

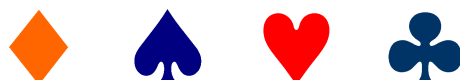
PRAVILA

TAKMIČARSKOG BRIDŽA

The Laws of Duplicate Bridge 2007

Copyright by WBF

Beograd, April 2008



Adut

Svaka karta u boji navedenoj kontraktom, ako je ima.

Alert

Postupak, čiju formu propisuje Merodavno Telo, kojim se protivnici upozoravaju da im može biti potrebno objašnjenje partnerskog dogovora.

Atak

Prva karta odigrana u štihu.

Blef

Namerno odstupanje od partnerskog dogovora u pogledu onerske snage ili dužine boje.

Boja

Jedna od četiri grupe karata iz špila, od kojih se svaka sastoji od trinaest karata obeleženih karakterističnim simbolom: Pik (♠), Herc (♥), Karo (♦) i Tref (♣).

Bord

1. Takmičarski bord kako je opisan u **Članu 2**.
2. Četiri lista kako su izvorno podeljena i smeštena u takmičarski bord za igranje tokom sednice.

Govor

Bilo koji licit, kontra, rekontra ili pas.

Delitelj (dealer)

Igrač koji je na datom bordu prvi na licitaciji.

Deljenje

1. Deljenje špila koje stvara četiri lista četiri igrača.
2. Tako podeljene karte posmatrane kao celina, uključujući i licitaciju i kasniju igru.

Imenovanje

Boja ili bezadut naveden licitom.

Direktor turnira (sudija, DT)

Osoba određena da nadgleda odvijanje tok bridž takmičenja i primenjuje ova Pravila.

DP (RHO)

Desni protivnik.

Zonalnost

Uslov dodeljivanja nagradnih poena i kazni za padove (vidi **Član 77**).

Igra

1. Odigravanje karte iz igračevog lista u štihu, uključujući i prvu kartu, koja je atak.
2. Skup izvedenih odigravanja.
3. Period tokom kog se karte odigravaju.
4. Skup izvedenih govora i odigravanja u bordu.

Igrač odbrane

Protivnik (pretpostavljenog) izvođača.

Izvođač

Igrač koji je, za stranu koja je izvela završni licit, prvi licitirao imenovanje navedeno završnim licitom. On postaje izvođač kada se izloži izvorni atak (ali vidi **Član 54A** kada je izvorni atak izveden preko reda).

Izvorni atak

Karta atakirana u prvom štihu.

Internacionalni meč poeni (IMP)

Obračunska jedinica koja se dodeljuje prema tablici utvrđenom **Članom 78B**.

Ispravka

Prilagođenje izvedeno kako bi se licitacija ili igra nastavile što je moguće normalnije nakon što se desila nepravilnost.

Konvencija

1. Govor koji, prema dogovoru partnera, ima značenje drugačije od spremnosti da se kontrakt igra u navedenom imenovanju (ili poslednjem navedenom imenovanju), ili snage u onerima ili dužini (od tri karte ili više). Ipak, dogovor o opštoj snazi ne čini govor konvencionalnim.
2. Igra igrača odbrane koja služi da prenese pre dogovorno nego stvarno značenje.

Kontra

Govor posle protivničkog govora koji povećava obračunsku vrednost ostvarenog ili oborenog kontrakta (vidi **Članove 19 i 77**).

Kontrakt

Preuzimanje obaveze strane izvođača da osvoji, u navedenom imenovanju, broj štihova (preko šest) određen završnim licitom, bilo pod pasom, kontrom ili rekotrom.

List

Karte kako ih je izvorno podelio delitelj ili njihov ostatak.

Licit

Preuzimanje obaveze osvajanja najmanje navedenog broja štihova (preko šest) u navedenom imenovanju.

Licitacija

1. Postupak određivanja kontrakta putem uzastopnih govora.
2. Skup izvedenih govora (vidi **Član 17E**).

LP (LHO)

Levi protivnik.

Manša

100 ili više štihovskih poena osvojenih u jednom deljenju.

Meč poen

Obračunska jedinica koja se dodeljuje takmičarima kao rezultat poređenja njihovog sa jednim ili više rezultata.

Nagradni poeni (bonus)

Svi zarađeni poeni osim štihovskih (vidi **Član 77**).

Nepravilnost

Odstupanje od ispravnog postupka određenog Pravilima.

Odgovaranje na boju

Igranje karte u boji ataka.

Oner

Svaki As, Kralj, Dama, Pub ili Desetka.

Pad

Svaki štih koji nedostaje izvođačevoj strani da napravi kontrakt.

Parcijalni rezultat (part-skor)

90 ili manje štihovskih poena osvojenih u jednom deljenju.

Partner

Igrač sa kojim se igra u paru protiv druga dva igrača.

Pas

Govor koji kaže da igrač, u tom trenutku licitacije, ne želi da licitira, kontrira ili rekontrira.

Prekoštih

Svaki štih koji osvoji strana izvođača preko broja potrebnog navedenim kontraktom.

Prilagođeni rezultat

Sudijski rezultat koji dodeljuje Direktor (vidi **Član 12**). To je ili veštački ili dodeljeni rezultat.

1. Veštački prilagođeni rezultat dodeljuje se, kada se ne može dobiti ili proceniti rezultat za određeno deljenje (kada nepravilnost onemogućava igranje deljenja).
2. Dodeljeni rezultat za jednu ili obe strane umesto rezultata koji je postignut posle nepravilnosti.

Protivnik

Igrač druge strane; član protivničkog para.

Red (biti na redu)

Ispravan trenutak u kom igrač može da govori ili igra.

Rekontra

Govor preko protivničke kontre koji povećava obračunsku vrednost ostvarenog ili oborenog kontriranog kontrakta (vidi Članove 19 i 77).

Renons

Igranje karte druge boje igrača koji je u stanju da odgovori na boju ili ispuni ispravku za atak.

Runda (kolo)

Deo sednice bez kretanja igrača (u toku koje nema promene igrača).

DAMI (dummy)

1. Izvođačev partner. On postaje dami nakon izlaganja izvornog ataka.
2. List izvođačevog partnera kada se raširi po stolu posle izvornog ataka.

Sednica

Vreme predviđeno za igru određenog broja bordova, posle čega je moguće obračunati rezultate.

Slem

Kontrakt koji zahteva osvajanje šest (mali slem) ili sedam (veliki slem) štihova preko šest.

Strana

Dva igrača koji čine par koji igra protiv drugog para.

Takmičar

Na pojedinačnom turniru igrač; na parskom turniru dva igrača koji igraju kao partneri tokom turnira; na timskom turniru četiri ili više igrača koji igraju kao timski partneri.

Tim

Dva ili više parova koji igraju na različitim kompasnim pozicijama, ali za zajednički rezultat (primenjiva pravila mogu da dopuste tim od više od četiri igrača).

Turnir

Takmičenje od jedne ili više sednica.

Špil

52 karte za igranje kojima se igra Kontrakt bridž.

Štih

Jedinica kojom se određuje ishod kontrakta, koja se ispravno sastoji od četiri karte, po jedna od svakog igrača po redu, počevši od ataka.

Štihovski poeni

Poeni koje upisuje strana izvođača za ostvarenje kontrakta (vidi **Član 77**).

POGLAVLJE II

Uvod

Član 1

Špil - rang karata i boja

Takmičarski bridž igra se špilom od 52 karte, sa po trinaest karata u svakoj od četiri boje.

Rang boja u opadajućem redosledu je: pik (♠), herc (♥), karo (♦) i tref (♣).

Redosled karata po opadajućem redosledu je:

As (A), Kralj (K), Dama (Q), Pub (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2.

Član 2

Takmičarski bordovi

Takmičarski bord, koji sadrži špil, obezbeđen je za svako deljenje koje treba da se igra tokom sednice. Svaki bord je numerisan i ima četiri džepa za četiri lista, obeležena sa **N**, **E**, **S** i **W**. Igrač koji je prvi na redu da govori (igrač koji je podelio špil – delitelj) i zonalnost, obeleženi su na sledeći način:

N delitelj	Bordovi	1	5	9	13
E delitelj	Bordovi	2	6	10	14
S delitelj	Bordovi	3	7	11	15
W delitelj	Bordovi	4	8	12	16
Niko u zoni	Bordovi	1	8	11	14
NS u zoni	Bordovi	2	5	12	15
EW u zoni	Bordovi	3	6	9	16
Svi u zoni	Bordovi	4	7	10	13

Isti redosled ponavlja se za bordove **17-32** i za svaku sledeću grupu od 16 bordova.

Ne treba da se koristi nijedan bord koji ne ispunjava navedene uslove.

Ako se takav bord ipak koristi, onda se za tu sednicu primenjuju uslovi naznačeni na tom bordu.

Član 3

Aranžiranje stola

Četiri igrača igraju za svakim stolom, a stolovi su obeleženi brojevima po redu koji uspostavlja DT. On određuje poziciju za N igrača; ostale kompasne pozicije postavljaju se u odnosu na igrača N.

Član 4

Parovi

Četiri igrača za svakim stolom čine dva para ili strane, N-S protiv E-W. Na parskim i timskim turnirima takmičari se prijavljuju kao parovi ili timovi respektivno, i ostaju u istom sastavu tokom sednice (osim u slučajevima zamene po odobrenju Direktora). Na individualnim turnirima svaki igrač prijavljuje se posebno, a sastavi parova menjaju se tokom sednice.

Član 5

Dodeljivanje mesta

A. Polazna pozicija

Direktor dodeljuje polaznu poziciju svakom takmičaru (pojedincu, paru ili timu) na početku sednice. Ako nije drugačije određeno, članovi svakog para ili tima mogu da odaberu mesta, od onih koja su im dodeljena, međusobnim dogovorom. Jednom odabranu kompasnu poziciju igrač može da promeni samo po uputstvu ili uz saglasnost Direktora.

B. Promena smeru ili stola

Igrači menjaju svoje polazne kompasne smerove ili se premeštaju za drugi sto u skladu sa uputstvima Direktora. Direktor je odgovoran za jasno objavljivanje uputstava; svaki igrač je odgovoran za kretanje kada je objavljeno i za zauzimanje ispravnog mesta posle svake promene.

POGLAVLJE III

Priprema i tok

Član 6

Mešanje i deljenje

A. Mešanje

Pre početka igre, svaki špil se dobro promeša. Špil se mora preseći na zahtev bilo kog protivnika.

B. Deljenje

Karte moraju da se dele licem na dole, jedna po jedna, u četiri lista sa po trinaest karata. Svaki list se zatim smešta licem na dole u jedan od četiri džepa borda. Preporučuje se deljenje ukrug, u smeru kretanja kazaljke na satu.

C. Prisutnost oba para

Po jedan član svake strane treba da je prisutan prilikom mešanja i deljenja, osim ako Direktor ne odredi drugačije.

D. Novo mešanje i ponovno deljenje

1. Ako se ustanovi, pre nego što licitacija na bordu prvi put krene, da su karte neispravno podeljena ili je za vreme mešanja i deljenja viđena neka karta, tada špil treba ponovo promešati i podeliti. Inače, ako se slučajno vidi tuđa karta pre kraja igre na bordu se primenjuje Član 16C (ali vidi i Član 24).
Svaki nepropisno podeljen bord se smatra neispravnim i primenjuje se relevantno pravilo.
2. Sem u slučaju da je namena turnira da se ponovo igraju stare podele, nijedan rezultat ne važi (ne sme ostati), ako su karte deljene bez mešanja iz "složenog"¹ borda, ili ako je deljenje prethodno igrano na nekoj drugoj sednici. (Ovo ne treba da spreči aranžmane, ako se to traži, za izmenu bordova između stolova).
3. Prema **Članu 22A**, špil mora ponovo da se meša i deli kada to zatraži Direktor iz bilo kog razloga saglasnog Pravilima (ali vidi **Član 86C**).

E. Mogućnosti Direktorovog izbora za mešanje i deljenje

1. Direktor može naložiti da se mešanje i deljenje izvrše za svakim stolom neposredno pre početka igre.
2. Direktor sam može unapred da promeša i podeli karte.
3. Direktorovi pomoćnici ili drugi određeni predstavnici mogu da promešaju i podele karte unapred.
4. Direktor može da zatraži drugačiji postupak deljenja i pred-deljenja u cilju dobijanja potpuno slučajnog očekivanja kao pod A i B.

F. Dupliciranje bordova

Ako to zahtevaju uslovi igre, mogu se načiniti jedna ili više kopija svake podele prema uputstvu Direktora. Kada on tako naloži onda bord ne treba ponovo deliti (mada Direktor ima moć i to da naloži).

Član 7

Provera bordova i karata

A. Smeštanje borda

Bord koji treba da se igra, smešta se na sredinu stola i tamo ostaje dok se igra tog borda ne završi.

¹ "složen " špil je špil koji nije promešan nakon poslednje igre (upotrebe)

B. Vađenje karata iz borda

1. Svaki igrač uzima list iz džepa koji odgovara njegovoj kompasnoj poziciji.
2. Svaki igrač broji svoje karte licem na dole da se uveri da ih ima tačno trinaest; posle toga, a pre izvođenja govora, on mora da pogleda karte svog lista (lice karata).
3. Tokom igre svaki igrač zadržava svoje karte u posedu i ne dozvoljava da se pomešaju sa kartama drugog igrača. Igrači ne smeju dodirivati druge karte osim sopstvenih (ali izvođač može da odigra damiove karte u skladu sa **Članom 45**) tokom ili posle igre, osim po dozvoli DT.

C. Vraćanje karata u bord

Posle završetka igre, svaki igrač treba da promeša svojih izvornih trinaest karata i vrati u džep koji odgovara njegovoj kompasnoj poziciji. Posle toga nijedan list ne treba vaditi iz borda bez prisustva bar jednog člana oba para ili DT.

D. Odgovornost za postupak

Svaki takmičar, koji ostaje za stolom tokom sednice, prvenstveno je odgovoran za održavanje normalnih uslova igre za stolom.

Član 8
Tok rundi**A. Kretanje bordova i igrača**

1. Direktor daje instrukcije igračima o ispravnom kretanju bordova i takmičara.
2. Osim ako Direktor ne odredi drugačije, Igrač N za svakim stolom odgovoran je za kretanje odigranih bordova sa svog stola na ispravan sto za sledeću rundu.

B. Kraj runde

1. Runda je načelno završena kada Direktor da znak za početak sledeće, ali ako na nekom stolu igra nije završena do tog vremena, za taj sto se runda nastavlja dok ne dođe do promene igrača.
2. Kada Direktor koristi svoja ovlašćenja da odloži igranje borda, za taj bord runda se ne završava za odnosne igrače sve dok se bord ne odigra, a rezultat ustanovi i zapiše, ili dok Direktor ne poništi bord.

C. Kraj poslednje runde i kraj sednice

Poslednja runda sednice i sama sednica završavaju za svaki sto, kada se odigraju svi predviđeni bordovi i svi rezultati unesu u odgovarajuću skor listu bez primedbi.

POGLAVLJE IV

Opšta pravila koja regulišu nepravilnosti

Član 9

Postupak posle nepravilnosti

A. Skretanje pažnje na nepravilost

1. Ukoliko po Pravilima nije pod zabranom, bilo koji igrač može da skrene pažnju na nepravilnost za vreme perioda licitacije, bez obzira da li je na redu da govori ili ne.
2. Ukoliko po Pravilima nije pod zabranom, izvođač ili bilo koji igrač odbrane mogu da skrenu pažnju na nepravilnost koja se desi tokom odigravanja. Za nekorektno naznačenu kartu vidi član 65B3.
3. Ukoliko se nepravilnost desi u toku perioda igre, Dami ne može da ukaže na to, ali može to da učini po završetku igre. S druge strane, bilo koji igrač, uključujući i damija, može da pokuša da spreči drugog igrača da učini nepravilnost (za dami vidi Član 42 i 43)
4. Ne postoji obaveza da se ukaže na nepravilnost koju je napravila sopstvena strana (ali vidi član 23F5 za ispravku očito pogrešnog objašnjenja partnera).

B. Kada je skrenuta pažnja na nepravilnost

1. (a) Direktor bi trebalo da bude pozvan odmah kada je skrenuta pažnja na nepravilnost.
(b) Bilo koji igrač, uključujući i damija, može da pozove Direktora posle skretanja pažnje na nepravilnost.
(c) Pozivanje Direktora ne utiče na to da igrač izgubi bilo koje pravo.
(d) Činjenica da je igrač skrenuo pažnju na nepravilnost koju je počinila njegova strana ne utiče na prava protivnika.
2. Nijedan igrač ne treba da preuzima nikakvu radnju dok Direktor ne objasni sve činjenice u pogledu ispravke i određivanja kazne.

C. Prerano ispravljanje nepravilnosti

Bilo kakvo prerano ispravljanje nepravilnosti od strane prekršitelja, može ga izložiti daljoj ispravci (vidi ispravke za atak iz Člana 26).

Član 10

Određivanje ispravke

A. Pravo na određivanje ispravke

Samo Direktor ima pravo da odredi ispravku kada je primenljiva. Igrači **nemaju** pravo da odrede (ili oproste – vidi član 81C5) ispravku na sopstvenu inicijativu.

B. Poništavanje ispravke ili oprostaja

Direktor može odobriti ili poništiti bilo koju ispravku ili oprostaj, koje su igrači odredili bez njegovih uputstava.

C. Izbor posle nepravilnosti

1. Kada Pravila predviđaju više opcija posle nepravilnosti, Direktor će objasniti sve raspoložive opcije.
2. Ako igrač ima mogućnost izbora između više opcija, po učinjenoj nepravilnosti, on taj izbor mora izvršiti bez konsultovanja sa partnerom.
3. Kada ova Pravila nedužnoj strani nude više opcija, ispravno je da izabere onu koja mu daje najviše (koristi).
4. Prema Članu 16D, posle ispravke nepravilnosti, u redu je da prekršitelji izvedu bilo koji govor ili igru koja donosi prednost njihovoj strani, čak i ako im to donosi korist (ali vidi Članove 27 i 50)

Član 11

Gubitak prava na ispravku

A. Akcija nedužne strane

Pravo na ispravku nepravilnosti može se izgubiti ako bilo koji član nedužne strane preduzme neku akciju pre nego što se pozove Direktor. Direktor tako sudi, na primer, onda kada nedužna strana može ostvariti dobitak daljom akcijom protivnika koji nije upoznat sa onime što mu Pravila nude.

B. Kazna posle gubitka prava na ispravku

Čak i posle gubitka prava na ispravku prema ovim Pravilima, Direktor može da odredi proceduralnu kaznu (vidi **Član 90**).

Član 12

Diskreciona prava Direktora

A. Pravo dodele prilagođenog rezultata

Na molbu igrača, unutar perioda koji je uvršten Članom 92B, ili na svoju inicijativu, Direktor može da dodeli prilagođen rezultat kada ga ova Pravila na to ovlašćuju. (Za timsku igru vidi Član 86). Ovo uključuje:

1. Direktor može da dodeli prilagođeni rezultat kada oceni da ova Pravila ne obezbeđuju odštetu nedužnom takmičaru za određeno narušavanje pravila koje počinio protivnik.
2. Direktor može da dodeli veštački prilagođeni rezultat, ako ne može da se sprovede nikakva ispravka koja omogućuje normalno igranje borda (vidi **C2** dole).
3. Direktor dodeljuje prilagođeni rezultat, ako je primenjena nekorektna ispravka nepravilnosti.

B. Cilj prilagođenja rezultata

1. Cilj prilagođenja rezultata je da se nadoknadi šteta nedužnoj strani i da se ukolno svaka prednost koju je kriva strana ostvarila počinivši nepravilnost.
Šteta postoji kada, zbog povrede pravila, nedužna strana dobije rezultat za stolom manje povoljan nego što bi bilo za očekivanje da se nepravilnost nije desila - ali vidi C1(b)
2. Direktor ne može da dodeli prilagođeni rezultat na osnovu toga što je ispravka predviđena ovim Pravilima ili prestroga ili donosi prednost bilo kojoj strani.

C. Dodela prilagođenog rezultata

1. **(a)** Kada je, posle nepravilnosti Direktor ovlašćen ovim pravilima da prilagodi rezultat i situacija mu to omogućava, on će to i učiniti. Takav rezultat zamenjuje rezultat ostvaren igrom.
-

(b) Ako je, posle nepravilnosti, nedužna strana doprinela šteti svojom ozbiljnom pogreškom (nevezanu sa prekršajem) ili divljom, kockarskom akcijom, ona ne dobija odštetu za to. Kriva strana bi trebalo da dobije rezultat kao posledicu samo sopstvene nepravilnosti.

(c) U cilju pravičnosti, i ukoliko Propozicije Organizatora to ne zabranjuju, dodeljeni prilagođeni rezultat može biti odmeren prema verovatnoćama više potencijalnih rezultata.

(d) Ako ima previše mogućnosti brojne ili one nisu očigledne, Direktor može dosuditi veštački prilagođen rezultat.

(e) Po svom diskrecionom pravu, Merodavno Telo (telo koje donosi propozicije za dato takmičenje) može primeniti svu ili deo sledeće procedure umesto pod **(c)**:

(i) Rezultat dodeljen umesto aktuelnog rezultata nedužnoj strani je najpovoljniji rezultat koji bi se verovatno desio, da nije bilo nepravilnosti.

(ii) Za krivu stranu dodeljen rezultat je najnepovoljniji mogući rezultat.

(f) Rezultati dosuđeni dvema stranama ne moraju biti uravnoteženi.

2. **(a)** Kada, zbog nepravilnosti, ne može da se postigne nikakav rezultat [i vidi C1(d)], Direktor dosuđuje veštački prilagođeni rezultat prema odgovornosti za nepravilnost: prosek minus (najviše 40% mogućih meč poena na parskom turniru) direktno odgovornom takmičaru; prosek (50% na parskom turniru) delimično odgovornom takmičaru; prosek plus (najmanje 60% posto na parskom turniru) u svakom pogledu nedužnom takmičaru.

(b) Kada Direktor dosuđuje veštački prilagođen rezultat prosek plus ili minus pri IMP obračunu, taj rezultat je normalno plus ili minus 3 imp, ali može da varira prema Članu 86A.

(c) Ovo predhodno se modifikuje za nedužnu stranu koja na sednici ima više od 60% od mogućih MP, ili za krivu stranu koja ima skor manji od 40% od mogućih MP (ili ekvivalent u imp). Takvi učesnici dobijaju svoj procenat (ili ekvivalent u imp) koji su ostvarili na ostalim bordovima.

3. Na individualnim događajima Direktor primenjuje Pravila i dodeljuje prilagođene rezultate, jednako pprotiv oba člana krive strane, iako je možda samo jedan odgovoran za prekršaj. Ali Direktor neće dodeliti proceduralnu kaznu protiv partnera prekršitelja ako, po njegovom mišljenju on nije kriv.

4. Kada Direktor dosudi nebalansirani prilagođeni rezultat, rezultat svakog učesnika na bordu se izračunava odvojeno i onda se prosek dodeljuje svakom.

Član 13 **Neispravan broj karata**

A. Direktor smatra igru normalnom

Kada Direktor utvrdi da jedan ili više listova borda sadrže neispravan broj karata (ali vidi Član 14), a igrač sa neispravnim listom izvede govor, tada, ako Direktor smatra da podela može da se ispravi i odigra bez promene govora, igra može da se nastavi. Na kraju igre, Direktor može dodeliti prilagođeni rezultat.

B. Prilagođen rezultat i moguća kazna

U drugim slučajevima, kada je govor izveden, direktor će prilagoditi rezultat i može kazniti prekršitelja.

C. Igra završena

Kada je, posle završetka igre, utvrđeno da je jedan list imao više od 13 karata, a drugi list manje (ali vidi 13F), rezultat mora da se poništi i rezultat da se prilagodi (može da se primeni 86D). Prekršitelj je podložan proceduralnoj kazni.

D. Nijedan govor nije izveden

Ako jedan od igrača ima nekorektan broj karata, a nije izveo govor za tu podelu:

-
1. Direktor će da rekonstruiše podelu i, ako nijedan od igrača nije video tuđu kartu, tražiće da se bord igra normalno.
 2. Kada Direktor utvrdi da jedan ili više džepova borda imaju nekorektan broj karata, a igrač je video jednu ili više tuđih karata, ako Direktor smatra:
 - a. da neovlašćena informacija ne utiče na normalnu licitaciju i igru, dopustiće da se bord igra i upiše rezultat. Ako Direktor tada smatra da je NI uticala na rezultat borda, on će dodeliti prilagođen rezultat i može kazniti prekršitelja.
 - b. da neovlašćena informacija može uticati na normalnu licitaciju i igru, dodeliće veštački prilagođen rezultat i može kazniti prekršitelja.

E. Smeštanje ili premeštanje karte

Kada Direktor, po ovom Članu, zahteva da se igra nastavi, saznanje o smeštanju ili premeštanju kartekoj je izvršio Direktor, predstavlja neovlašćenu informaciju za partnera igrača koji je imao list sa nekorektnim brojem karata.

F. Prekobrajna karta

Svaka karta viška koja ne pripada podeli se uklanja, ako se pronađe. Licitacija i igra se neometano nastavljaju. Ako se utvrdi da je takva karta igrana u završenom štihi, može se dodeliti prilagođen rezultat.

Član 14 ***Nedostajuća karta***

A. Utvrđeno je da je list manjkav pre početka igre

Kada se nađe da je jedan ili više lista sa manje od 13 karata, a nijedan nema više od 13 karata pre izvornog ataka, Direktor vrši potragu za kartom (kartama) koje nedostaju, i

1. Ako se karta pronađe, vraća se u odgovarajući list.
2. Ako karta ne može da se nađe, Direktor rekonstruiše podelu, zamenjujući karte drugim špilom.
3. Licitacija i igra se normalno nastavljaju, bez promene izvedenih govora, kao da je (su) karta(e) bile na svom mestu od početka.

B. Kasnije je utvrđeno da je list manjkav

Kada se nađe da je jedan ili više lista sa manje od 13 karata, a nijedan nema više od 13 karata, u bilo kom momentu nakon što se izvorni atak otvori, (dok traje period ispravke), Direktor traži kartu koja nedostaje, i:

1. Ako se karta pronađe među odigranim kartama, primenjuje se **Član 67**.
2. Ako se karta nađe na drugom mestu, vraća se u odgovarajući list. Mogu se primeniti ispravke i/ili kazne (vidi tačku 4 ovog stava)
3. Ako karta ne može da se nađe, podela se rekonstruiše zamenjujući karte drugim špilom. Mogu se primeniti ispravke i/ili kazne (vidi tačku 4 ovog stava).
4. Za kartu vraćenu u list pod uslovima iz stava **B** ovog Člana, smatra se da je neprekidno pripadala tom listu. Ona može postati kaznena karta (**Član 50**), a propust da se odigra može dovesti do renonsa.

C. Informacija od zamene karte

Saznanje stečeno zbog zamene karte predstavlja neovlašćenu informaciju za partnera igrača čiji je list imao neispravan broj karata.

Igranje pogrešnog borda

A. Igrači nisu ranije igrali bord

Ako igrači igraju bord koji za njih nije predviđen u tekućoj rundi (ali bdi C):

1. Direktor normalno dopušta da rezultat ostane ako nijedan od 4 igrača nije ranije igrao bord.
2. Direktor može zahtevati od oba para da igraju ispravan bord kasnije (kasna igra).

B. Jedan ili više igrača je ranije igralo bord

Ako bilo koji igrač igra bord koji je igrao ranije, protiv ispravnih protivnika ili ne, njegov drugi rezultat na bordu se poništava i za njegovu stranu i stranu protivnika, a DT će dosuditi veštački prilagođeni rezultat takmičarima uskraćenim za priliku da postignu važeći rezultat.

C. Otkriveno u toku perioda licitacije

Ako, u toku perioda licitacije, Direktor otkrije da takmičari igraju bord koji nije za njih predviđen u tekućoj rundi, poništiće licitaciju, uveriće se da su postavljeni ispravni takmičari i informisaće ih o njihovim pravima i za ovu i za buduće runde.

Počinje licitacija za taj bordu drugi put. Igrači moraju da ponove ranije izvedene govore. Ako se bilo koji govor razlikuje od odgovarajućeg govora iz prve licitacije, Direktor će poništiti bord.

Inače, licitacija i igra se nastavljaju normalno. Direktor može dodeliti proceduralnu kaznu (i prilagođen rezultat) ako je mišljenja da je bilo namernog pokušaja bilo koje strane da omete normalnu igru borda.

Član 16

Ovlašćena i neovlašćena informacija

A. Korišćenje informacije od strane igrača

1. Igrač može koristiti informaciju u toku licitacije ili igre ako:
 - (a) je informacija dobijena iz legalnih govora ili igre tekućeg borda (uključujući i prihvaćene nelegalne govore ili igre) i nije u kombinaciji sa neovlašćenom informacijom dobijenom iz drugih izvora; ili
 - (b) je informacija ovlašćena iz povučene akcije (vidi D); ili
 - (c) je to informacija navedena u nekom Članu ili propoziciji da je ovlašćena ili, ako nije drukčije navedeno, ako je nastala iz legalne procedure autorizovane ovim pravilima ili propozicijama (ali vidi B1 dole); ili
 - (d) je to informacija koju je igrač imao pre nego što je uzeo karte iz tekućeg borda (Član 7B), a Pravila ne sprečavaju da tu informaciju koristi.
2. Igrači mogu takođe da računaju na procenu sopstvenih rezultata, procenu protivnika i bilo kojih zahteva iz propozicija.
3. Nijedan igrač na može zasnivati govor ili igru na drugim informacijama (takve informacije se definišu kao spoljne).
4. Ako postoji povreda ovog Člana koja čini štetu, Direktor će prilagoditi rezultat u skladu sa Članom 12C.

B. Spoljna informacija od partnera

1. (a) Nakon što igrač učini partneru dostupnom neovlašćenu informaciju koja može da sugeriše govor ili igru, na primer, putem primedbe, pitanja, odgovora na pitanje, neočekivanog² alerta ili nealertiranja, ili nesumnjivog oklevanja, neuobičajene brzine, posebnog naglašavanja, tona, gesta, pokreta, manira, partner ne sme da izabere, među logičnim alternativama, onu koja je dokazivo mogla biti sugerisana spoljnom informacijom u odnosu na druge.

(b) Logična alternativna akcija je ona koju bi ozbiljno razmatrao značajan deo igrača približnog ranga koji koriste sličan sistem, a procenjuje se da bi je neki od njih i odabrali.
2. Kada igrač smatra da je protivnik učinio takvu informaciju dostupnom partneru i da iz toga može da proistekne šteta, on može, ukoliko pravila Merodavnog Tela ne zabranjuju, odmah objaviti da zadržava pravo da kasnije pozove Direktora (protivnik treba odmah da pozove Direktora ako osporava da je neovlašćena informacija mogla biti prenesena).

² tj. neočekivano u odnosu na osnov njegove akcije

-
3. Kada igrač ima značajan razlog da veruje³ da je protivnik koji ima logične mogućnosti odabrao onu koja je mogla biti sugerisana takvom informacijom, treba odmah da pozove Direktora. Direktor će dosuditi prilagođeni rezultat, ako smatra da je povreda Pravila dovela do prednosti za krivu stranu.

C. Neovlašćena informacija iz drugih izvora

1. Kada igrač slučajno primi neovlašćenu informaciju o bordu koji igra ili treba da igra, npr. videvši pogrešan list, čuvši govore, rezultat ili primedbe, videvši karte za drugim stolom ili videvši karte drugog igrača za sopstvenim stolom pre početka licitacije, Direktor treba odmah da bude obavešten, po mogućnosti od igrača koji je primio takvu informaciju.
2. Ako Direktor smatra da informacija može da utiče na normalnu igru, on može, pre nego što je izveden ijedan govor:
 - (a) ako vrsta takmičenja i obračuna dozvoljava, da prilagodi pozicije igrača za stolom, tako da igrač sa informacijom o nečijem listu dobije taj list, ili
 - (b) ako vrsta takmičenja dozvoljava, da naredi da se bord ponovo deli
 - (c) dozvoljava da se bord odigra, uz spremnost da dodeli prilagođeni rezultat ako proceni da je NI uticala na rezultat
 - (d) da dodeli veštački prilagođen rezultat
3. Ako je NI primljena pošto je izveden prvi govor u licitaciji, a pre kraja borda, Direktor postopa po tačka 2C.

D. Informacija iz povučenih govora ili igre

Kada se govor ili igra povuku prema ovim Pravilima:

1. Za nedužnu stranu, sve informacije proistekle iz povučenih govora ili igre su ovlašćene, bilo da su njihove ili protivničke.
2. Za stranu prekršitelja, informacije proistekle bilo iz sopstvenih ili povučenih govora ili igre nedužne strane su neovlašćene. Igrač strane prekršitelja ne može između logičnih mogućnosti izabrati onu koja je dokazivo mogla da bude sugerisana neovlašćenom informacijom.

³ Kada se igra završi ili, ako je u pitanju list damija, kada izloži list na sto.

Član 17 **Period licitacije**

A. Početak perioda licitacije

Period licitacije u deljenju počinje za stranu kada bilo koji od partnera izvuče svoje karte iz borda.

B. Prvi govor

Igrač označen na bordu kao delitelj, prvi izvodi govor.

C. Sledeći govori

Igrač sa leve strane delioca izvodi drugi govor i zatim svaki igrač govori kada je na redu u smeru kretanja kazaljke na satu.

D. Karte iz pogrešnog borda

1. Govor se poništava ako ga izvede igrač na osnovu karata koje je izvukao iz pogrešnog borda.
2. Nakon što je pogledao ispravan list, Prekršitelj izvodi govor, i od tada se licitacija odvija normalno. Ako je Prekršiteljev LP govorio preko poništenog govora, Direktor će dosuditi veštački prilagođeni rezultat kada se Prekršiteljev novi govor razlikuje⁴ na bitan način od njegovog poništenog govora (prekršiteljev LP mora da ponovi prethodni govor), ili ako je prekršiteljev partner govorio preko poništenog govora.
3. Ako Prekršitelj ponovi poništeni govor na bordu iz kog je greškom izvukao svoje karte, Direktor može da dozvoli da se taj bord igra normalno, ali će dosuditi veštački prilagođeni rezultat kada se govor prekršitelja razlikuje⁴ od njegovog izvornog poništenog govora.
4. pored ispravki iz 2. i 3. može se dodeliti i proceduralna kazna (vidi član 90.)

E. Kraj perioda licitacije

1. Licitacija i Period licitacije se završava prema članu 22.
2. Govor posle koga slede tri pasa, ne završava licitaciju ukoliko je neki pas izveden preko reda, sprečavajući igrača da govori kada je na redu. U tom slučaju se licitacija vraća na preskočenog igrača, svi dalji pasovi se poništavaju i licitacija se nastavlja normalno. Na poništene govore se primenjuje član 16D, a svaki igrač koji je pasirao preko reda podtaje krivac.

Član 18 **Liciti**

A. Ispravan način

Liciti navode broj štihova (preko šest), od jedan do sedam, i imenovanje. (Pas, kontra i rekontra su govori, ali nisu liciti.)

B. Obustavljanje licita

Licit obustavlja prethodni, ili ako navodi isti broj štihova (preko šest) u višem imenovanju ili ako navodi veći broj štihova u bilo kojim imenovanju.

C. Dovoljan licit

Licit viši od neposredno prethodnog je dovoljan licit.

D. Nedovoljan licit

Licit koji nije viši od neposredno prethodnog je nedovoljan licit.

E. Rang imenovanje

Rang imenovanje po opadajućem redosledu je: NT, Pik, Herc, Karo, Tref.

F. Različiti metodi

Merodavno Telo može da odobri različite metode izvođenja govora.

⁴ Na primer, zamenjen govor se razlikuje u značenju ili je blef

Član 19
Kontre i rekontre

A. Kontre

1. Igrač može da kontrira samo neposredno prethodni licit. To mora da bude licit protivnika i između njega i kontre ne sme da bude drugih govora osim pasa.
2. Kontrirajući, igrač ne treba da navede broj štihova (preko šest) ili imenovanje. Jedini pravilan oblik je jedna reč - Kontra.
3. Ako igrač, kontrirajući, nekorektno izvede licit, ili spomene broj štihova ili imenovanje, smatraće se da je kontrirao onaj licit koji je stvarno bio izveden. (Može se primeniti **Član 16** - Neovlašćena informacija.)

B. Rekontre

1. Igrač može da rekontrira samo neposredno prethodnu kontru. Ona mora da bude protivnička i između nje i rekontre ne sme da bude drugih govora osim pasa.
2. Rekontrirajući, igrač ne treba da navede broj štihova (preko šest) ili imenovanje. Jedini ispravan oblik je jedna reč - Rekontra.
3. Ako igrač, rekontrirajući, nekorektno izvede prethodno kontrirani licit, ili spomene broj štihova ili imenovanje, smatraće se da je rekontrirao onu kontru koja je stvarno bila izvedena. (Može se primeniti **Član 16** - Neovlašćena informacija.)

C. Obustavljena kontra ili rekontra

Svaka kontra ili rekontra obustavlja se sledećim legalnim licitom.

D. Obračun kontriranog ili rekontriranog kontrakta

Ako iza kontriranog ili rekontriranog licita nije sledio legalni licit, obračunske vrednosti se povećavaju prema **Članu 77**.

Član 20
Pregled i objašnjenje govora

A. Govor se nije jasno čuo

Igrač može odmah da traži da se govor pojasni, ako sumnja da je dobro razumeo govor.

B. Pregled licitacije tokom perioda licitacije

Tokom perioda licitacije igrač ima pravo da mu se ponove svi prethodni govori⁵, kada je na redu da govori, osim ako po Pravilima nije obavezan da pasira. Alerti treba da su uključeni u ponavljanje. Igrač ne može da traži parcijalni pregled prethodnih govora, niti može da zaustavi pregled pre nego što se završi.

C. Pregled posle završnog pasa

1. Posle završnog pasa bilo koji igrač odbrane ima pravo da pita je li na izvornom ataku (vidi Članove **47E** i **41**).
2. Izvođač⁶ ili bilo koji igrač odbrane mogu, kada su prvi put na redu za igru, da zatraže ponavljanje svih prethodnih govora (ali vidi **Član 41B** i **41C**). Kao i pod B, igrač ne može zatražiti parcijalni pregled, niti zaustaviti pregled pre kraja.

D. Ko daje pregled licitacije

Na zahtev za pregled licitacije odgovoraju samo protivnici.

⁵Kada govori nisu izvedeni glasom, odgovarači moraju biti sigurni da je protivniku koji pita, jasno koji su govori izvedeni.

⁶ Izvođač je prvo na redu kada igra sa stola, izuzev kada je prihvatio atak preko reda.

E. Ispravka grešaka u pregledu licitacije

Svi igrači, uključujući i dami i igrača koji je pod obaveznim pasom, odgovorni su za blagovremeno ispravljanje grešaka u pregledu licitacije⁵ (vidi **Član 12C1** kada netačan pregled licitacije dovede do štete).

F. Objašnjenje govora

1. Tokom licitacije, a pre završnog pasa, svaki igrač, kada je na redu da govori, može da zatraži puno objašnjenje protivničke licitacije. Taj igrač ima pravo da sazna sve o stvarno izvedenim govorima ili na informaciju o relevantnim raspoloživim govorima koji nisu izvedeni, ili o relevantnim zaključcima iz izbora akcija koje se odnose na partnerski sporazum. Osim ako Direktor na naloži drukčije, odgovore normalno treba da daje partner igrača koji je izveo govor za koji se pita. Partner igrača koji se raspituje ne može da postavi dodatna pitanja, sve dok ne dođe na red da govori ili igra. Može se primeniti **Član 16**, a Merodavno Telo može da utvrdi propis o pismenom objašnjenju.
2. Posle završnog pasa i tokom perioda igre bilo koji igrač odbrane, kada je na redu da igra, može da traži objašnjenje protivničke licitacije. Izvođač može, kada je na redu da igra iz ruke ili sa stola, da traži objašnjenje govora ili dogovora u odigravanju (signala) igrača odbrane. Objašnjenja treba da se daju na osnovama sličnim onima pod 1, a daje ih partner igrača čija se akcija objašnjava.
3. Pod 1 i 2 gore, igrač može da se raspituje o jednom govoru, ali, može se primeniti Član 16B1.
4. Ako igrač kasnije shvati da je njegovo objašnjenje bilo pogrešno ili nekompletno, on mora zvati Direktora odmah. Direktor primenjuje Član 21B ili 40B4.
5. (a) Igrač čiji je partner dao pogrešno objašnjenje ne može ispraviti grešku u toku licitacije, niti može, na bilo koji način, indicirati da je načinjena greška. "pogrešno objašnjenje" ovde uključuje i propust alertiranja ili najave prema propozicijama, ili alertiranje (ili najavu) koje propozicije ne zahtevaju.

(b) Igrač mora zvati Direktora i informisati protivnike da je, po njegovom mišljenju, njegov partner dao pogrešno objašnjenje (vidi Član 75), ali samo prvom legalnom prilikom, što znači
 - (i) za igrača odbrane, na kraju igre
 - (ii) za izvođača ili damija, posle završnog pasa.
6. Ako Direktor proceni da je igrač zasnovao svoju akciju na pogrešnoj informaciji koju mu je dao protivnik, videti Član 21 ili Član 75E, već koji je primenljiviji.

G. Nekorektna procedura

1. Nije pravilno postaviti pitanje samo zbog partnerove koristi
2. Igrač nema pravo da konsultuje (gleda) svoju kartu konvencija ili svoje beleške za vreme perioda licitacije.

Član 21

Govor zasnovan na pogrešnoj informaciji

A. Govor zasnovan na pogrešno shvaćenoj informaciji

Nema ispravke ili odštete za igrača koji je svoj govor zasnovao na sopstvenom pogrešnom razumevanju.

B. Govor zasnovan na pogrešnoj informaciji protivnika

1. a) Do kraja perioda licitacije, i ako njegov partner nije posle toga izveo govor, igrač može da promeni govor, bez dodatnih ispravki za njegovu stranu, kada Direktor prosudi da je na odluku da se govor izvede mogla da utiče pogrešna informacija jednog od protivnika (vidi
-

Član 17E). Propust da se odmah alertira konvencionalni govor ili poseban dogovor, kada je alert propisalo Merodavno Telo, smatra se pogrešnom informacijom.

b) U nedostatku dokaza za suprotno, Direktor će uvek suditi kao da je u pitanju pogrešna informacija a ne pogrešan govor.

2. Kada igrač odabere da promeni govor zbog pogrešne informacije (kao u tački 1. ovog stava), njegov LP može, po redu, da promeni govor koji je izveo, bez drugih ispravki, osim ako na kraju Direktor ne prosudi da je taj povučeni govor preneo takvu informaciju koja je oštetila nedužnu stranu, u kom slučaju se primenjuje **Član 16D**.
3. Kada je prekasno za promenu govora i Direktor prosudi da je kriva strana stekla prednost iz nepravilnosti, on će prilagoditi rezultat.

Član 22

Postupak po završetku licitiranja

A. Kraj licitacije

Licitacija sa završava kada:

1. sva četiri igrača pasiraju, (ali vidi Član 25). Listovi se vraćaju u bord bez igre. Nema ponovnog deljenja.
2. Jedan ili više igrača je licitiralo, a poslednji licit je praćen sa tri uzastopnapasa. Poslednji licit postaje kontrakt (ali vidi Član 19D).

B. Kraj perioda licitacije

1. Period licitacije završava kada, nakon završetka licitacije prema A2, bilo koji protivnik izvede izvorni atak otvoreno (ako je atak preko reda vidi Član 54). Interval između kraja licitacije i kraja perioda licitacije se zove *Period razjašnjavanja*.
2. Ako sva četiri igrača pasiraju, kraj perioda licitacije je kada se svi listovi vrte u bord.

Član 23

Svest o mogućoj šteti

Kadgod je, po mišljenju Direktora, prekršitelj, u vreme prekršaja, mogao biti svestan toga da će taj prekršaj naneti štetu nedužnoj strani, zahtevaće da se licitacija i igra nastave (ako nisu završeni). Kada se igra završi, Direktor dodeljuje prilagođen rezultat ako smatra da je kriva strana stekla prednost iz prekršaja⁷.

Član 24

Karta izložena ili atakirana za vreme licitacije

Kada Direktor utvrdi da je, u toku perioda licitacije, zbog sopstvene greške igrača, jedna ili više karata njegovog lista bile u položaju da ih njegov partner vidi, zahtevaće da svaka takva karta bude ostavljena na stolu licem na gore do kraja perioda licitacije. Informacija od tako izloženih karata je ovlašćena za nedužnu stranu, ali neovlašćena za krivu stranu. Ako Prekršitelj postane izvođač ili dami, karte se vraćaju u list. Ako postane igrač odbrane, svaka ta karta postaje kaznena karta (vidi **Član 50**). Pored toga:

A. Mala karta kojom nije prerano atakirano

Ako je to karta ispod ranga onera i nije prerano atakirana, nema dalje ispravke.

B. Jedna onerska karta ili karta kojom je prerano atakirano

Ako je to jedna karta ranga onera ili bilo koja karta kojom je prerano atakirano, (kazna Prekršiteljev partner mora da pasira kada je sledeći put na redu da govori (vidi **Član 23** kada pas šteti nedužnoj strani).

⁷ Kao, na primer, kroz prinudni PAS partnera

C. Izložene dve ili više karata

Ako su dve ili više karata tako izložene, prekršiteljev partner mora da pasira kada je prvi sledeći put na redu da govori (vidi **Član 23** kada pas šteti nedužnoj strani).

Član 25

Legalne i nelegalne promene govora

A. Neželjen govor

1. Sve dok njegov partner ne govori, igrač može da promeni svoj **neželjeni** govor onim koji je želeo, ali samo ako to učini, ili pokuša da učini, bez pauze za razmišljanje. Drugi (željen) govor ostaje i podložan je odgovarajućem Članu.
2. Ako je, posle neželjenog govora, njegov partner izveo govor, tada nema zamene govora.
3. Ako se licitacija završi pre nego što dođe red na njegovog partnera, govor se ne može zameniti ako je istekao period licitacije (**vidi Član 22**).
4. Ako je zamena govora dozvoljena, levi protivnik (LP) može povući bilo koji govor koji je izveo posle prvog govora. Informacija stečena posle povučenog govora je ovlašćena za njegovu stranu. Nema daljih ispravki.

B. Željen govor

1. Zamenjen govor koji nije dozvoljen prema A, može prihvatiti LP. (Prihvaćen je ako LP namerno licitira posle toga). Prvi govor se povlači, drugi govor ostaje i licitacija se nastavlja.
2. Izuzev kao pod 1., zamena koja nije dozvoljena pod A se poništava. Originalni govor ostaje i licitacija se nastavlja.
3. Na povučen ili poništen govor se primenjuje Član 16D

Član 26

Povučeni govor, ograničenja za atak

Kada je Prekršiteljev govor povučen i on odabere drugačiji⁸ završni govor za taj krug, tada, ako postane igrač odbrane:

A. Govor se odnosi na određenu boju

ako se povučeni govor odnosio samo na određenu boju ili boje (i ne drugu boju) i

1. ako je svaka takva boja navedena legalnom licitacijom istog igrača, nema ograničenja za atak, ali vidi **Član 16D**.
2. ako bilo koju boju, navedenu u povučenom govoru, nije naveo isti igrač u legalnoj licitaciji, tada, kada je partner prekršitelja prvi put na ataku (čak i izvornom), izvođač može ili:
 - (a) da **zahteva** od partnera prekršitelja da atakira naznačenu boju (ili da bira boju koju će za atak, ako ih ima više),
 - (b) da mu **zabrani** atak iz (jedne) takve boje. Takva zabrana ostaje na snazi dogod partner prekršitelja ostaje na ataku.

B. Ostali povučeni govori

Za druge povučene govore izvođač može da zabrani partneru prekršitelja atak iz bilo koje boje (jedne boje) kada je prvi put na ataku, uključujući i izvorni atak, i ta zabrana važi dok Prekršiteljev partner ostaje na ataku.

⁸Ponovljeni govor sa dosta drugačijim značenjem smatra se različitim govorom.

Član 27 **Nedovoljan licit**

A. Prihvatanje nedovoljnog licita

1. Svaki nedovoljan licit može da se prihvati (smatra legalnim) prema izboru LP prekršitelja. Prihvaćen je ako taj igrač govori.
2. Ako igrač izvede nedovoljan licit preko reda, primenjuje se Član 31.

B. Nedovoljan licit nije prihvaćen

Ako nedovoljan licit po redu nije prihvaćen (vidi pod A), mora biti ispravljen zamenom legalnim govorom (ali vidi 3 niže). Tada:

1. (a) ako se nedovoljan licit popravi najnižim dovoljnim licitom u istoj denominaciji i ako, po mišljenju Direktora, oba ta licita nedvosmisleno nisu veštačka, licitacija se nastavlja bez dodatne ispravke. Ne primenjuje sa član 16, ali vidi D niže.

(b) ako se nedovoljan licit, osim kao pod (a), koriguje legalnim govorom koji je, po mišljenju Direktora, istog značenja⁹ ili preciznijeg značenja⁹ od nedovoljnog licita (značenje koje je potpuno sadržano u mogućim značenjima nedovoljnog licita), tada se licitacija nastavlja bez dodatne ispravke, ali vidi D niže.
2. Osim ako nije kao pod B1 gore, ako se nedovoljan licit zameni dovoljnim licitom ili pasom, partner prekršitelja mora da pasira do kraja. Mogu se primeniti ograničenja za atak prema članu 26, i vidi član 23.
3. Osim ako nije kao pod B1(b) gore, ako prekršitelj pokuša da zameni nedovoljan licit kontrom ili rekontrom, željeni govor se poništava. Prekršitelj mora da ga zameni onim što je niže dozvoljeno, a njegov partner mora da pasira do kraja. Mogu se primeniti ograničenja za atak prema članu 26, i vidi član 23.
4. Ako prekršitelj pokaša da zameni jedan nedovoljan licit drugim nedovoljnim licitom, Direktor sudi kao pod 3, ako LP ne prihvati zamenjn nedovoljan licit, kao što se pod A dozvoljava.

C. Prerana zamena

Ako Prekršitelj zameni svoj nedovoljan licit pre nego što Direktor presudi ispravku, izuzev ako je nedovoljan licit prihvaćen kao pod A, njegova zamena ostaje. Direktor primenjuje relevantne, niže navedene sekcije za zamenu.

D. Nedužna strana oštećena

Ako, sledeći primenu B1, Direktor na kraju igre proceni da bi, bez pomoći stećene kroz prekršaj, bord završio drukčije, a kao posledica je i nedužna strana oštećena (vidi član 12B1), on će prilagoditi rezultat. Prilikom prilgađenja, on treba da što približnije odredi gde bi bord završio da nije bilo nedovoljnog licita.

⁹ Značenje (informacije iz) govora je saznanje šta taj govor pokazuje i šta isključuje.

Član 28

Govor za koji se smatra da je po redu

A. DP je pod obaveznim pasom

Smatra se da je govor izveden po redu ako ga izvede igrač kada je njegov DP na redu da govori, a taj protivnik je pod obaveznim pasom.

B. Govor igrača koji je na redu poništava govor preko reda

Smatra se da je govor po redu, ako ga izvede igrač koji je na redu pre nego što se izvrši ispravka protivničkog govora preko reda. Izvođenje takvog govora lišava prava na ispravku govora preko reda i licitacija se nastavlja kao da protivnik nije govorio u tom krugu, ali se primenjuje **Član 16D2**.

Član 29

Postupak posle govora preko reda

A. Gubitak prava na ispravku

Posle govora preko reda, Prekršitelj LP može da izabere da govori, čime gubi pravo na bilo kakvu ispravku.

B. Poništen govor preko reda

Ukoliko se ne primenjuje stav **A** ovog Člana, govor preko reda se poništava i licitacija se vraća na igrača koji je na redu da govori. Prekršitelj može da izvede bilo koji legalan govor kada je na redu, ali njegova strana može biti izložena ispravkama iz **Člana 30, 31** ili **32**.

C. Govor preko reda je konvencionalan

Ako je govor izveden preko reda konvencionalan, odredbe **Člana 30, 31** i **32** primeniće se na specifičirano, a ne izvedeno imenovanje.

Član 30

Pas preko reda

Kada igrač pasira preko reda a govor se poništi, jer opcije Člana 29 nisu razmatrane, primenjuje se sledeće (ako je pas veštački vidi pod C):

A. Pre nego što je ijedan igrač govorio

Kada igrač pasira preko reda pre nego što je ijedan igrač govorio, Prekršitelj mora da pasira kada je sledeći put na redu da govori i može se primeniti Član 23

B. Nakon što je bilo koji igrač govorio

1. Ako se izvede pas preko reda kada je na redu da govori Prekršitelj DP, nakon što je bilo koji igrač govorio, Prekršitelj mora da pasira kada je sledeći put na redu da govori.

2. (a) Nakon što je bilo koji igrač govorio, ako se izvede pas preko reda, a Prekršitelj partner je na redu da govori, Prekršitelj mora da pasira kad god je na redu da govori i može se primeniti Član 23.

(b) Prekršitelj partner može da izvede bilo koji dovoljan licit ili da pasira, ali ne može da kontrira ili rekontrira u tom krugu i može se primeniti Član 23.

3. Kada je LP na redu da govori

Nakon što je bilo koji igrač pasirao preko reda, kada je na redu Prekršitelj LP, to se smatra promenom govora i primenjuje se **Član 25**.

C. Kada je pas konvencionalan

Kada je pas preko reda konvencionalan, ili je pas posle konvencionalnog govora, primenjuje se **Član 31**, a ne 30.

Član 31 ***Licit preko reda***

Kada je igrač licitirao preko reda, pasirao konvencionalno ili pasiro partnerov veštački govor (vidi Član 30C) i govor je poništen jer nije razmatrana opcija iz Člana 29A, primenjuju se sledeće mogućnosti:

A. Kada je DP na redu

Ako je Prekršitelj govorio kada je na redu da govori njegov DP, onda:

1. Ako taj protivnik pasira, Prekršitelj mora da ponovi govor preko reda i, ako je taj govor legalan, nema kazne.
2. Ako taj protivnik izvede legalan¹⁰ licit, kontrira ili rekontrira, Prekršitelj može da izvede bilo koji legalan govor; ako taj govor
 - (a) ponavlja imenovanje licita preko reda, (kazna) Prekršiteljev partner mora da pasira kada je sledeći put na redu da govori (vidi Član 23).
 - (b) ne ponavlja imenovanje licita preko reda, ili je govor preko reda bio veštački pas ili pas na partnerov veštački govor, mogu se primeniti ograničenja za atak po Članu 26, a prekršiteljev partner mora da pasira do kraja (vidi Član 23).

B. Na redu je partner ili LP

Kada Prekršitelj licitira, a na redu da govori je njegov partner ili njegov LP, ako Prekršitelj pre toga nije licitirao¹¹, njegov partner mora da pasira do kraja (vidi Član 23 kada pas šteti nedužnoj strani) i mogu se primeniti kazne za atak iz Člana 26.

Član 32 ***Kontra ili rekontra preko reda***

Kontra ili rekontra preko reda mogu se prihvatiti po izboru protivnika sledećeg po redu (vidi Član 29A) osim što se nemoguća kontra ili rekontra nikad ne mogu prihvatiti (vidi Član 36 ako sledeći protivnik na redu ipak govori). Ako se govor preko reda ne prihvati, on se poništava, mogu da se primene ograničenja za atak iz Člana 26B, i:

A. Kada je na redu Prekršiteljev partner

ako su kontra ili rekontra date kada je na redu da govori Prekršiteljev partner, njegov partner mora da pasira kad god je na redu da govori (vidi Član 23 ako pas šteti nedužnoj strani).

B. Kada je na redu DP

ako su kontra ili rekontra preko reda date kada je na redu Prekršiteljev DP, onda:

1. ako Prekršiteljev DP pasira, Prekršitelj mora ponoviti svoju kontru ili rekontru preko reda i nema ispravke osim ako su kontra ili rekontra nemoguće, u kom slučaju se primenjuje Član 36.
2. ako Prekršiteljev DP licitira, kontrira ili rekontrira, Prekršitelj može, kada je na redu, da izvede bilo koji legalan govor, a Prekršiteljev partner mora da pasira do kraja (vidi Član 23 ako pas šteti nedužnoj strani).

Član 33 ***Istovremeni govori***

Govor koji je izveden istovremeno kada i govor igrača koji je na redu za govor, smatra se uzastopnim (sledećim) govorom.

Član 34 ***Zadržavanje prava na govor***

¹⁰Nelegalan govor DP se kažnjava na standardan način.

¹¹Kasniji liciti kada je na redu LP smatraju se izmenama govora i primenjuje se Pravilo 25.

Kada je posle govora bilo tri uzastopna pasa, i ako je jedan od tih pasova bio preko reda, primenjuje se Član 17E2.

Član 35 **Nemogući govori**

Sledeći govori su nedozvoljivi:

1. Kontra ili rekontra koja nije dozvoljena **Članom 19**. Primenjuje se Član 36.
2. Licit, kontra ili rekontra igrača koji je po Pravilima obavezan da pasira. Pimenjuje se Član 37.
3. Licit veći od sedam. Pimenjuje se Član 38.
4. Govor posle završnog pasa licitacije. Pimenjuje se Član 39.

Član 36 **Nemoguće kontre i rekontre**

A. Prekršitelj lev protivnik je izveo govor pre ispravke

Ako je LP prekršitelja izveo govor pre ispravke nedozvoljive kontre ili rekontre, nedozvoljivi govor i svi sledeći govori se poništavaju. Licitacija se vraća na igrača koji je bio na redu da izvede govor, i nastavlja se kao da nije bilo nepravilnosti. Ograničenja za atak iz Člana 26 se NE primenjuju.

B. Prekršitelj lev protivnik nije izveo govor pre ispravke

Koji su slučajevi kada se **A** ne primenjuje:

1. bilo koja kontra ili rekontra koja nije dozvoljena prema Članu 19 se poništava.
2. prekršitelj mora da stavi legalan govor, licitacija se nastavlja, a prekršitelj partner mora da pasira do kraja.
3. Može se primeniti Član 23. Mogu se primeniti ograničenja za atak po Članu 26.
4. Ako je govor bio preko reda, licitacija se vraća igraču koji je bio na redu, prekršitelj može da izvede bilo koji legalan govor, a njegov partner mora da pasira do kraja. Može se primeniti Član 23. Mogu se primeniti ograničenja za atak po Članu 26.

Član 37 **Kršenje obaveze pasiranja**

A. Prekršitelj lev protivnik je govorio pre ispravke

Ako je nedmoguć govor bio licit, kontra ili rekontra, od strane igrača koji je pod prinudnim pasom (ali ne čin koji je u suprotnosti sa Članom 19A1 ili Članom 19B1), a njegov lev protivnik izvede govor pre nego što je Direktor presudio ispravku, taj govor i svi sledeći ostaju. Ako je prekršitelj bio pod prinudnim pasom do kraja licitacije, on još uvek mora da pasira kad god je njegov red. Ograničenja za atak prema Članu 26 se NE primenjuju.

B. Prekršitelj lev protivnik nije govorio pre ispravke

Koji su slučajevi kada se **A** ne primenjuje:

1. bilo koji licit, kontra ili rekontra od strane igrača koji je pod prinudnim pasom, se poništava.
2. Govor se zamenjuje pasom, licitacija se nastavlja i svaki član krive strane pasira do kraja. Može se primeniti Član 23. Mogu se primeniti ograničenja za atak prema Članu 26.

Član 38

Licit viši od sedam

A. Nikakva igra nije dozvoljena

Igranje bilo kog kontrakta višeg os sedam nikad nije dozvoljeno.

B. Licitacija i dalji govori se poništavaju

Licit viši od sedam se poništava zajedno sa bilo kojim govorima posle toga.

C. Kriva strana mora da pasira

Licit se zamenjuje pasom; licitacija se nastavlja, ukoliko nije završena, a svaki član krive strane mora da pasira do kraja.

D. Nema odštete po Pravilima 23 i 26.

Može se primeniti Član 23 i mogu se primeniti ograničenja za atak prema Članu 26, osim ako je levi protivnik govorio posle nepravilnosti, a pre ispravke. Tada nema odštete po tim Pravilima.

Član 39

Govor posle završnog pasa

A. Govori se poništavaju

Govori izvedeni posle završnog pasa se poništavaju

B. Pas igrača odbrane ili govor strane izvođača

ako je levi protivnik prekršitelja govorio pre ispravke, ili je taj prekršaj pas igrača odbrane ili bilo koji govor od strane budućeg izvođača ili damia, nema više ispravke.

C. Ostali govori igrača odbrane

ako levi protivnik prekršitelja nije govorio posle prekršaja, i ako je prekršaj to licit, kontra ili rekontra igrača odbrane, mogu se primeniti ograničenja za atak iz **Člana 26**.

Član 40

Partnersko razumevanje (shvatanje)

A. Sistemski dogovori partnera

1. (a) Partnersko razumevanje, kao metod usvojen partnerstvom, može se dostići eksplicitno u diskusiji ili implicitno putem međusobnog obostranog iskustva ili obaveštenosti igrača

(b) Svaki par je dužan da upozna protivnike na svoje sporazume, pre nego što počne igra protiv njih. Propozicijama Organizatora se definiše način na koji to treba da se uradi.

2. Informacija koje je prenetu partneru putem ovakvog razumevanja mora prosteći iz govora, igre i uslova za tekuće deljenje. Svaki igrač ima pravo da uzme u obzir legalnu akciju i, podložno bilo kom izuzetku ovih Pravila, karte koje je video. Ima pravo da se koristi informacijom koja se smatra ovlašćenom po bilo kom članu ovih pravila (vidi Član 73C).

3. Igrač može da izvede govor ili igru, bez prethodne najave, pod uslovom da se to ne zasniva na nepriloženom partnerskom dogovoru (vidi Član 40C1).

B. Specijalni partnerski sporazumi

1. (a) Merodavno Telo ima diskreciono pravo da neka partnerska razumevanja označi kao "specijalna partnerska razumevanja ". To su ona razumevanja čije značenje, po mišljenju Organizatora, značajniji broj igrača na turniru ne može lako da razume i shvati.

(b) Bilo implicitno ili eksplicitno, dogovor dva partnera je partnersko razumevanje. Pored dogovora i tretmana koji čine specijalno partnersko razumevanje, uključene su i konvencije,

osim ako Merodavno Telo ne odluči drukčije, kao u slučaju sa bilo kojim govorom koji ima veštačko značenje.

2. (a) Merodavno Telo ima moć bez ograničenja da dozvoli, zabrani ili uslovno dozvoli bilo koje specijalno partnersko razumevanje. Može da propiše "sistemsku kartu" sa ili bez dodatnih listova, kao osnovu za specificiranje partnerskog razumevanja, može da reguliše njihovu upotrebu. Može da varira opšti zahtev da značenje govora ili igre ne može da zavisi od toga koji je član partnerstva u pitanju (ovakav propis ne sme da ograniči stil ili prosuđivanje, nego samo metod).

(b) Ukoliko Merodavno Telo ne propiše drukčije, igrač ne može da gleda svoju sistemsku kartu od momenta kada počne period licitacije pa sve dok se igra ne završi, osim što (samo) igrači strane koja izvodi kontrakt mogu konsultovati svoju kartu za vreme perioda pregleda i objašnjavanja.

(c) Ukoliko Merodavno Telo ne propiše drukčije, igrač može da gleda sistemsku kartu protivnika

- (i) pre nego što počne licitacija
- (ii) za vreme perioda pregleda i objašnjavanja
- (iii) za vreme licitacije ili za vreme igre, ali samo kada je na redu da govori ili igra

d. Merodavno Telo može da ograniči upotrebu veštačkih govora u blefu

3. Merodavno Telo može da ne dozvoli primarni dogovor partnera da variraju svoja razumevanja za vreme licitacije i igre na osnovu postavljenog pitanja ili odgovora na pitanje, ili na osnovu bilo koje nepravilnosti.
4. Strana koja je oštećena zbog propusta protivnika da pruži potpuno objašnjenje govora ili igre, kao što ova Pravila zahtevaju, ima pravo na ispravku u vidu prilagođenja rezultata.
5. Kada je strana oštećena zbog toga što je protivnik upotrebio specijalno partnersko razumevanje koje Merodavno Telo nije dozvolio, rezultat će se prilagoditi. Strana koja je prekršila propozicije može biti i proceduralno kažnjena.
6. (a) Kada objašnjava značenje partnerovog govora ili igre na upit protivnika (vidi Član 20), igrač mora da pruži sve specijalne informacije koje su mu prenete kro partnerski dogovor ili partnersko iskustvo, ali ne mora da otkrije inference izvučene iz njegovog saznanja i iskustva o stvarima koje su opšte poznate bridž igračima.
(b) Direktor će prilagoditi rezultat, ako nije data krucijalna informacija za protivnikov izbor akcije **i ako je zbog toga** protivnik oštećen.

C. Odstupanje od sistema i blefiranje

1. Igrač može uvek da odstupi od najavljenog sistema svoje strane, pod uslovom da mu partner nema rezona da bude svestan tog odstupanja više nego što ima protivnik. Ponovljena odstupanja vode ka implicitnom razumevanju koje tada čini deo partnerskih metoda i mora biti dostupno u saglasnosti sa propozicijama koje regulišu upotrebu sistema. Ako Direktor proceni da je, zbog toga što to saznanje nije bilo dostupno, protivnik oštećen, on će dodeliti prilagođen rezultat, a može dati i proceduralnu kaznu.
2. Osim u gornjem slučaju, igrač nema nikakvu obavezu da otkrije protivniku da je odstupio od svog najavljenog sistema.
3. (a) Osim ako Merodavno Telo ne dozvoli, igrač nema pravo, tokom perioda licitacije ili igre, na bilo kakvu pomoć svom pamćenju, računanju ili tehnici.

(b) Ponovljena narušavanja zahteva za dostupnost partnerskog razumevanja može se kazniti.

Član 41

A. Zatvoreni izvorni atak

Posle licita, kontre ili rekontre i tri pasa po redu, igrač odbrane levo od izvođača izvorno atakira licem na dole¹². Zatvoreni atak može se povući samo po uputstvu Direktora posle nepravilnosti (vidi **Član 47E2**); povučena karta mora da se vrati u list igrača odbrane.

B. Pregled licitacije i pitanja

Pre izlaganja izvornog ataka, partner atakera i izvođač (ne dami) mogu zatražiti pregled licitacije ili objašnjenje govora protivnika (vidi **Član 20F2 i 20F3**). Izvođač¹³ ili bilo koji igrač odbrane, kada su prvi put na redu da igraju, mogu da zahtevaju pregled licitacije; ovo pravo ističe kada odigraju kartu. Igrači odbrane (podložno **Članu 16**) i izvođač zadržavaju pravo na objašnjenje tokom perioda igre, kad god su na redu¹⁴ za igru.

C. Izložen izvorni atak

Posle perioda objašnjavanja, izvorni atak se izlaže, neopozivo počinje period igre i list damie se spušta na sto. Pošto je opcija za ponavljanje prethodnih govora istekla (vidi deo **B** ovog Člana) izvođač ili bilo koji igrač odbrane, kada su na redu¹⁴ da igraju, imaju pravo da se obaveste koji kontrakt se igra i da li je, ali ne i od koga, kontriran ili rekontriran.

D. List damie

Posle izlaganja izvornog ataka, dami raširi svoj list ispred sebe na sto, licem na gore, složen po bojama, kartama poređanim po veličini sa najmanjom kartom prema izvođaču, u kolonama po dužini usmerenim ka izvođaču. Adući se stavljaju na desnu stranu damie. Izvođač igra svojim i kartama damie.

Član 42 **Prava damie**

A. Apsolutna prava

1. Dami ima pravo da dâ informaciju u vezi činjenica ili Pravila, u prisustvu Direktora.
2. Dami može da evidentira izgubljene i osvojene štihove.
3. Dami igra karte iz svog lista prema uputstvima izvođača (vidi **Član 45F** ako dami predlaže igru).

B. Uslovna prava

Dami može da koristi i druga prava podložna ograničenjima iz **Člana 43**.

1. Dami može da pita izvođača (ali ne i igrača odbrane), kada ovaj ne odgovori na boju, da li ima kartu u boji ataka.
2. On može da pokuša da spreči izvođača da počini nepravilnost.
3. On može da skrene pažnju na bilo koju nepravilnost, ali samo po završetku igre datog deljenja.

Član 43 **Ograničenja damie**

Osim kako je dozvoljeno **Članom 42**:

A. Ograničenja damie

1. (a) Dami ne bi trebalo da inicira poziv Direktora u toku igre borda, osim ako pažnju na nepravilost nije skrenuo drugi igrač,.
(b) Dami ne može da skrene pažnju na nepravilnost tokom igre.
(c) Dami ne može da učestvuje u igri, niti sme da govori izvođaču išta o igri.
2. (a) Dami ne može da razmeni list sa izvođačem da bi video njegove karte.
(b) Dami ne može da napusti svoje mesto da bi gledao igru izvođača.

¹² Organizator može da propiše otvoreni atak.

¹³ Izvođač prvu kartu igra sa stola, sem kada je prihvatio izvorni atak preko reda.

¹⁴ Izvođač može da pita da li igra iz ruke ili sa stola

(c) Dami ne može, na sopstvenu inicijativu, da gleda karte bilo kog igrača odbrane.

B. U slučaju nepravilnosti

1. Dami podleže kazni prema **Članu 90** za svaki prekršaj ograničenja navedenih pod **A1** i **A2** ovog Člana.
2. Ako dami, nakon prekršaja ograničenja iz **A2** ovog Člana:
 - (a) upozori izvođača da ne igra iz pogrešne ruke, bilo koji igrač odbrane može da odabere iz koje će ruke izvođač da igra.
 - (b) prvi pita izvođača da li njegova igra (u sledećem štihi) dovodi do renonsa, izvođač mora da nelegalnu kartu zameni legalnom (ukoliko je takav slučaj bio), a primenjuju se kaznene odredbe iz **Člana 64** kao da je renons utvrđen.
3. Ako dami, nakon kršenja ograničenja iz **A2** ovog Člana, prvi skrene pažnju na nepravilnost koju počinu neki igrač odbrane, nema ispravke. Igra se nastavlja kao da nepravilnosti nije ni bilo. Na kraju igra vidi član 12B1.

Član 44

Tok i procedura igre

A. Atak

Igrač koji je na ataku može da odigra bilo koju kartu iz svog lista (osim ako ne podleže ograničenju nakon nepravilnosti koju je počinila njegova strana).

B. Dalje igranje u štihi

Nakon ataka, svaki igrač po redu odigrava kartu, a četiri odigrane karte čine štih. (Za postupak odigravanja karata i slaganja štihova vidi **Član 45 i 65** respektivno.)

C. Zahtev za odgovaranje na boju

Igrajući u datom štihi, svaki igrač mora da odgovori na boju ataka ako može. Ova obaveza ima prednost nad svim ostalim zahtevima ovih Pravila.

D. Nemogućnost odgovaranja na boju

Ako ne može da odgovori na boju, igrač može odigrati bilo koju kartu (osim ako je pod ograničenjem posle nepravilnosti koju je počinila njegova strana).

E. Štih koji sadrži adute

Štih koji sadrži adut osvaja igrač koji je odigrao najvišeg aduta.

F. Štih koji ne sadrži adut

Štih koji ne sadrži adut osvaja igrač koji je odigrao najvišu kartu u boji ataka.

G. Atak u narednim štihovima

Igrač koji je osvojio prethodni štih atakira u sledećem štihi.

Član 45

Igrana karta

A. Igranje karte iz ruke

Svaki igrač, osim damia, odigrava kartu izdvajajući je iz svog lista i polažući je na sto, licem na gore¹⁵, neposredno ispred sebe.

B. Igranje karata sa stola (dami)

Izvođač odigrava kartu iz damiovog lista imenujući kartu, nakon čega dami uzima kartu i izlaže je na sto. Odigravajući sa stola izvođač može, ako je neophodno, da sam odigra željenu kartu.

C. Prinudno igranje karte

¹⁵ Izvorni atak se izvodi prvo licem na dole (osim ako Organizator ne odredi drugačije).

-
1. Karta igrača odbrane, koju ovaj drži tako da njegov partner može da je vidi, mora da se odigra u tekućem štihi (ako je igrač odbrane već legalno odigrao u tom štihi, vidi **Član 45E**).
 2. Izvođač mora da odigra kartu iz svog lista ako je:
 - (a) drži licem na gore, tako da dodiruje ili gotovo dodiruje sto, ili
 - (b) je drži u položaju koji indicira da je odigrana.
 3. Karta sa stola mora da se odigra ako je izvođač namerno dotakne, izuzev u cilju aranžiranja ili uzimanja karte iznad ili ispod dodirnite.
 4. **Imenovanje željene karte**
 - (a) Karta mora da se odigra ako je igrač imenuje ili drugačije odredi kao kartu koju želi da odigra.
 - (b) Sve dok njegov partner nije odigrao kartu, igrač može da promeni nenamerno određenu kartu ako to učini bez pauze za razmišljanje. Ako je protivnik koji je na redu, odigrao legalnu kartu pre promene, taj protivnik može da vrati odigranu kartu i zameni je drugom (vidi **Član 47D i 16D1**).
 5. Kaznena karta, velika ili mala, možda mora da se odigra (vidi **Član 50**).

D. Dami pogrešno igrao kartu

Ako dami stavi u odigran položaj kartu koju izvođač nije imenovao, karta mora da se povuče, ako je pažnja na ovo skrenuta pre nego što je bilo koja strana igrala u sledećem štihi, a igrač odbrane može da vrati u list kartu koju je odigrao nakon greške, a pre skretanja pažnje na nju; ako izvođačev DP promeni svoju igru, izvođač može da vrati kartu koju je odigrao u tom štihi (vidi **Član 16D**).

E. Peta karta u štihi

1. Peta karta koju igrač odbrane odigra u štihi postaje kaznena karta, prema **Članu 50**, osim ako Direktor smatra da je atakirana, u kom slučaju se primenjuje **Član 53** ili **56**.
2. Kada izvođač odigra petu kartu u štihi iz svog lista ili sa stola, nema kazne osim ako Direktor smatra da je atakirana, u kom slučaju se primenjuje **Član 55**.

F. Dami indicira kartu

Nakon izlaganja svog lista, dami ne sme da dodirne ili označi nijednu kartu (osim u svrhu aranžiranja) bez uputstva izvođača. Ako to učini, Direktor mora odmah da bude pozvan i informisan o događaju. Igra se nastavlja. Na kraju igre Direktor će prilagoditi rezultat ako smatra da je igra bila sugerisana, a protivnik je time oštećen.

G. Okretanje karata u štihi

Nijedan igrač ne treba da okrene kartu licem na dole, dok sva četiri igrača ne odigraju u štihi.

Član 46

Nepotpuno ili pogrešno pozivanje karte sa stola

A. Ispravan način pozivanja

Kada poziva kartu sa stola, izvođač treba jasno da odredi i rang i boju željene karte.

B. Nepotpuno ili pogrešno pozivanje

U slučaju nepotpunog ili pogrešnog pozivanja karte koja treba da se odigra sa stola, primenjuju se sledeća ograničenja (osim kada je izvođačeva drugačija namera nesumnjiva):

1. (a) Ako izvođač, igrajući sa stola, kaže "visoka" ili reč sličnog značenja, smatra se da je pozvao najvišu kartu.
 - (b) ako kaže damii da "uzme" štih smatrane da je pozvao najnižu kartu za koju se zna da će uzeti štih.
 - (c) ako kaže "mala" ili reč sličnog značenja, smatra se da je pozvao najnižu kartu.
 2. Ako izvođač odredi boju ali ne i rang, smatra se da je pozvao najnižu kartu u određenoj boji.
-

-
3. Ako izvođač odredi rang ali ne i boju:
 - (a) U ataku, smatra se da je izvođač nastavio boju u kojoj je na stolu osvojio prethodni štih, pod uslovom da u toj boji postoji karta određenog ranga.
 - (b) U svim ostalim slučajevima izvođač mora da sa stola odigra kartu imenovanog ranga ako je legalno; ali ako ima dve ili više takvih karata koje mogu legalno da se odigraju, izvođač mora da naznači koju namerava da igra.
 4. Ako izvođač pozove kartu koje nema na stolu, poziv ne važi i izvođač može da imenuje bilo koju legalnu kartu.
 5. Ako izvođač ukaže na igru ne odredivši ni boju ni rang (npr. rečima "igraj bilo šta" ili slično), bilo koji igrač odbrane može da odredi kartu koja će se odigrati sa stola.

Član 47 ***Opozivanje odigrane karte***

A. U smislu ispravke

Jednom odigrana karta može se povući radi ispravke neregularnosti (ali povučena karta igrača odbrane može postati kaznena karta, vidi Član 49).

B. Radi korekcije nelegalne igre

Odigrana karta može se povući radi ispravke (za igrača odbrane, osim ako ovaj član ne rešava, vidi Član 49 – kaznena karta). Za simultanu igru vidi Član 58.

C. Radi promene neželjeno odigrane karte

Odigrana karta može se povući i vratiti u list bez ispravke, posle zamene, prema Članu **45C4(b)**.

D. Nakon što je protivnik promenio kartu

Nakon protivničke promene odigrane karte, odigrana karta može se povući bez ispravke i zameniti drugom kartom (mogu se primeniti članovi 16D i 62C2).

E. Promena igre posle pogrešne informacije

1. Atak preko reda (ili odigrana karta) može se povući bez dalje ispravke i zameniti drugom, ako je protivnik igrača pogrešno obavestio da je on na redu za atak ili igru. LP ne može da prihvati atak pod ovim okolnostima.

2. (a) Igrač može da povuče kartu koju je odigrao zbog pogrešnog objašnjenja protivničkog govora ili igre, a pre ispravke objašnjenja bez dalje ispravke, ali samo ako nijedna karta posle nije odigrana u tom štihi. Izvorni atak ne može da povući ako je dami izložio makar jednu kartu na sto.

(b) Kada je prekasno za ispravku prema (a) ovog stava, Direktor može prilagoditi rezultat.

F. Ostala opozivanja

1. Karta se može povući prema Članu 53C.
 2. Osim prema odredbama ovog Člana, jednom odigrana karta ne može se povući.
-

DEO II
KAZNENA KARTA

Član 48
Izlaganje izvođačevih karata

A. Izlaganje izvođačevih karata

Izvođač ne podleže restrikcijama za izlaganje svojih karata (ali vidi član 45C2) i nijedna njegova karta ili karta damie ne postaje kaznena karta. Izvođač nije obavezan da odigra bilo koju kartu koja mu je slučajno ispala.

B. Izvođač izlaže karte

1. Kada izvođač izloži svoje karte nakon izvornog ataka preko reda, primenjuje se **Član 54**.
2. Kada izvođač izloži svoje karte u bilo kom trenutku osim posle izvornog ataka preko reda, smatra se da je izveo zahtev ili ustupak (osim ako je dokazivo da nije imao nameru da klejmira) i tada se primenjuje Član 68.

Član 49
Izlaganje karata igrača odbrane

Osim u normalnom toku igre ili po primeni Pravila (vidi npr: član 47E) kada je karta igrača odbrane u položaju da njegov partner može da je vidi, ili kada igrač odbrane imenuje kartu iz svog lista, svaka takva karta postaje kaznena karta (Član 50); ali vidi fusnotu Člana 68 kada igrač odbrane da izjavu u vezi nedovršenog štih koji je u toku, i vidi član 68B2 kada partner ima primedbu na ustupak odbrane.

Član 50
Postupak sa kaznenom kartom

Prerano izložena (ali ne atakirana, vidi Član 47) karta igrača odbrane je kaznena karta, osim ako Direktor ne odluči drugačije (vidi član 49, a i 23 se može primeniti).

A. Kaznena karta ostaje izložena

Kaznena karta mora da se ostavi na stolu licem na gore odmah ispred igrača kom pripada, dok se ne odabere jedna od ispravki.

B. Velika ili mala kaznena karta

Jedna karta, ispod onerskog ranga i nenamerno izložena (npr. igranjem dve karte u štihu ili slučajnim ispadanjem) postaje mala kaznena karta. Svaka karta ranga onera ili karta namerno izložena tokom igre (npr. u ataku preko reda ili ispravci renonsa) postaje velika kaznena karta. Kada igrač odbrane ima dve ili više kaznenih karata, sve te karte postaju velike kaznene karte.

C. Postupak sa malom kaznenom kartom

Kada igrač odbrane ima malu kaznenu kartu, on ne sme da odigra drugu kartu iste boje ranga ispod onerskog, dok prvo ne odigra kaznenu kartu, ali ima pravo da umesto kaznene karte odigra onera. Prekršiteljev partner ne podleže restrikcijama za atak, ali informacija stečena viđenjem kaznene karte je neovlašćena (vidi E ovog člana).

D. Postupak sa velikom kaznenom kartom

Kada igrač odbrane ima veliku kaznenu kartu i Prekršitelj i njegov partner mogu da podležu ograničenjima, Prekršitelj kad god je na redu da igra, a partner kada god je na ataku.

1. (a) Velika kaznena karta mora se odigrati u prvoj legalnoj prilici, bilo u ataku, odgovaranju na boju, odbacivanju ili adutiranju. Ako igrač odbrane ima dve ili više kaznenih karata. Izvođač određuje koja će se kada igrati.

(b) Obaveza odgovaranja na boju ili povinovanja restrikcijama za atak ili igru, ima prednost nad igranjem kaznene karte, ali kaznena karta ostaje izložena na stolu i mora se odigrati u prvoj sledećoj legalnoj prilici.

2. Kada je igrač odbrane na ataku, a njegov partner ima veliku kaznenu kartu, on ne može da atakira dok izvođač ne izjavi koju je, od dole navedenih mogućnosti odabrao, (ako igrač odbrane atakira prerano, podleže restrikcijama prema **Članu 49**). Izvođač može da odabere:

(a) da zahteva¹⁶ od igrača odbrane atak iz boje kaznene karte, ili da mu zabrani¹⁶ atak iz te boje dok god je neprekidno na ataku (za dve ili više kaznenih karata vidi **Član 51**); ako izvođač odabere bilo koju od ovih opcija, karta više nije kaznena i vraća se u list.

(b) da ne zabrani ili naredi atak, u kom slučaju igrač odbrane može da atakira bilo koju kartu; kaznena karta ostaje kaznena karta¹⁷.

E. Informacija iz kaznene karte

1. Saznanje o zahtevu za igranje kaznene karte je ovlašćena informacija za sve igrače.
2. Ostale informacije izvučene od izlaganja kaznene karte su za partnera neovlašćene (ali ovlašćene za izvođača).
3. Ako Direktor proceni da je izložena karta prenela takvu informaciju koje je oštetila nedužnu stranu, on će dodeliti prilagođen rezultat.

Član 51

Dve ili više kaznenih karata

A. Prekršitelj je na redu da igra

Ako Prekršitelj na redu da igra a ima dve ili više kaznenih karata koje legalno mogu da se odigraju, izvođač određuje koja će se odigrati u tom štihi.

B. Prekršiteljev partner je na ataku

1. (a) Kada igrač odbrane ima dve ili više kaznenih karata u istoj boji, a izvođač zahteva¹⁶ njegovom partneru atak iz te boje, karte te boje više nisu kaznene karte i vraćaju se u list; igrač odbrane može da odigra bilo koju legalnu kartu u tom štihi.

(b) *Izvođač zabranjuje atak iz te boje*

Ako izvođač zabrani atak iz te boje, igrač odbrane vraća svaku kaznenu kartu u list i legalno odigrava u tom štihi.

2. Kaznene karte u više od jedne boje

(a) *Izvođač naređuje atak iz određene boje*

Kada igrač odbrane ima kaznene karte u više od jedne boje, izvođač može da naredi¹⁶ njegovom partneru atak iz bilo koje boje u kojoj igrač odbrane ima kaznenu kartu (ali se tada primenjuje stav **B1(a)** ovog Člana).

(b) *Izvođač zabranjuje atak iz određene boje*

Kada igrač odbrane ima kaznene karte u više od jedne boje, izvođač može da zabrani¹⁶ njegovom partneru atak iz jedne ili više od tih boja, ali igrač odbrane tada vraća u list sve kaznene karte u svakoj boji zabranjenoj za atak i legalno odigrava u štihi.

Član 52

Propust da se atakira ili odigra kaznena karta

A. Igrač odbrane nije odigrao kaznenu kartu

Kada igrač odbrane ne atakira ili ne odigra kaznenu kartu prema **Članu 50 ili 51**, on ne može, na sopstvenu inicijativu, da vrati (povuče) bilo koju drugu odigranu kartu.

¹⁶ Ako igrač ne može da atakira kako se od njega zahteva vidi član 59

¹⁷ Ako partner igrača sa kaznenom kartom ostane u štihi, a kaznena karta još nije odigrana, tada se svi zahtevi i opcije člana 50D2 primenjuju ponovo na sledeći štih.

B. Igrač odbrane je odigrao drugu kartu

1. (a) Ako je igrač odbrane atakirao ili odigrao neku drugu kartu, kada je po Pravilima bio u obavezi da odigra kaznenu kartu, izvođač može da prihvati takav atak ili igru.
(b) Izvođač mora da prihvati takav atak ili igru, ako je posle nje odigrao iz svoje ruke ili sa stola.
(c) Ako je odigrana karta prihvaćena bilo pod uslovima iz stava (a) ili (b), bilo koja neodigrana kaznena karta ostaje kaznena karta.
2. Ako izvođač ne prihvati kartu nelegalno atakiranu ili odigranu, igrač odbrane mora da je zameni kaznenom kartom. Svaka karta nelegalno atakirana ili odigrana tokom nepravilnosti postaje velika kaznena karta.

Član 53

Atak preko reda prihvaćen

A. Atak preko reda smatran ispravnim

Svaki izložen atak preko reda može se smatrati ispravnim (ali vidi član 47E1). On postaje ispravan atak ako ga izvođač ili bilo koji igrač odbrane, kao što može biti slučaj, prihvati izjavom u tom smislu, ili ako je igrano iz ruke koja je iza pogrešnog ataka, (ali vidi C). Ako nije data izjava o prihvatanju ili nije odigrano posle takvog ataka, Direktor će zahtevati da se atak izvede iz ispravnog lista (vidi član 47B).

B. Pogrešan igrač odbrane igra na izvođačev neispravan atak

Ako igrač odbrane sa desne strane ruke iz koje izvođač izveo atak preko reda, odigra na neispravan atak (ali vidi C), atak ostaje i primenjuje se **Član 57**.

C. Ispravan atak izveden posle neispravnog ataka

Podložno članu 53A, ako je na redu za atak bio protivnik igrača koji je atakirao preko reda, taj protivnik može da izvede svoj ispravan atak u štihu u kom se desio prekršaj a da se njegova karta ne smatra neispravnim atakom. Kada se ovo dogodi, ispravan atak ostaje, a sve karte greškom odigrane u štihu mogu da se povuku. Primenjuje se **Član 16D**, ali nema dodatnih ispravki .

Član 54

Otvoren izvorni atak preko reda

Kada je izvorni atak preko reda otvoren, a partner prekršitelja atakira zatvoreno, Direktor zahteva da se zatvoreni atak povuče. Takođe:

A. Izvođač izlaže svoj list

Nakon otvorenog izvornog ataka preko reda, izvođač može da položi svoj list; on postaje dami. Ako izvođač počne da izlaže svoj list i pri tom izloži jednu ili više karata, tada mora da izloži ceo list. Dami postaje izvođač.

B. Izvođač prihvata atak

Kada igrač odbrane izloži izvorni atak preko reda, izvođač može da prihvati neregularan atak shodno **Članu 53**, a dami izlaže svoj list shodno **Članu 41**.

1. Druga karta u štihu igra se iz izvođačevog lista.

2. Ako izvođač odigra drugu kartu u štihu sa stola, ta karta ne može da se povuče osim radi ispravke renonsa.

C. Izvođač mora da prihvati atak

Ako je izvođač mogao da vidi bilo koju kartu damia (osim karata koje je dami izložio tokom licitacije i koje su predmet **Člana 24**), on mora da prihvati atak.

D. Izvođač ne prihvata izvorni atak

Izvođač može da zahteva od igrača odbrane da povuče njegov otvoreni izvorni atak preko reda. Povučena karta postaje velika kaznena karta i primenjuje se član 50D.

E. Izvorni atak krive strane

Ako igrač izvođačeve strane pokuša da izvede izvorni atak primenjuje se član 24.

Član 55
Izvođačev atak preko reda

A. Izvođačev atak prihvaćen

Ako je izvođač atakirao preko reda iz ruke ili sa stola, bilo koji igrač odbrane može da prihvati taj atak kao što je predviđeno **Članom 53**, ili da zahteva povlačenje (posle pogrešne informacije, vidi **Član 47E1**). Ako su protivnici izabrali različite opcije, preovlađuje izbor protivnike koji je sledeći na redu.

B. Od izvođača se traži da povuče atak

1. Na ataku je igrač odbrane

Ako izvođač atakira iz svog ili damiovog lista kada je na ataku igrač odbrane, i ako bilo koji igrač odbrane zahteva od njega da povuče takav atak, izvođač vraća greškom atakiranu kartu u list. Ne primenjuje se dalja ispravka..

2. Atak je iz ruke ili sa stola

Ako je izvođač atakirao iz pogrešne ruke, kada je na redu da atakira ili njegova ruka ili sto, i ako bilo koji igrač odbrane zahteva da povuče atak, on povlači greškom atakiranu kartu. On mora da atakira iz ispravnog lista.

C. Izvođač je mogao da stekne informaciju

Kada izvođač usvoji liniju igre koja je mogla da se zasniva na informaciji stečenoj kroz prekršaj, Direktor može da prilagodi rezultat.

Član 56
Atak preko reda igrača odbrane

Vidi član 54D.

Član 57
Prerani atak ili igra

A. Prerana igra ili atak u sledećem štihi

Kada igrač odbrane atakira u sledećem štihi pre nego što je njegov partner odigrao u tekućem, ili odigra preko reda pre nego što je njegov partner odigrao, tako atakirana ili odigrana karta postaje velika kaznena karta, a izvođač bira jednu od sledećih mogućnosti. On može:

1. da zahteva od partnera prekršitelja da odigra najvišu kartu koju ima u atakiranoj boji, ili
2. da zahteva od partnera prekršitelja da odigra najnižu kartu koju ima u atakiranoj boji, ili
3. da zabrani Prekršiteljevom partneru da igra kartu neke druge boje koju on (izvođač) odredi.

B. Prekršiteljev partner ne može da se povinuje kazni

Kada Prekršiteljev partner ne može da se povinuje ispravci koju odabere izvođač, on može da odigra bilo koju kartu, prema **Članu 59**.

C. Izvođač je igrao iz ruke ili sa stola

1. Igrač odbrane ne podleže ispravci za igranje pre svog partnera, ako je izvođač igrao iz obe ruke ili ako je dami odigrao kartu ili nelegalno predložio da treba da se odigra. Singl na stolu ili jedna od dodirnih karata u istoj boji ne smatraju se odigranima sve dok izvođač to ne kaže (ili indicira¹⁸).

¹⁸ Nekim gestom ili odobravanjem

Član 58
Simultani ataci ili igra

A. Istovremena igra dva igrača

Atak ili igra izvedeni istovremeno sa ispravnim atakom ili igrom drugog igrača smatraju se uzastopnim.

B. Istovremeno odigrane karte iz jedne ruke

Ako igrač atakira ili odigra dve ili više karata istovremeno:

1. ako je viđena samo jedna karta, ta karta je odigrana; sve ostale karte se vraćaju u list i nema daljih ispravki (vidi član 47F).
2. ako je viđeno više od jedne karte, igrač određuje koja karta je odigrana; ako je u pitanju igrač odbrane, sve ostale izložene karte postaju kaznene karte (vidi **Član 50**).
3. Nakon što igrač povuče viđenu kartu, protivnik koji je po redosledu igrao na tu kartu može da povuče svoju kartu i zameni je drugom bez daljih ispravki (ali vidi **Član 16D**).
4. Ako istovremena igra ostane neotkrivena dok obe strane ne odigraju u sledećem štitu, primenjuje se **Član 67**.

Član 59
Nemogućnost ataka ili igre po zahtevu

Igrač može da odigra bilo koju legalnu kartu ako nije u stanju da atakira ili odigra po zahtevu za ispravkom, bilo jer nema kartu u zahtevanoj boji, jer ima samo karte u boji zabranjenoj za atak ili jer je dužan da odgovara na boju.

Član 60
Igra nakon nelegalne igre

A. Igranje karte nakon nepravilnosti

1. Igom člana nedužne strane, nakon ataka ili igre preko reda ili prerane igre svog DP, i pre nego što je izvršena ispravka, on gubi pravo na ispraval tog prekršaja.
2. Kada je jednom izgubljeno pravo na ispravku, nelegalna igra se smatra da je bila po redu (osim ako se može primeniti **Član 53C**).
3. Ako strana prekršitelja ima ranije obaveze igranja kaznene karte ili povinovanja kazni za atak ili igru, obaveza ostaje za ubuduće.

B. Igrač odbrane igra pre obaveznog izvođačevog ataka

Kada igrač odbrane odigra kartu nakon što je izvođač bio obavezan da povuče svoj atak preko reda iz bilo koje ruke, ali pre nego što izvođač atakira iz ispravne ruke, karta igrača odbrane postaje velika kaznena karta (**Član 50**).

C. Igra strane prekršitelja pre određivanja ispravke

Igra člana strane prekršitelja pre određivanja ispravke ne utiče na prava protivnika i sama može da podleže ispravci.

Član 61
Neodgovaranje na boju - ispitivanja u vezi renonsa

A. Definicija renonsa

Neodgovaranje na boju u skladu sa **Članom 44** ili propust da se atakira ili igra, kada je moguće, karta ili boja obavezna po Pravilima ili određena od protivnika u skladu sa dogovorenim ispravkom, čine renons (kada to nije moguće, vidi **Član 59**).

B. Pravo na upit o mogućem renonsu

1. Izvođač može da pita igrača odbrane koji nije odgovorio na boju da li ima kartu u boji ataka.
 2. (a) Dami može da pita izvođača (ali vidi **Član 43B2(b)**).
-

(b) Dami ne može da pita igrača odbrane i može se primeniti član 16B.

3. Igrači odbrane mogu da pitaju izvođača i, ukoliko Merodavno Telo ne zabranjuje, mogu pitati jedan drugog (ali uz rizik kreiranja neovlašćene informacije).

Član 62 **Ispravka renonsa**

A. Renons mora da se ispravi

Igrač mora da ispravi renons ako ga postane svestan pre nego što se renons potvrdi.

B. Ispravljanje renonsa

Radi ispravljanja renonsa, Prekršitelj povlači kartu koju je igrao i zamenjuje je legalnom kartom.

1. Tako povučena karta postaje velika kaznena karta (**Član 50**), ako je odigrana iz neizloženog lista igrača odbrane.

2. Karta može da se zameni bez dalje ispravke, ako je odigrana iz lista izvođača (podložno članu 43B2(b)) ili sa stola ili ako je to bila izložena karta igrača odbrane.

C. Uzastopno odigrane karte u štihi

1. Svaki član nedužne strane može da povuče bilo koju kartu koju je odigrao posle renonsa, a pre nego što je na to skrenuta pažnja (vidi **Član 16D**).

2. Nakon što je igrač nedužne strane tako povukao kartu, sledeći igrač po redu može da povuče svoju odigranu kartu, koja postaje kaznena karta ako je to igrač odbrane i vidi **Član 16D**).

3. Prijava renonsa ne daje automatski pravo na inspekciju prethodnih štihova (vidi član 66C).

D. Renons u dvanaestom štihi

1. U dvanaestom štihi renons, čak i ako je utvrđen, mora da se ispravi ako je otkriven pre nego što su sva četiri lista vraćena u bord.

2. Ako se renons igrača odbrane desi u dvanaestom štihi, a pre nego što je njegov partner bio na redu da igra i kada prekršiteljev partner ima karte u dve boje, on ne može da odabere igru koja je mogla da bude sugerisana viđenjem renonsne karte.

Član 63 **Utvrđivanje renonsa**

A. Renons postaje utvrđen

Renons postaje utvrđen:

1. kada Prekršitelj ili njegov partner atakiraju ili igraju u sledećem štihi (svaka takva igra, legalna ili ne, potvrđuje renons).

2. kada Prekršitelj ili njegov partner imenuju ili drugačije označe kartu koju će odigrati u sledećem štihi.

3. kada član strane prekršitelja izvede ili se složi sa zahtevom ili ustupkom štihova govorom ili izlaganjem svojih karata ili na bilo koji drugi način.

B. Renons ne može da se ispravi

Kada je renons jednom utvrđen, on ne može da se ispravi (osim prema **Članu 62D** za renons u dvanaestom štihi) i štih u kom se desio renons ostaje kako je odigran.

Član 64
Postupak nakon utvrđenog renonsa

A. Ispravka koja sledi renons

Kada je renons utvrđen:

1. a štih u kom se desio renons je uzeo prekršitelj¹⁹, na kraju igre štih u kom se desio renons i još jedan od sledećih štihova koje osvoji strana prekršitelja, prenose se nedužnoj strani.
2. a štih u kom se desio renons nije osvojio prekršitelj¹⁹, tada se, ako je strana prekršitelja osvojila taj ili bilo koji od sledećih štihova, nakon kraja igre jedan štih prenosi nedužnoj strani.

B. Nema ispravke

Nema ispravke kao pod A za utvrđeni renons:

1. ako strana prekršitelja nije osvojila ni renonsni niti bilo koji štih do kraja.
2. ako je to sledeći renons u istoj boji istog igrača. Može se primeniti član 64C.
3. ako je renons načinjen propustom da se odigra bilo koja karta izložena na stolu ili karta koja pripada listu izloženom na stolu, uključujući i karte damie.
4. ako je pažnja na renons skrenuta nakon što je član nedužne strane izveo govor u sledećem deljenju.
5. ako je pažnja na renons prvi put skrenuta posle završetka runde (kola).
6. ako je to renons u dvanaestom štihu.
7. Kadda obe strane naprave renons u istom bordu.

C. Direktorova odgovornost za poravnanje

Kada, nakon bilo kog utvrđenog renonsa, uključujući i one koji ne podležu ispravci, Direktor smatra da nedužna strana nije dovoljno obeštećena ovim Pravilima za nastalu štetu, on će dosuditi prilagođeni rezultat.

Član 65
Slaganje štihova

A. Završen štih

Kada su četiri karte odigrane u štihu, svaki igrač okreće svoju kartu licem na dole na sto ispred sebe.

B. Evidencija vlasništva štihova

1. Ako je strana osvojila štih, karta se okreće po dužini prema partneru.
2. Ako su protivnici osvojili štih, karta se okreće po dužini prema protivnicima.
3. Izvođač može zahtevati da se karta koja je nekorektno usmerena postavi na gore naveden način. Dami ili bilo koji igrač odbrane mogu skrenuti pažnju da je štih nekorektno markiran, ali za te igrače ovo pravo ističe kada je atakirano za sledeći štih. Ako se to uradi kasnije, može se primeniti član 16B.

C. Sređenost

Svaki igrač slaže svoje karte po redosledu odigravanja, tako da se preklapaju i da je moguće obaviti pregled igre nakon završetka, ako je neophodno utvrđivanje broja štihova koje je osvojila svaka strana ili redosled po kom su karte odigrane.

D. Saglasnost o ishodu igre

Igrač ne treba da remeti redosled svojih odigranih karata dok se ne usaglasi broju osvojenih štihova. Igrač koji ne ispuni odredbe ovog Člana ugrožava svoje pravo na zahtev vlasništva sumnjivog štihova ili pravo na prijavu (ili poricanje) renonsa.

¹⁹ Štih koji je uzet na stolu **nije** uzeo izvođač, što se tiče ovog člana

Član 66 ***Pregled štihova***

A. Tekući štih

Sve dok njegova strana nije atakirala ili igrala u sledećem štihu, izvođač ili bilo koji igrač odbrane može, dok ne okrene svoju kartu licem na dole, da zahteva da sve karte odigrane u štihu ostanu izložene licem na gore.

B. Sopstvena poslednja karta

Dok se ne atakira ili odigra u sledećem štihu, izvođač ili bilo koji igrač odbrane može da pogleda, ali ne i da izloži, svoju poslednju odigranu kartu.

C. Odigrani štihovi

Prema tome, do kraja igre, odigrani štihovi ne smeju da se pregledaju (osim po Direktorovom naročitom nalogu, na primer, ako je potrebna verifikacija prijave renonsa).

D. Nakon završetka igre

Nakon završetka igre odigrani i neodigrani štihovi mogu da se pregledaju radi utvrđivanja izjave o renonsu ili broja osvojenih ili izgubljenih štihova; ali, nijedan igrač ne sme da dodiruje druge karte osim sopstvenih. Ako, nakon takve izjave, igrač pomeša svoje karte tako da Direktor više ne može da utvrdi činjenice, Direktor će presuditi u korist druge strane.

Član 67 ***Neispravan štih***

A. Pre nego što su obe strane igrale u sledećem štihu

Kada igrač ne odigra u štihu ili odigra previše karata u štihu, greška mora da se ispravi ako je pažnja na to skrenuta pre nego što su obe strane igrale u sledećem štihu.

1. Radi ispravke propusta da odigra u štihu, prekršitelj daje kartu koju je mogao legalno da odigra.
2. Radi ispravke previše odigranih karata u štihu, primenjuje se **Član 45E** (peta karta odigrana u štihu) ili **Član 58B** (istovremena igra jedne ruke).

B. Nakon što su obe strane odigrale u sledećem štihu

Nakon što su obe strane odigrale u sledećem štihu, kada se na neispravan štih skrene pažnja ili Direktor odluči da je štih bio neispravan (zbog činjenice da jedan igrač ima previše ili premalo karata u listu i tome shodno, netačan broj odigranih karata), Direktor utvrđuje koji štih je bio neispravan. Radi ispravke broja karata, Direktor će nastaviti na sledeći način:

1. Kada Prekršitelj nije odigrao u neispravnom štihu, Direktor će od njega da zatraži da izloži kartu i stavi je na odgovarajuće mesto među svoje odigrane karte (ova karta ne utiče na vlasništvo štih); ako
 - (a) Prekršitelj ima kartu u boji ataka neispravnog štih, on mora da odabere takvu kartu, stavi je među svoje odigrane karte. Smatra se da je napravio renons u neispravnom štihu i podložan je gubitku jednog štih u skladu sa članom 64A2.
 - (b) Prekršitelj nema kartu u boji ataka neispravnog štih, on bira bilo koju kartu i stavlja je među svoje odigrane karte. Smatra se da je napravio renons u neispravnom štihu i podložan je gubitku jednog štih u skladu sa članom 64A2.
2.
 - (a) Kada je prekršitelj odigrao više od jedne karte u neispravnom štihu, Direktor pregleda odigrane karte i traži od prekršitelja da vrati u svoj list sve suvišne karte²⁰, ostavljajući među odigranim kartama onu koja je izložena kao odigrana u neispravnom štihu (ako Direktor ne može da odredi koja je karta bila izložena, prekršitelj ostavlja najvišu kartu koju je mogao legalno da odigra u štihu). Vlasništvo neispravnog štih se ne menja.
 - (b) Za vraćene karte se smatra da su neprekidno pripadale prekršiteljevom listu i neigranje jedne od njih u prethodnim štihovima može da bude renons.

²⁰ Direktor treba da izbegava da pokaže odigranu kartu prekršitelja, ali ako je ekstra karta koja je trebala da se vrati u prekršiteljev list, pokazana, ona postaje kaznena (vidi član 50).

DEO V
ZAHTEVI I USTUPCI

Član 68
Zahtev ili ustupak štihova

Izjava ili akcija koja čini zahtev ili ustupak štihova, prema ovim Pravilima, mora da se odnosi na buduće štihove, a ne na onaj koji je u toku²¹. Ako se odnosi na buduće štihove:

A. Zahtev je definisan

Svaka izjava u smislu da će učesnik osvojiti određen broj štihova je zahtev za tim štihovima. Učesnik takođe izvodi zahtev ako predloži da se igra skрати ili ako pokaže svoje karte (osim ako je očigledno da ne namerava da izvede zahtev – na primer, ako izvođač pokaže svoje karte posle ataka sa pograšne strane i tada se primenjuje član 54 a ne ovaj).

B. Ustupak je definisan

1. Svaka izjava u smislu da će učesnik izgubiti određeni broj štihova je ustupak tih štihova; zahtev za određenim brojem štihova je ustupak ostalih, ako ih ima. Igrač ustupa sve preostale štihove kada ostatak svog lista sastavi sa svojim odigranim kartama.

2. Bez obzira na izneseno pod 1, ako igrač odbrane pokuša da ustupi jedan ili više štihova, a njegov partner odmah stavi primedbu, nije došlo do ustupka; Može postojati neovlašćena informacija, tako da Direktora treba pozvati odmah. Igra se nastavlja. Nijedna karta koju je izložio igrač odbrane pod ovim okolnostima nije kaznena karta, ali se primenjuje član 16D na informaciju od izlaganja karte. Informaciju ne može da koristi partner igrača koji ju je izložio.

C. Objašnjenje potrebno za zahtev

Zahtev mora da bude odmah praćen jasnom izjavom o redosledu odigravanja karata, linije odigravanja ili odbrane, kojom igrač koji postavlja zahtev namerava da osvoji zahtevane štihove.

D. Igra prestaje

Nakon bilo kog zahteva ili ustupka, **igra prestaje** (ali vidi 70D3). Ako je zahtev ili ustupak usaglašen, primenjuje se **Član 69**; ako je osporen od bilo kog igrača (uključujući i damiu), Direktor mora odmah da bude pozvan i primenjuje se **Član 70**. Nikakva akcija ne sme da se preduzima do njegovog dolaska.

Član 69
Saglasnost sa zahtevom ili ustupkom

A. Kada saglasnost postignuta

Saglasnost je postignuta ako učesnik pristane na protivnički zahtev ili ustupak i ne prigovori na njega dok njegova strana ne govori u sledećem bordu ili pre kraja runde. Bord se obračunava kao da su zahtevani ili ustupljeni štihovi bili osvojeni ili izgubljeni u igri.

B. Odluka Direktora

Saglasnost sa zahtevom i ustupkom (vidi A) može se povući u okviru Perioda Ispravke prema članu 79C:

1. ako se igrač složio sa gubitkom štih koga, ustvari dobio, ili
2. ako se igrač složio sa gubitkom štih koga bi njegova strana najverovatnije dobila da se igra nastavila.

Bord se ponovo obračunava i takav štih se prenosi strani koja je dala saglasnost.

Član 70
Osporeni zahtevi ili ustupci

A. Opšti pristup

²¹Direktor treba da izbegne, kada je god moguće, izlaganje odigranih karata igrača odbrane ali, ako je karta koja se vraća u list igrača odbrane bila izložena, ona postaje kaznena karta.

Presuđujući o osporenom zahtevu ili ustupki, Direktor presuđuje rezultat što je moguće više ravnopravno za obe strane, ali sve sumnjive momente rešava na štetu igrača koji je izveo zahtev. Direktor postupa na sledeći način:

B. Ponavljanje izjave

1. Direktor traži od igrača koji je izveo zahtev da ponovi izjavu objašnjenja koju je dao uz zahtev.
2. Direktor zatim sluša protivničke primedbe na zahtev (ali svoja razmatranja ne ograničava samo na primedbe protivnika).
3. Zatim, Direktor može da zahteva od svih igrača da polože svoje preostale karte na sto licem na gore.

C. Postoji preostali adut

Ako je adut ostao u listu jednog od protivnika, Direktor će dodeliti štih(ove) protivnicima:

1. ako igrač koji je izveo zahtev nije dao izjavu o adutu i
2. ako je verovatno da igrač koji je izveo zahtev u to vreme nije bio svestan aduta u protivničkom listu i
3. ako taj adut može da osvoji štih bilo kojom normalnom²² igrom.

D. Razmatranja Direktora

1. Direktor neće od igrača koji je izveo zahtev da prihvati bilo kakvu uspešnu liniju igre, koja nije sadržana u prvobitnoj izjavi, ako postoji alternativna normalna²² linija igre, koja je manje uspešna.
2. Direktor ne prihvata nijedan deo zahteva igrača odbrane koji zavisi od izbora njegovog partnera između alternativnih normalnih²² linija igre.
3. U skladu sa članom 68D, igra bi trebalo da se obustavi, ali ako se desi neka igra posle zahteva, to bi mogao da bude dokaz dela objašnjenja zahteva. Direktor može to prihvatiti kao dokaz verovatne igra igrača nakon zahteva i/ili preciznijeg zahteva.

E. Nenavedena linija igre

1. Direktor neće od igrača koji je izveo zahtev da prihvati nikakvu, prethodno nenavedenu, liniju igre čiji uspeh zavisi od toga da li je određena karta kod jednog ili drugog protivnika, osim ako jedan od protivnika nije odgovorio na boju te karte pre izvođenja zahteva ili neće odgovoriti na tu boju u bilo kojoj normalnoj²² liniji igre, ili ako je neusvajanje te linije igre neracionalno.
2. Merodavno Telo može da navede red (npr. "odozgo na dole") po kome će Direktor smatrati da se igra boja, ako to nije objašnjeno prilikom zahteva (ali je uvek podložno drugim navodima ovog člana).

Član 71 ***Poništen ustupak***

Jednom izveden ustupak mora da ostane, osim ako Direktor ne poništi ustupak tokom perioda za ispravku u skladu sa članom **Članom 79C**:

1. ako je igrač ustupio štih koji je njegova strana zapravo osvojila ili štih koji ne može da se izgubi bilo kojom legalnom igrom preostalih karata.
2. ako je igrač ustupio štih koji ne može da se izgubi bilo kojom normalnom²² igrom preostalih karata.

Bord se ponovo obračunava i takav štih se prenosi strani koja je dala saglasnost.

²²Za potrebe **Pravila 70 i 71**, "normalna" podrazumeva igru koja može da bude nepažljiva ili slaba za igrača koji je u pitanju.

POGLAVLJE VII Norme ponašanja

Član 72 Opšta načela

A. Osvrt na Pravila

Takmičarski bridž turniri treba da se održavaju u strogom skladu sa ovim Pravilima. Glavni cilj je da se ostvari bolji rezultat od drugih takmičara, a sve u skladu sa procedurama i etičkim standardima koji su postavljeni u ovim Pravilima.

B. Povreda Pravila

1. Igrač ne sme namerno da povredi Pravila, čak i ako za to postoji predviđena ispravka koju je spreman da prihvati.
2. Igrač nije obavezan da skrene pažnju na nepravilnost koju je nenamerno počinila njegova strana (ali vidi član 20 za pogrešno objašnjenje i vidi članove 62A i 79A2).
3. Igrač ne može da pokuša da prikrije nenamerni prekršaj, na primer pravljenjem drugog renonsa, skrivanjem karte koja se tiče renonsa ili preranim mešanjem karata.

Član 73 Komunikacija

A. Ispravna komunikacija između partnera

1. Komunikacija između partnera tokom licitacije i igre treba da se izvodi jedino posredstvom same igre i licitacije.
2. Govori i igra treba da se izvode bez nepodesnog naglašavanja, manira ili tona i bez nepodesnog oklevanja ili brzine. Ali, Ogranizator može zahtevati obavezne pauze, kao na primer u prvom krugu licitacije, pri STOP proceduri ili u prvom štihi).

B. Neispravna komunikacija između partnera

1. Partneri ne treba da komuniciraju sredstva kao što su načina izvođenja licitacije ili igre, spoljnih primedbi ili gesta, postavljenih ili nepostavljenih pitanja protivnicima ili upozorenjima i objašnjenjima koja su im data ili ne.
2. Najteži mogući prekršaj je da par razmenjuje informacije na bilo koji unapred dogovoreni način, osim načina propisanog ovim Pravilima.

C. Igrač je primio neovlašćenu informaciju od partnera

Kada igraču na raspolaganju neovlašćena informacija od partnera, bilo putem primedbe, pitanja, objašnjenja, gesta, manira, posebnog naglašavanja, promene tona, brzine, oklevanja ili neočekivanog²³ alerta, on mora pažljivo da izbegava bilo koju prednost koju time može da stekne njegova strana.

D. Promene u tempu i načinu

1. Poželjno je, ali ne uvek i obavezno, da igrači održavaju isti tempo i nepromenljiv način. Ipak, igrači treba da su posebno oprezni u situacijama u kojima promene tempa mogu da donesu korist njihovoj strani. Inače, nenamerno variranje tempa ili načina izvođenja govora ili igre, sama po sebi, nije prekršaj Pravila ponašanja. Zaključke iz toga može da izvlači jedino protivnik, i to na sopstveni rizik.
2. Igrač ne sme da pokuša da zavede protivnika putem primedbe, gesta, žurbe ili oklevanja prilikom izvođenja govora ili igre (na primer, da okleva pre odigravanja singla), ili putem načina na koji izvodi govor ili igru ili bilo kojim odstupanjem od korektne procedure.

²³ Na primer: neočekivan u odnosu na suštinu njegove akcije

E. Obmana

Igrač može da pokuša da obmane protivnika govorom ili igrom (sve dok obmana nije zaštićena skrivenim partnerskim dogovorom ili iskustvom).

F. Povreda Normi ponašanja

Kada povreda Normi ponašanja opisanih Pravilima rezultuje štetom za nedužnog protivnika, ako Direktor utvrdi da je nedužni igrač izvukao pogrešan zaključak iz opaske, načina, tempa, ili slično, protivnika koji dokazivo nije imao rezona za akciju, i koji je mogao znati, u doba akcije, da mu to može doneti korist, Direktor će dodeliti prilagođen rezultat (vidi član 12C).

Član 74 *Vladanje i ponašanje*

A. Ispravan stav

1. Igrač treba da se ponaša ljubazno sve vreme.
2. Igrač treba pažljivo da izbegava svaku primedbu ili gest koji mogu da izazovu neprijatnost ili nelagodnost kod drugih igrača ili im remete uživanje u igri.
3. Svaki igrač treba da sledi uniforman i ispravan postupak u licitaciji i igri.

B. Ponašanje

Radi pristojnosti, igrač treba da se uzdrži od:

1. nedovoljnog obraćanja pažnje na igru
2. bezrazložnih komentara tokom licitacije i igre
3. izdvajanja karata iz lista pre nego što je na redu da igra
4. nepotrebnog produžavanja igre (npr. da nastavlja da igra iako je siguran da su svi preostali štihovi njegovi) u cilju dekoncentrisanja protivnika
5. pozivanja Direktora i obraćanja Direktoru na nepristojan način prema Direktoru i ostalim učesnicima.

C. Povrede postupka

Povredama postupka smatra se sledeće:

1. korišćenje različitih naziva za isti govor
2. indikacija odobravanja ili neodobravanja govora ili igre
3. indikacija očekivanja da se dobije ili izgubi još nezavršen štih
4. komentarisanje ili radnje tokom licitacije ili igre koje skreću pažnju na važnu činjenicu ili broj štihova koji je neophodan za uspeh
5. uporno posmatranje nekog igrača tokom licitacije ili igre, ili gledanje lista drugog igrača u nameri da se vide njegove karte ili mesto odakle je odigrana karta izvučena (ali, ispravno je koristiti se informacijom stečenom nenamernim viđenjem protivničkih karata²⁴)
6. pokazivanje očigledne nezainteresovanosti za dalju igru na bordu (npr. savijanjem karte)

²⁴Vidi **Pravilo 73D2** kada igrač namerno pokaže svoju kartu.

-
7. menjanje normalnog tempa licitacije ili igre u cilju dekoncentrisanja protivnika
 8. nepotrebno napuštanje stola pre promene.

Član 75 **Pogrešno objašnjenje ili pogrešan govor**

Sledeći primer će najbolje ilustrovati odgovornost igrača (i Direktora) kad je dato loše objašnjenje:

North je otvorio **1NT** a South, koji ima slab list i dugu boju karo, licitira **2♦**, u nameri da to bude sign-off; Na West-ovo pitanje, North objašnjava da je South-ov licit jak i veštački i da je to pitanje za majorske boje.

A. Greška koja dovodi do neovlašćene informacije

Bez obzira na to da li je North-ovo objašnjenje korektno u smislu njihovog dogovora (sistema), South, pošto je čuo objašnjenje North-a, zna da je njegov licit **2♦** pogrešno interpretiran. To saznanje je "neovlašćena informacija" (vidi član 16A), tako da South mora biti veoma pažljiv i izbegne bilo koju prednost iz te neovlašćene informacije (vidi član 73C). (Ako ne učini tako, Direktor će prilagoditi rezultat). Na primer, ako North licitira sada **2NT**, South ima neovlašćenu informaciju da taj licit prosto negira 4-karatnog majora; ali odgovornost South-a je da se ponaša kao da je North licitirao jak poziv na manšu pokazujući maksimalne vredosti., nasuprot slabog otvora,

B. Pogrešno objašnjenje

Stvarni dogovor partnera je da je **2♦** prirodan sign-off; North-ovo objašnjenje je bilo pogrešno. Ovo objašnjenje je povreda pravila, pošto E-W imaku pravo na pun opis N-S dogovora (kada ova povreda ošteti E-W, Direktor će dodeliti prilagođen rezultat). Ako North kasnije postane svestan svoje greške, on mora odmah da obavesti Direktora. South **ne sme** da uradi ništa da ispravi pogrešno objašnjenje dok traje licitacija; posle finalnog pasa, South, ako će biti izvođač ili dami, će zvati Direktora i mora dobrovoljnoda ispravi objašnjenje. Ako South postane igrač odbrane, on zove Direktora kad se završi igra i ispravlja objašnjenje.

C. Pogrešan govor

Dogovor partnera je kako je i objašnjeno - **2♦** je jak i veštački govor; pogrešan je bio govor South-a. Ovde nema povrede pravila, pošto su E-W dobili tačan opis N-S dogovora; ne mogu da se žale na tačan opis North-South listova. (Bez obzira na štetu, Direktor će ostaviti rezultat; ali Direktor će uvek pretpostaviti Pogrešno objašnjenje nego Pogrešan Govor, u nedostatku dokaza za suprotno). South **ne sme** odmah da ispravi objašnjenje North-a (ili da obavesti Direktora), i nema obavezu da to učini kasnije.

Član 76 **Gledaoci**

A. Kontrola

1. Gledaoci u zoni igre²⁵ su pod kontrolom Direktora prema propozicijama turnira.
2. Merodavna Tela i Organizatori Turnira koji odobravaju opremu za elektronski prenos igre, mogu propozicijama da ustanove uslove pod kojima se takav prenos posmatra id a propišu prihvatljivo ponašanje posmatrača. (Posmatrača ne smeju da komuniciraju sa igračima koji igraju u toj sednici).

B. Za stolom

1. Gledalac ne može da posmatra karte više od jednog igrača, osim ako je to dozvoljeno prema propozicijama.
2. Gledalac ne sme da pokazuje nikakvu reakciju na licit ili igru, dok je igra u toku.
3. Za vreme runde (kola), gledalac se mora uzdržati od gestova i primedbi bilo koje vrste i ne sme voditi konverzaciju sa igračem).
4. Gledalac ne sme ni na koji način da uznemirava igrača.

²⁵ Zona igra podrazumeva sav prostor gde igrač može biti prisutan za vreme sednice u kojoj učestvuje

5. Gledalac ne sme za stolom da skrene pažnju na bilo koji aspekt igre.

C. Učestvovanje gledalaca

Gledalac može govoriti u vezi činjenice ili pravila okviru zone igre samo na zahtev Direktora.

POGLAVLJE VIII

Obračun

Član 77

Obračunska tablica takmičarskog bridža

ŠTIHOVSKI POENI

Obračun strane izvođača ako je kontrakt napravljen.

	AKO JE ADUT	♠	♥	♦	♣
Za svaki izlicitiran i napravljen štih (preko šest)					
pod pasom		30	30	20	20
pod kontrom		60	60	40	40
pod rekontrrom		120	120	80	80
		U BEZADUTSKOM KONTRAKTU			
		pod pasom	pod kontrom	pod rekontrrom	
Za prvi izlicitiran i napravljen štih (preko šest)		40	80	160	
Za svaki sledeći štih		30	60	120	

Kontrakt vrednosti 100 i više štihovskih poena je *MANŠA*.

Kontrakt vrednosti manje od 100 štihovskih poena je *PARCIJALNI SKOR* ili *PART SKOR*.

NAGRADNI POENI

Poeni koje upisuje strana izvođača

SLEMOVI

Za napravljeni slem	Van zone	U zoni
Mali slem (12 štihova)	500	750
Veliki slem (13 štihova)	1000	1500

PREKOŠTIHOVI (ŠTIHOVI PREKO ONIH NAVEDENIH KONTRAKTOM)

Za svaki PREKOŠTIH	Van zone	U zoni
(štihovi preko broja navedenog kontraktom)		
Pod pasom	vrednost štih	vrednost štih
Pod kontrom	100	200
pod rekontrrom	200	400

NAGRADNI POENI ZA NAPRAVLJENE MANŠE I PARCIJALNE SKOROVE

Za MANŠU u zoni	500
Za MANŠU van zone	300
Za svaki parcijalni skor	50
Za pravljenje kontriranog, ali ne i rekontriranog kontrakta	50
Za pravljenje svakog rekontriranog kontrakta	100

KAZNENI POENI ZA PADOVE

Upisuju ih izvođačevi protivnici ako kontrakt nije napravljen

PADOVI

Štihovi koji izvođaču nedostaju za ispunjenje kontrakta.

	Van zone			U zoni	
Pas	Kontra	Rekontra	Pas	Kontra	Rekontra

Za prvi pad	50	100	200	100	200	400
Za svaki sledeći	50	200	400	100	300	600
Bonus za četvrti pad (i svaki naredni)	0	100	200	0	0	0

Ako sva četiri igrača pasiraju (vidi član 22) svaka strana upisuje nulu kao rezultat

Član 78 **Načini obračuna**

A. Obračun u Meč Poenima (MP)

U MP obračunu svakom učesniku se dodeljuju, za rezultate upisane protiv različitih protivnika koji su igrali iste bordove i čiji se rezultati porede sa njegovima, dve obračunske jedinice (MP ili 1/2 MP) za svaki rezultat slabiji od njegovog, jedna obračunska jedinica za svaki rezultat jednak njegovom i nula obračunskih jedinica za svaki rezultat bolji od njegovog.

B. Obračun u Internacionalnim Meč Poenima (IMP)

U IMP obračunu na svakom bordu se razlika u totalnim poenima između dva upoređena rezultata pretvara u IMP prema sledećoj tabeli:

Razlika u poenima	IMP	Razlika u poenima	IMP	Razlika u poenima	IMP
20 - 40	1	370 - 420	9	1500 - 1740	17
50 - 80	2	430 - 490	10	1750 - 1990	18
90 - 120	3	500 - 590	11	2000 - 2240	19
130 - 160	4	600 - 740	12	2250 - 2490	20
170 - 210	5	750 - 890	13	2500 - 2990	21
220 - 260	6	900 - 1090	14	3000 - 2490	22
270 - 310	7	1100 - 1290	15	3500 - 3990	23
320 - 360	8	1300 - 1490	16	4000 i više	24

U IMP obračunu na svakom bordu se razlika u totalnim poenima između dva upoređena rezultata

C. Obračun u total poenima

U obračunu total poena, zbir svih total poena na svim igranim bordovima je rezultat sa svakog učesnika.

D. Posebni načini obračuna

Posebni načini obračuna su dozvoljeni, ako ih je odobrio Organizator (na primer konverzija u Viktori Poene). Svaki organizator treba da unapred, pre svakog takmičenja, objavi Uslove Takmičenja. Tu treba detaljno objasniti uslove prijavljivanja, način obračuna, način određivanja pobednika, postupak sa jednakim rezultatima i slično. Uslovi Takmičenja ne smeju da dođu u koliziju sa pravilima i propozicijama i treba da sadrže sve relevantne informacije Organizatora. Uslovi Takmičenja treba da su dostupni svim takmičarima.

Član 79 **Osvojeni štihovi**

A. Saglasnost o osvojenim štihovima

1. Saglasnost o broju osvojenih štihova treba da se postigne pre nego što se sva četiri lista vrate u bord.
2. Igrač ne sme svesno da prihvati ili vlasništvo štihova koji njegova strana nije osvojila ili ustupak štihova koji njegova strana ne može da izgubi.

B. Neslaganje oko broja osvojenih štihova

Ako dođe do nesaglasnosti mora se pozvati Direktor i tada:

1. Direktor utvrđuje da li je bilo zahteva ili ustupka i, u tom slučaju, primenjuje Član 69
2. Ako nije slučaj pod 1, Direktor sudi koji rezultat treba da se upiše. Ako Direktor nije pozvan pre kraja runde, on sudi prema C dole ili prema članu 87, već šta je primenljivo, ali nema obavezu da poveća rezultat neke strane.

C. Greška u obračunu

1. Greška u računanju ili unošenju dogovorenog rezultata, bilo da ju je načinio igrač ili skorer, može da se ispravi do kraja perioda koji je odredio Organizator turnira. Osim ako organizator ne odredi drugo vreme²⁶, ovaj period za ispravke ističe 30 minuta nakon objavljivanja zvaničnih rezultata.

2. Propozicije mogu da dozvole, pod određenim okolnostima, ispravku i posle isteka perioda za ispravke, ako su i TD i Organizator ubeđeni da je skor neispravan.

²⁶ Može se odrediti i kraće vreme ako to zahteva naročita priroda takmičenja.

Član 80
Regulisanje i Organizacija

A. Merodavno Telo (regulating authority)

1. Merodavno Telo prema ovim pravilima je:
 - (a) Svetska Bridž Federacija (WBF) za sopstvene svetske turnire i događaje.
 - (b) Odnosne Zonalne Organizacije za turnire i događaje pod svojim pokroviteljstvom.
 - (c) za ostale turnire je Nacionalna Bridž Organizacija na čijoj se teritoriji odvijaju turniri.
2. Merodavno Telo ima ovlašćenja i odgovornost navedene u ovim Pravilima
3. Merodavno Telo može da **delegira** svoja ovlašćenja (zadržavajuću krajnju odgovornost na sebi) ili može da ih **dodeli** (u kom slučaju više nema krajnje odgovornosti).

B. Organizacija turnira

1. Merodavno Telo može da prizna nekog kao "Organizatora Turnira" koji će, prema zahtevima Merodavnog tela i ovim pravilima, biti odgovoran za aranžiranje i pripremu turnira ili događaja. Prava i dužnosti Turnirskog Organizatora mogu se delegirati, ali odgovornost ostaje; Merodavno Telo i Turnirski Organizator mogu biti isto telo.
2. Prava i dužnosti Turnirskog Organizatora su:
 - (a) Održivanje Direktora. Ako Direktor nije određen, igrači će odrediti osobu da obavlja funkciju Direktora.
 - (b) da unapred pripremi aranžmane za turnir, uključujući prostor za igru, opremu i sve ostale logističke potrebe.
 - (c) da ustanovi datum i vreme za svaku sednicu
 - (d) da ustanovi uslove učestvovanja
 - (e) da ustanovi uslove za licitiranje i igru, u skladu sa ovim Pravilima, uz specijalne uslove (kao na primer, igra pod skrinovima – neke odredbe za ispravku akcija koje nisu prenesene na drugu stranu skrina mogu da variraju).
 - (f) da najavi dopunske propozicije koja su skladu sa ovim Pravilima.
 - (g) do aranžira²⁷ imenovanje pomoćnika koji su neophodni Direktoru
 - (h) da aranžira²⁷ prikupljanje prijave i isticanje spiskova
 - (i) do ustanovi pogodne uslove za igru i da ih objavi
 - (j) da aranžira²⁷ prikupljanje rezultata, tabeliranje i izradu zvaničnih izveštaja
 - (k) da obezbedi pogodne uslove za rad Žirija prema članu 93.
 - (l) bilo koje pravo i obavezu koje izlaze iz ovih Pravila

²⁷ Normalno je u nekim jurisdikcijama da Direktor preuzme odgovornost za neke ili sve zadatke koje zahteva Organizator

Član 81
Dužnosti i ovlašćenja

A. Zvanični položaj

Direktor je zvanični predstavnik Turnirskog Organizatora.

B. Ograničenja i odgovornosti

1. Direktor je odgovoran za tehničko vođstvo samog turnira. On ima moć da ispravi bilo koji propust Turnirskog Organizatora.
2. Direktor primenjuje (i ograničen je njima) ova Pravilima i dopunske propozicije koje objavi Organizator, akoje su u skladu ovih Pravila

C. Prava i dužnosti Direktora

Direktor (**a ne igrači**) je odgovoran za ispravljanje nepravilnosti i naknadu nastale štete. Prava i dužnosti Direktora normalno uključuju i sledeće:

1. da održava disciplinu i obezbeđuje normalan tok igre
2. da primenjuje i tumači ova Pravila i obaveštava igrače o njihovim pravima i odgovornostima koja iz Pravila proizlaze
3. da ispravlja greške ili nepravilnosti za koje sazna na bilo koji način, u roku za ispravke utvrđenom u skladu sa **Članom 79C**
4. da određuje ispravke kada su primenljive, i da primenjuje ovlašćenja koja su mu data članom 90 i članom 91.
5. da odustane od ispravke, prema svom diskrecionom pravu, a na molbu nedužne strane.
6. da izgladi sporove.
7. da obavesti odgovarajuću komisiju (forum) o relevantnim stvarima događajima).
8. da podnosi rezultate za zvanični izveštaj, ako to Turnirski Organizator zahteva, i da radi sve druge stvari za koje ga je Turnirski Organizator delegirao.

D. Prenošenje prava

Direktor može da prenese na pomoćnike bilo koju od svojih dužnosti, ali ga to ne oslobađa odgovornosti za njihovo ispravno obavljanje.

Član 82
Ispravljanje grešaka u proceduri

A. Direktorova dužnost

Odgovornost je Direktora da ispravlja greške u proceduri i da održava odvijanje igre na način koji nije u suprotnosti sa ovim Pravilima.

B. Ispravka greške

Radi ispravljanja greške u proceduri Direktor može:

1. da dosudi prilagođeni rezultat prema ovim Pravilima
 2. da zahteva, odloži, ili poništi odigravanje borda.
 3. da primeni bilo koje pravo koje mu je dato ovima Pravilima.
-

C. Direktorova greška

Ako je doneta presuda za koju Direktor kasnije utvrdi da je neispravna, i ako nikakva ispravka ne omogućuje normalno igranje borda, on će dosuditi prilagođeni rezultat, smatrajući obe strane nedužnima u tom smislu.

Član 83

Obaveštavanje o pravu na žalbu

Ako Direktor veruje da bi preispitivanje njegove odluke po pitanju činjenica ili primene njegovog diskrecionog prava, bilo ispravno, on će obavestiti učesnika o njegovom pravu na žalbu ili izvestiti o problemu odgovarajuću Komisiju.

ODELJAK II

SUĐENJE

Član 84

Suđenje pri nespornim činjenicama

Kada je Direktor pozvan da sudi na osnovu Pravila ili propozcija, pri nespornim činjenicama, on sudi na sledeći način:

A. Nema kazne

Ako Pravila ne predviđaju kaznu i nije u prilici da upotrebi svoja diskreciona prava, naložiće da se licitacija ili igra nastave.

B. Ispravka prema Pravilima

Ako je slučaj jasno pokriven Pravilima koja predviđaju ispravku za nepravilnost, on određuje ispravku i uverava se da je ona izvršena.

C. Opcije igrača

Ako Pravila daju igraču izbor ispravki, Direktor objašnjava sve opcije i uverava se da je ispravka odabrana i izvršena.

D. Opcije Direktora

Ako neko od Pravila Direktor daje izbor između određene kazne i prilagođenog rezultata, on je dužan da pokuša postigne pravednost, rešavajući svaku nejasnu situaciju u korist nedužne strane.

E. Kazne po diskrecionom pravu

Direktor sudi svaku sumnjivu situaciju u korist nedužne strane. On nastoji da postigne pravednost. Ako je, po njegovoj proceni, nedužna strana bila oštećena zbog nepravilnosti za koju Pravilima nije predviđena ispravka, Direktor će dosuditi prilagođeni rezultat (vidi **Član 12**).

Član 85

Suđenje pri spornim činjenicama

Kada je Direktor pozvan da sudi na osnovu Pravila ili propozcija pri spornim činjenicama, on postupa na sledeći način:

A. Direktorova procena

1. Prilikom ustanovljavanja činjenica on će zasnivati svoje viđenje na odmeravanju verovatnoća, što će reći, u saglasnosti sa težinom dokaza koje može da prikupi.

2. Ako Direktor smatra da je na zadovoljavajući način utvrdio činjenice, on sudi kao u **Članu 84**.

B. Činjenice nisu utvrđene

Ako Direktor nije u stanju da utvrdi činjenice na zadovoljavajući način, on sudi tako da igra može da se nastavi.

ODELJAK III
ISPRAVAK NEPRAVILNOSTI

Član 86
U timskoj ili sličnoj igri

A. Prosečan rezultat u IMP igri

Kada Direktor odluči da dosudi veštački prilagođeni rezultat - prosek plus ili prosek minus - u IMP igri, taj rezultat iznosi +3 IMP ili -3 IMP, prema slučaju.

Podložno odobranju Nadležnog Merodavca, Turnirski Organizator može ov da menja.

B. Nebalansirana prilagođenja, Nokaut igra

Kada Direktor dodeli nebalansirani prilagođeni rezultat (vidi **Član 12C**) u nokaut igri, rezultat svakog učesnika na bordu se obračunava odvojeno. Prosek dva rezultata se tada dodeljuje svakom učesniku.

C. Zamenjivanje bordova

Direktor neće da upotrebi svoje ovlašćenje iz **Člana 6** da naredi ponovno deljenje jednog borda, ako je konačni rezultat meča, bez tog borda, mogao da bude poznat nekom od učesnika. Umesto toga, dosudiće prilagođeni rezultat.

D. Rezultat dobijen za drugim stolom

U timskoj igri, kada Direktor dosudi prilagođen rezultat (isključujući presudu koja nastaje iz primene člana 6D2), a rezultat je dobijen²⁸ između istih učesnika sa drugog stola, Direktor može dodeliti prilagođen rezultat u IMP ili totalnim poenima (i treba da uradi tako kada se čini da je rezultat povoljan za nedužnu stranu).

Član 87
Neispravan bord

A. Definicija

Bord se smatra neispravnim ako Direktor ustanovi da su jedna ili više karata pogrešno smeštene u bord, ili ustanovi sa se Delar ili zonalitet razlikuju između kopija istog borda, tako da učesnici, koji treba da neposredno porede rezultate, iz tih razloga nisu igrali taj bord u istom obliku.

B. Računanje

Prilikom računanja rezultata na neispravnom bordu Direktor će odrediti, što je bliže moguće, koji su rezultati ostvareni na bordu u ispravnom obliku, a koji u promenjenom. Na toj osnovi podeliće rezultate u dve grupe i obračunaće svaku grupu posebno, prema propozicijama turnira. (u nedostatku relevantnih propozicija, Direktor će odabrati i objaviti svoj metod.)

ODELJAK IV
KAZNE

Član 88
Dodeljivanje odštetnih poena

Vidi član 12C2

Član 89
Ispravke na individualnim takmičenjima

Vidi član 12C3

²⁸ Ako je započetak između ista dva učesnika za drugim stolom, bord se može završiti

Član 90
Proceduralne kazne

A. Direktorova ovlašćenja

Osim implementacije isprvki prema ovim Pravilima, Direktor može takođe da dodeljuje proceduralne kazne za svaki prekršaj koji nepotrebno usporava ili onemogućuje tok turnira, uznemirava ostale učesnike, krši ispravan postupak ili izaziva dosuđivanje prilagođenog rezultata za drugim stolom.

B. Prekršaji podložni proceduralnoj kazni

Slede primeri prekršaja podložnih proceduralnoj kazni (ali prekršaji nisu ograničeni samo na navedene):

1. Dolazak učesnika posle vremena određenog za početak
2. Neopravdano spora igra učesnika
3. diskusija o licitaciji, igri ili rezultatu borda, koja može da se čuje za drugim stolom
4. neovlašćeno poređenje rezultata sa drugim učesnikom
5. diranje ili rukovanje kartama koje pripadaju drugom igraču (vidi **Član 7**)
6. smeštanje jedne ili više karata u pogrešan džep borda
7. greške u postupku (kao nebrojanje karata svog lista, igranje pogrešnog borda itd.) koje izazivaju dosuđivanje prilagođenog rezultata bilo kom učesniku
8. nepovino vanje turnirskim propozicijama ili instrukciji Direktora.

Član 91
Kazniti ili suspendovati

A. Direktorovo ovlašćenje

U obavljanju svoje dužnosti održavanja reda i discipline, Direktor je naročito ovlašćen da odredi disciplinske kazne u poenima ili da suspenduje učesnika sa tekuće sednice ili njenog dela. **Direktorova odluka po ovom pitanju je konačna i Žiri je ne može odbaciti (vidi član 93B3).**

B. Pravo na diskvalifikaciju

Direktor je ovlašćen da diskvalifikuje učesnika sa razlogom, ali to podleže odobrenju Organizatora Turnira.

POGLAVLJE XI
Žalbe

Član 92
Pravo na žalbu

A. Prava učesnika

Učesnik ili njegov kapiten mogu se žaliti i tražiti ponovno razmatranje bilo koje odluke koju je Direktor doneo za njegovim stolom. Svaka takva žalba, ako se smatra da je bez osnova, može biti podložna sankcijama koje su određene propozicijama.

B. Rok za žalbu

Pravo na molbu ili žalbu na Direktorovu odluku ističe 30 minuta nakon objavljivanja zvaničnih rezultata, ako Organizator nije odredio drukčije.

C. Kako se žaliti

Sve žalbe podnose se preko Direktora.

D. Prisutnost podnosioca žalbe

Žalba se neće saslušati izuzev:

1. za parske događaje: kad su oba člana para prisustna (osim za individualna takmičenjima)
2. za timske događaje: kad je prisutan kapiten tima.

Član 93
Žalbeni postupak**A. Nema Žirija**

Ako nema Žirija ili ako Žiri ne može da se sastane bez remećenja normalnog toka turnira, žalbe će razmotriti i o njima odlučiti Direktor koji je za to zadužen.

B. Postoji Žiri

Ako je Žiri na raspolaganju

1. Glavni Direktor će saslušati i suditi po onom delu žalbe koja se odnosi isključivo na Pravila ili propozicije. Na njegovu odluku moguća je žalba Žiriju.
2. Sve ostale žalbe Glavni Direktor podnosi Žiriju na odlučivanje.
3. U odlučivanju po žalbi, Žiri može uticati na sva prava koja ova Pravila daju Direktor, osim što ne može promeniti odluku zaduženog Direktora po pitanju Pravila i propozicija ili sprovođenja njegovih diskrecionih prava u pogledu discipline po članu 91. (Žiri može da preporuči Direktor da promeni svoju odluku).

C. Dalje mogućnosti za žalbu

1. Merodavno telo može ustanoviti procedure za dalju žalbu nakon što su prethodne procedure iscrpljene. Svaka takva dalja žalba, ako se smatra da je bez osnova, može biti podložna sankcijama koje su određene propozicijama.
2. Glavni Direktor ili Žiri mogu uputiti stvar Merodavnom Telo za kasnije razmatranje. To telo je ovlašćeno da konačno reši bilo koju stvar.
3. (a) Pored 1 i 2 iznad, kada se smatra da je kritično za odvijanje turnira, Merodavno Telo može da prebaci odgovornost za konačno rešavanje žalbe na Žiri kvalitetnijeg sastava i, zajedno sa zainteresovanim za žalbu, da dođu do konačnog ishoda.
(b) uz obaveznu napomenu učesnicima, Merodavno Telo ima pravo da izostavi ili modifikuje neku od tih faza, kao što se traži od procesa žalbe u ovim Pravilima²⁹

²⁹ MT je odgovorno za usaglašenost sa bilo kojim nacionalnim zakonom koji može da utiče na njegovo delovanje.

SADRŽAJ

POGLAVLJE I

Definicije

POGLAVLJE II

Uvod

ČLAN 1	Špil – rang karata i boja
ČLAN 2	Takmičarski bordovi
ČLAN 3	Aranžiranje stola
ČLAN 4	Parovi
ČLAN 5	Dodeljivanje mesta

POGLAVLJE III

Priprema i tok

ČLAN 6	Mešanje i deljenje
ČLAN 7	Provera bordova i karata
ČLAN 8	Tok rundi

POGLAVLJE IV

Opšta pravila koja regulišu nepravilnosti

ČLAN 9	Postupak nakon nepravilnosti
ČLAN 10	Određivanje kazne
ČLAN 11	Gubitak prava na kaznu
ČLAN 12	Diskreciona prava Direktora
ČLAN 13	Neispravan broj karata
ČLAN 14	Nedostajuća karta
ČLAN 15	Igranje pogrešnog borda
ČLAN 16	Neovlašćena informacija

POGLAVLJE V

Licitacija

DEO I - ISPRAVAN POSTUPAK

ODELJAK I - PERIOD LICITACIJE

ČLAN 17	Trajanje licitacije
ČLAN 18	Liciti
ČLAN 19	Kontre i rekontre
ČLAN 20	Pregled i objašnjenje govora
ČLAN 21	Govor zasnovan na pogrešnoj informaciji

ODELJAK II - PERIOD LICITACIJE JE ZAVRŠEN

ČLAN 22	Procedura po završetku licitacije
---------	-----------------------------------

DEO II - NEPRAVILNOSTI U PROCEDURI

ČLAN 23	Prinudni pas koji dovodi do štete
---------	-----------------------------------

ODELJAK I - KARTA IZLOŽENA TOKOM PERIODA LICITACIJE

ČLAN 24	Karta izložena ili atakirana za vreme licitacije
---------	--

ODELJAK II - PROMENE GOVORA

ČLAN 25	Legalne i nelegalne promene govora
ČLAN 26	Povučeni govor, kazne za atak

ODELJAK III - NEDOVOLJAN LICIT

ČLAN 27	Nedovoljan licit
---------	------------------

ODELJAK IV - GOVOR PREKO REDA

ČLAN 28	Govor za koji se smatra da je po redu
ČLAN 29	Postupak nakon govora preko reda
ČLAN 30	Pas preko reda
ČLAN 31	Licit preko reda
ČLAN 32	Kontra ili rekontra preko reda
ČLAN 33	Istovremeni govori
ČLAN 34	Zadržavanje prava na govor
ČLAN 35	Nedozvoljen govor oprošten

ODELJAK V - NEDOZVOLJENI GOVORI

ČLAN 36	Nedozvoljena kontra ili rekontra
ČLAN 37	Kršenje obaveze pasiranja

ČLAN 38	Licit viši od sedam
ČLAN 39	Govor nakon završnog pasa
<i>ODELJAK VI - KONVENCIJE I DOGOVORI</i>	
ČLAN 40	Razumevanje partnera

POGLAVLJE VI

Igra

DEO I - PROCEDURA

ODELJAK I - ISPRAVNA PROCEDURA

ČLAN 41	Početak igre
ČLAN 42	Prava damia
ČLAN 43	Ograničenja damia
ČLAN 44	Tok i procedura igre
ČLAN 45	Igrana karta

ODELJAK II - NEPRAVILNOSTI U PROCEDURI

ČLAN 46	Nepotpuno ili pogrešno pozivanje karte sa stola
ČLAN 47	Opoziv odigrane karte

DEO II - KAZNENA KARTA

ČLAN 48	Izlaganje izvođačevih karata
ČLAN 49	Izlaganje karata igrača odbrane
ČLAN 50	Postupak sa kaznenom kartom
ČLAN 51	Dve ili više kaznenih karata
ČLAN 52	Prropust da se atakira ili odigra kaznena karta

DEO III - NEISPRAVNI ATACI I IGRA

ODELJAK I - ATAK PREKO REDA

ČLAN 53	Atak preko reda prihvaćen
ČLAN 54	Izložen izvorni atak preko reda
ČLAN 55	Izvođačev atak preko reda
ČLAN 56	Atak preko reda igrača odbrane

ODELJAK II - DRUGI NEISPRAVNI ATACI I IGRE

ČLAN 57	Prerani atak ili igra igrača odbrane
ČLAN 58	Istovremeni ataci ili igra
ČLAN 59	Nemogućnost ataka ili igre po zahtevu
ČLAN 60	Igra nakon nelegalne igre

ODELJAK III - RENONS

ČLAN 61	Neodgovaranje na boju - ispitivanja u vezi renonsa
ČLAN 62	Ispravka renonsa
ČLAN 63	Potvrda renonsa
ČLAN 64	Postupak nakon utvrđenog renonsa

DEO IV - ŠTIHOVI

ČLAN 65	Slaganje štihova
ČLAN 66	Pregled štihova
ČLAN 67	Neispravan štih

DEO V - ZAHTEVI I USTUPCI

ČLAN 68	Zahtev ili ustupak štihova
ČLAN 69	Saglasnost sa zahtevom ili ustupkom
ČLAN 70	Osporeni zahtevi
ČLAN 71	Poništen ustupak

POGLAVLJE VII

Norme ponašanja

ČLAN 72	Opšta načela
ČLAN 73	Komunikacija
ČLAN 74	Vladanje i ponašanje
ČLAN 75	Dogovori partnera
ČLAN 76	Gledaoci

POGLAVLJE VIII

Obračun

ČLAN 77	Obračunska tablica takmičarskog bridža
ČLAN 78	Načini obračuna
ČLAN 79	Osvojeni štihovi

POGLAVLJE IX

Organizacija turnira

ČLAN 80 Organizator

POGLAVLJE X

Direktor turnira

ODELJAK I - ODGOVORNOSTI

ČLAN 81 Dužnosti i ovlašćenja

ČLAN 82 Ispravljanje grešaka u postupku

ČLAN 83 Obaveštavanje o pravu na žalbu

ODELJAK II - SUĐENJE

ČLAN 84 Suđenje pri nespornim činjenicama

ČLAN 85 **Suđenje pri spornim činjenicama**

ODELJAK III - ISPRAVAK NEPRAVILNOST

ČLAN 86 U timskoj igri

ČLAN 87 Neispravan bord

ODELJAK IV - KAZNE

ČLAN 88 Dodeljivanje odštetnih poena

ČLAN 89 Kazne na individualnim takmičenjima

ČLAN 90 Proceduralne kazne

ČLAN 91 Kazniti ili suspendovati

POGLAVLJE XI

Žiri

ČLAN 92 Pravo na žalbu

ČLAN 93 Žalbeni postupak
