



**PRAVIDLA  
SOUTĚŽNÍHO  
BRIDŽE  
2007**

---

**ČESKÝ BRIDŽOVÝ SVAZ**



**OBSAH**

OBSAH .....	2
PŘEDMLUVA K PRAVIDLŮM SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE 2007 (DÁLE PRAVIDLA).....	5
ÚVOD K PRAVIDLŮM SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE 2007 .....	6
DEFINICE .....	7
PRAVIDLO 1 - BALÍČEK KARET — POŘADÍ KARET A BAREV .....	10
PRAVIDLO 2 – SOUTĚŽNÍ KRABICE .....	10
PRAVIDLO 3 - USPOŘÁDÁNÍ STOLŮ .....	10
PRAVIDLO 4 - PARTNERSTVÍ.....	10
PRAVIDLO 5 - URČENÍ MÍST.....	10
PRAVIDLO 6 - MÍCHÁNÍ A ROZDÁVÁNÍ.....	11
PRAVIDLO 7 - KONTROLA KRABIC A KARET .....	12
PRAVIDLO 8 - POSLOUPNOST SESTAV.....	12
PRAVIDLO 9 - POSTUP PO NESROVNALOSTI .....	13
PRAVIDLO 10 - NÁPRAVA NESROVNALOSTI.....	13
PRAVIDLO 11 - ZÁNİK PRÁVA NA NÁPRAVU NESROVNALOSTI .....	14
PRAVIDLO 12 - VOLNÉ ROZHODOVÁNÍ VEDOUcíHO .....	14
PRAVIDLO 13 - NESPRÁVNÝ POČET KARET .....	15
PRAVIDLO 14 - CHYBĚJÍCÍ KARTA .....	16
PRAVIDLO 15 - SEHRÁNÍ NESPRÁVNÉHO ROZDÁNÍ.....	17
PRAVIDLO 16 - OPRÁVNĚNÁ A NEOPRÁVNĚNÁ INFORMACE .....	17
PRAVIDLO 17 - DRAŽEBNÍ OBDOBÍ .....	19
PRAVIDLO 18 - NABÍDKY .....	20
PRAVIDLO 19 - KONTRA A REKONTRA .....	20
PRAVIDLO 20 - OPAKOVÁNÍ A VYSVĚTLENÍ HLÁŠEK.....	21
PRAVIDLO 21 - HLÁŠKA ZALOŽENÁ NA MYLNÉ INFORMACI .....	22
PRAVIDLO 22 - POSTUP PO SKONČENÍ DRAŽBY .....	22
PRAVIDLO 23 - MOŽNÉ POŠKOZENÍ .....	23
PRAVIDLO 24 - KARTA ODKRYTÁ NEBO VYNESENÁ BĚHEM DRAŽBY .....	23
PRAVIDLO 25 - PRÁVOPLATNÉ A NEPRÁVOPLATNÉ ZMĚNY HLÁŠEK .....	23
PRAVIDLO 26 - ODVOLANÁ HLÁŠKA, VÝNOSOVÉ POKUTY .....	24
PRAVIDLO 27 - NEDOSTATEČNÁ NABÍDKA .....	24
PRAVIDLO 28 - HLÁŠKY POVAŽOVANÉ ZA HLÁŠKY V POŘADÍ .....	25
PRAVIDLO 29 - POSTUP PO HLÁŠCE MIMO POŘADÍ.....	26
PRAVIDLO 30 - PAS MIMO POŘADÍ .....	26
PRAVIDLO 31 - NABÍDKA MIMO POŘADÍ.....	26
PRAVIDLO 32 - KONTRA NEBO REKONTRA MIMO POŘADÍ .....	27
PRAVIDLO 33 - SOUČASNÉ HLÁŠKY .....	27

PRAVIDLO 34 - ZACHOVÁNÍ PRÁVA NA HLÁŠKU .....	28
PRAVIDLO 35 - NEPŘÍPUSTNÉ HLÁŠKY.....	28
PRAVIDLO 36 - NEPŘÍPUSTNÉ KONTRA NEBO REKONTRA .....	28
PRAVIDLO 37 - PORUŠENÍ POVINNOSTI PASOVAT .....	28
PRAVIDLO 38 - NABÍDKA VÍCE NEŽ SEDM.....	29
PRAVIDLO 39 - HLÁŠKA PO ZÁVĚREČNÉM PASU .....	29
PRAVIDLO 40 - PARTNERSKÉ DOROZUMÍVÁNÍ .....	29
PRAVIDLO 41 - ZAHÁJENÍ SEHRÁVKY .....	31
PRAVIDLO 42 - PRÁVA TICHÉHO HRÁČE .....	32
PRAVIDLO 43 - OMEZENÍ PRÁV TICHÉHO HRÁČE.....	32
PRAVIDLO 44 - POŘADÍ A POSTUP SEHRÁVKY .....	33
PRAVIDLO 45 - HRANÁ KARTA .....	33
PRAVIDLO 46 - NEÚPLNÉ NEBO CHYBNÉ JMENOVÁNÍ KARTY TICHÉHO HRÁČE.....	34
PRAVIDLO 47 - VZETÍ HRANÉ KARTY ZPĚT .....	35
PRAVIDLO 48 - ODKRYTÍ KARET HLAVNÍHO HRÁČE.....	36
PRAVIDLO 49 - ODKRYTÍ KARET OBRÁNCE.....	36
PRAVIDLO 50 - ZACHÁZENÍ S POKUTOVOU KARTOU .....	36
PRAVIDLO 51 - DVĚ NEBO VÍCE POKUTOVÝCH KARET.....	37
PRAVIDLO 52 - OPOMENUTÍ VYNĚST NEBO PŘIDAT POKUTOVOU KARTU.....	38
PRAVIDLO 53 - PŘIJATÝ VÝNOS MIMO POŘADÍ.....	38
PRAVIDLO 54 - ZAHAJOVACÍ VÝNOS MIMO POŘADÍ.....	39
PRAVIDLO 55 - VÝNOS HLAVNÍHO HRÁČE MIMO POŘADÍ.....	39
PRAVIDLO 56 - VÝNOS OBRÁNCE MIMO POŘADÍ.....	40
PRAVIDLO 57 - PŘEDČASNÝ VÝNOS NEBO PŘIDÁNÍ .....	40
PRAVIDLO 58 - SOUČASNÝ VÝNOS NEBO PŘIDÁNÍ .....	40
PRAVIDLO 59 - NELZE VYNĚST NEBO PŘIDAT JAK POŽADOVÁNO .....	41
PRAVIDLO 60 - PŘIDÁNÍ PO NEPRÁVOPLATNÉM ZAHRÁNÍ.....	41
PRAVIDLO 61 - NEPŘIZNÁNÍ BARVY- DOTAZY NA NEPŘIZNÁNÍ.....	41
PRAVIDLO 62 - NÁPRAVA NEPŘIZNÁNÍ BARVY .....	42
PRAVIDLO 63 - DOKONANÉ NEPŘIZNÁNÍ BARVY .....	42
PRAVIDLO 64 - POSTUP PO DOKONANÉM NEPŘIZNÁNÍ BARVY.....	43
PRAVIDLO 65 - ŘAZENÍ ZDVIHŮ .....	43
PRAVIDLO 66 - PROHLÍŽENÍ ZDVIHŮ .....	44
PRAVIDLO 67 - VADNÝ ZDVIH.....	44
PRAVIDLO 68 - NÁROK NEBO POSTOUPENÍ ZDVIHŮ.....	45
PRAVIDLO 69 - PŘIJATÝ NÁROK NEBO POSTOUPENÍ .....	46
PRAVIDLO 70 - SPORNÝ NÁROK NEBO POSTOUPENÍ .....	46
PRAVIDLO 71 - POSTOUPENÍ ZRUŠENO .....	47

PRAVIDLO 72 - OBECNÉ ZÁSADY.....	47
PRAVIDLO 73 - KOMUNIKACE MEZI PARTNERY .....	48
PRAVIDLO 74 - CHOVÁNÍ A ETIKETA .....	49
PRAVIDLO 75 - CHYBNÉ VYSVĚTLENÍ NEBO CHYBNÁ HLÁŠKA.....	49
PRAVIDLO 76 - DIVÁCI.....	50
PRAVIDLO 77 - TABULKA SAZEB SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE .....	52
PRAVIDLO 78 - ZPŮSOBY HODNOCENÍ VÝSLEDKŮ .....	53
PRAVIDLO 79 - ZÍSKANÉ ZDVIHY .....	53
PRAVIDLO 80 - PŘEDPISY A ORGANIZACE .....	54
PRAVIDLO 81 - VEDOUcí SOUTĚŽE.....	55
PRAVIDLO 82 - NÁPRAVA PROCEDURÁLNÍCH CHYB.....	56
PRAVIDLO 83 - UPOZORNĚNÍ NA PRÁVO NA ODVOLÁNÍ.....	56
PRAVIDLO 84 - ROZHODOVÁNÍ O NEROZPORNÝCH SKUTEČNOSTECH .....	56
PRAVIDLO 85 - ROZHODOVÁNÍ O ROZPORNÝCH SKUTEČNOSTECH .....	57
PRAVIDLO 86 - V SOUTĚŽI DRUŽSTEV A PODOBNÝCH SOUTĚŽÍCH.....	57
PRAVIDLO 87 - VADNÁ KRABICE .....	57
PRAVIDLO 88 - ODŠKODNĚNÍ.....	58
PRAVIDLO 89 - NÁPRAVA V SOUTĚŽÍCH JEDNOTLIVCŮ .....	58
PRAVIDLO 90 - PROCEDURÁLNÍ POKUTY .....	58
PRAVIDLO 91 - POKUTOVÁNÍ NEBO VYLOUČENÍ .....	58
PRAVIDLO 92 - PRÁVO NA ODVOLÁNÍ .....	59
PRAVIDLO 93 - POSTUP PŘI ODVOLÁNÍ .....	59
INDEX.....	61

## **PŘEDMLUVA K PRAVIDLŮM SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE 2007 (DÁLE PRAVIDLA)**

První pravidla soutěžního bridže byla vydána v roce 1928. Revize následovaly v letech 1933, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987 a 1997. V souladu se svými předpisy vydala Světová bridžová federace v roce 2007 tuto verzi.

Dříve, v průběhu třicátých let, vydávaly bridžová pravidla kluby Portland Club of London a Whist Club of New York. Od čtyřicátých let American Contract Bridge League Laws Commission nahradila Whist Club a British Bridge League s European Bridge League se přidaly k Portland Clubu. Pravidla z roku 1975, 1987 a 1997 vyhlášovala World Bridge Federation (Světová bridžová federace).

Tato poslední revize Pravidel nahrazuje předchozí vydání z roku 1997. Regulační orgány (Pravidlo 80A) mohou zavést Pravidla kdykoli po 1. lednu 2008, ale nejpozději k 30. září 2008.

Během let se značně zvýšily znalosti a zkušenosti vedoucích, což se odrazilo v nových Pravidlech zvýšením jim svěřené odpovědnosti. Proces odvolání byl navíc značně zlepšen zavedením "Doporučených postupů pro odvolací výbory" (Code of Practice for Appeals Committees), na které upozorňujeme.

Návrhová komise (Drafting Committee) s lítostí zaznamenala úmrtí Edgara Kaplana a následující úmrtí Ralpha Cohena v průběhu přípravy Pravidel. Za pomoc při přípravě Pravidel děkujeme Antoniu Riccardimu a Davidu Davenportovi z Portlandského klubu.

Návrhová komise také oceňuje podstatný přínos Anny Gudge, Richarda Hillse a Ricka Assada. Toto vydání Pravidel by nevzniklo bez zanícení a tvrdé práce koordinátora Grattana Endicotta.

Složení Návrhové komise:

Max Bavin

Ralph Cohen

Joan Gerard

Tom Kooijman

Jeffrey Polisner

William Schoder

Grattan Endicott (koordinátor)

John Wignall (předseda)

John R. Wignall, MNZM

## ÚVOD K PRAVIDLŮM SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE 2007

Účelem Pravidel je definovat správné postupy a poskytnout odpovídající prostředky k nápravě, pokud dojde k odchýlení od správného postupu. Pravidla jsou konstruována tak, aby primárně netrestala nesrovnalosti, ale spíše napravovala situace, v nichž by jinak mohla být poškozena neprovinilá strana. Hráči by měli být připraveni spořádaně přijmout jakoukoli nápravu nebo upravený výsledek přidělený vedoucím.

V soutěžním bridži se během posledních 10 let mnoho změnilo a nic nenasvědčuje, že by změny ustávaly. Úkolem Návrhové komise bylo navrhnout Pravidla taková, aby respektovala nastalé změny a vytvořila rámec pro budoucí vývoj.

Vedoucí soutěží dostávají mnohem větší rozhodovací pravomoci. Je méně automatických pokut. Pojem pokuta je nahrazen pojmem náprava nesrovnalosti. Bridž se hraje v různých zemích, proto Pravidla dávají větší moc regulačním orgánům k zavedení dílčích regulačních ustanovení. Týká se to zejména oblasti zvláštních partnerských dohod, což je také nový pojem. Umělá dražba je živou skutečností, což vyvolalo potřebu řešit problémy v těchto situacích, případně umožnit regulačním orgánům, aby řešily, když něco není v pořádku.

Pokusili jsme se vyjasnit oblasti odpovědnosti regulačních orgánů, zejména národních organizací, organizátorů soutěží (pořadatelů) a vedoucích soutěží (rozhodčích). Určité odpovědnosti mohou být postoupeny nebo přeneseny.

V Pravidlech byla v zájmu jejich zeštíhlení odstraněna řada nadpisů. Tam, kde nadpisy zůstávají, neomezují použití kteréhokoli pravidla. Totéž platí pro křížové odkazy.

Byla zachována terminologie popisu správného postupu: "může, smí" udělat (neučinění není chyba), "učiní" (určuje správný postup bez návrhu na pokutování za nedodržení), "měl by" udělat (nedodržení je porušením, které ohrožuje práva viníka, ale často bez pokuty), "má, je povinen" (častější přestoupení způsobí procedurální pokutu), "musí" (nejsilnější, skutečně vážná povinnost). „Nemá, neudělá“ je silný zákaz, "nesmí" je nejsilnější zákaz; "nemůže, nemá právo" je silnější než „nemá“, jen o málo slabší než "nesmí".

Aby nedošlo k pochybnostem, tento Úvod a následující Definice jsou integrální součástí Pravidel. Pokud ze souvislosti neplyne opak, jednotné číslo zahrnuje i množné, mužský rod zahrnuje ženský a obráceně.

## DEFINICE

**Alertování** — Upozornění, že soupeři mohou potřebovat vysvětlení. Způsob alertování může být stanoven regulačním orgánem.

**Balíček** — 52 hracích karet, se kterými se bridž hraje.

**Barva** — Jedna ze čtyř skupin karet v balíčku, každá o 13 kartách, označená charakteristickým symbolem: piky (♠), srdce (♥), kára (♦), trefy (♣).

**Body za zdvihy** — Body získané stranou hlavního hráče za splnění závazku (viz Pravidlo 77).

**Částečný závazek** — Zisk 90 a méně bodů za zdvihy v jednom rozdání.

**Dražba** — 1. Postup určení závazku pomocí po sobě jdoucích hlášek. Začíná zahajovací hláškou. 2. Veškeré hlášky učiněné v daném rozdání (viz Pravidlo 17).

**Druh závazku** — Barva nebo bez trumfů jmenované v nabídce.

**Družstvo** — Dvě nebo více dvojic hrajících u dvou různých stolů na opačných linkách na společný výsledek. (propozice mohou povolit družstva složená z více než čtyř hráčů).

**Hláška** — Jakákoli nabídka, kontra, rekontra nebo pas.

**Hlavní hráč** — Hráč strany, která učinila poslední nabídku, jenž jako první nabídl druh závazku jmenovaný v poslední nabídce. Hráč se stává hlavním hráčem po odkrytí zahajovacího výnosu (viz Pravidlo 54A pro zahajovací výnos mimo pořadí).

**Honér** — Eso (A), král (K), dáma (Q), kluk (J) nebo desítka (10).

**Hra** — 1. Zisk 100 a více bodů za zdvihy v jednom rozdání. 2. Souhrn dražby a sehrávky určitého rozdání.

**IMP (Mezinárodní soutěžní body)** — Jednotka hodnocení výsledku přidělovaná podle převodní tabulky uvedené v Pravidle 78B.

**Klamavá hláška** — Úmyslné a podstatné odchýlení (běžně „blef“) od oznámené honérové síly nebo délky v barvě.

**Kolo** — Delší část soutěže, během níž mají hráči sehrát počet rozdání určený organizátorem soutěže.

**Kontra** — Hláška následující po nabídce soupeře, zvyšující sazbu za splněný nebo poražený závazek (viz Pravidla 19A a 77).

**Konvence** — 1. Hláška, která na základě partnerské dohody předává jinou informaci než návrh konečného závazku ve jmenovaném druhu závazku, nebo jinou informaci než informaci o honérové síle nebo délce (třílist nebo delší) v barvě nabídky. Dohoda o honérové síle neznamená konvenci. 2. Zahrání obrátce, předávající informaci na základě partnerské dohody.

**Krabice** — Soutěžní krabice dle popisu v Pravidle 2.

**Linka** — Dvě protilehlé světové strany, na nichž sedí hráči tvořící partnerství (Sever-Jih, Východ-Západ).

**List** — Karty rozdané jednomu hráči nebo jejich zbytek.

**Na řadě** — Hráč je na řadě k dražbě nebo ke hře v okamžiku, kdy je oprávněn dražit nebo hrát kartu.

**Nabídka** — Příklad získat alespoň určený počet zdvihů (přes šest) ve jmenovaném druhu závazku.

**Nadzdvih** — Každý zdvih získaný stranou hlavního hráče navíc nad stanovený závazek.

**Náprava (nesrovnalosti)** — Úprava postupu, umožňující po nastalé nesrovnalosti a přivolání vedoucího pokud možno normální pokračování.

**Nepřiznání barvy** — Přidání karty jiné barvy hráčem, který může přiznat barvu nebo splnit výnosovou pokutu.

*Nesrovnalost* — Odchylení od správných postupů; nedodržení Pravidel hráčem.

*Neúmyslný* — Neřízený vůlí; není úmyslem hráče v okamžiku akce.

*Nezamíchaný balíček* — Balíček karet, který nebyl náhodným způsobem zamíchán.

*Obránce* — Soupeř (předpokládaného) hlavního hráče

*Odvolaná (akce)* — Vztahuje se k akci, která je zrušena, nebo ke kartě, která je vzata zpět

*Partner* — Spoluhráč, hrající u stolu na stejné lince proti druhým dvěma hráčům.

*Pád* — Zdvih, který chybí straně hlavního hráče ke splnění závazku (viz Pravidlo 77).

*Pas* — Hláška hráče, který v daném dražebním kole nechce učinit nabídku, kontrovat nebo rekontrovat.

*Pokuta* — (Srovnej též Náprava) – jsou dva druhy pokut:

Disciplinární – k udržení pořádku a vhodného chování (viz Pravidlo 91)

Procedurální – navíc při nápravě, v případech procedurálních chyb (viz Pravidlo 90).

*Pokutová karta* — Karta podléhající Pravidlu 50.

*Porušení pravidel* — Porušení procedur popsaných v těchto Pravidlech a navazujících předpisech.

*Pořadí* — Postup ve směru hodinových ručiček, v němž se rozdává, draží nebo přidává ke zdvihu; také pořadí, v němž je doporučeno karty po jedné rozdávat.

*Prémie* — Body připočítávané k bodům za zdvihy (viz Pravidlo 77).

*Příznání barvy* — Přidání karty v barvě výnosu.

Psychologická hláška — = Klamavá hláška

*Rekontra* — Hláška následující kontra soupeře, zvyšující sazbu za splněný nebo poražený závazek (viz Pravidla 19B a 77).

*Rozdání* — Čtyři listy, rozdané a uložené do soutěžní krabice, určené ke hře v daném kole soutěže.

*Sehrávka* — 1. Souhrn všech zahrání. 2. Doba, během které je rozdání sehráno.

*Sehrávkové období* — Začíná odkrytím zahajovacího výnosu. Sehrávkové období končí vyjmutím karet následujícího rozdání z krabice nebo skončením posledního rozdání sestavy.

*Sestava* — Část kola hraná bez změny posazení hráčů.

*Slem* — Závazek získat 12 zdvihů (malý slem) nebo 13 zdvihů (velký slem).

*Soupeř* — Hráč opačné strany.

*Soutěž* — Soutěž se skládá z jednoho nebo více soutěžních kol.

*Soutěžící* — Jeden hráč v soutěži jednotlivců; dva hráči tvořící partnerství během celé soutěže v soutěži dvojic; čtyři nebo více hráčů tvořících družstvo v soutěži družstev.

*Soutěžní body* — Jednotka hodnocení výsledku, založená na porovnání s jedním nebo několika jinými výsledky. Viz Pravidlo 78A.

*Stav her* — Podmínky, které ovlivňují výši prémie a výši pokuty za pády (viz Pravidlo 77).

*Strana* — Dva hráči, tvořící partnerství proti druhým dvěma hráčům.

*Tichý hráč* — 1. Partner hlavního hráče. Hráč se stává tichým hráčem po odkrytí zahajovacího výnosu. 2. Karty partnera hlavního hráče, jakmile jsou vyloženy na stůl po zahajovacím výnosu.

*Trumf* — Karta v barvě, která byla určena v konečném závazku v barvě.

*Umělá hláška* — nabídka, kontra nebo rekontra sdělující jinou informaci (která obecně není považována za samozřejmou), než úmysl hrát v právě dražené nebo posledně jmenované barvě,



nebo pas, který slibuje větší než odpovídající sílu, nebo slibuje či popírá hodnoty v jiné než naposledy jmenované barvě.

*Upravený výsledek* — Výsledek stanovený vedoucím soutěže (viz Pravidlo 12). Tento výsledek je buď "upravený" nebo "umělý upravený".

*Vedoucí* — Osoba pověřená řízením soutěže a uplatňováním Pravidel.

*Výnos* — První karta přidaná ke zdvihu.

*Zahajovací výnos* — Karta vynesena k prvnímu zdvihu.

*Zahrání* — Přidání jedné karty z listu ke zdvihu, včetně zahajovacího výnosu.

*Závazek* — Slib strany hlavního hráče získat ve jmenovaném druhu závazku počet zdvihů určený konečnou nabídkou, nekontrovaných, kontrovaných nebo rekontrovaných. (viz Pravidlo 22).

*Zdvih* — Výsledek rozdání je dán počtem získaných zdvihů. Pokud není zdvih vadný, je tvořen čtyřmi kartami postupně přidanými jednotlivými hráči ve směru hodinových ručiček.

## PRAVIDLO 1 - BALÍČEK KARET — POŘADÍ KARET A BAREV

Soutěžní bridž se hraje s balíčkem 52 karet, po 13 kartách v každé ze čtyř barev. Barvy jsou sestupně uspořádány: piky (♠), srdce (♥), kára (♦), trefy (♣). Karty jsou sestupně uspořádány: eso (A), král (K), dáma (Q), kluk (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

## PRAVIDLO 2 – SOUTĚŽNÍ KRABICE

Pro každé rozdání, určené ke hře v daném kole, je určena soutěžní krabice s kartami. Krabice jsou očíslovány a pro čtyři listy mají čtyři přihrádky označené světovými stranami: Sever (North), Východ (East), Jih (South) a Západ (West). Rozdávající (Dealer) a stav her jsou určeny takto:

<b>Rozdávající Sever</b>	<b>Krabice</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>13</b>
<b>Rozdávající Východ</b>	<b>Krabice</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>14</b>
<b>Rozdávající Jih</b>	<b>Krabice</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>15</b>
<b>Rozdávající Západ</b>	<b>Krabice</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
<b>Obě strany v první hře</b>	<b>Krabice</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>14</b>
<b>Sever-Jih ve druhé hře</b>	<b>Krabice</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>15</b>
<b>Východ-Západ ve druhé hře</b>	<b>Krabice</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>16</b>
<b>Obě strany ve druhé hře</b>	<b>Krabice</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>13</b>

Stejná posloupnost označení se opakuje pro krabice 17–32 a pro každou další skupinu 16 rozdání. Krabice neodpovídající uvedeným podmínkám by se neměly používat. Je-li ale taková krabice použita, platí označení krabice pro celé soutěžní kolo.

## PRAVIDLO 3 - USPOŘÁDÁNÍ STOLŮ

U každého stolu hrají čtyři hráči. Stoly jsou očíslovány v pořadí určeném vedoucím soutěže. Vedoucí označí jeden směr jako Sever, ostatní strany jsou v běžném vztahu světových stran k severu.

## PRAVIDLO 4 - PARTNERSTVÍ

Čtyři hráči u stolu tvoří dvě partnerské dvojice: Sever-Jih a Východ-Západ. V soutěži dvojic nebo v utkání družstev hrají soutěžící jako dvojice, případně družstva. Jejich partnerství trvá po celé kolo (s výjimkou případu, kdy vedoucí určí náhradníka). V soutěžích jednotlivců soutěží každý hráč samostatně a partnerství se během kola mění.

## PRAVIDLO 5 - URČENÍ MÍST

### A. *Výchozí pozice*

Vedoucí určí na začátku každého kola výchozí pozici každému soutěžícímu (jednotlivci, dvojici, družstvu). Není-li určeno jinak, mohou si členové každé dvojice nebo družstva vybrat mezi přidělenými místy. Jakmile si hráč zvolí určitou světovou stranu, smí ji v průběhu kola změnit jen na příkaz nebo se svolením vedoucího.

**B. Změna světové strany nebo stolu**

Hráči mění světové strany nebo postupují k dalšímu stolu podle pokynů vedoucího. Vedoucí je odpovědný za jasné oznámení pokynů. Každý hráč je odpovědný za vystřídání podle pokynů vedoucího ve stanoveném čase a následné zaujmutí správného místa.

## PRAVIDLO 6 - MÍCHÁNÍ A ROZDÁVÁNÍ

**A. Míchání**

Před zahájením hry se každý balíček řádně zamíchá. Požádá-li o to soupeř, karty se sejmou.

**B. Rozdání**

Karty musí být rozdány lícem dolů, po jedné, do čtyř listů tak, že v každém bude třináct karet. Každý list se pak vloží lícem dolů do jedné ze čtyř přihrádek krabice. Doporučuje se rozdávat karty po směru hodinových ručiček.

**C. Přítomnost obou dvojic**

Neurčí-li vedoucí jinak, u míchání a rozdávání by měl být přítomen alespoň jeden zástupce každé dvojice.

**D. Nové míchání a rozdávání**

1. Zjistí-li se před začátkem dražby, že karty byly chybně rozdány nebo že během míchání a rozdávání mohl hráč zahlédnout líc některé karty z jiného listu, má se míchání a rozdávání opakovat. Pokud hráč náhodou zahlédne líc karty patřící jinému hráči od zahájení dražby do skončení sehrávky, použije se Pravidlo 16C (ale viz Pravidlo 24). Každá nesprávně rozdaná krabice je považována za vadnou krabici. Ostatní nesrovnalosti se řeší podle příslušného pravidla.
2. Pokud není záměrem turnaje opakovat dřívější rozdání, výsledek rozdání nemůže být uznán, bylo-li rozdáno z nezamíchaného balíčku<sup>1</sup> karet nebo bylo-li rozdání již hráno v jiném kole. (Toto opatření se nevztahuje na uspořádání, ve kterých jsou záměrně vyměňována rozdání mezi stoly.)
3. Při dodržení Pravidla 22A může vedoucí žádat nové míchání a rozdávání z jakéhokoli důvodu, který je v souladu s Pravidly (avšak viz Pravidlo 86C).

**E. Vedoucí určí způsob míchání a rozdávání**

1. Vedoucí může dát pokyn, aby bylo míchání a rozdávání provedeno u stolu bezprostředně před zahájením hry.
2. Vedoucí může rozdání sám předem zamíchat a rozdat.
3. Vedoucí může pověřit své pomocníky nebo jiné určené osoby, aby předem provedli míchání a rozdávání.
4. Vedoucí může stanovit jiný způsob rozdávání nebo předchozí přípravy rozdání, pokud bude dosaženo stejně náhodných rozložení karet jako při postupu podle odstavce A nebo B.

---

<sup>1</sup> „Nezamíchaný balíček“ je balíček, který nebyl náhodným způsobem přerovnán z původního uspořádání.

F. *Duplikování rozdání*

Vyžaduje-li to použité uspořádání, může být podle pokynů vedoucího pořízena jedna nebo více přesných kopií původních rozdání. V tom případě nebudou původní karty znovu rozdávány (i když má vedoucí právo to nařídit).

## PRAVIDLO 7 - KONTROLA KRABIC A KARET

A. *Umístění krabice*

Krabice s rozdáním, které má být sehráno, je umístěna doprostřed stolu, kde zůstane až do skončení hry.

B. *Vyjmutí karet z krabice*

1. Každý hráč vyjme svůj list z přihrádky odpovídající jeho světové straně.
2. Hráč přepočítá lícem dolů své karty, aby se ujistil, že má přesně třináct karet. Teprve potom, ale dříve než učiní hlášku, si musí prohlédnout líc svých karet.
3. Každý hráč během hry chrání své karty a nedovolí, aby se pomíchaly s kartami jiného hráče. Hráč se nemá dotýkat jiných karet než svých vlastních během hry ani po jejím skončení bez svolení vedoucího. (Hlavní hráč ale smí hrát karty z listu tichého hráče podle Pravidla 45).

C. *Vrácení karet do krabice*

Po skončení hry by každý hráč měl zamíchat svých původních třináct karet a vloží je do přihrádky odpovídající jeho světové straně. Karty nemají být z krabice znovu vyjímány, pokud nejsou přítomni zástupci obou stran nebo vedoucí.

D. *Odpovědnost za správný postup*

U stolu je za dodržování správných podmínek pro hru odpovědný především soutěžící, jehož pozice je po dobu trvání kola stále u tohoto stolu.

## PRAVIDLO 8 - POSLOUPNOST SESTAV

A. *Pohyb krabic a soutěžících*

1. Vedoucí soutěže seznámí soutěžící se správným pohybem krabic a soutěžících.
2. Neurčí-li vedoucí jinak, je u každého stolu za předání odehraných krabic pro další sestavu ke správnému stolu odpovědný hráč na Severu.

B. *Konec sestavy*

1. Sestava končí v okamžiku, kdy vedoucí dá pokyn k zahájení další sestavy. Pokud v tuto chvíli u některého stolu ještě hra neskončila, sestava pro tento stůl pokračuje, dokud nedojde k přemístění hráčů.
2. Pokud vedoucí přikáže sehrát krabici později, pak sestava pro tyto hráče končí v okamžiku, kdy je krabice sehrána a výsledek odsouhlasen a zaznamenán, nebo kdy vedoucí dohrání krabice zruší.

C. *Konec poslední sestavy a konec kola*

Poslední sestava, a tím i celé kolo, končí pro daný stůl tehdy, byla-li sehrána všechna rozdání, určená ke hře u tohoto stolu, a výsledky byly bez námitek zaznamenány.

## PRAVIDLO 9 - POSTUP PO NESROVNALOSTI

### A. *Upozornění na nesrovnalost*

1. Každý hráč může během dražebního období upozornit na nesrovnalost, pokud mu to Pravidla nezakazují, bez ohledu na to, kdo je na řadě k dražbě.
2. Hlavní hráč nebo obránce mohou během sehrávky upozornit na nesrovnalost, pokud jim to Pravidla nezakazují. Pro chybně směrovanou odehranou kartu platí Pravidlo 65B3.
3. Tichý hráč nesmí během sehrávky upozornit na nesrovnalost, ale může na ni upozornit po sehrání rozdání. Každý hráč, včetně tichého hráče, se může pokusit zabránit jinému hráči, aby způsobil nesrovnalost (tichý hráč ale podléhá Pravidlům 42 a 43).
4. Hráč nemá povinnost upozornit na porušení pravidel vlastní stranou (ale viz Pravidlo 20F5 pro opravu partnerova chybného vysvětlení).

### B. *Po upozornění na nesrovnalost*

1.
  - a) Vedoucí by měl být přivolán v okamžiku, kdy je na nesrovnalost upozorněno.
  - b) Jakmile je na nesrovnalost upozorněno, může vedoucího přivolat libovolný hráč, včetně tichého hráče.
  - c) Přivoláním vedoucího není hráč zbaven žádných práv, která mu přísluší.
  - d) Skutečnost, že hráč upozorní na nesrovnalost způsobenou jeho vlastní stranou, neovlivní práva soupeřů.
2. Hráč nemá podniknout žádnou akci, dokud vedoucí nevysvětlí vše, co se týká nápravy nesrovnalosti.

### C. *Předčasná náprava nesrovnalosti*

Předčasná náprava nesrovnalosti viníkem může způsobit, že bude podléhat dalším nápravám (viz např. výnosová omezení podle Pravidla 26).

## PRAVIDLO 10 - NÁPRAVA NESROVNALOSTI

### A. *Právo stanovit nápravu*

Právo stanovit nápravu nesrovnalosti má pouze vedoucí. Hráči nejsou oprávněni ze své iniciativy nápravu určovat (nebo se jí zříci, viz Pravidlo 81C5).

### B. *Zrušení nápravy nesrovnalosti nebo zrušení zřeknutí se nápravy*

Vedoucí může přijmout nebo zrušit nápravu nesrovnalosti nebo zřeknutí se nápravy, které hráči učinili bez jeho pokynů.

### C. *Volba po nesrovnalosti*

1. Dávají-li Pravidla po nesrovnalosti právo volby mezi více možnostmi, vysvětlí vedoucí veškeré možnosti.
2. Má-li hráč po nesrovnalosti právo zvolit mezi více možnostmi, musí tak učinit bez domluvy s partnerem.
3. Umožňují-li Pravidla neprovinilé straně výběr možností po nesrovnalosti zaviněné soupeřem, je správné zvolit nejvýhodnější možnost.

4. Po provedené nápravě nesrovnalosti podle Pravidla 16D2 smí provinilá strana použít hlášky nebo sehrávku výhodné pro svou stranu, ačkoli se to může jevit jako prospěch z vlastního provinění (ale s přihlédnutím k Pravidlům 27 a 50).

## **PRAVIDLO 11 - ZÁNÍK PRÁVA NA NÁPRAVU NESROVNALOSTI**

### *A. Akce neprovinilé strany*

Právo na nápravu nesrovnalosti může zaniknout, podnikne-li některý hráč neprovinilé strany jakoukoli akci před přivoláním vedoucího. Vedoucí tak rozhodne například v případě, kdy neprovinilá strana mohla mít prospěch z následné akce soupeře, učiněné z neznalosti příslušných ustanovení Pravidel.

### *B. Pokuta po zániku práva na nápravu nesrovnalosti*

I v případě, kdy právo na nápravu nesrovnalosti podle tohoto pravidla zanikne, může vedoucí udělit procedurální pokutu (viz Pravidlo 90).

## **PRAVIDLO 12 - VOLNÉ ROZHODOVÁNÍ VEDOUČÍHO**

### *A. Pravomoc přidělit upravený výsledek*

Vedoucí může přidělit upravený výsledek z vlastní iniciativy nebo na žádost kteréhokoli soutěžícího, učiněnou ve lhůtě podle Pravidla 92B, je-li k tomu oprávněn podle Pravidel (v soutěži družstev viz Pravidlo 86). Tato pravomoc zahrnuje:

1. Vedoucí může přidělit upravený výsledek, jestliže usoudí, že Pravidla neposkytují neprovinilé straně odškodnění v daném případě porušení Pravidel soupeřem.
2. Vedoucí přidělí umělý upravený výsledek, jestliže se domnívá, že není možná žádná náprava nesrovnalosti, která by umožnila normálně sehrát rozdání (viz Pravidlo C2 níže).
3. Vedoucí může přidělit upravený výsledek, byla-li uplatněna nesprávná náprava nesrovnalosti.

### *B. Účel přidělení upraveného výsledku*

Účelem přidělení upraveného výsledku je napravit poškození způsobené neprovinilé straně a odstranit výhodu získanou provinilou stranou v důsledku nesrovnalosti. K poškození dochází, když neprovinilá strana dosáhne v důsledku nesrovnalosti horšího výsledku, než jaký by bylo možné předpokládat v případě, že by k nesrovnalosti nedošlo – ale viz odstavec C1(b).

Vedoucí nesmí přidělit upravený výsledek na základě toho, že náprava nesrovnalosti podle Pravidel je buď nepřiměřeně přísná, nebo výhodná pro některou stranu.

### *C. Přidělení upraveného výsledku*

1.
  - a) Je-li podle Pravidel vedoucí zmocněn přidělit upravený výsledek a je schopen ho přidělit, potom tak učiní. Tento výsledek nahradí výsledek získaný ze hry.
  - b) Když v dalším průběhu hry po nesrovnalosti přispěje neprovinilá strana ke své škodě hrubou chybou (která s nesrovnalostí nesouvisí), divokou nebo hazardní akcí, nebude odškodněna za část škody, kterou si způsobila sama. Provinilé straně by měl být přidělen upravený výsledek, který odpovídá pouze následkům způsobeným nesrovnalostí.

- c) Pokud to regulační orgán nezakazuje, může být za účelem dosažení rovnosti stanoven upravený výsledek jako vážený upravený výsledek, který zohlední pravděpodobnosti dosažení několika možných výsledků.
  - d) Je-li možných výsledků velký počet nebo nejsou zřejmé, může vedoucí přidělit umělý upravený výsledek.
  - e) Regulační orgán může podle svého uvážení namísto postupu podle písmene c) použít následující postup nebo jeho část:
    - i. Upravený výsledek přidělený neprovinilé straně namísto skutečného výsledku je nejpříznivější výsledek z těch, kterých by pravděpodobně mohlo být dosaženo v případě, kdyby k nesrovnalosti nedošlo.
    - ii. Provinilé straně je přidělen nejméně příznivý výsledek ze všech, které pravděpodobně připadají v úvahu.
  - f) Upravené výsledky, přidělené oběma stranám, nemusí být v rovnováze.
- 2.
- a) Když v důsledku nesrovnalosti není možné získat žádný platný výsledek, přidělí vedoucí (viz též C1) umělý upravený výsledek podle stupně odpovědnosti za nesrovnalost: průměrné minus (nejvýš 40% topu v párové soutěži) soutěžícímu přímo odpovědnému, průměr (50% topu) částečně odpovědnému a průměrné plus (aspoň 60% topu) soutěžícímu, který se nijak neprovinil.
  - b) Umělý upravený výsledek „průměrné plus nebo minus“ při hodnocení IMP je +3 IMP nebo -3 IMP, ale může být změněn podle Pravidla 86A.
  - c) Neprovinilému soutěžícímu, který v daném kole získá více než 60% dosažitelných bodů, nebo provinilému soutěžícímu, který v daném kole získá méně než 40% dosažitelných bodů (obdobně u IMP), bude přidělen namísto průměrného plus nebo průměrného minus jejich skutečný procentuální výsledek (obdobně u IMP), získaný z ostatních rozdání v daném kole.
3. V soutěžích jednotlivců vedoucí zajistí nápravu nesrovnalostí podle Pravidel, včetně ustanovení o přidělení upraveného výsledku, oběma členům provinilé strany stejně i v případě, kdy může být za nesrovnalost odpovědný jen jeden z nich. Vedoucí však nemá udělovat partnerovi viníka procedurální pokutu, pokud se domnívá, že tento partner se nijak neprovinil.
4. Přidělí-li vedoucí nerovnovážné upravené výsledky ve vyřazovací soutěži, je výsledek z rozdání pro každého soutěžícího vypočten zvlášť a oběma soutěžícím je přidělen jejich průměr.

## PRAVIDLO 13 - NESPRÁVNÝ POČET KARET

### A. *Vedoucí se domnívá, že je možná normální sehrávka*

Zjistí-li vedoucí, že jedna nebo více přihrádek krabice obsahovalo nesprávný počet karet (ale viz Pravidlo 14) a některý z hráčů s nesprávným počtem karet již učinil hlášku, pak pokud se vedoucí domnívá, že je možné rozdání vrátit do původního stavu a normálně je sehrát bez změny dosavadních hlášek, může být rozdání takto sehráno. Po skončení sehrávky může vedoucí přidělit upravený výsledek.

### B. *Upravený výsledek a možná pokuta*

V opačném případě, tedy pokud již byla učiněna hláška s nesprávným listem, má vedoucí přidělit upravený výsledek a provinilý hráč může být pokutován.

**C. Po skončení sehrávky**

Zjistí-li se po skončení sehrávky, že list hráče obsahoval původně více než 13 karet a jiný hráč měl menší počet karet (ale viz Pravidlo 13F), musí být výsledek zrušen a přidělen upravený výsledek (může být použito Pravidlo 86D). Provinilý soutěžící podléhá procedurální pokutě.

**D. Hráč neučinil hlášku**

Pokud má hráč nesprávný počet karet, ale v rozdání ještě neučinil hlášku:

1. Vedoucí je povinen opravit nesoulad v rozdání. Pokud žádný hráč neviděl kartu jiného hráče, nařídí vedoucí normální sehrání rozdání.
2. Pokud vedoucí zjistí, že jedna nebo více přihrádek krabice obsahovalo nesprávný počet karet a některý hráč viděl jednu nebo více karet z jiného listu, pak jestliže se vedoucí domnívá, že takto získaná neoprávněná informace:
  - a) pravděpodobně neovlivní normální dražbu a sehrávku, umožní sehrání rozdání. Jestliže poté usoudí, že informace měla vliv na výsledek rozdání, má přidělit upravený výsledek a může pokutovat provinilou stranu.
  - b) je natolik důležitá, že může ovlivnit normální dražbu nebo sehrávku, má přidělit umělý upravený výsledek a může pokutovat provinilou stranu.

**E. Umístění nebo přemístění karty**

Pokud podle tohoto pravidla vedoucí požaduje, aby hra pokračovala, je znalost umístění nebo přemístění karty, učiněných vedoucím, neoprávněnou informací pro partnera hráče, jehož list měl nesprávný počet karet.

**F. Přebývající karta**

Je-li nalezena přebývající karta, která do rozdání nepatří, je odklizená. Dražba a sehrávka normálně pokračují. Pokud vedoucí zjistí, že karta byla přidána v některém odehraném zdvihu, může být přidělen upravený výsledek.

## PRAVIDLO 14 - CHYBĚJÍCÍ KARTA

**A. Zjištění neúplného listu před zahájením sehrávky**

Pokud je zjištěno před odkrytím karty zahajovacího výnosu, že jeden nebo více listů obsahuje méně než 13 karet a žádný list jich nemá více než 13, pokusí se vedoucí veškeré chybějící karty nalézt a dále:

1. je-li karta nalezena, vrátí se do neúplného listu.
2. pokud kartu nelze nalézt, uvede vedoucí rozdání do původního stavu s použitím jiného balíčku karet.
3. doposud učiněné hlášky jsou platné a dražba i sehrávka pokračují normálně, jako kdyby neúplný list od začátku obsahoval všechny karty.

**B. Pozdější zjištění neúplného listu**

Pokud je zjištěno kdykoliv po odkrytí zahajovacího výnosu (do konce opravné lhůty), že jeden nebo více listů obsahují méně než 13 karet a žádný list jich nemá více než 13, pokusí se vedoucí veškeré chybějící karty nalézt a dále:

1. je-li karta nalezena mezi odehranými kartami, použije se Pravidlo 67.
2. je-li karta nalezena jinde, vrátí se do neúplného listu. Může být stanovena náprava nesrovnalosti a/nebo udělena pokuta (viz odstavec 4 níže).



3. nelze-li kartu nalézt, uvede vedoucí rozdání do původního stavu s použitím jiného balíčku karet. Může být uplatněna náprava nesrovnalosti a/nebo udělena pokuta (viz odstavec 4 níže).
4. karta vrácená do listu podle odstavce B tohoto pravidla je považována za trvalou součást neúplného listu. Může se stát pokutovou kartou (Pravidlo 50) a její nezahrání může představovat nepříznání barvy.

*C, Informace plynoucí z vrácení karty*

Informace o vrácení karty je neoprávněnou informací pro partnera hráče, jehož list obsahoval nesprávný počet karet.

## **PRAVIDLO 15 - SEHRÁNÍ NESPRÁVNÉHO ROZDÁNÍ**

*A. Hráči ještě rozdání nehráli*

Sehrají-li hráči rozdání, které neměli hrát v dané sestavě (ale viz C):

1. Vedoucí ponechá výsledek rozdání v platnosti, pokud žádný z hráčů toto rozdání ještě nehrál.
2. Vedoucí může požadovat, aby soupeři proti sobě později sehráli správné rozdání.

*B. Jeden nebo více hráčů již rozdání hrálo*

Sehraje-li hráč rozdání, které již dříve hrál, ať už proti správnému nebo nesprávnému soupeři, ruší se jeho druhý výsledek pro obě strany a vedoucí má přidělit umělý upravený výsledek soutěžícím, kteří byli zbaveni možnosti získat platný výsledek.

*C. Zjištění nesprávného rozdání během dražby*

Zjistí-li vedoucí během dražby, že soutěžící hraje rozdání, které neměl hrát v dané sestavě, je povinen dražbu zrušit, zajistit posazení správných soutěžících a informovat je o jejich právech pro tuto a příští sestavy. Nastává opakovaná dražba. Hráč musí opakovat všechny hlášky jako při původní dražbě. Pokud se některá z hlášek jakýmkoli způsobem liší, je vedoucí povinen rozdání zrušit. V opačném případě hra normálně pokračuje. Vedoucí může udělit procedurální pokutu (a upravený výsledek), pokud se domnívá, že se některá strana úmyslně pokusila narušit normální sehrání rozdání.

## **PRAVIDLO 16 - OPRAVNĚNÁ A NEOPRAVNĚNÁ INFORMACE**

*A. Informace využívané hráči*

1. Hráč může využít při dražbě a sehrávce informaci, pokud:
  - a) je odvozena z právoplatných hlášek a zahrání v daném rozdání (včetně neprávoplatných hlášek a zahrání, které byly přijaty) a není ovlivněna neoprávněnou informací z jiného zdroje, nebo
  - b) jde o oprávněnou informaci z odvolané akce (viz odstavec D); nebo
  - c) jde o informaci, která je v některém pravidle nebo předpisu označena jako oprávněná, nebo pochází z právoplatných postupů podle Pravidel a předpisů (ale viz odstavec B1 níže) a není stanoveno jinak; nebo
  - d) jde o informaci, kterou měl hráč dříve, než vyjmul list z krabice (Pravidlo 7B) a Pravidla nezakazují využití této informace.
2. Hráči se mohou řídit odhadem vlastního výsledku, oceněním soupeřů a požadavky, vyplývajícími z pozic soutěže.

3. Žádný hráč nesmí založit hlášku nebo sehrávku na informaci z jiného zdroje (taková informace je považována za neoprávněnou).
4. Pokud má porušení tohoto pravidla za následek poškození, přidělí vedoucí upravený výsledek podle Pravidla 12C.

#### B. *Neoprávněná informace získaná od partnera*

1.
  - a) Poskytne-li hráč partnerovi neoprávněnou informaci, která může naznačit hlášku nebo zahrání, například poznámkou, dotazem, odpovědí na dotaz, neočekávaným alertováním<sup>1</sup>, opomenutím alertovat, zřetelným váháním, neobvyklou rychlostí, zvláštním důrazem, intonací, gestem, pohybem nebo zvláštním způsobem provedení, nesmí partner zvolit z logických alternativ takovou, která by byla zjevně výhodnější než jiné právě pod vlivem obdržené neoprávněné informace.
  - b) Logická alternativní akce je taková, o které by vážně uvažovala významná část hráčů podobné výkonnosti se stejnými systémovými dohodami, a lze usoudit, že někteří z nich by ji zvolili.
2. Domnívá-li se hráč, že soupeř takovou neoprávněnou informaci poskytl a že v jejím důsledku by mohlo dojít k poškození, může okamžitě oznámit, že si vyhrazuje právo přivolat později vedoucího, pokud to není zakázáno regulačním orgánem (jenž může vyžadovat okamžité přivolání vedoucího). Soupeři by měli přivolat vedoucího okamžitě, jestliže popírají skutečnost, že mohla být předána neoprávněná informace.
3. Má-li hráč opodstatněný důvod se domnívat, že soupeř, který měl logickou alternativu, zvolil akci, která mohla být naznačena takovou informací, měl by přivolat vedoucího po skončení sehrávky<sup>2</sup>. Dojde-li vedoucí k závěru, že porušení pravidel mělo za následek výhodu pro provinilou stranu, má přidělit upravený výsledek (viz pravidlo 12C),

#### C. *Neoprávněná informace z jiných zdrojů*

1. Získá-li hráč náhodně před začátkem dražby neoprávněnou informaci o rozdání, které hraje nebo bude hrát, např. zhlédnutím nesprávného listu, zaslechnutím hlášky, výsledku nebo poznámek, spatřením karet u jiného stolu nebo spatřením karty jiného hráče u vlastního stolu, měl by být na tuto skutečnost upozorněn vedoucí, nejlépe hráčem, který informaci obdržel.
2. Pokud ještě nebyla učiněna žádná hláška a vedoucí se domnívá, že by obdržená informace mohla ovlivnit normální sehrání rozdání, může:
  - a) změnit posazení hráčů u stolu, pokud to druh soutěže a způsob hodnocení výsledků dovolují, tak, aby hráč hrál s listem, jehož se informace týkala; nebo
  - b) nařídit, aby pro tyto soutěžící bylo rozdání znovu zamícháno, pokud to druh soutěže dovoluje; nebo
  - c) povolit sehrání rozdání a být připraven přidělit upravený výsledek, jestliže usoudí, že neoprávněná informace možná ovlivnila výsledek; nebo
  - d) přidělit umělý upravený výsledek
3. Pokud k obdržení neoprávněné informace dojde v období po první hlášce do konce sehrávky, postupuje vedoucí podle odstavce 2.c).

---

<sup>1</sup> tj. neočekávaným z hlediska přesvědčení hráče o významu jeho akce

<sup>2</sup> dřívější ani pozdější přivolání vedoucího není porušením pravidel

**D. Informace z odvolaných hlášek a zahrání**

Jsou-li hláška nebo zahrání odvolány podle Pravidel:

1. Informace z odvolané akce jsou pro neprovinilou stranou oprávněné, ať se jednalo o vlastní akci nebo o akci soupeřů.
2. Informace získané provinilou stranou z vlastní odvolané akce nebo z odvolaných akcí neprovinilé strany jsou neoprávněné. Hráč provinilé strany nesmí zvolit z logických alternativ takovou, která mohla být zřetelně naznačena neoprávněnou informací.

## PRAVIDLO 17 - DRAŽEBNÍ OBDOBÍ

**A. Dražební období začíná**

Dražební období pro stranu začíná, jakmile jeden z hráčů strany vyjme karty z krabice.

**B. První hláška**

Hráč označený na krabici jako rozdávající učiní první hlášku.

**C. Další hlášky**

Hráč po levici rozdávajícího učiní druhou hlášku a dále hráči draží v pořadí ve směru hodinových ručiček.

**D. Karty z nesprávné krabice**

1. Hláška hráče, který vyjmul karty ze špatné krabice, je zrušena.
2. Jestliže po zrušené hlášce následně dražil také partner viníka, je vedoucí povinen přidělit umělý upravený výsledek. Jinak po prohlédnutí správného listu provinilý hráč draží znovu a dražba pak normálně pokračuje. Pokud po zrušené hlášce dražil hráč po levici viníka a nahrazující hláška viníka se liší od zrušené hlášky<sup>1</sup> (hráč po levici viníka musí opakovat předcházející hlášku), přidělí vedoucí umělý upravený výsledek.
3. Pokud se následně hraje krabice, ze které pocházely omylem vytažené karty, a viník v ní opakuje svou hlášku, může vedoucí povolit normálně sehrát toto rozdání. Má ale vždy přidělit umělý upravený výsledek, jestliže se hláška viníka liší\*) od původní zrušené hlášky.
4. Při nápravě nesrovnalosti podle odstavců 2 a 3 výše může být navíc udělena procedurální pokuta (Pravidlo 90).

**E. Konec dražebního období**

1. Dražba a dražební období končí podle Pravidla 22.
2. I když po hlášce následovaly tři pasy, dražba nekončí v případě, že nejméně jeden z těchto pasů byl mimo pořadí a zabránil tak některému hráči v dražbě. V takovém případě se dražba vrátí k hráči, který byl vynechán. Všechny následující pasy jsou zrušeny a dražba pokračuje normálně. Na zrušené hlášky se použije Pravidlo 16D. Každý hráč, který pasoval mimo pořadí, je brán jako viník.

---

<sup>1</sup> Příklad: nahrazující hláška se liší, je-li její význam odlišný, nebo je-li to klamavá hláška.

## PRAVIDLO 18 - NABÍDKY

- A. *Správný postup*  
Nabídka jmenuje počet zdvihů (nad šest) od jednoho do sedmi a druh závazku. (Pas, kontra a rekontra jsou hlášky, ale nejsou to nabídky.)
- B. *Vyšší nabídka*  
Nabídka je vyšší než předchozí nabídka, jmenuje-li buď stejný počet zdvihů a vyšší druh závazku, nebo větší počet zdvihů a jakýkoli druh závazku.
- C. *Dostatečná nabídka*  
Nabídka, která je vyšší než bezprostředně předcházející, je dostatečná.
- D. *Nedostatečná nabídka*  
Nabídka, která není vyšší než bezprostředně předcházející, je nedostatečná.
- E. *Pořadí druhů závazků*  
Druhy závazků v sestupném pořadí jsou: bez trumfů, piky, srdce, kára, trefy.
- F. *Jiné způsoby*  
Regulační orgány mohou schválit různé způsoby provádění hlášek.

## PRAVIDLO 19 - KONTRA A REKONTRA

- A. *Kontra*
1. Hráč smí kontrovat pouze poslední učiněnou nabídku, pokud ji učinil soupeř a nenásledovaly po ní jiné hlášky než pas.
  2. Kontruující by neměl uvádět počet zdvihů nebo druh závazku. Jediný správný způsob je pouhé slovo "kontra".
  3. Jestliže hráč při kontrování uvede chybně počet zdvihů nebo druh závazku, předpokládá se, že kontroval nabídku tak, jak byla učiněna. (Může být použito Pravidlo 16 — Neoprávněná informace).
- B. *Rekontra*
1. Hráč smí rekontrovat pouze předchozí kontra, pokud bylo učiněno soupeřem a nenásledovaly po něm jiné hlášky než pas.
  2. Rekontruující by neměl uvádět počet zdvihů nebo druh závazku. Jediný správný způsob je pouhé slovo "rekontra".
  3. Pokud hráč při rekontrování uvede chybně počet zdvihů nebo druh kontrovaného závazku, předpokládá se, že rekontroval nabídku tak, jak byla učiněna. (Může být použito Pravidlo 16 — Neoprávněná informace).
- C. *Platnost kontra nebo rekontra ukončena nabídkou*  
Následná právoplatná nabídka ukončuje platnost kontra nebo rekontra.
- D. *Sazby za kontrovaný nebo rekontrovaný závazek*  
Jestliže kontrovaná nebo rekontrovaná nabídka nebyla nahrazena jinou právoplatnou nabídkou, zvyšují se sazby za kontrovaný nebo rekontrovaný závazek podle Pravidla 77.

## PRAVIDLO 20 - OPAKOVÁNÍ A VYSVĚTLENÍ HLÁŠEK

- A. *Hráč si není jist, jaká hláška byla učiněna*  
Hráč, který si není jist, jaká hláška byla učiněna, může okamžitě požadovat vyjasnění hlášky.
- B. *Zopakování dražby v průběhu dražebního období*  
Hráč na řadě k dražbě je oprávněn nechat si zopakovat všechny předchozí hlášky<sup>1</sup>, nemá-li pravidly přikázáno pasovat. Do opakování dražby by mělo být zahrnuto veškeré alertování. Hráč nesmí žádat o částečné zopakování předchozích hlášek a nesmí přerušit zopakování dosavadních hlášek, dokud není úplné.
- C. *Zopakování dražby po konečném pasu*
- Po konečném pasu má kterýkoli obránce právo se zeptat, zda má zahajovací výnos (viz Pravidla 47E a 41).
  - Hlavní hráč<sup>2</sup> nebo kterýkoli obránce mohou požádat o zopakování všech předchozích hlášek, jsou-li poprvé na řadě ke hře (viz Pravidla 41B a 41C). Stejně jako v případě dle odstavce B. nesmí hráč žádat o částečné opakování nebo opakování přerušit.
- D. *Kdo smí zopakovat dražbu*  
Zopakování dražby má provést pouze jeden ze soupeřů žádajícího.
- E. *Oprava chyby v zopakování dražby*  
Všichni hráči včetně tichého hráče nebo hráče, který má podle pravidel pasovat, odpovídají za okamžitou opravu chyby v zopakování dražby (viz Pravidlo 12C1, jestliže chybné zopakování dražby způsobí poškození).
- F. *Vysvětlení hlášek*
- V průběhu dražby až do závěrečného pasu může každý hráč požadovat vysvětlení dosavadní dražby soupeřů, ale pouze je-li na řadě ke hře. Dotazy se mohou týkat použitých hlášek dalších hlášek, které mohly být, ale nebyly použity, a případných závěrů, vyplývajících z výběru konkrétní akce, pokud jsou součástí dohod mezi partnery. Pokud vedoucí neurčí jinak, měl by vysvětlení podat partner hráče, který příslušnou hlášku použil. Partner hráče, který se tázal, nesmí položit doplňující dotaz dříve, než je na řadě k dražbě nebo sehrávce. Je možné použít Pravidlo 16. Regulační orgán může upravit postupy pro písemná vysvětlení.
  - Po závěrečném pasu a po celou dobu sehrávky může kterýkoli obránce požadovat vysvětlení dražby soupeřů, je-li na řadě ke hře. Hlavní hráč může požadovat vysvětlení hlášky nebo markování, je-li na řadě ke hře z vlastního listu nebo z listu tichého hráče. Vysvětlení by měla být podávána obdobně jako v odstavci 1 a podává je partner hráče, jehož akce je vysvětlována.
  - Za podmínek popsanych v odstavcích 1. a 2. se hráč může dotazovat jen na jednu konkrétní hlášku, ale v takovém případě může být použito Pravidlo 16B1.
  - Když si hráč následně uvědomí, že jeho vysvětlení bylo chybné nebo neúplné, musí okamžitě zavolat vedoucího. Vedoucí použije Pravidlo 21B nebo 40B4.

<sup>1</sup> Pokud při opakování dražby některé hlášky nebyly zmíněny, musí odpovídající zaručit, že dotazujícímu protihráči je zřejmé, jaké hlášky byly učiněny.

<sup>2</sup> Vydražitel je poprvé na řadě při hře z listu tichého hráče, pokud nepřijal zahajovací výnos z nesprávné strany.

- 5.
- a) Hráč, jehož partner podal chybné vysvětlení, nesmí opravit chybu během dražby, ani jakýmkoli způsobem naznačit, že došlo k chybě. „Chybné vysvětlení“ zde zahrnuje i opomenutí alertovat (případně oznámit), kde je to předpisy vyžadováno, nebo alertování (oznámení), které vyžadováno není.
  - b) Hráč musí zavolat vedoucího a informovat soupeře, že podle jeho názoru bylo partnerovo vysvětlení chybné (viz Pravidlo 75) při první právoplatné příležitosti, což je:
    - i. pro obránce na konci sehrávky
    - ii. pro hlavního nebo tichého hráče po konečném pasu dražby.
6. Pokud vedoucí usoudí, že hráč založil akci na mylné informaci od soupeře, použije Pravidlo 21 nebo 47E.
- G. *Nesprávný postup*
1. Není správné se dotazovat jen proto, aby byl informován partner.
  2. Hráč nesmí během dražby a sehrávky nahlížet do své konvenční karty nebo do poznámek, pokud to nepovolí regulační orgán, viz však Pravidlo 40B2(b).

## PRAVIDLO 21 - HLÁŠKA ZALOŽENÁ NA MYLNÉ INFORMACI

- A. *Hláška založená na neporozumění*
- Žádná náprava ani odškodnění nenáleží hráči, který jednal na základě vlastního neporozumění.
- B. *Hláška založená na soupeřově mylné informaci*
1.
    - a) Za předpokladu, že jeho partner následně ještě neučinil hlášku, může hráč až do konce dražebního období změnit hlášku bez jakéhokoli dopadu pro svou stranu, usoudí-li vedoucí, že původní hláška byla učiněna v důsledku mylné informace poskytnuté soupeřem (viz Pravidlo 17E). Za mylnou informaci je považováno i opomenutí bez prodlení alertovat tam, kde je alertování předepsáno regulačním orgánem.
    - b) Vedoucí předpokládá spíše chybné vysvětlení než chybnou hlášku, není-li prokázán opak.
  2. Rozhodne-li se hráč změnit hlášku, kterou učinil v důsledku mylné informace podle odstavce 1 tohoto pravidla, může jeho soupeř po levici bez nápravy změnit jakoukoli následnou hlášku, kterou předtím učinil. Pokud ovšem vedoucí po skončení rozdání usoudí, že odvolaná hláška poskytla informaci, která poškodila neprovinilou stranu, použije Pravidlo 16D.
  3. Pokud vedoucí usoudí, že v důsledku nesrovnalosti získala provinilá strana výhodu, ale je již pozdě na změnu hlášky, přidělí upravený výsledek.

## PRAVIDLO 22 - POSTUP PO SKONČENÍ DRAŽBY

- A. *Konec dražby*
- Dražba končí, když:
1. všichni čtyři hráči pasují (ale viz Pravidlo 25). Karty se vrátí do krabice bez sehrávky. Není povoleno rozdání zamíchat a znovu rozdat.

2. aspoň jeden hráč učiní nabídku a po poslední nabídce následují tři pasy ve správném pořadí. Poslední platná nabídka se stává závazkem (ale viz Pravidlo 19D).

**B. Konec dražebního období**

1. Dražební období končí, jestliže po skončení dražby podle odstavce A2 kterýkoli z obránců odkryje zahajovací výnos. (Došlo-li k výnosu mimo pořadí, použije se Pravidlo 54.) Interval mezi koncem dražby a koncem dražebního období se nazývá obdobím pro objasnění dražby.
2. Jestliže žádný hráč neučinil nabídku (viz A1), končí dražební období vrácením všech čtyř listů do krabice.

## PRAVIDLO 23 - MOŽNÉ POŠKOZENÍ

Pokud si podle názoru vedoucího viník mohl být v okamžiku nesrovnalosti vědom, že by mohlo dojít k poškození soupeřů, má vedoucí požadovat pokračování v dražbě a sehrávce (pokud již neskončily). Po skončení rozdání vedoucí přidělí upravený výsledek, pokud se domnívá, že provinilá strana získala nesrovnalostí výhodu<sup>1</sup>.

## PRAVIDLO 24 - KARTA ODKRYTÁ NEBO VYNESENÁ BĚHEM DRAŽBY

Rozhodne-li vedoucí, že vinou hráče mohl jeho partner během dražebního období zahlédnout jednu nebo více jeho karet, má nařídít, aby každá taková karta byla položena lícem vzhůru na stůl, dokud dražební období neskončí. Informace o této kartě je oprávněná pro neprovinilou stranu a neoprávněná pro provinilou stranu. Stane-li se viník hlavním nebo tichým hráčem, odkryté karty se vrací do listu. Stane-li se viník obráncem, každá taková karta se stává pokutovou kartou (viz Pravidlo 50). Dále platí:

**A. Odkrytá malá karta, nevynesená předčasně**

Za odkrytí jedné karty, která je nižší než honér a není předčasně vynesena, se nestanovuje žádná další náprava.

**B. Odkrytý honér nebo karta vynesena předčasně**

Je-li odkryt honér nebo je-li karta předčasně vynesena, musí partner viníka pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě (viz Pravidlo 23, jestliže vynucený pas poškodí neprovinilou stranu).

**C. Odkryté dvě karty nebo více karet**

Po odkrytí dvou nebo více karet musí partner viníka pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě (viz Pravidlo 23, jestliže vynucený pas poškodí neprovinilou stranu).

## PRAVIDLO 25 - PRÁVOPLATNÉ A NEPRÁVOPLATNÉ ZMĚNY HLÁŠEK

**A. Nezamýšlená hláška**

1. Hráč může nahradit nezamýšlenou hlášku skutečně zamýšlenou hláškou, ale pouze pokud tak učiní nebo se pokusí učinit bez přestávky na rozmyšlení. Druhá (skutečně zamýšlená) hláška platí a podléhá příslušným pravidlům.

---

<sup>1</sup> jako např. vynuceným pasem partnera.

2. Změna hlášky není možná, pokud již po ní dražil partner viníka.
3. Pokud dražba skončí dříve, než dojde k partnerovi hráče, není možné hlášku nahradit po skončení dražebního období (viz Pravidlo 22).
4. Je-li změna hlášky umožněna, může soupeř po levici odvolat svou hlášku učiněnou po původní hlášce. Informace z odvolané hlášky je oprávněná pouze pro jeho stranu. K žádné další nápravě nedochází.

**B. Zamýšlená hláška**

1. Soupeř po levici viníka může nahrazující hlášku přijmout, i když není povolena podle odstavce A. (Je přijata, pokud soupeř po levici po ní vědomě draží.) První hláška je pak odvolána, druhá platí a dražba pokračuje.
2. Pokud změna není povolena podle odstavce A, je s výjimkou případu B.1 zrušena. Původní hláška platí a dražba pokračuje.
3. Na odvolanou nebo zrušenou hlášku se použije Pravidlo 16D.

## PRAVIDLO 26 - ODVOLANÁ HLÁŠKA, VÝNOSOVÉ POKUTY

Jestliže se provinilý hráč stane obráncem poté, co byla v průběhu dražby odvolána jeho hláška a nahradil ji jinou hláškou<sup>1</sup>, pak:

**A. Hláška se vztahovala k určité barvě**

Když se odvolaná hláška vztahovala jen k určité barvě nebo barvám (a žádné jiné) a

1. každá taková barva byla specifikována právoplatnou dražbou tohoto hráče, neuplatní se žádná výnosová omezení (viz však Pravidlo 16D).
2. některá taková barva nebyla specifikována právoplatnou dražbou tohoto hráče, vydražitel může, když je partner viníka poprvé na výnosu (což může být i zahajovací výnos), buď:
  - a) požadovat, aby partner viníka vynesl tuto barvu (pokud je více než jedna, vybere ji vydražitel); nebo
  - b) zakázat partnerovi viníka, aby tuto barvu (jednu) vynesl. Zákaz trvá tak dlouho, dokud partner viníka zůstane u výnosu.

**B. Ostatní odvolané hlášky**

Při ostatních odvolaných hláškách může hlavní hráč zakázat partnerovi viníka výnos libovolné barvy při jeho první příležitosti vynést, včetně zahajovacího výnosu. Zákaz trvá tak dlouho, dokud partner viníka zůstane u výnosu.

## PRAVIDLO 27 - NEDOSTATEČNÁ NABÍDKA

**A. Nedostatečná nabídka přijata**

1. Jakákoli nedostatečná nabídka může být přijata (považována za právoplatnou), když tuto možnost zvolí soupeř po levici viníka. Nedostatečná nabídka je přijata, učiní-li soupeř po levici viníka hlášku.
2. Pokud hráč učiní nedostatečnou nabídku mimo pořadí, použije se Pravidlo 31.

---

<sup>1</sup> Opakovaná tatáž hláška (formálně stejná) má být považována za jinou hlášku, pokud má velmi odlišný význam.



**B. Nedostatečná nabídka není přijata**

Není-li nedostatečná nabídka v pořadí přijata (viz odstavec A), musí být nahrazena právoplatnou hláškou (ale viz následující odstavec 3). Pak

1.

- a) je-li nedostatečná nabídka nahrazena nejbližší dostatečnou nabídkou stejného druhu závazku a podle názoru vedoucího nedostatečná i nahrazující hláška nepopíratelně nejsou konvenční, dražba pokračuje bez další nápravy. Pravidlo 16D se nepoužije, ale viz D. níže.
- b) je-li nedostatečná nabídka nahrazena právoplatnou hláškou, která nevyhovuje odstavci 1.a), ale podle názoru vedoucího má stejný<sup>1</sup> nebo přesnější význam než nedostatečná nabídka (její význam je plně obsažen v možných významech nedostatečné nabídky), dražba pokračuje bez další nápravy, ale viz D. níže.

2. kromě případů spadajících pod B.1 výše, je-li nedostatečná nabídka nahrazena dostatečnou nabídkou nebo pasem, musí partner viníka pasovat kdykoli bude na řadě k dražbě. Mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26 a také viz Pravidlo 23.

3. kromě případů spadajících pod B.1 b) výše, pokusí-li se viník nahradit nedostatečnou nabídku kontrem nebo rekontrem, je taková hláška zrušena. Viník ji musí nahradit takovou, která neodporuje předchozím odstavcům, a jeho partner musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě. Mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26 a také viz Pravidlo 23.

4. pokusí-li se viník nahradit jednu nedostatečnou nabídku jinou nedostatečnou nabídkou, postupuje vedoucí podle odstavce 3 (pokud soupeř po levici nepřijme nahrazující nedostatečnou nabídku podle odstavce A).

**C. Předčasné nahrazení**

Nahradí-li viník svou nedostatečnou nabídku dříve, než vedoucí rozhodne o nápravě nesrovnalosti, a nedostatečná nabídka posléze není přijata podle odstavce A, nahrazující hláška platí. Pro nahrazující hlášku použije vedoucí příslušný odstavec tohoto pravidla.

**D. Poškození neprovinilé strany**

Pokud vedoucí uplatnil ustanovení odstavce B1 a následně po skončení rozdání usoudí, že bez pomoci získané z nesrovnalosti by výsledek rozdání snadno mohl být jiný, a tím došlo k poškození neprovinilé strany (viz Pravidlo 12B1), má přidělit upravený výsledek. Měl by co nejlépe odhadnout pravděpodobný výsledek rozdání, pokud by k nedostatečné hlášce nedošlo.

## **PRAVIDLO 28 - HLÁŠKY POVAŽOVANÉ ZA HLÁŠKY V POŘADÍ**

**A. Soupeř po pravici musí pasovat**

Hláška je považována za hlášku v pořadí, byla-li učiněna hráčem, jehož soupeř po pravici byl na řadě k dražbě, avšak podle pravidel byl povinen pasovat.

**B. Hláška správného hráče rušící hlášku mimo pořadí**

Hláška hráče na řadě k dražbě, kterou učiní dříve, než je stanovena náprava nesrovnalosti za soupeřovu hlášku mimo pořadí, je považována za hlášku v pořadí. Tato hláška má za

<sup>1</sup> význam (tj. informace získaná z) hlášky je znalost toho, co hláška ukazuje a co vylučuje.

následek zánik práva na nápravu nesrovnalosti za soupeřovu hlášku mimo pořadí. Dražba pokračuje dále, jako by k dražbě mimo pořadí nedošlo; použije se však Pravidlo 16D2.

## PRAVIDLO 29 - POSTUP PO HLÁŠCE MIMO POŘADÍ

**A. Ztráta práva na nápravu nesrovnalosti**

Po hlášce mimo pořadí se soupeř po levici viníka může rozhodnout učinit hlášku, čímž zaniká právo na nápravu nesrovnalosti.

**B. Hláška mimo pořadí zrušena**

Není-li hláška mimo pořadí přijata podle odstavce A, je zrušena a dražba se vrací k hráči, který byl správně na řadě k dražbě. Viník může učinit libovolnou právoplatnou hlášku, jakmile bude na řadě k dražbě, ale jeho strana může podléhat ustanovením pro nápravu nesrovnalosti podle Pravidel 30, 31 nebo 32.

**C. Hláška mimo pořadí je konvenční**

Je-li hláška mimo pořadí konvenční, uplatní se ustanovení Pravidel 30, 31 a 32 na druh(y) závazku(ů) skutečně označený(é) konvenční hláškou a nikoli na druh závazku jmenovaný.

## PRAVIDLO 30 - PAS MIMO POŘADÍ

Pasoval-li hráč mimo pořadí a hláška je zrušena, protože nebyla přijata podle Pravidla 29, uplatní se následující ustanovení (je-li pas konvenční, viz odstavec C):

**A. Dříve než kterýkoli hráč učinil nabídku**

Pasoval-li hráč mimo pořadí dříve, než kterýkoli hráč učinil nabídku, musí viník pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě, a může být použito Pravidlo 23.

**B. Poté co některý hráč učinil nabídku**

Pasoval-li hráč mimo pořadí poté, co některý hráč učinil nabídku:

1. Je-li na řadě soupeř po pravici viníka, musí viník pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě.
2. Je-li na řadě partner viníka:
  - a) Viník musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě, a může být použito Pravidlo 23.
  - b) Partner viníka může učinit jakoukoli dostatečnou nabídku nebo pasovat, nesmí ale v daném kole kontrovat nebo rekontrovat. Může být použito Pravidlo 23.
3. Je-li na řadě soupeř po levici viníka, je pas mimo pořadí považován za změnu hlášky a použije se Pravidlo 25.

**C. Konvenční pas mimo pořadí**

Je-li pas mimo pořadí konvenční, nebo následuje po partnerově konvenční hlášce, použije se Pravidlo 31 a nikoli Pravidlo 30.

## PRAVIDLO 31 - NABÍDKA MIMO POŘADÍ

Jestliže mimo pořadí hráč učinil nabídku, konvenčně pasoval nebo pasoval partnerovu konvenční hlášku (viz Pravidlo 30C) a hláška je zrušena, protože nebyla přijata podle Pravidla 29A:

**A. Na řadě byl soupeř po pravici**

Jestliže byl na řadě soupeř po pravici viníka, pak:

1. Pokud tento soupeř pasuje, musí viník opakovat původní hlášku mimo pořadí, a je-li právoplatná, není žádná náprava nesrovnalosti.
2. Pokud tento soupeř učiní právoplatnou<sup>1</sup> nabídku, kontra nebo rekontra, může viník učinit jakoukoli právoplatnou hlášku. Když tato hláška
  - a) opakuje druh závazku původní nabídky mimo pořadí, musí partner viníka pasovat, jakmile bude příště na řadě k dražbě (viz Pravidlo 23).
  - b) neopakuje druh závazku původní nabídky mimo pořadí nebo původní hláška byl konvenční pas nebo pas na partnerovu konvenční hlášku, mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26 a partner viníka musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě (viz Pravidlo 23).

**B. Na řadě byl partner nebo soupeř po levici**

Když byl při nabídce mimo pořadí na řadě partner viníka a také v případě, kdy viník dříve nedražil<sup>2</sup> a na řadě byl jeho soupeř po levici, musí partner viníka pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě (viz Pravidlo 23, jestliže vynucený pas poškodí neprovinilou stranu). Mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26.

## PRAVIDLO 32 - KONTRA NEBO REKONTRA MIMO POŘADÍ

Kontra nebo rekontra mimo pořadí může být přijato soupeřem po levici viníka (viz Pravidlo 29A), s výjimkou nepřipustného kontra nebo rekontra, jež nesmí být nikdy přijato (jestliže soupeř přesto draží, viz Pravidlo 36). Není-li hláška mimo pořadí přijata, je zrušena; mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26B a:

**A. Na řadě byl partner viníka**

Bylo-li kontrováno nebo rekontrováno mimo pořadí a na řadě byl partner viníka, musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě (viz Pravidlo 23, jestliže vynucený pas poškodí neprovinilou stranu).

**B. Na řadě byl soupeř po pravici**

Bylo-li kontrováno nebo rekontrováno mimo pořadí a na řadě byl soupeř po pravici viníka, pak:

1. Jestliže soupeř po pravici pasuje, musí viník opakovat původní kontra nebo rekontra a není uplatněna žádná náprava, nejedná-li se o nepřipustné kontra nebo rekontra – v tom případě se použije Pravidlo 36.
2. Jestliže soupeř po pravici viníka nepasuje, může viník učinit libovolnou právoplatnou hlášku, avšak partner viníka musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě (viz Pravidlo 23, jestliže vynucený pas poškodí neprovinilou stranu).

## PRAVIDLO 33 - SOUČASNÉ HLÁŠKY

Hláška učiněná současně s hláškou hráče, který byl na řadě, se považuje za hlášku následující.

<sup>1</sup> Neprávoplatná hláška je napravena obvyklým způsobem.

<sup>2</sup> Pozdější hlášky, při kterých je na řadě soupeř po levici, se považují za změnu hlášky a použije se Pravidlo 25.

## PRAVIDLO 34 - ZACHOVÁNÍ PRÁVA NA HLÁŠKU

Následovaly-li po hlášce tři pasy, ale nejméně jeden z nich byl pasem mimo pořadí, použije se Pravidlo 17E2.

## PRAVIDLO 35 - NEPŘÍPUSTNÉ HLÁŠKY

Následující hlášky jsou nepřipustné:

1. Kontra nebo rekontra v rozporu s Pravidlem 19. Použije se Pravidlo 36.
2. Nabídka, kontra nebo rekontra hráče, který byl povinen pasovat. Použije se Pravidlo 37.
3. Nabídka více než sedm. Použije se Pravidlo 38.
4. Hláška po konečném pasu. Použije se Pravidlo 39.

## PRAVIDLO 36 - NEPŘÍPUSTNÉ KONTRA NEBO REKONTRA

### A. *Soupeř po levici viníka draží před nápravou nesrovnalosti*

Jestliže soupeř po levici viníka draží před nápravou nepřipustného kontra nebo rekontra, nepřipustná hláška a všechny následující hlášky se ruší. Dražba se vrátí k hráči, který byl na řadě, a pokračuje, jako by k nesrovnalosti nedošlo. Výnosová omezení podle Pravidla 26 se neuplatní.

### B. *Soupeř po levici nedraží před nápravou nesrovnalosti*

Nejedná-li se o případ podle odstavce A:

1. Každé kontra nebo rekontra v rozporu s Pravidlem 19 se ruší.
2. Viník musí učinit právoplatnou hlášku. Dražba pokračuje a partner viníka musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě.
3. Může být použito Pravidlo 23 a mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26.
4. Jedná-li se o hlášku mimo pořadí, vrací se dražba k hráči, který byl na řadě. Viník může v daném kole učinit libovolnou právoplatnou hlášku, když je na řadě dražit, ale jeho partner musí pasovat, kdykoli bude na řadě k dražbě. Může být použito Pravidlo 23 a mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26.

## PRAVIDLO 37 - PORUŠENÍ POVINNOSTI PASOVAT

### A. *Soupeř po levici viníka draží před nápravou nesrovnalosti.*

Pokud nepřipustnou hláškou byla nabídka, kontra nebo rekontra učiněné hráčem, který je podle pravidel povinen pasovat (ale nebyly v rozporu s Pravidly 19A1 nebo 19B1), a hráč po levici viníka draží dříve, než bylo rozhodnuto o nápravě nesrovnalosti, nepřipustná hláška a všechny následující platí. Je-li viník povinen pasovat do konce dražby, musí nadále pasovat až do konce dražby. Výnosová omezení podle Pravidla 26 se neuplatní.

### B. *Soupeř po levici viníka nedraží před nápravou nesrovnalosti.*

Nepoužije-li se odstavec A, pak:

1. Jakákoli nabídka, kontra nebo rekontra učiněné hráčem, který je podle pravidel povinen pasovat, se ruší.

2. Hláška je nahrazena pasem, dražba pokračuje a oba členové provinilé strany musí pasovat, kdykoli budou na řadě k dražbě. Mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26.

## PRAVIDLO 38 - NABÍDKA VÍCE NEŽ SEDM

- A. *Sehrávka je nepřipustná*  
Sehrávka závazku vyššího než sedm je nepřipustná.
- B. *Nabídka a následující hlášky jsou zrušeny*  
Nabídka vyšší než sedm je zrušena i se všemi následujícími hláškami.
- C. *Provinilá strana musí pasovat*  
Hláška musí být nahrazena pasem a dražba pokračuje. Oba členové provinilé strany musí pasovat, kdykoli budou na řadě k dražbě.
- D. *Nemožnost dovolat se nápravy podle Pravidel 23 a 26*  
Může být použito Pravidlo 23 a mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26 s výjimkou případu, kdy po nesrovnalosti soupeř po levici viníka dražil dříve, než byla stanovena náprava. V takovém případě nedávají Pravidla možnost dovolat se nápravy.

## PRAVIDLO 39 - HLÁŠKA PO ZÁVĚREČNÉM PASU

- A. *Hlášky jsou zrušeny*  
Všechny hlášky po závěrečném pasu jsou zrušeny.
- B. *Pas obránce nebo hláška učiněná stranou hlavního hráče*  
Draží-li hráč po levici viníka před nápravou nesrovnalosti, nebo je-li přestupkem pas obránce nebo jakákoli hláška budoucího hlavního nebo tichého hráče, neprovede se žádná náprava.
- C. *Jiná akce obránce*  
Pokud je přestupkem nabídka, kontra nebo rekontra obránce a hráč po levici viníka následně nedražil, mohou být uplatněna výnosová omezení podle Pravidla 26.

## PRAVIDLO 40 - PARTNERSKÉ DOROZUMÍVÁNÍ

- A. *Systémové dohody*
1.
    - a) a) Partnerské dorozumívání jako souhrn metod používaných v partnerství může být jednak explicitní, dosažené vzájemnou diskuzí, nebo implicitní, plynoucí ze vzájemných zkušeností a jednání hráčů v určitých situacích.
    - b) b) Každá dvojice je povinna zpřístupnit soupeřům před zahájením hry své partnerské dorozumívání. Způsob provedení stanovuje regulační orgán.
  2. Informace předaná partnerovi prostřednictvím takového dorozumívání musí vycházet z hlášek, zahrání a podmínek aktuálního rozdání. Každý hráč je oprávněn vycházet z právoplatné dražby a z dosud odehraných karet, pokud není některým Pravidlem

stanoveno jinak. Hráč může využít veškeré informace, jež jsou Pravidly považovány za oprávněné (viz Pravidlo 73C).

3. Hráč může učinit jakoukoli hlášku nebo zahrání bez předchozího oznámení za předpokladu, že taková hláška nebo zahrání nejsou založeny na neoznámeném způsobu partnerského dorozumívání (viz Pravidlo 40C1).

#### B. Zvláštní partnerské dorozumívání

1.

- a) Regulační orgán může podle svého uvážení označit určité partnerské dorozumívání jako "zvláštní partnerské dorozumívání". Zvláštní partnerské dorozumívání je takové dorozumívání, jehož způsob může být podle názoru regulačního orgánu obtížně srozumitelný významnému počtu hráčů dané soutěže.
- b) Všechny explicitní i implicitní dohody jsou součástí partnerského dorozumívání. Pokud regulační orgán neurčí jinak, je každá konvence zvláštním partnerským dorozumíváním, jako např. každá umělá hláška.

2.

- a) Regulační orgán má neomezené právo povolit, nepovolit nebo podmíněčně povolit jakákoli zvláštní partnerská dorozumívání. Za účelem úplného popisu metod zvláštního partnerského dorozumívání může předepsat používání konvenčních karet se zvláštními přílohami nebo bez příloh a určit způsob jejich používání. Regulační orgán může předepsat alertování nebo jiné způsoby oznámení partnerských metod. Může změnit obecný požadavek, aby význam hlášky nebo zahrání nebyl různý podle toho, o kterého člena páru se jedná (takový požadavek nesmí omezovat styl a úsudek, jen metodu).
- b) Pokud regulační orgán neurčí jinak, hráč nesmí nahlížet do své konvenční karty po celou dobu od zahájení dražby do konce sehrávky, s výjimkou hráčů sehrávající strany, kteří mohou nahlédnout do své konvenční karty v období pro objasnění dražby.
- c) Pokud regulační orgán neurčí jinak, může hráč nahlížet do soupeřovy konvenční karty
  - i. před započítím dražby,
  - ii. během období pro objasnění dražby, a
  - iii. během dražby a sehrávky, ale jen když je na řadě k dražbě nebo sehrávce.
- d) Regulační orgán může omezit používání umělých klamavých hlášek.

2. Regulační orgán může zakázat takovou partnerskou dohodu, jejíž význam se mění v průběhu dražby a sehrávky v závislosti na položeném dotazu, odpovědi na dotaz nebo po jakémkoliv nesrovnalosti.

3. Strana, která je poškozena následkem nevysvětlení významu dražby nebo zahrání podle požadavků Pravidel, má právo na nápravu přidělením upraveného výsledku.

4. Je-li strana poškozena v důsledku soupeřem použitého zvláštního partnerského dorozumívání, které je v rozporu s omezeními pro daný turnaj, má být přidělen upravený výsledek. Strana, která předpisy porušila, může podléhat procedurální pokutě.

6.

- a) Při vysvětlení významu partnerovy hlášky nebo zahrání v odpovědi na soupeřův dotaz (viz Pravidlo 20), je hráč povinen poskytnout veškeré informace, které má k dispozici z partnerských dohod nebo partnerských zkušeností, ale nemusí poskytnout závěry, které učinil na základě svých znalostí a zkušeností o věcech obecně známých mezi hráči bridže.

- b) Pokud ve vysvětlení chybí informace, která je podstatná pro soupeřovu volbu akce, a soupeř je tím poškozen, přidělí vedoucí upravený výsledek.

### C. Odchýlení od systému a psychologická akce

1. Hráč se může kdykoliv odchýlit od oznámených dohod, ale jedině za předpokladu, že jeho partner nemá lepší šanci rozpoznat možné odchýlení než soupeři. Opakovaná odchýlení vedou k implicitnímu dorozumívání, které pak tvoří část partnerských metod a musí být oznámeno podle předpisů pro objasnění systému. Pokud vedoucí usoudí, že soupeři nedostali úplnou informaci a v důsledku toho byli poškozeni, má přidělit upravený výsledek a může udělit procedurální pokutu.
2. Kromě výše uvedeného nemá žádný hráč povinnost soupeřům oznámit, že se odchýlil od ohlášených metod.
3.
  - a) Pokud to nepovolí regulační orgán, hráč nesmí během dražby a sehrávky používat žádné prostředky pro podporu paměti, výpočtů nebo techniky hry.
  - b) Opakované porušení povinnosti oznámit partnerské dohody může být potrestáno.

## PRAVIDLO 41 - ZAHÁJENÍ SEHRÁVKY

### A. Zahajovací výnos lícem dolů

Jakmile po nabídce, kontru nebo rekontru následovaly ve správném pořadí tři pasy, obránce po levici budoucího hlavního hráče provede zahajovací výnos lícem dolů<sup>1</sup>. Tento výnos může být vzat zpět pouze na pokyn vedoucího po vzniklé nesrovnalosti (viz Pravidlo 47E2); karta vzatá zpět musí být vrácena do listu obránce.

### B. Opakování dražby a dotazy

Před odkrytím zahajovacího výnosu mohou partner vynášejícího a budoucí hlavní hráč požádat o zopakování dražby nebo o vysvětlení soupeřovy hlášky (viz Pravidla 20F2 a 20F3). Hlavní hráč<sup>2</sup> nebo kterýkoli obránce, jsou-li poprvé na řadě ke hře, mohou žádat o zopakování dražby; toto právo zaniká, jakmile zahrají kartu. Obránci (podléhají Pravidlu 16) a hlavní hráč mají během sehrávky právo žádat vysvětlení, jsou-li na řadě ke hře.

### C. Odkrytí zahajovacího výnosu

Po uplynutí období pro objasnění dražby je zahajovací výnos odkryt lícem vzhůru, čímž nevratně začíná sehrávkové období a tichý hráč vyloží karty (ale viz Pravidlo 54A pro odkrytý zahajovací výnos mimo pořadí). Nyní je již pozdě na zopakování dražby (viz odstavec B), hlavní hráč nebo kterýkoli obránce, je-li na řadě<sup>3</sup> ke hře, má právo jen na informaci, jaký se hraje závazek a zda byl kontrován nebo rekontrován, nikoli však kým.

### D. List tichého hráče

Po odkrytí zahajovacího výnosu tichý hráč vyloží před sebe na stůl svůj list lícem vzhůru, rozdělený podle barev, seříděný podle hodnot karet do sloupců směrem k hlavnímu hráči s nejnižšími kartami blíže k hlavnímu hráči. Trumfy umístí ze svého pohledu na pravou stranu. Hlavní hráč hraje ze svého listu i z listu tichého hráče.

<sup>1</sup> Regulační orgán může určit, aby zahajovací výnos byl proveden lícem vzhůru.

<sup>2</sup> Vydražitelova první příležitost ke hře je z listu tichého hráče, pokud nebyl přijat zahajovací výnos mimo pořadí.

<sup>3</sup> Když je na řadě, může se vydražitel dotázat, zda má vynášet z listu tichého hráče nebo ze svého listu.

## PRAVIDLO 42 - PRÁVA TICHÉHO HRÁČE

### A. *Neomezená práva*

1. Za přítomnosti vedoucího je tichý hráč oprávněn podávat informace o skutečnostech nebo pravidlech.
2. Tichý hráč smí sledovat počet získaných a ztracených zdvihů.
3. Tichý hráč hraje karty ze svého listu na pokyn hlavního hráče (viz Pravidlo 45F, jestliže tichý hráč naznačí kartu k zahrání).

### B. *Omezená práva*

Další práva tichého hráče mohou být omezena podle Pravidla 43.

1. Tichý hráč se smí ptát hlavního hráče (ale ne obránce), který nepřiznal barvu, zda má kartu vnesené barvy.
2. Tichý hráč se může pokusit předejít jakékoli nesrovnalosti způsobené hlavním hráčem.
3. Tichý hráč může upozornit na jakoukoli nesrovnalost, ale pouze po skončení sehrávky.

## PRAVIDLO 43 - OMEZENÍ PRÁV TICHÉHO HRÁČE

Kromě práv podle Pravidla 42:

### A. *Omezení práv tichého hráče*

1.
  - a) Dokud jiný hráč neupozornil na nesrovnalost, neměl by tichý hráč během sehrávky iniciovat přivolání vedoucího.
  - b) Tichý hráč nemá právo upozorňovat na nesrovnalost během sehrávky.
  - c) Tichý hráč se nesmí účastnit hry, ani cokoliv o hře sdělovat hlavnímu hráči.
2.
  - a) Tichý hráč nemá právo si vyměňovat list s hlavním hráčem.
  - b) Tichý hráč nemá právo opustit své místo a sledovat sehrávku hlavního hráče.
  - c) Tichý hráč se z vlastní iniciativy nemá podívat na líc žádné karty z listu obránce.

### B. *Pokuty za provinění*

1. Tichý hráč podléhá pokutě podle Pravidla 90 za každé porušení pravidel podle odstavců A1 nebo A2.
2. Jestliže tichý hráč poruší omezení uvedená v odstavci A2, a následně:
  - a) varuje hlavního hráče před výnosem z nesprávné strany, kterýkoli obránce může přikázat, ze kterého listu má hlavní hráč vynést.
  - b) se jako první dotáže, zda se hlavní hráč přidáním nedopouští nepřiznání barvy, a skutečně k nepřiznání došlo, musí hlavní hráč nahradit hranou kartu právoplatnou kartou, ale použijí se ustanovení Pravidla 64, jako kdyby došlo k dokonatému nepřiznání barvy.
3. Jestliže tichý hráč poruší omezení uvedená v odstavci A2 a následně jako první upozorní na nesrovnalost způsobenou obránce, není uplatněna náprava. Hra pokračuje, jako by k nesrovnalosti nedošlo. Pro postup po skončení rozdání viz Pravidlo 12B1.



## PRAVIDLO 44 - POŘADÍ A POSTUP SEHRÁVKY

- A. *Výnos ke zdvihu*  
Hráč, který vynáší ke zdvihu, může vynést ze svého listu jakoukoli kartu (pokud nepodléhá omezením za nesrovnalost způsobenou jeho stranou).
- B. *Následné přidání ke zdvihu*  
K vynesené kartě přidává postupně kartu každý hráč v pořadí a čtyři takto zahrané karty tvoří zdvih. (Způsob hraní karet a uspořádání zdvihů řeší Pravidla 45 a 65.)
- C. *Povinnost přiznat barvu*  
Při hraní ke zdvihu musí každý hráč přiznat barvu, je-li to možné. Tato povinnost má přednost před všemi ostatními požadavky podle Pravidel.
- D. *Nemožnost přiznat barvu*  
Hráč, který nemůže přiznat barvu, může přidat jakoukoli kartu (pokud nepodléhá omezením za nesrovnalost způsobenou jeho stranou).
- E. *Zdvih obsahující trumf*  
Zdvih obsahující trumf získává hráč, který do něj dal nejvyšší trumf.
- F. *Zdvih neobsahující trumf*  
Zdvih neobsahující žádný trumf získává hráč, který do něj dal nejvyšší kartu v barvě výnosu.
- G. *Výnos k následujícímu zdvihu*  
K následujícímu zdvihu se vynáší z listu, který získal předchozí zdvih.

## PRAVIDLO 45 - HRANÁ KARTA

- A. *Karta hraná z vlastního listu*  
Každý hráč, s výjimkou tichého hráče, hraje kartu tak, že ji vyjme ze svého listu a položí ji lícem vzhůru<sup>1</sup> na stůl přímo před sebe.
- B. *Karta hraná z listu tichého hráče*  
Hlavní hráč hraje kartu z listu tichého hráče jmenováním hrané karty. Tichý hráč vezme jmenovanou kartu a položí ji lícem vzhůru na stůl. Je-li to nutné, smí hlavní hráč hrát žádanou kartu z listu tichého hráče sám.
- C. *Povinné přidání karty*
1. Drží-li obránce kartu tak, že jeho partner může zahlédnout její líc, musí ji zahrát k probíhajícímu zdvihu (jestliže obránce již k tomuto zdvihu právoplatně přidal, použije se Pravidlo 45E).
  2. Hlavní hráč musí hrát kartu ze svého listu, pokud ji:
    - a) drží lícem vzhůru tak, že se dotýká nebo téměř dotýká stolu, nebo
    - b) umístí do polohy, označující její zahrání.

---

<sup>1</sup> Zahajovací výnos se provádí lícem dolů, pokud regulační orgán nestanoví jinak.

3. Karta tichého hráče musí být hrána, jestliže se jí hlavní hráč vědomě dotknul, pokud tak neučinil za účelem urovnání karet tichého hráče nebo s cílem dosáhnout na kartu ležící nad nebo pod kartou, které se dotknul.
4.
  - a) Karta musí být zahrána, jestliže hráč kartu jmenuje nebo jinak označí jako kartu, kterou zamýšlí hrát.
  - b) Hráč smí bez nápravy změnit označení karty učiněné nedopatřením, jestliže tak učiní bez přestávky na rozmyšlení a pokud jeho partner ještě následně nepřidal. Jestliže však soupeř v pořadí již právoplatně zahrál kartu před změnou označení, může vzít tuto kartu zpět, vrátit ji do listu a zahrát jinou (viz Pravidla 47D a 16D1).
5. Může nastat povinnost hrát malou nebo velkou pokutovou kartu (viz Pravidlo 50).

**D. Karta chybně zahráná tichým hráčem**

Zahrál-li tichý hráč kartu, kterou hlavní hráč nejmenoval, a bylo na to upozorněno dříve, než obě strany zahrály k následujícímu zdvihu, musí být tato karta vrácena. Obránce může vzít zpět a vrátit do svého listu kartu, kterou zahrál po chybě, ale před tím, než na ni bylo upozorněno. Jestliže soupeř po pravici hlavního hráče změní zahranou kartu, může hlavní hráč vzít zpět kartu, kterou následně zahrál ke zdvihu (viz Pravidlo 16D).

**E. Pátá karta hraná ke zdvihu**

1. Pátá karta hraná ke zdvihu obráncem se stává pokutovou kartou podle Pravidla 50, pokud vedoucí neurčí, že karta byla vynesena, a použije se Pravidlo 53 nebo 56.
2. Přidá-li pátou kartu ke zdvihu hlavní hráč ze svého listu nebo z listu tichého hráče, je karta vrácena do listu bez další nápravy, pokud vedoucí neurčí, že karta byla vynesena, a použije se Pravidlo 55.

**F. Tichý hráč naznačí hraní karty**

Po vyložení karet na stůl se tichý hráč bez pokynu hlavního hráče nesmí dotknout žádné karty (s výjimkou urovnání karet), ani naznačit její zahrání. Pokud tichý hráč zákaz poruší, měl by být bezodkladně přivolán vedoucí. Hra pokračuje. Po skončení sehrávky přidělí vedoucí upravený výsledek, jestliže usoudí, že tichý hráč naznačoval hlavnímu hráči zahrání a obránci byli naznačeným zahráním poškozeni.

**G. Obrácení zdvihu**

Žádný hráč by neměl obrátit lícem dolů vlastní kartu zahranou ke zdvihu, dokud ke zdvihu nezahráli všichni čtyři hráči.

## PRAVIDLO 46 - NEÚPLNÉ NEBO CHYBNÉ JMENOVÁNÍ KARTY TICHÉHO HRÁČE

**A. Správný postup označení karty tichého hráče**

Hlavní hráč by měl při označení karty, kterou zamýšlí hrát z listu tichého hráče, jasně uvést barvu i hodnotu požadované karty.

**B. Neúplné nebo chybné jmenování karty**

V případě, že hlavní hráč jmenoval neúplně nebo chybně kartu, která má být zahrána z listu tichého hráče, uplatní se následující postupy (není-li nesporné, že hlavní hráč měl jiný úmysl):

- 1.

- a) Použije-li hlavní hráč k označení hrané karty slovo "velkou" nebo slovo podobného významu, předpokládá se, že žádá nejvyšší kartu v označené barvě.
  - b) Prikáže-li, aby tichý hráč "vzal" zdvih, předpokládá se, že žádá nejnižší kartu, o níž je známo, že získá zdvih.
  - c) Použije-li slovo "malou" nebo slovo podobného významu, předpokládá se, že žádá nejnižší kartu.
2. Jmenuje-li hlavní hráč barvu, ale nikoli hodnotu, předpokládá se, že žádá nejnižší kartu v určené barvě.
  3. Jmenuje-li hlavní hráč hodnotu, ale nikoli barvu:
    - a) Při výnosu se předpokládá, že hlavní hráč pokračuje v barvě, v níž tichý hráč získal předchozí zdvih, pokud je v listu karta této hodnoty.
    - b) V ostatních případech musí hlavní hráč hrát z listu tichého hráče kartu jmenované hodnoty, pokud ji může právoplatně zahrát. Obsahuje-li list tichého hráče dvě nebo více takových karet, které je možné právoplatně zahrát, musí hlavní hráč určit, kterou má na mysli.
  4. Jmenuje-li hlavní hráč kartu, kterou list tichého hráče neobsahuje, je označení karty neplatné a hlavní hráč může určit jakoukoli právoplatnou kartu.
  5. Pokud hlavní hráč naznačuje zahrání karty tak, že nejmenuje barvu ani hodnotu (např. slovy "hraj cokoliv" nebo slovy podobného významu), může kterýkoli z obránců určit, která karta bude zahrána.

## PRAVIDLO 47 - VZETÍ HRANÉ KARTY ZPĚT

- A. *Za účelem nápravy nesrovnalosti*  
Hraná karta může být vzata zpět za účelem nápravy nesrovnalosti (ale vrácená karta obránce se může stát pokutovou kartou, viz Pravidlo 49).
- B. *K nápravě neprávoplatného zahrání*  
Hraná karta může být vzata zpět k nápravě neprávoplatného zahrání (pro obránce kromě tohoto pravidla viz Pravidlo 49 - pokutová karta). Pro současné zahrání viz Pravidlo 58.
- C. *Ke změně po nepozorném označení*  
Hraná karta může být bez nápravy vrácena zpět do listu po změně označení hrané karty podle Pravidla 45C4(b).
- D. *Po změně hrané karty soupeře*  
Po soupeřově změně zahrané karty může být hraná karta bez nápravy vrácena zpět do listu a nahrazena jinou. (Mohou se použít Pravidla 16D a 62C2.)
- E. *Změna hry založené na mylné informaci*
  1. Hráč může bez nápravy vzít zpět výnos (nebo přidání) mimo pořadí, jestliže byl soupeřem mylně informován, že je na řadě vynést nebo přidat. V tomto případě nemá soupeř po levici možnost zahrání mimo pořadí přijmout.
  2.
    - a) Hráč může bez nápravy vzít zpět kartu hranou v době mezi mylným vysvětlením soupeřovy hlášky nebo zahrání a opraveným vysvětlením, ale jen když ke zdvihu nebyla zahrána další karta. Zahajovací výnos nesmí být vzat zpět, jestliže tichý hráč již ukázal některou kartu.

- b) Je-li příliš pozdě na nápravu podle odstavce (a), přidělí vedoucí upravený výsledek.

**F. Jiné vzetí karty zpět**

1. Karta může být vzata zpět podle Pravidla 53C.
2. Kromě případů uvedených v tomto pravidle nemůže být hraná karta vzata zpět.

## PRAVIDLO 48 - ODKRYTÍ KARET HLAVNÍHO HRÁČE

**A. Hlavní hráč odkryje kartu**

Hlavní hráč není pokutován za odkrytí karty (ale viz Pravidlo 45C2), karta hlavního ani tichého hráče se nemůže stát pokutovou kartou. Hlavní hráč není povinen hrát kartu, kterou neúmyslně upustil.

**B. Hlavní hráč vyloží karty**

1. Vyloží-li hlavní hráč své karty po zahajovacím výnosu mimo pořadí, použije se Pravidlo 54.
2. Vyloží-li hlavní hráč své karty v jiném případě, předpokládá se, že uplatňuje nárok nebo postoupení zdvihů (pokud není nesporné, že to neměl v úmyslu), a použije se Pravidlo 68.

## PRAVIDLO 49 - ODKRYTÍ KARET OBRÁNCE

Jestliže se mimo normální průběh hry nebo uplatnění některého Pravidla (viz např. Pravidlo 47E) dostane karta obránce do polohy, že jeho partner může zahlédnout její líc, nebo ji obránce jmenuje, stane se každá taková karta pokutovou kartou (Pravidlo 50); viz však poznámku k Pravidlu 68, jestliže obránce učiní prohlášení k právě probíhajícímu neúplnému zdvihu, a Pravidlo 68B2, pokud obránce vznese námitku proti postoupení učiněnému druhým obránce.

## PRAVIDLO 50 - ZACHÁZENÍ S POKUTOVOU KARTOU

Karta předčasně odkrytá obránce (ale nikoli vynesená, viz Pravidlo 57) se stává pokutovou kartou, pokud vedoucí neurčí jinak (viz Pravidlo 49, může být použito Pravidlo 23).

**A. Pokutová karta zůstává odkryta**

Pokutová karta musí být ponechána lícem vzhůru na stole před hráčem, kterému patří, dokud není vykonána náprava.

**B. Velká nebo malá pokutová karta?**

Jedna neúmyslně odkrytá karta nižší než honér (odkrytá např. přidáním dvou karet ke zdvihu nebo náhodným upuštěním karty) se stává malou pokutovou kartou. Jakýkoli honér nebo karta odkrytá s rozmyslem (jako výnos mimo pořadí nebo nepřiznání barvy a následná oprava) se stávají velkou pokutovou kartou. Má-li obránce dvě nebo více pokutových karet, stávají se všechny velkými pokutovými kartami.

**C. Zacházení s malou pokutovou kartou**

Má-li obránce malou pokutovou kartu, nesmí hrát jinou kartu téže barvy nižší než honér dříve, než zahraje pokutovou kartu (může však hrát honéra). Partner viníka nepodléhá výnosové pokutě, ale informace získaná odkrytím pokutové karty je neoprávněná (viz odstavec E níže).

**D. Zacházení s velkou pokutovou kartou**

Má-li obránce velkou pokutovou kartu, viník i jeho partner podléhají omezením - viník, je-li na řadě ke hře, jeho partner, je-li na výnosu.

1.

- a) Velká pokutová karta musí být hrána při první právoplatné příležitosti, tj. při výnosu, přiznání barvy, odhozu nebo přebitku. Má-li obránce dvě nebo více pokutových karet, které mohou být právoplatně zahrány, určí hlavní hráč, která bude hrána.
- b) Povinnost přiznat barvu nebo vyhovět výnosové nebo herní pokutě má přednost před požadavkem zahrát velkou pokutovou kartu, pokutová karta však musí zůstat obrácena lícem vzhůru a musí být hrána při příští právoplatné příležitosti.

2. Je-li obránce na výnosu a jeho partner má velkou pokutovou kartu, nesmí vynést, dokud hlavní hráč neurčí jednu z níže uvedených možností (jestliže obránce vynese předčasně, podléhá nápravě podle Pravidla 49). Hlavní hráč může zvolit:

- a) Příklad<sup>1</sup> obránci vynést barvu pokutové karty nebo zakázat vynést tuto barvu tak dlouho, dokud zůstane u výnosu (pro dvě nebo více pokutových karet viz Pravidlo 51). Karta přestává být pokutovou kartou a vrací se zpět do listu.
- b) Nepožadovat ani nezakazovat výnos. Obránce může vynést libovolnou kartu, ale pokutová karta zůstává pokutovou<sup>2</sup>. Dokud pokutová karta zůstává, uplatňuje se Pravidlo 50D.

**E. Informace získané z pokutové karty**

1. Znalost nutnosti hrát pokutovou kartu je pro všechny hráče oprávněnou informací.
2. Jiné informace, vyplývající z odhalení pokutové karty jsou neoprávněné pro partnera hráče, který má pokutovou kartu (ale oprávněné pro hlavního hráče).
3. Usoudí-li vedoucí, že odhalená karta poskytla informaci, která poškodila neprovinilou stranu, má přidělit upravený výsledek.

## PRAVIDLO 51 - DVĚ NEBO VÍCE POKUTOVÝCH KARET

**A. Viník je na řadě ke hře**

Je-li na řadě ke hře obránce, který má dvě nebo více pokutových karet, určí hlavní hráč, kterou pokutovou kartu má zahrát.

**B. Partner viníka je na výnosu**

1.

- a) Má-li obránce dvě nebo více pokutových karet v jedné barvě, partner viníka je na výnosu a hlavní hráč příkáže<sup>3</sup> partnerovi obránce vynést tuto barvu, všechny tyto karty přestávají být pokutovými kartami, jsou zařazeny zpět do listu a obránce může ke zdvihu hrát libovolnou právoplatnou kartu.

---

<sup>1</sup> Pokud hráč nemůže vynést, jak je požadováno, viz Pravidlo 59.

<sup>2</sup> Když partner obránce s pokutovou kartou zůstane na výnosu a pokutová karta ještě nebyla zahrána, uplatní se i v následujícím zdvihu všechny požadavky a možnosti Pravidla 50D2.

<sup>3</sup> Pokud hráč nemůže vynést, jak je požadováno, viz Pravidlo 59

- b) Má-li obránce dvě nebo více pokutových karet v jedné barvě a hlavní hráč zakáže partnerovi obránce vynést tuto barvu, zařadí obránce zpět do listu všechny pokutové karty v této barvě a může hrát ke zdvihu libovolnou právoplatnou kartu.
2. Má-li obránce pokutové karty ve více barvách (viz Pravidlo 50D2 a)) a jeho partner je na řadě k výnosu, může hlavní hráč:
- a) určit jednu z těchto barev a přikázat, aby partner obránce vynesl tuto barvu (ale pak se postupuje jako v odstavci B1(a) výše).
  - b) zakázat partnerovi viníka výnos v jedné nebo více takových barvách. Obránce zařadí zpět do listu všechny pokutové karty ve všech zakázaných barvách a může hrát ke zdvihu libovolnou právoplatnou kartu. Zákaz platí tak dlouho, dokud bude partner na výnosu.

## PRAVIDLO 52 - OPOMENUTÍ VYNĚST NEBO PŘIDAT POKUTOVOU KARTU

- A. *Obránce opomene přidat pokutovou kartu*  
Opomene-li obránce zavázaný Pravidlem 50 nebo 51 vynést nebo přidat pokutovou kartu a zahraje místo ní jinou, nesmí z vlastní iniciativy vzít zahraniou kartu zpět.
- B. *Obránce přidá jinou kartu*
1.
    - a) Jestliže obránce, který měl podle pravidel hrát pokutovou kartu, vynesl nebo přidal jinou kartu, může hlavní hráč toto zahrání přijmout.
    - b) Hlavní hráč musí přijmout výnos nebo přidání, jestliže sám následně přidal ze svého listu nebo z listu tichého hráče.
    - c) Je-li zahraniá karta přijata podle odstavce (a) nebo (b), nezahraná pokutová karta zůstává pokutovou kartou.
  2. Když vydražitel nepřijme neprávoplatně vnesenou nebo hranou kartu, musí ji obránce nahradit pokutovou kartou. Každá karta neprávoplatně vnesená nebo přidaná obránцем v průběhu nesrovnalosti se stává velkou pokutovou kartou.

## PRAVIDLO 53 - PŘIJATÝ VÝNOS MIMO POŘADÍ

- A. *Uznáný výnos mimo pořadí*  
Jakýkoli výnos mimo pořadí může být uznán jako správný (ale viz Pravidlo 47E1). Je uznán, jestliže hlavní hráč nebo některý obránce, podle případu, výnos přijme (prohlášením v tomto smyslu), nebo další hráč v pořadí k nesprávnému výnosu přidá (ale viz odstavec C). Není-li nesprávný výnos přijat, vedoucí požaduje, aby bylo vneseno ze správného listu (a viz Pravidlo 47B).
- B. *Nesprávný obránce přidá k nesprávnému výnosu hlavního hráče*  
Jestliže obránce po pravici listu, z něž hlavní hráč vynesl mimo pořadí, přidal k nesprávnému výnosu (ale viz odstavec C), výnos platí a použije se Pravidlo 57.
- C. *Správný výnos učiněný později než nesprávný výnos*  
Byl-li správně na řadě soupeř hráče, který vynesl mimo pořadí, pak v souladu s Pravidlem 53A může tento soupeř učinit správný výnos ke zdvihu, aniž by jím zahraniá karta byla považována za kartu zahraniou k nesprávnému výnosu. V takovém případě platí správný

výnos a všechny karty před tím chybně zahrané k tomuto zdvihu mohou být vzaty zpět. Použije se Pravidlo 16D, ale žádná jiná náprava.

## PRAVIDLO 54 - ZAHAJOVACÍ VÝNOS MIMO POŘADÍ

Je-li zahajovací výnos mimo pořadí proveden lícem vzhůru a partner viníka vynesel lícem dolů, nařídí vedoucí, aby výnos lícem dolů byl vrácen zpět do listu. Dále:

**A. Hlavní hráč vyloží svůj list**

Po zahajovacím výnosu mimo pořadí lícem vzhůru může hlavní hráč vyložit svůj list; stane se tichým hráčem. Jestliže hlavní hráč začne vykládat svůj list a ukáže jednu nebo více karet, musí vyložit celý svůj list. Tichý hráč se stane hlavním hráčem.

**B. Hlavní hráč přijme výnos**

Po zahajovacím výnosu mimo pořadí lícem vzhůru může hlavní hráč výnos přijmout podle Pravidla 53 a tichý hráč vyloží svůj list podle Pravidla 41.

1. Druhou kartu ke zdvihu hraje hlavní hráč ze svého listu.
2. Zahraje-li hlavní hráč druhou kartu ke zdvihu z listu tichého hráče, nesmí tuto kartu vzít zpět s výjimkou nápravy nepřiznání barvy.

**C. Hlavní hráč musí přijmout výnos**

Mohl-li hlavní hráč zahlédnout některou z karet tichého hráče (s výjimkou karet, které tichý hráč odkryl v průběhu dražby a použilo se na ně Pravidlo 24), musí výnos mimo pořadí přijmout.

**D. Hlavní hráč odmítne výnos**

Hlavní hráč může požadovat, aby obránce zahajovací výnos mimo pořadí lícem vzhůru vzal zpět. Odmítnutá karta se stane velkou pokutovou kartou a použije se Pravidlo 50D.

**E. Zahajovací výnos z nesprávné strany**

Pokusí-li se o zahajovací výnos hráč strany vydražitele, použije se Pravidlo 24.

## PRAVIDLO 55 - VÝNOS HLAVNÍHO HRÁČE MIMO POŘADÍ

**A. Přijatý výnos hlavního hráče**

Vynesel-li hlavní hráč ze svého listu nebo z listu tichého hráče mimo pořadí, kterýkoli obránce může výnos přijmout podle Pravidla 53 nebo požadovat, aby byl výnos vzat zpět (po mylné informaci viz Pravidlo 47E1). Pokud se každý z obránců rozhodne jinak, má přednost volba hráče, který je na řadě.

**B. Hlavní hráč musí vzít zpět výnos mimo pořadí**

1. Vynesel-li hlavní hráč ze svého listu nebo z listu tichého hráče mimo pořadí, když byl na řadě k výnosu obránce, a kterýkoli obránce požaduje vzít výnos zpět, vrátí hlavní hráč chybně vnesenou kartu bez nápravy zpět do původního listu.
2. Vynesel-li hlavní hráč z nesprávného listu, když byl na řadě k výnosu ze svého listu nebo z listu tichého hráče, a kterýkoli obránce požaduje vzít výnos zpět, vrátí hlavní hráč chybně vnesenou kartu zpět do původního listu a musí vynést ze správné strany.

**C. Hlavní hráč mohl obdržet informaci**

Zvolí-li hlavní hráč způsob sehrávky, který mohl být založen na informaci získané díky nesrovnalosti, může vedoucí přidělit upravený výsledek.

## PRAVIDLO 56 - VÝNOS OBRÁNCE MIMO POŘADÍ

Viz Pravidlo 54D.

## PRAVIDLO 57 - PŘEDČASNÝ VÝNOS NEBO PŘIDÁNÍ

### A. *Předčasné přidání nebo výnos k dalšímu zdvihu*

Vynese-li obránce k dalšímu zdvihu dříve, než jeho partner zahrál k probíhajícímu zdvihu, nebo přidá-li obránce mimo pořadí dříve, než ke zdvihu zahrál jeho partner, stává se takto vynesená nebo přidaná karta velkou pokutovou kartou a hlavní hráč zvolí jednu z následujících možností. Může:

1. požadovat, aby partner viníka přidal nejvyšší kartu vynesené barvy, nebo
2. požadovat, aby partner viníka přidal nejnižší kartu vynesené barvy, nebo
3. určit jinou barvu a zakázat partnerovi viníka přidání v této barvě.

### B. *Partner viníka nemůže vyhovět nápravě*

Nemůže-li partner viníka vyhovět nápravě zvolené hlavním hráčem, může hrát jakoukoli kartu, jak je uvedeno v Pravidle 59.

### C. *Hlavní hráč nebo tichý hráč již hrál*

1. Předčasné přidání obránce před přidáním partnera nepodléhá nápravě, pokud hlavní hráč zahrál z obou listů, nebo tichý hráč zahrál kartu nebo proti pravidlům naznačil její zahrání. I když v barvě výnosu zbývá v listu tichého hráče jen jedna karta nebo jen karty rovnocenně vysoké, nepovažuje se žádná z těchto karet za automaticky zahranou, dokud hlavní hráč nedá pokyn nebo náznak<sup>1</sup> k jejímu zahrání.
2. Přidá-li (nikoli vynes) hlavní hráč z kteréhokoli listu předčasně, je taková karta hraná a nemůže být vzata zpět.

## PRAVIDLO 58 - SOUČASNÝ VÝNOS NEBO PŘIDÁNÍ

### A. *Současný výnos nebo přidání dvou hráčů*

Výnos nebo přidání učiněné současně s právoplatným výnosem nebo přidáním jiného hráče jsou považovány za následné.

### B. *Současně přidané karty z jednoho listu*

Pokud hráč vynesne nebo přidá dvě nebo více karet současně:

1. Je-li odkryta pouze jedna karta, je tato karta hranou kartou; ostatní karty jsou vráceny zpět bez nápravy (viz Pravidlo 47F).
2. Je-li odkryta více než jedna karta, určí hráč kartu, kterou hodlá hrát. Je-li obránce, stávají se ostatní odkryté karty pokutovými kartami (viz Pravidlo 50).
3. Vezme-li hráč zpět odkrytou kartu, může soupeř, který k této kartě v pořadí přidal, vzít zpět přidanou kartu a bez nápravy ji nahradit jinou (viz Pravidlo 16D).

---

<sup>1</sup> třeba pokynutím nebo kývnutím.



4. Nejsou-li současný výnos nebo přidání zjištěny dříve, než obě strany zahrají k dalšímu zdvihu, použije se Pravidlo 67.

## PRAVIDLO 59 - NELZE VYNĚST NEBO PŘIDAT JAK POŽADOVÁNO

Hráč může hrát jakoukoli právoplatnou kartu, pokud nemůže vynést nebo přidat tak, aby vyhověl nápravě. Buď nemá žádnou kartu požadované barvy, nebo má karty pouze v barvě, kterou má zakázáno vynést, nebo musí přiznat barvu.

## PRAVIDLO 60 - PŘIDÁNÍ PO NEPRÁVOPLATNÉM ZAHRÁNÍ

### A. *Přidání karty po nesrovnalosti*

1. Pokud soupeř po pravici hráče vynesl nebo přidal mimo pořadí nebo předčasně a tento hráč neprovinilé strany následně zahrál dříve, než byla stanovena náprava, zaniká právo na nápravu tohoto provinění.
2. Došlo-li k zániku práva na nápravu nesrovnalosti, je neprávoplatné přidání považováno za přidání v pořadí (kromě případu, kdy se použije Pravidlo 53C).
3. Byla-li provinilá strana před přidáním povinna hrát pokutovou kartu nebo se podrobit výnosové nebo herní pokutě, zůstává tato povinnost nadále v platnosti.

### B. *Obránce hraje před požadovaným výnosem hlavního hráče*

Pokud byl hlavní hráč požádán vzít zpět výnos mimo pořadí z libovolného listu a obránce poté zahrál kartu dříve, než hlavní hráč vynesl ze správného listu, stává se tato karta pokutovou kartou (Pravidlo 50).

### C. *Hra provinilé strany před stanovením nápravy*

Zahrání hráče provinilé strany před tím, než byla stanovena náprava, nemá vliv na práva soupeřů a může být samo předmětem nápravy.

## PRAVIDLO 61 - NEPŘÍZNÁNÍ BARVY- DOTAZY NA NEPŘÍZNÁNÍ

### A. *Definice nepřiznání barvy*

Nesplnění povinnosti přiznat barvu podle Pravidla 44 nebo opomenutí vynést nebo přidat kartu v barvě určené Pravidly nebo soupeřem k nápravě nesrovnalosti, i když hráč mohl povinnosti vyhovět, znamená nepřiznání barvy (při nemožnosti vyhovět viz Pravidlo 59).

### B. *Právo na dotaz, zda nedošlo k nepřiznání*

1. Hlavní hráč se může dotázat obránce, který nepřiznal barvu, zda má kartu ve vnesené barvě.
2.
  - a) Tichý hráč se může dotázat hlavního hráče (ale viz Pravidlo 43B2(b)).
  - b) Tichý hráč se nesmí dotázat obránce a může být použito Pravidlo 16B.
3. Obránci se mohou dotazovat hlavního hráče. Pokud regulační orgán nestanoví jinak, mohou se dotazovat navzájem (s nebezpečím předání neoprávněné informace).

## PRAVIDLO 62 - NÁPRAVA NEPŘIŽNÁNÍ BARVY

**A.** *Nepřiznání barvy musí být napraveno*

Uvědomí-li si hráč nepřiznání barvy dříve, než se stane dokonáným, musí jej napravit.

**B.** *Náprava nepřiznání barvy*

K nápravě nepřiznání barvy vezme viník zpět kartu, kterou zahrál, a nahradí ji právoplatnou kartou.

1. Byla-li karta takto vzata zpět hrána z neodkrytého listu obránce, stává se pokutovou kartou (Pravidlo 50).
2. Karta z listu hlavního hráče (viz Pravidlo 43B2b)) nebo tichého hráče nebo odkrytá karta obránce může být nahrazena bez nápravy.

**C.** *Další karty hrané ke zdvihu*

1. Každý hráč neprovinilé strany může vzít zpět jakoukoli kartu, kterou zahrál po nepřiznání barvy, avšak dříve, než bylo na nepřiznání upozorněno (viz Pravidlo 16D).
2. Vezme-li hráč neprovinilé strany kartu takto zpět, může následující hráč provinilé strany vzít zpět svou hranou kartu, ale ta se stává pokutovou kartou, je-li viníkem obránce (a viz Pravidlo 16D).
3. Podezření na nepřiznání barvy nedává automatické právo prohlížet odehrané zdvihy (viz Pravidlo 66C).

**D.** *Nepřiznání barvy ve dvanáctém zdvihu*

1. Je-li nepřiznání barvy ve dvanáctém zdvihu zjištěno dříve, než byly všechny čtyři listy vráceny do krabice, musí být napraveno, i když bylo dokonané.
2. Dopustil-li se obránce nepřiznání barvy ve dvanáctém zdvihu dříve, než byl na řadě jeho partner, který má karty ve dvou barvách, nesmí partner viníka zvolit přidání, které mohlo být indikováno kartou nepřiznání barvy.

## PRAVIDLO 63 - DOKONANÉ NEPŘIŽNÁNÍ BARVY

**A.** *Nepřiznání barvy se považuje za dokonané*

Nepřiznání barvy se považuje za dokonané, jakmile:

1. viník nebo jeho partner vynesou nebo přidají k dalšímu zdvihu (jakékoli zahrání, právoplatné nebo neprávoplatné, činí nepřiznání barvy dokonáným).
2. viník nebo jeho partner jmenují nebo jinak označí kartu, která má být hrána k dalšímu zdvihu.
3. hráč provinilé strany vznesse nárok na zdvihy, provede jejich postoupení nebo souhlasí s nárokem nebo s postoupením, a to ústně, ukázáním svého listu nebo jiným způsobem.

**B.** *Nepřiznání barvy nesmí být napraveno*

Jakmile se nepřiznání barvy stalo dokonáným, nesmí již být napraveno (s výjimkou ustanovení Pravidla 62D pro nepřiznání barvy ve dvanáctém zdvihu) a zdvih, v němž k nepřiznání barvy došlo, zůstává v platnosti.

## PRAVIDLO 64 - POSTUP PO DOKONANÉM NEPŘÍZNÁNÍ BARVY

### A. *Náprava po nepřiznání barvy*

Jestliže bylo nepřiznání barvy dokonané a zdvih, v němž došlo k nepřiznání barvy,

1. získal hráč, který se nepřiznání dopustil<sup>1</sup>, je po skončení sehrávky tento zdvih plus jeden z následujících zdvihů získaných provinilou stranou převeden ve prospěch neprovinilé strany.
2. nezískal hráč, který se nepřiznání dopustil, ale tento nebo některý následující zdvih provinilá strana získala, je po skončení sehrávky převeden jeden zdvih ve prospěch neprovinilé strany.

### B. *Není stanovena pokuta*

Náprava za dokonané nepřiznání barvy dle odstavce A se neuplatní, jestliže:

1. provinilá strana nezískala zdvih, v němž došlo k nepřiznání barvy, ani žádný další zdvih.
2. došlo k dalšímu nepřiznání stejné barvy stejným hráčem. Je možno použít Pravidlo 64C.
3. k nepřiznání barvy došlo opomenutím hrát odkrytou kartu ležící na stole nebo patřící do listu vyloženého na stole, včetně karty z listu tichého hráče.
4. na nepřiznání barvy bylo upozorněno poté, co hráč neprovinilé strany učinil hlášku v dalším rozdělení.
5. na nepřiznání barvy bylo upozorněno po skončení sestavy.
6. k nepřiznání barvy došlo ve dvanáctém zdvihu.
7. k nepřiznání barvy došlo na obou stranách ve stejném rozdělení.

### C. *Odpovědnost vedoucího za zachování rovnosti*

Jestliže po dokonání nepřiznání barvy, včetně takového, které nepodléhá nápravě, vedoucí usoudí, že neprovinilá strana není dostatečně odškodněna podle tohoto pravidla, má přidělit upravený výsledek.

## PRAVIDLO 65 - ŘAZENÍ ZDVIHŮ

### A. *Dokončený zdvih*

Po přidání čtyř karet ke zdvihu obrátí každý hráč svoji odehranou kartu lícem dolů před sebe na stůl.

### B. *Sledování získaných zdvihů*

1. Zdvih získaný vlastní stranou je otočen tak, aby karta podélně směřovala k partnerovi.
2. Zdvih získaný soupeři je otočen tak, aby karta podélně směřovala k soupeřům.
3. Hlavní hráč může požadovat, aby nesprávně otočená karta byla otočena podle odstavců 1 a 2. Tichý hráč nebo obránce mohou upozornit na nesprávně otočenou kartu, ale pro ně toto právo zaniká, jakmile je vyneseno k následujícímu zdvihu; pokud k upozornění dojde později, je možno použít Pravidlo 16B.

---

<sup>1</sup> Zdvih získaný tichým hráčem není pro účely tohoto pravidla považován za zdvih získaný hlavním hráčem.

C. *Uspořádání*

Každý hráč řadí odehrané karty tak, aby se částečně překrývaly a v pořadí, ve kterém byly odehrány, aby bylo možno rekapitulovat sehrávku po jejím skončení, je-li třeba určit počet zdvihů získaných oběma stranami nebo pořadí, v němž byly karty odehrány.

D. *Odsouhlasení výsledku*

Hráč by neměl porušit pořadí odehraných karet, dokud nedojde k odsouhlasení počtu získaných zdvihů. Hráč, který nedodrží toto pravidlo, ohrožuje své právo nárokovat získání sporných zdvihů a právo nárokovat (nebo vyvrátit) nepřiznání barvy.

## PRAVIDLO 66 - PROHLÍŽENÍ ZDVIHŮ

A. *Probíhající zdvih*

Hlavní hráč nebo obránce mají právo požadovat, aby všechny karty zahrané ke zdvihu zůstaly odkryté, dokud ještě neobrátil svou kartu lícem dolů a jejich strana nevynesla nebo nepřidala k dalšímu zdvihu.

B. *Vlastní karta zahraná ke zdvihu*

Dokud není vyneseno k dalšímu zdvihu, hlavní hráč nebo obránce si mohou prohlédnout svou kartu zahranou ke zdvihu, ale nesmí ji odkrýt.

C. *Odehrané zdvihy*

Od této chvíle až do skončení sehrávky nemohou být odehrané zdvihy prohlíženy (s výjimkou výslovného pokynu vedoucího; např. k ověření domnělého nepřiznání barvy).

D. *Po skončení sehrávky*

Po skončení sehrávky mohou být odehrané i neodehrané karty prohlíženy za účelem ověření domnělého nepřiznání barvy nebo k určení počtu získaných nebo ztracených zdvihů, ale žádný hráč by neměl manipulovat s jinými než svými kartami. Jestliže hráč před vyřešením případu smíchá své karty tak, že vedoucí nemůže ověřit potřebné skutečnosti, má vedoucí rozhodnout ve prospěch soupeřů.

## PRAVIDLO 67 - VADNÝ ZDVIH

A. *Dříve než obě strany zahrály k dalšímu zdvihu*

Jestliže hráč nepřidal ke zdvihu nebo zahrál ke zdvihu více než jednu kartu, a na nesrovnalost bylo upozorněno dříve, než obě strany zahrály k následujícímu zdvihu, musí být chyba napravena.

1. Jestliže hráč ke zdvihu nepřidal, napraví chybu přidáním právoplatné karty.
2. Jestliže hráč přidal ke zdvihu více karet, použije se Pravidlo 45E (Pátá karta hraná ke zdvihu) nebo Pravidlo 58B (Současné přidání karet z jednoho listu).

B. *Poté co obě strany zahrály k dalšímu zdvihu*

Jestliže bylo na vadný zdvih upozorněno až poté, co obě strany zahrály k následujícímu zdvihu, nebo vedoucí rozhodl, že některý zdvih musel být vadný (na základě toho, že hráč má příliš málo nebo příliš mnoho karet ve svém listu a odpovídající nesprávný počet odehraných karet), zjistí vedoucí, který zdvih je vadný. Při nápravě počtu karet by měl vedoucí postupovat takto:

1. Jestliže viník nepřidal kartu k vadnému zdvihu, vedoucí jej má požádat, aby chybějící kartu ukázal a umístil ji mezi již odehrané karty (tato karta neovlivňuje vlastnictví zdvihu), přičemž:

- a) Má-li viník kartu v barvě vynesené k vadnému zdvihu, musí mezi odehrané karty umístit vybranou kartu této barvy. Má se za to, že ve vadném zdvihu došlo k nepřiznání barvy, a je převeden jeden zdvih ve prospěch soupeřů podle Pravidla 64A2.
- b) Nemá-li viník kartu v barvě vynesené k vadnému zdvihu, zvolí jakoukoli kartu a umístí ji mezi odehrané karty. Má se za to, že ve vadném zdvihu došlo k nepřiznání barvy a je převeden jeden zdvih ve prospěch soupeřů podle Pravidla 64A2.

2.

- a) Jestliže viník přidal k vadnému zdvihu více než jednu kartu, vedoucí prohlédne odehrané karty a požádá viníka, aby mezi nimi ponechal tu, která byla vidět jako zahráná k vadnému zdvihu, a všechny nadbytečné karty<sup>1</sup> vrátil do svého listu. Nemůže-li vedoucí rozhodnout, kterou kartu bylo vidět, ponechá viník mezi odehranými kartami nejvyšší kartu, kterou mohl právoplatně zahrát k vadnému zdvihu. Vlastnictví vadného zdvihu se nemění.
- b) Karta vrácená do listu se považuje za kartu po celou dobu náležející do listu viníka a opomenutí přidat takovou kartu může znamenat nepřiznání barvy.

## PRAVIDLO 68 - NÁROK NEBO POSTOUPENÍ ZDVIHŮ

Aby prohlášení nebo jednání znamenalo nárok na zdvihy nebo postoupení zdvihů podle Pravidel, musí se vztahovat na jiné zdvihy než právě probíhající zdvih<sup>2</sup>. Týká-li se pozdějších zdvihů:

### A. *Definice nároku*

Jakékoli prohlášení ve smyslu, že soutěžící získá určitý počet zdvihů, je vznesením nároku na tyto zdvihy. Soutěžící také vznáší nárok na zdvihy, když navrhuje, aby sehračka byla ukončena, nebo když odkryje své karty (pokud není zřejmé, že nezamýšlel vznést nárok – např. když hlavní hráč odkryje své karty po zahajovacím výnosu mimo pořadí, použije se Pravidlo 54, nikoli toto pravidlo).

### B. *Definice postoupení zdvihů*

1. Jakékoli prohlášení ve smyslu, že soutěžící ztratí určitý počet zdvihů, je postoupením zdvihů; vznesení nároku na určitý počet zdvihů znamená postoupení zbývajících zdvihů, pokud nějaké zbývají. Hráč postupuje všechny zbývajcí zdvihy, jestliže složí svůj list.
2. Bez ohledu na odstavec 1, jestliže se obránce pokusí postoupit jeden nebo více zdvihů a jeho partner s tím okamžitě nesouhlasí, měl by být ihned přivolán vedoucí. Hra pokračuje. Karty, které při tom byly obránce odkryty, se sice nestávají pokutovými kartami, ale vzhledem k předané informaci z jejich odkrytí platí Pravidlo 16D a partner obránce nesmí takovou informaci využít.

<sup>1</sup> Vedoucí by se měl podle možností vyhnout odkrytí odehraných karet obránce, ale pokud dojde k odkrytí přebytečné karty, která má být vrácena do obránceva listu, stane se pokutovou kartou (viz Pravidlo 50).

<sup>2</sup> Pokud se vznesení nároku týká jen získání nebo ztracení právě probíhajícího zdvihu, hra pokračuje obvyklým způsobem. Karty odkryté nebo prozrazené obránce se nestávají pokutovými kartami, ale může použito Pravidlo 16 (Neoprávněná Informace), viz též Pravidlo 57A (Předčasné zahrání).

**C. *Objasnění nároku***

Nárok na zdvihy by měl být okamžitě doprovázen objasňujícím prohlášením, v jakém pořadí budou karty hrány nebo jaký plán sehrávky nebo obrany nárokovatel použije k získání nárokovaných zdvihů.

**D. *Hra končí***

Po vznesení nároku nebo postoupení hra končí (ale viz Pravidlo 70D3). Jsou-li nárok nebo postoupení přijaty, použije se Pravidlo 69. Vznese-li kterýkoli hráč (včetně tichého hráče) proti nároku námitku, musí být okamžitě přivolán vedoucí a použije se Pravidlo 70. Do příchodu vedoucího nesmí být podniknuta žádná akce.

## **PRAVIDLO 69 - PŘIJATÝ NÁROK NEBO POSTOUPENÍ**

**A. *Přijatý nárok nebo postoupení***

Soupeřův nárok nebo postoupení jsou přijaty, jestliže soutěžící souhlasí s nárokem a nevznese námitku před tím, než jeho strana učiní hlášku v následujícím rozdání, nebo před koncem sestavy, pokud nastane dříve. Výsledek rozdání platí stejně, jako by nárokované nebo postoupené zdvihy byly získány nebo ztraceny ve hře.

**B. *Rozhodnutí vedoucího***

Přijetí nároku nebo postoupení podle odstavce A je možné odvolat během opravné lhůty podle Pravidla 79C, pokud hráč souhlasil se ztrátou zdvihu, který:

1. jeho strana ve skutečnosti získala, nebo
2. by jeho strana pravděpodobně získala, kdyby sehračka pokračovala.

Výsledek rozdání je změněn tak, že je příslušný zdvih převeden jeho straně.

## **PRAVIDLO 70 - SPORNÝ NÁROK NEBO POSTOUPENÍ**

**A. *Obecná pravidla***

Při rozhodování o sporném nároku nebo postoupení určí vedoucí výsledek rozdání co nejspravedlivěji pro obě strany, avšak jakákoli pochybnost má být posouzena proti nárokovateli. Vedoucí postupuje podle následujících odstavců:

**B. *Opakování objasňujícího prohlášení***

1. Vedoucí požádá nárokovatele, aby zopakoval objasňující prohlášení, které učinil v okamžiku nároku.
2. Poté vedoucí vyslechne námitky soupeřů proti nároku (vedoucí ale bere v úvahu vše, nejen námitky soupeřů).
3. Vedoucí může požádat hráče, aby své zbývající karty vyložili lícem vzhůru na stůl.

**C. *Soupeřům zbývá trumf***

Zbývá-li trumf v listě některého ze soupeřů nárokovatele, má vedoucí přidělit zdvih nebo zdvihy soupeři, pokud:

1. se nárokovatel o trumfu nezmínil, a
2. je možné, že si nárokovatel v okamžiku nároku nebyl vědom, že v soupeřově listu zůstal trumf, a

3. tento trumf může získat zdvih nějakou normální<sup>1</sup> hrou.

#### *D. Postup vedoucího*

1. Vedoucí nemá přijmout od nárokovatele žádný úspěšný způsob hry neobsažený v původním objasňujícím prohlášení, existuje-li jiný normální způsob hry, který by byl méně úspěšný.
2. Vedoucí nepřijme jakoukoli část nároku obránce, která závisí na tom, že jeho partner vybere určité zahrání z několika možných normálních zahrání.
3. Podle Pravidla 68D by měla sehrávka vznesením nároku skončit, ale pokud po vznesení nároku k nějakému zahrání došlo, může být uznáno jako součást objasňujícího prohlášení. Vedoucí může vzít toto zahrání v úvahu jako důkaz pravděpodobného způsobu další hry nárokovatele a/nebo přesnosti nároku.

#### *E. Neuvedený způsob hry*

1. Vedoucí nemá přijmout žádný způsob hry, neuvedený v objasňujícím prohlášení nárokovatele, při kterém úspěch závisí na tom, že určitou kartu má určitý soupeř, s výjimkou případu, že některý soupeř nepřiznal barvu této karty již před vznesením nároku, nebo by nepřiznal barvu později při jakémkoliv normálním způsobu hry, nebo by nepoužití takového způsobu hry bylo iracionální.
2. Regulační orgán může určit způsob, jakým má vedoucí předpokládat odehrání karet v barvě (např. „odshora“) v případě, že objasňující prohlášení nároku toto neobsahovalo (ale vždy se řídí ostatními požadavky tohoto pravidla).

## **PRAVIDLO 71 - POSTOUPENÍ ZRUŠENO**

Přijaté postoupení musí zůstat v platnosti s výjimkou případů, kdy v opravné lhůtě stanovené podle Pravidla 79C má vedoucí postoupení zrušit:

1. jestliže hráč postoupil zdvih, který jeho strana ve skutečnosti získala, nebo
2. jestliže hráč postoupil zdvih, který by jeho strana nemohla ztratit žádným normálním způsobem sehrání zbývajících karet.

Výsledek rozdání je změněn a takový zdvih je převeden ve prospěch jeho strany.

## **PRAVIDLO 72 - OBECNÉ ZÁSADY**

#### *A. Dodržování pravidel*

Bridžové soutěže by se měly konat za přísného dodržování Pravidel. Hlavním cílem soutěžících je dosáhnout lepšího výsledku než jiní soutěžící při dodržování všech předpisů a etických norem stanovených Pravidly.

#### *B. Porušení pravidel*

1. Hráč nesmí úmyslně porušit pravidla ani v případě, že je ochoten se podrobit předepsané nápravě.
2. Hráč není povinen upozornit na porušení pravidel, kterého se dopustila jeho strana (viz však Pravidlo 20F ohledně chybného vysvětlení a Pravidla 62A, 79A2).

---

<sup>1</sup> Pro účely Pravidel 70 a 71 „normální“ zahrnuje i hru nepozornou nebo horší, než odpovídá úrovni dotyčného hráče.

3. Hráč se nesmí snažit skrýt porušení pravidel, např. úmyslným opakováním nepřiznání barvy, ukrytím karty, s níž se dopustil nepřiznání barvy, nebo předčasným smícháním karet.

## PRAVIDLO 73 - KOMUNIKACE MEZI PARTNERY

### A. *Správný způsob komunikace mezi partnery*

1. Komunikace mezi partnery během dražby a sehrávky má probíhat výlučně prostřednictvím hlášek a zahrání.
2. Správná forma hlášek a zahrání

Hlášky a zahrání by měly být prováděny bez zvláštního důrazu, zvláštního způsobu provedení nebo modulace hlasu, nepatřičného váhání nebo spěchu. Regulační orgán může předepsat povinné přestávky v dražbě a v sehrávce, např. v prvním dražebním kole, po upozornění na dražbu skokem nebo v prvním zdvíhu.

### B. *Nevhodná komunikace mezi partnery*

1. Partneři nemají komunikovat pomocí způsobu, jakým jsou hlášky nebo zahrání prováděny, poznámek ke hře nebo nepatřičných gest, kladení nebo nekladení dotazů soupeřům, alertování a vysvětlení poskytnutých nebo neposkytnutých k alertovaným hláškám.
2. Nejhorším možným přestupkem je výměna informací jinými předem dohodnutými metodami komunikace, než dovolují Pravidla.

### C. *Hráč obdrží neoprávněnou informaci od partnera*

Obdrží-li hráč neoprávněnou informaci od partnera, například z poznámky, dotazu, vysvětlení, gesta, zvláštního způsobu provedení, nepřiměřeného důrazu, zabarvení hlasu, spěchu nebo váhání, neočekávaného<sup>1</sup> alertování nebo nealertování, musí se pečlivě vyhnout využití této neoprávněné informace ve svůj prospěch.

### D. *Změna tempa nebo způsobu provedení*

1. Je žádoucí, i když ne vždy potřebné, aby hráči udržovali stálé tempo a stejný způsob provedení hlášek a zahrání. Hráči by měli být obzvláště opatrní v situacích, kdy by změna mohla přinést prospěch jejich straně. Změna tempa nebo způsobu provedení jako taková není porušením Pravidel. Vyvození závěrů ze změny tempa je povoleno pouze soupeřům a na jejich vlastní nebezpečí.
2. Hráč se nesmí pokusit zmýlit soupeře poznámkou nebo gestem, spěchem nebo váháním při hlášce nebo přidání (jakým je váhání před přidáním singla), způsobem, jakým jsou hláška nebo zahrání provedeny nebo jakoukoli úmyslnou odchylkou od správného postupu.

### E. *Klamání*

Hráč se smí pokusit zmýlit soupeře klamavou hláškou nebo zahráním (pokud toto klamání není součástí utajených partnerských dohod, ani není partnerovi známo ze zkušeností při společné hře).

### F. *Porušení pravidel*

Poškodí-li porušení zásad podle tohoto pravidla soupeře a vedoucí dojde k závěru, že neprovinilý hráč vyvodil špatný závěr z poznámky, způsobu chování, rychlosti akce apod.,

---

<sup>1</sup> tj. neočekávaný vzhledem k přesvědčení hráče o významu jeho akce.



kteřé učinil soupeř, jenž k nim neměl oprávněný bridžový důvod, ale mohl při své akci vědět, že mu může přinést prospěch, má přidělit upravený výsledek (viz Pravidlo 12C).

## PRAVIDLO 74 - CHOVÁNÍ A ETIKETA

### A. *Správný přístup*

1. Hráč by se měl vždy chovat zdvořile.
2. Hráč by se měl pečlivě vyhýbat jakýmkoli poznámkám nebo akcím, které by mohly způsobit nevoli nebo rozpaky jinému hráči nebo by mohly jinému hráči kazit požitky ze hry.
3. Každý hráč by měl dodržovat jednotný, předepsaný postup při hláškách a zahráních.

### B. *Etiketa*

Hráč by se měl ze zdvořilosti vyvarovat uvedených jednání:

1. nevěnovat dostatečnou pozornost hře.
2. svévolně komentovat dražbu a sehrávku.
3. vyjmout kartu z listu dříve, než je na řadě ke hře.
4. prodlužovat zbytečně sehrávku (pokračovat v sehrávce, ačkoliv ví, že všechny zdvihy jsou jeho) za účelem vyvedení soupeře z míry.
5. přivolávat a oslovovat vedoucího způsobem, který je nezdvořilý vůči vedoucímu nebo ostatním soutěžícím.

### C. *Porušení správných postupů*

Příklady porušení správných postupů:

1. používání různých označení pro stejnou hlášku.
2. naznačování souhlasu nebo nesouhlasu s hláškou nebo zahráním.
3. naznačování předpokladu nebo úmyslu získat nebo ztratit zdvih, který není dokončen.
4. komentář nebo zvláštní chování během dražby nebo sehrávky, které mají za cíl např. upozornit na významnou okolnost nebo na počet ještě potřebných zdvihů.
5. záměrné pozorování soupeře během dražby nebo sehrávky i pozorování jeho listu za účelem zahlédnutí jeho karet nebo místa, odkud vytáhl kartu (není ale nevhodné postupovat na základě informace získané z neúmyslně zahlédnuté karty soupeře<sup>1</sup>).
6. projevování zřejmého nezájmu o výsledek rozdání (např. složením karet).
7. změny normálního tempa dražby nebo sehrávky za účelem vyvedení soupeře z míry.
8. bezdůvodné opuštění stolu před koncem sestavy.

## PRAVIDLO 75 - CHYBNÉ VYSVĚTLENÍ NEBO CHYBNÁ HLÁŠKA

Povinnosti hráčů (a vedoucího) po vysvětlení, které soupeře uvádí v omyl, ukazuje následující příklad:

---

<sup>1</sup> viz Pravidlo 73D2, pokud je možné, že hráč ukázal své karty úmyslně.

Sever zahájil 1BT a Jih, který má slabý list s dlouhými káry, dražil 2 kára jako konečnou hlášku. Sever ale na dotaz Západu vysvětlí, že dražba Jihu je silný, umělý dotaz na drahé barvy.

**A. Chyba znamená předání neoprávněné informace**

Bez ohledu na to, zda je vysvětlení Severu správným popisem partnerské dohody nebo ne, Jih z vysvětlení ví, že jeho hláška 2 kára byla špatně interpretována. Tato znalost je „neoprávněnou informací“ (viz Pravidlo 16A) a Jih musí být opatrný, aby ji nevyužil ve svůj prospěch (viz Pravidlo 7C). (Pokud to učiní, má vedoucí přidělit upravený výsledek.) Např. když Sever draží 2BT, dostává Jih neoprávněnou informaci, že hláška pouze popírá čtyřlíst v drahé barvě. Povinností Jihu je ale pokračovat tak, jako kdyby Sever ukazoval maximum a vyzýval do hry proti slabé odpovědi.

**B. Chybné vysvětlení**

Partnerská dohoda je, že 2 kára je přirozená konečná hláška; chyba byla ve vysvětlení Severu. Toto vysvětlení je porušením Pravidel, protože strana Východ-Západ má právo na přesný popis dohody strany Sever-Jih (když toto porušení Pravidel způsobí poškození strany Východ-Západ, má vedoucí přidělit upravený výsledek). Pokud si později Sever uvědomí svou chybu, musí okamžitě upozornit vedoucího. Dokud probíhá dražba, nesmí Jih udělat žádnou akci k opravě chybného vysvětlení. Stane-li se Jih po konečném pasu hlavním nebo tichým hráčem, měl by přivolat vedoucího a musí nabídnout opravu chybného vysvětlení. Stane-li se Jih obráncem, přivolá vedoucího a opraví vysvětlení po skončení sehrávky.

**C. Chybná hláška**

Partnerská dohoda je, jak bylo vysvětleno - 2 kára jsou silná a umělá hláška; chyba byla v hlášce Jihu. Nejedná se o porušení Pravidel, protože Východ-Západ dostali přesný popis dohody Sever-Jih, nemají nárok na přesný popis listů linky Sever-Jih. (Bez ohledu na poškození má vedoucí ponechat výsledek v platnosti. Pokud ale nemá důkaz o opaku, předpokládá spíše chybné vysvětlení než chybnou hlášku.) Jih nesmí v daném okamžiku opravit vysvětlení Severu ani upozornit vedoucího a nemá povinnost to učinit později.

## PRAVIDLO 76 - DIVÁCI

**A. Dozor**

1. V hrací místnosti<sup>1</sup> podléhá divák doзору vedoucího podle propozic soutěže.
2. Regulační orgán a organizátor soutěže, kteří poskytují možnost elektronicky přenášet průběh soutěží, mohou stanovit podmínky, za kterých je možné takový přenos sledovat, a předepsat chování pro diváky. (Divák nesmí komunikovat s hráčem v průběhu sestavy.)

**B. U stolu**

1. Divák se nesmí dívat na list více než jednoho hráče, pokud to není povoleno propozicemi soutěže.
2. Divák nesmí projevit žádnou reakci na probíhající dražbu nebo sehrávku během hry.
3. Během sestavy se divák musí vyhnout nevhodnému chování a poznámkám všeho druhu, nesmí konverzovat s hráčem.
4. Divák nesmí hráče žádným způsobem rušit.

---

<sup>1</sup> Hrací místnost zahrnuje všechny prostory, v nichž se mohou hráči pohybovat v průběhu soutěže, které se účastní. Propozice soutěže mohou stanovit přesnější omezení

5. Divák u stolu nemá upozornit na jakýkoli aspekt hry.

*C. Účast*

1. Divák v hrací místnosti se může vyjádřit ke skutečnostem nebo pravidlům jen tehdy, je-li o to požádán vedoucím.
2. Regulační orgán a organizátor soutěže mohou stanovit způsob řešení nesrovnalostí způsobených diváky.

*D. Status*

Každá osoba v hrací místnosti, kromě hráčů a organizátorů soutěže, má status diváka, pokud vedoucí neurčí jinak.

**PRAVIDLO 77 - TABULKA SAZEB SOUTĚŽNÍHO BRIDŽE****SAZBA ZA ZDVIHY**

Je získána stranou hlavního hráče, je-li závazek splněn.

JSOU-LI TRUMFY:	TREFY	KÁRA	SRDCE	PIKY
Za každý vydražený a splněný zdvih				
Nekontrovaný	20	20	30	30
Kontrovaný	40	40	60	60
Rekontrovaný	80	80	120	120

V BEZTRUMFOVÉM ZÁVAZKU:			
	Nekontrovaný	kontrovaný	rekontrovaný
Za první vydražený a splněný zdvih	40	80	160
Za každý další zdvih	30	60	120

Dosažení 100 a více bodů za zdvihy v jednom rozdání tvoří HRU.  
Dosažení méně než 100 bodů za zdvihy v jednom rozdání je ČÁSTEČNÝ ZÁVAZEK.

**PRÉMIE**

Dosažené stranou hlavního hráče

**SLEMY**

Za splnění slemu:	V 1.hře	Ve 2.hře
Malý slem (12 zdvihů) vydražený a splněný	500	750
Velký slem (13 zdvihů) vydražený a splněný	1000	1500

**NADZDVIHY**

Za každý NADZDVIH (zdvih získaný nad závazek)	V 1.hře	Ve 2.hře
	hodnota zdvihu	hodnota zdvihu
Nekontrovaný		
Kontrovaný	100	200
Rekontrovaný	200	400

**PRÉMIE ZA HRU, ČÁSTEČNÝ ZÁVAZEK, SPLNĚNÍ ZÁVAZKU**

Za splnění HRY ve druhé hře	500
Za splnění HRY v první hře	300
Za splnění ČÁSTEČNÉHO ZÁVAZKU	50
Za splnění kontrovaného závazku	50
Za splnění rekontrovaného závazku	100

**POKUTY ZA PÁDY**

Získané soupeřem hlavního hráče, není-li závazek splněn.  
PÁDY = Zdvihy které hlavnímu hráči chybí ke splnění závazku

	V 1.hře		Ve 2.hře		Ktr.	Rekr.
	Nektr.	Ktr.	Rekr.	Nektr.		
Za první pád	50	100	200	100	200	400
Za každý další pád	50	200	400	100	300	600
Navíc: za čtvrtý a každý další pád	0	100	200	0	0	0

Pokud všichni čtyři hráči pasují (viz Pravidlo 22) každá strana získá nulový výsledek.

## PRAVIDLO 78 - ZPŮSOBY HODNOCENÍ VÝSLEDKŮ

### A. *Hodnocení soutěžními body*

Při hodnocení soutěžními body je každý soutěžící oceněn podle srovnání svého výsledku s výsledky ostatních soutěžících, kteří sehráli stejné rozdání. Získá 2 jednotky (soutěžní body nebo poloviny soutěžních bodů) za každý výsledek, který je horší než jeho, 1 jednotku za shodný výsledek a nezíská žádný soutěžní bod za výsledek, který je lepší než jeho.

### B. *Hodnocení mezinárodními soutěžními body (IMP)*

Při hodnocení mezinárodními soutěžními body se rozdíl mezi dvěma výsledky každého rozdání vyjádřený v prostých bodech převádí na mezinárodní soutěžní body (IMP) podle uvedené převodní tabulky:

Rozdíl v bodech	IMP	Rozdíl v bodech	IMP	Rozdíl v bodech	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	3000–3490	22
270–310	7	1100–1290	15	3500–3990	23
320–360	8	1300–1490	16	4000 a více	24

### C. *Hodnocení prostým součtem bodů*

Při hodnocení prostým součtem bodů obdrží každý soutěžící celkový součet prostých bodů ze všech odehraných rozdání.

### D. *Podmínky soutěže*

Jestliže to schválí regulační orgán, je možné použít i jiné způsoby hodnocení výsledků (např. hodnocení vítěznými body – VP). Organizátor soutěže by měl zveřejnit propozice soutěže s dostatečným předstihem. Propozice by měly obsahovat podrobnosti týkající se podmínek účasti, způsobu hodnocení, stanovení vítězů a pořadí, způsobu řešení rovností apod. Propozice nesmí být v rozporu s Pravidly a předpisy a měly by obsahovat veškeré informace požadované regulačním orgánem. Měly by být dostupné soutěžícím.

## PRAVIDLO 79 - ZÍSKANÉ ZDVIHY

### A. *Odsouhlasení počtu získaných zdvihů*

1. K odsouhlasení počtu získaných zdvihů má dojít před uložením všech čtyř listů zpět do krabice.
2. Hráč nesmí vědomě přijmout skóre za zdvih, který jeho strana nezískala, ani postoupení zdvihů, který jeho soupeři nemohli ztratit.

### B. *Neshoda v počtu získaných zdvihů*

Nedojde-li ke shodě, musí být přivolán vedoucí, načež:

1. Vedoucí zjistí, zda došlo k nároku nebo postoupení, a pokud ano, použije Pravidlo 69.

2. Nedošlo-li k nároku nebo postoupení, vedoucí rozhodne, jaký výsledek má být zaznamenán. Není-li vedoucí přivolán před koncem kola, rozhodne v souladu s odstavcem C nebo podle Pravidla 87, ale není povinen zvyšovat skóre některé strany.

**C. Chyba ve výsledku**

1. Chyba při výpočtu nebo při záznamu odsouhlaseného výsledku, ať už provedená hráčem, nebo skórerem, může být opravena před uplynutím opravné lhůty určené organizátorem soutěže. Pokud organizátor soutěže nestanoví delší lhůtu<sup>1</sup>, opravná lhůta končí 30 minut po zpřístupnění oficiálních výsledků hráčům ke kontrole.
2. Propozice mohou počítat s okolnostmi, za kterých je umožněno opravit chybu výpočtu po skončení opravné lhůty, dojdou-li vedoucí i organizátor soutěže k nepochybnému závěru, že záznam byl chybný.

## PRAVIDLO 80 - PŘEDPISY A ORGANIZACE

**A. Regulační orgán**

1. Regulační orgán podle Pravidel je
  - a) Světová Bridžová Federace (WBF) pro jí pořádané světové turnaje a soutěže.
  - b) řídicí organizace pro příslušnou zónu pro turnaje a soutěže konané pod její záštitou. Pro Evropu je to Evropská Bridžová Liga (EBL).
  - c) národní bridžová organizace pro veškeré ostatní turnaje a soutěže, které se konají na jejím území. Pro Českou republiku je to Český bridžový svaz (ČBS).
2. Regulační orgán má práva a povinnosti uvedené v Pravidlech.
3. Regulační orgán může postoupit své pravomoci (při zachování plné odpovědnosti za jejich uplatnění) nebo je může přenést (pak již odpovědnost za jejich uplatnění nemá).

**B. Organizátor soutěže**

1. Regulační orgán může jmenovat instituci, pojmenovanou „organizátor soutěže“, která je podle požadavků regulačního orgánu a Pravidel odpovědná za organizaci a přípravu turnaje nebo soutěže. Pravomoci a povinnosti organizátora soutěže mohou být dále postoupeny, ale odpovědnost za jejich výkon je zachována. Regulační orgán a organizátor soutěže mohou být stejná instituce.
2. Pravomoci a povinnosti organizátora soutěže zahrnují:
  - a) Určení vedoucího soutěže. Není-li vedoucí soutěže určen, mají hráči sami mezi sebou určit osobu, která bude plnit jeho povinnosti.
  - b) Včasné zajištění potřeb soutěže, včetně hrací místnosti, hracích pomůcek a všech logistických požadavků.
  - c) Určení data a času konání každého kola soutěže.
  - d) Určení podmínek účasti v soutěži.
  - e) Stanovení podmínek pro dražbu a sehrávku v souladu s Pravidly a dalších zvláštních požadavků (jako např. použití zástěn, kde mohou být odlišné postupy nápravy těch nesrovnalostí, o kterých vědí jen hráči na jedné straně zástěny).
  - f) Zveřejnění doplňujících pravidel, která nejsou v rozporu s Pravidly.

---

<sup>1</sup> Pokud to zvláštní podstata soutěže vyžaduje, může být stanovena kratší lhůta.

- g)
- i. Jmenování<sup>1</sup> pomocníků vedoucího.
  - ii. Jmenování dalších odpovědných osob a určení jejich povinností a odpovědnosti.
- h) Přijímání přihlášek do soutěže a zveřejnění seznamu přihlášených.
- i) Zajištění vhodných podmínek pro hru a seznámení soutěžících s nimi.
- j) Sesbírání zápisových formulářů, výpočet výsledků a sestavení oficiální výsledkové listiny.
- k) Zabezpečení možnosti podat odvolání podle Pravidla 93.
- l) Veškeré další pravomoci a povinnosti uvedené v Pravidlech.

## PRAVIDLO 81 - VEDOUcí SOUTĚŽE

### A. Úřední postavení

Vedoucí soutěže je oficiálním představitelem organizátora soutěže.

### B. Omezení a odpovědnost

1. Vedoucí má zodpovědnost za technickou stránku řízení soutěže v místě konání. Má pravomoc napravit jakékoli opomenutí organizátora soutěže.
2. Vedoucí uplatňuje Pravidla a je vázán Pravidly a doplňujícími předpisy, vyhlášenými podle Pravidel.

### C. Povinnosti a pravomoci vedoucího

Vedoucí (nikoli hráči) odpovídá za nápravu nesrovnalostí a náhradu za poškození. Povinnosti a pravomoci vedoucího dále zahrnují:

1. udržovat disciplínu a zajistit řádný průběh hry.
2. uplatňovat a vykládat Pravidla a seznamovat hráče s jejich právy a povinnostmi, které z Pravidel vyplývají.
3. napravit chybu nebo nesrovnalost, o které se jakýmkoli způsobem dozví před uplynutím opravné lhůty podle Pravidla 79C.
4. stanovit nápravu, pokud ji Pravidla předepisují, a uplatňovat pravomoci, které mu dávají Pravidla 90 a 91.
5. na základě žádosti neprovinilé strany podle vlastního uvážení prominout nápravu nesrovnalosti.
6. řešit spory.
7. předkládat záležitosti příslušným výborům a komisím.
8. z pověření organizátora soutěže zveřejňovat oficiální výsledky a provádět další činnosti, které na něj organizátor soutěže postoupí.

---

<sup>1</sup> Je normální, že vedoucí soutěže přebírá odpovědnost za některé nebo všechny činnosti stanovené pro organizátora soutěže.

D. *Postoupení povinností*

Vedoucí může postoupit libovolné povinnosti na své pomocníky, ale nezabývá se tím odpovědností za správný výkon těchto povinností.

## PRAVIDLO 82 - NÁPRAVA PROCEDURÁLNÍCH CHYB

A. *Povinnost vedoucího*

Povinností vedoucího je napravovat procedurální chyby a zabezpečit chod hry způsobem neodporujícím Pravidlům.

B. *Náprava chyby*

K nápravě procedurální chyby může vedoucí:

1. přidělit upravený výsledek podle Pravidel.
2. nařídít, odložit nebo zrušit sehrání dotyčného rozdání.
3. použít další pravomoci, které mu dávají Pravidla.

C. *Chyba vedoucího*

Učiní-li vedoucí soutěže rozhodnutí, které později uzná za nesprávné, a žádná náprava již neumožňuje normální hodnocení rozdání, přidělí oběma stranám upravený výsledek, jako by se žádná strana neprovinila.

## PRAVIDLO 83 - UPOZORNĚNÍ NA PRÁVO NA ODVOLÁNÍ

Domnívá-li se vedoucí, že připadá v úvahu revize jeho rozhodnutí, týkající se určité skutečnosti nebo jeho volného rozhodování, má upozornit soutěžícího na jeho právo na odvolání nebo sám může přednést záležitost příslušnému výboru.

## PRAVIDLO 84 - ROZHODOVÁNÍ O NEROZPORNÝCH SKUTEČNOSTECH

Je-li vedoucí přivolán rozhodnout podle pravidel nebo předpisů na základě odsouhlasených faktů, rozhodne následovně:

A. *Žádná náprava*

Nepředepisují-li Pravidla nápravu a nedávají-li Pravidla možnost uplatnit volné rozhodování, požádá vedoucí hráče, aby pokračovali v dražbě nebo v sehrávce.

B. *Náprava podle Pravidel*

V případě, kdy Pravidla stanovují nápravu nesrovnalosti, stanoví vedoucí tuto nápravu a zajistí její provedení.

C. *Právo volby hráče*

Pokud Pravidla dávají hráči možnost volby, vysvětlí vedoucí všechny možnosti a dohlédne na výběr možnosti a její uplatnění.

D. *Právo rozhodnutí vedoucího*

Vedoucí vyřeší jakoukoli pochybnost ve prospěch neprovinilé strany. Dbá na dosažení rovnosti. Pokud je podle názoru vedoucího pravděpodobné, že neprovinilá strana byla poškozena nesrovnalostí, za kterou Pravidla nestanovují nápravu, má přidělit upravený výsledek (viz Pravidlo 12).



## PRAVIDLO 85 - ROZHODOVÁNÍ O ROZPORNÝCH SKUTEČNOSTECH

Je-li vedoucí přivolán rozhodnout podle pravidel nebo předpisů na základě rozporných faktů, postupuje následovně:

**A. Vedoucí zjistil skutečnosti**

1. Při zjišťování skutečností oceňuje vedoucí pravděpodobnost všech verzí událostí a na jejich základě si má vytvořit svůj pohled na průběh událostí u stolu.
2. Jestliže vedoucí dospěl k závěru, že zjistil potřebné skutečnosti, rozhodne stejným způsobem jako podle Pravidla 84.

**B. Skutečnosti nebyly zjištěny**

Není-li vedoucí schopen zjistit potřebné skutečnosti, učiní rozhodnutí, které umožní pokračovat ve hře.

## PRAVIDLO 86 - V SOUTĚŽI DRUŽSTEV A PODOBNÝCH SOUTĚŽÍCH

**A. Průměrný výsledek při hodnocení pomocí IMP**

Jestliže vedoucí přidělí umělý upravený výsledek jako "průměrné plus" nebo "průměrné minus" v soutěži hodnocené pomocí IMP, je tento výsledek +3 IMP a -3 IMP. Se souhlasem regulačního orgánu může organizátor soutěže tyto hodnoty změnit.

**B. Nerovnovážený upravený výsledek, vyřazovací soutěž**

Jestliže vedoucí přidělí soutěžícím ve vyřazovací soutěži upravené výsledky, které nejsou v rovnováze (viz Pravidlo 12C), je výsledek z rozdání vypočten pro každého soutěžícího zvlášť. Oběma soutěžícím je pak přidělen průměr z těchto výsledků.

**C. Náhrada rozdání**

Vedoucí nemá uplatnit pravomoc danou Pravidlem 6 nechat znovu zamíchat a rozdat rozdání, jestliže by některému soutěžícímu v tomto zápase mohl být znám výsledek zápasu bez tohoto rozdání. Namísto toho přidělí upravený výsledek.

**D. Výsledek získaný u jiného stolu**

Pokud vedoucí přidělí upravený výsledek v soutěži družstev (s výjimkou použití Pravidla 6D2) a mezi stejnými soutěžícími u druhého stolu bylo dosaženo<sup>1</sup> právoplatného výsledku, může vedoucí přidělit upravený výsledek v IMP nebo v prostých bodech. Měl by tak učinit, pokud je tento výsledek výhodný pro neprovinilou stranu.

## PRAVIDLO 87 - VADNÁ KRABICE

**A. Definice**

Krabice je považována za vadnou, jestliže vedoucí zjistí, že do krabice byla nesprávně uložena karta (nebo více karet), nebo že se liší označení rozdávajícího nebo stavu her na kopii stejné krabice, a proto soutěžící, jejichž výsledky měly být vzájemně porovnávány, nehráli identické rozdání.

---

<sup>1</sup> Jestliže rozdání mezi stejnými soutěžícími u druhého stolu již začalo, může být dokončeno.

**B. Výpočet výsledku**

Před výpočtem výsledku vadné krabice vedoucí co nejpřesněji zjistí, které výsledky byly dosaženy se správným rozdáním a které s rozdáním v porušeném stavu. Výsledky podle toho rozdělí do skupin a hodnotí každou skupinu samostatně podle předpisu z propozic soutěže. Při neexistenci příslušného předpisu zvolí vedoucí vlastní způsob řešení a zveřejní ho.

## **PRAVIDLO 88 - ODŠKODNĚNÍ**

Viz Pravidlo 12C2.

## **PRAVIDLO 89 - NÁPRAVA V SOUTĚŽÍCH JEDNOTLIVCŮ**

Viz Pravidlo 12C3.

## **PRAVIDLO 90 - PROCEDURÁLNÍ POKUTY**

**A. Pravomoc vedoucího**

Vedoucí kromě stanovování náprav nesrovnalostí podle Pravidel může také udělovat pokuty za přestupky, které neúměrně zdržují nebo narušují hru, působí nepříjemnost ostatním hráčům, porušují správný postup nebo mají za následek přidělení upraveného výsledku u jiného stolu.

**B. Přestupky podléhající procedurální pokutě**

Následující seznam je příkladem přestupků, podléhajících procedurální pokutě (výčet neobsahuje všechny přestupky):

1. příchod soutěžícího po stanoveném začátku soutěže.
2. neúměrně pomalá hra.
3. diskuse o dražbě, sehrávce nebo výsledku rozdání, která může být zaslechnuta u jiného stolu.
4. neoprávněné porovnávání výsledků s jiným soutěžícím.
5. dotýkání se karet jiného hráče nebo manipulace s nimi (viz Pravidlo 7).
6. vložení jedné nebo více karet do nesprávné přihrádky krabice.
7. chyby v postupu (např. opomenutí spočítat karty, sehrání nesprávné krabice apod.), které mají za následek přidělení upraveného výsledku některému soutěžícímu.
8. odmítnutí neprodleně se podřídit turnajovým předpisům nebo pokynům vedoucího.

## **PRAVIDLO 91 - POKUTOVÁNÍ NEBO VYLOUČENÍ**

**A. Pravomoc vedoucího**

Pro výkon své povinnosti udržovat pořádek a kázeň je vedoucí oprávněn udělovat disciplinární pokuty v soutěžních bodech nebo vyloučit soutěžícího z daného kola nebo jeho části. Rozhodnutí vedoucího je v tomto bodě konečné a nemůže být zrušeno odvolacím výborem (viz Pravidlo 93B3).

*B. Právo na diskvalifikaci*

Se souhlasem organizátora soutěže má vedoucí právo ze závažných důvodů hráče diskvalifikovat.

## **PRAVIDLO 92 - PRÁVO NA ODVOLÁNÍ**

*A. Právo soutěžícího*

Soutěžící nebo kapitán (v případě družstva) se mohou odvolat proti každému rozhodnutí, které vedoucí učinil u jejich stolu. Pokud je odvolání považováno za bezdůvodné, může podléhat sankcím dle propozic.

*B. Lhůta pro odvolání*

Pokud organizátor soutěže neurčí jinou lhůtu, právo žádat rozhodnutí nebo odvolat se proti rozhodnutí vedoucího vyprší 30 minut po zpřístupnění oficiálních výsledků ke kontrole.

*C. Způsob odvolání*

Všechna odvolání mají být podána prostřednictvím vedoucího.

*D. Souhlas s odvoláním*

Odvolání nemá být přijato, pokud:

1. v párové soutěži některý hráč z dvojice s podáním nesouhlasí (netýká se soutěží jednotlivců, kde odvolávající se hráč nemusí mít souhlas svého partnera), nebo
2. v soutěži družstev s podáním nesouhlasí kapitán družstva.

## **PRAVIDLO 93 - POSTUP PŘI ODVOLÁNÍ**

*A. Odvolací výbor není ustaven*

Není-li ustaven odvolací výbor, nebo nemůže působit bez narušení průběhu soutěže, má vyslechnout všechna odvolání hlavní vedoucí soutěže a rozhodne o nich.

*B. Odvolací výbor je ustaven*

Je-li odvolací výbor ustaven:

1. Odvolání nebo jejich části, které se týkají výlučně Pravidel nebo propozic, má vyslechnout a rozhodnout hlavní vedoucí soutěže. Proti jeho rozhodnutí je možné se odvolat k odvolacímu výboru.
2. Všechna ostatní odvolání má hlavní vedoucí soutěže předat k rozhodnutí odvolacímu výboru.
3. Při rozhodování o odvolání disponuje odvolací výbor všemi pravomocemi, jež tato Pravidla dávají vedoucímu s tím, že odvolací výbor nesmí zrušit rozhodnutí vedoucího na základě Pravidel nebo propozic nebo v jeho disciplinární pravomoci (Pravidlo 91). (Odvolací výbor může vedoucímu doporučit, aby své rozhodnutí změnil.)

*C. Další možnosti odvolání*

1. Regulační orgán může stanovit postup pro další odvolání v případě, že byly vyčerpány výše popsané opravné postupy. Každé takové odvolání, je-li považováno za bezdůvodné, může podléhat sankcím podle předpisu.
2. Vedoucí nebo odvolací výbor mohou případ předat ke konečnému rozhodnutí regulačnímu orgánu. Rozhodnutí regulačního orgánu je pak konečné.
- 3.

- a) Bez ohledu na odstavce 1 a 2 výše, může regulační orgán v případech, kdy to má zásadní význam pro průběh soutěže, delegovat odpovědnost za konečné řešení odvolání na příslušný odvolací výbor turnaje, jehož rozhodnutí je pak konečné.
- b) S podmínkou patřičného oznámení změny soutěžícím může regulační orgán schválit vynechání nebo modifikaci některých stupňů odvolacího procesu podle Pravidel<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> *Regulační orgán je odpovědný za dodržení všech národních zákonů, které by se mohly vztahovat na jeho činnost.*

## INDEX

Rejstřík k Pravidlům 2007 sestavil Richard Hills

na základě původního rejstříku k Pravidlům 1997 Ricka Assada.

### Alertování

Mylné vysvětlení	20F5 a)
Neoprávněná informace z alertování	16B1 a), 73C
Neoprávněná informace z nadbytečného alertování	16B1 a), 73C
Právo předepsat	40B2 a)

Balíček	Definice, 1
---------	-------------

### Balíček karet

Viz Uspořádaný balíček

Barva	Definice, 1
Neúplné označení	46B3, 46B5
Označení	46B2
Stupeň	1, 18E

Body za zdvihy	Definice, 77
----------------	--------------

Částečný závazek	Definice
------------------	----------

Disciplinární pokuta	91A
----------------------	-----

Divák	76
Pod dozorem vedoucího	76A
Přítomnost u stolu	76B
Status	76D
Účast	76C
Způsobil nesrovnalost	76C2

Doba pro objasnění dražby	22B1, 41
---------------------------	----------

### Dohoda

Viz Partnerská dohoda

### Dotaz

Hlášky, relevantní ale neučiněné	20F1, 20F2
Hlášky, skutečně učiněné	20F1, 20F2
Hlášky, závěry	20F1, 20F2
Na konkrétní hlášku	20F3
Neoprávněná informace	16B1 a)
Týkající se dražby, před zahajovacím výnosem	41B

Dražba Definice

Viz také Dražební období

Dražební období	17
Dražba	Definice
Doba pro objasnění	22B1
Karta odkrytá nebo vynesena během	24
Karta z nesprávného rozdání	17D
Konec dražby	17E, 22A
Konec dražebního období	17E, 22B
Pokračování dražebního období	17A
Postup po	22B, 41
Sled hlášek	17C
Vysvětlení hlášek během	20F
Zopakování během období dražby	20B
Zopakování, odpověď soupeře	20D
Zopakování, po posledním pasu	20C
Zopakování, před odkrytím zahajovacího výnosu	41B

Družstvo Definice

Viz také Soutěžící

Dublování krabic 6F

Fakta

Nerozporná	84
Rozporná	85
Vedoucí je schopen zjistit	85A1

Hláška Definice

    Mimo pořadí 29

Mimo pořadí, na řadě soupeř po levici	25, 28B
Mimo pořadí, přijatá	29A
Mimo pořadí, umělá	29C
Mimo pořadí, zrušená (vzatá zpět)	16D, 28B
Nahrazující hláška nepřijata	25B2
Nahrazující hláška přijata	25B1
Nejasně rozpoznaná	20A
Nepřípustná	35
Nepřípustná akce, povinnost pasovat	37
Nepřípustná hláška, po konečném pasu	39
Nepřípustná nabídka, více než sedm	38
Nepřípustné kontra	36
Nepřípustné rekontra	36
Odvolaná, neprovinilá strana	16D1
Odvolaná, provinilá strana	16D2
Odvolaná, výnosová omezení	26
Příliš pozdě na změnu hlášky	21B3
Současná	33
Soupeř po pravici musí pasovat	28A
Učiněná správným hráčem	28B
V pořadí, považována za	28
Vysvětlení	20F
Zachování práva dražit	17
Založená na mylné informaci	21B
Založená na nedorozumění	21A
Změna hlášky, neúmyslná	25A
Změna hlášky, úmyslná	25B
Změna soupeřem po opravě	21B2
Zopakování a vysvětlení	20
Honér	Definice
Hra	Definice
Hrací místnost	76 pod čarou
Hráči	3, 4, 5
Pohyb	8A

Chování	74
Chybějící karta	14
Informace z nahrazení	14C
Zjištěná později	14B
Zjištěná před začátkem sehrávky	14A
Chybná hláška	21B1 b), 75
Chybné vysvětlení	21B1 b), 75
Chybný zdvih	67
IMP (Mezinárodní soutěžní body)	Definice, 78B
Informace	16
Viz také Komunikace	
Hlášky nebo sehrávka, odvolané	16D
Hlášky nebo sehrávka, oprávněné	16A1
Klamavá, ve shodě s pravidly	73E
Klamavá, žádné bridžové zdůvodnění	73F
Neoprávněná	16
Neoprávněná, od partnera	16B
Neoprávněná, z jiného zdroje	16C
Ocenění soupeřů	16A2
Oprávněná	16
Interpretace Pravidel	ÚVOD
Karta	
Hraná	45
Chybějící	14
Karta vzatá zpět	16D, 47
Míchání a rozdávání	6
Není možno nalézt	14A2
Nepřiznání barvy	
Viz Nepřiznání barvy	
Nesprávný počet	13
Odkrytá, během dražebního období	24
Odkrytá, hlavní hráč	48



Odkrytá, obránce	49
Oprava nezamýšleného označení	45C4 b)
Pátá karta ke zdvihu	45E
Pokutová karta	49,5
Pokutová karta, dvě nebo více	51
Pokutová karta, opomenutí hrát	52
Povinně hraná	45C
Prohlížení	7B2, 66
Přepočítání	7B2
Tichý hráč hraje chybnou	45D
Tichý hráč naznačuje	45F
Určená nebo jmenovaná	45C4 a)
Určení karty tichého hráče, chybné	46B
Určení karty tichého hráče, neúplné	46B
Určení karty tichého hráče, nezamýšlené	45C4, 46B
Určení karty tichého hráče, úplné	46A
Vlastnictví	7B3
Vrácení do krabice	7C
Vyjmutí z krabice	7B1
Vyjmutí z nesprávné krabice	17D
Zamíchání po skončení rozdání	7C
Karta vzatá zpět	47
Viz také Odvolaná akce	
Klamání	73E
Klamavá hláška	Definice, 40
Viz také Partnerské dohody	
Kolo	Definice
Konec	8B
Konec posledního kola	8C
Komunikace	73
Viz také <b>Informace</b>	
Mezi partnery, nevhodná	73B
Mezi partnery, správná	73A
Neoprávněná informace od partnera	73C

Předem dohodnutá	73B2
Tempo	73D
Způsob provedení	73D
Komunikace, porušení postupů	73F
Konec kola	8B
Konec posledního kola	8C
Konec sestavy	8C
Konečný pas, zopakování dražby	20C
Kontra	Definice
Mimo pořadí	32
Nahrazené	19C
Nepřípustné	19A, 27B3, 36
Nesprávně uvedené nabídky	19A3
Právoplatné	19A1
Správný způsob	19A2
Kontrovaný závazek	19D
Počítání	77
Konvence	40B1b)
Viz také Partnerské dohody	
Konvenční hláška	Definice, 40B1 b)
Konvenční pas	Definice, 30C
Konvenční karta	40B2 a)
Nahlédnout do	20G2
Nahlédnout do soupeřovy	40B2 c)
Nahlédnout do vlastní	40B2 b)
Krabice	Definice
Viz také <b>Rozdání</b>	
Rozdávající a stav her	2
Duplikování	6F

Nesprávné rozdání	15
Nesprávné rozdání, dosud nehrané	15A
Nesprávné rozdání, dříve hrané	15B
Nesprávné rozdání, zjištěno během dražby	15C
Normální sehračka není možná	12A2
Pohyb krabic	8A
Umístění	7A
Vadná krabice	87
Vrácení karet do	7C
Vyjmutí karet z	7B
List	Definice
Logická alternativa	16B1 b)
Lhůta pro opravu chyb ve výsledku	79C
Mezinárodní soutěžní body (IMP)	Definice, 78B
Míchání	6A
Na pokyn vedoucího	6D3
Nové	6D
Nové míchání není možné	6D2
Pravomoc vedoucího	6E
Možnost poškození	23
Mylná informace	
Hláška založená na mylné informaci	21B
Změna sehračky	47E
Na řadě	Definice
Nabídka	Definice
Viz také <b>Hláška</b>	
Dostatečná	18C
Mimo pořadí	31
Nabídka více než sedm	38
Nedostatečná hláška	27
Nedostatečná hláška, mimo pořadí	27A2, 31

Nedostatečná hláška, nepřijatá	27B
Nedostatečná hláška, přijatá	27A1
Po skončení dražby	39
Pořadí druhů závazků	18E
Před pasem mimo pořadí	30B
Různé metody	18F
Správný postup	18A
V důsledku mylné informace	21B1 b), 75
Vyšší nabídka	18B
Nadzdvih	Definice
Náhradník	4
Náprava nesrovnalosti	Definice
Akce neprovinilé strany	11A
Nepřiměřeně přísná nebo výhodná	12B2
Nepřiznání barvy	
Viz Nepřiznání barvy	
Nesprávná	12A3
Nesrovnalost způsobená divákem	76C2
Po vzdání se práva na	11B
Pravomoc stanovit nápravu	10A
Sporný bod	84D
Vzdání se	10B, 81C5
Vzdání se práva na	11
Zjištění skutečnosti	10
Zrušení prosazení	10B
Náprava nesrovnalosti, předčasná	9C
Národní bridžová organizace	80A1 c)
Nárok	68, 69 70
Viz také Postoupení	
Definice	68A
Normální sehrávka	70 pod čarou
Objasnění	68C, 70B
Odvolání přijatého nároku	69B

Přijatý nárok nebo postoupení	69A
Sehrávka skončila	68D, 70D3
Sporný	70
Trumf ve hře	70C
Způsob sehrávky, nespecifikovaný	70E
Způsob sehrávky, vedoucí posoudí	70D
<b>Nedostatečná hláška</b>	18D, 27
Mimo pořadí	27A2, 31
Nahrazená hláškou se stejným významem	27B1 b)
Nahrazená jinou nedostatečnou hláškou	27B4
Nahrazená kontrem nebo rekontrem	27B3
Nahrazená na nejnižším stupni, není konvenční	27B1 a)
Nepřijatá	27B
Partner viníka pasuje	27B2, 27B3, 27B4
Předčasné nahrazení	27C
Přijatá	27A1
Upravený výsledek, neprovinilá strana poškozena	27D
Význam nedostatečných a nahrazujících nabídek	27 pod čarou
<b>Neoprávněná informace</b>	16
Logická alternativa	16B1 b)
Od partnera	16B, 73C
Odvolaná akce, provinilá strana	16D2
Z jiného zdroje	16A3, 16C
<b>Neprovinilá strana</b>	
Akce	11A
Odvolaná akce, oprávněná informace	16D1
<b>Nepřípustná hláška</b>	35
<b>Nepřiznání barvy</b>	61, 62, 63, 64
Definice	61A
Dokonané	63A
Dotazy	61B
Dvanáctý zdvih	62D

Náprava nestanovena	64B
Náprava stanovena	64A
Nezahráním odkryté karty	64B3
Než zahraje partner k dvanáctému zdvihu	62D2
Oprava	62
Po hlášce dalšího rozdání	64B4
Po konci kola	64B5
Postup po dokonání	64
Rovnost	64C
Nesprávná náprava nesrovnalosti	12A3
Nesprávný počet karet	13
Nesrovnalost	Definice
Viz také Porušení pravidel	
Další postup	9
Hráčova práva	9B1 c)
Možné případné poškození	23
Po upozornění	9B
Předčasná náprava	9C
Přivolání vedoucího	9B1 a), 9B1 b)
Soupeřova práva	9B1 d)
Stanovení nápravy	10
Upozornění na	9A
Volba po	10C
Zachování práv	9B1 c)
Zamezení nesrovnalosti	9A3
Způsobená divákem	76C2
Žádná další náprava	9B2
Normální sehrání není možné	12A2
Nové rozdání	6D
Není možné	86C
V soutěži družstev	86C
Nulový výsledek (propasované rozdání)	77
Poznámka: "Nulový výsledek" <b>není</b> identický s "Průměrným výsledkem".	

## Objasnění

Alertování	
Viz Alertování	
Nesprávný postup	20G
Partnerské dohody	
Viz Partnerské dohody	
Vysvětlení hlášek	20F
Oblastní organizace	80A1b)
Obránce	Definice
Odehraný zdvih	Definice, 18A
Odškodnění, pravidla neposkytují	12A1
Odvolaná akce	Definice, 16D
Hláška, nezamýšlená	25A
Hláška, zamýšlená	25B
Karta, označená nedopatřením	45C4b)
Karta, vzatá zpět	47
Neoprávněná informace, provinilá strana	16D2
Odvolaná	Definice
Oprávněná informace, neprovinilá strana	16D1
Výnosové pokuty	26
Odvolání	92, 93
Bezdůvodné	92A, 93C1
Další možnosti	93C
Kapitán	92D, 92A
Lhůta pro	92B
Odvolací výbor není ustaven	93A
Odvolací výbor ustaven	93B
Ostatní odvolání	93B2
Pravomoc odvolacího výboru	93B3
Procedura	93
Prostřednictvím vedoucího	92C
Právo na odvolání	92A
Regulační orgán, další procedury	93C1

Regulační orgán, definitivní řešení	93C2
Regulační orgán, konečné řešení	93C3 a)
Regulační orgán, národní právo	93 pod čarou
Regulační orgán, odkaz	93C2
Regulační orgán, vynechat nebo upravit	93C3
Shoda v odvolání	92D
Týká se Pravidel	93B1
Uspořádání	80B2 k), 93A
Vyhradit si právo	83
Oprávněná informace	16
Na základě Pravidel nebo předpisů	16A1
Ocenění soupeřů	16A2
Odhad výsledku	16A2
Odvolaná akce, neprovinilá strana	16D1
Propozice soutěže	16A2
Přípustné hlášky a zahrání	16A1 a)
Získaná předem, povolená Pravidly	16A1 d)
Označení hrané karty	
Viz Karta	
Pád	
Počítání	77
Paměťové, výpočetní nebo záznamové pomůcky	40C3 a)
Partnerské dohody	40
Explicitní	40A1 a)
Implicitní	40A1 a), 40C1
Informace předaná prostřednictvím	40A2
Klamavá akce	40B2 d), 40C
Konvence	40B1 b)
Konvenční karta	40B2 a)
Konvenční karta, prohlížení	20G2
Konvenční význam	40B1 b)
Neobjasněné	40A3, 40B4, 40C1, 40C3 b)
Objasnění, částečné	40B6 b)
Objasnění, nebylo učiněno	40B4



Objasnění, opakované porušení	40C3 b)
Objasnění, veškeré důsledky	40B6 a)
Objasnění, závěry	40B6 a)
Odchýlení od	40B2 d)
Povinnost objasnit	40A1 b)
Upravený výsledek	40B4, 40B6 b)
Zvláštní	40B
Partnerství	4
Pas	Definice
Konvenční	30C
Mimo pořadí	30
Mimo pořadí po jakékoli hlášce	30B
Mimo pořadí před jakoukoli hláškou	30A
Mimo pořadí, konvenční	30C
Porušení povinnosti pasovat	37
Poškozující vynucený	23
Pohyb	
Hráčů	8A
Krabic	8A
Pokuta	Definice
Viz také Náprava nesrovnalosti	
Disciplinární pokuta	91
Objasnění, opakované porušení	40C3 b)
Procedurální pokuta	90
Procedurální pokuta, soutěž jednotlivců	12C3
Pokutová karta	Definice, 50
Dvě nebo více	51
Hlavní hráč nebo tichý hráč	48A
Obránce	49
Opomenutí zahrát	52
Pořadatel soutěže	80B
Datum a čas soutěžního kola	80B2 c)
Doba pro opravy	79C

Dražba a sehrávka, podmínky	80B2 e)
Dražba a sehrávka, technické zabezpečení	80B2 e)
Hodnocení	80B2 j)
Jmenování dalších osob	80B2 g) ii)
Jmenování pomocníků vedoucího	80B2 g) i)
Jmenování vedoucího	80B2 a)
Lhůta pro odvolání	92B
Může být regulačním orgánem	80B1
Navazující předpisy	80B2 f)
Odvolání	80B2 k)
Podmínky soutěže	78D, 80B2 i)
Podmínky účasti	80B2 d)
Pravomoci a povinnosti	80B2
Pravomoci a povinnosti, jiné	80B2 l)
Pravomoci a povinnosti, postoupení	80B1
Předběžné zajištění	80B2 b)
Přijímání přihlášek	80B2 h)
Úkoly, odpovědnost vedoucího	80 pod čarou
Porušení pravidel	Definice, 72B
Viz také Nesrovnalost	
Pokus zakrýt	72B3
Úmyslné	72B1
Vlastní stranou	72B2
Povinnost pasovat, nedodržení	37
Postoupení	68, 69, 70, 71
Viz také <b>Nárok</b>	
Definice	68B1
Normální sehrávka	71 pod čarou
Odvolání přijatého postoupení	69B
Přijatý nárok nebo postoupení	69
Sehrávka pokračuje po námitce partnera	68B2
Sporné	70
Zrušení	71
Postup	
Dražební období	

Viz Dražební období	
Chyba vedoucího	82C
Náprava chyby v	82
Odpovědnost za	7D
Po dokonání nepřiznání barvy	64
Povinnosti vedoucího	81, 82A
Sehrávka	44
Správný	
Viz Správný postup	
Povinné přestávky	73A2
Požitek ze hry	74A2
Práva	
Hráče, po přivolání vedoucího	9B1, c)
Soupeře, po přivolání vedoucího	9B1 d)
Tichého hráče	42
Právo uložit nápravu nesrovnalosti	10A
Pravomoci	
Pořadatel soutěže	80B
Povinnosti vedoucího	81C
Regulační orgán	80A
Volné rozhodování vedoucího	12
Prémie	Definice, 77
Procedurální pokuta	90
Dotýkání se karet	90B5
Hlasitá diskuse	90B3
Chyby v postupu	90B7
Nesprávné uložení karet	90B6
Odmítnutí podřídít se	90B8
Pomalá hra	90B2
Porovnávání výsledků	90B4
Pozdní příchod	90B1
Pravomoc vedoucího	90A
Přestupky podléhající	90B

Přidělená nezávisle	90A
Průměrné minus	12C2, 86A
Průměrné plus	12C2, 86A
Průměrný výsledek	12C2 a)
Poznámka: "průměrný výsledek" <b>není</b> identický s "nulovým výsledkem" (z propasovaného rozdání)	
Předčasné	
Náprava nesrovnalosti	9C
Výnos nebo zahrání obrátce	57
Přepočítání karet	7B2
Přestávky, povinné	73A2
Příliš přísná nebo výhodná náprava	12B2
Přiznání barvy	Definice
Regulační orgán	
Další možnosti odvolání	93C
Jmenování organizátora	80B1
Národní bridžová organizace	80A1 c)
Oblastní autorita	80A1 b)
Odpovědnost a pravomoci	80A2
Postoupení pravomocí	80A3
Přenesení pravomocí	80A3
Světová bridžová federace	80A1 a)
Rekontra	
Mimo pořadí	32
Nahrazené	19C
Nepřípustné	19B, 27B3, 36
Nesprávně uvedené nabídky	19B3
Právoplatné	19B1
Správný způsob	19B2
Rekontrovaný závazek	19D

Počítání	77
Rovnost	12C1
Rozdání	Definice, 6B
Jiný způsob, rozdání nebo rozdání předem	6
Karty chybně rozdané nebo odkryté	6D1
Neuznaný výsledek, rozdáno bez míchání	6D2
Nové rozdání na příkaz vedoucího	6D3
Nové rozdání není možné	86C
Pravomoc vedoucího při rozdávání	6E
Rozdání	6D
Rozdávající a stav her	2
Rozhodování	
Nerozporné skutečnosti	84
Rozporné skutečnosti	85
Vedoucí zjistil skutečnosti	85A1
Sehrávka	Definice
Následné zahrání	44B
Nemožnost hrát jak požadováno	59
Nemožnost přiznat barvu	44D
Po neprávoplatném zahrání	60
Po nesrovnalosti	60A
Pokračování	41
Postup	44
Požadavek přiznat barvu	44C
Předčasná	57
Současné zahrání	58
Výnos	44A
Sehrávkové období	Definice
Vysvětlení hlášek v průběhu	20F2
Začátek	41C
Sestava	Definice
Datum a čas	80B2
Konec	8C

Odpovědnost za dodržení postupů	7D
Partnerství během	4
Pravomoc vyloučit hráče	91A
Různé významy	Definice
Světové strany	5
Výsledek dosažený v	12C2
Slem	Definice
Soupeř	Definice
Soupeřova práva	9B1 d)
Soupeř po levici	Definice
Soupeř po pravici	Definice
Soutěž	Definice
Soutěž družstev	86
Nerovnovážený upravený výsledek, vyřazovací soutěž	86B
Nové rozdání	86C
Průměrný výsledek v IMP	86A
Výsledek dosažený u druhého stolu	86D
Soutěže jednotlivců	12C3
Soutěžící	Definice
Soutěžní body	Definice, 78A
Správný postup	74C, 90
Etiketa	74B
Jednotný postup	74A3
Komentovat průběh sehrávky	74C4
Nedostatečná pozornost	74B1
Nezájem o výsledek	74C6
Nezdvořilé přivolání vedoucího	74B5
Opuštění stolu, bezdůvodné	74C8
Pomalá hra, nevhodná	90B2
Pomalá hra, přivádějící do rozpaků	74C7

Požitek ze hry	74A2
Přestupky proti etiketě, příklady	74C
Rychlá sehračka, přivádějící do rozpaků	74C7
Vyjmutí karty	74A3
Zbytečně prodlužovaná sehračka	74B4
Zdvořilost	74A1
Změna tempa, přivádějící do rozpaků	74C7
Stav her	Definice
Počítání	77
Rozdávající	2
Strana	Definice
Stupeň	
Karty a barvy	1
Neúplné určení	46B1,46B5
Určení	46B3
Závazky	18E
Světová bridžová federace	80A1a)
Tempo a způsob provedení	73D
Nezamýšlená změna	73D1
Uvedení v omyl	73D2
Vyvození závěrů	73D1
Záměrné odchýlení	73D2
Tichý hráč	Definice
Naznačí kartu	45F
Odkrytý list	41D
Omezení	43
Práva, neomezená	42B
Práva, omezená	42A
Určená karta	46
Trumf	Definice
Zdvih neobsahující	44F
Zdvih obsahující	44E

Umístění krabic	7A
Umělý upravený výsledek	12C1 a)
Upravený výsledek	Definice, 12C1 d)
Na žádost hráče	12A
Divoká nebo hazardní akce neprovinilé strany	12C1 b)
Nemusí být v rovnováze	12C1 f)
Nesprávná náprava nesrovnalosti	12A3
Normální sehrávka není možná	12A2
Určení míst	5
Změna posazení	5B
Uspořádání stolů	3
Uspořádaný balíček	Definice, 6D2
Viz také <b>Balíček</b>	
V pořadí	
viz Na řadě	
Vedoucí	Definice, 81
Diskvalifikace hráče	91B
Chyba rozhodčího	82C
Odpovědnost	81B
Postoupení povinností	81D
Pravomoci	81C
Status	81A
Svolávání	9B1
Upozornění na právo na odvolání	83
Volné rozhodování	12
Vyloučení hráče	91A
Volba po nesrovnalosti	
Výběr mezi	10C2
Výhodná	10C3, 10C4
Vysvětlení	10C1
Vydražitel	Definice



Vydražitel po zahajovacím výnosu mimo pořadí 54A

Výnos	Definice
Mimo pořadí	53,54,55
Mimo pořadí, mylná informace	4,70E+02
Mimo pořadí, obráncem	53, 54
Mimo pořadí, odkrytý zahajovací výnos	54
Mimo pořadí, přijatý	53, 54, 55A
Mimo pořadí, vydražitelem	53, 54E, 55
Mimo pořadí, zakrytý zahajovací výnos	41A, 47E2
Nemožnost vynést jak požadováno	59
Nepřijatý	54D, 55B
Omezení, jsou-li pokutové karty	50, 51
Omezení, při odvolané hlášce	26
Předčasný	57
Současný	58
Zahajovací výnos, lícem dolů	41A
Zahajovací výnos, odkrytý	41C

#### Výpočet

Chyba	79C
Jiné metody	78D
Kontrovaný závazek	19D
Mezinárodní soutěžní body (IMP)	78B
Prosté body	78C
Rekontrovaný závazek	19D
Soutěžní body	78A
Tabulka sazeb	77
Vadná krabice	87

#### Výsledek

##### Viz také **Skóre**

Nejnevýhodnější výsledek, možný	12C1 e)(ii)
Nejvýhodnější výsledek, pravděpodobný	12C1 e)(i)
Není možné stanovit	12C2
Neplatný výsledek, rozdáno z nezamíchaného balíčku	6D2
Průměr	12C2 a)

Průměrné minus	12C2, 86A
Průměrné plus	12C2, 86A
Přidělení upraveného výsledku	12C1
Odsouhlasení	65D, 79A
Přidělení	12C
Umělý upravený výsledek	12C1 d), 12C2
Upravený	
Viz Upravený výsledek	
V soutěži družstev	86
Vlastní iniciativa vedoucího	12A
Získaný u druhého stolu v soutěži družstev	86D
Zrušený	13C
Vysvětlení	
Mylné, neoprávněná informace	75A
Mylné, předpokládané	21B1b), 75C
Nabídky	20F
Oprava chyb	20F5, 75B
Žádost obrátce	20F2
Vzdání se práva na nápravu nesrovnalosti	11
Zahajovací výnos	Definice
Lícem dolů	41A
Mimo pořadí	54
Odkrytý	41C
Zachování práva na hlášku	17 E2
Zachování práva přivolat vedoucího	16 B2
Závazek	Definice, 22
Zdvih	Definice
Hráč zamíchá své karty	65D, 66D
Otočení karet	45G
Pátá karta	45E
Prohlížení	66
Uspořádání zdvihů	65
Vadný	67

Získaný	79
Zopakování sehrávky	66D
Zdvořilost	74A1
Změna sehrávky	47
Mylná informace	47E
Změna tempa nebo způsobu provedení	73D
Zopakování	
Dražby	20C2, 41B
Hláška nejasně rozpoznaná	20A
Hlášky	20
Na řadě k dražbě	20B
Odehrané zdvihy	66C
Odpovězené soupeřem	20D
Oprava chyby	20E
Po dohrání	65C
Po konečném pasu	20C
Probíhající zdvih	66A
Vlastní poslední karta	66B
Závazek	41C
Zvláštní partnerské dohody	40B1 a)
Viz také Partnerské dohody	