

# Reglur um notkun skerma

## Skermar

- Norður og Austur spilarar sitja sömu megin skerms allan tímann. Norður ber ábyrgð á að setja spilabakka í borðbakkann og taka spilabakka úr borðbakkannum.
- Ferlið er með eftirfarandi hætti...
  - Norður setur spilabakkann í borðbakkann
  - Lúgunni er lokað, (og er lokað það sem eftir er sagntímabilsins ) þannig að borðbakkinn geti með góðu móti komist undir lúguna.
  - Spilarar taka spil sín úr spilabakkannum.
- Sagnbox eru notuð og spilarar gefa sagnir með þeim. Spilari setur sögn sína í borðbakkann, sem skal aðeins vera sýnilegur þeim megin sem spilarinn situr.
- Fyrsta sögn spilara skal sett lengst til vinstri í svæði það sem honum tilheyrir fyrir sagnir, og skulu síðari sagnir staðsettar ofaná hverja aðra með mátulegu millibili. Spilarar skulu leitast við að ofangreint ferli sagna fari fram eins hljóðlega og unnt er.
- Sögn er úrskurðuð “Sögð” þegar hún hefur verið sett á borðbakkann og sleppt.
- Spilari sem fjarlægir eina eða fleiri eigin sagnir í stað þess að passa, telst hafa passað.
- Eftir að báðir spilarar sömu megin skerms hafa gefið sögn, rennir Norður eða Suður, ( eftir því sem á við ) borðbakkannum undir miðjan skerminn, þannig að borðbakkinn er aðeins sýnilegur spilurunum hinum megin skermsins. Þeir gefa sagnir og renna bakkannum til baka aftur. Þetta ferli er endurtekið uns sagntímabili lýkur. **Mælst er til þess að spilarar flytji spilabakkann á milli með óreglulegum hraða.**
- Eftir að allir spilararnir hafa átt þess kost að rifja upp sagnir og útskýringar þeirra, setja spilarar sagnspjöld sín í sagnboxin.
- **Á þessum tímapunkti skal blindur eða sagnhafi fjarlægja borðbakkann af spilaborðinu og setja spilabakkann á mitt spilaborðið. Varnarspilurum er óheimilt að annast þetta hlutverk.**
- **Frumútspil verður að vera tilbúið áður en skermlúgan er opnuð. Einungis sagnhafi eða blindur mega opna skermlúguna eða óska eftir að hún sé opnuð.**
- **Að lokinni spilamennsku er borðbakkinn settur aftur á borðið**
- Eftir að löglegu úrspili er snúið upp, skal lúgan opnuð nægilega til þess að allir spilarar sjái spil blinds, og sjái þau spil sem spilað er í hvern slag. Ef varnarspilari sýnir spil, en vegna skermsins, þá sér sagnhafi ekki spilið, má blindur vekja athygli á röngum framgangsmáta.
- **Spil skulu alltaf sett á borðið á sama máta, lóðrétt eða lárétt og með jöfnu millibili. Brot á þessu ákvæði geta sætt viðurlögum.**

## Breytingar á sögnum

- a) Frávik í sögnum sem kemst á hina hlið spilaborðsins, skulu meðhöndluð samkvæmt lögum, og eftirfarandi leiðbeiningum.
  - i. Óleyfileg sögn – Sjá lagagrein 35 – verður að leiðrétta.
  - ii. Ef spilarari brýtur lögin óvart og borðfélaginn sendir borðbakkann yfir til hinna spilaranna, þá telst hann hafa samþykkt brotið af sinni hálfu, þegar lögin heimila slíka samþykkt. Annars getur lagagrein 72c átt við.
- b) Áður en frávik er sent yfir á hina hlið spilaborðsins skal hinn brotlegi eða skermfélagi hans vekja athygli keppnisstjóra á því. Óleyfilegar sagnir skulu ekki vera samþykktar og skulu dregnar til baka án viðurlaga (en sjá þó grein ((a ii)) hér að ofan ). Sérhvert frávik skal leiðréttast og keppnisstjóri gengur úr skugga um að aðeins löglegar sagnir fari yfir á hina hlið spilaborðsins. Spilarar hinum megin skermsins skal fá upplýsingar um atvikið, nema lög kveði á um annað.
- c) Skermfélagi skal reyna að koma í veg fyrir frumútspil í rangri hendi. Frumútspil í rangri hendi er tekið til baka án viðurlaga hafi skermklúgan ekki verið opnuð. Annars...
  - i. Þegar skermklúgan er opnuð án aðgerða af hálfu sagnhafa eða blinds og hinn varnarspilarinn hefur ekki snúið við frumútspili, þá gildir lagagrein 54.
  - ii. Þegar skermklúgan er opnuð af hálfu sagnhafa eða blinds, þá telst útspilið samþykkt. Sagnhafi verður eftir sem áður hinn sami Lagagrein 72c getur átt við.
  - iii. Þegar bæði frumútspilin eru sýnileg af hálfu varnarspilara, verður ranga útspilið meiriháttar refsispil.
  - iv. Varðandi spil sem sést af hjá hlið sagnhafa, sjá lagagrein 48
- d) Varðandi sögn sem þarfnast aðvörunar eða útskýringar, vísast til þess kafla hér að neðan.
- e) Þegar spilarari tekur sér óeðlilega langan tíma til að gefa sögn, telst það ekki frávik ef hann sjálfur vekur athygli á því. Skermfélagi hans skal ekki vekja athygli á slíku.
- f) Ef spilarari á þeirri hlið sem tekur við borðbakkanum ályktar að það hafi átt sér stað frávik í hraða sagna og í framhaldi af því talið að um óheimilar upplýsingar gæti verið að ræða, skal hann, samkvæmt lagagrein 16B2 kalla á keppnisstjóra. Spilarinn getur gert þetta hvenær sem er áður en frumútspili er spilað og skermklútan opnuð.
- g) Ef þetta er ekki gert (f) getur keppnisstjóri vel ályktað að það var makker spilarans sem vakti athygli á breytingunni á hraðanum. Sé svo þá gæti hann úrskurðað að enginn breyting a spilahraða hafi átt sér stað, og þar af leiðandi engar óheimilar upplýsingar. Bið eftir borðbakka allt að 20 sekúndum telst ekki óeðlileg.
- h) Hafi spilarar ekki viðhaft óreglulegan hraða varðandi með að flytja borðbakkann á mill borðhelminga, þá gæti seinkun undir 20 sekúndum talist óeðlileg.

## Aðvaranir og útskýringar

- Spilar sem gefur sögn sem þarfnast aðvörunar, skal vekja athygli andstæðings sín megin skermisins á sögninni. Makker hans skal gera hið sama þegar borðbakkinn er fluttur á milli.
- Aðvörunarspjaldið skal sett ofaná síðustu sögn makkers. Andstæðingurinn tekur aðvörunarspjaldið til baka og sýnir með því að hann hafi meðtekið aðvörunina
- Spilari getur óskað eftir útskýringu á sögn andstæðings og skal hann gera það skriflega. Andstæðingurinn skal gefa skriflegt svar.
- Spilari getur hvenær sem er innan sagntímabils óskað eftir ítarlegri útskýringu á sögn andstæðings og skal hann gera það skriflega. Andstæðingurinn skal gefa skriflegt svar.
- Á meðan skermlúgan er lokuð, skal spilari eingöngu fá upplýsingar frá skermfélaga sínum varðandi sagnir og útskýringar. Fyrirspurnir á meðan á sagntímabili stendur skulu vera skriflegar og skermlúgan lokuð. Skermlúga er opnuð eftir að svar hefur verið gefið.