

Reglur um notkun skerma

DRÖG

Skermar

- Norður og Austur spilarar sitja sömu megin skerms út leikinn. Norður ber ábyrgð á að setja spilabakka í sagnsleðann og taka spilabakka úr sagnsleðanum.
- Vestur ber ábyrgð á að lúgan á skerminum sé opin eða lokuð.
- Ferlið er með eftirfarandi hætti...
 - ✓ Norður setur spilabakkann í sagnsleðann
 - ✓ Vestur lokar lúgunni, (og er lokuð uns sagntímablil lýkur). Þannig að sagnsleðinn geti með góðu móti komist undir lúguna. Spilarar taki spil sín.
- Sagnir skulu framkvæmdar með sagnboxum. Spilari setur sögn sína í sagnsleðann, 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 sagnsleðann og sleppt.
- Pass er úrskurðuð „Sagt“ ef spilari fjarlægir sagnir sínar úr sagnsleðanum.
- Eftir að báðir spilarar sömu megin skerms hafa gefið sögn, rennir Norður eða Suður, (eftir því sem á við) sagnsleðanum undir miðjan skerminn, þannig að sagnsleðinn er aðeins sýnilegur spilurunum hinum megin skermsins. Spilarar segja á spil sín og renna sagnsleðanum til baka aftur. Þetta ferli er endurtekið uns sagntímabili lýkur.
- Áður en lúgan er opnuð skulu allir spilararnir hafa átt þess kost að rifja upp sagnir og útskýringar þeirra. Að því loknu setja spilarar sagnspjöld sín í sagnboxin.
- Eftir að löglegu úrspili er snúið upp, skal lúgan opnuð nægilega til þess að allir spilarar sjái spil blinds, og sjái þau spil sem spilað er í hvern slag. Ef varnarspilari sýnir spil, en vegna skermsins sér sagnhafi ekki spilið, má blindur vekja athygli á röngum framgangsmáta.

Breytingar á sögnum

Sögn sem hefur verið sleppt, má breyta undir eftirliti keppnisstjóra.

- a) Ef sögnin er ólögleg eða ónóg, (í slíku tilfalli er breyting óhjákvæmileg) jafnskjótt og annarhvor skermfélagi verður þess var, eða
- b) keppnisstjóri metur það svo að sögn hafi verið valin óviljandi, eða
- c) samkvæmt lagagrein 25. Ef lagagrein 25A á við og spilari verður fyrir einhverri truflun þegar hann gefur óviljandi sögn, þá skal hugtakið „Í sömu andrá“ teljast frá þeirri stundu sem hann fyrst uppgötvar mistök sín.

Aðvaranir og útskýringar

- a) Spilar sem gefur sögn sem þarfnast aðvörunar, skal upplýsa skermfélaga sinn um það, og makker hans skal gera hið sama þegar sagnsleðinn er fluttur á milli. Aðvörun skal gefin skírt og greinilega. Sá sem gefur aðvörun ber ábyrgð á því að hún komist til skila. Andstæðingur skal gefa merki um að hann hafi meðtekið aðvörunina. Spilari getur óskað eftir útskýringu á sögn andstæðings og skal hann gera það skriflega. Andstæðingurinn skal gefa skriflegt svar.
- b) 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.
- c) Spilari getur óskað skýringa frá því sagntímabil hefst þar til spilamennsku lýkur. Hann má aðeins spyrja skermfélaga sinn skriflega. Fyrirspurnir meðan á spilamennsku stendur skulu vera skriflegar og skal skermhlúgan höfð lokuð á meðan.
- d) Allt frá því að sagntímabil hefst, til loka spils, skal spilari aðeins fá upplýsingar frá skermfélaga sínum, varðandi merkingar sagna og útskýringar á þeim. Spurninga sem kunna að vakna meðan á spilamennsku stendur skulu vera skriflegar og skermhlúgan lokuð. Hún er opnuð aftur þegar svar hefur verið gefið.

Útfærslur og breytingar á bridgelögum

Nánari útfærslur á viðurlögum við brotum.

- a) Brot sem fer um skermhlúguna skulu lúta viðurlögum bridgelaganna með eftirfarandi skilyrðum.
 - i. Óleyfileg sögn samkvæmt lagagrein 35 skal leiðrétt.
 - ii. Ef spilari brýtur óviljandi gegn lögum (annars á lagagrein 23 við) og brotið er sent um skermhlúguna af skermfélaga hans, telst sá hinn sami hafa samþykkt brotið fyrir sína hlið, þegar lögin heimila vinstri handar andstæðingi að samþykkja brotið.
- b) Áður en brot er sent um skermhlúguna skal annar hvor skermfélaginn vekja athygli keppnisstjóra á því. Ófullnægjandi sagnir skulu ekki vera samþykktar og þær skulu vera leiðréttar án frekari viðurlaga (sjá þó grein A.ii hér að framan) Öll önnur brot skulu leiðrétt og keppnisstjóri skal sjá til þess að eingöngu lögleg boð fari um skermhlúguna. Spilararnir hinum megin skermsins skulu ekki upplýstir um málsatvik, nema lög kveði á um annað.
- c) Skermfélagi skal reyna að koma í veg fyrir útspil frá rangri hendi. Öll útspil í rangri hendi skulu dregin til baka án viðurlaga ef skermhlúgan hefur ekki verið opnuð. Ef það tekst ekki, þá gildir.
 - i. Þegar skermhlúgan hefur verið opnuð án atbeina þeirrar hliðar sem á sögnina (og hinn varnarspilarnir hefur ekki spilað út og sýnt spilið) gildir lagagrein 54.
 - ii. Þegar skermhlúgan hefur verið opnuð með atbeina þeirrar hliðar sem á sögnina, telst útspilið samþykkt. Blindur verður sagnhafi. Lagagrein 23 getur orðið virk.
 - iii. Þegar báðir varnarspilarnir spila út og sýna spilið, telst ranga útspilið vera meiriháttar refsispil.
 - iv. Varðandi spil sem sýnt er af hálfu sagnhafa, gildir lagagrein 48
- d) Varðandi sagnir sem þarfnast aðvörunar, vísast til kaflans um aðvaranir og útskýringar

- e) Þegar spilari tekur meiri tíma en venjulega til að velja sögn, telst það ekki brot ef hann vekur athygli sjálfur á hikinum (Break in tempo). Skermmfélagi hans skal hins vegar ekki vekja athygli á hikinum.
- f) Þegar spilabakki er fluttur undir skermlúguna og spilari hinum megin skermsins telur að hik hafi átt sér stað og í því felist óheimilar upplýsingar, ætti hann að kalla til keppnisstjóra samkvæmt lagagrein 16B2. Spilarinn getur kallað til keppnisstjóra hvenær sem er áður en spilað er út og skermlúgan er opnuð.
- g) Nýti spilari sér ekki þennan kost (f), getur keppnisstjóri metið það sem svo að makker hans hafi vakið athygli á hikinum. Ef svo er, gæti hann úrskurðað að hik hafi ekki átt sér stað, og því engar óheimilar upplýsingar. Allt að 20 sekúndna seinkun á flutningi spilabakka undir skermlúguna er ekki metin sem þýðingarmikil.
- h) Kalla skal strax á keppnisstjóra ef ófullnægjandi sagnir koma til. (Lagagrein 9.B.1.a.). Keppnisstjóri skal leysa úr þeim málum áður en sagnsleðinn er fluttur á milli, og sagnir halda áfram

Bridgelögin frá 2007 gilda nema annað sé tekið fram.

Réttindi blinds samkvæmt ákvæðum lagagreina 9.A.2, 42.B.3, 43.A.1.b. eru aflögð.

- Blindur má vekja athygli á spili sem skermmfélagi hans sýnir áður en að honum kemur að spila í. Blindur ætti reyna að koma í veg fyrir útspil í rangri hendi eftir fremsta megni, eða koma í veg fyrir síðbúna opnun skermlúgu.
- Áhorfendur mega ekki sitja þannig að þeir sjái hendur báðu megin skermsins.

Lagagrein 20: Upprifjun og útskýringar á sögnum.

- Allt þar til sagnir hafa verið fjarlægðar frá sagnbakkanum, getur spilari veita sögnum á sagnsleðanum sérstaka athygli. Þó svo að sagnir hafi verið fjarlægðar úr sagnsleðanum, á hann rétt á rétt útskýringum sagna í fyrsta slag, skriflega frá skermmfélagi sínum.