pravidel je
 - a) Světová Bridžová Federace (WBF) pro jí pořádané světové turnaje a soutěže.
 - b) řídicí organizace pro příslušnou zónu pro turnaje a soutěže konané pod její záštitou. Pro Evropu je to Evropská Bridžová Liga (EBL).
 - c) národní bridžová organizace pro veškeré ostatní turnaje a soutěže, které se konají na jejím území. Pro Českou republiku je to Český bridžový svaz (ČBS).
2. Regulační orgán má práva a povinnosti uvedené v Pravidlech.
3. Regulační orgán může postoupit své pravomoci (při zachování plné odpovědnosti za jejich uplatnění) nebo je může přenést (pak již odpovědnost za jejich uplatnění nemá).

B. Organizátor soutěže

1. Regulační orgán může jmenovat instituci, pojmenovanou „organizátor soutěže“, která je podle požadavků regulačního orgánu a Pravidel odpovědná za organizaci a přípravu turnaje nebo soutěže. Pravomoci a povinnosti organizátora soutěže mohou být dále postoupeny, ale odpovědnost za jejich výkon je zachována. Regulační orgán a organizátor soutěže mohou být stejná instituce.
2. Pravomoci a povinnosti organizátora soutěže zahrnují:
 - a) Určení vedoucího soutěže. Není-li vedoucí soutěže určen, mají hráči sami mezi sebou určit osobu, která bude plnit jeho povinnosti.

²³ Pokud to zvláštní podstata soutěže vyžaduje, může být stanovena kratší lhůta.

- b) Včasné zajištění potřeb soutěže, včetně hrací místnosti, hracích pomůcek a všech logistických požadavků.
- c) Určení data a času konání každého kola soutěže.
- d) Určení podmínek účasti v soutěži.
- e) Stanovení podmínek pro dražbu a sehrávku v souladu s Pravidly a dalších zvláštních požadavků (jako např. použití zástěn, kde mohou být odlišné postupy nápravy těch nesrovnalostí, o kterých vědí jen hráči na jedné straně zástěny).
- f) Zveřejnění doplňujících pravidel, která nejsou v rozporu s Pravidly.
- g)
 - i. Jmenování²⁴ pomocníků vedoucího.
 - ii. Jmenování dalších odpovědných osob a určení jejich povinností a odpovědnosti.
- h) Přijímání²⁵ přihlášek do soutěže a zveřejnění seznamu přihlášených.
- i) Zajištění vhodných podmínek pro hru a seznámení soutěžících s nimi.
- j) Sesbírání²⁵ zápisových formulářů, výpočet výsledků a sestavení oficiální výsledkové listiny.
- k) Zabezpečení možnosti podat odvolání podle Pravidla 93.
- l) Veškeré další pravomoci a povinnosti uvedené v Pravidlech.

PRAVIDLO 81 – VEDOUcí SOUTĚŽE

A. Úřední postavení

Vedoucí soutěže je oficiálním představitelem organizátora soutěže.

B. Omezení a odpovědnost

1. Vedoucí má zodpovědnost za technickou stránku řízení soutěže v místě konání. Má pravomoc napravit jakékoli opomenutí organizátora soutěže.
2. Vedoucí uplatňuje Pravidla a je vázán Pravidly a doplňujícími předpisy, vyhlášenými podle Pravidel.

C. Povinnosti a pravomoci vedoucího

Vedoucí (nikoli hráči) odpovídá za nápravu nesrovnalostí a náhradu za poškození. Povinnosti a pravomoci vedoucího dále zahrnují:

1. udržovat disciplínu a zajistit řádný průběh hry.

²⁴ Je normální, že vedoucí soutěže přebírá odpovědnost za některé nebo všechny činnosti stanovené pro organizátora soutěže.

2. uplatňovat a vykládat Pravidla a seznamovat hráče s jejich právy a povinnostmi, které z Pravidel vyplývají.
3. napravit chybu nebo nesrovnalost, o které se jakýmkoli způsobem dozví před uplynutím lhůt podle Pravidel 79C a 92B.
4. stanovit nápravu, pokud ji Pravidla předepisují, a uplatňovat pravomoci, které mu dávají Pravidla 90 a 91.
5. na základě žádosti neprovinilé strany podle vlastního uvážení prominout nápravu nesrovnalosti.
6. řešit spory.
7. předkládat záležitosti příslušným výborům a komisím.
8. z pověření organizátora soutěže zveřejňovat oficiální výsledky a provádět další činnosti, které na něj organizátor soutěže postoupí.

D. Postoupení povinností

Vedoucí může postoupit libovolné povinnosti na své pomocníky, ale nezabývá se tím odpovědností za správný výkon těchto povinností.

PRAVIDLO 82 – NÁPRAVA PROCEDURÁLNÍCH CHYB

A. Povinnost vedoucího

Povinností vedoucího je napravovat procedurální chyby a zabezpečit chod hry způsobem neodporujícím Pravidlům.

B. Náprava chyby

K nápravě procedurální chyby může vedoucí:

1. přidělit upravený výsledek podle Pravidel.
2. nařídit, odložit nebo zrušit sehrání dotyčného rozdání.
3. použít další pravomoci, které mu dávají Pravidla.

C. Chyba vedoucího

Učiní-li vedoucí soutěže rozhodnutí, které později uzná za nesprávné, a žádná náprava již neumožňuje normální hodnocení rozdání, přidělí oběma stranám upravený výsledek, jako by se žádná strana neprovinila.

PRAVIDLO 83 – UPOZORNĚNÍ NA PRÁVO NA ODVOLÁNÍ

Domnívá-li se vedoucí, že připadá v úvahu revize jeho rozhodnutí, týkající se určité skutečnosti nebo jeho volného rozhodování, má upozornit soutěžícího na jeho právo na odvolání nebo může sám přednést záležitost příslušnému výboru.

PRAVIDLO 84 – ROZHODOVÁNÍ O NEROZPORNÝCH SKUTEČNOSTECH

Je-li vedoucí přivolán rozhodnout podle Pravidel nebo předpisů na základě odsouhlasených faktů, rozhodne následovně:

A. Žádná náprava

Nepředepisují-li Pravidla nápravu a nedávají-li Pravidla možnost uplatnit volné rozhodování, požádá vedoucí hráče, aby pokračovali v dražbě nebo v sehrávce.

B. Náprava podle Pravidel

V případě, kdy Pravidla stanovují nápravu nesrovnalosti, stanoví vedoucí tuto nápravu a zajistí její provedení.

C. Právo volby hráče

Pokud Pravidla dávají hráči možnost volby, vysvětlí vedoucí všechny možnosti a dohlédne na výběr možnosti a její uplatnění.

D. Právo rozhodnutí vedoucího

Vedoucí vyřeší jakoukoli pochybnost ve prospěch neprovinilé strany. Dbá na dosažení rovnosti. Pokud je podle názoru vedoucího pravděpodobné, že neprovinilá strana byla poškozena nesrovnalostí, za kterou Pravidla nestanovují nápravu, má přidělit upravený výsledek (viz Pravidlo 12).

PRAVIDLO 85 – ROZHODOVÁNÍ O ROZPORNÝCH SKUTEČNOSTECH

Je-li vedoucí přivolán rozhodnout podle Pravidel nebo předpisů na základě rozporných faktů, postupuje následovně:

A. Vedoucí zjistil skutečnosti

1. Při zjišťování skutečností oceňuje vedoucí pravděpodobnost všech verzí událostí a na jejich základě si má vytvořit svůj pohled na průběh událostí u stolu.
2. Jestliže vedoucí dospěl k závěru, že zjistil potřebné skutečnosti, rozhodne stejným způsobem jako podle Pravidla 84.

B. Skutečnosti nebyly zjištěny

Není-li vedoucí schopen zjistit potřebné skutečnosti, učiní rozhodnutí, které umožní pokračovat ve hře.

PRAVIDLO 86 – V SOUTĚŽI DRUŽSTEV

A. Náhrada rozdání

Vedoucí nemá uplatnit pravomoc danou Pravidlem 6 nechat znovu zamíchat a rozdat rozdání, jestliže by některému soutěžícímu v tomto zápase mohl být znám výsledek zápasu bez tohoto rozdání. Namísto toho přidělí upravený výsledek.

*B. Výsledek **dosažený** u jiného stolu*

1. Jeden výsledek

Pokud vedoucí přidělí upravený výsledek v soutěži družstev a mezi stejnými soutěžícími u druhého stolu bylo dosaženo výsledku, který je zjevně výhodný pro některou stranu, má přidělit upravený výsledek (viz Pravidlo 12C1(c), ale pro více upravených výsledků viz odstavec B2 níže).

2. Více výsledků u jednoho nebo více stolů²⁵

Jestliže bylo v soutěži družstev mezi stejnými soutěžícími dosaženo dvou nebo více neporovnatelných výsledků nebo jestliže Pravidla jinak požadují, aby vedoucí přidělil více než jeden upravený výsledek:

- a) Jestliže nenese vinu žádný z účastníků, má vedoucí buď zrušit rozdání a přidělit jeden nebo více umělých upravených výsledků (viz Pravidlo 12C2), nebo, pokud je to časově možné, nařídít sehrání jednoho nebo více náhradních rozdání (ale viz odstavec A výše).
- b) Jestliže nese vinu pouze jeden z účastníků, má vedoucí v každém dotčeném rozdání přidělit neprovinilé straně buď umělý upravený výsledek (průměrné plus, viz Pravidlo 12C2(b)), nebo upravený výsledek, podle toho, co je výhodnější. Provinilé straně má být přidělen doplněk k výsledku přidělenému jejím soupeřům.
- c) Jestliže se provinily obě strany, má vedoucí zrušit rozdání a přidělit jeden nebo více umělých upravených výsledků (viz Pravidlo 12C2).

3. Regulační orgán může stanovit jiný postup pro případy, kdy byla rozdání odehrána pouze u jednoho stolu mezi stejnými nebo různými soutěžícími. Výsledek přidělený v každém takovém rozdání se může na základě předpisu lišit od požadovaného v odstavci B2 výše, ale v případě neexistence takového předpisu postupuje vedoucí tak, jak je výše popsáno.

PRAVIDLO 87 – VADNÁ KRABICE**A. Definice**

Krabice je považována za vadnou, jestliže vedoucí zjistí, že do krabice byla nesprávně uložena karta (nebo více karet), nebo že se liší označení rozdávajícího nebo stavu her na kopii stejné krabice, a proto soutěžící, jejichž výsledky měly být vzájemně porovnávány, nehráli identické rozdání.

B. Výpočet výsledku v soutěžích párů a jednotlivců

Před výpočtem výsledku vadné krabice zjistí vedoucí co nejpřesněji, které výsledky byly dosaženy se správným rozdáním a které s rozdáním v porušeném stavu. Výsledky podle toho rozdělí do skupin a hodnotí každou skupinu samostatně podle předpisu z propozic soutěže. Při neexistenci příslušného předpisu zvolí vedoucí vlastní způsob řešení a zveřejní ho.

C. Výpočet výsledku v soutěžích družstev

Viz Pravidlo 86B2.

²⁵ včetně výsledků z vadné krabice

PRAVIDLO 88 – ODŠKODNĚNÍ

Viz Pravidlo 12C2.

PRAVIDLO 89 – NÁPRAVA V SOUTĚŽÍCH JEDNOTLIVCŮ

Viz Pravidlo 12C3.

PRAVIDLO 90 – PROCEDURÁLNÍ POKUTY

A. *Pravomoc vedoucího*

Vedoucí kromě stanovování náprav nesrovnalostí podle Pravidel může také udělovat pokuty za přestupky, které neúměrně zdržují nebo narušují hru, působí nepříjemnost ostatním hráčům, porušují správný postup nebo mají za následek přidělení upraveného **výsledku**.

B. *Přestupky podléhající procedurální pokutě*

Následující seznam je příkladem přestupků, podléhajících procedurální pokutě (výčet neobsahuje všechny přestupky):

1. příchod soutěžícího po stanoveném začátku soutěže.
2. neúměrně pomalá hra.
3. diskuse o dražbě, sehrávce nebo výsledku rozdání, která může být zaslechnuta u jiného stolu.
4. neoprávněné porovnávání výsledků s jiným soutěžícím.
5. dotýkání se karet jiného hráče nebo manipulace s nimi (viz Pravidlo 7).
6. vložení jedné nebo více karet do nesprávné přihrádky krabice.
7. chyby v postupu (např. opomenutí spočítat karty, sehrání nesprávné krabice apod.), které mají za následek přidělení upraveného výsledku některému soutěžícímu.
8. odmítnutí neprodleně se podřídit turnajovým předpisům nebo pokynům vedoucího.

PRAVIDLO 91 – POKUTOVÁNÍ NEBO VYLOUČENÍ

A. *Pravomoc vedoucího*

Pro výkon své povinnosti udržovat pořádek a kázeň je vedoucí oprávněn udělovat disciplinární pokuty v soutěžních bodech nebo vyloučit **hráče nebo** soutěžícího z daného kola nebo jeho části. Rozhodnutí vedoucího je v tomto bodě **konečné**. (viz Pravidlo 93B3).

B. *Právo na diskvalifikaci*

Se souhlasem organizátora soutěže má vedoucí právo ze závažných důvodů hráče diskvalifikovat.

PRAVIDLO 92 – PRÁVO NA ODVOLÁNÍ

A. *Právo soutěžícího*

Soutěžící nebo kapitán (v případě družstva) se mohou odvolat proti každému rozhodnutí, které vedoucí učinil u jejich stolu. Pokud je takový požadavek posouzen jako bezdůvodný, může podléhat sankcím dle propozic.

B. *Lhůta pro odvolání*

Pokud organizátor soutěže neurčí jinou lhůtu, vyprší právo žádat rozhodnutí nebo odvolat se proti rozhodnutí vedoucího 30 minut po zpřístupnění oficiálních výsledků ke kontrole.

C. *Způsob odvolání*

Všechny požadavky na posouzení rozhodnutí mají být podány prostřednictvím vedoucího.

D. *Souhlas s odvoláním*

Odvolání nemá být přijato, pokud:

1. v párové soutěži některý hráč z dvojice s podáním nesouhlasí (netýká se soutěží jednotlivců, kde odvolávající se hráč nemusí mít souhlas svého partnera), nebo
2. v soutěži družstev s podáním nesouhlasí kapitán družstva.

PRAVIDLO 93 – POSTUP PŘI ODVOLÁNÍ

A. *Odvolací výbor není ustaven*

Není-li ustaven odvolací výbor (ani jinak upravena možnost odvolání podle Pravidla 80B2(k)) nebo nemůže působit bez narušení průběhu soutěže, má všechna odvolání vyslechnout a rozhodnout hlavní vedoucí soutěže.

B. *Odvolací výbor je ustaven*

Je-li odvolací výbor (nebo jeho oprávněná alternativa) ustaven:

1. Odvolání nebo jejich části, které se týkají výlučně Pravidel nebo propozic, má vyslechnout a rozhodnout hlavní vedoucí soutěže. Proti jeho rozhodnutí je možné se odvolat k odvolacímu výboru.
2. Všechna ostatní odvolání má hlavní vedoucí soutěže předat k rozhodnutí odvolacímu výboru.
3. Při rozhodování o odvolání disponuje odvolací výbor (nebo jeho oprávněná alternativa) všemi pravomocemi, jež tato Pravidla dávají vedoucímu, s tím, že odvolací výbor nesmí zrušit rozhodnutí vedoucího na základě Pravidel nebo propozic nebo v jeho disciplinární pravomoci (Pravidlo 91). (Může vedoucímu doporučit, aby své rozhodnutí změnil.)

C. *Další možnosti odvolání*

1. Regulační orgán může stanovit postup pro další odvolání v případě, že byly vyčerpány výše popsané opravné postupy. Každé takové odvolání, je-li považováno za bezdůvodné, může podléhat sankcím podle předpisu.
2. Vedoucí nebo **posuzující orgán** mohou případ předat ke konečnému rozhodnutí regulačnímu orgánu. Rozhodnutí regulačního orgánu je pak konečné.
3.
 - a) Bez ohledu na odstavce 1 a 2 výše, může regulační orgán v případech, kdy to má zásadní význam pro průběh soutěže, delegovat odpovědnost za konečné řešení odvolání na příslušný odvolací **orgán** turnaje, jehož rozhodnutí je pak konečné.
 - b) S podmínkou patřičného oznámení změny soutěžícím může regulační orgán schválit vynechání nebo modifikaci některých stupňů odvolacího procesu podle Pravidel.²⁶

²⁶ Regulační orgán je odpovědný za dodržení všech národních zákonů, které by se mohly vztahovat na jeho činnost.