

Reglur um notkun skerma

Skermar

- Norður og Austur spilarar sitja sömu megin skerms út leikinn. Norður ber ábyrgð á að setja spilabakka í borðbakkann og taka spilabakka úr borðbakkannum.
- Vestur ber ábyrgð á að lúgan á skerminum sé lokað.
- Sú hlið sem er sagnhafi ber ábyrgð á því að skermlúga sé opnuð eftir að sögnum lýkur.
- 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 spilabakkanum.
- Sagnir eru gerðar með sagnboxum. 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.
- 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.
- Eftir að allir spilararnir hafa átt þess kost að rifja upp sagnir og útskýringar þeirra, 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, þá sér sagnhafi ekki spilið, má blindur vekja athygli á röngum framgangsmáta.

Breytingar á sögnum

- Sögn sem hefur verið sögð og sleppt má breyta undir eftirliti keppnisstjóra ef...
 - Sögnin er ólögleg eða ónóg, (í slíku tilfalli er breyting óhjákvæmileg) eða
 - Keppnisstjóri metur það svo að sögn hafi verið valin fyrir mistök, eða
 - Samkvæmt lagagrein 25.

Aðvaranir og útskýringar

- Spilar sem gefur sögn sem þarfnast aðvörunar, skal vekja athygli andstæðings sín megin skermsins á sögninni.
- Makker hans skal gera hið sama þegar borðbakkinn er fluttur á milli.
- 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.