

# Internasjonale lover for turneringsbridge

Gjelder fra og med 20. juli 2008

Norsk Bridgeforbund



© Norsk Bridgeforbund 2008

1. utgave 2008

Utgever: Norsk Bridgeforbund, Sognsveien 75 A, 2. etasje  
Serviceboks 1, Ullevål Stadion  
Telefon: 21 02 90 00  
Faks: 21 02 91 45  
E-postadresse: [bridge@bridge.no](mailto:bridge@bridge.no)  
Internett: [www.bridge.no](http://www.bridge.no)

Sats: Gamma grafisk Vegard Brekke  
Trykk: Interface Media AS / Gamma grafisk Vegard Brekke

Materialet i denne publikasjonen er omfattet av åndsverklovens bestemmelser. Uten særskilt avtale med NBF er enhver eksemplarframstilling og tilgjengeliggjøring bare tillatt i den utstrekning det er hjemlet i lov eller tillatt gjennom avtale med Kopinor, Interesseorgan for rettighetshavere til åndsverk. Utnyttning i strid med lov eller avtale kan føre til erstatningsansvar og inndragning, og kan straffes med bøter eller fengsel.

ISBN: 978-82-90032-28-4

# Innhold

<b>Forord til 2007-lovene for duplikatbridge</b> .....	7
<b>Forord til 2007-lovene for duplikatbridge</b> .....	8
<b>Introduksjon til 2007-lovene for duplikatbridge</b> .....	9
<b>Definisjoner</b> .....	11
§ 1. Kortstokken rangering av kort og farger .....	17
§ 2. Mapper .....	17
§ 3. Bordoppstilling .....	18
§ 4. Makkere .....	18
§ 5. Tildeling av plass .....	18
§ 6. Stokking og giv .....	19
§ 7. Kontroll av mapper og kort .....	20
§ 8. Avvikling av rundene .....	21
§ 9. Fremgangsmåten etter en uregelmessighet .....	22
§ 10. Fastsettelse av korrigering .....	23
§ 11. Tap av retten til korrigering .....	24
§ 12. Turneringslederens myndighet til å bruke skjønn .....	24
§ 13. Ukorrekt antall kort .....	26
§ 14. Manglende kort .....	28
§ 15. Spill av feil mappe .....	29
§ 16. Lovlig og urettmessig informasjon .....	30
§ 17. Meldingsforløpets varighet .....	33
§ 18. Budene .....	34

§ 19. Doblinger og redoblinger . . . . .	35
§ 20. Gjentakelse og forklaring av meldinger . . . . .	36
§ 21. Melding basert på ukorrekte opplysninger . . . . .	39
§ 22. Fremgangsmåten etter at meldingene er avsluttet . . . . .	39
§ 23. Oppmerksomhet på mulig skade . . . . .	40
§ 24. Kort som er vist eller spilt ut under meldingsforløpet . . . . .	40
§ 25. Lovlig og ulovlig endring av melding . . . . .	41
§ 26. Tilbaketrasket melding – utspillsstraff . . . . .	42
§ 27. Utilstrekkelig bud . . . . .	43
§ 28. Melding betraktes som avgitt i tur . . . . .	45
§ 29. Fremgangsmåten etter at det er meldt utenfor tur . . . . .	45
§ 30. Pass utenfor tur . . . . .	46
§ 31. Bud utenfor tur . . . . .	47
§ 32. Dobling eller redobling utenfor tur . . . . .	48
§ 33. Samtidige meldinger . . . . .	48
§ 34. Retten til å melde tapes ikke . . . . .	48
§ 35. Meldinger som ikke er tillatt . . . . .	49
§ 36. Dobling eller redobling som ikke er tillatt . . . . .	49
§ 37. Melding som bryter påbud om å passe . . . . .	50
§ 38. Bud på mer enn sju trekk . . . . .	50
§ 39. Melding etter avsluttende pass . . . . .	51
§ 40. Makkeravtaler . . . . .	51
§ 41. Spillet begynner . . . . .	54
§ 42. Blindemanns rettigheter . . . . .	56
§ 43. Blindemanns begrensninger . . . . .	56
§ 44. Spillets avvikling . . . . .	57
§ 45. Spilt kort . . . . .	58
§ 46. Ufullstendig eller feilaktig angivelse av kort fra blindemann . . . . .	60

§ 47. Tilbaketrekking av spilt kort . . . . .	62
§ 48. Kort fremvist av spillefører . . . . .	63
§ 49. Kort fremvist av en motspiller . . . . .	63
§ 50. Behandling av straffekort. . . . .	64
§ 51. To eller flere straffekort. . . . .	66
§ 52. Unnlatelse av å spille ut eller spille et straffekort . . . . .	67
§ 53. Godtakelse av utspill utenfor tur . . . . .	67
§ 54. Åpningsutspill med fremsiden opp utenfor tur . . . . .	68
§ 55. Spilleførers utspill utenfor tur . . . . .	69
§ 56. Motspillers utspill utenfor tur . . . . .	70
§ 57. For tidlige utspill eller påspill. . . . .	70
§ 58. Samtidig utspill eller påspill . . . . .	71
§ 59. Påbud om utspill eller påspill som ikke kan etterkommes .	72
§ 60. Spill etter ulovlig spill . . . . .	72
§ 61. Unnlatelse av å følge farge – forespørsler om revoke. . . . .	73
§ 62. Korrigering av revoke. . . . .	73
§ 63. Etablering av revoke. . . . .	74
§ 64. Fremgangsmåten etter at en revoke er blitt etablert. . . . .	75
§ 65. Ordning av stikkene . . . . .	76
§ 66. Gransking av stikk . . . . .	77
§ 67. Irregulære stikk . . . . .	78
§ 68. Krav på eller avståelse av stikk . . . . .	79
§ 69. Godtatt krav eller avståelse . . . . .	81
§ 70. Krav eller avståelse som ikke blir godtatt. . . . .	81
§ 71. Annullering av avståelse . . . . .	83
§ 72. Generelle prinsipper . . . . .	83
§ 73. Kommunikasjon . . . . .	84
§ 74. Oppførsel og etikette . . . . .	86
§ 75. Feil forklaring eller feil melding . . . . .	87

§ 76. Tilskuere . . . . .	88
§ 77. Scoringstabell for turneringsbride . . . . .	90
§ 78. Utregningsmetoder . . . . .	92
§ 79. Vunne stikk . . . . .	93
§ 80. Reguleringer og organisasjon . . . . .	94
§ 81. Turneringslederen . . . . .	96
§ 82. Korrigering av feil i fremgangsmåten . . . . .	97
§ 83. Orienterere om retten til å appellere . . . . .	97
§ 84. Avgjørelser når det er enighet om fakta . . . . .	98
§ 85. Avgjørelser når det er uenighet om fakta . . . . .	98
§ 86. Justert resultat i lagturneringer . . . . .	99
§ 87. Feilsortert mappe . . . . .	100
§ 88. Tildeling av erstatningspoeng . . . . .	100
§ 89. Korrigering i singeltturneringer . . . . .	100
§ 90. Disiplinærstraff . . . . .	101
§ 91. Straff eller utelukkelse . . . . .	102
§ 92. Retten til å appellere . . . . .	102
§ 93. Fremgangsmåten ved appeller . . . . .	103
<b>Index til 2007 Lov . . . . .</b>	<b>105</b>
<b>Notater . . . . .</b>	<b>136</b>

# Forord til 2007-lovene for duplikatbridge

*Fra José Damiani, President, World Bridge Federation*

Jeg er stolt og beæret over å presentere 2007-lovene for duplikatbridge. På vegne av hele eksekutivkomiteen i WBF ønsker jeg først å gratulere og takke medlemmene i komiteen for å ha tatt på seg og gjort ferdig denne krevende oppgaven. De fortjener takknemmelighet fra WBF og dets medlemmer. Duplikatbridgen utvikler seg, og den har på mange områder endret seg. Det er WBF sitt ansvar å gjennomgå lovene regelmessig (siste gang 1997) som en service for sonene og de nasjonale bridgeorganisasjonene, og for deres turneringsledere og spillere. Vi følger med glede opp det historiske samarbeidet mellom Portland Club, European Bridge League og American Contract Bridge League. Derfor er WBF glad for å gjøre sin copyright fritt tilgjengelig for NBO, enten på engelsk eller for å oversette til deres eget språk. NBO kan bruke teksten på websiden (og dette forordet om de vil), men dersom de trykker den i noen form, så krever vi at nedenstående er med.

The Laws of Duplicate Bridge 2007.  
Copyright

World Bridge Federation with thanks to  
the members of the Committee:

Max Bavin, Ralph Cohen,  
Grattan Endicott (co-ordinator) Joan Gerard, Ton Kooijman,  
Jeffrey Polisner, Antonio Riccardi, William Schoder,  
John Wignall (Chairman).

The historic co-operation of The Portland Club  
The European Bridge League  
The American Contract Bridge League  
is gratefully acknowledged

## Forord til 2007-lovene for duplikatbridge

De første lovene for duplikatbridge ble publisert i 1928. Det har vært etterfølgende revisjoner i 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987 og 1997.

I samsvar med sine egne regler har WBF gjort kjent denne utgaven i 2007.

Tidligere – i trettiåra – ble lovene kunngjort av Portland Club of London og Whist Club of New York. Fra og med førtiåra erstattet lovutvalget i ACBL whistklubben, mens British Bridge League og European Bridge League supplerte Portland Club sitt arbeid.

Loven i 1975 ble også gjort kjent av WBF, og det samme skjedde i 1987 og 1997. Denne siste revisjonen erstatter teksten fra 1997. Sonemyndighetene kan gjøre teksten gjeldende når som helst etter 1. januar 2008, men før den 30. september 2008.

I årenes løp har det blitt en markert bedring av turneringsledernes kunnskap og erfaring, og dette er det tatt hensyn til i den nye teksten slik at deres ansvar er utvidet.

I tillegg er appellprosedyrene betraktelig forbedret gjennom lanseringen av «Code of practice for appeals committees» som anbefales.

Komiteen minnes med sorg Ralph Cohen, som døde i løpet av arbeidet, og Edgar Kaplan, som døde før arbeidet startet.

Komiteen takker Antonio Riccardi (HTL i EBL) og David Davenport i Portland Club. Komiteen takker også Anna Gudge, Richard Hills og Rick Assad for betydelig hjelp. Teksten kunne imidlertid ikke ikke ha vært skrevet uten det store og solide arbeidet som vår koordinator Grattan Endicott har lagt ned.

The Drafting Committee – medlemmer:

Max Bavin      Ralph Cohen      oan Gerard

Ton Kooijman      Jeffrey Polisner      William Schoder

Grattan Endicott (koordinator)      John Wignall (leder)

John R. Wignall, MNZM



## Introduksjon til 2007-lovene for duplikatbridge

Lovenes hensikt er å definere korrekt fremgangsmåte og å beskrive passende tiltak når det er avvik fra rett prosedyre. De er ikke primært laget for å straffe feil, men heller for korrigerende av situasjoner der en ikke-feilende side ellers kan bli skadet. Spillere bør være klare for på en god måte å motta en korrigerende eller justert score tildelt av TL. Duplikatbridge har utviklet seg mye de siste ti årene, og det er ikke noe tegn til at dette stopper opp. Komiteens jobb har vært å forsikre seg om at lovene ble oppdatert slik at de håndterte de siste endringene, og å etablere et rammeverk som kan håndtere fremtidig utvikling. TL har fått utvidet skjønnsmuligheten sin ganske mye. Det er færre automatiske straffer; de er erstattet med en oppskrift for korrigerende av en situasjon som uheldigvis er oppstått. Bridge spilles forskjellig i forskjellige land. Lovene gir derfor mer makt til regulerende myndighet til å lage egne regler. Dette er spesielt viktig på området «uvanlige makkeravtaler», som i seg selv er et nytt konsept. Kunstige meldinger er en del av livet, og et forsøk er gjort på å løse problemer – eller la regulerende myndighet løse problemer – som oppstår når noe går galt.

Vi har forsøkt å beskrive ansvarsområdene for regulerende myndigheter, turneringsarrangører og turneringsledere, og gjort det klart at bestemte ansvarsområder kan bli overført eller delegert. Mange overskrifter i 1997-lovene er fjernet for å strømlinjeforme 2007-lovene. Der overskriftene er beholdt, begrenser de ikke hvor mye loven kan brukes; det gjør heller ikke utelattelse av en henvisning. Etablert bruk er beholdt med hensyn til «kan» gjøre (det å ikke gjøre det er ikke galt), «gjør» eller annen imperativ (beskriver rett prosedyre uten å foreslå at brudd skal straffes), «burde» gjøre (å ikke gjøre det er en feil som skader den feilendes rettigheter, men det fører sjelden til straff), «skal» gjøre (den som forbryter seg vil svært ofte kunne få prosedyrestraff) og «må»

gjøre (det sterkeste ordet, en virkelig alvorlig sak). På den annen side er «må ikke» det strengeste forbudet, «bør ikke» er strengt , men ikke så strengt som «kan ikke», som bare er litt svakere enn «må ikke».

For å unngå tvil: Denne introduksjonen og definisjonene er en del av lovene. Til slutt: – med mindre teksten klart viser noe annet – entall inkluderer flertall og vice versa, et kjønn inkluderer begge de andre kjønnene (i norsk).

**DEFINISJONER**

**Alert** – Et signal som gjør motstanderne oppmerksom på at de kan ha behov for en forklaring. Regulerende myndighet kan bestemme hvordan det skal alerteres.

**Benevnelse** – Grand eller farge, angitt i et bud.

**Bet** – Hvert stikk som spillførerens side mangler for å vinne kontrakten (se § 77).

**Blindemann** – 1. Spilleførerens makker. Han blir blindemann når åpningsutspillet er snudd med billedsiden opp. 2. Kortene til spilleførerens makker, etter at de er lagt ned på bordet etter åpningsutspillet.

**Bonus** – Alle poeng som vinnes utover trekkpoengene (se § 77).

**Bud** – En forpliktelse til å vinne minst et spesifisert antall trekk i en angitt farge eller i grand (se også melding).

**Delkontrakt** – En kontrakt hvor summen av trekkverdiene er 90 eller mindre.

**Deltaker** – I en singelturnering: én spiller; i en partturnering: to spillere som er makkere gjennom hele turneringen; i en lagturnering: fire eller flere spillere som spiller på samme lag.

**Dobler** – En melding over en motstanders bud som øker scoren på kontrakten enten den vinnes eller betes (se § 19A og § 77).

**Farge** – En av fire forskjellige grupper av kort i stokken. Hver gruppe består av tretten kort og har et symbol som kjennetegn: spar (♠), hjerter (♥), ruter (♦) og kløver (♣).

**Følge farge** – Spille et kort i samme farge som er spilt ut.

## DEFINISJONER

---

**Giv** – 1. En fordeling av kortene i stokken slik at de danner spillernes fire hender.

2. Kortene som er fordelt, innbefattet meldingsforløpet av og spillet av kortene, alt betraktet som en helhet.

**HM** – Høyre motstander.

**Honnør** – Ess, Konge, Dame Knekt eller Tier.

**Hånd** – Kortene som opprinnelig er gitt en spiller, eller den del av dem som spilleren har igjen.

**International Match Point (IMP)** – En scoringsenhet som tildeles i samsvar med tabellen definert i § 78B.

**Justert resultat** – Et resultat som fastsettes av TL (se § 12), enten poeng fastsatt direkte eller en tildelt score.

**Kontrakt** – En forpliktelse fra spilleførerens side til å vinne et spesifisert antall trekk i den benevnelse som er angitt i siste avgitte bud, udoblet, doblet eller redoblet (se § 22).

**Korrigerings(er)** – De virkemidlene som skal brukes når TL er blitt oppmerksom på en uregelmessighet.

**Kortstokk** – De 52 kortene som bridge spilles med.

**Kunstig melding** – Et bud, doubler eller redobler som ifølge makkerskapsavtale formidler en annen betydning enn et ønske om å spille i angitt benevnelse eller den sist angitte benevnelse, eller en pass som lover mer enn en gitt styrke eller benekter eller lover styrke i en annen farge enn den som er meldt sist. (Unntak: Informasjon som bridge-spillere generelt tar for gitt).

**Lag** – To eller flere par som spiller i forskjellig retning ved forskjellige bord, men for en felles score. (Et lag kan bestå av flere enn fire medlemmer.)

**Makker** – Den spiller som man spiller sammen med mot de to andre spillerne ved bordet.

**Mappe** – 1. En turneringsmappe som beskrevet i § 2.  
2. De fire hendene slik de opprinnelig er gitt og plassert i en turneringsmappe for å spilles i en bestemt sesjon.

**Matchpoint (poeng)** – En enhet som tildeles en deltaker etter sammenligning med én eller flere andre scorer. (Se § 78A).

**Melding** – Ethvert bud, samt dobling, redobling eller pass.

**Meldingsforløp** – 1. Fremgangsmåten som bestemmer sluttkontrakten gjennom en serie av meldinger. Det begynner når den første meldingen er avgitt.  
2. Alle avgitte meldinger (se § 17).

**Motspiller** – En motstander av (den antatte) spillefører.

**Motstander** – En spiller som tilhører den annen side, et medlem av det makkerpar man spiller mot.

**Overstikk** – Hvert stikk som spilleførerens side vinner i tillegg til kontrakten.

**Pass** – En melding som betyr at en spiller i tur ikke velger å avgi noe bud, dobling eller redobling.

## DEFINISJONER

---

**Psykisk melding (dagligtale «psyk(e)» eller «psykisk»)** – overlagt og grovt villedende melding i forhold til håndens honnørstyrke og/eller fargelengder.

**Redobler** – en melding etter en motstanders dobling som øker scoren enten kontrakten vinnes eller betes (se §§ 19B og 77).

**Regelbrudd** – en spillers brudd på lovene eller på reguleringer med hjemmel i lovene.

**Revoke** – (se §§ 61–64).

**Rotasjon** – Rekkefølgen rundt bordet med urviseren for normal tur til å melde eller spille, også rekkefølgen med urviseren som det anbefales at kortene skal gis.

**Runde** – Den del av en sesjon som spilles uten at spillerne forflytter seg.

**Score** – Sum av trekkverdi og bonus, eventuelt verdien av betet, som føres på resultatslippen i henhold til § 77.

**Sesjon** – En lengre periode med spill der det skal spilles et antall spill som er spesifisert av arrangøren. (Det kan være forskjellig betydninger av sesjon i § 4, § 12C2 og § 91.)

**Side** – To spillere som utgjør et makkerpar overfor de to andre spillerne ved et bord.

**Slem** – En kontrakt som forplikter en side til å vinne seks trekk (lilleslem) eller sju trekk (storeslem).

**Soneforhold** – Forutsetningene for tildeling av bonuser og score for betet (se § 77).

**Sortert kortstokk** – En kortstokk der kortene ikke ligger tilfeldig i forhold til hvordan de lå tidligere.

**Spill** – 1. Det å legge et kort fra hånden til et stikk, inkludert det første kortet som er utspillet.

2. De samlede antall spilte kort

3. Perioden spill av kort pågår.

4. Meldinger og spill av en mappe samlet.

**Spillefører** – Den spiller i det paret som avga sluttbudet, som først avga et bud med den benevnelse som sluttkontrakten har. Han blir spillefører når åpningsutspillet er snudd med billedsiden opp. (Se § 54A når det gjelder åpningsutspill utenfor tur.)

**Spillperioden** – Begynner når åpningsutspillet er snudd med billedsiden opp. Spillernes rettigheter og muligheter i spillperioden opphører slik de aktuelle lovene sier. Spillperioden avsluttes når kortene tas ut av mappen til neste spill (eller når siste spill i runden er avsluttet).

**Stikk** – Den enhet som avgjør hvordan utfallet av en kontrakt skal bli. Et korrekt stikk består av fire kort, ett fra hver spiller i rekkefølge, med utspillet som det første.

**Straff** – (Se også «Korrigeringer».) Det er to typer straff: Disiplinærstraff, som blir gitt for å opprettholde orden og god oppførsel (se § 91), og prosedyrestraff (i tillegg til korrigeringer), som TL gir for brudd på fremgangsmåten (se § 90).

**Straffekort** – Et kort som skal behandles etter reglene i § 50.

**Tilbaketrukket** – Meldinger og/eller spill som blir trukket tilbake og erstattet med en annen melding eller spill.

**TL** – Forkortelse for turneringsleder. **HTL** – Hovedturneringsleder.

## DEFINISJONER

---

**Trekk** – Hvert stikk mer enn seks som vinnes av spilleførerens side.

**Trumf** – Hvert kort av den farge kontrakten spilles i, når kontrakten er meldt i farge.

**Tur** – Korrekt tidspunkt for en spiller til å melde eller spille.

**Turnering** – En konkurranse med en eller flere sesjoner.

**Urettmessig informasjon (UI)** – Informasjon som ikke lovlig kan brukes i spillet.

**Uregelmessighet** – Et avvik fra korrekt fremgangsmåte slik den er definert i lovene eller i reglement som er hjemlet i lovene, men ikke begrenset av en spillers regelbrudd.

**Utgang** – En kontrakt hvor summen av trekkverdiene er 100 eller mer.

**Utspill** – Det første kortet som spilles til et stikk.

**Uvedkommende/Urettmessig** – Som ikke er en del av lovlig fremgangsmåte

**Vanvare** – Ikke det spilleren hadde til hensikt å gjøre da det ble gjort, ufrivillig, «håndens feil».

**VM** – Venstre motstander.

**Åpningsutspill** – Kortet som spilles ut til første stikk.



## § 1. KORTSTOKKEN RANGERING AV KORT OG FARGER

Bridge spilles med en kortstokk som inneholder 52 kort, 13 i hver av de fire farger. Fargene rangeres nedover i følgende rekkefølge:

Spar (♠), hjerter (♥), ruter (♦), kløver (♣)

Kortene i hver farge rangeres nedover i følgende rekkefølge:

Ess, Konge, Dame, Knekt, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

## § 2. MAPPER

Til hver giv som skal spilles i en sesjon, brukes det en mappe som inneholder en kortstokk. Hver mappe er nummerert og har fire lommer med plass til de fire hendene som er merket Nord, Øst, Syd og Vest. Mappen er også merket med giver og soneforhold på følgende måte:

Nord Giver	Mappe	1	5	9	13
Øst Giver	Mappe	2	6	10	14
Syd Giver	Mappe	3	7	11	15
Vest Giver	Mappe	4	8	12	16
Ingen i faresonen	Mappe	1	8	11	14
Nord-Syd i faresonen	Mappe	2	5	12	15
Øst-Vest i faresonen	Mappe	3	6	9	16
Alle i faresonen	Mappe	4	7	10	13

Den samme rekkefølgen gjentas for mappene 17–32 og for hver påfølgende serie på 16 mapper. Mapper som ikke er i samsvar med disse forutsetningene, bør ikke brukes. Men hvis slike mapper likevel blir brukt, gjelder de forutsetninger som er avmerket på disse mappene, i den sesjon de brukes.

### § 3. BORDOPPSTILLING

Ved hvert bord spiller det fire spillere, og bordene er nummerert i en rekkefølge som er fastsatt av TL. Hvor Nord er, fastsettes av TL. Spillerne som sitter i de andre kompassretningene inntar sin normale plassering i forhold til Nord.

### § 4. MAKKERE

De fire spillerne ved hvert bord utgjør to makkerpar eller sider, Nord-Syd mot Øst-Vest. I lagturneringer deltar spillerne som lag, og beholder de samme parsammensetningene gjennom en hel runde (unntatt ved utskiftinger som er godkjent av TL). I parturneringer deltar spillerne som par, og beholder den samme parsammensetningen gjennom hele turneringen (unntatt ved utskiftinger som er godkjent av TL). I singelturneringer deltar spillerne enkeltvis, og skifter makker i løpet av sesjonen.

### § 5. TILDELING AV PLOSS

#### A. Startposisjon

TL tildeler hver deltaker (singeldeltaker, par eller lag) en startposisjon ved begynnelsen av sesjonen. Med mindre annet er bestemt, velger hvert medlem av paret eller laget etter gjensidig overenskomst plass blant de plassene de har fått tildelt. Når en spiller først har valgt retning, kan den ikke forandres i løpet av en sesjon uten etter instruks eller godkjenning fra TL.

#### B. Forandring av retning eller bord

Spillerne forandrer sin opprinnelige retning eller flytter til et annet bord i samsvar med TLs instruks. TL er ansvarlig for at instruksene blir klart og tydelig kunngjort, mens hver enkelt spiller er ansvarlig for å flytte til rett tid i samsvar med instruksene, og for å sitte på riktig plass etter hver forflytning.

## § 6. STOKKING OG GIV

### A. Stokkingen

Før spillet begynner, stokkes hver kortstokk grundig. Hvis en av motstanderne ber om det, tas det av.

### B. Giv

Kortene må gis med fremsiden ned, ett kort om gangen, i fire hender med tretten kort i hver. Deretter legges hver hånd med fremsiden ned i sin lomme i mappen. Anbefalt fremgangsmåte er at kortene gis med urviseren.

### C. Begge par representert

Under stokkingen og givene bør en spiller fra hver side være til stede, med mindre TL har gitt andre instruksjoner.

### D. Ny stokking og omgiv

1. Hvis det før meldingsforløpet begynner for noen av sidene, er på det rene at kortene er ukorrekt gitt eller at en spiller kan ha sett fremsiden av et kort fra en annen spillers hånd mens kortene ble stokket og gitt, må det stokkes og gis på nytt. Senere brukes § 16C dersom noen tilfeldigvis får se et kort som tilhører en annen spillers hånd før spillet er slutt (men se § 24). Ethvert ulovlig gitt spill skal annulleres. For alle andre uregelmessigheter gjelder de aktuelle lovparagrafene.
2. Med mindre hensikten med turneringen er omspill av tidligere spilte spill, kan ikke noe resultat av spillet bli stående dersom kortene har vært gitt fra en sortert\* kortstokk uten å ha vært stokket, eller fra en giv som har vært spilt i en tidligere sesjon. (Dette skal ikke hindre arrangementer der det er ønskelig å bytte mapper mellom bord.)
3. Etter bestemmelsene i § 22A må det foretas ny stokking og omgiv når TL krever det av en grunn som er i overensstemmelse med lovene (men se § 86C).

### **E. Turneringsleder kan velge hvordan det skal stokkes og gis**

1. TL kan bestemme at det skal stokkes og gis ved hvert bord umiddelbart før spillet begynner.
2. TL kan selv stokke og gi kortene på forhånd.
3. TL kan la sine assistenter eller andre utpekte hjelpere foreta stokking og giv på forhånd.
4. TL kan bestemme at det skal gis på andre måter, eventuelt på forhånd, for å gi den samme forventningen om tilfeldig giv som under A og B ovenfor.

### **F. Dublering av mapper**

Hvis forutsetningen for turneringen krever det, kan det lages én eller flere nøyaktige kopier av hver opprinnelige giv i samsvar med TLs instruksjer. Når TL gjør dette skal det normalt ikke skje noen omgiv av et spill (selv om TL har myndighet til å kreve omgiv i spesielle tilfeller).

\* En «sortert kortstokk» er en kortstokk der kortene ikke ligger tilfeldig i forhold til hvordan de lå tidligere.

## **§ 7. KONTROLL AV MAPPER OG KORT**

### **A. Plassering av mappen**

Når en mappe skal spilles, blir den plassert midt på bordet og ligger der til spillet er fullført.

### **B. Kortene tas ut av mappen**

1. Hver spiller tar ut av mappen den hånden som svarer til egen kompassretning.
2. Hver spiller teller sine kort med fremsiden ned for å forvise seg om at han har nøyaktig 13. Deretter, og før han melder, må han se på fremsiden av sine kort.

3. Under spillet skal hver av spillerne føre kontroll med sine egne kort og ikke la dem bli blandet med kortene til andre spillere. Ingen av spillerne skal berøre andre kort enn sine egne (men spilleføreren kan spille blindemanns kort i samsvar med § 45) under eller etter spillet, unntatt med TLs godkjenning.

### **C. Kortene legges tilbake i mappen**

Etter at spillet er slutt bør alle spillerne blande sine 13 opprinnelige kort, og deretter legge dem tilbake i den lommen som svarer til egen kompassretning. Senere skal ingen av hendene fjernes fra mappen med mindre en spiller fra hver side, eller TL, er til stede.

### **D. Ansvar for fremgangsmåten**

Spillere som sitter i ro ved et bord i en hel sesjon har hovedansvar for at det er korrekte spilleforhold ved bordet.

## **§ 8. AVVIKLING AV RUNDENE**

### **A. Flytting av mapper og spillere**

1. TL gir spillerne instruksjoner om korrekt flytting av mapper og bevegelse av deltakere.
2. Med mindre TL har bestemt noe annet, er Nord ved hvert bord ansvarlig for å flytte mappene når de er ferdigspilt ved bordet og sørge for at de kommer til riktig bord før neste runde.

### **B. Avslutning av runden**

1. I alminnelighet avsluttes en runde når TL gir signal om at neste runde starter. Men hvis et bord ikke har avsluttet spillet til denne tid, fortsetter runden ved dette bordet helt til spillet er fullført og spillerne har flyttet seg.
2. Når TL utsetter et spill ved et bord, så avsluttes ikke runden for dette spillet og de involverte spillerne før de har spilt spillet ferdig, blitt enige om scoren og registrert den, eller når TL har annullert spillet.

### **C. Avslutning av siste runde og selve sesjonen**

Siste runde i en sesjon og selve sesjonen avsluttes ved hvert bord når spillet av alle mapper som er oppsatt for dette bordet er fullført, og når alle scorerer er registrert uten innvendinger.

## **§ 9. FREMGANGSMÅTEN ETTER EN UREGELMESSIGHET**

### **A. Påpeking av uregelmessigheter**

1. Med mindre lovene forbyr det, kan enhver spiller påpeke en uregelmessighet under meldingsforløpet, uansett om det er spillerens tur til å melde eller ikke.
2. Med mindre lovene forbyr det, kan spillere og hver av motspillerne påtale en uregelmessighet som skjer under spillets forløp. For ukorrekt markerte stikk se § 65B3.
3. Når en uregelmessighet har skjedd, kan ikke blindemann påpeke den så lenge spillet varer, men han kan gjøre det etter at hånden er ferdigspilt. Likevel kan alle spillerne, inklusive blindemann, forsøke å hindre at en annen spiller begår en uregelmessighet (blindemanns rettigheter er regulert i §§ 42 og 43).
4. Det er ingen plikt til å påpeke regelbrudd fra ens egen side (men se § 20F5 om plikten til å rette opp makkers tilsynelatende feil forklaring).

### **B. Når en uregelmessighet er påpekt**

1. (a) TL bør tilkalles med en gang når en uregelmessighet er påpekt.  
(b) Enhver spiller, inklusive blindemann, kan tilkalle TL når en uregelmessighet er påpekt.  
(c) Ved å tilkalle TL mister ikke spilleren noen av de rettigheter han ellers måtte ha.  
(d) Det at en spiller påpeker en uregelmessighet som er begått av egen side, påvirker ikke motstandernes rettigheter.
2. Ingen spiller skal foreta seg noe før TL har forklart alt vedrørende eventuelle korrigeringer.

### **C. For tidlig korrigert uregelmessighet**

Dersom den feilende spilleren korrigerer en uregelmessighet for tidlig, kan det påføre ham ytterligere korrigering (se § 26 om utspillsbegrensninger).

## **§ 10. FASTSETTELSE AV KORRIGERING**

### **A. Retten til å fastsette korrigering**

Det er bare TL som har rett til å fastsette korrigering når dette er aktuelt. Spillerne har ikke på eget initiativ rett til å fastsette (eller gi avkall på – se § 81C5) korrigering.

### **B. Opphevelse av utført/frafalt korrigering**

TL kan godkjenne eller oppheve enhver korrigering som spillerne har gjennomført eller frafalt uten å være instruert av TL.

### **C. Valgmuligheter etter uregelmessigheter**

1. Når lovene gir en valgmulighet etter at en uregelmessighet er skjedd, skal TL forklare alle valgmulighetene som står til rådighet.
2. Hvis en spiller har flere valgmuligheter etter en uregelmessighet, må spilleren gjøre sitt valg uten å rådføre seg med sin makker.
3. Når en uskyldig side har valgmuligheter etter at det er skjedd en uregelmessighet fra motpartens side, er det korrekt å velge det mest fordelaktige alternativet.
4. Med de begrensningene som fremgår av § 16D2 er det korrekt av den feilende side, etter korrigering av et regelbrudd, å velge meldinger og spill som er fordelaktige for deres side, selv om de dermed synes å tjene på eget regelbrudd (men se §§ 27 og 50).

## § 11. TAP AV RETTEN TIL KORRIGERING

### A. Ved tiltak av den ikke-feilende side

Retten til korrigeringsrett av en uregelmessighet kan forspilles hvis en av spillerne på den ikke-feilende side gjør noe som helst før TL er tilkalt. TL dømmer at retten til korrigeringsrett er forspilt for eksempel når den ikke-feilende side kan ha fått gevinst av noe en motstander har gjort i uvitenhet om innholdet i den aktuelle lovbestemmelsen.

### B. Straff etter at retten til korrigeringsrett er forspilt

Selv om retten til korrigeringsrett er forspilt ifølge loven, kan TL fastsette en prosedyrestraff (se § 90).

## § 12. TURNERINGSLEDERENS MYNDIGHET TIL Å BRUKE SKJØNN

### A. Retten til å fastsette et justert resultat

På anmodning fra en spiller innenfor tidsfristen i § 92B, eller på eget initiativ, kan TL fastsette et justert resultat når lovene gir ham myndighet til det (for lagturneringer se § 86). Dette omfatter:

1. TL kan fastsette et justert resultat når denne finner at lovene ikke gir tilstrekkelig erstatning til en ikke-feilende deltaker for en bestemt type regelbrudd begått av en motstander.
2. TL fastsetter poeng direkte hvis det ikke er mulig å foreta noen korrigeringsrett som kan føre til normalt spill av mappen (se C2 nedenfor).
3. TL kan fastsette et justert resultat hvis det er gjennomført en ukorrekt korrigeringsrett etter en uregelmessighet.

### B. Formålet med justering av resultat

Formålet med justering av resultat er å gi erstatning for skade som en ikke-feilende side er påført, og å frata feilende side fordel som de har fått på grunn av sitt regelbrudd. Skade er påført dersom en ikke-feilende side, på grunn av regelbruddet, får et dårligere resultat på et spill enn de kunne forvente ut fra situasjonen umiddelbart før regelbruddet (men se C1(b)).



2. TL kan ikke fastsette et justert resultat med den begrunnelsen at korrigeringen som er fastsatt i lovene, enten er urimelig streng eller fordelaktig for noen av sidene.

### C. Fastsettelse av justert resultat

1. (a) Når disse lovene gir TL myndighet til å justere et resultat etter en uregelmessighet, og det er mulig for ham å fastsette en korrigert score istedenfor den som faktisk ble oppnådd, gjør han det. Den justerte scoren erstatter den som faktisk ble oppnådd på spillet.
  - (b) Hvis den ikke-feilende side – etter uregelmessigheten – har bidratt til sin egen skade med en alvorlig feil (uten sammenheng med regelbruddet) eller med vill eller spekulativ aktivitet etter uregelmessigheten, får den ved korrigeringen av score ikke erstatning for den delen av skaden som er selvpåført. Den feilende side bør imidlertid bli tildelt den scoren som ville vært en normal følge av regelbruddet.
  - (c) For å gi et mest mulig rettferdig resultat kan, dersom regulerende myndighet ikke forbyr det, en justert score bli vektet for å gjenspeile flere mulige resultater.
  - (d) Dersom det er svært mange mulige resultater, eller de ikke er lette å se, kan TL fastsette resultatet direkte.
  - (e) Regulerende myndighet kan bestemme at man kan bruke hele eller deler av nedenstående prosedyre istedenfor (c):
    - (i) Den score ikke-feilende side tildeles istedenfor aktuell score er den beste scoren som ville vært sannsynlig dersom uregelmessigheten ikke hadde skjedd.
    - (ii) For feilende side er scoren den mest ugunstige som kan være sannsynlig.
  - (f) Scorene som tildeles de to sidene behøver ikke balansere hverandre.

2. (a) Når det på grunn av en uregelmessighet ikke kan oppnås noen score (og se C1(d)), tildeler TL poeng direkte i samsvar med ansvaret for uregelmessigheten: middels minus (høyst 40% av det maksimalt oppnåelige antall poeng i partturnering) til en spiller som har ansvar for uregelmessigheten; middels (50% i partturnering) til en spiller som bare delvis har ansvar for uregelmessigheten; middels pluss (minst 60% i partturnering) til en spiller som overhodet ikke har noe ansvar for uregelmessigheten.  
(b) Når TL fastsetter poeng direkte som middels pluss eller minus i form av IMP, er denne scoren normalt pluss eller minus 3 IMP, men dette kan endres slik det er tillatt i § 86 A.  
(c) Ovenstående endres for en ikke-feilende deltaker som i sesjonen oppnår en gjennomsnittlig score bedre enn 60% og for en feilende deltaker som tilsvarende oppnår en score dårligere enn 40% (eller tilsvarende i IMP). Slike deltakere tildeles den gjennomsnittlige score de har oppnådd på de øvrige spillene i sesjonen.
3. I singelturneringer gjennomfører TL korrigeringer i henhold til disse lovene, og tildeler justerte resultater likt til begge spillerne på feilende side selv om bare en av dem er ansvarlig for uregelmessigheten. Men TL skal ikke tildele prosedyrestraff til makkeren til den feilende spiller hvis han mener at makkeren ikke har noe ansvar for uregelmessigheten.
4. Når TL tildeler justerte resultater som ikke balanserer hverandre i en utslagsturnering, beregnes scoren for hver deltaker separat, og gjennomsnittet av scorene tildeles hver av dem.

### § 13. UKORREKT ANTALL KORT

#### A. TL anser at spillet kan spilles normalt

Når TL finner at én eller flere hender har inneholdt et ukorrekt antall kort (men se § 14), og en spiller med en ukorrekt hånd har avgitt en melding, kan TL dømme at spillet etter oppretting av hendene skal spilles uten endring av meldingene. TL kan tildele en justert score etter spillet.

### **B. Justert score og mulig straff**

Ellers skal TL når det er avgitt en melding tildele en justert score og han kan straffe en feilende spiller.

### **C. Når spillet er fullført**

Når man etter at spillet er fullført, finner at én spillers hånd opprinnelig hadde mer enn 13 kort og en annen spillers hånd færre (men se § 13F), må resultatet annulleres og en justert score må tildeles (§ 86 A kan gjelde). En feilende spiller kan få prosedyrestraff.

### **D. Ingen melding avgitt**

Dersom en spiller har et ukorrekt antall kort og ingen melding er avgitt på hans hånd:

1. TL skal korrigere avviket. Hvis ingen av spillerne dermed har sett noen annen spillers kort, skal TL forlange at mappen blir spilt på normal måte.
2. Når TL kommer frem til at én eller flere lommer i mappen har inneholdt et ukorrekt antall kort, og når det etter at mappen er rekonstruert i sin opprinnelige tilstand, viser seg at en spiller har sett ett eller flere kort av en annen spillers hånd, og hvis TL konkluderer med:
  - (a) at det er sannsynlig at normal budgivning eller spill ikke vil bli forstyrret av UI, så tillater TL at mappen blir spilt og scoret på normal måte. Dersom TL deretter kommer til at resultatet likevel er påvirket av UI, skal han justere scoren. Feilende spiller kan få prosedyrestraff.
  - (b) at UI er vesentlig nok til å hindre normal budgivning eller spill, skal TL fastsette poengene direkte, og TL kan også straffe en feilende spiller.

### **E. Plassering og flytting av kort**

Når TL etter lovene krever at spillet fortsetter så er plassering og flytting av kort UI for makkeren til den spilleren som hadde feil antall kort.

### **F. Ekstra kort**

Ethvert ekstra kort som ikke tilhører den aktuelle given, fjernes når det blir funnet. Meldinger og spill fortsetter upåvirket. Dersom et slikt kort har vært spilt til et avsluttet stikk, kan det bli tildelt en justert score.

## **§ 14. MANGLENDE KORT**

### **A. Ufullstendig hånd oppdaget før spillet begynner**

Når det før åpningsutspillet er snudd med fremsiden opp, oppdages at en eller flere hender har mindre enn 13 kort og ingen hånd har mer enn 13 kort, skal TL lete etter hvert enkelt manglende kort og:

1. Hvis kortet blir funnet, blir det satt tilbake i den mangelfulle hånden.
2. Hvis kortet ikke kan finnes, rekonstruerer TL given ved å bytte ut den mangelfulle kortstokken med en ny.
3. Meldinger og spill fortsetter som normalt uten endring i avgitte meldinger. Den rekonstruerte hånden anses å ha inneholdt alle sine kort hele tiden.

### **B. Ufullstendig hånd oppdaget etter at spillet er begynt**

Når det etter at åpningsutspillet er snudd (inntil slutten av korreksjonsperioden) oppdages at en eller flere hender har mindre enn 13 kort og ingen hånd har mer enn 13 kort, skal TL lete etter hvert enkelt manglende kort og:

1. Hvis kortet blir funnet blant de kortene som er spilt, brukes § 67
2. Hvis kortet blir funnet et annet sted, blir det satt tilbake i den mangelfulle hånden. Det kan bli korrigeringer og/eller straff (se 4 nedenfor).
3. Hvis kortet ikke blir funnet, byttes den mangelfulle kortstokken ut med en ny, og det kan bli korrigeringer og/eller tildeling av straff (se 4 nedenfor).

4. Kort som settes tilbake i en hånd under betingelsene i seksjon B av denne paragrafen, anses å ha tilhørt den mangelfulle hånden hele tiden. De kan bli straffekort (§ 50), og unnlatelse av å ha spilt dem, kan innebære revoke.

### **C. Informasjon fra tilbakesetting av et kort**

Kunnskap om tilbakesetting av et kort er UI for makker til den spilleren som hadde en ufullstendig hånd.

## **§ 15. SPILL AV FEIL MAPPE**

### **A. Spillerne har ikke spilt spillet tidligere**

Hvis spillerne spiller et spill som de ikke skal spille i den aktuelle runde (men se C):

1. Normalt tillater TL at scoren blir stående dersom ingen av de fire spillerne har spilt spillet tidligere.
2. TL kan kreve at de to parene spiller det riktige spillet mot hverandre senere.

### **B. Én eller flere spillere har spilt spillet tidligere**

Hvis noen spiller et spill som han har spilt tidligere, enten mot riktige motstandere eller mot andre, blir score nummer to på dette spillet annullert for begge sider. TL skal i så fall fastsette poeng direkte for de deltakerne som på denne måte ble fratatt muligheten til å oppnå en gyldig score.

### **C. Feilen oppdages under meldingsforløpet**

Hvis TL under meldingsforløpet oppdager at noen spiller et spill som vedkommende etter planen ikke skal spille i den aktuelle runden, skal TL annullere meldingsforløpet, forvise seg om at deltakerne sitter på korrekt plass, og at de er informert om sine rettigheter så vel i den aktuelle som i de påfølgende runder. Et nytt meldingsforløp begynner. Spillerne må gjenta meldingene fra det første meldingsforløpet. Hvis

noen melding avviker fra tilsvarende melding i første meldingsforløp, skal TL annullere spillet. Hvis ikke fortsetter meldingene og spillet på normal måte. TL kan tildele prosedyrestraff (og en justert score) dersom han mener at en side med hensikt har forsøkt å hindre normalt spill av mappen.

## § 16. LOVLIG OG URETTMESSIG INFORMASJON

### A. Spillernes bruk av informasjon

1. En spiller kan bruke informasjon i meldinger og spill dersom:
  - (a) den kommer fra lovlige meldinger og spill av det aktuelle spillet (inkludert ulovlige meldinger og spill som er akseptert) og den ikke er påvirket av UI fra andre kilder; eller
  - (b) det er lovlig informasjon fra en tilbaketrukket handling (se D); eller
  - (c) det er informasjon som er spesifisert som lovlig i en lovparagraf eller en reglementsbestemmelse, eller kommer fra lovlige prosedyrer i henhold til disse lovene eller reglementsbestemmelser, når annet ikke er bestemt (men se B1 nedenfor); eller
  - (d) det er informasjon som spilleren hadde før han tok kortene ut av mappen (§ 7B) og lovene ikke forbyr bruken av denne informasjonen.
2. Spillere kan også ta hensyn til hvordan de tror de ligger an, motstandernes væremåte og enhver bestemmelse i turneringens reglement.
3. Ingen spiller kan basere en melding eller et spill på annen informasjon (slik informasjon er uvedkommende for spillet).
4. Dersom et brudd på disse bestemmelsene fører til skade, skal TL tildele justert score etter bestemmelsene i § 12 C.

## B. Urettmessig informasjon fra makker

1. (a) Etter at en spiller har gitt sin makker UI som kan antyde en bestemt melding eller et spill, for eksempel med en bemerkning, et spørsmål, svar på et spørsmål, en uventet\* alert eller manglende alert, markert nøling, unormal hastighet, spesielt ettertrykk, tonefall, gester, bevegelser eller andre spesielle atferdstrekk, kan ikke makkeren blant logiske alternativer velge et alternativ som påviselig kunne blitt foreslått fremfor et annen av UI  
(b) Logisk alternativ er et alternativ som en stor andel av spillere på samme nivå som spilleren, og som bruker de samme metodene som spilleren, vil vurdere seriøst, og det antas at noen ville ha valgt dette alternativet.
2. Hvis en spiller mener at en motstander har gitt sin makker urettmessig informasjon, og at dette muligens kan skade spillerens side, kan han – med mindre regulerende myndighet forbyr det (den kan kreve at TL tilkalles straks) – umiddelbart gjøre oppmerksom på at han reserverer seg rett til å tilkalle TL senere. (Motstanderne bør omgående tilkalle TL hvis de bestrider at det kan ha vært formidlet UI.)
3. Når en spiller har vektig grunn til å tro at en motstander som hadde et logisk alternativ, har valgt en handlemåte som kan ha vært antydnet ved urettmessig informasjon, bør denne tilkalle TL ved spilllets slutt.\*\* TL skal tildele et justert resultat (se § 12C) hvis han mener at et regelbrudd har ført til en fordel for feilende side.

## C. UI fra andre kilder

1. Når en spiller tilfeldigvis får UI om en mappe han spiller eller ennå ikke har spilt, bør TL straks gjøres oppmerksom på det, og helst av den som har mottatt informasjonen. UI kan for eksempel komme fra å se på en feil hånd, ved å høre meldinger, resultater eller bemerkninger; eller ved å se kort ved et annet bord, eller ved å se et kort som tilhører en annen spiller ved eget bord før meldingsforløpet begynner.

2. Hvis TL mener at informasjonen kan hindre normalt spill, kan han før noen har meldt:
  - (a) forandre spillernes posisjoner rundt bordet, hvis turneringsformen og utregningsmåten tillater det, slik at en spiller som har informasjon om en bestemt hånd, får denne hånden; eller
  - (b) bestemme at spillet skal gis på nytt for disse deltakerne hvis turneringsformen tillater det; eller
  - (c) tillate at spillet fullføres, men være klar til å gi en justert score dersom han mener at UI har påvirket resultatet; eller
  - (d) fastsette poeng direkte.
3. Hvis spilleren får UI etter at den første meldingen er avgitt og før spillet er spilt ferdig, følger TL prosedyren i 2(c).

#### **D. Informasjon fra meldinger og spill som blir trukket tilbake**

Når en melding eller et spill er blitt trukket tilbake etter bestemmelsene i lovene:

1. All informasjon som kommer fra en tilbaketrasket handling er lovlig for en ikke-feilende side, uansett om det er deres egen eller motstandernes handling.
2. For en feilende side er informasjon som fremkommer både ved egen tilbaketrasket handling og en tilbaketrasket handling fra motstanders side, UI. En spiller fra den feilende siden kan derfor ikke blant logiske alternativer velge et som påviselig kan være foreslått av UI fremfor et annet logisk alternativ.

\* dvs. uventet i forhold til grunnlaget for aksjonen.

\*\* det er ikke et regelbrudd å tilkalle TL tidligere eller senere.



## § 17. MELDINGSFORLØPETS VARIGHET

### A. Meldingsforløpet begynner

Meldingsforløpet på et spill begynner for en side når én av spillerne i makkerparet tar kortene sine ut av mappen.

### B. Den første meldingen

Den første meldingen avgis av den spilleren som på mappen er angitt som giver.

### C. Påfølgende meldinger

Spilleren på giverens venstre side avgir neste melding, og deretter hver spiller i tur og orden med urviseren.

### D. Kort fra feil mappe

1. En melding blir annullert dersom den blir avgitt av en spiller som har tatt kort fra feil mappe.
2. Etter å ha sett på den rette hånden, melder den feilende spilleren på nytt og meldingene fortsetter normalt derfra. Dersom VM har rukket å melde etter meldingen som ble annullert, skal TL tildele poeng direkte dersom den feilendes nye melding avviker\* fra den som ble annullert (VM må gjenta sin melding). TL tildeler poeng direkte dersom den feilendes makker har meldt før feilen ble oppdaget.
3. Når spillet som den feilende tok opp kortene fra skal spilles, skal TL tillate at spillet spilles som normalt hvis den feilende gjentar sin opprinnelige melding. Hvis meldingen den feilende avgir avviker\* på noen måte, skal TL fastsette poeng direkte.
4. Prosedyrestraff (§ 90) kan ilegges i tillegg til korrigeringer etter 2 og 3 ovenfor.

### **E. Avslutning av meldingsforløpet**

1. Meldingene og meldingsforløpet avsluttes slik det er bestemt i § 22.
2. Når en melding blir fulgt av tre passer, og en av passene ble avgitt utenfor tur, blir ikke meldingsforløpet avsluttet hvis en av spillerne derved blir berøvet sin rett til å melde i den aktuelle melderunden. Når dette skjer, går meldingene tilbake til den spiller som mistet sin tur. Alle påfølgende passer blir annullert, og meldingene fortsetter som om det ikke hadde skjedd noen uregelmessighet. § 16D gjelder for de tilbaketrunkne passmeldingene. Alle spillere som har passet utenfor tur er feilende.

\* For eksempel: En ny melding avviker dersom den har en annen betydning eller hvis den er psykisk

## **§ 18. BUDENE**

### **A. Korrekt form**

Et bud angir et antall trekk (stikk utover 6) fra en til sju og en benevnelse (pass, dobler og redobler er meldinger, men ikke bud).

### **B. Opphevelse av et bud**

Et bud opphever et foregående bud hvis det angir samme antall trekk i en høyere rangerende benevnelse, eller et høyere antall trekk i en hvilken som helst benevnelse.

### **C. Tilstrekkelig bud**

Et bud som opphever det siste foregående budet, er et tilstrekkelig bud.

### **D. Utilstrekkelig bud**

Et bud som ikke opphever det siste foregående budet, er et utilstrekkelig bud.

### **E. Rangering av benevnelser**

Rangeringen av benevnelserne er i synkende rekkefølge: grand, spar, hjerter, ruter, kløver.

### **F. Andre metoder**

Regulerende myndighet kan tillate andre meldemetoder.

## **§ 19. DOBLINGER OG REDOBLINGER**

### **A. Doblinger**

1. En spiller kan bare doble det sist avgitte bud. Dette budet må være avgitt av en motstander, og det må ikke ha kommet andre meldinger enn pass imellom.
2. En spiller som dobler, skal ikke nevne antall trekk eller benevnelse. Den eneste korrekte form er å bruke det ene ordet «dobler».\*\*
3. Hvis en spiller som dobler nevner feil bud, eller feil antall trekk eller feil benevnelse, blir det å betrakte som om han har doblet det faktisk avgitte bud. (§ 16 om UI kan bli brukt.)

### **B. Redobliger**

1. En spiller kan bare redoble den sist avgitte dobling. Denne doblingen må være avgitt av en motstander, og det kan ikke ha kommet andre meldinger enn pass imellom.
2. En spiller som redobler, skal ikke nevne antall trekk eller benevnelse. Den eneste korrekte form er å bruke det ene ordet «redobler».
3. Hvis en spiller som redobler nevner det doblede bud på feil måte, nevner feil antall trekk eller feil benevnelse, blir det å betrakte som om han har redoblet det faktisk avgitte bud. (§ 16 om UI kan bli brukt.)

### **C. Opphevelse av dobling eller redobling**

Enhver dobling eller redobling blir opphevet av et påfølgende lovlig bud.

### **D. Scoring av doblett eller redoblet kontrakt**

Hvis et doblett eller redoblet bud ikke etterfølges av et lovlig bud, forhøyes scoren som angitt i § 77.

## **§ 20. GJENTAKELSE OG FORKLARING AV MELDINGER**

### **A. Når meldingen ikke er tydelig oppfattet**

En spiller kan straks kreve at en melding blir gjort tydeligere dersom han er i tvil om hva som er meldt.

### **B. Gjentakelse av meldingene under meldingsforløpet**

Under meldingsforløpet har enhver spiller rett til å få alle tidligere meldinger gjentatt\* når spilleren er i tur til å melde, med mindre spilleren ifølge lovene er nødt til å passe. Også alerter skal tas med når man gjentar meldingene. En spiller kan ikke be om en delvis gjentakelse av foregående meldinger, og kan heller ikke stanse gjentakelsen før den er fullført.

### **C. Gjentakelse etter avsluttende pass**

1. Etter den avsluttende pass har hver av motspillerne rett til å spørre om hvem som har åpningsutspillet (se §§ 47E og 41).
2. Spilleføreren\*\* og hver av motspillerne kan, første gang det er deres tur til å spille, be om at alle foregående meldinger blir gjentatt\* (se §§ 41B og 41C). Som i B kan ikke spilleren be om delvis gjentakelse eller stanse den før den er fullført.

### **D. Hvem kan gjenta meldingsforløpet**

En forespørsel om å få gjentatt\* meldingene skal kun besvares av en motstander.

### **E. Korrigering av feil i gjentakelsen**

Alle spillerne, også blindemann eller en spiller som ifølge lovene er nødt til å passe, er ansvarlige for at eventuelle feil i gjentakelsen\* blir rettet omgående (se § 12C1 når en ukorrigert gjentakelse fører til skade).

### **F. Forklaring av meldinger**

1. Under meldingsforløpet og før den avsluttende pass kan enhver spiller be om forklaring på motstandernes meldinger, men bare når det er hans tur til å melde. Han har rett til forklaring av avgitte meldinger og av andre aktuelle meldinger som ikke er avgitt. Han har rett til å få vite betydningen av valgene som er gjort når de er deler av makkerskapsavtaler. Unntatt på instruks fra TL, skal svaret gis av makkeren til den spilleren som har avgitt den meldingen det spørres om. Makkeren til en spiller som stiller et spørsmål, kan ikke komme med oppfølgingsspørsmål før det er hans tur til å spille eller melde. § 16 kan bli brukt, og regulerende myndighet kan fastsette regler om skriftlige svar.
2. Etter den avsluttende pass og gjennom hele spillet, kan hver av motspillerne be om forklaring av en motstanders meldinger når det er hans egen tur til å spille. Når det er spilleførers eller blindemanns tur å spille, kan spillefører be om forklaring på en motstanders melding eller på motstandernes spilleavtaler. Forklaringer må bli gitt på samme måte som under 1 og av makkeren til den spilleren hvis melding eller spill skal forklares.
3. Under 1 og 2 ovenfor kan det stilles spørsmål om en enkelt melding, men § 16B kan bli brukt.
4. Hvis en spiller etterpå blir klar over at han selv har gitt en feilaktig eller ufullstendig forklaring, må han omgående tilkalle TL. TL anvender § 21B eller § 40B4.

5. (a) En spiller, hvis makker har gitt en feilaktig forklaring, må ikke korrigere feilen under meldingsforløpet. Han må heller ikke indikere på noen måte at det er begått noen feil. «Feilaktig forklaring» inkluderer manglende alert eller opplysning etter krav i bestemmelsene for turneringen, eller en alert (eller opplysning) som ikke kreves i bestemmelsene for turneringen.
- (b) Spilleren må tilkalle TL og informere sine motstandere dersom han mener at makkers forklaring er feil (se § 75), men bare ved første lovlige anledning, som er:
- (i) for en motspiller etter at spillet er slutt.
  - (ii) for spillefører eller blindemann etter den avsluttende pass.
6. Dersom TL dømmer at en spiller har basert en handling på feilinformasjon fra en motstander, se § 21 og § 47E for rett prosedyre.

### **G. Feilaktig prosedyre**

1. Det er ukorrekt å stille et spørsmål bare for å hjelpe makker.
2. En spiller kan ikke bruke sitt eget systemkort og sine egne notater under meldingsforløpet eller spillet, unntatt når regulerende myndighet tillater det, men se § 40B2(b).\*\*\*

\* Når det ikke meldes muntlig, må svareren forsikre seg om det er klart for den motstanderen som spør hvilke meldinger som er avgitt.

\*\* Spilleførers første tur til å spille er fra blindemann dersom han ikke har akseptert et utspill fra feil hånd.

\*\*\* I Norge er det laget «Regler for bruk av systemkort».

## § 21. MELDING BASERT PÅ UKORREKTE OPPLYSNINGER

### A. Melding basert på egen misforståelse

Det gis ingen korrigering eller erstatning til en spiller som handler på grunnlag av egen misforståelse.

### B. Melding basert på ukorrekte opplysninger fra en motstander

- (a) Helt til meldingsforløpet er avsluttet og forutsatt at spillerens makker ikke har avgitt noen påfølgende melding, kan en spiller endre en melding uten andre følger for hans side når TL dømmer at beslutningen om å avgi meldingen kan ha vært påvirket av feilinformasjon fra en motstander (se § 17E). Unnlatelse av omgående å alertere en melding som kreves alertert av regulerende myndighet, er feilinformasjon.

(b) TL skal anta at det er feil forklaring og ikke feil melding, når han mangler bevis for at det er feil melding
- Når en spiller velger å forandre sin melding på grunn av ukorrekte opplysninger (som under 1. ovenfor), kan denne spillers VM i sin tur forandre en eventuell påfølgende melding uten andre korrigeringer med mindre TL når spillet er slutt finner at motstanderens tilbaketrukne melding har formidlet informasjon som har ført til skade for den ikke-feilende side. § 16D skal da brukes.
- Når det er for sent å forandre en melding og TL finner at feilende side har fått en fordel på grunn av feilinformasjonen, skal han tildele et justert resultat.

## § 22. FREMGANGSMÅTEN ETTER AT MELDINGENE ER AVSLUTTET

### A. Avslutning av meldingene

Meldingene avsluttes når:

- Alle fire spillerne melder pass (men se § 25). Hendene legges tilbake i mappen uten at det spilles. Det skal ikke gis om igjen.

## § 23. OPPMERKSOMHET PÅ MULIG SKADE

---

2. En eller flere av spillerne har avgitt bud, og det er tre passer i korrekt rekkefølge etter det siste budet. Det siste budet blir kontrakten (men se § 19D).

### **B. Avslutning av meldingsforløpet**

1. Meldingsforløpet avsluttes når – etter at meldingene er slutt som beskrevet i A2 – en av motspillerne gjør et utspill med billedsiden opp (dersom utspillet er utenfor tur, se § 54). Perioden mellom at meldingene er slutt og at meldingsforløpet er slutt kalles «oppklaringsperioden».
2. Hvis ikke noen spiller avgir et bud (se A1), avsluttes meldingsforløpet når alle fire hender er lagt tilbake i mappen.

## § 23. OPPMERKSOMHET PÅ MULIG SKADE

Når TL mener at en feilende spiller da uregelmessigheten ble begått, kunne ha visst at uregelmessigheten kunne skade den ikke-feilende side, skal TL forlange at meldingene og spillet fortsetter (hvis det ikke allerede er fullført). Når spillet er fullført, skal TL tildele en justert score dersom han kommer frem til at den feilende side tjente på uregelmessigheten\*.

\* Som f.eks ved makkerens tvungne pass.

## § 24. KORT SOM ER VIST ELLER SPILT UT UNDER MELDINGSFORLØPET

Når TL finner at en spiller under meldingsforløpet ved en feil har forårsaket at ett eller flere av hans kort er kommet i en posisjon med fremsiden synlig for hans makker, skal TL forlange at kortet eller kortene blir lagt på bordet med fremsiden opp og blir liggende slik til meldingsforløpet er avsluttet. Informasjon fra slike kort er UI for feilende side og lovlig for den ikke-feilende side. Hvis den feilende spiller blir spillefører eller blindemann settes kortene tilbake på hånden. Hvis den feilende blir motspiller, blir alle slike kort straffekort (se § 50). Dessuten:



**A. Lavt kort som ikke er spilt ut for tidlig**

Hvis det dreier seg om et enkelt kort med rang lavere enn honnør, og det ikke er spilt ut for tidlig, blir det ingen annen korrigering.

**B. Et enkelt honnørkort eller et for tidlig utspilt kort**

Hvis det er et honnørkort som er vist eller et hvilket som helst kort som er spilt ut for tidlig, må den feilendes makker passe neste gang det er hans tur til å melde (se § 23 om pass som skader den ikke-feilende side).

**C. To eller flere kort er fremvist**

Hvis to eller flere kort (uansett størrelse) er fremvist, må den feilendes makker passe neste gang det er hans tur til å melde (se § 23 om pass som skader den ikke-feilende side).

**§ 25. LOVLIG OG ULOVLIG ENDRING AV MELDING**

**A. Melding avgitt i vanvare**

1. Helt til hans makker har meldt, kan en spiller bytte ut en melding avgitt i vanvare med den meldingen spilleren hadde planlagt å avgi, men bare hvis han gjør det eller forsøker å gjøre det uten pause for å tenke seg om. Den siste meldingen (den han hadde til hensikt å avgi) blir stående og behandles etter aktuelle paragrafer.
2. En melding kan ikke endres etter at spillerens makker har avgitt en etterfølgende melding.
3. Dersom meldingene avsluttes før de når spillerens makker, kan ingen endring gjøres etter at meldingsforløpet og oppklaringsperioden er slutt (se § 22 ).
4. Dersom en erstatningsmelding blir tillatt, kan VM endre den meldingen han avga etter den første meldingen. Informasjon fra denne meldingen er lovlig for spillerens egen side og UI for siden til den spilleren som fikk endre sin melding. Det er ingen annen korrigering.

**B. Melding avgitt «med hensikt»**

1. En melding som endres i strid med bestemmelsene i A, kan bli akseptert av den feilendes VM. (Den er akseptert dersom VM med hensikt melder over den.) Den første meldingen er dermed trukket tilbake, den siste meldingen blir stående og meldingene fortsetter.
2. Unntatt som beskrevet i 1 blir en endring som ikke er tillatt etter A opphevet, og den første meldingen gjelder.
3. § 16D gjelder for tilbaketrunkne meldinger.

**§ 26. TILBAKETRUKKET MELDING – UTSPILLSSTRAFF**

Når en feilende spiller trekker tilbake en melding og velger å avgi en annen\* melding som sin endelige i denne tur, vil følgende skje dersom han blir motspiller:

**A. Meldingen henviste til en bestemt farge**

Hvis den tilbaketrunkne melding henviste til en bestemt farge eller bestemte farger, og:

1. Hvis hver slik farge senere blir vist lovlig i meldingsforløpet av den samme spilleren, blir det ingen utspillsstraff, men se § 16D.
2. Hvis noen farge ikke blir vist lovlig av samme spiller senere i meldingsforløpet, kan spillefører første gang den feilendes makker har utspillet (det kan være åpningsutspillet) enten:
  - (a) Forlange at den feilendes makker spiller en slik farge (hvis det er mer enn én slik farge, én bestemt av disse farger), eller
  - (b) Forby den feilendes makker å spille ut i (en) slik farge. Forbudet gjelder så lenge han beholder utspillet.

## **B. Andre meldinger som trekkes tilbake**

Når det gjelder andre meldinger som blir trukket tilbake, kan spillførereren forby den feilendes makker å spille ut en hvilken som helst farge første gang han skal spille ut, innbefattet åpningsutspillet. Et slikt forbud gjelder så lenge han har utspillet.

\* En melding gjentatt med en helt annen betydning, er en annen melding.

## **§ 27. UTILSTREKKELIG BUD**

### **A. Godtagelse av utilstrekkelig bud**

1. Ethvert utilstrekkelig bud kan bli godtatt (behandlet som lovlig) dersom den feilendes VM velger å gjøre det. Hvis denne spilleren melder, er det automatisk godtatt.
2. Hvis en spiller avgir et utilstrekkelig bud utenfor tur, brukes § 31.

### **B. Utilstrekkelig bud som ikke blir godtatt**

Hvis et utilstrekkelig bud avgitt i riktig tur ikke blir godtatt (se A), skal det rettes til en lovlig melding (men se 3 nedenfor). Deretter

1. (a) dersom det utilstrekkelige budet erstattes med et bud med samme benevning på laveste lovlige nivå og både det utilstrekkelige budet og det nye budet ifølge TLs mening utvilsomt ikke er kunstig fortsetter meldingsforløpet uten ytterligere korrigerings. § 16D skal ikke anvendes, men se D nedenfor.
- (b) dersom, unntatt som i (a), det utilstrekkelige budet erstattes med en lovlig melding som ifølge TLs mening har samme betydning\* som, eller mer nøyaktig betydning\* enn det utilstrekkelige budet (det vil si betydning som i sin helhet omfattes av mulige betydninger av det utilstrekkelige budet) fortsetter meldingsforløpet uten ytterligere korrigerings, men se D nedenfor.

2. unntatt som tillatt i B1 ovenfor, dersom det utilstrekkelige budet erstattes med et tilstrekkelig bud eller pass må den feilendes makker passe hver gang det er hans tur til å melde. Utspillsrestriksjoner etter § 26 kan bli brukt, og se § 23.
3. unntatt som tillatt i B1(b) ovenfor, dersom den feilende spiller forsøker å erstatte det utilstrekkelige budet med dobler eller redobler kanselleres denne meldingen. Den feilende spilleren må erstatte det utilstrekkelige budet som tillatt ovenfor og hans makker må passe resten av meldingsforløpet. Utspillsrestriksjoner etter § 26 kan bli brukt, og se § 23.
4. dersom den feilende spilleren forsøker å erstatte det utilstrekkelige budet med et annet utilstrekkelig bud bruker TL B3 ovenfor med mindre VM godtar det siste utilstrekkelige budet som tillatt i A.

### **C. For tidlig retting av utilstrekkelig bud**

Hvis den feilende spiller erstatter sitt utilstrekkelige bud før TL har opplyst om aktuelle korrigeringer, og det utilstrekkelige budet ikke blir godtatt etter reglene i A, så blir det siste budet stående. TL bruker den aktuelle bestemmelsen ovenfor.

### **D. Ikke-feilende side er skadet**

Når TL har brukt B1 ovenfor og etter at spillet er slutt mener at det kunne blitt et annet resultat uten hjelpen fra det utilstrekkelige budet, og som en konsekvens av dette at ikke-feilende side er skadelidende (se § 12B1), skal han tildele et justert resultat på spillet. Han skal da søke å tildele et resultat så nær som mulig det sannsynlige resultatet på spillet dersom det ikke hadde vært avgitt noe utilstrekkelig bud.

\* Betydningen av (tilgjengelig informasjon fra) en melding omfatter både hva meldingen viser og hva den benekter.

## **§ 28. MELDING BETRAKTES SOM AVGITT I TUR**

### **A. Tvungen pass fra HM**

En melding blir betraktet som avgitt i rett tur når en spiller melder når det er HMs tur til å melde, dersom denne motstanderen ifølge lovene er tvunget til å passe.

### **B. Melding av spiller i tur annullerer melding utenfor tur**

En melding blir betraktet som avgitt i rett tur når den avgis av den spiller som stod i tur til å melde før det er fastsatt korrigeringer for meldingen utenfor tur avgitt av en motstander. Å avgi en slik melding fjerner retten til korrigering for uregelmessigheten, og meldingene fortsetter som om motstanderen ikke hadde meldt ved denne anledning, men § 16D2 gjelder.

## **§ 29. FREMGANGSMÅTEN ETTER AT DET ER MELDT UTENFOR TUR**

### **A. Tap av rett til å få ilagt straff**

Etter en melding utenfor tur kan den feilendes VM velge å melde, og mister dermed retten til korrigering.

### **B. Annullering av melding utenfor tur**

Dersom A ikke anvendes, annulleres en melding utenfor tur, og meldingen går tilbake til den spiller som stod i tur til å melde. Den feilende kan avgi enhver lovlig melding i rett tur, men det kan bli korrigeringer som beskrevet i § 30, § 31 eller § 32 for den feilendes side.

### **C. Meldingen utenfor tur er kunstig**

Dersom en melding utenfor tur er kunstig, skal bestemmelsene i § 30, § 31 og § 32 gjelde fargen (fargene) meldingen viser, og ikke meldingens benevnelse.

### § 30. PASS UTENFOR TUR

Når en spiller har passet utenfor tur (og meldingen er annullert fordi muligheten til å godta den ikke er benyttet, se § 29A), skjer følgende: (Dersom passen er kunstig se C.)

#### A. Før noen av spillerne har avgitt bud

Når en spiller har passet utenfor tur før noen av spillerne har avgitt bud, må den feilende passe første gang det blir hans tur til å melde, og § 23 kan bli brukt.

#### B. Etter at det er avgitt bud

1. Når det blir passet utenfor tur etter at en av spillerne har avgitt bud og når det er HMs tur til å melde, må den feilende passe neste gang han er i tur til å melde
2. (a) Etter at en spiller har avgitt bud, må den feilende som har passet utenfor tur – når det er makkers tur til å melde – passe resten av meldingsforløpet. § 23 kan bli brukt.  
(b) Den feilendes makker kan avgi ethvert tilstrekkelig bud eller passe, men ikke doble eller redoble i den aktuelle melderunden. § 23 kan bli brukt.
3. Når det blir meldt pass utenfor tur etter at en spiller har avgitt bud, og det er den feilendes VM som skal melde, er passen en forandring av melding. § 25 brukes.

#### C. Når passen er kunstig

Når en pass utenfor tur er kunstig, eller er pass av en kunstig melding, brukes § 31 og ikke § 30.

### § 31. BUD UTENFOR TUR

Når en spiller har avgitt et bud utenfor tur, har avgitt en kunstig pass eller har passet makkers kunstige bud (se § 30C), og budet er annullert fordi muligheten til å godta budet etter § 29A ikke er blitt benyttet, gjelder følgende erstatningsregler:

#### A. Det er HMs tur til å melde

Når den feilende har meldt og det er HMs tur til å melde:

1. Hvis denne motstander passer, må den feilende gjenta den meldingen som ble avgitt utenfor tur, og hvis det er en lovlig melding, blir det ingen straff.
2. Hvis denne motstander avgir et lovlig\* bud, en dobling eller redobling, kan den feilende avgi en hvilken som helst lovlig melding. Når denne meldingen:
  - (a) Gjentar den samme benevnelse som meldingen utenfor tur var avgitt i, må den feilendes makker passe første gang det blir hans tur til å melde (se § 23).
  - (b) Ikke gjentar den samme benevnelsen som meldingen utenfor tur, eller var en kunstig pass eller en pass på makkers kunstige melding, kan utspillsrestriksjoner etter § 26 bli brukt, og den feilendes makker må passe resten av meldingsforløpet (se § 23).

#### B. Det er makkers eller VMs tur til å melde

Når den feilende avgir et bud når det er makkers tur til å melde, eller VMs tur til å melde og den feilende ikke har meldt tidligere\*\*, må den feilendes makker passe resten av meldingsforløpet (se også § 23 om pass som skader den ikke-feilende side). Utspillsrestriksjoner etter § 26 kan bli brukt.

\* En ulovlig melding av HM korrigeres på vanlig måte

\*\* Senere meldinger når det er VMs tur til å melde, er forandring av melding (§ 25).

### § 32. DOBLING ELLER REDOBLING UTENFOR TUR

VM kan godta en dobling eller redobling utenfor tur (se § 29A), men en ukorrekt dobling eller redobling kan aldri bli godtatt (men dersom den feilendes VM likevel melder etter slik melding, se § 36). Hvis meldingen utenfor tur ikke blir godtatt, blir den annullert, og utspills-restriksjoner etter § 26B kan bli brukt. Og:

#### A. Når det er makkers tur til å melde

Hvis en dobling eller redobling utenfor tur er blitt avgitt når det var den feilendes makkers tur til å melde, skal den feilendes makker passe resten av meldingsforløpet (se også § 23 om pass som skader den ikke-feilende side).

#### B. Når det er HMs tur til å melde

Hvis en dobling eller redobling utenfor tur er avgitt når det er den feilendes HMs tur til å melde, skjer følgende:

1. Hvis den feilendes HM passer, må den feilende gjenta sin dobling eller redobling som er avgitt utenfor tur, og det blir ingen korrigeringshvis ikke doblingen eller redoblingen er ulovlig; i så fall brukes § 36.
2. Hvis den feilendes HM avgir et bud, doubler eller redobler, kan den feilende i sin tur avgi en hvilken som helst lovlig melding, men den feilendes makker må passe resten av meldingsforløpet. Se § 23 om pass som skader den ikke-feilende side.

### § 33. SAMTIDIGE MELDINGER

En melding som avgis samtidig med en melding fra den spiller som stod i tur til å melde, betraktes som en påfølgende melding.

### § 34. RETTEN TIL Å MELDE TAPES IKKE

Når det etter en melding har vært tre passer etter hverandre, og en eller flere er utenfor tur, brukes § 17E2



### **§ 35. MELDINGER SOM IKKE ER TILLATT**

#### **Følgende meldinger er ikke tillatt:**

1. En dobling eller redobling som ikke er tillatt etter § 19. § 36 brukes.
2. En melding, dobling eller redobling av en spiller som er pålagt å passe. § 37 brukes.
3. En melding på mer enn 7 trekk. § 38 brukes.
4. En melding etter avsluttende pass i meldingsforløpet. § 39 brukes.

### **§ 36. DOBLING ELLER REDOBLING SOM IKKE ER TILLATT**

#### **A. Den feilendes VM melder før det er fastsatt korrigering**

Dersom den feilende spillers VM melder før korrigering av dobling eller redobling som ikke er tillatt, blir både den ulovlige meldingen og alle etterfølgende meldinger slettet. Meldingene går tilbake til den spilleren som var i tur og fortsetter som om det ikke har vært noen uregelmessighet. Det er ikke utspillsrestriksjoner ifølge § 26.

#### **B. Den feilendes VM melder ikke før det er fastsatt korrigering**

##### **Når A ikke skal brukes:**

1. Enhver dobling eller redobling som ikke er tillatt etter § 19 trekkes tilbake.
2. Den feilende må avgi en lovlig melding, meldingsforløpet fortsetter og den feilendes makker må passe resten av meldingsforløpet.
3. Både § 23 og utspillsrestriksjonene i § 26 kan bli brukt.
4. Dersom det var en melding utenfor tur, går meldingene tilbake til den spilleren som var i tur. Den feilende spilleren kan avgi en hvilken som helst lovlig melding i sin tur, men hans makker må passe resten av meldingsforløpet. Både § 23 og utspillsrestriksjonene i § 26 kan bli brukt.

### **§ 37. MELDING SOM BRYTER PÅBUD OM Å PASSE**

#### **A. Den feilendes VM melder før korrigering**

Dersom den ulovlige meldingen var et bud, doubler eller redobler fra en spiller som var pålagt å passe (men ikke en melding i strid med § 19A1 eller § 19B1) og den feilendes VM melder før TL har fastsatt korrigering, blir meldingen og alle etterfølgende meldinger stående. Dersom den feilende spiller var pålagt å passe resten av meldingsforløpet, må han fortsatt passe når det blir hans tur. Det er ikke utspillsrestriksjoner etter § 26.

#### **B. Den feilendes VM melder ikke før korrigering.**

##### **Når A ikke skal brukes**

1. Ethvert bud, dobling eller redobling fra en spiller som er pålagt å passe annulleres.
2. Meldingen erstattes med pass og begge spillere på feilende side må passe resten av meldingsforløpet. Både § 23 og utspillsrestriksjonene i § 26 kan bli brukt.

### **§ 38. BUD PÅ MER ENN SJU TREKK**

#### **A. Ikke noe spill er tillatt**

Det er aldri tillatt å spille kontrakter på mer enn sju trekk.

#### **B. Bud og etterfølgende meldinger trekkes tilbake**

Bud på mer enn sju trekk blir annullert sammen med alle etterfølgende meldinger.

#### **C. Feilende side må passe**

Den feilende spiller erstatter budet med pass. Meldingene fortsetter – dersom de ikke allerede er avsluttet – og begge spillerne på den feilende side er pålagt å passe resten av meldingsforløpet.

#### **D. Mulig tap av rettighetene i § 23 og § 26**

Både § 23 og utspillsrestriksjonene i § 26 kan bli brukt. Men § 23 og § 26 kan ikke brukes dersom den feilendes VM har meldt etter regelbruddet, og før det er fastsatt korrigerende for det.

### **§ 39. MELDING ETTER AVSLUTTENDE PASS**

#### **A. Meldinger som blir annullert**

Alle meldinger etter den avsluttende pass blir annullert.

#### **B. Pass eller melding av spillførerens side**

Dersom den feilendes VM melder før korrigerende for regelbruddet er fastsatt, eller meldingen er pass fra en motspiller eller en hvilken som helst melding fra den fremtidige spillfører eller blindemann, gjøres ingen annen korrigerende.

#### **C. Andre handlinger av en motspiller**

Dersom den feilendes VM ikke melder før korrigerende er fastsatt, og meldingen er et bud, dobling eller redobling fra en motspiller, kan utspillsrestriksjonene i § 26 bli brukt.

### **§ 40. MAKKERAVTALER**

#### **A. Spillernes systemavtaler**

- (a) Spillernes systemavtaler er de metodene som makkerparet bruker. Dette omfatter både klare avtaler som er gjort, og underforståtte avtaler i form av spillernes felles erfaring eller kunnskapsgrunnlag.

(b) Alle makkerpar har plikt til å gjøre sine systemavtaler tilgjengelig for motparten før spillet mot dem begynner. Regulerende myndighet bestemmer hvordan dette skal gjøres.
- Informasjon som blir overført til makker ved hjelp av systemavtalene, skal bare komme fra meldinger, spill og omstendighetene ved

det aktuelle spillet. Hver spiller har rett til å ta med i overveielene de lovlige meldingene og kort han har sett unntatt de som er UI etter disse lovene. Han har rett til å bruke informasjon som er spesifisert som lovlig andre steder i lovene (se § 73C).

3. En spiller kan avgi en hvilken som helst melding og gjøre et hvilket som helst spill, forutsatt at meldingen eller spillet ikke er basert på en systemavtale som ikke er kunngjort (se § 40C1).

### **B. Spesielle systemavtaler\***

1. (a) Regulerende myndighet kan bestemme at visse systemavtaler er «spesielle systemavtaler». En «spesiell systemavtale» er en avtale som regulerende myndighet mener at et betydelig antall spillere i turneringen har vansker med å forstå betydningen av og med å forberede et forsvar mot.  
(b) Enhver avtale mellom makkere er en systemavtale uavhengig av om avtalen er spesifikk eller underforstått. Dersom regulerende myndighet\* ikke bestemmer noe annet, er alle konvensjoner og alle meldinger med kunstig betydning «spesielle systemavtaler».
2. (a) Regulerende myndighet kan tillate, tillate på visse vilkår, eller forby enhver «spesiell systemavtale». Den kan kreve systemkort – med eller uten tilleggsark – med en opplisting av systemavtalene. Regulerende myndighet kan gi regler for bruken av systemkort. Regulerende myndighet kan påby alertmetoder og/eller andre metoder for å gjøre et makkerpars systemavtaler kjent. Regulerende myndighet kan endre det generelle kravet om at betydningen av meldinger og spill ikke skal variere med hvem i makkerparet som gjør det. (Slik regulering skal ikke legge begrensninger på stil og bedømmelse, bare på metoden.)  
(b) Dersom regulerende myndighet ikke har gitt andre regler, kan ikke en spiller se på sitt eget systemkort fra meldingsforløpet starter til spillet er slutt. Unntak: Spillefører/ blindemann kan se på sitt eget systemkort i oppklaringsperioden.

- (c) Dersom regulerende myndighet ikke har gitt andre regler, kan en spiller se på motpartens systemkort
    - (i) før meldingsforløpet starter
    - (ii) under oppklaringsperioden
    - (iii) under meldingsforløpet og spillet når det er hans tur til å melde eller spille.
  - (d) Regulerende myndighet kan begrense muligheten for å psyke kunstige meldinger.
3. Regulerende myndighet kan forby en makkerskapsavtale om å endre systemavtalene under meldingsforløpet eller spillet etter spørsmål, svar på spørsmål, eller en uregelmessighet.
  4. En side som er skadelidende på grunn av en motstanders manglende opplysninger om meningen med en melding eller et spill, har rett til korrigering ved at det tildeles en justert score.
  5. Når en side er skadelidende på grunn av en motstanders bruk av en «spesiell systemavtale» som ikke er tillatt i følge turneringens regler, skal scoren justeres. En side som har brutt disse reglene kan få prosedyrestraff.
  6. (a) Når en spiller som svar på spørsmål fra en motstander forklarer hva makkers melding eller spill betyr (se § 20), skal han avdekke all spesiell informasjon som han får ut av den gjennom en makkeravtale eller erfaring fra makkerskapet. Han behøver ikke avsløre slutninger som kan trekkes på grunnlag av kunnskaper og erfaringer som normalt er kjent for bridgespillere.
    - (b) TL justerer scoren dersom informasjon som ikke blir gitt i forklaringen er svært viktig for en motstanders handling, og når motstanderen derfor blir skadelidende.

### **C. Avvik fra systemet og psykiske handlinger**

1. En spiller kan alltid avvike fra sin sides bekjente systemavtaler forutsatt at hans makker ikke har større grunn enn motstanderne til å være oppmerksom på avviket. Gjentatte avvik fører til underforståtte systemavtaler som da blir en del av makkerskapets systemavtaler. De må dermed bli bekjentgjort slik reglene krever at systemavtaler skal bli bekjentgjort. Dersom TL avgjør at det er en systemavtale som ikke er bekjentgjort og at dette har skadet motparten, skal han justere scoren og han kan gi prosedyrestraff.
2. Unntatt som beskrevet ovenfor har ingen spiller plikt til å informere motparten om at han har gjort et avvik fra de bekjente systemavtalene
3. (a) Dersom regulerende myndighet ikke har gitt andre regler, har en spiller ikke rett til noen hjelp for sin hukommelse, kalkulasjon eller teknikk under meldingene og spillet.  
(b) Gjentatte overtredelser av kravene til å bekjentgjøre sine systemavtaler kan bli straffet.

\* I Norge reguleres bruken av systemavtaler og systemkort av Regler for tillatte meldesystemer, og Regler for bruk av systemkort.

## **§ 41. SPILLET BEGYNNER**

### **A. Åpningsutspillet legges med fremsiden ned**

Etter at et bud, en dobling eller en redobling er blitt fulgt av tre passer i rett tur, plasserer motspilleren på den antatte spilleførers venstre side sitt åpningsutspill med fremsiden ned. Et åpningsutspill som ligger med fremsiden ned, kan bare trekkes tilbake etter instruks fra TL etter at det har skjedd en uregelmessighet (se § 47E2). Et kort som trekkes tilbake på denne måten, må settes tilbake på motspillerens hånd.

### **B. Gjentakelse av meldingsforløpet og andre spørsmål**

Etter at åpningsutspillet er lagt på bordet, men før det blir snudd med fremsiden opp, kan utspillerens makker og den antatte spillefører (men

ikke den antatte blindemann) begge forlange å få meldingsforløpet gjentatt, eller be om forklaring på meldinger fra motstanderne (se § 20F2 og § 20F3). Spillefører\*\* og hver av motspillerne kan, første gang de skal spille et kort, be om å få gjentatt hele meldingsforløpet. Denne retten utløper når kortet er spilt. Motspillerne (med forbehold om at § 16 kan komme til anvendelse) og spilleføreren beholder retten til å be om forklaringer gjennom hele spilleforløpet hver gang det er deres egen\*\*\* tur til å spille.

### **C. Åpningsutspillet blir snudd med fremsiden opp**

Etter oppklaringsperioden snus åpningsutspillet med fremsiden opp. Spillet begynner og blindemanns hånd legges ned på bordet (men se § 54A om et åpningsutspill med fremsiden opp utenfor tur). Etter at det er for sent å få de foregående meldinger gjentatt (se pkt. B ovenfor), har spilleføreren og hver av motspillerne hver gang det er deres egen\*\*\* tur til å spille, rett til å få opplyst hva kontrakten er og hvorvidt den er doblet eller redoblet, men ikke av hvem.

### **D. Blindemanns hånd**

Etter at åpningsutspillet er snudd med fremsiden opp, legger blindemann sin hånd ned på bordet foran seg med fremsiden opp, sortert i farger. Fargene legges med kortene i synkende rangering i rekker som ligger med lengderetningen mot spilleføreren og med trumfen lengst til høyre for blindemann. Spillefører spiller både sin egen og blindemanns hånd.

\* Regulerende myndighet kan bestemme at åpningsutspillet skal gjøres med fremsiden opp.

\*\* Spilleførers første tur til å spille er fra blindemann, med mindre han har akseptert et åpningsutspill utenfor tur.

\*\*\* Spillefører kan spørre når han skal spille fra blindemann og fra sin egen hånd.

## § 42. BLINDEMANNS RETTIGHETER

### A. Absolutte rettigheter

1. Blindemann har rett til, i TLs nærvær, å gi informasjon om fakta eller om lovene.
2. Blindemann kan holde telling på vunne og avgitte stikk.
3. Blindemann spiller sine egne kort som spilleførerens hjelper og etter dennes instruksjer (hvis blindemann antyder eller foreslår et spill, se § 45F).

### B. Rettigheter som kan tapes

Blindemann har andre rettigheter; disse er forklart og avgrenset etter bestemmelsene i § 43.

1. Blindemann kan spørre spillefører (men ikke en motspiller) om han likevel har et kort i den spilte fargen når han har unnlatt å følge farge til et stikk.
2. Blindemann kan forsøke å forhindre at spilleføreren begår en uregelmessighet.
3. Blindemann kan påpeke enhver uregelmessighet, men bare etter at spillet av hånden er avsluttet.

## § 43. BLINDEMANNS BEGRENSNINGER

### Unntatt som tillatt i § 42

#### A. Begrensninger av blindemanns rettigheter

1. (a) Med mindre en annen spiller har gjort oppmerksom på en uregelmessighet, bør blindemann ikke ta initiativ til å tilkalle TL mens spillet pågår.  
(b) Blindemann kan ikke påpeke en uregelmessighet under spillet.  
(c) Blindemann må ikke delta i spillet. Han kan heller ikke komme med noen kommentarer om spillet til spillefører.



2. (a) Blindemann kan ikke utveksle hender med spillefører.
- (b) Blindemann kan ikke forlate sin plass for å se på hvordan spilleføreren spiller hånden.
- (c) Blindemann kan ikke på eget initiativ se på fremsiden av et kort på noen av motspillernes hender.

### **B. Dersom blindemann bryter reglene**

1. Blindemann kan få prosedyrestraff etter § 90 for brudd på begrensningene som er nevnt i pkt. A1 eller A2 ovenfor.
2. Hvis blindemann etter å ha forbrutt seg mot begrensningene som er nevnt under A2
  - (a) advarer spilleføreren mot å spille ut fra feil hånd, kan enhver av motspillerne velge hvilken hånd spilleføreren skal spille ut fra.
  - (b) er den første som spør spilleføreren om et spill fra dennes hånd medfører revoke, må spilleføreren erstatte sitt spill med et korrekt kort dersom det første var ulovlig. Bestemmelsene i § 64 kommer til anvendelse som om revoke hadde blitt etablert.
3. Hvis blindemann etter å ha forbrutt seg mot begrensningene under pkt. A2 ovenfor, er den første til å påpeke en uregelmessighet begått av en motstander, er det ingen korrigerende. Spillet fortsetter som om det ikke hadde vært noen uregelmessighet. Når spillet er slutt, se § 12B1.

## **§ 44. SPILLETS AVVIKLING**

### **A. Utspill til et stikk**

Spilleren som har utspillet til et stikk, kan spille ut et hvilket som helst kort fra sin hånd (med mindre han er pålagt utspillsbegrensning etter en uregelmessighet begått av hans side).

**B. Påfølgende spill til sticket**

Etter utspillet spiller hver av de andre spillerne et kort etter tur og de fire kortene som blir spilt på denne måten, utgjør et stikk. (Når det gjelder metoden å spille kortene og ordne stikkene på, se § 45 og § 65.)

**C. Kravet om å følge farge**

Når det spilles til et stikk, må enhver spiller følge farge såfremt det er mulig. Dette er en plikt som går foran alle andre krav i lovene.

**D. Når man ikke kan følge farge**

Hvis en spiller ikke kan følge farge, kan han spille et hvilket som helst kort (med mindre spilleren er pålagt en begrensning etter en uregelmessighet begått av hans side).

**E. Stikk som inneholder trumf**

Et stikk som inneholder trumf, vinnes av den spilleren som har spilt den høyeste trumf.

**F. Stikk som ikke inneholder trumf**

Et stikk som ikke inneholder trumf, vinnes av den spilleren som har spilt det høyeste kortet i den utspilte fargen.

**G. Utspill til de øvrige stikk etter det første**

Utspillet til neste stikk er fra den hånden som vant siste stikk.

§ 45. SPILT KORT

**A. Spill av kort fra en hånd**

Hver av spillerne unntatt blindemann, spiller et kort ved å ta det ut av hånden og legge det på bordet rett foran seg med fremsiden\* opp.

**B. Spill fra blindemann**

Spilleføreren spiller et kort fra blindemann ved å angi kortet muntlig. Deretter plukker blindemann opp kortet og legger det på bordet med fremsiden opp. Om nødvendig kan spilleføreren selv plukke opp det ønskede kortet.

**C. Når et kort må spilles**

1. En motspillers kort som er holdt slik at det er mulig for hans makker å se fremsiden på det, må spilles til det aktuelle stikk (hvis motspilleren allerede har spilt et lovlig kort til det aktuelle stikk, se § 45E).
2. Spilleføreren må spille et kort fra sin hånd hvis det er
  - (a) holdt med fremsiden opp, har berørt eller nesten berørt bordet; eller
  - (b) holdt en stund i en stilling som tyder på at det er blitt spilt.
3. Et kort hos blindemann må spilles hvis spilleføreren med overlegg har berørt det, unntatt når det gjøres enten for å ordne blindemanns kort, eller for å få tak i et kort som ligger over eller under et berørt kort.
4.
  - (a) Et kort må spilles dersom en spiller nevner det eller på annen måte angir at han har tenkt å spille det.
  - (b) Inntil hans makker har spilt et kort, kan en spiller forandre et spill som er angitt av vanvare, dersom det gjøres uten opphold for ettertanke. Hvis en motstander i sin tur har spilt et lovlig kort før angivelsen ble endret, kan denne motstanderen trekke tilbake kortet, sette det tilbake på hånden og erstatte det med et annet kort (se § 47D og § 16D1).
5. Det kan være tvungent spill av et stort eller lite straffekort (se § 50).

**D. Kort som er feil spilt av blindemann**

Hvis blindemann plasserer et kort i spilt posisjon uten at det er nevnt av spilleføreren, må kortet trekkes tilbake hvis det blir påpekt før hver side har spilt til neste stikk. En motspiller kan trekke tilbake og sette tilbake på hånden et kort som er spilt etter at feilen ble begått, men før den ble påpekt. Dersom spilleførers HM forandrer sitt spill, kan også spillefører trekke tilbake kortet han deretter spilte til sticket (se § 16D).

### **E. Fem kort i ett stikk**

1. Når en motspiller spiller et femte kort til et stikk, blir det straffekort etter § 50, med mindre TL dømmer kortet som utspill; i så fall brukes § 53 eller § 56.
2. Når spilleføreren spiller et femte kort til et stikk fra sin egen hånd eller blindemann, settes det tilbake på hånden uten andre korrigeringer, med mindre TL dømmer kortet som utspill, i så fall brukes § 55.

### **F. Blindemann angir kort**

Etter at blindemanns hånd er lagt med fremsiden opp, kan ikke blindemann berøre eller angi noe kort (unntatt for å ordne kortene) uten instruks fra spilleføreren. Hvis han likevel gjør det, bør TL tilkalles med en gang for å bli informert om det som har skjedd. Når spillet er slutt, skal TL tildele en justert score dersom han mener at blindemann har foreslått et spill og at motspillerne ble skadelidende av det foreslåtte spillet.

### **G. Snuing av kortene**

Ingen av spillerne bør snu sitt kort med fremsiden ned før alle fire spillere har spilt til stikket.

\* Åpningsutspillet gjøres med fremsiden ned med mindre regulerende myndighet har bestemt noe annet.

## **§ 46. UFULLSTENDIG ELLER FEILAKTIG ANGIVELSE AV KORT FRA BLINDEMANN**

### **A. Korrekt angivelse av kort fra blindemann**

Når spillefører angir et kort som skal spilles fra blindemann, skal han tydelig nevne både farge og rangering av det ønskede kort.

### **B. Ufullstendig eller feilaktig angivelse**

I tilfelle spillefører gir en ufullstendig eller feilaktig angivelse av hvilket kort som skal spilles fra blindemann, gjelder følgende begrens-

ninger (unntatt når spilleføreren helt uomtvistelig har hatt noe annet til hensikt):

1. (a) Hvis spilleføreren ved spill fra blindemann sier «høyt» eller bruker ord av tilsvarende betydning, betraktes det som om han har angitt det høyeste kortet.  
(b) Hvis spilleføreren gir blindemann beskjed om å vinne stikket, betraktes det som om han har angitt det laveste kortet som man vet vil vinne stikket.  
(c) Hvis spilleføreren sier «liten» eller bruker ord av tilsvarende betydning, betraktes det som om han har angitt det laveste kortet.
2. Hvis spilleføreren angir farge, men ikke en rangering, har han angitt det laveste kortet i fargen.
3. Hvis spilleføreren angir en rangering, men ikke en farge:
  - (a) Ved utspill betraktes det som om spilleføreren fortsetter den fargen blindemann vant foregående stikk i, forutsatt at det finnes et kort av den angitte rangering i denne fargen.
  - (b) I alle andre tilfeller må spilleføreren spille et kort fra blindemann med den angitte rangering hvis det kan gjøres på lovlig måte. Hvis det finnes to eller flere slike kort som kan spilles på lovlig måte, må spilleføreren angi hvilket som skal spilles.
4. Dersom spillefører angir et kort som ikke finnes hos blindemann, er angivelsen ugyldig og spillefører kan angi et hvilket som helst lovlig kort.
5. Hvis spilleføreren angir et spill uten å nevne verken farge eller rangering (for eksempel ved å si «spill hva som helst», eller bruker ord av tilsvarende betydning), kan hvem som helst av motspillerne angi et spill fra blindemann.

## § 47. TILBAKETREKKING AV SPILT KORT

### A. På grunn av en korrigering

Et kort som er spilt, kan trekkes tilbake når det kreves for å gjennomføre en korrigering etter en uregelmessighet (men hvis en motspiller trekker et kort tilbake, kan det bli straffekort, se § 49).

### B. For å korrigere et ulovlig spill

Et spilt kort kan trekkes tilbake for å korrigere et ulovlig spill. (For motspillere, unntatt slik lovene gir adgang til, se § 49 om straffekort.) For samtidig spill se § 58.

### C. For å forandre en angivelse gitt av vanvare

Et spilt kort kan trekkes tilbake og bli satt tilbake på hånden uten annen korrigering etter at en angivelse er endret som tillatt ifølge § 45C4(b).

### D. Etter at en motstander har forandret sitt spill

Etter at en motstander har forandret sitt spill, kan et spilt kort bli trukket tilbake uten annen korrigering, og det kan bli erstattet med et annet kort. (§ 16D, og § 62C2 kan bli brukt.)

### E. Forandring av spill som er basert på feilinformasjon

1. Et utspill utenfor tur (eller spill av et kort) kan bli trukket tilbake og satt tilbake på hånden uten annen korrigering dersom spilleren feilaktig har fått beskjed fra en motstander om at det var hans tur til å spille ut/på. VM kan ikke akseptere utspillet eller spillet i slike tilfeller.
2. (a) En spiller kan uten korrigering trekke tilbake et kort han har spilt som følge av en feilaktig forklaring på en melding eller spill fra en motstander og før det er gitt en korrigert forklaring, men bare hvis det ikke er gjort et påfølgende spill til sticket. Et åpningsutspill kan ikke trekkes tilbake dersom blindemann har vist noe kort.  
(b) Når det er for sent å korrigere et spill etter (a), kan TL fastsette en justert score.

## **F. Andre tilbaketrekninger**

1. Et kort kan bli trukket tilbake etter reglene i § 53.
2. Et spilt kort kan ikke bli trukket tilbake unntatt som bestemt i denne paragrafen.

## **§ 48. KORT FREMVIST AV SPILLEFØRER**

### **A. Spillefører viser et kort**

Det er ikke restriksjoner på spilleførers fremvisning av kort (men se 45C2). Kort på spilleførerens eller blindemanns hånd kan ikke bli straffekort. Spillefører er ikke forpliktet til å spille et kort som faller ned ved et uhell.

### **B. Når spillefører legger ned sine kort med fremsiden opp**

1. Når spillefører legger sine kort med fremsiden opp etter et åpningsutspill utenfor tur, brukes § 54.
2. Når spillefører viser opp kortene på ethvert annet tidspunkt enn umiddelbart etter et åpningsutspill utenfor tur, kan det betraktes som han har gjort et krav på eller avståelse av stikk (unntatt når det er tydelig at dette ikke var hensikten); § 68 skal da brukes.

## **§ 49. KORT FREMVIST AV EN MOTSPILLER**

Unntatt i løpet av normalt spill eller ved anvendelse av lovene (se f.eks. § 47E), gjelder at når en motspillers kort er i en posisjon slik at hans makker kunne ha sett fremsiden av det, eller når en motspiller nevner et kort han har på hånden, så blir ethvert slikt kort straffekort (§ 50). Men se fotnoten til § 68 når det gjelder en motspiller som har avgitt en uttalelse om et ufullstendig stikk som fremdeles spilles, og se § 68B når en motspillers makker protesterer mot en avgivelse av stikk.

## § 50. BEHANDLING AV STRAFFEKORT

Et kort som er fremvist i utide (men ikke spilt ut, se § 57) av en motspiller, er straffekort med mindre TL treffer en annen avgjørelse (se § 49, og § 23 kan bli brukt).

### A. Straffekortet skal bli liggende fremvist

Et straffekort må bli liggende på bordet like foran spilleren det tilhører med fremsiden opp inntil det er valgt en korrigering.

### B. Stort eller lite straffekort?

Ett enkelt kort av lavere rang enn honnør som er fremvist av vanvare (for eksempel at man spiller to kort til et stikk, eller mister et kort ved et uhell), blir et lite straffekort. En honnør, eller et kort som er fremvist ved forsettlig spill (f.eks. når man spiller ut utenfor tur, eller revokerer og deretter korrigerer), blir et stort straffekort. Når en motspiller har to eller flere straffekort, blir alle slike kort store straffekort.

### C. Behandlingen av et lite straffekort

Når en motspiller har et lite straffekort, kan han ikke spille noe kort av samme farge under honnørkorts rang før straffekortet er spilt, men han har rett til å spille et honnørkort i stedet. Den feilendes makker blir ikke ilagt utspillsstraff, men informasjon som han får ved at han ser straffekortet, er UI (se E nedenfor).

### D. Behandlingen av et stort straffekort

Når en motspiller har et stort straffekort, kan både den feilende og hans makker pålegges begrensninger – den feilende hver gang denne skal spille, og den feilendes makker hver gang han skal spille ut.

1. (a) Et stort straffekort må spilles ved første lovlige anledning, uansett om det dreier seg om utspill, følge farge, avkast eller å trumfe. Hvis en motspiller har to eller flere straffekort som kan spilles på lovlig måte, bestemmer spillefører hvilket som skal spilles.



- (b) Forpliktelsen til å følge farge eller til å oppfylle en spillestraff går foran plikten til å spille et stort straffekort, men straffekortet må fortsatt bli liggende på bordet med fremsiden opp og spilles ved neste lovlige anledning.
2. Når en motspiller har utspillet mens hans makker har et stort straffekort, kan han ikke spille ut før spilleføreren har bestemt hvilken av mulighetene nedenfor som velges (hvis motspilleren spiller ut for tidlig blir det korrigering etter § 49). Spillefører kan velge:
- (a) Å kreve\* at den feilendes makker spiller ut i straffekortets farge, eller å forby\* utspill i denne fargen så lenge han beholder utspillet (når det gjelder to eller flere straffekort, se § 51). Hvis spilleføreren velger en av disse mulighetene, er kortet ikke lenger straffekort og tas opp.
- (b) Hvis spilleføreren ikke gjør bruk av sin rett til å kreve eller forby utspill i straffekortets farge, kan motspilleren spille ut hvilket som helst kort. Kortet er da fortsatt straffekort\*\*. Dersom denne muligheten blir valgt, brukes fortsatt § 50D så lenge kortet er et straffekort.

### **E. Informasjon fra et straffekort**

1. Kunnskap om reglene for når et straffekort må spilles er lovlig informasjon for alle spillere.
2. Annen informasjon fra straffekortet er UI for makker til spilleren som har et straffekort (men det er lovlig informasjon for spillefører).
3. Dersom TL finner at informasjon fra straffekortet førte til at ikke-feilende side ble skadelidende, skal han gi en justert score.

\* Hvis spilleren ikke er i stand til å spille ut som det forlanges, se § 59.

\*\* Dersom makkeren til den som har straffekortet beholder utspillet og straffekortet enda ikke er spilt, gjelder fortsatt alle bestemmelsene i § 50D når utspillet til neste stikk skal gjøres.

## § 51. TO ELLER FLERE STRAFFEKORT

### A. Når det er den feilendes tur til å spille

Når det er en motspillers tur til å spille og denne motspilleren har to eller flere straffekort som kan spilles på lovlig måte, velger spilleføreren hvilket kort som skal spilles.

### B. Når den feilendes makker har utspillet

1. (a) Når en motspiller har to eller flere straffekort i samme farge, og spilleføreren krever\* at den feilendes makker skal spille ut denne fargen, er kortene i denne fargen ikke lenger straffekort og tas opp. Motspilleren kan spille et hvilket som helst lovlig kort til sticket.
- (b) Når en motspiller har to eller flere straffekort i samme farge, og spilleføreren forbyr\* den feilendes makker å spille ut i denne fargen, er kortene i denne fargen ikke lenger straffekort og tas opp. Motspilleren kan spille et hvilket som helst lovlig kort til sticket. Forbudet mot å spille fargen gjelder så lenge spilleren beholder utspillet.
2. (a) Når en motspiller har straffekort i mer enn én farge (se § 50D2(a)) og hans makker har utspillet, kan spillefører kreve\* at motspillerens makker spiller ut en bestemt farge der motspilleren har et straffekort (men da brukes pkt. B1(a) ovenfor).
- (b) Når en motspiller har straffekort i mer enn én farge og hans makker har utspillet, kan spilleføreren forby\* motspillerens makker å spille ut en eller flere av disse fargene. Motspilleren tar da opp alle straffekort i de fargene som er forbudt av spilleføreren, og gjør et hvilket som helst lovlig spill til sticket. Forbudet mot å spille fargen(e) gjelder så lenge spilleren har utspillet.

\* Hvis spilleren ikke er i stand til å spille ut som det forlanges, se § 59\*\*.

## **§ 52. UNNLATELSE AV Å SPILLE UT ELLER SPILLE ET STRAFFEKORT**

### **A. Motspiller unnlater å spille straffekort**

Når en motspiller unnlater å spille ut eller spille et straffekort slik det er fastsatt i § 50 eller § 51, kan han ikke på eget initiativ trekke tilbake et annet kort som han har spilt.

### **B. Motspiller spiller et annet kort**

- (a) Hvis en motspiller har spilt ut eller spilt et annet kort når lovene krever at han skal spille et straffekort, kan spilleføreren godta et slikt utspill eller spill.

(b) Hvis spilleføreren etter et slikt utspill eller spill har gjort et påfølgende spill fra sin egen eller blindemanns hånd, må han godta utspillet eller spillet.

(c) Hvis det spilte kort blir godtatt ifølge enten pkt. (a) eller pkt. (b) ovenfor, er det uspilte straffekortet fortsatt straffekort.
- Hvis spilleføreren ikke godtar det ulovlig utspilte eller spilte kortet, må motspilleren bytte det ut med straffekortet. Ethvert kort som er ulovlig spilt ut eller spilt av motspilleren som ledd i en slik uregelmessighet, blir et stort straffekort.

## **§ 53. GODTAKELSE AV UTSPILL UTENFOR TUR**

### **A. Når utspill utenfor tur behandles som korrekt**

Ethvert utspill som er gjort utenfor tur med fremsiden opp, kan behandles som korrekt (men se § 47E1). Det blir et korrekt utspill hvis spilleføreren eller noen av motspillerne – alt etter hvem som har spilt ut utenfor tur – godtar det ved å gi klart uttrykk for det, eller hvis det spilles et kort fra spilleren i tur etter det ukorrekte utspillet (men se C). Hvis det ikke blir sagt at utspillet godtas, og heller ikke blir gjort noe påspill, skal TL dømme at utspillet gjøres fra riktig hånd (og se § 47B).

### **B. Når feil motspiller spiller kort til ukorrekt utspill fra spilleføreren**

Hvis HM for den hånden spilleførerens utspill utenfor tur kom fra spiller på til det ukorrekte utspillet, blir utspillet stående (men se C) og § 57 brukes.

### **C. Når et ukorrekt utspill blir fulgt av et korrekt**

I overenstemmelse med § 53A, hvis utspillet rettmessig var hos en motstander av spilleren som spilte ut utenfor tur, kan denne motstander gjøre sitt korrekte utspill i det irregulære sticket uten at hans kort blir betraktet som spilt til det ukorrekte utspillet. Når dette skjer blir det korrekte utspillet stående, og alle kort som er spilt til det irregulære sticket kan trekkes tilbake. § 16CD skal brukes, men det er ingen annen korrigerings.

## **§ 54. ÅPNINGSUTSPILL MED FREMSIDEN OPP UTENFOR TUR**

Når et åpningsutspill utenfor tur er gjort med billedsiden opp, og makkeren til den som spilte ut utenfor tur samtidig spiller ut med billedsiden ned, skal TL dømme at kortet som ble spilt ut med billedsiden ned settes tilbake på hånden. Dessuten:

### **A. Spillefører legger sin hånd på bordet**

Etter at et åpningsutspill utenfor tur er lagt med fremsiden opp, kan spillefører legge sin hånd på bordet. Derved blir han blindemann. Hvis spillefører begynner å legge sin hånd på bordet og derved viser frem ett eller flere kort, må han legge hele hånden på bordet. Blindemann blir spillefører.

### **B. Spillefører godtar utspillet**

Når en motspiller gjør et åpningsutspill med fremsiden opp utenfor tur, kan spillefører godta det ukorrekte utspillet slik som beskrevet i § 53, og blindemann legges på bordet i samsvar med § 41.

1. Kort nummer to til sticket spilles fra spilleførerens hånd.
2. Hvis spilleføreren spiller kort nummer to til sticket fra blindemann, kan blindemanns spilte kort ikke trekkes tilbake unntatt for å korrigere en revoke.

### **C. Spillefører må godta utspillet**

Hvis spillefører kan ha sett noen av blindemanns kort (bortsett fra kort som blindemann måtte ha fremvist under meldingsforløpet og som kom inn under § 24), må spillefører godta utspillet.

### **D. Spillefører nekter å godta utspillet**

Spillefører kan kreve at en motspillers åpningsutspill utenfor tur blir trukket tilbake. Det tilbaketrukne kortet blir et stort straffekort. § 50D brukes.

### **E. Åpningsutspill fra spillefører eller blindemann**

Dersom spillefører eller blindemann forsøker å gjøre et åpningsutspill brukes § 24.

## **§ 55. SPILLEFØRERS UTSPILL UTENFOR TUR**

### **A. Spilleførers utspill blir godtatt**

Hvis spillefører har spilt ut utenfor tur fra sin egen eller blindemanns hånd, kan hver av motspillerne godta utspillet som beskrevet i § 53, eller kreve at det blir trukket tilbake (etter feilinformasjon, se § 47E1). Dersom motspillerne velger forskjellig skal den spilleren som er neste i tur etter utspillet utenfor tur avgjøre.

### **B. Krav om at spillefører skal trekke utspillet tilbake**

1. Hvis spillefører har spilt ut fra sin egen eller blindemanns hånd når det var en motspillers tur til å spille ut, og en av motspillerne krever at spillefører skal trekke tilbake det ukorrekte utspill, setter spillefører uten straff det feilaktige utspilte kort tilbake på riktig hånd. Det er ingen annen korrigering.

## § 56. MOTSPILLERS UTSPILL UTENFOR TUR

---

2. Hvis spillefører har spilt ut fra feil hånd når det skulle spilles ut fra egen eller blindemanns hånd, og en av motspillerne krever at utspillet skal trekkes tilbake, trekker spilleren tilbake det feilaktig utspilte kortet. Han må spille ut fra riktig hånd.

### **C. Når spillefører kan erverve informasjon**

Når en spillefører velger en spillemåte som kan være basert på informasjon han har fått gjennom regelbruddet, kan TL tildele et justert resultat.

## § 56. MOTSPILLERS UTSPILL UTENFOR TUR

Se § 54D.

## § 57. FOR TIDLIGE UTSPILL ELLER PÅSPILL

### **A. For tidlig påspill eller utspill til neste stikk**

Når en motspiller spiller ut til neste stikk før hans makker har spilt til det foreliggende stikket, eller spiller utenfor tur før makkeren har spilt, blir kortet som er ukorrekt spilt ut eller på, et stort straffekort. Spillefører velger én av følgende muligheter. Han kan:

1. forlange at den feilendes makker spiller sitt høyeste kort i den utspilte fargen, eller:
2. forlange at den feilendes makker spiller sitt laveste kort i den utspilte fargen, eller:
3. forby den feilendes makker å spille et kort i en annen farge som spilleføreren angir.

### **B. Når den feilendes makker ikke kan etterkomme straffen**

Når den feilendes makker ikke kan oppfylle korrigeringen som spillefører har valgt, kan han spille et hvilket som helst kort som beskrevet i § 59.

### **C. Spillefører eller blindemann har spilt**

1. Det er ingen korrigerende for en motspiller som spiller før sin makker hvis spillefører har spilt fra begge hender, eller hvis blindemann har spilt et kort eller på ulovlig måte har foreslått at det skal spilles. En singleton hos blindemann, eller ett av flere kort med tilstøtende rangering i samme farge, er ikke spilt før spillefører har gitt beskjed om (eller indikert\*) spillet.
2. Spilleførers for tidlige spill (ikke utspill) fra en av hendene er et spilt kort og det kan ikke trekkes tilbake.

\* som f.eks. ved en håndbevegelse eller et nikk.

## **§ 58. SAMTIDIG UTSPILL ELLER PÅSPILL**

### **A. Samtidig spill fra to spillere**

Et utspill eller påspill som foretas samtidig med et lovlig utspill eller påspill fra en annen spiller, betraktes som å komme etter dette.

### **B. Samtidig spill fra samme hånd**

Dersom en spiller spiller ut eller på to eller flere kort samtidig:

1. Dersom bare ett kort er synlig, er dette kortet spilt. Alle andre kort tas opp og det er ingen annen korrigerende (se § 47F).
2. Hvis mer enn ett kort er synlig, bestemmer spilleren selv hvilket kort han vil spille; når han er motspiller, blir ethvert annet fremvist kort straffekort (se § 50).
3. Etter at en spiller har trukket tilbake et fremvist kort kan en motstander som har gjort et påfølgende spill til dette kortet, trekke sitt kort tilbake og bytte det ut med et annet uten annen korrigerende (men se § 16D).
4. Hvis det samtidige spill ikke blir oppdaget før begge sider har spilt til neste stikk, brukes § 67.

## **§ 59. PÅBUD OM UTSPILL ELLER PÅSPILL SOM IKKE KAN ETTERKOMMES**

Hvis en spiller ikke er i stand til å gjøre et utspill eller påspill som han er pålagt i en korrigering, enten fordi han ikke har noe kort i den fargen som forlanges, eller bare har kort i en farge som han er nektet å spille ut, eller fordi spilleren er nødt til å følge farge, kan han spille et hvilket som helst ellers lovlig kort.

## **§ 60. SPILL ETTER ULOVLIG SPILL**

### **A. Spill etter en uregelmessighet**

1. Hvis en spiller på ikke-feilende side spiller etter at hans HM har spilt ut eller spilt på utenfor tur eller for tidlig, men før korrigering er fastsatt, tapes retten til korrigering for denne feilen.
2. Når retten til korrigeringer er tapt, blir det ulovlige spill behandlet som om det var skjedd i tur (unntatt når § 53C skal brukes).
3. Hvis den feilende side har en tidligere forpliktelse til å spille et straffekort eller å gjøre et bestemt utspill eller påspill, gjelder denne forpliktelsen ved fremtidige utspill/påspill.

### **B. Når motspiller spiller før spillefører har gjort et påbudt utspill**

Når en motspiller spiller et kort etter at spillefører er blitt pålagt å trekke tilbake et utspill utenfor tur fra en av sine hender, men før spilleføreren har gjort utspillet fra rett hånd, blir motspillerens spilte kort et stort straffekort (§ 50).

### **C. Når den feilende side spiller før det er fastsatt korrigeringer**

Når en spiller fra den feilende side spiller før det er fastsatt korrigering, påvirker det ikke motstandernes rettigheter. Utspillet/påspillet kan i seg selv bli gjenstand for korrigering.



## **§ 61. UNNLATELSE AV Å FØLGE FARGE – FORESPØRSLER OM REVOKE**

### **A. Definisjon av revoke**

Det er revoke når en spiller ikke følger farge som beskrevet i § 44C, eller ikke spiller ut eller på et kort eller en farge som spilleren har, og som han er pålagt å spille enten ifølge lovene, eller for å gjennomføre en korrigering bestemt av en motstander. (Se § 59 når spilleren ikke kan etterkomme et krav.)

### **B. Rett til å spørre om mulig revoke**

1. Spillefører kan spørre en motspiller som ikke har fulgt farge, om han har et kort i den utspilte fargen.
2. (a) Blindemann kan spørre spillefører (men se § 43B2(b)).  
(b) Blindemann kan ikke spørre en motstander, og § 16B kan bli brukt.
3. Motspillerne kan spørre spillefører og dersom det ikke er forbudt av regulerende myndighet, kan de spørre hverandre. (De risikerer at et slikt spørsmål lager UI.)

## **§ 62. KORRIGERING AV REVOKE**

### **A. En revoke må korrigeres**

En spiller må korrigere sin revoke hvis han blir klar over uregelmessigheten før den er blitt etablert.

### **B. Korrigering av revoke**

For å korrigere en revoke trekker spilleren tilbake det kortet han spilte og erstatter det med et lovlig kort.

1. Et kort som trekkes tilbake på denne måten, blir stort straffekort (§ 50) hvis det ble spilt fra en motspillers skjulte hånd.

2. Kortet kan trekkes tilbake uten annen korrigering hvis det ble spilt fra spillførerens eller blindemanns hånd (se også § 43B2(b)), eller hvis det var en motspillers kort som på forhånd var snudd med fremsiden opp.

### **C. Påfølgende kort spilt til sticket**

1. Begge spillere på ikke-feilende side kan trekke tilbake og sette tilbake på hånden ethvert kort de måtte ha spilt til sticket etter revoken, men før den ble påpekt (se § 16D).
2. Etter at en ikke-feilende spiller har trukket tilbake et kort i samsvar med pkt. 1 ovenfor, kan den av spillerne på den feilende side som er i tur etter ham, også trekke tilbake sitt spilte kort. Dersom han er motspiller, blir det tilbaketrukne kort stort straffekort se § 16D.
3. En påstand om revoke gir ikke automatisk rett til å kontrollere ferdige stikk (se § 66).

### **D. Revoke i tolvte stikk**

1. En revoke i tolvte stikk må korrigeres selv om den er etablert, hvis den oppdages før alle fire hendene er lagt tilbake i mappen.
2. Hvis en motspiller begår revoke før det har vært hans makkers tur til å spille til tolvte stikk, og den feilendes makker har kort i to farger, kan ikke den feilendes makker velge et påspill som kan være foreslått av at han har sett revokekortet.

## **§ 63. ETABLERING AV REVOKE**

### **A. Revoken blir etablert**

En revoke blir etablert:

1. når den feilende eller hans makker spiller ut eller på til det påfølgende stikk (ethvert spill etablerer revoken, uansett om det er lovlig eller ikke).

2. Når den feilende eller hans makker nevner eller på en annen måte angir et kort som skal spilles til det påfølgende stikk.
3. Når en spiller fra den feilende side gjør eller godtar et krav eller en avståelse av stikk, muntlig eller ved å snu sin hånd med fremsiden opp eller på noen annen måte.

### **B. Revoke kan ikke korrigeres**

Når en revoke er blitt etablert, kan den ikke lenger korrigeres (unntatt som beskrevet i § 62D som gjelder revoke i tolvte stikk), og sticket der revoken skjedde blir ikke endret.

## **§ 64. FREMGANGSMÅTEN ETTER AT EN REVOKE ER BLITT ETABLERT**

### **A. Korrigeringer etter revoke**

Når en revoke er etablert,

1. og sticket der revoken skjedde ble vunnet av den feilende spiller\*, skal sticket der revoken skjedde sammen med ett av eventuelle påfølgende stikk vunnet av den feilende side overføres til den ikke-feilende side når spillet er slutt.
2. og sticket der revoken skjedde ikke ble vunnet av den feilende spiller, skal – dersom sticket eller noen av de følgende stikk ble vunnet av den feilende side – ett stikk overføres til den ikke-feilende side når spillet er slutt.

### **B. Ingen korrigering**

Det er ingen korrigering som i A etter en etablert revoke:

1. Hvis den feilende side verken vinner revokesticket eller noe påfølgende stikk.
2. Hvis det er en etterfølgende revoke i samme farge av den samme spilleren. § 64C kan bli brukt.

3. Hvis revoken ble begått ved at en spiller unnlot å spille et kort som lå på bordet med fremsiden opp, eller tilhørte en hånd som lå på bordet med fremsiden opp, innbefattet et kort på blindemanns hånd.
4. Hvis revoken først ble påpekt etter at en spiller på den ikke-feilende side har avgitt en melding på den påfølgende giv.
5. Hvis revoken ble påpekt først etter at runden er avsluttet.
6. Hvis det er en revoke i tolvte stikk.
7. Når begge sider har revokert i samme spill.

### **C. Turneringsleder er ansvarlig for et rettferdig resultat**

Når TL etter en etablert revoke – også revoke som ikke fører til korrigering – finner at den ikke-feilende side etter denne paragraf ikke har fått tilstrekkelig erstatning for den skade de har lidd, skal han tildele et justert resultat.

\* et stikk vunnet av blindemann er ikke vunnet av spillefører ved bruken av denne §.

## **§ 65. ORDNING AV STIKKENE**

### **A. Ferdigspilte stikk**

Når det er spilt fire kort til et stikk, snur hver av spillerne sitt eget kort med fremsiden ned foran seg på bordet.

### **B. Markering av stikk**

1. Hvis spillerens side har vunnet stikket, legges kortet med lengderetningen pekende mot makker.
2. Hvis motstanderne har vunnet stikket, legges kortet med lengderetningen pekende mot motstanderne.
3. Spillefører kan kreve at et kort som ligger feil vei legges som bestemt ovenfor. Blindemann og motspillere kan gjøre oppmerksom på at et kort ligger feil vei, men disse spillerne mister retten til å gjøre det når det er spilt ut til neste stikk. Dersom det gjøres senere, kan § 16B bli brukt.

### **C. Orden**

Hver av spillerne legger sine egne spilte kort i en ryddig rekke der kortene overlapper hverandre i den rekkefølge de er spilt, slik spillet kan gjennomgås for om nødvendig å fastsette hvor mange stikk hver av sidene har vunnet, eller i hvilken rekkefølge kortene ble spilt.

### **D. Enighet om resultatet av spillet**

En spiller skal ikke bringe uorden i sine kort før det er oppnådd enighet om hvor mange stikk hver av sidene har vunnet. En spiller som ikke oppfyller dette kravet, mister sin rett til å gjøre krav på omstridte stikk eller til å fremsette påstand om (eller benekte) en revoke.

## **§ 66. GRANSKING AV STIKK**

### **A. Inneværende stikk**

Så lenge spillerens egen side ikke har spilt ut eller på til neste stikk, kan Spilleføreren eller hver av motspillerne, før de har snudd sitt eget spilte kort med fremsiden ned, forlange at alle kortene som er spilt til sticket blir snudd med fremsiden opp.

### **B. Eget sist spilte kort**

Før det er spilt ut til neste stikk, kan spilleføreren eller hver av motspillerne se på, men ikke vise frem, sitt eget sist spilte kort.

### **C. Ferdigspilte stikk**

Deretter kan ferdigspilte stikk ikke granskes før spillet er ferdig (bortsett fra på særskilt instruks fra TL, for eksempel om nødvendig for å verifisere en påstand om revoke).

### **D. Etter at spillet er fullført**

Etter at spillet er fullført kan spilte og uspilte kort granskes for å undersøke en påstand om revoke, eller for å fastslå antallet av tapte og vunne stikk; men ingen av spillerne kan berøre andre kort enn sine egne. Hvis en spiller etter at det er fremsatt en slik påstand blander sine kort på en slik måte at TL ikke lenger kan bringe de faktiske forhold på det rene, skal TL dømme til fordel for den andre siden.

## § 67. IRREGULÆRE STIKK

### A. Før begge sider har spilt til neste stikk

Når en spiller har unnlatt å spille til et stikk, eller har spilt for mange kort til et stikk, må feilen korrigeres hvis den blir påpekt før en spiller fra hver side har spilt til påfølgende stikk.

1. For å korrigere manglende spill til et stikk, legger den feilende spiller et kort som han lovlig kan spilles til dette stikket.
2. For å korrigere spill av for mange kort til et stikk, brukes § 45E (fem kort i et stikk) eller § 58B (samtidig spill av kort fra samme hånd).

### B. Etter at begge sider har spilt til neste stikk

Hvis det irregulære stikk enten blir påpekt eller TL finner ut at det må ha forekommet et irregulært stikk (fordi en av spillerne har for få eller for mange kort på hånden, og et tilsvarende ukorrekt antall av spilte kort), bringer TL på det rene hvilket stikk som har vært irregulært. For å korrigere antallet kort skal TL gå frem som følger:

1. Når den feilende har unnlatt å spille et kort til det irregulære stikket, skal TL forlange at den feilende med en gang spiller et kort med fremsiden opp og plasserer det på riktig plass blant sine spilte kort (dette kortet påvirker ikke utfallet av stikket). Hvis:
  - (a) den feilende har et kort i den fargen som ble spilt ut til det irregulære stikket, må spilleren velge et slikt kort og plassere det blant sine spilte kort. Det dømmes at spilleren har revokert i det mangelfulle stikket, og han taper ett stikk som overføres etter bestemmelsene i § 64A2.
  - (b) den feilende ikke har noe kort i den fargen som ble spilt ut til det irregulære stikket, velger han et hvilket som helst kort og plasserer det blant sine spilte kort. Det dømmes at spilleren har revokert i det mangelfulle stikket, og han taper ett stikk som overføres etter bestemmelsene i § 64A2.

2. (a) Når den feilende har spilt mer enn ett kort til det irregulære sticket, gransker TL de spilte kortene og forlanger at den feilende skal sette tilbake på hånden alle overflødige kort\*, i det spilleren samtidig lar det kortet som ble lagt med fremsiden opp til det irregulære sticket bli liggende blant de spilte kortene. (Hvis TL er ute av stand til å avgjøre hvilket kort som ble spilt på korrekt måte, lar den feilende det høyeste av de kortene som kunne ha vært spilt på lovlig måte til det irregulære sticket, bli liggende blant de spilte kortene.) Dette påvirker ikke hvem som vant sticket.
- (b) Et kort som på denne måten settes tilbake på spillerens hånd, antas å ha tilhørt hånden hele tiden. Dersom spilleren har unnlatt å spille kortet til et tidligere stikk, etter at feilen ble gjort, men før det ble satt tilbake på hånden, kan det medføre revoke.

\* TL bør om mulig unngå å vise frem en motspillers spilte kort, men hvis et overflødig kort som skal settes tilbake på en motspillers hånd er blitt fremvist, blir det straffekort (se § 50).

## § 68. KRAV PÅ ELLER AVSTÅELSE AV STIKK

For at et utsagn eller en handling skal innebære et krav på eller en avståelse av stikk ifølge lovene, må det referere til andre stikk enn det som på det aktuelle tidspunkt er i spill\*. Når det refereres til påfølgende stikk, gjelder følgende:

### A. Definisjon av krav

Ethvert utsagn som går ut på at en deltaker vil vinne et nærmere angitt antall stikk, er et krav på disse stikkene. En deltaker fremsetter også et krav når han foreslår at spillet skal avbrytes, eller viser frem kortene sine (med mindre det er åpenbart at spilleren ikke hadde til hensikt å fremsette et krav, for eksempel hvis spillefører legger ned kortene sine etter åpningsutspill utenfor tur; da brukes § 54 og ikke denne §).

## **B. Definisjon av avståelse**

1. Ethvert utsagn som går ut på at en deltaker vil tape et bestemt antall stikk, er en avståelse av disse stikkene. Et krav på et visst antall stikk er samtidig en avståelse av eventuelle resterende stikk. Når en spiller gir opp videre spill, avstår han alle resterende stikk.
2. Uavhengig av 1 foran, dersom en motspiller forsøker å avstå ett eller flere stikk, og spillerens makker omgående protesterer, har det ikke skjedd noen avståelse. Det kan være formidlet UI og TL bør derfor tilkalles med en gang. Spillet fortsetter. Et kort tilhørende en motstander og som kan ha vært synlig under slike omstendigheter, er ikke straffekort. § 16D brukes om informasjon som kommer fra at kortet har vært synlig, og informasjonen kan ikke brukes av makker til motspilleren som har vist frem kortet.

## **C. Det forlanges redegjørelse for krav**

Et krav bør omgående følges av en klar redegjørelse for hvilken rekkefølge kortene skal spilles i, og hvilken spilleførings eller motspillsplan den som fremsetter kravet har tenkt å gjennomføre for å vinne de stikkene det gjøres krav på.

## **D. Spillet opphører**

Etter et krav eller en avståelse opphører spillet (men se § 70D3). Hvis kravet eller avståelsen blir godtatt, brukes § 69. Hvis noen av spillerne protesterer (blindemann ikke unntatt), må TL straks tilkalles og § 70 skal brukes. Ingen kan foreta seg noe før TL kommer.

\* Hvis utsagnet eller handlingen bare gjelder hvordan et ufullført pågående stikk kan vinnes eller tapes, fortsetter spillet som normalt. Kort som er fremvist eller avslørt av en motspiller, blir ikke straffekort, men § 16 (urettmessig informasjon) kan komme til anvendelse. Se også 57A (spill i utide).



## § 69. GODTATT KRAV ELLER AVSTÅELSE

### A. Når det er etablert enighet.

Et krav eller en avståelse er godtatt når en deltaker går med på en motstanders krav eller avståelse, og ikke gjør noen innvendinger mot kravet eller avståelsen før spillerens side melder på neste spill, eller før runden er avsluttet, alt etter hva som inntreffer først. Mappen blir scoret som om de krevde eller avståtte stikk var blitt vunnet eller tapt gjennom spill.

### B. TLs avgjørelse

Enighet om et krav eller en avståelse (se A) kan bli trukket tilbake innen korreksjonsperioden som er fastsatt i § 79C,

1. hvis en spiller har godtatt tap av et stikk som hans side allerede har vunnet; eller
2. hvis en spiller har godtatt tap av et stikk som hans side sannsynligvis ville ha vunnet ved fortsatt spill. Spillresultatet endres og et slikt stikk godskrives spillerens side.

## § 70. KRAV ELLER AVSTÅELSE SOM IKKE BLIR GODTATT

### A. Standard fremgangsmåte

Når TL dømmer i et krav eller en avståelse som ikke er godtatt, beregner TL resultatet av mappen så rettferdig som mulig for begge sider, men i ethvert tvilsomt punkt angående et krav, skal det dømmes mot den som har fremsatt kravet. TL går frem på følgende måte:

### B. Redegjørelsen gjentas

1. TL forlanger at den som fremsatte kravet, skal gjenta den redegjørelsen han ga da kravet ble fremsatt.
2. Deretter skal TL høre motstandernes innvendinger mot kravet. (Men TLs vurdering er ikke begrenset bare til motstandernes innvendinger.)
3. TL kan kreve at alle spillerne legger sine resterende kort på bordet med fremsiden opp.

### **C. Når det finnes trumf igjen**

Når det fortsatt er trumf igjen på en av motstandernes hender, skal TL tildele ett eller flere stikk til motstanderne dersom følgende tre betingelser er oppfylt:

1. Den som fremsatte kravet nevnte ikke noe om dette trumfkortet, og
2. det er mulig at den som fremsatte kravet ikke var oppmerksom på at det fortsatt var trumf på en av motstandernes hender da kravet ble fremsatt, og
3. et stikk kunne bli tapt til denne trumfen ved noen normal\* spille-måte.

### **D. TLs vurderinger**

1. TL skal ikke godkjenne at den som fremsatte kravet foreslår en vellykket spilleplan som ikke inngikk i den opprinnelige redegjørelsen, såfremt det finnes noen alternativ normal\* spilleplan som ville være mindre vellykket.
2. TL skal ikke akseptere noen del av en motspillers krav som er avhengig av at hans makker velger en bestemt spillemåte blant alternative normale\* spillemåter.
3. Etter § 68D skulle spillet ha opphørt, men hvis det er spilt etter at kravet ble fremsatt, kan dette gi bevis for en del av forklaringen av kravet. TL kan akseptere dette som bevis for spillerens sannsynlige spill etter at kravet ble fremsatt og/eller om kvaliteten på kravet.

### **E. Ny spilleplan**

1. TL skal ikke godkjenne noen vellykket ny spilleplan fra den som fremsatte kravet, når den ikke er nevnt og den er avhengig av at et bestemt kort finnes hos en av motstanderne og ikke hos den andre, med mindre en motstander har unnlatt å følge dette kortets farge før kravet ble fremsatt, eller senere ville unnlate å følge fargen ved enhver normal\* spilleplan; eller hvis det å ikke velge en slik spille-måte ville være irrasjonelt.

2. Regulerende myndighet kan spesifisere en rekkefølge (f.eks. «fra toppen») som TL skal dømme at kortene i en farge spilles dersom det ikke ble forklart i redegjørelsen for kravet (spillet skal følge kravene i lovene).
- \* Når det gjelder bestemmelsene i § 70 og § 71, vil «normal» spillemåte omfatte spillemåter som vil være skjødesløse eller under vanlig standard for den spilleren det gjelder.

## § 71. ANNULLERING AV AVSTÅELSE

En avståelse må bli stående når den først er gjort, men innenfor den korrigeringsfrist som er fastsatt i § 79C, skal TL annullere en avståelse i følgende tilfeller:

1. Hvis en spiller har avgitt et stikk som hans side allerede har vunnet; eller
2. hvis en spiller har avgitt et stikk ikke kunne tapes ved noe normalt \* spill av de kortene som er igjen.

Spillresultatet endres og et slikt stikk godskrives spillerens side.

\* Når det gjelder bestemmelsene i § 70 og § 71, vil «normal» spillemåte omfatte spillemåter som vil være skjødesløse eller under vanlig standard for den spiller det gjelder.

## § 72. GENERELLE PRINSIPPER

### A. Overholdelse av lovene

Bridgeturneringer bør spilles i strengt samsvar med lovene. Hovedhensikten er å oppnå høyere score enn andre konkurrenter samtidig som man overholder prosedyrene etter lovene og den etiske standarden som de setter opp.

### B. Brudd på lovene

1. En spiller må ikke bryte loven med forsett, selv om han er villig til å akseptere den fastsatte korrigeringen for regelbruddet.

2. Det finnes ingen forpliktelse til å gjøre oppmerksom på et regelbrudd som egen side har begått (men se § 20F om feil forklaring og se § 62A og § 79A2).
3. En spiller må ikke forsøke å skjule et regelbrudd, for eksempel ved å begå en ny revoke, skjule et kort som er innblandet i en revoke eller blande kortene i utide.

### § 73. KOMMUNIKASJON

#### A. Korrekt metode for kommunikasjon mellom makkere

1. Kommunikasjon mellom makkere under meldingsforløpet og spillet skal bare foregå ved hjelp av selve meldingene og spillet.
2. Meldinger og spill skal foregå uten unødvendig ettertrykk, tonefall eller andre særegenheter, og uten unødig nøling eller hastverk. Men regulerende myndighet kan kreve obligatoriske pauser, som for eksempel i første melderunde, etter en stoppmelding\*\* eller i første stikk.

#### B. Ukorrekt kommunikasjon mellom makkere

1. Kommunikasjon mellom makkere skal ikke foregå ved hjelp av metoder som for eksempel måten meldinger eller spill blir utført på, tilleggsbemerkninger, bevegelser, spørsmål som stilles eller ikke stilles til motstanderne, eller alerter og forklaringer som blir gitt eller ikke gitt dem.
2. Den aller alvorligste forseelsen er for et makkerpar å utveksle informasjon gjennom forhåndsavtalte kommunikasjonsmetoder som ikke er godkjent i lovene.

#### C. Spilleren mottar urettmessig informasjon (UI) fra sin makker

Når en spiller har mottatt urettmessig informasjon fra sin makker som for eksempel fra en bemerkning, et spørsmål, en forklaring, en bevegelse, en særegen adferd, et unødvendig ettertrykk, et tonefall, hastverk eller nøling, en uventet alert eller mangel på alert, må spilleren omhyggelig unngå å utnytte den på noen som helst måte som kan være fordelaktig for egen side.

#### **D. Variasjoner i tempo eller spillemåte**

1. Det er ønskelig, selv om det ikke alltid er nødvendig, at spillerne spiller kortene i et jevnt tempo og på samme måte. Imidlertid bør spillerne være spesielt forsiktige i situasjoner der variasjon i måte eller tempo kan tjene til egen sides fordel. For øvrig er det i seg selv intet brudd på de etiske reglene dersom man ufrivillig varierer tempoet eller måten en melding eller et spill blir gjort på. Men det er bare for motstanderne det er korrekt å trekke slutninger av slike variasjoner, og de gjør det på egen risiko.
2. En spiller må ikke prøve å villede en motstander ved hjelp av bemerkning eller bevegelse, ved å skynde seg eller nøle med en melding eller et spill (som når man nøler før man spiller en singleton), eller gjennom måten meldingen eller spillet blir gjennomført på, eller ved med hensikt å avvike fra korrekt fremgangsmåte.

#### **E. Narring**

Det er korrekt for alle spillere å prøve å narre en motstander med en melding eller et spill (så lenge narringen ikke er beskyttet av en skjult makkeravtale eller erfaring).

#### **F. Brudd på de etiske reglene**

Når et brudd på de etiske reglene som beskrevet i denne paragraf fører til skade for en uskyldig motstander, eller hvis TL finner at en uskyldig spiller har trukket en feilaktig slutning av en bemerkning, adferd, tempo eller lignende, og motstanderen ikke hadde noen påviselig bridgemesig grunn for handlingen, og på det tidspunkt da handlingen ble begått kunne ha visst at handlingen kunne tjene til egen fordel, skal TL tildele et justert resultat (se § 12).

\* Det vil si uventet i forhold til grunnlaget for handlingen

\*\* Norske regler for obligatoriske pauser i «Regler for stopp og alert»

## § 74. OPPFØRSEL OG ETIKETTE

### A. Korrekt holdning

1. Spillerne bør alltid være høflige ved bordet.
2. Spillerne bør omhyggelig unngå enhver bemerkning eller handling som kan ergre eller sjenere andre spillere, eller forstyrre deres glede over spillet.
3. Alle spillere bør følge ensartet og korrekt fremgangsmåte i meldinger og spill.

### B. Etikette

Enhver spiller bør avholde seg fra:

1. å ikke vie spillet tilstrekkelig oppmerksomhet.
2. å komme med ubegrunnede kommentarer under meldingsforløpet og spillet.
3. å ta frem et kort før det er vedkommendes tur til å spille.
4. å forlenge spillet unødig for å bringe en motstander ut av fatning (for eksempel ved å spille selv om man vet med sikkerhet at resten står).
5. å tilkalle TL på en måte som er uhøflig overfor TL eller de øvrige deltakere.

### C. Brudd på fremgangsmåten

Følgende er eksempler på brudd på fremgangsmåten:

1. å bruke forskjellige benevelser på samme melding.
2. å tilkjennegi tilfredshet eller misnøye med en melding eller et spill.
3. å tilkjennegi en forventning eller hensikt om å vinne eller tape et stikk som ikke er fullført.

4. å komme med kommentarer under meldings- og spilleforløpet, eller på annen måte oppføre seg slik at det henleder oppmerksomheten på et viktig poeng eller på antallet stikk som fortsatt trenges for et vellykket resultat.
5. å se anspent på noen av spillerne under meldings- og spilleforløpet, eller se på en annen spillers hånd i den hensikt å se kortene, eller å iakttå hvor spilleren trekker kort fra (men det er korrekt å handle ut fra informasjon som man har fått ved å se en motstanders kort av vanvare\*).
6. å vise åpenbar mangel på ytterligere interesse for en giv (for eksempel ved å legge sammen kortene).
7. å variere det normale tempo for meldinger eller spill i den hensikt å bringe en motstander ut av fatning.
8. å forlate bordet uten grunn før runden er offisielt avsluttet.

\* Når det gjelder tilfeller der en spiller kan ha fremvist kort med forsett, se § 73D2.

## § 75. FEIL FORKLARING ELLER FEIL MELDING

Spillerens (og TLs) ansvar kan klargjøres ved to eksempler som viser hva som skjer etter at motstanderne har fått feil forklaring: Nord har åpnet med 1 NT og Syd, som har en svak hånd med lang ruterfarge, har meldt 2♦, som er ment som avslag. Imidlertid forklarer Nord som svar på spørsmål fra Vest, at Syds bud er sterkt og kunstig og spør etter majorfarger.

### A. Feil som gir opphav til urettmessig informasjon (UI)

Uansett om Nords forklaring er en korrekt beskrivelse av makkerparets avtaler eller ei vet Syd, som har hørt Nords forklaring, at budet 2♦ er blitt misforstått. Denne kunnskapen er UI «urettmessig informasjon» (se § 16A), og Syd må derfor være omhyggelig med ikke å dra fordel av denne urettmessige informasjonen (se § 73C). (Hvis Syd gjør det, skal TL fastsette et justert resultat.) Hvis Nord for eksempel gjenmelder

2 NT, har Syd urettmessig informasjon om at dette budet bare benekter fire kort i noen av majorfargene, men Syd plikter å melde som om Nord hadde gjort et sterkt utgangsforsøk overfor en svak svarhånd, og dermed vist maksimumshånd.

### **B. Feil forklaring**

Den aktuelle makkeravtalen går ut på at 2◇ er et naturlig avslag. Feilen er Nords forklaring. Denne forklaringen er et regelbrudd, ettersom Øst-Vest har krav på en nøyaktig beskrivelse av Nord-Syds avtale (når et slikt regelbrudd påfører Øst-Vest skade, skal TL fastsette et justert resultat). Hvis Nord senere blir klar over sin feil, må Nord straks tilkalle TL. *Syd må ikke* gjøre noe som helst for å korrigere den feilaktige forklaringen så lenge meldingsforløpet fortsetter. Etter den avsluttende pass bør Syd, dersom Syd blir spillefører eller blindemann, tilkalle TL og han må frivillig korrigere forklaringen. Hvis Syd blir motspiller, tilkaller Syd TL og korrigerer forklaringen når spillet er avsluttet.

### **C. Feil melding**

Makkeravtalen er som Nord har forklart 2◇ er sterk og kunstig og feilen er Syds bud. Her er det ikke skjedd noe regelbrudd, ettersom Øst-Vest faktisk fikk en nøyaktig beskrivelse av Nord-Syds avtale. De har ikke noe krav på å få en nøyaktig beskrivelse av Nord-Syds hender. (Uansett om de blir påført skade eller ikke, skal TL la resultatet bli stående. Men hvis det ikke foreligger bevis for det motsatte, skal TL gå ut fra at det er gitt feil forklaring og ikke avgitt et feilaktig bud.) Syd må ikke korrigere Nords forklaring (eller gjøre TL oppmerksom på den) med det samme, og har heller intet ansvar for å gjøre det senere.

## **§ 76. TILSKUERE**

### **A. Kontroll**

1. Tilskuere i spilleområdet\* er underlagt TLs myndighet og kontroll i henhold til bestemmelsene for turneringen.



2. Regulerende myndighet og turneringsarrangører som tillater utstyr for direkte elektronisk overføring av spill kan lage regler for hvordan slike overføringer kan bli sett og akseptabel oppførsel hos seerne. (En seer kan ikke ha kontakt med en som spiller i den aktuelle sesjonen.)

### **B . Ved bordet**

1. En tilskuer bør ikke se på hånden til mer enn én spiller, uten etter særskilt tillatelse.
2. En tilskuer må ikke vise noen reaksjon på meldinger eller spill mens en giv er i spill.
3. Så lenge en runde pågår, må ikke tilskueren vise noen særegen adferd eller komme med bemerkninger av noe slag, og han må ikke samtale med noen av spillerne.
4. En tilskuer må på ingen måte forstyrre noen av spillerne.
5. En tilskuer ved bordet skal ikke henlede oppmerksomhet på noe som angår spillet.

### **C. Deltakelse**

1. En tilskuer i spilleområdet\* kan bare uttale seg om fakta eller lover når TL ber ham om det.
2. Regulerende myndighet og turneringsarrangører kan lage regler for hvordan uregelmessigheter forårsaket av tilskuere skal behandles.

### **D. Status**

Alle i spilleområdet\*, unntatt spillerne og turneringsstaben har status som tilskuere, med mindre TL sier noe annet.

\* Spilleområdet omfatter alle deler av det området der en spiller kan være i løpet av en sesjon som han deltar i. Et reglement kan beskrive området mer nøyaktig.

**§ 77. SCORINGSTABELL FOR TURNERINGSBRIDGE  
TREKKVERDI**

Tildeles spillførerens side hvis kontrakten blir vunnet.

For hvert trekk som er meldt og vunnet.

TRUMFKONTRAKT	(♣)	(◇)	(♥)	(♠)
Udoblet	20	20	30	30
Doblet	40	40	60	60
Redoblet	80	80	120	120

GRANDKONTRAKT	Udoblet	Doblet	Redoblet
Første trekk meldt og vunnet	40	80	160
Hvert påfølgende trekk	30	60	120

En trekkverdi på 100 poeng eller mer (meldt og vunnet) på én mappe er **UTGANG**.

En trekkverdi på mindre enn 100 poeng er **DELKONTRAKT**.

**BONUSER**

Tildeles spillførerens side.

SLEMMER	Utenfor faresonen	I faresonen
Lilleslem (12 stikk) meldt og vunnet	500	750
Storeslem (13 stikk) meldt og vunnet	1000	1500

### OVERSTIKK

Hvert overstikk (stikk i tillegg til kontrakten)

	Utenfor faresonen	I faresonen
Udoblet	Trekkverdi	Trekkverdi
Doblet	100	200
Redoblet	200	400

BONUSER FOR UTGANG, DELKONTRAKT, VUNNET KONTRAKT	
UTGANG i faresonen	500
UTGANG utenfor faresonen	300
Enhver DELKONTRAKT	50
Enhver dobbelt, men ikke redoblet kontrakt	50
Enhver redoblet kontrakt	100

### STRAFF FOR BETER

Tildeles spillførerens motstandere hvis kontrakten ikke blir vunnet.  
BETER (stikk som spillføreren mangler på å oppfylle kontrakten).

	Utenfor faresonen		
	Udoblet	Doblet	Redoblet
Første bet	50	100	200
Andre og tredje bet	50	200	400
Fjerde og hver påfølgende bet	50	300	600

	I faresonen		
	Udoblet	Doblet	Redoblet
Første bet	100	200	400
Hver påfølgende bet	100	300	600

Dersom alle fire spillere passer (se § 22) scorer hver side 0 poeng.

## § 78. UTREGNINGSMETODER

### A. Utregning med poeng (Matchpoint)

Ved utregning med poeng (i partureringer) blir hver deltaker tildelt poeng etter sammenligning av scorerer oppnådd av forskjellige deltakere som har spilt samme mappe: To poengenheter (hele eller halve poeng) for hver score som er lavere enn deltakerens egen, én poengenheter for score som er lik deltakerens egen, og null poengenheter for hver score som er bedre enn deltakerens egen.

### B. Utregning med internasjonale matchpoeng (IMP)

Ved utregning med internasjonale matchpoeng blir den totale poeng-differanse mellom de to scorerer som sammenlignes omregnet til IMP i samsvar med følgende tabell:

Poengforskjell	IMP
20– 40	1
50– 80	2
90–120	3
130–160	4
170–210	5
220–260	6
270–310	7
320–360	8
370–420	9
430–490	10
500–590	11
600–740	12

Poengforskjell	IMP
750– 890	13
900–1090	14
1100–1290	15
1300–1490	16
1500–1740	17
1750–1990	18
2000–2240	19
2250–2490	20
2500–2990	21
3000–3490	22
3500–3990	23
4000 og mer	24

### C. Utregning med totalpoeng

Ved utregning med totalpoeng blir resultatet for hver deltaker den samlede score for alle mapper som er spilt.

#### **D. Vilklårene for konkurransen**

Hvis de er godkjent av regulerende myndighet kan andre scoringsmetoder (f.eks. konvertering til vinnerpoeng (VP)) brukes. Turneringsarrangøren bør bekjentgjøre vilklårene for konkurransen før en turnering eller en konkurranse. Disse bør i detalj beskrive påmelding, scoringsmetode, fastsettelse av vinnere, rangering ved lik score og lignende. Disse vilklårene må ikke være i konflikt med lovene eller reglement og de skal inneholde all informasjon som er spesifisert av regulerende myndighet. De bør være tilgjengelig for deltakerne

### **§ 79. VUNNE STIKK**

#### **A. Enighet om vunne stikk**

1. Det skal være oppnådd enighet om antallet av stikk som er vunnet før alle fire hender er lagt tilbake i mappen.
2. En spiller skal ikke med vitende og vilje akseptere enten score for et stikk som hans side ikke vant eller at motparten avgir et stikk som de ikke kunne tape.

#### **B. Uenighet om vunne stikk**

Hvis det senere oppstår uenighet, må TL tilkalles, deretter

1. TL avgjør om det har vært et krav eller en avståelse i så fall brukes § 69.
2. Hvis 1 ikke er tilfelle bestemmer TL hvilken score som skal bokføres. Dersom TL ikke blir tilkalt før runden er slutt, bedømmer han saken i henhold til C nedenfor eller § 87, men det skal ikke være noen plikt til å øke en sides score.

#### **C. Feil i regnskapet**

1. En feil ved beregningen eller registreringen av en score man var blitt enig om, kan rettes opp inntil utgangen av den frist som er fastsatt av arrangøren, uansett om feilen er begått av en spiller eller av regn-

skapet. Korrigeringsfristen utløper 30 minutter etter at det offisielle regnskap er lagt ut tilgjengelig for gjennomsyn, med mindre arrangøren fastsetter et senere tidspunkt\*.

2. Reglementet kan åpne for at feil kan bli rettet etter korrigeringsfristen dersom både TL og turneringsarrangør er helt sikre på at det er en feilscoring.

\* Et tidligere tidspunkt kan bli bestemt dersom turneringens natur krever det.

## **§ 80. REGULERINGER OG ORGANISASJON**

### **A. Regulerende myndighet**

1. Regulerende myndighet etter disse lovene er,
  - (a) for sine egne turneringer og arrangementer World Bridge Federation.
  - (b) de respektive sonemyndighetene for turneringer som de har ansvar for.
  - (c) for alle andre turneringer og arrangementer det nasjonale bridgeforbundet for det området der turneringen blir arrangert.
2. Regulerende myndighet har det ansvar og den myndighet som er spesifisert i disse lovene.
3. Regulerende myndighet kan delegere sin myndighet (men beholde overordnet ansvar for utøvelsen) eller overføre dem (og dermed fri seg fra alt ansvar for utøvelsen).

### **B. Turneringsarrangør**

1. Regulerende myndighet kan anerkjenne en enhet kalt «Turneringsarrangør» som er underlagt disse lovene og kravene fra regulerende myndighet og som har ansvar for å forberede og arrangere turneringer. Turneringsarrangørens myndighet kan bli delegert, men ansvaret for gjennomføringen beholdes. Regulerende myndighet og turneringsarrangør kan være samme organisasjon.

2. Turneringsarrangørens myndighet og plikter omfatter:
- (a) å oppnevne TL. Hvis det ikke finnes noen TL, bør spillerne peke ut en person til å utføre hans funksjoner.
  - (b) å forberede arrangementet av turneringen, innbefattet spillelokaler, innkvartering og utstyr.
  - (c) å fastsette dag og klokkeslett for hver sesjon.
  - (d) å fastsette påmeldingsvilkår.
  - (e) å fastsette betingelsene for meldinger og spill i samsvar med disse lovene, sammen med spesielle vilkår (som f.eks. spill med skjerm – korrigeringsregler for uregelmessigheter som ikke blir kjent på andre siden av skjermen, kan i så fall tilpasses).
  - (f) å offentliggjøre eller meddele bestemmelser som kan supplere, men ikke stå i strid med disse lovene.
  - (g) (i) å ordne med\* assistenter som TL ønsker.  
(ii) å skaffe annen stab og beskrive deres plikter og ansvar.
  - (h) å ordne med et system for å ta i mot og registrere påmeldinger.
  - (i) å etablere passende regler for spillet og gjøre dem kjent for deltakerne.
  - (j) å sørge for at scorer blir samlet inn og registrert, og at det lages en offisiell resultatliste.
  - (k) å sørge for hensiktsmessig ordning for å behandle appeller etter § 93.
  - (l) alt annet ansvar og myndighet i disse lovene.

\* Det er vanlig i en del områder at TL tar ansvar for noen eller alle oppgavene som det her kreves at arrangøren ordner.

## § 81. TURNERINGSLEDEREN

### A. Offisiell status

TL er den offisielle representant for turneringsarrangøren.

### B. Ansvar og begrensninger

1. TL har ansvaret for den tekniske ledelse av turneringen på stedet. Han har myndighet til å ordne opp i enhver forglemmelse fra arrangøren.
2. TL bruker og er bundet av disse lovene og av tilleggsbestemmelser som er kunngjort med hjemmel i disse lovene.

### C. Plikter og myndighet

TL (ikke spillerne) har ansvaret for å korrigere uregelmessigheter og for å erstatte skade. TLs plikter og myndighet vil normalt også omfatte følgende:

1. å sørge for å holde disiplin, og passe på at spillet blir avviklet på en ordentlig måte.
2. å gjennomføre og forklare disse lovene og gi spillerne råd om deres rettigheter og ansvar etter lovene.
3. å korrigere feil eller uregelmessigheter han på en eller annen måte blir klar over innen utgangen av den korrigeringsfristen som er fastsatt i samsvar med § 79C.
4. å fastsette korrigering når det skal brukes og å utøve den myndigheten han har i følge § 90 og § 91.
5. etter eget skjønn å gi avkall på korrigering når det er grunn til det, etter anmodning fra den ikke-feilende side.
6. å bilegge tvistemål.
7. å henvise spørsmål til det rette utvalget.
8. å rapportere resultatene til den offisielle resultatlisten dersom turneringsarrangøren krever det og å ta seg av alle andre saker som turneringsarrangøren har delegert til ham.



### **D. Delegering av plikter**

TL kan delegerer hvilken som helst av sine plikter til assistenter, men han blir ikke dermed fritatt fra ansvaret for at de blir korrekt utført.

## **§ 82. KORRIGERING AV FEIL I FREMGANGSMÅTEN**

### **A. Turneringslederens plikt**

Det er TLs ansvar å korrigerer feil og sørge for en avvikling av spillet som ikke står i strid med lovene.

### **B. Korrigering av feil**

For å korrigerer en feil i fremgangsmåten kan TL:

1. fastsette et justert resultat i samsvar med lovene.
2. kreve, utsette eller avlyse spillet av en mappe.
3. utøve enhver annen myndighet som disse lovene gir ham.

### **C. Feil begått av TL**

Hvis TL har truffet en avgjørelse, som han senere finner ukorrekt, og ingen form for korrigering vil gjøre det mulig å regne ut poengene for mappen på normal måte, skal TL tildele en justert score, i det han behandler begge sider som ikke-feilende i denne sammenhengen.

## **§ 83. ORIENTERE OM RETTEN TIL Å APPELLERE**

Hvis TL mener at det vil være på sin plass å få overprøvet sin egen avgjørelse om et saksforhold, eller en anvendelse av skjønn, skal TL gi vedkommende deltaker orientering om retten til å appellere, eller oversende saken til rett komité.

### **§ 84. AVGJØRELSE NR DET ER ENIGHET OM FAKTA**

Når TL blir tilkalt for å avgjøre et spørsmål i forbindelse med lover eller bestemmelser, og det råder enighet om selve saksforholdet, skal TL dømme på følgende måte:

#### **A. Ingen korrigerig**

Hvis det ikke er foreskrevet noen straff i lovene, og det ikke er noen grunn til at TL skal bruke sin myndighet til skjønsmessig avgjørelse, gir TL spillerne beskjed om å fortsette meldingsforløpet eller spillet.

#### **B. Korrigerig i følge lovene**

Hvis tilfellet klart faller inn under en paragraf som fastsetter korrigerig for uregelmessigheten, fastsetter TL denne korrigerigen og påser at den blir oppfylt.

#### **C. Spillerens valgmuligheter**

Hvis en paragraf gir en spiller valget mellom flere korrigeringer, forklarer TL mulighetene og påser at én bestemt korrigerig blir valgt og oppfylt.

#### **D. TL har flere valgmuligheter**

TL dømmer alle tvilsomme saker i favør av ikke-feilende side. Han forsøker å gjenopprette et rettferdig resultat. Dersom det etter hans vurdering er sannsynlig at en ikke-feilende side har blitt skadet ved en uregelmessighet som disse lovene ikke gir noen erstatning for, kan han justere scoren (se § 12).

### **§ 85. AVGJØRELSE NR DET ER UENIGHET OM FAKTA**

Når det blir krevd at TL tar en avgjørelse i et spørsmål i forbindelse med lover eller bestemmelser, og det ikke er enighet om selve saksforholdet, skal TL gå frem på følgende måte:

### **A. TLs vurdering**

1. Når TL skal finne frem til fakta skal han basere sitt syn på en balansert vurdering av sannsynligheter, hvilket vil si i overensstemmelse med vektene av de bevisene han kan fremskaffe.
2. Hvis TL nå er overbevist om at selve saksforholdet er brakt på det rene, skal TL fatte en avgjørelse som beskrevet i § 84.

### **B. Når saksforholdet ikke er klarlagt**

Hvis TL ikke er i stand til å bringe saksforholdet på det rene til sin tilfredshet, skal han fatte en avgjørelse som gjør det mulig å fortsette spillet.

## **§ 86. JUSTERT RESULTAT I LAGTURNINGER**

### **A. Middelscore ved IMP-beregninger**

Når TL velger å fastsette poeng direkte i form av middels pluss eller middels minus i lagturnering, er dette henholdsvis +3 IMP eller -3 IMP. Etter godkjenning fra regulerende myndighet, kan dette endres av en turneringsarrangør.

### **B. Korrigerte scorer som ikke balanserer i cup-kamper**

Når TL tildeler korrigerte scorer som ikke balanserer hverandre (se § 12C) i kamper etter utslagsmetoden, blir resultatet for hvert lag regnet ut særskilt for vedkommende spill. Deretter blir gjennomsnittet av de to resultatene tildelt begge lagene.

### **C. Utskifting av spill**

TL skal ikke anvende sin myndighet til å forlange omgiv av et bestemt spill ifølge § 6 når resultatet av kampen, uten dette spillet, kan være kjent for deltakerne. I stedet tildeles et justert resultat.

### **D. Resultat er oppnådd ved det andre bordet.**

I lagspill når TL tildeler en justert score (unntatt erstatning som kommer fra bruken av § 6D2) og et resultat er oppnådd\* mellom de samme deltakerne ved et annet bord, kan TL tildele en justert score i IMP eller totalpoeng. (Han bør gjøre det hvis dette resultatet synes fordelaktig for den ikke-feilende side.)

\* Dersom spillet mellom de samme to deltakerne ved det andre bordet er startet, kan det bli fullført.

## **§ 87. FEILSORTERT MAPPE**

### **A. Definisjon**

En mappe betraktes som «feilsortert» hvis TL finner at ett eller flere kort er lagt på feil plass i mappen eller dersom han finner at giver eller soneforhold varierer mellom dublettene av samme spill, slik at konkurrentene som skal sammenlignes ikke har spilt spillet i nøyaktig samme form på grunn av dette.

### **B. Utrekning**

Når TL regner ut poengene for en feilsortert mappe, bringes det på det rene så langt som det er mulig hvilke scorer som er gjort på spilllets korrekte form, og hvilke på den forandrede form. På dette grunnlag deler TL scorene i to eller flere grupper, og regner ut hver gruppe for seg i samsvar med bestemmelsene for turneringen. (Dersom det ikke finnes relevante bestemmelser velger, TL en metode og bekjentgjør den.)

## **§ 88. TILDELING AV ERSTATNINGSPOENG**

Se § 12C2.

## **§ 89. KORRIGERING I SINGELTURNERINGER**

Se § 12C3.

## § 90. DISIPLINÆRSTRAFF

### A. TLs myndighet

I tillegg til å gjennomføre straffebestemmelsene i disse lovene kan TL også tildele prosedyrestraff for enhver forseelse som unødig hindrer eller forsinker spillet, sjenerer andre deltakere, bryter mot korrekt fremgangsmåte, eller gjør at det må tildeles justert score ved et annet bord.

### B. Regelbrudd som kan utløse prosedyrestraff

Følgende er eksempler på regelbrudd som kan utløse prosedyrestraff (men det er ikke begrenset til disse regelbruddene):

1. en deltaker ankommer etter den kunngjorte starttid.
2. en deltaker spiller unødig langsomt.
3. diskusjon om meldinger, spill eller resultat av en mappe slik at det kan høres ved et annet bord.
4. ulovlig sammenligning av scorer med en annen deltaker.
5. berøring eller håndtering av kort som tilhører en annen spiller (se § 7).
6. plassere ett eller flere kort i feil lomme på mappen.
7. feil i fremgangsmåten (som for eksempel unnlattelse av å telle kortene på hånden, spill av feil mappe osv.) som medfører at noen av deltakerne får tildelt justert resultat.
8. unnlattelse av omgående å føye seg etter bestemmelsene for tur-neringen eller instruksjer fra TL.

## **§ 91. STRAFF ELLER UTELUKKELSE**

### **A. Turneringslederens myndighet**

I utførelsen av sine plikter med å opprettholde orden og disiplin har TL myndighet til å tildele straffepoeng, eller utelukke en deltaker fra den pågående sesjon eller deler av den. TLs myndighet på dette punkt er endelig og kan ikke bli overprøvd av et appellutvalg. (Se § 93B3.)

### **B. Rett til å diskvalifisere**

TL har myndighet til å diskvalifisere en deltaker. Diskvalifiseringen må godkjennes av turneringsarrangøren.

## **§ 92. RETTEN TIL Å APPELLERE**

### **A. Deltakernes rett**

En deltaker eller hans kaptein kan appellere for ny behandling enhver avgjørelse TL har tatt ved hans bord. Dersom det blir dømt at en slik appell mangler saklig begrunnelse kan den gi grunnlag for sanksjoner i henhold til reglementet.

### **B. Tidsfrist for appell**

Retten til å appellere en avgjørelse tatt av TL utløper 30 minutter etter at det offisielle regnskap er lagt ut til gjennomsyn, med mindre den arrangerende organisasjon har bestemt noe annet.

### **C. Hvordan det skal appelleres**

Alle appeller skal gjøres gjennom TL.

### **D. Enighet blant appellanter**

En appell skal ikke bli prøvet med mindre

1. i partturnering; begge spillerne i paret er enige om å appellere (men i singelturneringer kreves det ikke at en appellantr har makkers godkjennelse),
2. i lagturnering; kapteinen er enig i å appellere.

## § 93. FREMGANGSMÅTEN VED APPELLER

### A. Hvis det ikke finnes appellutvalg

HTL (hovedturneringsleder) skal behandle og avgjøre alle appeller hvis det ikke er noe appellutvalg (eller alternative ordninger hjemlet i § 80B2(k)), eller hvis et appellutvalg ikke kan komme sammen uten at avviklingen av turneringen forstyrres.

### B. Appellutvalg er tilgjengelig

Når det finnes appellutvalg, gjelder følgende fremgangsmåte:

1. HTL skal behandle og ta avgjørelse om de deler av en appell som dreier seg utelukkende om lover eller reglement. Hans avgjørelse kan appelleres til appellutvalget.
2. TL skal henvise alle andre appeller til appellutvalget for prøving der.
3. Ved prøving av appeller kan appellutvalget anvende all myndighet som ifølge disse lovene er tillagt TL, med unntak av at appellutvalget ikke kan tilsidesette TLs avgjørelse i spørsmål som gjelder lover eller reglement, eller utøvelse av TLs disiplinærmyndighet etter § 91. (Utvalget kan anbefale TL å omgjøre sin avgjørelse i slike saker.)

### C. Muligheter for å appellere videre

1. Regulerende myndighet kan lage regler for videre appellbehandling når alle muligheter etter ovenstående reglene er brukt. Dersom en slik appell ikke anses å ha saklig grunn, kan det gi grunnlag for sanksjoner etter reglementet.
2. HTL eller appellutvalget kan sende en sak til regulerende myndighet for senere avgjørelse. Regulerende myndighet kan endelig avgjøre enhver sak.

3. (a) Uten hensyn til 1 og 2 ovenfor kan regulerende myndighet dersom det er avgjørende for fremdriften av turneringen overføre ansvaret for endelig beslutning i en sak til turneringens appellutvalg og den er da sammen med partene bundet av resultatet.
- (b) Med tilstrekkelig varsel til deltakerne kan regulerende myndighet godkjenne at spesielle deler av appellprosedyren etter disse lovene blir utelatt eller modifisert\*.

\* Regulerende myndighet er ansvarlig for å oppfylle nasjonale lover som kan angå dens handlinger.



## **Index til 2007 Lov**

*ved Richard Hills basert på et arbeide med 1997 Lov ved Rick Assad.*

### **Alert Definisjoner**

Manglende alert – feil forklaring 20F5(a)

Manglende alert – UI 16B1(a), 73C

Utførelse 40B2(a)

Uventet alert, UI 16B1(a), 73C

### **Appell 92, 93**

Appell uten saklig grunnlag 92A, 93C1

Appellen går via TL 92C

Appellutvalgets myndighet 93B3

Appellutvalg tilgjengelig 93B

Behandling 93B2

Enighet om å appellere 92D

Fremgangsmåte 93

Fremgangsmåten ved appell 92C

Gjøre klart for appeller 80B2(k), 93A

Gjøre oppmerksom på retten til å 83

Kaptein 92A, 92D

Manglende appellutvalg 93A

Regulerende myndighet, avgjøre endelig 93C2

Regulerende myndighet, delegere avgjørelse 93C3(a)

Regulerende myndighet, nasjonale lover 93 fotnote

Regulerende myndighet, unnlate eller endre 93C3(b)

Regulerende myndighet, videre behandling 93C1

Retten til å appellere 92A

Senere mulighet for appell 93C

Som angår kun lovene 93B1

Tid for appell 92B

**Autorisert informasjon 16**

Annet som ikke er forbudt 16A1(d)  
Antakelse om score 16A2  
Kommer fra lov eller regulering 16A1(c)  
Krav i turneringsreglementet 16A2  
Lovlig spill og meldinger 16A1(a)  
Motstandernes oppførsel 16A2  
Tilbaketrukket handling ikke-feilende side 16D1

**Avgjørelser**

Enighet om fakta 84  
Kvaliteten på bevis 85A1  
Uenighet om fakta 85

**Avslutning av runde 8B**

**Avslutning av sesjon 8C**

**Avslutning av siste runde 8C**

**Avsluttende pass, gjentakelse av meldinger 20C**

**Avståelse 68, 69, 70, 71**

*Se også* **Krav**

Annullering av 71  
Definisjon av krav og avståelse 68B1  
Godkjent krav eller avståelse 69  
Godkjent krav eller avståelse, etablert 69A  
Ikke godtatt 70A  
Normalt spill 71 fotnote  
Spillet fortsetter etter makkers protest 68B2  
Tilbaketrukket godkjenning av krav eller avståelse 69B

**Avtaler**

*Se Makkerskapsavtaler*

Hjelp til hukommelse, kalkyle eller teknikk 40C3(a)

**Be om et kort**

*Se Kort*

**Beholde retten til å melde** 17E2

**Beholde retten til å melde** 17E2

**Benevnelse Definisjoner**

Rangering 1, 18E

**Bet Definisjoner**

Scoring 77

**Blande** 6A

Etter TL sin instruks 6D3

Ingen blanding 6D2

Ny 6D

TL sine muligheter 6E

**Blindemann Definisjoner**

Absolutte rettigheter 42A

Begrensede rettigheter 42B

Begrensninger 43

Bestemme kort som skal spilles fra 46

Foreslår kort 45F

Hånd med fremsiden opp 41D

**Bonus Definisjoner, 77**

**Brudd på etiske regler 73F**

**Bryte et påbud om å passe 37**

**Bud Definisjoner**

*Se også Meldinger*

Basert på feil informasjon 21B1(b), 75

Etter at meldingene er slutt 39

Før en pass utenfor tur 30B

Forskjellige metoder 18F

Høyere bud 18B

Mer enn sju trekk 38

Rangering av benevnelser 18E

Rett fremgangsmåte 18A

Tilstrekkelig 18C

Utenfor tur 31

Utilstrekkelig bud 27

Utilstrekkelig bud, godtatt 27A1

Utilstrekkelig bud, ikke godtatt 27B

Utilstrekkelig bud, utenfor tur 27A2, 31

**Burde Introduksjon**

**Definisjoner Definisjoner**

**Delkontrakt Definisjoner**

**Deltaker Definisjoner**

**Disiplinærstraff 91A**

**Doblet kontrakt 19D**

Scoringstabell 77

**Dobling Definisjoner**

Av «feil melding» 19A3

Lovlig 19A1

Opphevelse 19C

Rett metode 19A2

Scoringstabell 77

Ulovlig 27D2, 36

Utenfor tur 32

**Dublering av mapper 6F**

**Endring av spill 47**

Feilinformasjon 47E

**Erstatningsmappe 6D3**

I lagkamp 86C

**Erstatte spiller 4**

**Fakta**

Enighet om 84

Ikke enighet om 85

Vurdering av faktainformasjon 85A1

**Farge Definisjoner, 1**

Nevne en 46B2

Ufullstendig benevnelse 46B3, 46B5

**Fastsette score direkte 12C1(d), 12C2**

*Se også **Justert score***

**Feil antall kort 13**

### **Feilinformasjon**

Endring av spill 47E

Melding basert på feilinformasjon 21B

### **Feil korrigering** 12A3

**Feil forklaring** 21B1(b), 75

**Feil melding** 21B1(b), 75

### **Flytteplaner**

Av mapper 8A

Av spillere 8A

### **Forklaring**

Antatt feil.. 21B1(b), 75C

Feil forklaring UI 75A

Korrigerer feil 20F5, 75B

Meldinger 20F

Motspillers spørsmål om 20F2

### **For tidlig**

Korrigering av en uregelmessighet 9C

Utspill eller spill fra en motspiller 57

### **For tidlig korrigering av en feil** 9C

### **Forståelse**

*Se* **Makkerskapsforståelse**

### **Fremgangsmåte**

Ansvar for 7D

Etter en etablert revoke 64

Korrigering av feil i 82

Meldingsperioden

*Se Meldingsperioden*

Rett

*Se Rett fremgangsmåte*

Spill 44

TL sin feil 82C

TL sine plikter 81, 82A

### **Følge farge Definisjoner**

**Gi avkall på korrigering** 10B, 81C5

**Giv Definisjoner**, 6B

Andre metoder for giv / forhåndsgiv 6E4

Feil fremgangsmåte eller viste kort 6D1

Gitt uten blanding, intet resultat 6D2

Ingen omgiv 86C

Omgiv 6D

Omgiv når TL bestemmer 6D3

TL sine valg for giv 6E

**Giver og sonerforhold** 2

## **Gjentakelse**

Avsluttede stikk 66C  
Besvart av en motstander 20D  
Etter at spillet er fullført 65C  
Etter avsluttende pass 20C  
Inneværende stikk 66A  
Kontrakt 41C  
Korrigerings av feil i 20E  
Melding ikke tydelig oppfattet 20A  
Meldinger 20  
Meldingsforløp 20C2, 41B  
Når en er i tur for å melde 20B  
Sitt eget siste kort 66B

## **Gjør Introduksjon**

### **Gjøre kjent**

Alert

*Se Alert*

Feilaktig prosedyre 20G  
Forklaring av meldinger 20F  
Makkerskapsforståelse  
*Se Makkerskapsforståelse*

**Glede av spillet** 74A2

**Hjelp til hukommelse** 40C3(a)

**HM (Høyre motstander) Definisjoner**

**Honnør Definisjoner**



## **Høflighet 74A1**

## **Hånd Definisjoner**

### **Ikke-feilende side**

Handling av 11A

Tilbaketrukket handling lovlig info 16D1

## **IMP (International Matchpoint) Definisjoner, 78B**

### **Informasjon 16**

*Se også* **Kommunikasjon**

Autorisert (lovlig) 16

Lovlige meldinger og spill 16A1(a), 16D

Lovlig narring 73E

Motstandernes oppførsel 16A2

Narring, ingen bridgemessig grunn 73F

UI 16

UI, fra andre kilder 16C

UI, fra makker 16B

## **International Matchpoint (IMP) Definisjoner, 78B**

### **Introduksjon Introduksjon**

#### **Justert score**

Balansere ikke nødvendig 12C1(f)

Direkte fastsatt score 12C1(d), 12C2

Feilaktig korrigerings 12A3

Forespørsel fra en spiller 12A

Lagspill 86

Middels 12C2(a)

Middels minus 12C2, 86A

Middels pluss 12C2, 86A

Normalt spill umulig 12A2

Skade 12B1

Skadesløshet (lovene gir ikke) 12A1

Tildeling 12C

Tildelt justert score 12C1

TL sitt eget initiativ 12A

Vill eller sjanspreget, ikke-feilende side 12C1(b)

### **Kan Introduksjon**

### **Kan ikke Introduksjon**

### **Kansellert**

*Se Tilbaketrukket handling*

### **Kommunikasjon 73**

*Se også Informasjon*

Forhåndsavtalte 73B2

Mellom makkere, feil form 73B

Mellom makkere, rett form 73A

Metode 73D

Tempo 73D

UI fra makker 73C

### **Kontrakt Definisjoner, 22**

**Konvensjon 40B1(b)**

*Se også* **Makkerskapsforståelse**

**«Konvensjonskort»**

*Se* **Systemkort**

**Korreksjonsperioden 79C**

**Korrigerings Definisjoner**

Avstå fra korrigerings 10B, 81C5

Etter tap av retten til 11B

Fastsettelse av 10

Feilaktig 12A3

Når TL er i tvil 84D

Opphevelse av spillernes egen dømming 10B

Retten til å dømme 10A

Revoke

*Se* **Revoke**

Tap av retten til 11

Tiltak av ikke-feilende side 11A

Unødig streng eller fordelaktig 12B2

Uregelmessighet forårsaket av en tilskuer 76C2

**Kort**

Angi kort hos blindemann, feilaktig 46B

Angi kort hos blindemann, fullstendig 46A

Angi kort hos blindemann, ufullstendig 46B

Angi kort hos blindemann, vanvare 45C4(b), 46B

Angitt eller nevnt kort 45C4(a)

Blande kortene etter fullført spill 7C

Blanding og giv 6  
Blindemann antyder et spill 45F  
Blindemann spiller feil kort 45D  
Feil antall kort 13  
Femte kort spilt til et stikk 45E  
Korrigering av kort angitt i vanvare 45C4(b)  
Legge tilbake i mappa 7C  
Manglende kort 14  
Når må et kort spilles 45C  
Rang 1  
Revoke  
    *Se Revoke*  
Se på kort etterpå 7B3  
Se på kortene 7B2, 66  
Spilt kort 45  
Straffekort 49, 50  
Straffekort, to eller flere 51  
Straffekort, unnlate å spille 52  
Ta kort fra feil mappe 17D  
Ta ut av mappa 7B1  
Telle kortene 7B2  
Tilbaketrasket kort 16D, 47  
Umulig å finne 14A2  
Vist kort, motspiller 49  
Vist kort, spillefører 48  
Vist kort, under meldingsforløpet 24

**Kortstokk Definisjoner, 1**

## **Kortstokk**

*Se Sortert kortstokk*

**Krav** 68, 69, 70

*Se også Avståelse*

Definisjon av krav og avståelse 68A

Godkjent krav eller avståelse 69

Godkjent krav eller avståelse, etablert 69A

Ikke godtatt 70

Normalt spill 70 fotnote

Spilleplan, TLs vurderinger 70D

Spilleplan, uspesifisert 70E

Spillet opphører 68D, 70D3

Tilbaketrukket godkjenning av krav eller avståelse 69B

Tydeliggjøring (gjentatt forklaring) 68C, 70B

Uteværende trumf 70C

**Kunstig melding Definisjoner**, 40B1(b)

Kunstig pass **Definisjoner**, 30C

**Kvaliteten på bevis** 85A1

**Kvalitet på bevis** 85A1

**Lag Definisjoner**

*Se også Deltaker*

**Lagspill** 86

Erstatningsspill 86C

Gjennomsnitt ved IMP spill 86A

Resultat oppnådd ved det andre bordet i lagspill 86D

Splittet score ved cupkamper 86B

**Logisk alternativ** 16B1(b)

**Lovenes hensikt Introduksjon**

**Makker Definisjoner**

UI fra 16B

**Makkerskap** 4

**Makkerskapsavtaler**

*Se Makkerskapsforståelser*

**Makkerskapsforståelser** 40

Avvik fra 40B2(d), 40C

Forklaring, all spesiell kunnskap 40B6(a)

Forklaring, delvis 40B6(b)

Forklaring, gjentatte brudd på plikt 40C3(b)

Forklaring, ikke 40B4

Forklaring, sammenhenger 40B6(a)

Hjelp til hukommelse, utregning eller teknikk 40C3(a)

Informasjon overført gjennom 40A2

Justert score 40B4, 40B6(b)

Klare avtaler 40A1(a)

Konvensjon **Definisjoner**, 40B1(b)

Kunstig betydning 40B1(b)

Plikt til å gjøre avtaler tilgjengelig før spillet 40A1(b)

Psykisk handling 40B2(d), 40C

Skjult avtale 40A3, 40B4, 40C1, 40C3(b)

Systemkort 40B2(a)

Systemkort, bruk 20G2

Underforståtte avtaler 40A1(a), 40C1

Uvanlige systemavtaler 40B

## **Mangelfulle stikk 67**

### **Manglende kort 14**

Informasjon fra tilbakesetting 14C

Oppdaget etter at spillet startet 14B

Oppdaget før spillet startet 14A

### **Manglende kort 14**

Oppdaget før spillet begynner 14A

Oppdaget senere 14B

## **Mappe Definisjoner**

*Se også* **Spill**

Dublring av 6F

Duplikat 2

Feil mappe 15

Feil mappe, ikke spilt før 15A

Feil mappe, oppdaget under meldingene 15C

Feil mappe, spilt før 15B

Flytting av 8A

Giver og faresoner 2

Legge kortene tilbake i 7C

Normalt spill umulig 12A2

Plassering av 7A

Ta kortene ut av 7B

Ødelagt spill 87

## **Matchpoint Definisjoner**

## **Meldinger Definisjoner**

*Se også* **Meldingsperioden**

## **Meldingsperioden 17**

Etterfølgende meldinger 17C

Forklaring av meldingene under.. 20F

Fremgangsmåten etter .... 22B, 41

Gjentakelse besvart av motstander 20D

Gjentakelse etter avsluttende pass 20C

Gjentakelse før åpningsutspillet blir snudd 41B

Gjentakelse under meldingsforløpet 20B

Kort fra feil mappe 17D

Kort vist eller spilt ut 24

Meldingene avsluttes 17E, 22A

Meldingene starter **Definisjoner**

Meldinger **Definisjoner**

Meldingsperioden avsluttes 17E, 22B

Meldingsperioden starter 17A

Oppklaringsperioden 22B1

## **Melding Definisjoner**

Av spiller i tur 28B

Basert på egen misforståelse 21A

Basert på feilinformasjon 21B

Beholde retten til å melde 17E2

Endring av melding avgitt i vanvare 25A

Endring av melding avgitt med hensikt 25B

Erstatningsmelding godkjent 25B1

Erstatningsmelding ikke godkjent 25B2

For sent å endre melding 21B3

Forklaring av melding 20F

Gjentakelse og forklaring av meldinger 20



HM pålagt å passe 28A  
Melding ansett å være i rett tur 28  
Melding ikke tydelig oppfattet 20A  
Melding utenfor tur 29  
Melding utenfor tur, akseptert 29A  
Melding utenfor tur, kunstig 29C  
Melding utenfor tur, trukket tilbake 16D, 28B  
Melding utenfor tur, VM i tur 25, 28B  
Motstanders endring av melding etter korleksjon 21B2  
Samtidige meldinger 33  
Tilbaketrukket melding, feilende side 16D2  
Tilbaketrukket melding, ikke-feilende side 16D1  
Tilbaketrukket melding, utspillsrestriksjoner 26  
Ulovlig bud, mer enn sju trekk 38  
Ulovlig dobling 36  
Ulovlig handling, pålagt å passe 37  
Ulovlig melding 35  
Ulovlig melding, etter avsluttende pass 39  
Ulovlig redobling 36

**Middels minus score** 12C2, 86A

**Middels pluss score** 12C2, 86A

**Middels score** 12C2(a)

*NB:* «Middels score» er ikke identisk med «ingen score».

### **Motspiller Definisjoner**

### **Motstander Definisjoner**

Motstanders rettigheter 9B1(d)

## **Myndigheter**

Regulerende myndighet 80A

TLs plikter og 81C

TLs rett til å utøve skjønn 12

Turneringsarrangør 80B

## **Må Introduksjon**

**Narring** 73E

**Nasjonal bridgeorganisasjon (NBO)** 80A1(c)

**Normalt spill umulig** 12A2

**Null score** 77

*Note:* En «Null score» er **ikke** identisk med «Middels score».

**Omgiv** 6D

Ingen omgiv 86C

**Oppførsel og etikette** 74

**Oppklaringsperioden** 22B1, 41

## **Overstikk Definisjoner**

### **Pass Definisjoner**

Brudd på plikten til å 37

Kunstig 30C

Tvungen pass som skader 23

Utenom tur 30

Utenom tur etter en melding 30B  
Utenom tur før noen har meldt 30A  
Utenom tur og kunstig 30C

**Pauser, krevd av regelverket 73A2**

**Plassering av bord 3**

**Plassering av mappe 7A**

**Prosedyrestraff 90**

Berøre kort 90B5  
Fastsatt uavhengig 90A  
Feil i fremgangsmåten 90B7  
Feil som kan gi 90B  
Høylytt diskusjon 90B3  
Komme for sent 90B1  
Legge kort i feil lomme 90B6  
Sakte spill 90B2  
Sammenligne scorer 90B4  
TL sin autoritet 90A  
Unnlate å omgående føye seg 90B8

**Psykisk melding Definisjoner, 40**

*Se også* **Makkerskapsavtaler**

**Pålagte pauser 73A2**

## **Rang**

Angi et kort 46B3

Benevnelser 18E

Kort og farger 1

Ufullstendig angivelse 46B1, 46B5

## **Redobling Definisjoner**

Av et feilaktig angitt bud 19B3

Lovlig 19B1

Opphevet 19C

Rett form 19B2

Ulovlig 36, 19B3

Utenom tur 32

## **Redoblet kontrakt 19D**

Scoring 77

## **Regelbrudd Definisjoner, 72B**

*Se også Uregelmessighet*

Egen side 72B2

Med hensikt 72B1

Skjule 72B3

## **Regulerende myndighet 80A**

Ansvar og myndighet 80A2

Delegere myndighet 80A3

Det nasjonale bridgeforbundet 80A1(c)

Kan være turneringsarrangør 80B1

Overføre myndighet 80A3

Sone myndighet 80A1(b)

Videre appellmuligheter 93C

World Bridge Federation 80A1(a)

## **Resultat**

*Se også Score*

Beste sannsynlige resultat 12C1(e)(i)

Dårligst mulige resultat 12C1(e)(ii)

Enighet om 65D, 79A

Intet resultat kan bli oppnådd 12C2

Intet resultat når det er gitt uten blanding 6D2

Opphevet score 13C

Oppnådd resultat på det andre bordet 86D

## **Retts fremgangsmåte 74C, 90**

Andres glede av spillet 74A2

Brudd på fremgangsmåten 74C

Etiket 74B

For lite oppmerksomhet 74B1

Forlate bordet uten grunn 74C8

Følge rett prosedyre 74A3

Gjøre oppmerksom på ting 74C4

Hurtig spill, forvirre motstanderne 74C7

Høflighet 74A1

Manglende interesse 74C6

Sakte spill, forvirre motstanderne 74C7

Ta frem et kort før en er i tur 74B3

Uhøflig tilkallelse av TL 74B5

Unødig langsomt spill 90B2, 74B4

Unødvendige kommentarer 74B2

Varierer tempo, forvirre motstanderne 74C7

## **Retts til å fastsette korrigerings 10A**

## **Rettferdig resultat** 12C1(c)

### **Rettigheter**

Blindemanns 42

Motstandernes, etter at TL er tilkalt 9B1(d)

Spillernes, etter at TL er tilkalt 9B1(c)

### **Revoke** 61, 62, 63, 64

Definisjon 61A

Etablert 63A

Etter at runden er slutt 64B5

Etter melding til neste stikk 64B4

Fremgangsmåte etter en etablert 64

Før makker spiller til tolvte stikk 62D2

Ingen korrigerer 64B

Korrigerer 62

Korrigerer tildeles 64A

Rettferdig resultat 64C

Tolvte stikk 62D

Undersøkelser 61B

Ved å ikke spille et kort som lå med fremsiden opp 64B3

### **Rotasjon Definisjoner**

#### **Runde Definisjoner**

Avslutning av 8B

Avslutning av siste runde 8C

#### **Score, Justert**

*Se Justert score*

## **Scoring**

Andre metoder 78D  
Doblet kontrakt 19D  
Feil 79C  
Internasjonale matchpoint (IMP) 78B  
Matchpoint 78A  
Redoblet kontrakt 19D  
Scoringstabell 77  
Totalpoeng 78C  
Ødelagt spill 87

## **Sesjon Definisjoner**

Avslutning av 8C  
Forskjellig betydning av **Definisjoner**  
Kompassretning under 5  
Makkerskap gjennom 4  
Score oppnådd i 12C2  
Tid og sted 80B2(c)  
Utelukke en deltaker for .. 91A  
Ved bordet i hele 7D

## **Side Definisjoner**

**Singelturneringer** 12C3

**Skadesløshet, lovene gir ikke** 12A1

**Skal Introduksjon**

**Slem Definisjoner**

## **Soneforhold Definisjoner**

Giver og 2

Scoring 77

**Sonemyndighet** 80A1(b)

## **Sortert stokk Definisjoner, 6D2**

*Se også* **Kortstokk**

### **Spill Definisjoner**

Etter en uregelmessighet 60A

Etter et ulovlig spill 60

Etterfølgende spill 44B

For tidlig spill 57

Kan ikke følge farge 44D

Kan ikke spille som det er krevd 59

Kravet om å følge farge 44C

Rett fremgangsmåte 44

Samtidig 58

Spillet begynner 41

Utspill 44A

### **Spillefører Definisjoner**

Spillefører etter åpningsutspill utenfor tur 54A

### **Spillere 3, 4, 5**

Flytting av spillere 8A

### **Spillperioden Definisjoner**

Den starter 41C

Forklaring av meldinger under 20F2



### **Spørsmål**

Meldinger avgitte 20F1, 20F2

Meldinger, relevante ikke avgitte 20F1, 20F2

Meldinger, generell kunnskap 20F1, 20F2

Om meldingene før åpningsutspillet 41B

Om en enkelt melding 20F3

UI 16B1(a), 73C

### **Stikk Definisjoner**

Fem kort i ett stikk 45E

Gjenta spillet 66D

Inspeksjon av 66

Mangelfulle 67

Ordning av 65

Snu kortene 45G

Spiller blander kortene sine 65D, 66D

Vunnet 79

### **Straff Definisjoner**

*Se også* **Korrigerings**

Disiplinærstraff 91

Gjentatt manglende forklaring (alert) 40C3(b)

Prosedyrestraff 90

Prosedyrestraff, singelturneringer 12C3

### **Straffekort Definisjoner, 50**

Ikke spille et 52

Motspiller 49

Spillefører eller blindemann 48A

To eller flere 51

**Systemkort 40B2(a)**

Se på 20G2

Se på motstandernes 40B2(c)

Se på eget 40B2(b)

**Tap av retten til korrigering 11**

**Teknikk, hjelp til 40C3(a)**

**Telle kortene 7B2**

**Tempo eller spillemåte 73D**

Trekke slutninger 73D1

Variasjon med hensikt 73D2

Variere ufrivillig 73D1

Villede 73D2

**Tilbaketrukket handling Definisjoner, 16D**

Autorisert informasjon ikke-feilende side 16D1

Kansellert er en **Definisjoner**

Kort angitt i vanvare 45C4(b)

Melding avgitt i vanvare 25A

Melding avgitt med hensikt 25B

Tilbaketrukket kort 47

UI Feilende side 16D2

Utspillsrestriksjoner 26

**Tilbaketrukket kort 47**

*Se også* **Tilbaketrukket handling**

**Tildelt justert score 12C1**

*Se også* **Justert score**

## **Tildeling av plasser 5**

Skifte retning eller bord 5B

## **Tilskuer 76**

Delta 76C

Forårsaket uregelmessighet 76C2

Kontrollere 76A

Status 76D

Ved bordet 76B

## **TL 81**

Ansvar 81B

Delegere plikter 81D

Diskvalifikasjon 91B

Myndighet 81C

Myndighet til å bruke skjønn 12

Når TL gjør feil 82C

Sende en sak til appellutvalget 83

Tilkalle TL 9B1

TL sin status 81A

Utvvisning fra turnering 91A

## **Trekk Definisjoner, 18A**

## **Trekkverdi Definisjoner, 77**

## **Trumf Definisjoner**

Stikk som ikke inneholder 44F

Stikk som inneholder 44E

## **Tur Definisjoner**

## **Turnering Definisjoner**

### **Turneringsarrangør 80B**

- Ansvar og plikter 80B2
- Ansvar og plikter, delegert 80B1
- Ansvar og plikter, overført til andre 80B2(l)
- Appeller 80B2(k), 93A
- Forhåndsorganisering 80B2(b)
- Godta og registrere påmelding 80B2(h)
- Kan være regulerende myndighet 80B1
- Korreksjonsperioden 79C
- Meldinger og spill, generelle regler 80B2(e)
- Meldinger og spill, spesielle regler 80B2(e)
- Oppgaver, TL tar ansvar for 80 fotnote
- Regler for konkurransen 78D, 80B2(i)
- Regler for påmelding 80B2(d)
- Scoring 80B2(j)
- Skaffe annen stab 80B2(g)(ii)
- Supplerende reglement 80B2(f)
- Tid for appell 92B
- Tid og sted for sesjonen 80B2(c)
- Utpeke TL 80B2(a)
- Utpeke TL sine assistenter 80B2(g)(i)

## **UI fra andre kilder Definisjoner**

### **UI Uautorisert informasjon 16**

- Logisk alternativ 16B1(b)
- Tilbaketrukket handling feilende side 16D2
- Uvedkommende informasjon 16A3
- Uvedkommende informasjon fra andre kilder 16C
- Uvedkommende informasjon fra makker 16B, 73C

**Ulovlig melding 35**

**Unødig streng eller fordelaktig korrigerings 12B2**

**Uregelmessighet Definisjoner**

*Se også Regelbrudd*

Beholde rettigheter 9B1(c)

Beslutning om korrigerings 10

Etter at den er påpekt 9B

For tidlig korrigerings 9C

Forårsaket av en tilskuer 76C2

Fremgangsmåte etter en 9

Gjøre oppmerksom på 9A

Hindre en.. 9A3

Ingen ytterligere tiltak 9B2

Kunne ha forutsett skade 23

Motstandernes rettigheter 9B1(d)

Spillers rettigheter 9B1(c)

Tilkalle TL 9B1(a), 9B1(b)

Valg etter en 10C

**Utilstrekkelig bud 18D, 27**

Akseptert 27A1

Erstattet med enhver annen melding 27D

Erstattet med et annet utilstrekkelig bud 27F

Erstattet på laveste nivå 27C1

For tidlig retting 27E

Ikke akseptert 27B

Justert score, annen kontrakt 27C2

Utenom tur 27A2, 31

## **Utrekning, hjelp til 40C3(a)**

### **Utgang Definisjoner**

#### **Utspill Definisjoner**

Fordekt åpningsutspill 41A

For tidlig spill 57

Ikke godtatt 54D, 55B

Kan ikke spille som det er krevd 59

Samtidig spill 58

Straffekort, utspillsrestriksjoner 50, 51

Tilbaketrukket melding, utspillsrestriksjoner 26

Utenom tur 53, 54, 55

Utenom tur, av motspiller 53, 54

Utenom tur, av spillefører 53, 54E, 55

Utenom tur, feilinformasjon 47E1

Utenom tur, godtatt 53, 54, 55A

Utenom tur, skjult åpningsutspill 41A, 47E2

Utenom tur, åpningsutspill med fremsiden opp 54

Åpningsutspill med fremsiden opp 41C

#### **Uvanlig makkerskapsavtale 40B1(a)**

*Se også Makkerskapsavtaler*

#### **Valgmuligheter**

Fordelaktig 10C3, 10C4

Forklaring av 10C1

Velge blant 10C2

#### **Vanvare Definisjoner**

**Variasjon i tempo eller spillemåte 73D**

**VM (Venstre motstander) Definisjoner**

**Være oppmerksom på mulig skade 23**

**World Bridge Federation 80A1(a)**

**Ødelagt spill 87**

**Åpningsutspill Definisjoner**

Med fremsiden ned 41A

Med fremsiden opp 41C

Utenom tur 54



















