

# Leiðbeiningar með Bridgelögnum 2007

Eftir *Ton Kooijman*, Formann laganefndar Alþjóða Bridgesambandsins. **WBF**

## Lagagrein 7.C

Eftir að spilamennsku lýkur, skal stokka (rugla) spilum sínum áður en þau eru sett aftur í bakkann. Þetta er gert til þess að koma í veg fyrir að spilarar sem spila spilið síðar, geti fengið óheimilar upplýsingar um hvernig spilið var spilað á næsta borði á undan.

## Lagagrein 9.A.3

Lögin kveða nú afdráttarlaust um að allir spilarar mega reyna að koma í veg fyrir að annar spilari brjóti af sér. En hafi brotið átt sér stað, (á meðan spilamennsku stendur) þá hefur blindur engin réttindi til að vekja athygli á því.

## Lagagrein 12: Bætur fyrir skaða

Brot á lögum getur valdið saklausu hliðinni skaða. Bætur eru aðeins veittar saklausu hliðinni vegna brotsins. Ekki fyrir skaða sem er óháður brotinu. Þetta innifelur meðal annars áhættumikla ákvörðun eða spilamennslu. Til dæmis missi slags í kjölfars litarsvika. Keppnisstjóri skal skipta skaðanum sem hlýst af skaðanum (í samhengi við brotið) og skaðans óháð brotinu.

*Dæmi:*

### A) Sveitakeppni; N/S á hættu.

N/S (Sveit A) spila 5♥ dobluð eftir baráttusagnir, þar sem andstæðingarnir (sveit B) fara í 4♠ (eftir að N/S hafa sagt 4♥) í framhaldi af óvæfanganlegu hiki. N/S fá 9 slagi. Keppnisstjóri telur að 4♠ sögnin hafi ekki verið heimil, en 5♥ sögnin hafi verið áhættumikil, þ.e.a.s. ekki sjálfsgöð sögn. Í framhaldi af því metur hann að 4♠ (ódoblaðir) hefðu endað í 8 slögum, en 4♥ hefðu endað í 9 slögum. Úrslit spilsins á hinu borðinu er 3♠ -1 fyrir A/V

- Með venjulegri spilamennsku, Sveit A hefði fengið 2 IPM stig (+100/-50).
- Án brotsins, sveit A hefði fengið -4 IMPa (-100/-50).
- Keppnisstjóri ákveður að sveit A hafi ekki skaðast vegna brotsins, svo að hann breytir ekki skor spilisins. Þar af leiðandi fær sveit A -11 IMA (-500/-50).
- Sveit B fær stig í samræmv við það að borgið hafi ekki átt sér stað. +4 IMP (+100/+50).

### B) Staðreyndir eru þær sömu, nema að 4♠ hefðu staðið ( en úrslitin á hinu borðinu eru 3♠+1).

Útreikningurinn er því sem hér segir:

- Með eðliegri spilamennsku, sveit A hefði fengið, -6 IMPa (-420/+170).
- Án brotsins, hefði sveitin fengið +2 IMPa (-100/+170).
- Keppnisstjóri metur skaðann af brotinu = 8 IMPa, svo skorin fyrir sveit A er 8 IMPar = 8 (-500/+170).
- Sveit B fær -2 IMPa (+100/-170).

### + Meðalskor

Í tvímenni ætti aðeins að veita +Meðalskor ef þar getur ekki spilað spil af einhverjum óviðráðanlegum ástæðum. Í yfirsetu ætti ekki að gefa +Meðalskor. Þörin sem eiga í hlut spila færri spil. Mælt er með því að takmarka í reglugerð fjölda þeirrs spila þar sem +Meðalskor er veitt. Til dæmis mest 2 spil í lotu. Ef fleiri spil geta ekki verið spiluð með eðlilegri spilamennsku, þá eru þau ekki skráð og talin með.

### Vigtað skor

Í sveitakeppni, þar sem keppandi fær úthlutað skor, grundvölluð út frá fleiri en einum möguleika, skulu úrslit spilsins vera vegið meðaltal útkomunnar í IMP stigum, borin saman við útkomu spilsins sem á í hlut.

*Dæmi:*

- Úthlutað skor spils fyrir sveit A er í 2/3 tilfella 4♠ unnir (+620) og í 1/3 tilfella 4♠-1 (-100). Úrslitin á hinu borðinu eru 3♣ slétt staðnir (+140).
- Sveit A fær í 2/3 tilfella +10 Impa (+620/-140) og í 1/3 tilfella -6 Impa (-100/-140) sem gefur 4,67 Impa sem rúnnast af upp í +5 Impa

Í tvímenningskeppni er nauðsynlegt að setja vegin úrslit inn í tíðnitöflurnar og síðan reikna út skorina eins og tilgreint er í lagagrein 78A.

*Dæmi:*

- Par A er úthlutað skor samkvæmt eftirfarandi:
  - 1/3 standa 3NT (+400),
  - 1/3 fara 3NT-1 (-50),
  - 1/6 standa 4♠ (+420)
  - 1/6 fara 4♠- 1 (-50).
- Tíðnitaflan, án tillit til þessa árangurs er eftirfarandi...
  - +420 = 4 sinnum,
  - +400 = 2 sinnum
  - +170 = 1 sinni
  - +150 = 1 sinni
  - -50 = 3 sinnum
- Keppnisstjóri breytir tíðnitöflunum fyrir hverja útkomi (420,400,-50) reiknar nýtt skor og notar hlutföllin sem hann gaf sér. Út frá ofangreindu dæmi koma 8,5 stig sem eru rúnnuð af upp eða niður eftir því sem við á.

## Alvarleg mistök

Eðlilegt er að gera mistök í bridge. Það er hluti af leiknum. Þegar metið er hvort mistök séu tengd broti, ætti ekki að refsast spilara fyrir slíkt, nema þau séu alvarleg.

**Dæmi 1:** Suður er gjafari. N/S á hættu

<p>♠ K 8 ♥ K ♦ A Q 6 2 ♣ A K 10 8 6 3</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">             N W     E S         </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <p>♠ J 9 7 6 ♥ 10 8 7 4 ♦ J 9 7 ♣ 5 2</p> </div> </div>	<table border="0"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"><i>West</i></th> <th style="text-align: left;"><i>North</i></th> <th style="text-align: left;"><i>East</i></th> <th style="text-align: left;"><i>South</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1♦</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>3♣</td> <td>Pass</td> <td>3NT</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>4♦</td> <td>Pass</td> <td>4♥</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>4♠</td> <td>Pass</td> <td>4NT</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>5♠</td> <td>Pass</td> <td>6♦</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>7♦</td> <td>All Pass</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>				1♦	Pass	3♣	Pass	3NT	Pass	4♦	Pass	4♥	Pass	4♠	Pass	4NT	Pass	5♠	Pass	6♦	Pass	7♦	All Pass	
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>																										
			1♦																										
Pass	3♣	Pass	3NT																										
Pass	4♦	Pass	4♥																										
Pass	4♠	Pass	4NT																										
Pass	5♠	Pass	6♦																										
Pass	7♦	All Pass																											

- N/S spila 5-spila hállitaopnanir, með betri láglit. 5♠ sýna 2 ása og ♦Q. Suður hefur hugsað sig greinilega um áður en hann segir 6♦.
- Útspilið er ♥Q og ♥K á slaginn. Síðan spilað ♣A og ♣K, síðan ♣3.
- Alslemman virðist vera óhnekkjandi, suður mun yfirtrompa, svo að austur hendir ♥, en suður á ♦K84. Austur getur hnekkst slemmuni ef hann trompar með ♦9 eða ♦J, því það myndar slag hjá makker með sína ♦1035.
- Ef keppnisstjóri ákveður að *Pass* er röklegur valkostur í stað 7♦, ætti hann að meðhöndla mistök austurs sem eðlilega spilamennsku, og úrskurða báðum hliðum 6♦+1.

**Dæmi 2:** Norður er gjafari. Allir á hættu

<p>♠ K 7 ♥ 5 3 ♦ A 9 6 4 ♣ A K J 10 2</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">             N W     E S         </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <p>♠ J 5 3 2 ♥ J 10 7 2 ♦ 10 3 ♣ 9 4 2</p> </div> </div>	<table border="0"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"><i>West</i></th> <th style="text-align: left;"><i>North</i></th> <th style="text-align: left;"><i>East</i></th> <th style="text-align: left;"><i>South</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>1NT</td> <td>Pass</td> <td>2♣</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>2♦</td> <td>Pass</td> <td>3♣</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>3♦</td> <td>Pass</td> <td>3♥</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>3♠</td> <td>Pass</td> <td>4♣</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>4♠</td> <td>Pass</td> <td>5♣</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>6♣</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>		1NT	Pass	2♣	Pass	2♦	Pass	3♣	Pass	3♦	Pass	3♥	Pass	3♠	Pass	4♣	Pass	4♠	Pass	5♣	Pass	6♣		
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>																										
	1NT	Pass	2♣																										
Pass	2♦	Pass	3♣																										
Pass	3♦	Pass	3♥																										
Pass	3♠	Pass	4♣																										
Pass	4♠	Pass	5♣																										
Pass	6♣																												
<p>♠ 10 9 6 ♥ A 8 4 ♦ K Q J 7 5 2 ♣ Q</p> <p>♠ A Q 8 4 ♥ K Q 9 6 ♦ 8 ♣ 8 6 7 5</p>																													

- Suður hefur spurt um hálliti og lágliti. Suður hefur hugsað sig greinilega um áður en hann segir 5♣.
- Vestur spilar út ♦K drepið á ♦A. Litlu hjarta er spilað á ♥K og ♥A á slaginn. Vestur spilar meiri tígli sem Suður trompar. Sagnhafi spilar tvisvar sinnum laufi og spilar ♦ frá blindum og fær 12 slagi þegar austur gerir sér ekki grein fyrir því að ♣9 er hæsta tromp úti og hendir ♥
- Þessi mistök teljast alvarleg.
- Ef keppnisstjóri ákveður að *Pass* hjá norðri sé ekki röklegur valkostur, þá skal skor standa óbreytt fyrir báðar hliðar.

- Ef keppnisstjóri ákveður að *Pass*, í stað 6♣, sé röklegur valkostur af hálfu norðurs, skal hann breyta skor fyrir N/S. (Úrslit 5♣+1 fyrir N/S = 620 N/S)
- Einnig ætti hann að ákveða að skaðinn fyrir A/V er ekki til kominn vegna ákvörðunar norðurs að hækka í 6♣, heldur sé um sjálfskapaðan skaða með því að hnekkja ekki slemmuni. Úrslit = 6♣ slétt staðin fyrir A/V = 1370 N/S

### Lagagrein 13F

Almennt þegar aukaspili hefur þegar verið spilað í slag, þá er það leyst með því að útlhuta leiðréttri skor. Þegar uppgötvunin á sér stað, og einn spilaranna hefur ennþá á hendi sinni auka spilið, þá er ekki einfalt að leysa málið. Laganefnd Alþjóða Bridgesambandsins hefur komist að þeirri niðurstöðu að lagagrein 67 skuli ekki beitt í slíkum tilvikum. En ef spilarinn með 14 spil hefur ennþá sama spil á hendi sinni og það sem hann hefur þegar lagt í fyrri slag, (sem er afar ólíklegt), þá má fjarlægja það spil af hendi spilarans. Telji keppnisstjóri að tilvist aukaspilsins hafi ekki haft áhrif á gang spilsins, getur hann látið skor standa.

### Lagagrein 16

Þegar spilari veitir óheimilar upplýsingar, aðhefst keppnisstjóri að öllu jöfu ekkert í málinu. Óheimilar upplýsingar gætu til dæmis verið hik eða makker kemur með óvænt svar við spurningu frá andstæðingi. Slík tilfelli eru að öllu jöfnu ekki (sjálfkrafa) brot. Brot á sér stað, þegar makker velur meðal röklegra valkosta, einhvern sem gæti hafa tengst hikin eða óvænta svarinu. Hið óvænta svar verður að borti ef það er ekki í samræmi við kerfi það sem spilararnir hafa komið sér saman um. Ef makker velur ekki aðgerð sem sem má rekja til brotsins, þá hefur enginn skaði orðið og keppnisstjóri grípur ekki til leiðréttingar á skor.

**Lagagrein 16B** notar orðin "...má spilari ekki, meðal rökréttra valkosta..." Þetta leiðir til þeirrar ályktunar að þegar keppnisstjóri ákveður að útlhuta veginni skor, í stað skor spilsins, ætti hann ekki að taka til greina hlutfall þeirrar skorar, nema hann telji að unnt sé að ná samningnum með löglegum sögnum.

### Lagagrein 17D2

Sagnir halda áfram eðlilega, því aðeins þegar sögnin með réttu spilunum er sú sama og með röngu spilunum, og réttu spilin falla vel að upphaflegu sögninni. Þessu til viðbótar, má vinstri handar andstæðingur aðeins gefið sögn.

- Dæmi 1. Ef spilari segir 1NT (15-17) með röngu spilin, þá er honum heimilt að segja 1NT með 14 eða 18 punkta án þess að ógilda spilið.
- Dæmi 2. Ef spilari opnar á 1♥ (amk 5 spil) þá getur hann einnig opnað eins með aðeins 4 hjörtu á hendi, (og punktastyrkur fellur að öllu jöfnu innan kerfis þess sem þeir spila eftir).

### Lagagrein 17E

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	Pass		Pass

Keppnisstjóri ætti að gefa vestri færi á að samþykkja Pass Suðurs í rangri hendi. Ef hann gerir það og passar aftur, fer sögnin til Austurs (ekki Norðurs). Pöss Suðurs og Vesturs eru tekin til baka, og Pass Suðurs er meðhöndlað sem brot. Þetta ætti að vera útskýrt vandlega fyrir Vestri. Ef Vestur passar ekki og segir til dæmis 1♦, halda sagnir áfram eins og ekkert hafi í skorist.

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	1♥	Pass	Pass
	Pass	Pass	

Þessi lagagrein á ennþá við. Eftir fyrra Pass Austurs hafa komið þrjú pöss, en eitt þeirra utan réttar raðar. Þó svo að Austur passi í seinna sinnið, á eftir passinu sem gefið var utan réttar raðar, þá er hann ekki seka hliðin. Hann getur hér samþykkt Pass utan réttar raðar.

### Lagagrein 20

Þessi lagagrein kveður á um að spilarar hafa skyldu til að útskýra sagnir og samkomulag parsins fyrir andstæðingunum. Þegar útskýringin er ekki í samræmi við spilin á hendi, getur það valdið ruglingi. Skoðum eftirfarandi dæmi:

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1♥	3♣*	Pass	3♠**

Norður heldur á ♠Q6 ♥6 ♦953 ♣AQJ8652 og ætlaði sér að sína veika hendi með lögnum laufi. En samkomulag parsins er að sögnin sýni ♦ og ♠. Sögnin er því röng. Þetta er ekki brot á lögnum. Suður gefur aðvörun á 3♣ og segir 3♠. Ef aðvörunin hefði ekki komið til, þá er líklegt að Norður skilji 3♠ í samræmi við meiningu sína á 3♣ sögninni: sýni langan spaðalit. En þegar Norður sér aðvörun makkers, þá uppgötvar hann mistök sín og veit því að 3♠ sögnin sýni vilja til að spila spaðasamning frekar en tígulsamning. Norðri ber skylda til að gefa aðvörun á 3♠ sögnina og útskýra hana sem slíka. Með þessu hefur Norður komið sjálfum sér í afar erfiða stöðu, að hann hefur skapað óheimilar upplýsingar, sem takmarka valkosti hans í sögnum, en hjálpar honum einnig við að veita réttar upplýsingar um samkomulag parsins. Í þessu tilfelli er ekki talið að vitneskjan um mistökin séu óheimilar upplýsingar.

Tökum sömu sagnseríu, en nú á Norður ♠KJ ♥874 ♦94 ♣AQ10836 og suður aðvarar ekki 3♣ sögnina. Það er brot, en Norður ætti alls ekki að vekja athygli á því, með því að láta andstæðingana vita af því að makker hefði átt að gefa aðvörun á 3♣ sögnina. Líkast til er óhjákvæmilegt að makker hanns fái upplýsingar um það síðar, og andstæðingarnir líka. (Ef Suður gefur 3♠ sögn, þá ætti Norður að gefa aðvörun og útskýra hana sem vilja til að spila spaðasamning frekar en tígulsamning. Það mun örugglega vekja makker, sem fær um leið óheimilar upplýsingar.

Gefum okkur að sagnir þróist á eftirfarandi máta.

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1♥	3♣	3♥	4♣*

Aftur hefur ekki verið gefin aðvörun á 3♣. Norður gæti metið það svo að makker væri að styðja laufs sitt, en samkvæmt kerfinu sýnir 4♣ sterka hendi ásamt tromp stuðningi í spaða eða tígli. Því ætti hann að gefa aðvörun, og ef spurt er, þá gefa þessa skýringu. Þessi skylda er æðri kröfunni sem lýst er í lagagrein 40(a) þ.e.a.s. alls ekki gefa í skyn á nokkurn hátt að mistök hafi átt sér stað. Þar er vísað til lagagreinar 73A1: “Boðsendingar milli spilafélaga meðan á sögnum og spilamennsku stendur, eiga eingöngu að fara fram með sögnum og spilamennsku”.

Með því er átt við að veita aðvörun eða svara spurningum er ekki talið vera boðskipti milli spilafélaga, heldur eingöngu fyrir andstæðingana.

Auðvitað heyrir makker útskýringuna og þá ber honum skylda til að kalla til keppnisstjóra og upplýsa hann um að hann hafi ekki útskýrt 3♣ sögnina fyrir misskilning. Að því loknu ætti hann að gleyma því sem hann heyrði, eða miklu frekar, ætti alls ekki velja athöfn meðal röklegra valkosta sem gæti verið tengd hinum óheimilu upplýsingum.

### Lagagrein 25a

Ekki er lengur heimilt að breyta viljandi sögn. Lagagrein 25B í eldri lögun hefur verið fjarlægð. Spilari má aðeins breyta sögn sinni ef lagagrein 25B1 er uppfyllt. Annars skal keppnisstjóri ekki gefa spilara kost á því að breyta um viljandi sögn.

Þá eru óviljandi sagnir eftir, sem gerast stundum þegar spilað er með sagnboxum, þegar röng sögn er tekin upp úr sagnboxinu og sett á borðið. Svo fremi að makker hafi ekki gefið sögn eftir slík mistök, þá má taka sögnina til baka og setja nýja sögn í staðinn. Þess háttar framvinda sagna, hefur engin áhrif sem óheimilar upplýsingar, þar sem ranga sögnin inniheldur engar upplýsingar um merkingu. Hafi vinstri handar andstæðingur gefið sögn eftir hina óviljandi sögn, má hann taka hana til baka refsilaust. Upplýsingarnar tengdar þeirri sögn eru óheimilar andstæðingunum, en heimilar makker.

Fjögur pöss ljúka sögnum að öllu jöfnu, en verða þó að halda áfram ef þriðja eða fjórða passið er óviljandi, og spilari sem gefur passið vill fá að breyta því. Þessi framgangsmáti er ekki fyrir hendi þegar allar hendurnar hafa verið settar í spilabakkann (Lagagrein 22B2).

Ekki er einfalt að ákveða hvort sögn sé óviljandi eða ekki. Keppnisstjóri ætti því aðeins að meta sögn vera óviljandi ef hann er alveg sannfærður um að spilarinn hafi ekki eitt andartak ætlað sér að gefa sögnina. Dæmi um sögn sem er vissulega mikil alvarleg mistök, en er samt sem áður vilnadi er eftirfarandi dæmi.

Norður opnar á 1♥, Austur passar og Suður segir 4♣. Splinter sem sýnir slemmuáhuga með hjarta sem tromp. Vestur passar og Norður hugsar sig um, og að lokum ákveður hann að ekki skuli hvetja makker til að fara í slemmu. En hann gleymir að þeir eru ekki ennþá komir í game og passar. Norður uppgötvar mistök sín samstundis og kallar á keppnisstjóra.

Norður segir keppnisstjóra að hann hafi aldrei ætlað sér að passa, en keppnisstjóri ætti ekki að taka það gilt. Eitt andartak hélt Norður að Pass væri til að ljúka sögnum í 4♥. Hann ætlaði sér aldrei að spila 4♣, og enginn ágreiningur um það. En það skiptir ekki máli. Önnur rök

fyrir ákvörðun keppnisstjóra eru að passið hafði merkingu. Spilarinn kom því til makkers að hann ætlaði sér ekki að spila slemmu.

Viðbótarrökin eru fleiri. Það ætti alls ekki að vera umhugsun. Það merkir að spilarinn þarf að vita hvað hann ætlar að gera áður en hann gerir mistök sín. Það þýðir ekki að spilarinn þarf að breyta óviljandi sögn sinni samstundis. Þær aðstæður eiga við frá því andartaki sem hann uppgötvar mistök sín.

Spilari sem er að hugsa um eitthvað allt annað en bridge, tekur sögn úr sagnboxinu, og horfir svo steinhissa á sögnina án þess að hafa ákveðið hvaða sögn hann ætlar að segja, er ekki heimilt að breyta sögn sinni. Því það er því næst ógmögulegt fyrir keppnisstjóra að ákveða að atburðarrásin hafi verið slík. Að skipta um skoðun er ekki heimilt heldur, en keppnisstjórinn sem sjaldnast er hugsanalesari, getur oftast ekki metið aðstæður þannig. Hlutverk keppnisstjóra er að meta staðreyndir og aðstæður, og að lokum ákveða hvað gerðist.

## Lagagrein 26

Lagagrein þessi tekur öllum málum varðandi sagnir sem hafa merkingu og teknar eru til baka (Ekki tilfelli sem falla undir lagagrein **25A**). Þetta þýðir að þegar lögin segja okkur að lagagrein 26 á ekki við, þá séu engin útspilsviðurlög. Neðanmálgrein þar segir okkur að svo sé er hjálpleg, en í raun ekki nauðsynleg. Tökum lagagrein **25B** sem dæmi. Tilvísun í lagagrein **26** er ekki tilgreind, en í bæði lagagrein **25B1** og **25B2** á lagagrein **26** við.

Lagagrein **26** er ekki breytt frá 1997 lögunum, þó svo nokkrum orðum sé breytt. Þegar sögn sem tekin er til baka, vísar til ákveðins litar (eða lita), þá gildir lagagrein **26A**. Sagnir sem sýna jafnskiptar hendur, líkt og Grand opnanir, eða dobl, hvort sem eru til úttektar eða refsingar, eru ekki taldar vísa til ákveðinna lita. Úttektardobl sem lofa hinum hálitnum, vísa til þess hálitar, líkt og önnur dobl sem vísa til litar.

Skoðum nokkur dæmi.

Norður er gjafari. Austur opnar á multi **2♦**, sem suður samþykkir ekki. North opnar á **1♠** og núna segir Austur **2♥**. Gefum okkur að A/V lenda í vörn. Á lagagrein 26 við? Til að meta það, þurfum við að ákveða hvort **2♥** sé önnur öðruvísi sögn en **2♦**. Hún er það. **2♦** sýna annanhvorn hálitinn, en **2♥** sýna aðeins hjarta. Svarið er Já. Lagagrein **26** á við og fyrst **2♦** sýna ekki ákveðinn lit, þá leitar keppnisstjóri í lagagrein **26B**. Þetta merkir að þegar Vestur á út í fyrsta sinn, þá getur sagnhafi bannað honum að spila hvaða lit sem er, jafnvel hjarta.

Norður er gjafari. Austur opnar á **2♥** sem sýna 5 hjörtu og láglit, veikari en opnun á fyrsta sagnstigi. Suður samþykkir ekki **2♥** og Noður opnar á **1NT**.

- Austur segir **2♥** sem hefur sömu merkingu, en gæti verið meiri punktastyrkur núna. Ef komist er að þeirri niðurstöðu að sú sagnirnar hafa óverulegan merkingamun, þá eru engin útspilsviðurlög.
- Austur segir **2♥** sem sýnir hjarta. Hér er verulegur merkingarmunur. Upphaflega sögnin er ekki tengd þekktum litum, svo að Lagagrein **26B** á við. Sagnhafi getur bannað útspil í hvaða lit sem er þegar Vestur lendir í vörn og á út í fyrsta sinn. Að Austur hefur sýnt hjarta í löglegri sögn sinni skiptir ekki máli þegar lagagrein **26B** á við.

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1♣	Pass	1♥	Pass
2♣	1NT		
	2♦	3♣	Pass
Pass	Pass		

1NT Norðurs sýnir ósögðu litina, ♦ og ♠. Sögnin er ekki samþykkt. Austur setur 2♦ í staðinn. Norður spilar út ♦Q, Austur ♦K, og ♦Ás frá Suðri. 1NT sögnin benti til ákveðinna lita, svo að lagagrein **26A** á við hér, af því að Austur sýndi ekki spaðalit með löglegri sögn. Vestur getur bannað eða krafist spaðaútspils í slag 2.

### Lagagrein 27B1

Fyrir lagabreytinguna 2007 leyfa löginn eðlilega sagnframvindu þegar báðar sagnir eru eðlilegar í sama sagnildi (lægsta). En eftir lagabreytinguna 2007 þá er heimilt að koma með sögn sem hefur nákvæmari merkingu en sú sem er ófullnægjandi og innifelur hina ófullnægjandi sögn. (Sögn sem sýnir 18-19 punkta jafnskipta hendi er nákvæmari en sögn sem sýnir 15-17 jafnskipta hendi, en innifelur hana ekki.)

Markmiðið með þessari lagabreytingu er að heimila sögum að þróast áfram ef hin ónóga sögn inniheldur ekki truflandi og óheimilar upplýsingar. Svona aðstæður eiga við um alls konar hendur, þegar sögnin í stað þeirrar sem tekin er til baka rúmast innan nýju sagnarinnar. (Samkvæmt áætlun þeirri sem spilarinn ætlaði að fylgja þegar hann gaf sögnina). Skoða þarf málið rökrænt. Hendur sem rúmast innan þeirrar sagnar sem gefin er í stað þeirrar sem var tekin til baka, verða að vera hluti af sögninni sem sem lýst er í hinni ófullnægjandi sögn. Þetta á við um liti, en ekki síður um styrkleika.

- Ef þetta er raunin, halda sagnir áfram ásamt upplýsingunum frá hinni ónógu sögn og eru heimilar báðum hliðum. Lagagrein **16D** á ekki við, hvorki í **27B1(a)** né **27B1(b)**.
- Ef þessar upplýsingar reynast óhagstæðar fyrir saklausu hliðina, og tengjast lokasamningnum, eða úrslit samningsins, þá skal keppnisstjóri leiðrétta skor samkvæmt fyrirmælum lagagreinar **27D**.

Bæði **27B1(a)** og **27B1(b)** tilgreina: “þá halda sagnir áfram án frekari leiðréttinga”, og þá vaknar spurning um hvað eigi að gera varðandi hugsanleg útspilsviðurlög ef brotlega hliðin lendir í vörn. Laganefnd Alþjóða Bridgesambandsins (WBF-LC) hefur ákveðið að þegar keppnisstjóri beitir lagagrein **27** og heimilar sögnum að halda áfram eðlilega, þá eigi lagagrein **26** ekki við. Ef úrslit spilsins reynast óvenju hagstæð seku hliðinni, þá hefur keppnisstjóri lagagrein **27D** til að leiðrétta skor.

Skoðum nokkur dæmi. (Vestur hefur sagnir.):

- 1) 1♣ - 1♠ - 1♥ (4+ hjörtu og 6+ Punkta, ekki samþykkt). Keppnisstjóri...
  - a. Samþykkir dobl, sem hefur sömu merkingu og 1♥
  - b. Samþykkir dobl sem sýnir hjarta og tígul samkvæmt kerfi parsins
  - c. Samþykkir 2♥ samkvæmt lagagrein **27B1(a)**.Að öllu jöfnu sýna úttektardobl ekki tilgreinda liti. Dæmi.
  - Vestur opnar á 1♠ og Norður fylgir með 1♥, sem ekki er samþykkt.
    - 2♥ getur leitt til áframhaldandi eðlilegra sagna.
    - Dobl hjá Suðri getur ekki leitt til eðlilegs áframhalds sagna, en þó...
    - Ef kerfiskort sýnir að slíkt dobl lofar 4 hjörtum, er það heimilt.
    - Ef opnun á 1♥ - sem Norður taldi sig vera að gera, getur verið byggð á fjórlit er það heimilt, en ekki fimmlit.
- 2) Vestur opnar á 1NT og Norður segir 1♣ (Meint sem 16+ Punktar), ekki samþykkt.
  - a. Dobl sem sýnir sama styrk, eða eða 16-18 HCP, er heimilt samkvæmt **27B1(b)**.
- 3) 2NT – Pass – 2♣ (meint sem svar við 1NT opnun, spurning um hálti, ekki samþykkt). Ef 3♣ sögn getur verið gefin á hönd sem gæti til dæmis verið, ♠xx ♥KJ87 ♦Q87 ♣xxxx, þá verður keppnisstjóri að álykta að slík hendi sé ekki eðlilegt framhald í framhaldi af 1NT opnun. Sagnir geta ekki haldið áfram eins og ekkert hafi í skorist.
- 4) Fyrri sagnsería skiptir ekki máli. Suður spyr um ása með 4NT. Vestur segir 5♦. Norður tekur ekki eftir því og segir 5♣ sem sýnir 1 eða 4 ása, ekki samþykkt.
  - Ef N/S spila kerfi þar sem **Pass** sýnir 1 ás, þá leyfir keppnisstjóri það
  - Hann leyfir sögn sem sýna fjölda ása eða sýna 1 ás sem er nákvæmara en 1 eða 4 ása.
  - Þegar 5♣ sýna 0 eða 3 ása, þá sýnir dobl það sama. Athuga skal að dobl eða redobl eru ekki lengur sjálfkrafa bönnuð.
- 5) 1NT – 2♠ - 2♦ (yfirfærsla í hjarta, ekki samþykkt). Ef Austur segir 3♥ þá halda sagnir áfram eðlilega. 3♥ er meira lýsandi heldur en 2♦ sem sýnir sama lit. En ef 2♦ - yfirfærsla á aðeins við um veika hendi, þá verður makker að passa og lagagrein **23** gæti orðið virk.
- 6) 1NT – 2♠ - 2♦ (yfirfærsla í hjarta, ekki samþykkt). N/S spila Lebensohl sagnvenju sem gefur Austri kost á að sýna hjarta með því að gefa 2NT sögn, og biður makker að segja 3♣ og Austur segir síðan 3♥. Sagnirnar (2NT og 3♥) hafa ekki sambærilega merkingu og hin ófullnægjandi sögn 2♦ en 2NT sögnin sem slík fullnægir ekki kröfum þeim sem lýst er í lagagrein **27B1(b)**.
- 7) 2NT – 2♠ (Norður byggði sögn sína á 1NT-opnun, og tilgreinir 5 spaða með 4+ spil í láglit). Þegar 3♠ sýna sömu hendi, þá halda sagnir áfram án athugasemda, en ef sögnin sýnir aðeins spaða lit, þá verður makker að passa það sem eftir er.
- 8) 1NT – Pass – 2♦ – 3♣ – 2♥ (svar við yfirfærslunni, en tekur ekki eftir 3♣ sögninni). Ef 2♥ sögn er sjálfkrafa sögn eftir 2♦ yfirfærsluna, þá er ekki um neina upplýsingagjöf til makkers að ræða, og þá má gefa hvaða löglega sögn sem er (einnig Pass) En ef 3♥ sýnir nú hámark, og 2♥ afneitar hámarksstuðningi, þá er vandi á höndum
- 9) 1♣ – Pass – 1♥ - Pass  
1♠ – 2♦ – 2♦!! Meint sem fjórði litur, án þess að taka eftir sögn andstæðingsins. Að gefa 3♦ sögn núna ætti að heimila sagnir til að halda áfram án viðurlaga. Hún hefur svipaða þýðingu ( spurning, eða krafa) líkt og 2♦ sögnin. Sögnin gæti verið með hærri

HPC kröfu, en það er ekki skilyrði á 3♦ en gæti verið sterkari hönd, en slíkar hendur eru að öllu jöfnu innifaldar í 2♦ sögninni.

Laganevnd Alþjóða Bridgesambandsins (WBF-LC) hefur ákveðið að veita Laga og Keppnisreglanefndum heimild til að framfylgja lagagrein 27B1(b) mildilega, til dæmis í dæmi 3 þar sem heimilt væri að samþykkja 3♣ sögnina (ef bæði 2♣ og 3♣ eru taldar vera spurnarsagnir og uppfylla kröfur samkvæmt kerfiskorti).

Breytingarnar eru fleiri. Umburðalyndi eykst í lagagrein 27B1 en lögin eru þrengri í lagagreinum 27B3 og 27C.

Tilraun til að setja sögn í stað ófullnægjandi sagnar er ekki hægt að hunsa lengur. Hún er gerð, ef hún er lögleg (nema ef vinstri handar andstæðingur kýs að samþykkja hana) og beita skal þessum lagagreinum. Dobl eða redobl eru ekki heimil með hliðsjón af lagagrein 27B1(b) og eru tekin til baka og lögleg sögn sett í staðinn. Makker þarf að passa það sem eftir er af sögnum.

### Lagagrein 27 D

Hafi brot haft leitt til hagstæðra úrslita fyrir seku hliðina, skal keppnisstjóri úthluta leiðréttri skor. Þegar svona tilfelli gerast, þarf keppnisstjóri að muna að upplýsingarnar hinnar ófullnægjandi sagnar eru heimilar og heimilt að nýta sér þær.

Dæmi. Vestur á ♠AJ1052 ♥AJ ♦Q87 ♣Q64 og sagnir þróast þessu líkt.

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1♠	2♥	1NT	

- Austur tekur ekki eftir sögn norðurs. Að lokinni aðkomu keppnisstjóra, segir Austur 2NT. Þar sem 1NT sýnir 6-9 HCP, þá ákveður Vestur að passa 2NT, en hann hefði efalaust sagt 3NT við 2NT sögn makkers ef ekki hefði komið til þessi atburðarás. Að taka þessa ákvörðun er ekki brot á lögunum á nokkurn hátt.
- Ef hann samt sem áður ákveður að segja 3NT og með því hunsa 1NT sögnina, og stendur samninginn, þá er heldur engin ástæða til að leiðrétta skor. Þessi lánsama sögn er ekki tilkomin vegna brotsins. Þvert á móti.
- En þetta er ekki heildarmyndin. Keppnisstjóri þarf einnig að komast að því hvort seka hliðin hefði komist í lokasamninginn án hinnar ónógu sagnar.

Hendi Austurs er ♠87 ♥Q74 ♦K1073 ♣K852. Með eðlilegum sögnum, mun hann dubla, Vestur segja 2NT, og þar lýkur sögnum. Vissulega eðlilegur lokasamningur.

Breytum kóngum Austurs í drottningar, og dóblið er alls ekki sjálfsagt. Austur gæti kosið að passa og sagt 2♠ á baráttudobl Vesturs. Þá yrði 2NT samningur ólíklegur án hinnar ónógu sagnar.

Þetta sýnir að stundum er nauðsynlegt að greina málið í þessum tilvikum. Mikilvægt er að gera sér grein fyrir að þegar breytt er skor samkvæmt lagagrein 27D, að hliðin sem gaf hina ónógu sögn ætti ekki að vera túlkuð sem sek. Svara þarf hvort brotlega hliðin hefði náð lokasamningnum ef ónóga sögnin hefði ekki komið til. Ef svarið er “Líkast til já”, þá skal skor standa.

## Lagagrein 28

Suður er gjafari. Vestur hefur sagnir með 1♥ og South segir 1♦. Augljóst er að suður tók ekki eftir 1♥ sögninni, eða honum var sama og nýtir rétt sinn til að hefja sagnir. 1♥ sögnin er tekin til baka og komið er að Vestri að segja, á eftir 1♦ opnuninni. Upplýsingarnar út frá hinni ólöglegu sögn eru óheimilar Austri. En ef svipaðar upplýsingar eru aðgengilegar með löglegum sögnum, t.d. með 1♥ sögn, þá hverfa eða minnka hinar óheimilu upplýsingar.

Suður er gjafari. Austur opnar á 1♥ og Suður segir 1♠. Myndin er ekki eins skýr hér. Hugsanlegt er að South hafi tekið eftir sögninni og gefið sögn, en það er einnig hugsanlegt að hann hafi hunsað 1♥ sögnina og viljað hefja sagnir. Bæði atvikin eru löglegar aðgerðir, svo keppnisstjóri verður að spyrja Suður um hvað hann hafði í huga. Ef hann var bara að gefa sögn, þá halda sagnir ótruflaðar áfram, annars er 1♥ sögnin dregin til baka og er óheimilar upplýsingar gagnvart Vestri.

Suður er gjafari og Austur hefur sagnir með Passi. Suður segir 1♦. Aðstæður eru þær sömu. Ef keppnisstjóri er kallaður til, þá þarf hann að finna út hvað suður var að hugsa, var hann að hefja sagnir eða ekki, sem ákvarðar hvort passið er tekið til baka eða ekki.

Keppnisstjóri þarf að gera sér grein fyrir því að lagagrein **29A** er ekki æðri lagagrein **28B**.

## Lagagrein 29C

Sjá lagagrein **31A2** til nánari upplýsingar.

## Lagagrein 30A

Norður er gjafari og sagnir ganga...

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
	Pass		

Pass

Vestur passar utan rétttrar raðar. Lagagrein **29A** kveður á um að Norður skal fá tækifæri til að samþykkja passið (og gæti sagt 1♥ og sýnt með því tæpa opnun). Ef Norður samþykkir ekki þessa sögn, gildir lagagrein **30A** applies (*Pass* hjá Norðri er ekki sögn), og Vestur skal passa næst þegar kemur að honum. Ef Norður hefði opnað á 1♦, þá hefði lagagrein **30B2** virkjast. Vestur skal passa það sem eftir er af sögnum og lagagrein **23** gæti virkjast.

## Lagagrein 31A2

Sagnir ganga...

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1NT		2♦	
	2♦		2♥

Austur yfirfærir í hjarta, ekki samþykkt. Norður segir 2♦ og Austur segir 2♥ og veit vel að Vestur verður að passa næst þegar að honum kemur að segja, lagagrein 31(A2(a)), sem eru mikilvægar upplýsingar fyrir Austur. Ef Austur hefði game styrk, hefði hann sagt game 4♥. Ef Austur hefði sagt 3NT, leiðir það okkur til lagagreinar 31A2(b).

Þessi framgangur er svipaður eins og er í lagagrein 26

Vestur er gjafari. North opnar á 2♦ multi. Ekki samþykkt. Sagnir halda áfram...

<i>West</i>	<i>North</i>
1♠	2♥

Norður endurtekur ekki sögnina sem er hluti af 2♦, svo að lagagrein 31A2(b) virkjast. En ef ef Vestur opnar 1NT og norður á þess kost samkvæmt kerfiskorti að gefa 2♦ sögn sem multi landy. Annaðhvort langt hjarta eða langur spaði, þá virkjast lagagrein 29C sem segir keppnisstjóra að beita lagagrein 31A2(a).

## Lagagrein 40

Laga- og Keppnisreglunefnd hefur nú meiri möguleika til að hafa áhrif á samkomulag pars. Nefndin getur tilgreint sérstakan sameiginlegan skilning pars og tilgreint eða bannað notkun þess. Nefndin getur einnig takmarkað eða bannað notkun blekkisagna.

Athyglisverður valkostur er gilgreindur í 40B3. Ekki leyfa breytingar á kerfi þegar brot á sér stað. Út frá nýjungum í lagagrein 27 þá gæti þar til dæmis ákveðið að nota dobl í stað ónógu sagnarinnar og það dobl hefði sömu merkingu og ónóga sögnin. Það myndi leiða til þess að sagnir halda áfram eðlilega. Laga- og Keppnisreglanefnd hefur heimild til að banna slíkar “flottar lausnir”. Eðlilega á að leyfa pari að breyta samkomulagsatriðum sínum eftir því hver er merking á sögn andstæðings. Ef spilari gefur gervisögn utan rétrrar raðar, sem leiðir til þess að makker verður að passa það sem eftir er í spilinu, þá er ekki hægt að þvinga hann til að endurtaka sögn sína í eðlilegum meldingum. Þar þarf ekki á formlegt samkomulag til að skilja hvorn annan.

### Dæmi:

Vestur er gjafari, Austur byrjar sagnir með 3♣ hindrunarsögn sem sýnir langan tígul. Ef sögnin er ekki samþykkt, þá segir lagagrein 31B að Vestur skuli passa það sem eftir er spilsins. Gefum okkur að Norður passi einnig. Auðvitað má leyfa Austri að opna á 3♦ núna, þó svo sú sögn sé yfirfræsla í hjarta samkvæmt kerfiskorti A/V.

Það sem gæti nálgast svindl, er að spyrja spurningar, aðeins þegar spilari fer að spyrja spurninga þegar eitthvað kemur á óvart. Dæmi um slíkt er eftirfarandi:

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	1♦		3♣

Ekki er gefin aðvörðun á 3♣, en Suður á ♣KJ1073 og ekki hálti. Hann grunar að sögn austurs merkir háltina, og spyr um merkingu sagnarinnar. Spilari þarf aðeins að gera svona

tvisvar, og makker veit þaðan í frá hvað um er að vera. Þetta er óheimilt. Spilar má ekki koma upplýsingum um hendi sína til makker með því að spyrja andstæðingana spurninga.

Í lagagrein **40B5** er lýst hvernig taka skuli á óheimilum samkomulagsatriðum pars. Fyrir utan sérstök viðurlög, þá er skor breytt ef keppnisstjóri telur að andstæðingarnir hafi skaðast. Þetta merkir að keppnisstjóri ætti ekki sjálfkrafa að úthluta breyttri skor, heldur að bíða úrslita spilsins, og leiðréttu ef þörf er á.

#### **Lagagrein 41**

Síðasti möguleiki sagnhafa til að rifja upp sagnir, er áður en hann spilar úr blindum í fyrsta slag (Opnunarútspil frá vinstri handar andstæðingi). Sagnhafi má spyrjast fyrir um merkingu sagna í hvert sinn sem hann á að spila spili, hvort sem er úr blindum eða að heiman.

#### **Lagagrein 41C**

Kveður á um að eftir að opnunarútspili hefur verið snúið við, þá er ekki hægt að fara til baka í sagnir. Rangar upplýsingar af hálfu sagnhafa eða blinds skulu meðhöndlaðar eftir að spilamennsku lýkur.

#### **Lagagrein 41D**

Kveður nú nákvæmar á um hvernig blindur er lagður niður, ekki aðeins í átt að sagnhafa, heldur einnig í öfugri röð.

#### **Lagagrein 43B2(b)**

Sagnhafi missir einn slag til varnarinnar, ef hann fær slag eftir spurningu blinds, og byrjar í þeim slag sem blindur spurði.

#### **Lagagrein 43B3**

Lagagreinin er mótsagnakennd. Tilvitnunin til lagagreinar **12B1** þýðir að andstæðingarnir ættu ekki að hagnast á brotinu. Í þessu máli er engin saklaus hlið, en og slagafjöldi sagnhafa ætti ekki að aukast, sem leiðir til split skorar í spilinu.

#### **Lagagrein 45**

Orðið “Tilgreina” í lagagrein **45C4** er til að aðgreina “spili spilað” eins og lýst er í lagagrein **45A** og **45B** þannig að því sé ekki spilað á annan hátt. Spili sem er spilað hugsunarlítið af sagnhafa frá blind eða af hálfu varnarspilara, er ekki hægt að setja spil í stað þess ef það er löglegt. Því aðeins er hægt að spili er spilað á annan hátt, til dæmis með því að tilgreina það, þá er hugsanlega hægt að breyta því. Þessi lagagrein kveður á um að slík tilgreining verður að vera óviljandi og að spilarinn hafi þegar vitað hvaða spili hann hafi ætlað að spila, á þeirri stundu. Einnig að makker (blindur oftast nær) má ekki hafa sett spilið þannig að það væri staðsett sem spilað.

**Lagagrein 45D** kveður á um að unnt sé að taka til 5 spil, ef blindur spilar spili sem sagnhafi hafði ekki tilgreint til að spila. Ef sagnhafi spilar frá blind, og röngu spili er spilað, þá getur slaginum verið lokað og spili spilað í næsta slag og sett á borðið. Ef sagnhafi tekur núna eftir mistökunum, þá er honum heimilt að spila hinu ætlaða spili frá blindum. Keppnisstjóri skal útskýra vandlega fyrir hægri handar andstæðingi að ef hann breytir ekki spili sínu, þá er sagnhafa ekki heimilt að gera það heldur. Vinstri handar andstæðingur má breyta sínu spili.

Í **Lagagrein 45F**, síðustu setningu, þá skal keppnisstjóri ekki álykta að vörnin hafi skaðast ef hinu ætlaða spili hefði verið spilað eftir sem áður.

### Lagagrein 46B

Mikilvægt er að taka eftir og skilja setninguna sem er í sviga (“nema önnur fyrirætlan sagnhafa sé óumdeild”). Tökum eftirfarandi dæmi:



Sagnhafi (Suður) er að spila 4♣ og hefur þegar fengið 8 slagi, þann síðasta heima. ♣Á og ♣Q eru ennþá úti, og 5 lauf eru á höndum andstæðinganna. Sagnhafi spilar litlu laufi að heiman og Vestur spilar ♣8. Sagnhafi hugsar sig um, yppir öxlum og segir: “Ég veit ekki. Spilaðu einhverju”. Varnarspilararnir fara fram á það við keppnisstjóra að hann beiti lagagrein **45B5**, og gefa þeim kost á að velja spil úr blindum, sem auðvitað myndi vera ♣6. Þetta er ekki réttlæti. Augljóst er að suður ætlar að spila annaðhvort ♣J eða ♣K til að standa samning sinn. Svo þetta ætti að vera valkosturinn sem keppnisstjóri býður varnarspilurunum. Auðvitað eru orð sagnhafa vanhugsuð, því þau minnka líkurnar á því að samningurinn standi úr 50% niður í næstum 0%

### Lagagrein 50D

Þegar báðir varnarspilarar eru með refsispil, þá eru útspilsviðurlög ríkari en útspilsskylda refsispils þess spilara sem á í hlut.

*Dæmi:*

VHA á að spila út, og er mer ♠J sem refsispil. En makker hans er með ♠7 sem meiri háttar refsispil.

- Sagnhafi bannar spaða útspil. Það merkir að ♠7 er sett upp á hendi varnarspilarans en VHA getur ekki spilað út sínu refsispili meðan hann heldur útspilsréttinum.
- Ef sagnhafi krests spaða útspils, þá er ♠7 sett upp á hendi varnarspilarans og varnarspilarinn með ♠J verður að spila honum.
- Ef sagnhafi velur enga kosti varðandi ♠7 sem refsispil, þá verður VHA að spila ♠J og HHA ♠7. Það er mikilvægt að keppnisstjóri útskýri alla þessa valkosti.

### Lagagrein 50E

Vitneskjan um að refsipili skuli spilað við fyrsta löglega tækifæri eru aðgengilegar upplýsingar fyrir báðar hliðar og hefur ákveðin áhrif. Sagnhafi spilar 4♥. Ef VHA heldur á ♠KQJ5, VHA er með ♠Á sem refsispil (frumútspil frá rangri hendi) og sagnhafi bannar ekki spaða útspil, VHA er heimilt að spila ♠5, en honum er ekki heimilt að nýta þær upplýsingar að makker gæti átt ♠Áx. Ef þetta leiðir til auka slags fyrir vörning, og leiðir til auka slags fyrir vörnina, þá ætti keppnisstjóri að beita völdum sínum samkvæmt Lagagrein 12A1, og leiðréttá skor.

### **Lagagrein 53/55**

Þegar sagnhafi spilar frá rangri hendi, þá geta báðir varnarspilararnir samþykkt spilið, með því að gefa yfirlýsingu þar að lútandi. Ef svo er ekki, býður keppnisstjóri varnarspilaranum sem á að spila næst í slaginn, að samþykkja spilamennskuna. Í lagagrein **55B** og **55C** er tekið á því ef spilamennska sagnhafa utan réttar raðar er ekki samþykkt. Samkvæmt lagagrein **53C**, fylgir keppnisstjóri sama ferli og í lagagrein **28B**. Ef Norður spilar þegar Austur átti að gera svo, og síðan ef Austur spilar spili, þá þarf keppnisstjóri að finna út hvort Austur var að fylgja lit eða var að spila út. Atburðarrás er frekar augljós ef Norður spilar utan rétrrar raðar og Vestur, sem á að spila út, spilar spili strax á eftir. Keppnisstjóri getur útilokað möguleikann á því að Vestur hafi verið að spila í slaginn sem Norður byrjaði á. Þessi lagagrein á ekki við þegar í tilfellum þegar báðir varnarspilararnir hafa spilað spili í slaginn, hinn fyrri utan rétrrar raðar, og hinn spilar út sem réttur spilari. Í slíku tilfelli byrjar keppnisstjóri á því að bjóða VHA þess spilara sem spilaði út utan rétrrar raðar að samþykkja útspilið. Ef hann gerir svo, þá verður hitt spilið meiri háttar refsispil. Ef hann samþykkir ekki útspilið, þá verður það meiri háttar refsispil, og hið síðara (frá réttri hendi) útspil í slaginn.

Í **Lagagrein 55A**, hefur verið bætt við nýrri setningu, sem að öllum líkindum leiðir til nýs framgangsmáta. Áður fóru keppnisstjórar eftir því hvor varnarspilari tjáði sig fyrst, en nú skal VHA andstæðingur ráða, ef varnarspilara greinir á um hvort skuli samþykkja útspil eða ekki.

### **Lagagrein 56**

Vísunin til Lagagreinar 54D er ætlað að ítreka að útspil frá rangri hendi hjá varnarspilara skuli meðhöndlað á sama hátt og frumútspil frá rangri hendi af háflu varnarspilara.

### **Lagagrein 58**

Gerum ráð fyrir að VHA, sem á að spila út, spilar tveim spilum, bæði lágspil. Keppnisstjóri spyr hann hvað hann ætlaði sér að gera? Hann svarar...

1. Þegar hann var að sækja spilið sem hann ætlaði að spila, þá dattu þessi spil á borðið. Strangt til tekið þá verða bæði spilin refsispilin og sagnhafi hvoru spilinu skal spila.
2. Hann ætlaði að spila öður þessara spila og hinn dadd á borðið um samtímis. Keppnisstjóri leyfir honum að spila spilinu sem hann ætlaði, og hitt spilið er minni háttar refsispil. Að öllu jöfnu ætti keppnisstjóri ekki að lenda í tilfellum samkvæmt tölulið 1, með því að gera ráð fyrir því að hann vilji spila öðruhvoru spilinu sem hann missti. Það kemur einnig í veg fyrir möguleikann á að óheimilar upplýsingar skapist. Þegar sams konar staða kemur upp, nema með háspili og lágspili. Keppnisstjóri skal upplýsa VHA að ef hann spilar háspilinu, þá verður lágspilið minni háttar refsispil, en ef hann vill frekar spila lágspilinu, þá verður háspilið meiri háttar refsispil.

### **Lagagrein 61B3**

Varnarspilara er nú heimilt að spyrja makker sinn hvort hann hafi svikið lit. Laga- og keppnisreglanefnd getur þó bannað þessa spurningu. Ef hún gerir svo, þá þarf hún einnig að gefa leiðbeiningar um hvað gerist spilari spyr makker um hugsanleg litarsvik. Ekki eru leiðbeiningar fyrir hendi um verkferli í núverandi lögum. Mælt er með því að beita sérstökum viðurlögum í þessum tilfellum, og ekki láta atvik sem þessi breytast í staðfest litarsvik. Lögin nefna möguleikann á óheimilum upplýsingum með spurningu til makkers. Oftast nær er það ekki

tilfellið. Þó gæti það verið þegar tilgangur spurningarinnar sé ekki til að koma í veg fyrir litarsvik, heldur vekja athygli á óvæntum aðstæðum, til dæmis meðan sagnhafi á ennþá spil í litnum sem í hlut á. Eitt af þeim vandamálum sem skapast með þessari lagabreytingu, þegar spurningin kemur á óvart stöku sinnum. Dæmi...

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
Pass	Pass	Pass	1NT
Pass	2♥	Pass	2♠
Pass	3NT	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	

Vestur spilar út ♦Q, blindur hefur ♠K9873 ♥K94 ♦632 ♣A95. Þegar HHA spilar laufi í slaginn, spyr Vestur, “Enginn tígull makker?” Ekki vera hissa á að sagnhafi á eitthvað þessu líkt. ♠A64 ♥A7 ♦AK10854 ♣J6

### Lagagrein 62C2

Keppnisstjóri skal útskýra afleiðingar þess að saklausa hliðin taki til baka spil sem spilað er í slag. Það heimilar næsta spilara að taka einnig til baka sitt spil og setja annað í slaginn. Spilið sem þannig er spilað verður refsispil.

### Lagagrein 62D2

Notað er orðin “Má hann ekki”. Tilgangurinn er sá að þegar spilarinn hefur val um spilamennsku og makker hans gæti hjálpað honum að taka rétta ákvörðun. Ef spilaleiðin blasir við, en makker hjálpaði samt til, þá kemur það ekki í veg fyrir að spilari geti valið þá leið.

### Lagagrein 64

Viðurlögum litarsvika hefur verið breytt. Aðeins er um að ræða tveggja slaga refsingu ef spilarinn svíkur lit með trompun og vinnur með því slaginn. Í öllum öðrum tilfellum er refsingin aðeins einn slagur. Eðlilega, er gert ráð fyrir því að seka hliðin hafi fengið a.m.k. þann fjölda slaga sem flyst yfir til saklausu hliðarinnar. Þessi breyting leiðir til þess að grípa þarf oftast til lagagreinar 64C en áður. Að fylgja ekki lit stöku sinnum veldur oft meiri skaða en nemur einum slag. Þá þarf að veita saklausu hliðinni bætur. Nýtt ákvæði er tilgreint þar sem engin viðurlög eiga við, þegar báðar hliðar svíkja lit í sama spilinu. Eins og kveðið er á um í fyrirsögn **Lagagreinar 64B**, þá á það aðeins við ef báðar hliðar hafa staðfest litarsvikin. Sérstakar aðstæður geta myndast þegar seinni litarsvikin af hálfu sama spilara í sama lit. Þau krefjast notkunar Lagagreinar 64C ef útslit spilisins hefðu orðið hagstæðari saklausu hliðinnief seinni litarsvikin hefðu ekki komið til. Dæmi:



Suður er sagnhafi í grand samningi. Hann spilar ♠A, Austur fylgir ekki lit. Einn slagur í refsingu. Hann heldur áfram með ♠K og Austur svíkur lit aftur. Seinna fær Austur slag á ♠J. Hefði austur ekki svikið lit í seinna sinn, hefði sagnhafi fengið 4 spaðaslagi og aukaslag vegna litarsvikanna. Vegna litarsvikanna fékk hann aðeins 3 spaðaslagi. Með beitingu lagagreinar 64C, skal keppnisstjóri úthluta leiðréttri skor þannig að hann flytur slag til sagnhafa samkvæmt fyrri litarsvikunum. (4+1).

### Lagagrein 65B

Spilari, þó ekki sagnhafi, má vekja athygli á spili sem rangt er lagt niður, þar til spilað hefur verið í næsta slag. Eftir það er það ekki heimilt og gefur óheimilar upplýsingar. Sagnhafi má vekja athygli á rangt staðsettu spili hvenær sem honum sýnist. Ef, til dæmis sagnhafi spilar 3NT og hefur fengið 7 slagi, og með svíningu getur hann reynt við nýunda slaginn, en blindur aðvarar hann of steint að hann hafi lagt eitt spil rangt (eins og hann eigi þann slag), skal keppnisstjóri meta hvort sagnhafi hafi talið sig eiga 8 slagi og vill ekki fara í áhættusama spilamennsku með því að svína. Í sveitakeppni, er það næstum sjálfsgöð ákvörðun, en í tvímenningi er staðan óljósari.

### Lagagrein 67

Með því að spila ekki spili í slag og gera hann með því ófullkominn, er meðhöndlað sem staðfest litarsvik og eins slags refsing ef báðar hliðar hafa spilað spili í næsta slag. Ef spilari spilar of mörgum slögum í slag, getur það einnig leitt af sér litarsvik, þegar aukaspilinu hefði verið hægt að spila til að fylgja lit í slag eftir að brotið hefur átt sér stað **B2(b)**.

### Lagagrein 68

Að krefjast og/eða gefa eftir slagi, er til að stytta spilamennsku. Það er hlutverk andstæðinganna að samþykkja eða hafna gjörðinni. Spilamennsku lýkur, þó með einni undantekningu. Ef varnarspilari leggur upp, en makker hans mótmælir strax, þá lætur keppnisstjóri spilið ganga áfram. Hann skal aðvara spilarann sem lagði upp, að hann má ekki nýta sér upplýsingar sem makker hans veitti með því að mótmæla. Allir röklegir valkostir sem leiða til lakari niðurstöðu en krafist var, leiða til þess að skor verði leiðrétt.

Hér er dæmi sem sýnir tilfelli um undantekningu frá því að refsispil myndist. Spil sem sýnt er af varnarspilara til að styðja eða mótmæla kröfu eða eftirgjöf slaga, geta verið tekin til baka og verða ekki refsispil. Upplýsingarnar sem koma frá þeirri gjörð eru heimilar fyrir sagnhafa en óheimilar fyrir makker varnarspilarans. Neðanmálgrein þessarar lagagreinar á við í tilfellum líkt þessu...

Blindur er með ♠KJ8 (hugsanlega fleiri spil í öðrum litum). Sagnhafi spilar ♠5 að heiman og hugsar sig um. Ef HHA leggur nú niður ♠AQ, þá er hann aðeins að sýna sagnhafa að hann ætlar sér að spila því spili sem við á til að vinna slaginn. Þessi spil verða ekki refsispil, en það væri heppilegt að taka slagi á bæði ♠A og ♠Q strax, af því að staðsetning þessara spila eru óheimilar fyrir VHA. Ef sagnhafa á möguleika á spilamennsku sem kemur í veg fyrir frekari tapslagi í litnum (VHA á að spila út og á annan röglegan valkost), þá skal keppnisstjóri leiðrétta skor.

### Lagagrein 69

Lögin eru nú mildari gagnvart þeirri hlið sem samþykkir kröfu eða eftirgjöf, og uppgötvar síðar meir að hún gaf eftir slag, hugsanlega að óþörfu (Hliðin sem gerði kröfu fékk slag of auðveldlega). Þegar keppnisstjóri telur að það sé líklegt að hliðin sem samþykkti kröfu, hefði fengið slag, ef spilamennska hefði haldið áfram, þá skal hann fara til þess tímapakts sem krafan var gerð

Dæmi 1:

	♠ -		
	♥ 8		
	♦ 6		
	♣ -		
♠ 8		♠ 7	
♥ J	N	♥ -	
♦ -	W      E	♦ 8	
♣ -	S	♣ -	
	♠ 9 6		
	♥ -		
	♦ -		
	♣ -		

Spaði er tromp. Suður spilar ♥8 frá blindum og segist eiga rest án þess að sýna spilin sín (hann veit að Vestur getur ekki yfirtrompað þar sem hann er með ♥J). Austur gerir ráð fyrir því að suður sé með ♠98 í trompi, svo enginn gerir athugasemd og næsta spil er spilað. Seinna, þegar Austur sér spilagjöfina, gerir hann sér grein fyrir því að Suður lagði upp án þess að eiga óvæfenganlega rest. Keppnisstjóri ætti að ganga út frá því að hefði spilamennska fengið að spila áfram, þá hefði Austur trompað, og með því búið til slag hjá Vestri með ♠8 sína. Hér ætti keppnisstjóri að úrskurða slag til A/V.

Dæmi 2:

	♠ K Q J 6		
	♥ -		
	♦ -		
	♣ -		
♠ 5 2		♠ A 3	
♥ 3	N	♥ 8	
♦ 7	W      E	♦ -	
♣ -	S	♣ 2	
	♠ 7		
	♥ A		
	♦ A		
	♣ A		

Suður er sagnhafi í Grand samningi. Hann spilar ♠K frá blind, sýnir alla sína ása og segirst eiga 3 slagi.

*Tilfelli 1:* Báðir varnarspilarnir samþykkja kröfuna. En ef annar þeirra uppgötvar áður en hans hlið gefur sögn í næsta spili, að með því að dúkka með ♠A, lendir sagnhafi í kastþröng. Þá lagagrein **70A** við og kröfunni skal hafnað.

*Tilfelli 2:* Að lokinni spilamennsku, en innan leiðréttingafrests, uppgögva A/V að krafa sagnhafa um 3 slagi er ekki sjálfsögð. Hér skal keppnisstjóri ákveða að það er of seint að breyta skor. Hefði spilamennska haldið áfram, er ljóst að A/V hefðu ekki fengið fleiri slagi, fyrst A/V sáu ekki þessa stöðu við spilaborðið.

## Lagagrein 70

Þegar ákveða skal gæðin þegar lagt er upp, þá er mikilvægt að fylgja og skilja ástæðuna fyrir því hvers vegna lagt ver upp á þeirri stundu.

♠ 10 9 6



♠ A K J 8 7

Eina vandamálið í spilinu er að finna ♠Q. Hann spilar ♠10 frá blundum. HHA fylgir lit, sagnhafi spilar ♠7 frá eigin hendi og VAH fylgir lit. Sagnhafi spilar ♠9 og leggur upp fyrir rest, án frekari útskýringa. Þetta er strangt til tekið ekki eins og lögin kveða á um, en ekki ætti að refsa sagnhafa og láta andstæðingana fá slag. Ef sagnhafi spilar ekki ♠9 og hefur ekki innkomu í blindan, þá er krafan kæruleysisleg. Oft gerist það að spil heldur áfram eftir að krafa er gerð. Lögin segja að líta skuli á slíka spilamennsku sem staðfestingu á hvernig spila átti spilið og ákvarða skor í samræmi við það. En lögin segja ekki til um hvernig það skuli gert. Ef hliðin sem leggur upp, lánast að krafan stenst, þá virðist vera góð ástæða til að taka kröfuna ekki til greina. En ef sagnhafa text að fá slag meira, ætti keppnisstjóri að vera mildur og heimila þann slag. Oft reyna andstæðingarnir að forðast að gefa slag sem gerð er krafa um, en þess í stað leiðir til þess að fleiri slagir tapast. Slíkur slagur skal ekki koma þeirri hlið sem gerði kröfuna til góða. **70D2** kveður á um að kröfa af hálfu varnarspilara sem byggir á því að makker spilar réttu, en ekki augljósu, skuli hafnað.

## Lagagrein 79

Mistök í skráningu á skor, er tilgreind sem formlega birt skor, sem er ekki í samræmi við þá skor sem samkomulag var um við borðið (oftast nær tengt fjölda slaga unnir eða tapaðir, (re)doblaður samningur eða ekki). Dæmi geta verið... Skor skráð í ranga átt, rangar hættur, rangur samningur eða mistök í leiðréttingu á skor. Leiðréttingartímabil, bæði fyrir skráningarvillu eða fjölda slaga, tapaðra eða unna, er yfirleitt hið sama. 30 mínútur, nema annað sé ákveðið. Lagagrein **79** heimilar að gera undantekningar til að lengja tímabil fyrir leiðréttingu á skor. Reglugerð þarf að skýra út hvernig skuli meðhöndlað slíkar aðstæður. Samþykki mótshaldara þarf til að svo sé.

## Lagagrein 80

Samkvæmt þessum lögum þarf Laga- og keppnisreglanefnd að skilgreina þau tilvik þar sem spilað er samkvæmt lögsögu hennar þegar lögin heimila annað. Nefndin getur ákveðið að dreifa eða úthluta ábyrgð nefndarinnar til mótshaldara.

## Lagagrein 81C3

Markmið þessarar lagagreina er að kappkosta að sanngjarnri niðurstöðu spils, jafnvel þó að spilararnir taki ekki ekki eftir broti eða láti sér á sama standa. Þegar litarsvik eiga sér stað, en uppgötvast ekki, en keppnisstjóri heyrir af því síðar (til dæmis heyrir það frá áhorfanda), þá þarf hann að nýta lagagrein **64C** ef litarsvikin hafa áhrif á útkomu spilsins. Sé keppnisstjóri í vafa um hvort skor sé rétt skráð, skal hann taka í taumana og rannsaka málið.

## **Lagagrein 86D**

Í sveitakeppni, og ekki er hægt að spila spil, einhverra hluta vegna, og það hefur þegar verið spilað á hinu borðinu, er hugsanlegta að falla frá því að úthluta leiðréttri skor. Til að svo geti orðið þarf að koma til óvenjuleg útkoma spilsins á hinu borðinu. Keppnisstjóri hefur sér til hliðstjónar eðlilegar skorir spilsins, sem krefjast ekki beitingar laganna. Vitandi að saklausa hliðin fær engu að síður bætur í IMPum (meðalplús skor), þá eru 1-2 doblaðir yfirslagir ekki taldir vera óeðlilega skor.

Þegar saklausa hliðin fær mjög gott skor á spili sem ekki er hægt að spila á hinu borðinu, er sjálfsagt að úthluta af fullum þunga leiðréttri skor í samræmi við útkomu spilsins. Ef sveitin sem olli því að ekki var hægt að spila spilið hefur fengið gott skor á hinu borðinu, og keppnisstjóri telur að þurfi að taka tillit til þess, þá skal það gert að hluta. T.d. 30% vægi gæti verið raunhæft.

Sé spil ekki hægt að spila vegna mistaka á hinu borðinu, og saklausa hliðin fékk mjög gott skor á hinu borðinu, ætti að taka tillit til þess að fullu. Ef seka hliðin fengu mjög góða skor, þá gæti 50% vægi verið sanngjarnt. Ef hvorug hliðin telst sek, þá gæti hlutfallið verið hærra, t.d. 60%.

## **Lagagreinar 92/93**

Formleg lýsing er hér varðandi framgang áfrýjunar. Með tilvísun í lagagrein **80** skal þessu ferli fylgt, nema Laga- og keppnisreglnanefnd tilgreini annan hátt á. **Lagagrein 93C3(b)** segir að áfrýjanir geti verið útfærðar að vild samkvæmt ákvörðun Laga- og keppnisreglnanefndar. En möguleikanum á að áfrýja úrskurði yfirkeppnisstjóra, eins og lýst er í **Lagagrein 93A**, er sjálfgefinn og ætti að framfylgja refjalaust.

*Gefið út 8 Janúar 2009*