



Międzynarodowe Prawo Brydżowe 2017

Ze zmianami z dnia 1 stycznia 2024

Copyright © World Bridge Federation

Z podziękowaniami dla członków Komisji Prawa Światowej Federacji Brydża w składzie: Max Bavin, Maurizio Di Sacco, David Harris, Alvin Levy, Chip Martel, Howard Weinstein, John Wignall, Adam Wildavsky, Laurie Kelso (sekretarz) i Ton Kooijman (przewodniczący).

Marzec 2017

Wyrazy wdzięczności za wiekopomną współpracę dla Portland Club, Europejskiej Ligi Brydżowej i Amerykańskiej Ligi Brydżowej

Polski Związek Brydża Sportowego,
Warszawa 2017

Tłumaczenie: Jacek Marciniak

Zespół redakcyjny: Jacek Marciniak (przewodniczący), Artur Wasiak, Tomasz Radko

Konsultacje: Michał Klichowicz, Stanisław Mączka, Jakub Kasprzak

Przedmowa do Międzynarodowego Prawa Brydżowego 2017

W przeciwieństwie do innych sportów umysłowych, jak szachy czy go, brydż to stosunkowo nowa dyscyplina i jako taka stale się rozwija. Pierwsze Przepisy Brydża Porównawczego opublikowano w 1928 roku. Następnie w latach 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987, 1997 i 2007 ukazały się kolejne poprawione wydania. W latach trzydziestych XX wieku przepisy Międzynarodowego Prawa Brydżowego były publikowane przez Londyński Klub Portland (Portland Club) i Klub Wista (Whist Club) z Nowego Jorku. Począwszy od lat czterdziestych Komisja Prawa Amerykańskiej Ligi Brydżowej (ACBL) zastąpiła Klub Wista, a Brytyjska Liga Brydżowa (EBU) i Europejska Liga Brydżowa (EBL) wspierały działanie Klubu Portland.

Obecnie odpowiedzialność za systematyczne nowelizacje przyjęła Światowa Federacja Brydża (WBF), której Komisja Prawa jest odpowiedzialna za przegląd przepisów przynajmniej raz na dekadę. Należy uczciwie stwierdzić, że ostatnie wydanie jest najbardziej obszerne z dotychczasowych. Napłynęło wiele uwag od indywidualnych osób, sędziów, krajowych i strefowych organizacji brydżowych, a wszystkie zostały szczegółowo rozpatrzone przez Komisję. Po wielu spotkaniach na mistrzostwach i wymianie kilku tysięcy e-maili konsensus został w końcu osiągnięty. Podziękowania z całego brydżowego świata na pewno należą się ciężko pracującym członkom Komisji wymienionym poniżej. W szczególności Tonowi Kooijmanowi, który ze względu na ogromne doświadczenie został powołany na funkcję przewodniczącego, by pokierować pracami aż do pomyślnego zakończenia. Brakuje słów uznania dla sekretarza Lauriego Kelsa, który wykonał całą pracę administracyjną, opracował większość projektów i poświęcił wiele godzin swojego czasu. Bez niego to przedsięwzięcie nigdy by się nie skończyło.

Kontynuowane są tendencje zapoczątkowane w wydaniu 2007 – zwiększenie swobody nadanej sędziemu, dążenie do naprawy sytuacji zamiast karania oraz utrzymanie pozycji Organizacji Nadzorującej. Nie oczekujemy, że w Prawie nie znajdą już zmiany (w istocie, aż do chwili publikacji toczyły się dyskusje na temat niektórych przepisów), ale struktura jest wypracowana, wypróbowana i sprawdzona dla przyszłych wydań.

Komisja wyraża wdzięczność za istotną pomoc, którą otrzymała od wielu osób. Bardzo ją doceniamy.

John R. Wignall, MNZM

Członkami Komisji Prawa Światowej Federacji Brydża byli:

Max Bavin
Maurizio Di Sacco
David Harris
Alvin Levy
Chip Martel

Howard Weinstein
John Wignall
Adam Wildavsky
Laurie Kelso (sekretarz)
Ton Kooijman (przewodniczący)

Spis treści

Wstęp do Międzynarodowego Prawa Brydzowego 2017	6
Definicje.....	7
1. Talia	11
2. Pudełka rozdaniowe	11
3. Przygotowanie stołów	11
4. Partnerzy	11
5. Zajmowanie miejsc.....	12
6. Tasowanie i rozdawanie	12
7. Nadzór nad pudełkami i kartami	13
8. Przebieg rund	13
9. Postępowanie w następstwie nieprawidłowości.....	14
10. Wymierzanie sprostowania	14
11. Utrata prawa do sprostowania.....	15
12. Orzeczenie według uznania sędziego.....	15
13. Niewłaściwa liczba kart.....	17
14. Brak karty	17
15. Niewłaściwe rozdanie lub ręka	18
16. Legalne i nielegalne informacje	19
17. Okres licytacji.....	20
18. Odzywki	21
19. Kontry i rekontry	21
20. Powtarzanie licytacji i udzielanie wyjaśnień.....	22
21. Błędna informacja	24
22. Zakończenie licytacji.....	24
23. Zapowiedź porównywalna.....	24
24. Odkrycie karty lub wyjście w trakcie licytacji	25
25. Przepisowe i nieprzepisowe zmiany zapowiedzi	25
26. Zapowiedź wycofana, ograniczenia wistowe.....	26
27. Odzywka niewystarczająca	26
28. Zapowiedzi uznawane za zgłoszone w kolejności.....	27
29. Postępowanie po zapowiedzi poza kolejnością.....	27
30. Pas poza kolejnością.....	28
31. Odzywka poza kolejnością.....	28
32. Kontra lub rekontra poza kolejnością.....	29
33. Zapowiedzi jednoczesne	30
34. Podtrzymanie prawa do licytowania	30
35. Zapowiedzi niedozwolone	30
36. Niedozwolona kontra lub rekontra	30
37. Licytacja wbrew obowiązkowi pasowania.....	31
38. Odzywka powyżej siedmiu	31
39. Zapowiedź po końcowym pasie.....	31
40. Uzgodnienia partnerów.....	32
41. Rozpoczęcie rozgrywki.....	33
42. Uprawnienia dziadka	34
43. Ograniczenia dotyczące dziadka.....	35
44. Kolejność zagrań i przebieg rozgrywki.....	35
45. Karta zagrana.....	36
46. Niepełne lub niepoprawne określenie karty dziadka	37
47. Wycofanie karty zgranej	38
48. Odstąpienie kart rozgrywającego.....	39

49. Odślonięcie kart obrońcy	39
50. Dysponowanie kartą przygwożdżoną	39
51. Dwie lub więcej kart przygwożdżonych	40
52. Niedopełnienie obowiązku zagrania karty przygwożdżonej	41
53. Akceptacja wyjścia poza kolejnością	42
54. Pierwsze wyjście odkrytą kartą poza kolejnością	42
55. Wyjście rozgrywającego poza kolejnością	43
56. Wyjście obrońcy poza kolejnością	43
57. Przedwczesne wyjście lub zagranie	43
58. Wyjścia lub zagrania jednoczesne	44
59. Niemożność wykonania żądanego wyjścia lub zagrania	44
60. Zagranie po zagranu nieprzepisowym	45
61. Fałszywy renons i dotyczące go pytania	45
62. Poprawienie fałszywego renonsu	45
63. Uprawomocnienie fałszywego renonsu	46
64. Postępowanie po uprawomocnieniu fałszywego renonsu	47
65. Układanie lew	48
66. Przeglądanie lew	48
67. Lewa wadliwa	49
68. Deklaracja lub zrzeczenie się lew	49
69. Uznanie deklaracji lub zrzeczenia	50
70. Sporna deklaracja lub zrzeczenie	51
71. Unieważnienie zrzeczenia	52
72. Zasady ogólne	52
73. Porozumiewanie się, tempo i wprowadzanie w błąd	52
74. Właściwe zachowanie i etykieta	53
75. Błędne wyjaśnienie lub błędna zapowiedź	54
76. Widzowie	55
77. Tabela zapisów brydża porównawczego	56
78. Metody obliczania wyników i regulamin zawodów	57
79. Lewy wzięte	58
80. Regulaminy i organizacja	59
81. Sędzia zawodów	60
82. Sprostowania błędów w przebiegu gry	61
83. Informowanie o uprawnieniu do odwołania	61
84. Rozstrzyganie na podstawie faktów uzgodnionych	61
85. Rozstrzyganie na podstawie faktów spornych	62
86. Rozgrywki teamowe	62
87. Rozdanie zniekształcone	63
88. Przyznawanie wyrównań	63
89. Zabronione zachowania i naganne postępowanie	63
90. Kary proceduralne	64
91. Karanie lub zawieszenie	64
92. Prawo do odwołania	64
93. Procedura odwołania	65
Indeks	66

Wstęp do Międzynarodowego Prawa Brydżowego 2017

Brydż sportowy nieustannie się rozwija i zmienia. Z tego powodu Światowa Federacja Brydża postawiła przed Komisją Prawa zadanie, aby „co najmniej raz na dekadę zrobić kompleksową analizę przepisów i zaktualizować ich strukturę”.

Ostatni przegląd, rozpoczęty pięć lat temu, jest najbardziej wyczerpujący z dotychczasowych. Propozycji i uwag poszukiwano wśród zainteresowanych osób oraz krajowych i strefowych organizacji brydżowych.

Zostały one zebrane i dogłębnie rozważone przez Komisję w odniesieniu do odpowiednich przepisów, które następnie zostały poprawione lub pozostawione bez zmian. W ciągu pięciu lat przeprowadzono wiele dyskusji podczas mistrzostw WBF i wymieniono kilka tysięcy e-maili.

Cel przepisów pozostaje niezmienny. Mają one określić prawidłową procedurę i zapewnić odpowiednie środki zaradcze, gdy coś się nie powiedzie. Zaprojektowano je nie po to, by karać za nieprawidłowość, ale raczej by naprawić sytuację, gdy strona niewykraczająca poniosła stratę. Gracze powinni być gotowi, aby przyjąć ze zrozumieniem każde sprostowanie, karę i orzeczenie.

Kontynuowana jest tendencja zapoczątkowana w wydaniu 2007, aby dać sędziemu większą swobodę w egzekwowaniu niniejszych przepisów. Podjęto próby wyjaśnienia interpretacji. Aby pomóc w tym zakresie, Komisja zamierza przygotować oficjalne Komentarze z przykładami w postaci osobnego dokumentu.

Utrzymano ustalone użycie określenia „może” coś zrobić (niewykonanie nie jest błędem), „zrobi coś” (ustala procedurę, bez sugerowania, że jej naruszenie będzie karane), „powinien” coś zrobić (niewykonanie jest naruszeniem narażającym naruszającego na utratę jego praw, ale nieczęsto karanym), „ma” coś zrobić lub „należy” coś zrobić (niewykonanie pociąga za sobą częste wymierzenie kary), „musi” coś zrobić (najsilniejsze określenie, rzeczywiście poważny nakaz). Poza tym, „nie ma prawa” jest najostrzejszym zakazem, „nie może” jest stanowczym zakazem, ale „nie wolno” jest bardziej stanowcze – bez mała „nie ma prawa”.

Dla uniknięcia wątpliwości informujemy, że Wstęp i Definicje stanowią integralną część niniejszych przepisów.

Na koniec, jeśli kontekst jednoznacznie nie wskazuje inaczej, liczba pojedyncza zawiera liczbę mnogą, rodzaj męski zawiera rodzaj żeński i odwrotnie.

Definicje

<i>Alert</i>	Ostrzeżenie, że przeciwnicy mogą potrzebować dodatkowych wyjaśnień. Forma alertu może być określona przez Organizację Nadzorującą.
<i>Atut</i>	Każda karta koloru wyznaczonego mianem kontraktu.
<i>Błędna informacja</i>	Brak dokładnego ujawnienia przyjętego w parze systemu oraz uzgodnień pary, gdy jest to wymagane przez niniejsze przepisy lub regulaminy.
<i>Dodatkowy</i>	Nieobjęty legalnym przebiegiem gry.
<i>Dograna</i>	100 lub więcej punktów za lewy deklarowane uzyskane w jednym rozdaniu (patrz przepis 77).
<i>Dołożenie do koloru</i>	Dołożenie karty w kolorze wyjścia.
<i>Dziadek</i>	1. Partner rozgrywającego od chwili odsłonięcia karty pierwszego wyjścia do chwili zakończenia rozgrywki. 2. Karty partnera rozgrywającego wyłożone na stole po pierwszym wyjściu.
<i>Gra premiowa</i>	Kontrakt stanowiący zobowiązanie do wzięcia 6 lew deklarowanych (szlemik) lub 7 lew deklarowanych (szlem).
<i>Honor</i>	As, król, dama, walet lub dziesiątka.
<i>Kara</i>	<i>(Patrz również „Sprostowanie”). Rozróżnia się dwa rodzaje kar:</i>
<i> dyscyplinarne</i>	wymierzone w celu utrzymania właściwego zachowania i porządku (patrz przepis 91) oraz
<i> proceduralne</i>	(dodatkowe do sprostowania), wymierzone przez sędziego za naruszenie właściwej procedury (patrz przepis 90).
<i>Karta przygwożdżona</i>	Karta podlegająca postanowieniom przepisu 50.
<i>Karta widoczna</i>	Karta trzymana w sposób umożliwiający rozpoznanie jej przez partnera lub któregośkolwiek przeciwnika.
<i>Kolejność</i>	1. Właściwy czas dokonania zapowiedzi lub zagrania przez gracza. 2. Zgodny z ruchem wskazówek zegara porządek zgłaszania zapowiedzi i dokładania kart w lewach, zalecany również przy rozdawaniu kart.
<i>Kolor</i>	Każda z czterech grup kart w talii, zawierająca 13 kart opatrzonych jednakowym charakterystycznym symbolem: pik (♠), kier (♥), karo (♦), trefl (♣).
<i>Kontra</i>	Zapowiedź po odzywce przeciwnika powodująca wzrost wartości zapisu za wygranie albo przegranie kontraktu (patrz przepisy 19A i 77).
<i>Kontrakt</i>	Zobowiązanie wzięcia przez stronę rozgrywającą określonej liczby lew w określonym mianie zadeklarowanych końcową odzywką, nieskontrowaną, skontrowaną lub zrekontrowaną (patrz przepis 22).

<i>Lewa</i>	Jednostka służąca do wyrażania wyniku kontraktu składająca się, jeśli nie jest wadliwa, z czterech kart zagranych w kolejności przez każdego gracza, począwszy od karty wyjścia.
<i>Lewa deklarowana</i>	Każda lewa powyżej sześciu, którą ma wziąć strona rozgrywająca.
<i>Lewa wpadkowa</i>	Każda lewa brakująca stronie rozgrywającej do realizacji kontraktu (patrz przepis 77).
<i>LHO</i>	Przeciwnik z lewej strony.
<i>Licytacja</i>	1. Proces ustalania kontraktu za pomocą następujących po sobie zapowiedzi. Rozpoczyna się od zgłoszenia pierwszej zapowiedzi. 2. Sekwencja zgłoszonych zapowiedzi (patrz przepis 17).
<i>Miano</i>	Wymieniony w odzywce kolor lub bez atu.
<i>Międzynarodowy punkt meczowy (IMP)</i>	Jednostka stosowana przy obliczaniu wyników zgodnie z przepisem 78B.
<i>Nadróbka</i>	Każda lewa wzięta przez stronę rozgrywającą ponad zobowiązanie określone kontraktem.
<i>Naruszenie przepisu</i>	Złamanie przez gracza niniejszych przepisów lub usankcjonowanych tymi przepisami regulaminów.
<i>Nieprawidłowość</i>	Odstępstwo gracza od prawidłowej procedury, włączając te związane z naruszeniem przepisu, ale nie ograniczając się do nich.
<i>Niezamierzony</i>	Mimowolny, niekontrolowany. Niezgodny z intencją gracza w chwili jego działania.
<i>Obrońca</i>	Przeciwnik (przyszłego) rozgrywającego.
<i>Odzywka</i>	Zobowiązanie do wzięcia co najmniej określonej liczby lew deklarowanych (lew powyżej sześciu) w określonym mianie.
<i>Okres rozgrywki</i>	Rozpoczyna się po odsłonięciu pierwszego wyjścia. Uprawnienia uczestników w okresie rozgrywki wygasają zgodnie z postanowieniami odpowiednich przepisów. Okres rozgrywki kończy się po wyjęciu kart z pudełka w następnym rozdaniu (albo po zakończeniu ostatniego rozdania danej rundy).
<i>Partner</i>	Gracz tworzący wspólnie z innym parę przeciwko dwóm pozostałym graczom.
<i>Pas</i>	Zapowiedź gracza, który w swojej kolejności licytowania nie decyduje się zgłosić odzywki, kontry ani rekontry.
<i>Pierwsze wyjście</i>	Wyjście w pierwszej lewie.
<i>Przeciwnik</i>	Jeden z graczy, którzy przy stole tworzą parę przeciwną.
<i>Przyszły rozgrywający</i>	Gracz, który zostałby rozgrywającym, gdyby nie popełniono nieprawidłowości.
<i>Punkt turniejowy (PT)</i>	Jednostka stosowana przy obliczaniu wyników uczestnika wynikająca z porównania zapisu z innymi zapisami (patrz przepis 78A).

<i>Punkty zapisowe</i>	Składniki liczbowe zapisu (patrz przepis 77): 1. Punkty za lewy – punkty przyznawane stronie rozgrywającej za wygranie kontraktu. 2. Premie – wszystkie pozostałe punkty.
<i>Rekontra</i>	Zapowiedź po kontrze przeciwnika powodująca wzrost wartości zapisu za wygranie albo przegranie kontraktu (patrz przepisy 19 i 77).
<i>Ręka</i>	Karty otrzymane przez gracza w rozdaniu, a także niezgrana ich część w danym momencie.
<i>RHO</i>	Przeciwnik z prawej strony.
<i>Rozdanie</i>	1. Podział talii kart pomiędzy cztery ręce (rozkład). 2. Rozkład traktowany jako całość wraz z przebiegiem licytacji i rozgrywki. 3. Pudełko rozdaniowe opisane w przepisie 2. 4. Cztery ręce rozdane i umieszczone w pudełku rozdaniowym w celu rozegrania go w trakcie trwania sesji.
<i>Rozgrywający</i>	Gracz, który jako pierwszy z pary zgłosił miano kontraktu osiągniętego przez jego stronę. Staje się rozgrywającym po odstąpieniu pierwszego wyjścia (ale patrz przepis 54, kiedy pierwszego wyjścia dokonano poza kolejnością).
<i>Rozgrywka</i>	1. Sekwencja zagrań. 2. Część gry obejmująca zagrywanie kart. 3. Sekwencja zgłoszonych zapowiedzi oraz dokonanych zagrań w rozdaniu.
<i>Runda</i>	Część sesji rozgrywana przez graczy pozostających na tych samych miejscach.
<i>Sesja</i>	Wyodrębniona część zawodów, w której rozgrywana jest określona przez Organizatora Zawodów liczba rozdań. (Może mieć różne znaczenie, jak w przepisach 4, 12C2 i 91).
<i>Sprostowanie</i>	Postanowienia podejmowane przez sędziego dla poprawienia dostrzeżonej nieprawidłowości.
<i>Strona</i>	Dwaj gracze tworzący parę przeciwko dwóm innym graczom.
<i>Talia</i>	Zbiór 52 kart odpowiadający wymogom gry w brydża.
<i>Talia uporządkowana</i>	Talia kart pozostawiona w niezmienionym pierwotnym układzie.
<i>Team</i>	Dwie lub więcej par grających na przeciwnych liniach o wspólny wynik (stosowne regulaminy mogą dopuszczać więcej niż czterech graczy w zespole).
<i>Turniej</i>	Rozgrywki składające się z jednej lub wielu sesji (synonim słowa „zawody”).
<i>Uczestnik</i>	W konkurencji indywidualnej – gracz, w konkurencji par – para graczy niezmeniająca swojego składu, w konkurencji teamów – czterech lub więcej graczy tworzących zespół.
<i>Wycofane</i>	Działania „wycofane” obejmują działania „unieważnione” i karty „wycofane”.
<i>Wyjście</i>	Pierwsza karta zagrana w lewie.

<i>Wynik rozjemczy</i>	Wynik orzeczony przez sędziego (patrz przepis 12). Może być albo „procentowy”, albo „zapisowy”.
<i>Zagranie</i>	Dołożenie karty danej ręki w lewie, włączając pierwszą kartę w lewie stanowiącą wyjście.
<i>Założenia rozdania</i>	Warunki rozdania, od których zależy wysokość premii za wygrany kontrakt oraz wysokość wpadki (patrz przepis 77).
<i>Zapis częściowy</i>	Uzyskane w jednym rozdaniu 90 lub mniej punktów za lewy deklarowane (patrz przepis 77).
<i>Zapowiedź</i>	Odzywka, kontra, rekontra lub pas.
<i>Zapowiedź psychologiczna (potocznie blef)</i>	Celowa zapowiedź określająca posiadaną rękę w sposób wyraźnie odbiegający od rzeczywistej siły i/lub długości koloru.
<i>Zapowiedź sztuczna</i>	1. Odzywka, kontra lub rekontra, która przekazuje informacje (na ogół niespodziewane dla graczy) inne niż gotowość gry w zgłoszonym lub ostatnio zgłoszonym mianie (albo informacje dodatkowe). 2. Pas, który przyrzeka siłę większą od określonej. 3. Pas, który przyrzeka lub neguje wartości inne niż w ostatnio zgłoszonym kolorze.
<i>Zawody</i>	Rozgrywki składające się z jednej lub wielu sesji (synonim słowa „turniej”).

1. Talia

A. Starszeństwo kart i kolorów

W brydża sportowego gra się talią złożoną z 52 kart zawierającą po 13 kart w każdym z czterech kolorów. Starszeństwo kolorów w porządku malejącym: pik (♠), kier (♥), karo (♦), trefl (♣). Starszeństwo kart w kolorze w porządku malejącym: as, król, dama, walet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

B. Lica kart

Organizacja Nadzorująca może wymagać, aby lico każdej karty było symetryczne.

C. Koszulki kart

Koszulki wszystkich 52 kart w talii powinny być identyczne. Mogą zawierać słowa, logo lub grafikę, ale ilustracja powinna być środkowosymetryczna.

2. Pudełka rozdaniowe

Dla każdego rozdania, które ma być grane podczas danej sesji, przeznaczone jest pudełko rozdaniowe z talią kart. Każde pudełko ma swój numer oraz cztery przegródki dla poszczególnych rąk, oznaczone symbolami N, E, S i W (pierwsze litery angielskich nazw stron świata). Gracza rozdającego (ang. dealer) oraz założenia rozdania oznacza się na pudełkach w sposób następujący:

licytację rozpoczyna gracz:	pudełka o numerach:
N	1, 5, 9, 13
E	2, 6, 10, 14
S	3, 7, 11, 15
W	4, 8, 12, 16
strona (strony) po partii:	pudełka o numerach:
nikt	1, 8, 11, 14
NS	2, 5, 12, 15
WE	3, 6, 9, 16
NS i WE	4, 7, 10, 13

Ta sama kolejność oznaczeń powtarza się odpowiednio na pudełkach o numerach 17-32 i dla każdego następnego zestawu 16 pudełek.

Nie powinno się używać pudełek oznaczonych w inny sposób. Jeżeli jednak inaczej oznaczone pudełko zostało już użyte, to podane na nim oznaczenia obowiązują w ciągu danej sesji.

3. Przygotowanie stołów

Przy każdym ze stołów, ponumerowanych w kolejności ustalonej przez sędziego, gra czterech graczy. Sędzia wyznacza kierunek N, co ustala pozostałe kierunki.

4. Partnerzy

Przy każdym stole czterech graczy tworzy dwie pary lub strony: NS przeciwko WE. W konkurencjach par lub teamów uczestnikami są odpowiednio pary lub teamy, z zachowaniem stałego składu każdej pary w ciągu danej sesji (z wyjątkiem zmian zatwierdzonych przez sędziego). W konkurencji indywidualnej odrębnym uczestnikiem jest każdy gracz, a składy par ulegają zmianom podczas sesji.

5. Zajmowanie miejsc

A. Pozycja wyjściowa

Na początku sesji sędzia wskazuje uczestnikom (indywidualnym, parom lub teamom) pozycje wyjściowe. Jeżeli nie ma innych poleceń, to gracze każdej pary lub teamu mogą uzgodnić między sobą wybór miejsc, które zajmą na przydzielonych im pozycjach. Gracz, który raz wybrał pozycję odpowiadającą określonymu kierunkowi (N, E, S albo W), może zmienić ją na odpowiadającą innemu kierunkowi w danej sesji tylko za zgodą lub na polecenie sędziego.

B. Zmiany miejsc

Każdy gracz zmienia pozycję wyjściową lub też przesiada się do innego stołu zgodnie z instrukcjami sędziego. Sędzia jest odpowiedzialny za jasne ogłaszanie instrukcji. Każdy gracz odpowiada za dokonanie wymaganej zmiany we wskazanym momencie i w nakazany sposób, a także za zajęcie właściwego miejsca po każdej zmianie.

6. Tasowanie i rozdawanie

A. Tasowanie

Przed rozpoczęciem gry każdą talię starannie tasuje się. Jeżeli przeciwnik tego zażąda, należy ją przełożyć.

B. Rozdawanie

Karty muszą być rozdawane koszulkami do góry, po jednej, pomiędzy cztery ręce tak, aby każda otrzymała trzynastę kart. Następnie każdą rękę umieszcza się koszulkami do góry w jednej z czterech przegródek pudełka rozdaniowego. Żadne dwie kolejne karty nie powinny zostać rozdane do tej samej ręki. Zalecany sposób jest rozdawanie kart zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

C. Obecność obu par

Podczas tasowania i rozdawania powinien być obecny gracz z każdej pary, chyba że sędzia postanowi inaczej.

D. Ponowne tasowanie i rozdawanie

1. Jeżeli przed rozpoczęciem licytacji stwierdzono, że karty zostały rozdane nieprawidłowo albo że w czasie tasowania i rozdawania któryś gracz mógł zobaczyć kartę należącą do innej ręki, należy ponownie potasować i rozdać karty. Do przypadków późniejszego przypadkowego obejrzenia kart należących do innego gracza przed zakończeniem rozgrywania rozdania stosuje się przepis 16D (ale patrz przepis 24).
2. O ile celem zawodów nie jest powtórne rozegranie rozdań, żaden zapis nie jest prawomocny, jeśli rozdano karty talii uporządkowanej¹ bez potasowania albo wykorzystano rozdanie z innej sesji. (Postanowienia te nie mogą ograniczać możliwości wymiany rozdań pomiędzy stołami).
3. Sędzia może zarządzić ponowne tasowanie i rozdawanie z jakiegokolwiek przyczyny zgodnej z niniejszymi przepisami (ale patrz przepisy 22B oraz 86A).

¹ Talię uporządkowaną nazywa się talię kart pozostawioną w pierwotnym układzie.

E. Sposoby tasowania i rozdawania

1. Sędzia może polecić, aby tasowanie i rozdawanie kart odbyło się przy każdym stole bezpośrednio przed rozpoczęciem gry.
2. Sędzia może sam potasować i rozdać karty wcześniej.
3. Sędzia może powierzyć wcześniejsze tasowanie i rozdawanie kart swoim pomocnikom albo innym osobom do tego wyznaczonym.
4. Sędzia może nakazać inny sposób rozdawania, jeśli otrzymane rozkłady będą w pełni losowe, jak te uzyskane w punktach A i B.

F. Powielanie rozdań

Jeżeli warunki zawodów tego wymagają, to można stosownie do poleceń sędziego utworzyć jedną lub więcej dokładnych kopii każdego rozdania. W takim przypadku nie należy przeprowadzać ponownego rozdawania kart w rozdaniu (choć sędzia ma prawo je zarządzić).

7. Nadzór nad pudełkami i kartami

A. Umieszczenie pudełka

Pudełko z rozdaniem, które właśnie ma być grane, umieszcza się na środku stołu, gdzie ma pozostać, właściwie skierowane, do zakończenia rozgrywki.

B. Wyjęcie kart z pudełka

1. Każdy gracz wyjmuje karty swojej ręki z przegródki odpowiadającej zajmowanej pozycji.
2. Każdy zawodnik przelicza koszulkami do góry karty swojej ręki, aby upewnić się, czy ma ich dokładnie trzynaście. Następnie musi przyjrzeć się swojej ręce, zanim zgłosi zapowiedź.
3. Podczas rozgrywki każdy gracz zatrzymuje swoje karty przy sobie, nie dopuszczając do przemieszania ich z kartami innego gracza. Ani podczas rozgrywki, ani po jej zakończeniu żaden gracz nie może dotykać cudzych kart bez zezwolenia przeciwnika lub sędziego (ale rozgrywający może grać kartami dziadka stosownie do przepisu 45).

C. Schowanie kart

Po zakończeniu gry każdy gracz powinien potasować trzynaście kart swojej początkowej ręki przed schowaniem ich do przegródki odpowiadającej zajmowanej pozycji. Odtąd nie można wyjmować z pudełka kart żadnej ręki, chyba że w obecności graczy obu stron lub sędziego.

D. D. Odpowiedzialność za zachowanie procedury

Za utrzymanie właściwych warunków przebiegu gry przy stole odpowiada przede wszystkim gracz zajmujący przy nim stałą pozycję w ciągu danej sesji.

8. Przebieg rund

A. Ruch pudełek i graczy

1. Sędzia instruuje graczy o właściwym sposobie przenoszenia pudełek i przesiadania się uczestników.
2. O ile sędzia nie postanowi inaczej, przy każdym ze stołów gracz zajmujący pozycję N jest odpowiedzialny za przeniesienie przed następną rundą pudełek z rozegranymi rozdaniem na właściwy stół.

B. Koniec rundy

1. W ogólności runda kończy się, gdy sędzia podaje sygnał rozpoczęcia rundy następnej. Jeżeli jednak przy którymś stole nie dokończono gry do tego momentu, to dla tego stołu dana runda trwa dalej, aż do dokonania przez graczy zmiany miejsc.

2. Gdy sędzia zarządzi odroczenie rozegrania rozdania, runda dla graczy tego rozdania kończy się po rozegraniu oraz uzgodnieniu i zapisaniu wyniku tego rozdania lub gdy sędzia postanowi anulować to rozdanie.

C. Koniec ostatniej rundy i koniec sesji

Ostatnia runda sesji, a także sama sesja, kończy się dla każdego stołu z chwilą zakończenia wszystkich rozdań dla niego przeznaczonych i zanotowania zapisów bez zastrzeżeń.

9. Postępowanie w następstwie nieprawidłowości

A. Zwrócenie uwagi na nieprawidłowość

1. Jeżeli nie jest to zabronione niniejszymi przepisami, to podczas okresu licytacji każdy gracz może zwrócić uwagę na nieprawidłowość, bez względu na to, na kogo przypada kolejność licytowania.
2. Jeżeli nie jest to zabronione niniejszymi przepisami, to rozgrywający lub obrońcy mogą zwrócić uwagę na nieprawidłowość zaistniałą podczas okresu rozgrywki. Nieprawidłowy kierunek ułożenia karty zgranej omawia przepis 65B3.
3. Każdy gracz, również dziadek, może starać się zapobiec nieprawidłowości (ale dziadek podlega postanowieniom przepisów 42 i 43).
4. Dziadkowi nie wolno zwracać uwagi na nieprawidłowość, dopóki nie zakończy się rozgrywka (ale patrz przepis 20F5 w przypadku poprawienia błędnego wyjaśnienia udzielonego przez rozgrywającego).
5. Gracz nie ma obowiązku zwrócić uwagi na naruszenie niniejszych przepisów przez własną stronę (ale patrz przepis 20F5 w przypadku poprawienia błędnego wyjaśnienia udzielonego przez partnera).

B. Po zwróceniu uwagi na nieprawidłowość

1. (a) Sędzia powinien zostać przywołany natychmiast po zwróceniu uwagi na nieprawidłowość.
(b) Po zwróceniu uwagi na nieprawidłowość każdy gracz, również dziadek, może wezwać sędziego.
(c) Przywołując sędziego, gracz nie traci żadnych przysługujących mu uprawnień.
(d) Fakt zwrócenia uwagi na nieprawidłowość przez gracza strony wykraczającej nie narusza uprawnień przeciwników.
2. Żaden gracz nie może podejmować jakiegokolwiek działania, dopóki sędzia nie wyjaśni wszystkiego, co dotyczy sprostowania.

C. Przedwczesne poprawienie nieprawidłowości

Każde przedwczesne poprawienie nieprawidłowości przez wykraczającego może narazić go na dalsze sprostowania (patrz przepis 26B – ograniczenia wistowe).

10. Wymierzanie sprostowania

A. Prawo do orzeczenia sprostowania

Jedynie sędzia ma prawo orzeczenia sprostowania w przypadkach, które tego wymagają. Gracze z własnej inicjatywy nie mają prawa dokonać (ani odstąpić od wykonania – patrz przepis 81C5) żadnego sprostowania.

B. Uchylenie dokonania lub odstąpienia od sprostowania

Jeśli gracze dokonali sprostowania bądź odstąpili od sprostowania bez polecenia sędziego, sędzia ma prawo zatwierdzić albo uchylić decyzję graczy.

C. Wybór po nieprawidłowości

1. Jeżeli niniejsze przepisy przewidują wybór po nieprawidłowości, to sędzia ma wyjaśnić wszystkie możliwości.
2. Gracz uprawniony do takiego wyboru musi go dokonać bez naradzania się z partnerem.
3. Jeżeli niniejsze przepisy przewidują dla strony niewykraczającej wybór po nieprawidłowości popełnionej przez przeciwnika, jest właściwym dokonanie wyboru najbardziej korzystnego.
4. Jeżeli nastąpiło sprostowanie naruszenia przepisu, to jest postępowaniem właściwym, gdy gracze strony wykraczającej zgłaszają zapowiedzi lub dokonują zagrań korzystnych dla swojej strony, z uwzględnieniem przepisu 16C2, nawet jeśli wydaje się, że czerpią w ten sposób korzyści z własnego wykroczenia (ale patrz przepisy 27 i 72C).

11. Utrata prawa do sprostowania

A. Działania strony niewykraczającej

Strona niewykraczająca może utracić prawo do sprostowania nieprawidłowości, jeśli gracz tej strony podejmie jakiegokolwiek działanie przed przywołaniem sędziego. Jeżeli strona odniosła korzyść wskutek późniejszych działań przeciwników, podejmowanych w nieświadomości odpowiednich przepisów, sędzia orzeka wynik rozjemczy, odbierając zysk tej stronie. Strona przeciwna otrzymuje wynik osiągnięty przy stole.

B. Kara po utracie prawa do sprostowania

Nawet jeśli w myśl niniejszego przepisu utracono prawo do sprostowania, sędzia może wymierzyć karę proceduralną (patrz przepis 90).

12. Orzeczenie według uznania sędziego

A. Prawo orzekania wyniku rozjemczego

Sędzia może orzec wynik rozjemczy, na wniosek gracza w okresie ustalonym według przepisu 92B lub z własnej inicjatywy, o ile pozwalają na to niniejsze przepisy (w konkurencji teamów, patrz przepis 86B), w tym:

1. Sędzia może orzec wynik rozjemczy na korzyść strony niewykraczającej, jeśli uzna, że niniejsze przepisy nie określają sprostowania za dany sposób ich naruszenia.
2. Sędzia orzeka procentowy wynik rozjemczy, jeśli nie jest możliwe takie sprostowanie, które pozwoliłoby normalnie rozegrać rozdanie (patrz punkt C2).
3. Sędzia może orzec wynik rozjemczy, jeśli nastąpiło niewłaściwe sprostowanie nieprawidłowości.

B. Cel orzekania wyniku rozjemczego

1. Celem orzeczenia wyniku rozjemczego jest zrekompensowanie szkody poniesionej przez stronę niewykraczającą i odebranie korzyści uzyskanych przez stronę wykraczającą wskutek naruszenia przez nią przepisu. Szkada powstaje wtedy, gdy z powodu naruszenia przepisu strona niewykraczająca uzyskuje wynik mniej korzystny od wyniku oczekiwanego w momencie poprzedzającym to naruszenie.
2. Sędzia nie może orzec wyniku rozjemczego z tego powodu, że sprostowanie przewidziane niniejszymi przepisami jest zbyt niepomyślne albo zbyt korzystne dla którejś strony.

C. Orzekanie wyniku rozjemczego

1. (a) Jeżeli w następstwie nieprawidłowości sędzia jest upoważniony przez niniejsze przepisy do orzeczenia wyniku rozjemczego, to, jeśli to możliwe, orzeka zapisowy wynik rozjemczy. Wynik ten zastępuje wynik faktycznie uzyskany podczas gry.

- (b) Orzekając zapisowy wynik rozjemczy, sędzia powinien dążyć do przywrócenia wyniku rozdania najbliższego prawdopodobnemu wynikowi, który zostałby uzyskany, gdyby nieprawidłowość nie miała miejsca.
 - (c) Zapisowy wynik rozjemczy można ważyć dla odzwierciedlenia prawdopodobieństwa potencjalnych wyników, ale mogą być uwzględniane tylko te zapisy, które mogłyby zostać osiągnięte w legalny sposób.
 - (d) Jeżeli możliwości są liczne lub niewystarczająco oczywiste, sędzia może orzec procentowy wynik rozjemczy (patrz punkt C2 poniżej).
 - (e) Jeżeli po zaistnieniu nieprawidłowości strona niewykraczająca przyczyniła się do poniesionej szkody przez popełnienie skrajnie poważnego błędu (niezwiązanego z nieprawidłowością) lub przez podjęcie ryzykownej akcji, na której sprostowanie mogłaby liczyć w razie niepowodzenia, wówczas:
 - (i) Strona wykraczająca otrzymuje wynik, który zostałby orzeczony jako sprostowanie jej wykroczenia.
 - (ii) Strona niewykraczająca nie uzyskuje rekompensaty w zakresie wyrządzonej przez siebie szkody.
2. (a) Jeżeli w następstwie nieprawidłowości uzyskanie zapisu stało się niemożliwe (patrz również punkt C1d), sędzia orzeka procentowy wynik rozjemczy, stosownie do odpowiedzialności za tę nieprawidłowość: średnią minus (najwyżej 40% osiągalnych punktów turniejowych) uczestnikowi bezpośrednio ponoszącemu winę, średnią (50% osiągalnych punktów) uczestnikowi tylko częściowo ponoszącemu winę, średnią plus (co najmniej 60%) uczestnikowi nie ponoszącemu żadnej winy.
- (b) Gdy sędzia decyduje się na orzeczenie procentowego wyniku rozjemczego w wysokości średniej plus lub średniej minus w IMP, to wynik ten wynosi odpowiednio +3 IMP lub -3 IMP. Za zgodą Organizacji Nadzorującej wartości te mogą zostać zmienione przez Organizatora Zawodów, jak przewidziano w przepisach 78D, 86B3 i punkcie (d) poniżej.
- (c) Powyższe ustalenie ulega zmianie w przypadku niewykraczającego uczestnika, który uzyskał wynik przekraczający 60% punktów osiągalnych dla niego w danej sesji, lub uczestnika wykraczającego, który uzyskał wynik niższy niż 40% punktów osiągalnych dla niego w danej sesji (lub wynik równoważny w IMP). Uczestnicy ci otrzymują wynik procentowy (lub równoważny w IMP) uzyskany w pozostałych rozdaniach danej sesji.
- (d) Organizacja Nadzorująca może określić okoliczności, w których uczestnik nie uzyskał zapisu w kilku rozdaniach tej samej sesji. Wynik przyznany za każde kolejne rozdanie może być, na podstawie regulacji, różny od tego, który opisano w punktach (a) i (b) powyżej.
3. W turniejach indywidualnych sędzia egzekwuje sprostowania przewidziane w niniejszych przepisach i orzeka wyniki rozjemcze jednakowe dla obu graczy strony wykraczającej, także wówczas gdy tylko jeden z nich ponosi winę za daną nieprawidłowość. Niemniej, sędzia nie może wymierzać kary proceduralnej partnerowi wykraczającego, jeśli uzna, że nie ponosi on żadnej winy.
4. Jeżeli w rozgrywkach pucharowych sędzia orzeka wyniki rozjemcze nierównoważne dla obu stron, to wynik rozdania dla każdego uczestnika oblicza się oddzielnie, po czym przyznaje się każdemu z nich średnią arytmetyczną tych wyników.

13. Niewłaściwa liczba kart²

A. Przed zgłoszeniem zapowiedzi

Jeżeli żaden gracz posiadający wadliwą rękę nie zgłosił jeszcze zapowiedzi, wówczas:

1. Rozdanie należy poprawić i jeśli żaden gracz nie zobaczył karty innego gracza, to należy nakazać normalne rozegranie tego rozdania.
2. Gdy okaże się, że co najmniej jedna przegródka pudełka zawierała niewłaściwą liczbę kart, a któryś gracz zobaczył co najmniej jedną kartę innego gracza, sędzia pozwala, by rozdanie zostało normalnie rozegrane i zapisane. Jeżeli następnie uzna, że dodatkowa informacja miała wpływ na wynik rozdania, należy orzec wynik rozjemczy (patrz przepis 12C1b) i można ukarać wykraczającego.

B. Wykrycie w trakcie licytacji lub rozgrywki

Gdy okaże się, że ręka gracza zawierała więcej niż 13 kart, a ręka innego mniej, i któryś gracz dysponujący wadliwą ręką zgłosił już zapowiedź, wówczas:

1. Jeżeli sędzia uzna, że rozdanie można poprawić i normalnie rozegrać bez zmian zapowiedzi, rozdanie może być tak rozegrane. Po zakończeniu rozdania sędzia może orzec wynik rozjemczy.
2. W przeciwnym razie, po zgłoszeniu zapowiedzi z niewłaściwą liczbą kart należy orzec wynik rozjemczy (patrz przepis 12C1b) i można ukarać wykraczającego.

C. Dodatkowa karta

Każdą kartę dodatkową nienależącą do danego rozdania usuwa się po jej znalezieniu. Licytacja i rozgrywka przebiegają bez dalszych sprostowań. Nie wolno orzec wyniku rozjemczego, chyba że taka karta została zagrana w zakrytej lewie.

D. Po zakończonej rozgrywce

Gdy fakt, że ręka któregoś gracza zawierała początkowo więcej niż 13 kart, a ręka innego mniej, stwierdzono po zakończeniu rozgrywki, wówczas uzyskany wynik musi zostać unieważniony i orzeczony wynik rozjemczy (może mieć zastosowanie przepis 86B). Wykraczający podlega karze proceduralnej.

14. Brak karty

A. Wykrycie wadliwości przed rozpoczęciem rozgrywki

Gdy fakt, że jedna lub więcej rąk zawiera mniej niż 13 kart, przy czym żadna ręka nie ma więcej niż 13, stwierdzono przed odsłonięciem pierwszego wyjścia, wówczas sędzia przeprowadza poszukiwania każdej brakującej karty, a następnie:

1. Jeżeli kartę odnajdzie, to przyłącza ją do właściwej ręki.
2. Jeżeli nie można znaleźć karty, to odtwarza rozdanie przy użyciu innej talii.
3. Licytacja i rozgrywka przebiegają normalnie bez zmieniania zgłoszonych zapowiedzi. Przyjmuje się, że poprawiona ręka nieprzerwanie zawierała wszystkie swoje karty.

² Niniejszy przepis ma zastosowanie, gdy przynajmniej jedna ręka zawiera więcej niż 13 kart. Przepis 14 ma zastosowanie dla przypadków związanych z niekompletną talią.

B. Wykrycie wadliwości po rozpoczęciu rozgrywki

Gdy fakt, że jedna lub więcej rąk zawiera mniej niż 13 kart, przy czym żadna ręka nie ma więcej niż 13, stwierdzono w dowolnym momencie po odsłonięciu pierwszego wyjścia (aż do upływu okresu reklamacyjnego), wówczas sędzia przeprowadza poszukiwania brakującej karty, a następnie:

1. Jeżeli kartę odnaleziono wśród kart zgranych, to stosuje się przepis 67.
2. Jeżeli kartę odnaleziono gdzie indziej, przyłącza się ją do właściwej ręki i można orzec sprostowanie i/lub wymierzyć odpowiednie kary (patrz punkt B4 poniżej).
3. Jeżeli nie można odnaleźć karty, to odtwarza się rozdanie przy użyciu innej talii i można orzec sprostowanie i/lub wymierzyć odpowiednie kary (patrz punkt B4 poniżej).
4. Kartę przyłączoną do ręki zgodnie z postanowieniami punktu B niniejszego przepisu uznaje się za należącą nieprzerwanie do tej ręki. Karta taka może stać się kartą przygwożdżoną, a dokonane wcześniej zagranie innej karty zamiast niej może stanowić fałszywy renons.

C. Informacja pochodząca z wymiany karty

Informacja o wymianie karty jest informacją nielegalną dla partnera gracza, którego ręka zawierała niewłaściwą liczbę kart.

15. Niewłaściwe rozdanie lub ręka

A. Karty z niewłaściwego pudełka

1. Zapowiedź unieważnia się (wraz ze wszystkimi kolejnymi zapowiedziami), jeśli zgłosił ją gracz z kartami z niewłaściwego pudełka.
2. (a) Jeżeli partner wykraczającego zgłosił zapowiedź po unieważnionej zapowiedzi wykraczającego, należy orzec wynik rozjemczy.
(b) W przeciwnym razie wykraczający ponownie zgłasza zapowiedź po obejrzeniu właściwej ręki i licytacja przebiega dalej normalnie.
(c) Do każdej zapowiedzi wycofanej lub unieważnionej stosuje się przepis 16C.
3. Jeżeli wykraczający powtarza swoją zapowiedź w czasie rozgrywania rozdania z kartami, które uprzednio omyłkowo wyjął, sędzia może zezwolić na normalne rozegranie tego rozdania, ale należy orzec wynik rozjemczy, gdy zapowiedź wykraczającego w drugim rozdaniu różni się³ od zapowiedzi uprzednio unieważnionej.
4. Oprócz określonego powyżej sprostowania sędzia może wymierzyć karę proceduralną (przepis 90).

B. Niewłaściwe rozdanie wykryte podczas okresu licytacji lub okresu rozgrywki⁴

Jeżeli po rozpoczęciu okresu licytacji sędzia stwierdzi, że któryś uczestnik gra rozdanie nieprzeznaczone dla niego w bieżącej rundzie, wtedy:

1. Jeżeli przynajmniej jeden z graczy przy stole rozegrał to rozdanie wcześniej z przeciwnikami właściwymi lub nie, rozdanie unieważnia się zarówno dla jego strony, jak i dla jego przeciwników.

³ Druga zapowiedź różni się od zapowiedzi unieważnionej, jeśli jej znaczenie jest istotnie różne albo jest to zapowiedź psychologiczna.

⁴ Punkt ma zastosowanie dla rozgrywek parowych i indywidualnych, patrz przepis 86B dla rozgrywek teamowych.

2. Jeżeli żaden z czterech graczy nie rozegrał rozdania wcześniej, należy zarządzić dokończenie licytacji i rozgrywki. Sędzia utrzymuje uzyskany wynik i może nakazać obu parom rozegranie przeciwko sobie właściwego rozdania później.
3. Sędzia powinien przyznać procentowy wynik rozjemczy (patrz przepis 12C2a) każdemu uczestnikowi pozbawionemu możliwości uzyskania wyniku z gry.

16. Legalne i nielegalne informacje

A. Wykorzystanie informacji przez zawodnika

1. Podczas licytacji lub rozgrywki gracz może wykorzystać informację, jeżeli:
 - (a) Pochodzi ona z przepisowych zapowiedzi i zagrań bieżącego rozdania (włącznie z zaakceptowanymi nieprzepisowymi zapowiedziami lub zagraniem) i jest wolna od nielegalnej informacji z innego źródła lub
 - (b) Jest legalną informacją z wycofanego działania (patrz punkt C), lub
 - (c) Jest informacją, którą jakkolwiek przepis bądź regulamin definiuje jako legalną albo, jeśli nie określono inaczej, pochodzi ona z prawidłowego przebiegu gry określonego niniejszymi przepisami lub innymi regulaminami (ale patrz punkt B1 poniżej), lub
 - (d) Jest informacją, którą gracz posiadał przed wyjęciem swojej ręki z pudełka (patrz przepis 7B), a przepisy nie zakazują użycia przez niego tej informacji.
2. Gracze mogą również uwzględniać własną ocenę swojego aktualnego wyniku, cechy przeciwników i wymagania regulaminu zawodów.

B. Dodatkowa informacja od partnera

1. Każda dodatkowa informacja od partnera, która może sugerować zapowiedź lub zagranie, jest nielegalna. Źródłem takiej informacji mogą być uwagi, pytania, odpowiedzi na pytania, niespodziewane alerty lub braki alertu, wyraźne wahanie, niezwykajny pośpiech, specjalny nacisk, modulacja głosu, gest, ruch lub szczególne zachowanie.
 - (a) Graczowi nie wolno wybrać zapowiedzi lub zagrania ewidentnie zasugerowanego nielegalną informacją, jeśli inna zapowiedź lub zagranie stanowi logiczną alternatywę.
 - (b) Logiczna alternatywa to działanie, które zostałyby poważnie rozważone przez znaczną część graczy tej samej klasy, co gracz, o którym mowa, posiadających takie same uzgodnienia systemowe i prawdopodobnie przez niektórych z nich podjęte.
2. Jeżeli gracz uzna, że może ponieść szkodę, ponieważ przeciwnik udostępnił swojemu partnerowi nielegalną informację, to, o ile nie zabrania tego regulamin wprowadzony przez Organizację Nadzorującą (który może wymagać niezwłocznego wezwania sędziego), gracz może zastrzec sobie prawo do przywołania sędziego później (w takim przypadku przeciwnicy powinni przywołać sędziego niezwłocznie, jeśli nie zgadzają się z zarzutem, że przekazanie nielegalnej informacji miało miejsce).
3. Jeżeli gracz nabierze uzasadnionego przekonania, że przeciwnik, który miał logiczną alternatywę, wybrał działanie zasugerowane nielegalną informacją, powinien przywołać sędziego po zakończeniu rozgrywki⁵. Jeżeli sędzia stwierdzi, że naruszenie przepisu przyniosło korzyść wykraczającemu, należy orzec wynik rozjemczy (patrz przepis 12C1).

⁵ Wcześniejsze lub późniejsze przywołanie sędziego nie jest wykroczeniem.

C. Informacja z wycofanych zapowiedzi i zagrań

Jeżeli zgodnie z niniejszymi przepisami zapowiedź lub zagranie zostało wycofane:

1. Dla strony niewykraczającej wszystkie informacje wynikające z działań wycofanych zarówno przez partnera, jak i przez przeciwników są informacjami legalnymi.
2. Dla strony wykraczającej wszystkie informacje wynikające z działań wycofanych zarówno przez partnera, jak i przez przeciwników są informacjami nielegalnymi. Graczowi strony wykraczającej nie wolno wybrać zapowiedzi lub zagrania ewidentnie zasugerowanego nielegalną informacją, jeśli inna zapowiedź lub zagranie stanowi logiczną alternatywę.
3. Jeżeli sędzia stwierdzi, że w wyniku naruszenia punktu C2 strona niewykraczająca poniosła szkodę, należy orzec wynik rozjemczy (patrz przepis 12C1).

D. Dodatkowa informacja z innych źródeł

1. Jeżeli gracz uzyska przypadkowo dodatkową informację o rozdaniu, które właśnie gra lub które ma jeszcze zagrać, na przykład: przez obejrzenie niewłaściwej ręki, przez zasłyszanie zapowiedzi, zapisu lub komentarza, przez obejrzenie kart przy innym stole lub przez obejrzenie karty innego gracza przy swoim stole przed rozpoczęciem licytacji (patrz również przepis 13A), sędzia powinien być o tym fakcie niezwłocznie powiadomiony. Najlepiej, aby zrobił to gracz, który uzyskał taką informację.
2. Gdy sędzia uzna, że ta informacja prawdopodobnie zakłóciłaby normalny przebieg gry, wówczas, o ile nie zgłoszono jeszcze żadnej zapowiedzi, może:
 - (a) Zmienić pozycje graczy przy stole, o ile pozwala na to dany rodzaj zawodów i sposób obliczania wyników, aby gracz, który uzyskał informację o jednej ręce, otrzymał właśnie tę rękę.
 - (b) O ile pozwala na to dany rodzaj zawodów, zarządzić ponownie rozdanie dla zainteresowanych uczestników.
 - (c) Zezwolić na dokończenie rozdania, pozostawiając możliwość orzeczenia wyniku rozjemczego, jeśli stwierdzi, że dodatkowa informacja wpłynęła na wynik rozdania.
 - (d) Orzec w rozdaniu wynik rozjemczy (dla rozgrywek teamowych, patrz przepis 86B).
3. Jeżeli uzyskanie dodatkowej informacji nastąpiło po zgłoszeniu pierwszej zapowiedzi w licytacji, a przed zakończeniem rozgrywki w danym rozdaniu, sędzia postępuje według punktu 2c lub 2d powyżej.

17. Okres licytacji

A. Rozpoczęcie okresu licytacji

Dla danej strony okres licytacji w rozdaniu rozpoczyna się, gdy któryś gracz tej strony wyjmie karty z pudełka.

B. Pierwsza zapowiedź

Pierwszą zapowiedź zgłasza gracz oznaczony na pudełku jako rozdający.

C. Następane zapowiedzi

Drugą zapowiedź zgłasza przeciwnik z lewej strony rozdającego, następnie poszczególni gracze zgłaszają swoje zapowiedzi w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

D. Koniec okresu licytacji

1. Okres licytacji kończy się, gdy w następstwie zakończenia licytacji według przepisu 22A zostanie odstonięta karta pierwszego wyjścia. (Jeżeli nastąpiło pierwsze wyjście poza kolejnością, patrz przepis 54). Czas pomiędzy końcem licytacji a końcem okresu licytacji nazwany jest okresem wyjaśnień.
2. Jeżeli żaden gracz nie zgłosi odzywki (patrz przepis 22B), okres licytacji kończy się, gdy wszystkie cztery ręce zostaną schowane do pudełka.
3. Gdy po jakiejś zapowiedzi nastąpiły trzy pasy, licytacja nie kończy się, jeśli którykolwiek z tych pasów zgłoszono poza kolejnością, pozbawiając któregoś gracza prawa do zaliczowania. W takim przypadku licytacja wraca do gracza pominiętego, wszystkie kolejne pasy unieważnia się i licytacja przebiega dalej normalnie. Do unieważnionych zapowiedzi stosuje się przepis 16C, przy czym każdy gracz, który spasował poza kolejnością, jest graczem wykraczającym.

18. Odzywki

A. Właściwa forma

Odzywka określa liczbę lew deklarowanych (lew powyżej sześciu), od jednej do siedmiu, oraz miano[†]. (Pas, kontra i rekontra są zapowiedziami, ale nie są odzywkami).

B. Przelicytowanie odzywki

Odzywka przelicytowuje poprzednią odzywkę, jeśli określa tę samą liczbę lew deklarowanych i starsze miano albo większą liczbę lew deklarowanych i dowolne miano.

C. Odzywka wystarczająca

Odzywka, która przelicytowuje ostatnią poprzedzającą ją odzywkę, jest odzywką wystarczającą.

D. Odzywka niewystarczająca

Odzywka, która nie przelicytowuje ostatniej poprzedzającej ją odzywki, jest odzywką niewystarczającą. Zgłoszenie odzywki niewystarczającej stanowi naruszenie przepisu (patrz przepis 27 w celu sprostowania).

E. Starszeństwo mian

Starszeństwo mian w porządku malejącym jest następujące: bez atu, pik, kier, karo, trefl.

F. Różne sposoby zgłaszania zapowiedzi

Organizacja Nadzorująca może zezwolić na inne sposoby zgłaszania zapowiedzi.

19. Kontry i rekontry

A. Kontry

1. Gracz może kontrować tylko ostatnią zgłoszoną odzywkę. Musi to być odzywka przeciwnika, po której nie zgłoszono innych zapowiedzi niż pas.
2. Kontruując, gracz nie powinien wymieniać liczby lew deklarowanych ani miana odzywki kontrowanej. Jedyną poprawną formą jest słowo „kontra”.
3. Jeżeli gracz, konstruując, błędnie wymienia odzywkę, liczbę lew deklarowanych czy też miano odzywki kontrowanej, to uznaje się, że skontrował odzywkę w jej rzeczywistym brzmieniu (może mieć zastosowanie przepis 16 – nielegalne informacje).

[†] W języku polskim poprawna forma słownego zgłoszenia odzywki składa się z liczebnika głównego rodzaju nijakiego oraz nazwy miana w pierwszym przypadku liczby pojedynczej, na przykład jedno kier, sześć pik, itp. (przypis PZBS).

B. Rekontry

1. Gracz może rekontrować tylko po ostatniej zgłoszonej kontrze. Musi to być kontra przeciwnika, po której nie zgłoszono innych zapowiedzi niż pas.
2. Rekontrując, gracz nie powinien wymieniać liczby lew deklarowanych ani miana odżywki rekontrowanej. Jedyną poprawną formą jest słowo „rekontra”.
3. Jeżeli gracz, rekontrując, błędnie wymienia odżywkę, liczbę lew deklarowanych czy też miano odżywki rekontrowanej, to uznaje się, że zrekontrował odżywkę w jej rzeczywistym brzmieniu (może mieć zastosowanie przepis 16 – nielegalne informacje).

C. Przelicytowanie kontry albo rekontry

Każda kontra lub rekontra zostaje zniesiona przez następną przepisową odżywkę.

D. Zapis za skontrowany lub zrekontrowany kontrakt

Jeżeli skontrowana lub rekontrowana odzywka nie zostanie przelicytowana, to wartości zapisu za wygranie albo przegrane kontraktu wzrastają zgodnie z przepisem 77.

20. Powtarzanie licytacji i udzielanie wyjaśnień

A. Zapowiedź niezrozumiana

Gracz, który ma wątpliwości, jaka zapowiedź została zgłoszona, może niezwłocznie zażądać jej powtórzenia.

B. Powtórzenie licytacji podczas okresu licytacji

Podczas okresu licytacji gracz, na którego przypada kolejność licytowania, może zażądać powtórzenia dotychczasowego przebiegu licytacji, o ile nie jest zobowiązany przepisem do pasowania. W powtórzeniu powinny być wymienione wszystkie alerty. Graczowi nie wolno zażądać częściowego powtórzenia zgłoszonych dotąd zapowiedzi ani przerwać powtórzenia przed jego zakończeniem.

C. Powtórzenie po końcowym pasie

1. Po końcowym pasie każdy obrońca może zapytać, czy na niego przypada pierwsze wyjście (patrz przepisy 47E i 41).
2. Rozgrywający⁶ lub obrońca, gdy po raz pierwszy przypadnie na niego kolejność zagrywania, może zażądać powtórzenia licytacji (patrz przepisy 41B i 41C). Jak w punkcie B, graczowi nie wolno zażądać częściowego powtórzenia ani przerwać w trakcie powtarzania.

D. Kto powtarza licytację

Licytację ma powtarzać tylko któryś z przeciwników.

E. Korygowanie powtórzenia

Wszyscy gracze, także dziadek oraz gracz zobowiązany przepisem do pasowania, są odpowiedzialni za niezwłoczne poprawienie błędów w powtarzanej licytacji (patrz przepis 12C1, jeśli nieskorygowane błędy w powtórzeniu spowodują szkodę).

⁶ Rozgrywający pierwszą kartę zagrywa z dziadka, chyba że zaakceptował pierwsze wyjście poza kolejnością.

F. Udzielanie wyjaśnień

1. Podczas licytacji, ale przed końcowym pasem, każdy gracz, gdy przypada na niego kolejność licytowania, może zażądać⁷ wyjaśnienia licytacji przeciwników. Gracz ma prawo do uzyskania informacji o zgłoszonych zapowiedziach, o niezgłoszonych zapowiedziach, które przeciwnik miał do wyboru, a także o wnioskach wynikających z wyboru odpowiedniego działania, będących przedmiotem porozumienia partnerów. Wyjaśnienia powinien udzielać partner gracza, którego zapowiedź ma być wyjaśniona, chyba że sędzia wyda inne polecenie. Partnerowi gracza żądającego wyjaśnienia nie wolno zadawać dodatkowych pytań, zanim nie przypadnie na niego kolejność licytowania lub zagrywania. Może mieć zastosowanie przepis 16, a Organizacja Nadzorująca może wprowadzić regulamin dotyczący pisemnego udzielania wyjaśnień.
2. Po końcowym pasie i w trakcie okresu rozgrywki dowolny obrońca może zażądać wyjaśnienia licytacji przeciwników, gdy przypada na niego kolejność zagrywania. Gdy kolejność zagrywania przypada na rozgrywającego, z ręki lub z dziadka, może on zażądać wyjaśnienia zapowiedzi obrońcy lub uzgodnień wistowych. Wyjaśnienia o zakresie podanym w punkcie 1 powinien udzielać partner gracza, którego działanie ma być wyjaśnione.
3. Według punktów 1 i 2 powyżej gracz może zażądać wyjaśnienia pojedynczej zapowiedzi, ale może mieć zastosowanie przepis 16B1.
4. (a) Gdy gracz uświadomi sobie w trakcie licytacji, że jego własne wyjaśnienie było błędne lub niepełne, musi przywołać sędziego przed końcem okresu wyjaśnień i poprawić błędne wyjaśnienie. Może zdecydować się na wezwanie sędziego wcześniej, ale nie jest do tego zobligowany. (W celu poprawienia wyjaśnień podczas okresu rozgrywki, patrz przepis 75B2).
(b) Przywołany sędzia stosuje przepis 21B lub przepis 40B3.
5. (a) Graczowi, którego partner udzielił błędnego wyjaśnienia, nie wolno poprawiać tego błędu podczas licytacji ani nie wolno w żaden sposób wskazywać, że błąd został popełniony. „Błędne wyjaśnienie” obejmuje tu brak alertu lub anonsowania[†] wymaganego przez przepisy albo zgłoszenie alertu (lub anonsowania[†]) niewymaganego przez przepisy.
(b) Gracz musi przywołać sędziego i poinformować przeciwników, że jego zdaniem wyjaśnienie partnera było błędne (patrz przepis 75B), ale dopiero przy najbliższej przepisowej okazji:
 - (i) Obrońca – po zakończeniu rozgrywki,
 - (ii) Rozgrywający i dziadek – po końcowym pasie licytacji.
6. Jeżeli sędzia uzna, że gracz podjął działanie w oparciu o błędną informację udzieloną przez przeciwnika, stosuje, odpowiednio, przepis 21 lub 47E.

G. Niewłaściwa procedura

1. Graczowi nie wolno zadawać pytań, jeśli jego jedynym celem jest korzyść partnera.
2. Graczowi nie wolno zadawać pytań, jeśli jego jedynym celem jest sprowokowanie niepoprawnej odpowiedzi od przeciwnika.
3. Podczas okresu licytacji oraz rozgrywki graczowi nie wolno korzystać z opisu własnego systemu, chyba że Organizacja Nadzorująca na to zezwoli (ale patrz przepis 40B2b).

⁷ O ile gracz nie jest zobowiązany przepisem do pasowania.

[†] Anonsowanie to automatyczne wyjaśnianie określonych zapowiedzi partnera, zostało wprowadzone przez niektóre Organizacje Nadzorujące (przypis PZBS).

21. Błędna informacja

A. Zapowiedź lub zagrożenie wynikające z błędnie zrozumianego wyjaśnienia

Za działanie podjęte wskutek błędnie zrozumianego wyjaśnienia nie przysługuje żadna rekompensata ani sprostowanie.

B. Zapowiedź wynikająca z błędnej informacji przeciwnika

- (a) Przed zakończeniem okresu licytacji (patrz przepis 17D), o ile partner nie zgłosił kolejnej zapowiedzi, gracz może bez dalszych sprostowań dla jego strony zmienić swoją zapowiedź, jeśli sędzia uzna, że decyzja o zgłoszeniu tej zapowiedzi mogła być podjęta wskutek błędnej informacji udzielonej przez przeciwnika. Brak bezzwłocznego alertu, gdy według postanowień Organizacji Nadzorującej powinien być zgłoszony, uważa się za błędną informację.

(b) Sędzia zakłada, że ma do czynienia z błędnym wyjaśnieniem, a nie z błędną odzywką, jeśli nie ma dowodu, że jest inaczej.
- Jeżeli gracz decyduje się na zmianę zapowiedzi zgłoszonej wskutek błędnej informacji (stosownie do punktu 1 powyżej), wówczas jego LHO może zmienić swoją zapowiedź, ale przepis 16C ma zastosowanie.
- Jeżeli jest za późno na zmianę zapowiedzi i sędzia uzna, że strona wykraczająca odniosła korzyść z nieprawidłowości, orzeka wynik rozjemczy.

22. Zakończenie licytacji

Licytacja w rozdaniu kończy się, gdy:

- Po zgłoszeniu odzywki przez co najmniej jednego gracza nastąpią trzy kolejne pasy. Ostatnia odzywka staje się kontraktem (ale patrz przepis 19D).
- Wszyscy czterej gracze spasuują (ale patrz przepis 25). Karty chowa się do pudełka, nie przystępując do rozgrywki. Powtórne rozdawanie nie może mieć miejsca.

23. Zapowiedź porównywalna

A. Definicja

Zapowiedź, która zastępuje wycofaną zapowiedź, jest zapowiedzią porównywalną, jeżeli:

- Ma takie samo lub podobne znaczenie, jak znaczenie przypisane wycofanej zapowiedzi lub
- Określa podzbiór możliwych znaczeń przypisanych wycofanej zapowiedzi, lub
- Ma taki sam cel (np. pytanie), jak cel przypisany wycofanej zapowiedzi.

B. Brak sprostowania

Gdy zapowiedź zostaje unieważniona (jak w przepisie 29B) i wykraczający w swojej kolejności licytowania wybiera zastąpienie nieprawidłowości zapowiedzią porównywalną, licytacja i rozgrywka przebiegają bez dalszych sprostowań. Przepis 16C2 nie ma zastosowania, ale patrz punkt C poniżej.

C. Strona niewykraczająca poniosła szkodę

Po zastąpieniu zapowiedzi przez zapowiedź porównywalną (patrz przepisy 27B1b, 30B1b(i), 31A2a oraz 32A2a), jeśli sędzia po zakończeniu rozgrywki uzna, że bez pomocy uzyskanej poprzez popełnienie nieprawidłowości wynik rozdania mógłby być inny i w konsekwencji strona niewykraczająca poniosła szkodę, należy orzec wynik rozjemczy (patrz przepis 12C1b).

24. Odkrycie karty lub wyjście w trakcie licytacji

Gdy sędzia stwierdzi, że w trakcie licytacji z powodu błędu gracza jedna lub więcej kart jego ręki stała się widoczna dla partnera, to należy nakazać, by każda taka karta leżała odsłonięta na stole aż do zakończenia licytacji. Informacje pochodzące z odkrytych kart są legalne dla strony niewykraczającej, a nielegalne dla strony wykraczającej (patrz przepis 16C).

A. Blotka niebędąca przedwczesnym wyjściem

Jeżeli odsłonięta została pojedyncza karta młodsza od honoru, niebędąca przedwczesnym wyjściem, nie ma dalszych sprostowań (ale patrz punkt E poniżej).

B. Pojedynczy honor lub karta przedwczesnego wyjścia

Jeżeli odsłonięty został pojedynczy honor albo jakakolwiek karta przedwczesnego wyjścia, to partner wykraczającego musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania (patrz przepis 72C, jeśli nakazany pas wyrządzi szkodę stronie niewykraczającej).

C. Dwie lub więcej odsłoniętych kart

Jeżeli odsłonięta została więcej niż jedna karta, to partner wykraczającego musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania (patrz przepis 72C, jeśli nakazany pas wyrządzi szkodę stronie niewykraczającej).

D. Strona rozgrywająca

Jeżeli wykraczający zostaje rozgrywającym lub dziadkiem, to podejmuje odsłonięte karty i dołącza je do ręki.

E. obrońcy

Jeżeli wykraczający zostaje obrońcą, to każda taka karta staje się kartą przygwożdżoną (patrz przepisy 50 i 51).

25. Przepisowe i nieprzepisowe zmiany zapowiedzi

A. Zapowiedź niezamierzona

1. Jeżeli gracz zauważy, że zgłosił inną zapowiedź, niż zamierzał, może zastąpić swoją zapowiedź niezamierzoną przez zapowiedź zamierzoną, dopóki jego partner nie zgłosi zapowiedzi. Druga (zamierzona) zapowiedź utrzymuje się i staje się przedmiotem zastosowania odpowiedniego przepisu, ale ograniczenia wistowe według przepisu 26 nie mają zastosowania.
2. Jeżeli pierwotnym zamiarem gracza było zgłoszenie zapowiedzi, którą wybrał lub wypowiedział, to ta zapowiedź pozostaje. Zmiana zapowiedzi może być dozwolona tylko z powodu błędu mechanicznego lub przejęzyczenia, ale nie z powodu dekoncentracji związanej z zamiarem działania.
3. Gracz ma prawo zastąpić niezamierzoną zapowiedź, jeśli warunki opisane w punkcie A1 powyżej są spełnione, niezależnie od tego, w jaki sposób uświadomił sobie swój błąd.
4. Nie wolno zmienić zapowiedzi jeśli partner zgłosił po niej swoją zapowiedź.
5. Jeżeli licytacja zakończy się, zanim dojdzie do partnera, to nie wolno zmienić zapowiedzi po zakończeniu okresu licytacji (patrz przepis 17D).
6. Po dozwolonej zmianie zapowiedzi LHO może wycofać swoją zapowiedź zgłoszoną po pierwszej zapowiedzi. Informacja pochodząca z wycofanej zapowiedzi jest legalna dla jego strony, a nielegalna dla przeciwników.

B. Zapowiedź zamierzona

1. Zmieniona zapowiedź niedozwolona przez postanowienia punktu A może zostać zaakceptowana przez LHO wykraczającego. (Zostaje ona zaakceptowana, gdy LHO celowo zgłosi po niej zapowiedź). W tej sytuacji pierwszą zapowiedź wycofuje się, druga zapowiedź pozostaje i licytacja przebiega dalej (przepis 26 może mieć zastosowanie).
2. O ile punkt B1 nie ma zastosowania, zapowiedź niedozwoloną przez postanowienia punktu A unieważnia się. Pierwsza zapowiedź pozostaje i licytacja przebiega dalej (przepis 26 może mieć zastosowanie).
3. Do każdej zapowiedzi wycofanej lub unieważnionej stosuje się przepis 16C.

26. Zapowiedź wycofana, ograniczenia wistowe

A. Brak ograniczeń wistowych

Gdy zapowiedź gracza wykraczającego została wycofana i zastąpiona zapowiedzią porównywalną (patrz przepis 23A), a gracz ten staje się obrońcą, nie ma ograniczeń wistowych dla jego strony. Przepis 16C nie ma zastosowania, ale patrz przepis 23C.

B. Ograniczenia wistowe

Gdy zapowiedź gracza wykraczającego została wycofana i nie została zastąpiona zapowiedzią porównywalną, a gracz ten staje się obrońcą, rozgrywający może, gdy partner wykraczającego uzyska najbliższą sposobność wyjścia (także pierwszego), zakazać partnerowi wykraczającego wyjścia w jeden wybrany kolor, który nie został zgłoszony przez wykraczającego w przepisowy sposób. Zakaz ten obowiązuje, dopóki partner wykraczającego utrzymuje się przy wyjściu.

27. Odzywka niewystarczająca

A. Akceptacja odzywki niewystarczającej

1. Każda odzywka niewystarczająca może zostać zaakceptowana (uznana za przepisową) przez LHO wykraczającego. Zostaje ona zaakceptowana, gdy LHO zgłosi swoją zapowiedź.
2. Gdy odzywka niewystarczająca została zgłoszona poza kolejnością, wówczas stosuje się przepis 31.

B. Odzywka niewystarczająca niezaakceptowana

Jeżeli odzywka niewystarczająca zgłoszona we właściwej kolejności nie została zaakceptowana (patrz punkt A), musi być zastąpiona zapowiedzią przepisową (ale patrz punkt 3 poniżej). Następnie:

1. (a) Jeżeli odzywka niewystarczająca została zastąpiona najniższą odzywką wystarczającą wskazującą to samo miano(-a), co wskazane przez odzywkę wycofaną, wówczas licytacja przebiega bez dalszych sprostowań. Przepisy 26B i 16C nie mają zastosowania, ale patrz punkt D poniżej.
(b) Z wyjątkiem przypadków przewidzianych w punkcie (a), jeżeli odzywka niewystarczająca została zastąpiona zapowiedzią porównywalną (patrz przepis 23A), licytacja przebiega bez dalszych sprostowań. Przepis 16C nie ma zastosowania, ale patrz punkt D poniżej.
2. Z wyjątkiem przypadków przewidzianych w punkcie B1 powyżej, jeżeli odzywka niewystarczająca została zastąpiona inną odzywką albo pasem, to partner wykraczającego musi pasować do końca licytacji. Mogą mieć zastosowanie ograniczenia wistowe zgodnie z przepisem 26B i patrz przepis 72C.

3. Z wyjątkiem przypadków przewidzianych w punkcie B1b powyżej, jeżeli wykraczający usiłuje zastąpić odzywkę niewystarczającą kontrą lub rekontrą, to taką kontrę lub rekontrę unieważnia się. Wykraczający musi ją zastąpić zgodnie z wyżej wymienionymi postanowieniami, a partner wykraczającego musi pasować do końca licytacji. Mogą mieć zastosowanie ograniczenia wistowe zgodnie z przepisem 26B i patrz przepis 72C.
4. Jeżeli wykraczający usiłuje zastąpić odzywkę niewystarczającą inną odzywką niewystarczającą, to sędzia stosuje postanowienia punktu 3, o ile LHO nie zaakceptuje zmienionej odzywki niewystarczającej według punktu A1.

C. Przedwczesne zastąpienie

Jeżeli wykraczający zastępuje odzywkę niewystarczającą inną zapowiedzią, zanim sędzia orzeknie sprostowanie, to druga zapowiedź pozostaje, jeśli jest prawidłowa i nie nastąpi akceptacja odzywki niewystarczającej według punktu A1 (ale patrz punkt B3 powyżej). Sędzia stosuje do tej zapowiedzi odpowiednie postanowienia punktu B.

D. Strona niewykraczająca poniosła szkodę

Jeżeli po zastosowaniu postanowień punktu B1 sędzia po zakończeniu rozgrywki uzna, że bez pomocy wykroczenia wynik rozdania mógłby być inny i w konsekwencji strona niewykraczająca poniosła szkodę (patrz przepis 12B1), to należy orzec wynik rozjemczy. Orzeczony wynik powinien być możliwie najbardziej zbliżony do prawdopodobnego wyniku rozdania, jaki można było uzyskać, gdyby odzywka niewystarczająca nie została zgłoszona.

28. Zapowiedzi uznawane za zgłoszone w kolejności

A. RHO zobowiązany do pasowania

Zapowiedź uważa się za zgłoszoną w kolejności, jeśli zgłosił ją gracz, gdy kolejność licytowania przypadła na jego RHO zobowiązanego przez przepis do pasowania.

B. Zapowiedź właściwego gracza unieważniająca zapowiedź poza kolejnością

Zapowiedź uważa się za zgłoszoną w kolejności, jeśli dokonał jej gracz, na którego przypadła kolejność licytowania, zanim orzeczono sprostowanie zapowiedzi zgłoszonej poza kolejnością przez przeciwnika. Zgłaszając taką zapowiedź, gracz traci prawo do sprostowania zapowiedzi poza kolejnością. Licytacja przebiega dalej, jak gdyby zapowiedź poza kolejnością nie została w ogóle zgłoszona. Przepis 26 nie ma zastosowania, ale patrz przepis 16C2.

29. Postępowanie po zapowiedzi poza kolejnością

A. Utrata prawa do sprostowania

Po zapowiedzi poza kolejnością LHO wykraczającego może wybrać zgłoszenie swojej zapowiedzi, tracąc tym samym prawo do sprostowania.

B. Unieważnienie zapowiedzi poza kolejnością

O ile punkt A nie ma zastosowania, zapowiedź zgłoszoną poza kolejnością unieważnia się, a licytacja wraca do gracza, na którego przypadła właściwa kolejność licytowania. Strona wykraczająca podlega przepisowi 30, 31 lub 32.

C. Zapowiedź poza kolejnością jest sztuczna

Jeżeli zapowiedź poza kolejnością jest sztuczna, to przepisy 30, 31 i 32 odnoszą się do miana lub mian wskazanych, a nie do miana zgłoszonego.

30. Pas poza kolejnością

Jeżeli gracz spasował poza kolejnością i jego zapowiedź została unieważniona – nie skorzystano z możliwości przewidzianej w przepisie 29A, mają zastosowanie następujące postanowienia (jeśli pas jest sztuczny, patrz punkt C):

A. Gdy miał licytować RHO

Jeżeli pas poza kolejnością został zgłoszony, gdy kolejność licytowania przypadała na RHO wykraczającego, wykraczający musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania, i może mieć zastosowanie przepis 72C.

B. Gdy miał licytować partner albo LHO

1. Jeżeli wykraczający spasował, gdy kolejność licytowania przypadała na jego partnera lub, o ile wykraczający nie zgłosił wcześniej zapowiedzi, na jego LHO, wówczas:
 - (a) Partner wykraczającego może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, gdy przypadnie na niego właściwa kolejność licytowania, ale ma zastosowanie przepis 16C2.
 - (b) Wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, gdy przypadnie na niego właściwa kolejność licytowania, i:
 - (i) Gdy ta zapowiedź jest zapowiedzią porównywalną (patrz przepis 23A), nie ma dalszych sprostowań. Przepis 26B nie ma zastosowania, ale patrz przepis 23C.
 - (ii) Gdy ta zapowiedź nie jest zapowiedzią porównywalną (patrz przepis 23A), partner wykraczającego musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania. Przepisy 16C, 26B i 72C mogą mieć zastosowanie.
2. Jeżeli wykraczający zgłosił wcześniej zapowiedź, pas poza kolejnością zgłoszony, gdy kolejność licytowania przypadała na LHO wykraczającego, uważa się za zmianę zapowiedzi. Stosuje się przepis 25.

C. Sztuczny pas

Gdy pas poza kolejnością jest sztuczny lub jest to pas na sztuczną zapowiedź partnera, to stosuje się przepis 31, a nie przepis 30.

31. Odzywka poza kolejnością

Jeżeli gracz zgłosił odzywkę poza kolejnością, spasował sztucznie lub spasował na sztuczną zapowiedź partnera (patrz przepis 30C) i jego zapowiedź została unieważniona – nie skorzystano z możliwości przewidzianej w przepisie 29A, mają zastosowanie następujące postanowienia:

A. Gdy miał licytować RHO

Jeżeli wykraczający zgłosił zapowiedź, kiedy kolejność licytowania przypadała na RHO wykraczającego, wówczas:

1. Jeżeli przeciwnik spasuje, wykraczający musi powtórzyć swoją przedwcześnie zgłoszoną zapowiedź, a gdy ta zapowiedź jest przepisowa, nie ma sprostowania.
2. Jeżeli przeciwnik zgłosi przepisową⁸ odzywkę, kontrę lub rekontrę, wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź:
 - (a) Gdy ta zapowiedź jest zapowiedzią porównywalną (patrz przepis 23A), nie ma dalszych sprostowań. Przepis 26B nie ma zastosowania, ale patrz przepis 23C.

⁸ Nieprzepisowa zapowiedź RHO podlega sprostowaniu jak zwykle.

- (b) Gdy ta zapowiedź nie jest zapowiedzią porównywalną (patrz przepis 23A), partner wykraczającego musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania. Przepisy 16C, 26B i 72C mogą mieć zastosowanie.

B. Gdy miał licytować partner albo LHO

Jeżeli wykraczający zgłosił odzywkę, gdy kolejność licytowania przypadła na jego partnera lub, o ile wykraczający nie zgłosił wcześniej zapowiedzi, na jego LHO, wówczas:

1. Partner wykraczającego może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, gdy przypadnie na niego właściwa kolejność licytowania, ale ma zastosowanie przepis 16C2.
2. Wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, gdy przypadnie na niego właściwa kolejność licytowania, a sędzia postępuje jak w punkcie A2a lub A2b powyżej.

C. Dalsze odzywki, gdy miał licytować LHO

Dalsze odzywki, gdy miał licytować LHO, są uważane za zmiany zapowiedzi i stosuje się przepis 25.

32. Kontra lub rekontra poza kolejnością

Kontra lub rekontra poza kolejnością może być zaakceptowana przez LHO wykraczającego (patrz przepis 29A), z wyjątkiem niedozwolonej kontry lub rekontry (patrz przepis 36), której nigdy nie wolno zaakceptować. Jeżeli nieprzepisowa zapowiedź nie została zaakceptowana, zostaje ona unieważniona oraz:

A. Gdy miał licytować RHO

Jeżeli kontra lub rekontra poza kolejnością została zgłoszona, gdy kolejność licytowania przypadła na RHO wykraczającego, wówczas:

1. Jeżeli RHO wykraczającego spasuje, wykraczający musi powtórzyć swoją przedwcześnie zgłoszoną kontrę lub rekontrę i nie ma sprostowania, chyba że jest to kontra lub rekontra niedozwolona, wtedy stosuje się przepis 36.
2. Jeżeli RHO wykraczającego zgłosi odzywkę, kontrę lub rekontrę, wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź:
 - (a) Gdy ta zapowiedź jest zapowiedzią porównywalną (patrz przepis 23A), nie ma dalszych sprostowań. Przepis 26B nie ma zastosowania, ale patrz przepis 23C.
 - (b) Gdy ta zapowiedź nie jest zapowiedzią porównywalną (patrz przepis 23A), partner wykraczającego musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania. Przepisy 16C, 26B i 72C mogą mieć zastosowanie.

B. Gdy miał licytować partner

Gdy kontra lub rekontra poza kolejnością została zgłoszona, gdy kolejność licytowania przypadła na partnera gracza wykraczającego, wówczas:

1. Partner wykraczającego może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, ale ma zastosowanie przepis 16C2.
2. Wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, gdy przypadnie na niego właściwa kolejność licytowania, a sędzia postępuje, jak w punkcie A2a lub A2b powyżej.

C. Dalsze zapowiedzi, gdy miał licytować LHO

Dalsze zapowiedzi, gdy miał licytować LHO, są uważane za zmiany zapowiedzi i stosuje się przepis 25.

33. Zapowiedzi jednoczesne

Zapowiedź zgłoszoną jednocześnie z zapowiedzią gracza, na którego przypadła właściwa kolejność licytowania, uznaje się za późniejszą.

34. Podtrzymanie prawa do licytowania

Gdy po zapowiedzi zgłoszono trzy kolejne pasy, a co najmniej jeden z nich był poza kolejnością, to stosuje się przepis 17D3.

35. Zapowiedzi niedozwolone

Następujące zapowiedzi są niedozwolone:

- A. Kontra lub rekontra zgłoszona niezgodnie z przepisem 19 – stosuje się przepis 36.
- B. Odzywka, kontra lub rekontra zgłoszona przez gracza zobowiązanego do pasowania – stosuje się przepis 37.
- C. Odzywka powyżej siedmiu – stosuje się przepis 38.
- D. Zapowiedź po końcowym pasie – stosuje się przepis 39.

36. Niedozwolona kontra lub rekontra

A. LHO wykraczającego zgłasza zapowiedź przed sprostowaniem

Jeżeli LHO wykraczającego zgłosił zapowiedź, zanim orzeczono sprostowanie niedozwolonej kontry lub rekontry, to zapowiedź tę i wszystkie po niej zgłoszone unieważnia się. Kolejność licytowania wraca do właściwego gracza i licytacja przebiega, jakby nieprawidłowość nie miała miejsca. Nie stosuje się ograniczeń wistowych według przepisu 26B.

B. LHO wykraczającego nie zgłasza zapowiedzi przed sprostowaniem

Jeżeli punkt A nie ma zastosowania, to:

1. Każdą kontrę lub rekontrę zgłoszoną niezgodnie z przepisem 19 unieważnia się.
2. Wykraczający musi zastąpić taką kontrę albo rekontrę przez zapowiedź przepisową. Licytacja przebiega dalej, a partner wykraczającego musi pasować do końca licytacji.
3. Może mieć zastosowanie przepis 72C oraz ograniczenia wistowe według przepisu 26B.
4. Jeżeli zapowiedź jest zgłoszona poza kolejnością, licytacja wraca do gracza, na którego przypadła właściwa kolejność licytowania. Wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, gdy przypadnie na niego kolejność licytowania, a jego partner musi pasować do końca licytacji. Może mieć zastosowanie przepis 72C oraz ograniczenia wistowe według przepisu 26B.

C. Nieprawidłowość wykryta po okresie licytacji

Jeżeli na niedozwoloną kontrę lub rekontrę zwrócono uwagę po odkryciu karty pierwszego wyjścia, zapis za kontrakt ostateczny jest obliczany, jakby niedozwolona zapowiedź nie została zaliczona.

37. Licytacja wbrew obowiązкови pasowania

A. LHO wykraczającego zgłasza zapowiedź przed sprostowaniem

Jeżeli niedozwoloną zapowiedzią była odzywka, kontra lub rekontra, zgłoszona przez gracza zobowiązanego przepisem do pasowania (ale nie działanie niezgodne z przepisami 19A1 lub 19B1), a LHO wykraczającego zgłosił zapowiedź, zanim sędzia orzekł sprostowanie, to zapowiedź tę i wszystkie po niej zgłoszone utrzymuje się. Jeżeli wykraczający był zobowiązany pasować do końca licytacji, to musi nadal pasować za każdym razem, gdy przypadnie na niego kolejność licytowania. Nie stosuje się ograniczeń wistowych według przepisu 26B.

B. LHO wykraczającego nie zgłasza zapowiedzi przed sprostowaniem

Jeżeli punkt A nie ma zastosowania, to:

1. Odzywkę, kontrę lub rekontrę zgłoszoną przez gracza zobowiązanego przepisem do pasowania, unieważnia się.
2. Niedozwoloną zapowiedź zastępuje się przez pas, licytacja przebiega dalej, a obaj gracze strony wykraczającej muszą pasować do końca licytacji. Może mieć zastosowanie przepis 72C oraz ograniczenia wistowe według przepisu 26B.

38. Odzywka powyżej siedmiu

A. Zakaz rozgrywki

Rozgrywka kontraktu powyżej siedmiu nigdy nie jest dozwolona.

B. Odzywka i dalsze zapowiedzi unieważnione

Odzywkę powyżej siedmiu i dalsze zapowiedzi unieważnia się.

C. Strona wykraczająca musi pasować

Niedozwolona zapowiedź musi być zastąpiona przez pas. Licytacja, jeśli niezakończona, przebiega dalej, a obaj gracze strony wykraczającej muszą pasować do końca licytacji.

D. Możliwość niestosowania przepisów 26B i 72C

Może mieć zastosowanie przepis 72C oraz ograniczenia wistowe według przepisu 26B, z wyjątkiem gdy LHO wykraczającego zgłosił zapowiedź po wykroczeniu, zanim orzeczono sprostowanie, wtedy przepisy te nie mają zastosowania.

39. Zapowiedź po końcowym pasie

A. Zapowiedzi unieważnione

Wszystkie zapowiedzi po końcowym pasie unieważnia się.

B. Pas obrońcy lub zapowiedź strony rozgrywającej

Jeżeli LHO wykraczającego zgłasza zapowiedź, zanim orzeczono sprostowanie albo niedozwoloną zapowiedzią jest pas zgłoszony przez obrońcę albo jakkolwiek zapowiedź przyszłego rozgrywającego lub dziadka, nie ma dalszych sprostowań.

C. Inne zapowiedzi obrońców

Jeżeli LHO wykraczającego nie zgłosił zapowiedzi po wykroczeniu, a wykroczeniem jest odzywka, kontra lub rekontra zgłoszona przez obrońcę, to mogą mieć zastosowanie ograniczenia wistowe według przepisu 26B.

40. Uzgodnienia partnerów

A. Systemowe uzgodnienia partnerów

1. (a) Uzgodnienia partnerów odnośnie do przyjętego w parze systemu mogą być ustalone wprost w dyskusji albo przez domniemanie – wynikać z praktyki wspólnej gry lub wiedzy o partnerze.
(b) Każda para ma obowiązek ujawnienia przeciwnikom swoich uzgodnień. Organizacja Nadzorująca określa sposób wykonania tego obowiązku.
2. Informacje przekazywane partnerowi przy pomocy uzgodnień muszą pochodzić z zapowiedzi, zagrań oraz warunków bieżącego rozdania. Każdy gracz ma prawo wyciągać wnioski z przepisowej licytacji oraz, uwzględniając wyjątki przewidziane przez niniejsze przepisy, z obejrzanych kart. Może on korzystać z każdej informacji określonej w niniejszych przepisach jako legalna (patrz przepis 73C).
3. Gracz może bez uprzedzenia zgłosić dowolną zapowiedź albo wykonać dowolne zagranie, o ile taka zapowiedź lub zagranie nie opiera się na nieujawnionych uzgodnieniach partnerów (patrz przepis 40C1).
4. Uzgodnione znaczenie zapowiedzi lub zagrania nie może zależeć od tego, który gracz z pary zalicytował tę zapowiedź lub wykonał zagranie (wymóg ten nie może ograniczać stylu gry ani oceny karty, dotyczy jedynie uzgodnień).

B. Szczególne uzgodnienia partnerów

1. (a) Ustalenie partnerów przyjęte wprost lub przez domniemanie jest uzgodnieniem partnerów.
(b) Organizacja Nadzorująca ma prawo uznać pewne uzgodnienia partnerów za szczególne. Szczególne uzgodnienie partnerów jest to uzgodnienie, którego znaczenie, zdaniem Organizacji Nadzorującej, może być dla znacznej liczby graczy biorących udział w zawodach nieoczekiwane i nietatwe do zrozumienia.
(c) O ile Organizacja Nadzorująca nie postanowi inaczej, każda zapowiedź o sztucznym znaczeniu stanowi szczególne uzgodnienie partnerów.
2. (a) Organizacja Nadzorująca:
 - (i) Ma nieograniczone prawo pozwolić, zabronić lub pozwolić warunkowo na stosowanie każdego szczególnego uzgodnienia partnerów.
 - (ii) Może wprowadzić obowiązek stosowania kart konwencyjnych (z załącznikami lub bez) w celu spisania uzgodnień partnerów i określić sposób ich użycia.
 - (iii) Może ustalić procedurę alertowania i/lub inne sposoby ujawniania przyjętych w parze uzgodnień.
 - (iv) Może zabronić parom ustalać, że ich uzgodnienia podczas licytacji lub rozgrywki zmieniają się po nieprawidłowości popełnionej przez przeciwników.
 - (v) Może ograniczyć stosowanie psychologicznych zapowiedzi sztucznych.
- (b) O ile Organizacja Nadzorująca nie postanowi inaczej, pomiędzy rozpoczęciem okresu licytacji a zakończeniem rozgrywki graczowi nie wolno korzystać z własnej karty konwencyjnej, z wyjątkiem graczy strony rozgrywającej, którzy mogą ją przeglądać w trakcie okresu wyjaśnień.

- (c) O ile Organizacja Nadzorująca nie postanowi inaczej, gracz może korzystać z karty konwencyjnej przeciwnika:
- (i) Przed rozpoczęciem licytacji,
 - (ii) W trakcie okresu wyjaśnień,
 - (iii) W trakcie licytacji i rozgrywki, ale tylko w swojej kolejności licytowania lub zagrywania,
 - (iv) Po zgodnej z przepisem 20F prośbie przeciwnika, w celu poprawnego wyjaśnienia znaczenia zapowiedzi lub zagrania partnera.
- (d) O ile Organizacja Nadzorująca nie postanowi inaczej, podczas okresu licytacji ani podczas rozgrywki gracz nie ma prawa korzystać z żadnych środków wspomagających pamięć, przeprowadzanie obliczeń lub technikę gry.
3. (a) Strona, która poniosła szkodę, ponieważ przeciwnicy nie ujawnili znaczenia zapowiedzi albo zagrania zgodnie z wymaganiami niniejszych przepisów, ma prawo do sprostowania przez orzeczenie wyniku rozjemczego.
- (b) Powtarzające się naruszenie obowiązku ujawniania uzgodnień partnerów może być ukarane.
4. Jeżeli strona poniosła szkodę, ponieważ przeciwnicy zastosowali szczególne uzgodnienie partnerów niezgodne z regulaminem zawodów, należy orzec wynik rozjemczy. Stronie naruszającej ten regulamin można wymierzyć karę proceduralną.
5. (a) Wyjaśniając znaczenie zapowiedzi albo zagrania partnera w odpowiedzi na pytanie przeciwnika (patrz przepis 20), gracz ma ujawnić wszystkie nieoczywiste informacje wynikające z uzgodnień lub z dotychczasowej wspólnej gry, ale nie musi ujawniać wniosków opartych na własnej wiedzy i doświadczeniu w kwestiach ogólnie znanych brydżystom.
- (b) Jeżeli informacja nieujawniona w wyjaśnieniu jest kluczowa dla wyboru działania przez przeciwnika i przeciwnik poniósł z tego powodu szkodę, sędzia orzeka wynik rozjemczy.

C. Odstępstwo od systemu i działanie psychologiczne

1. Gracz może odstąpić od przyjętego uzgodnienia, pod warunkiem że jego partner nie ma większej niż przeciwnicy możliwości rozpoznania tego odstępstwa (ale patrz punkt B2a(v) powyżej). Powtarzające się odstępstwa tworzą nowe domniemane uzgodnienia, które stają się częścią przyjętego w parze systemu i muszą być ujawniane przeciwnikom zgodnie z zasadami udzielania wyjaśnień. Jeżeli sędzia uzna, że przeciwnicy ponieśli szkodę z powodu nieujawnienia domniemanych uzgodnień, należy orzec wynik rozjemczy i można wymierzyć karę proceduralną.
2. Z wyjątkiem punktu C1 powyżej, żaden gracz nie jest zobowiązany do informowania przeciwników, że odstąpił od systemu.

41. Rozpoczęcie rozgrywki

A. Pierwsze wyjście zakrytą kartą

Gdy po odzywce, kontrze albo rekontrze zostaną przepisowo zgłoszone trzy kolejne pasy, wówczas obrońca po lewej stronie przyszłego rozgrywającego dokonuje pierwszego wyjścia zakrytą kartą⁹. Takie wyjście można wycofać tylko na polecenie sędziego w następstwie nieprawidłowości (patrz przepisy 47E oraz 54), a wtedy karta wycofana musi zostać przyłączona do ręki obrońcy.

⁹ Organizacja Nadzorująca mogą ustalić, aby pierwsze wyjście dokonywać odkrytą kartą.

B. Powtarzanie licytacji i wyjaśnienia

Przed odsłonięciem karty pierwszego wyjścia partner wistującego oraz przyszły rozgrywający (ale nie przyszły dziadek) może zażądać powtórzenia licytacji lub poprosić o wyjaśnienie zapowiedzi przeciwników (patrz przepisy 20F2 i 20F3). Rozgrywający¹⁰ oraz każdy obrońca może także, gdy po raz pierwszy przypadnie na niego kolejność zagrywania, zażądać powtórzenia licytacji. Prawo to traci, gdy zagra kartę. Obrońcy (podlegając przepisowi 16) oraz rozgrywający zachowują prawo do występowania o udzielenie wyjaśnień aż do końca okresu rozgrywki, ilekroć przypada na nich¹¹ kolejność zagrywania.

C. Odślonięcie pierwszego wyjścia

Po okresie wyjaśnień obrońca odsłania kartę pierwszego wyjścia. W tym momencie nieodwołalnie rozpoczyna się okres rozgrywki i dziadek wyklada swoją rękę (ale patrz przepis 54A – pierwsze wyjście odkrytą kartą poza kolejnością). Kiedy nie można już powtórzyć licytacji (patrz punkt B), rozgrywający i każdy obrońca, ilekroć przypada na niego¹¹ kolejność zagrywania, jest uprawniony do uzyskania informacji, jaki kontrakt jest grany oraz czy, ale nie przez kogo, został skontrowany lub zrekontrowany.

D. Ręka dziadka

Po odsłonięciu karty pierwszego wyjścia dziadek wyklada swoją rękę przed sobą na stole. Odsłonięte karty układa kolorami, uporządkowane według starszeństwa (najmłodsza karta najbliższej rozgrywającego) w oddzielnych rzędach skierowanych dłuższą osią ku rozgrywającemu. Atuty umieszcza po swojej prawej stronie. Rozgrywający zagrywa zarówno swoimi kartami, jak i kartami dziadka.

42. Uprawnienia dziadka

A. Uprawnienia niezbywalne

1. Dziadek, w obecności sędziego, jest uprawniony do udzielania informacji dotyczących faktu lub przepisu.
2. Może liczyć lewy wzięte i oddane.
3. Zagrywa swoje karty zgodnie z poleceniami rozgrywającego i pilnuje, aby swoje karty dokładać do koloru (jeśli dziadek zasugeruje jakieś zagranie, patrz przepis 45F).

B. Uprawnienia warunkowe

Dalsze uprawnienia dziadka podlegają ograniczeniom określonym w przepisie 43.

1. Dziadek może pytać rozgrywającego (ale nie obrońcę), czy nie ma karty w kolorze wyjścia, jeśli nie dodał do koloru.
2. Może starać się zapobiec popełnieniu każdej nieprawidłowości.
3. Może zwrócić uwagę na każdą nieprawidłowość, ale dopiero po zakończeniu rozgrywki.

¹⁰ Rozgrywający pierwszą kartę zagrywa z dziadka, chyba że zaakceptował pierwsze wyjście poza kolejnością.

¹¹ Rozgrywający może zadawać pytania w swojej kolejności zagrywania z dziadka i z ręki.

43. Ograniczenia dotyczące dziadka

Z wyłączeniem praw określonych w przepisie 42.

A. Ograniczenia dziadka

1. (a) Dziadkowi podczas rozgrywki nie wolno występować z inicjatywą wezwania sędziego, chyba że inny gracz wcześniej zwrócił uwagę na nieprawidłowość.
(b) Dziadkowi nie wolno zwracać uwagi na nieprawidłowość podczas rozgrywki.
(c) Dziadek nie ma prawa brać udziału w rozrywce ani przekazywać rozgrywającemu jakichkolwiek informacji na jej temat.
2. (a) Dziadkowi nie wolno wymieniać rąk z rozgrywającym.
(b) Dziadkowi nie wolno opuszczać swojego miejsca w celu przyglądania się grze rozgrywanego.
(c) Dziadkowi nie wolno oglądać żadnej karty należącej do ręki któregokolwiek obrońcy.
3. Obrońca nie może pokazywać dziadkowi swojej ręki.

B. Gdy nastąpi naruszenie ograniczeń

1. Dziadek podlega karze proceduralnej, zgodnie z przepisem 90, za każde naruszenie ograniczeń wymienionych w punktach A1 lub A2.
2. Jeżeli dziadek po naruszeniu ograniczeń wymienionych w punkcie A2:
 - (a) Ostrzeże rozgrywającego przed wyjściem z niewłaściwej ręki, to dowolny z obrońców może wybrać rękę, z której ma nastąpić wyjście.
 - (b) Jako pierwszy zapyta, czy dołożenie karty z ręki rozgrywającego nie stanowi fałszywego renonsu, wówczas rozgrywający musi je zastąpić dołożeniem właściwej karty, jeśli zagranie było nieprzepisowe, i ma zastosowanie przepis 64 jak przy uprawomocnionym fałszywym renonsie.
3. Jeżeli dziadek po naruszeniu ograniczeń wymienionych w punkcie A2 jako pierwszy zwróci uwagę na wykroczenie obrońcy, to nie orzeka się sprostowania od razu. Rozgrzywka przebiega dalej, jakby nieprawidłowość nie miała miejsca. Po zakończeniu rozgrywki, jeśli obrońcy odnieśli korzyść w wyniku popełnionej nieprawidłowości, sędzia orzeka wynik rozjemczy, odbierając osiągnięty zysk. Stronie rozgrywającej pozostawia się wynik osiągnięty przy stole.

44. Kolejność zagrań i przebieg rozgrywki

A. Wyjście w lewie

Gracz, który wychodzi w lewie, może zagrać dowolną kartę ze swojej ręki (o ile nie podlega ograniczeniom po popełnieniu nieprawidłowości przez własną stronę).

B. Dokładanie kart w lewie

Po wyjściu pozostali gracze dokładają po kolei po karcie, a zagrane w ten sposób cztery karty stanowią lewę. (Sposób zagrywania kart oraz układania lew określają przepisy odpowiednio 45 i 65).

C. Obowiązek dokładania do koloru

Zagrywając kartę w lewie, każdy gracz ma obowiązek dodania do koloru wyjścia, o ile jest to możliwe. Dopełnienie tego obowiązku ma pierwszeństwo przed wszystkimi innymi wymogami niniejszych przepisów.

D. Niemożność dodania do koloru

Nie mając karty w kolorze wyjścia, gracz może dołożyć dowolną kartę (o ile nie podlega ograniczeniom po popełnieniu nieprawidłowości przez własną stronę).

E. Lewy zawierające atuty

Lewę zawierającą karty w kolorze atutowym bierze gracz, który zagrał w niej najstarszy atut.

F. Lewy niezawierające atutów

Lewę niezawierającą atutów bierze gracz, który zagrał w niej najstarszą kartę w kolorze wyjścia.

G. Prawo do wyjścia w kolejnych lewach

Wyjście w następnej lewie następuje z ręki, w której wzięto lewę poprzednią.

45. Karta zagrana

A. Zagranie karty z własnej ręki

Każdy gracz, z wyjątkiem dziadka, zagrywa kartę, odłączając ją od swojej ręki i kładąc odsłoniętą¹² przed sobą na stole.

B. Zagranie karty z dziadka

Rozgrywający zagrywa kartę z dziadka, nazywając ją, po czym dziadek podnosi tę kartę i kładzie na stole. Zagrywając z dziadka, jeśli to konieczne, rozgrywający może sam zadysponować kartę, którą postanowił zagrać.

C. Karta uważana za zagrana

1. Kartę obrońcy trzymaną przez niego w sposób umożliwiający partnerowi rozpoznanie jej uważa się za zagrana w bieżącej lewie (jeśli obrońca już przepisowo zagrał w tej lewie, patrz przepis 45E).
2. Kartę rozgrywającego uważa się za zagrana, jeśli jest:
 - (a) Odsłonięta, dotykająca lub prawie dotykająca stołu, albo
 - (b) Umieszczona w położeniu wskazującym, że została zagrana.
3. Karta dziadka jest zagrana, jeśli została rozmyślnie dotknięta przez rozgrywającego, chyba że nastąpiło to przy porządkowaniu kart albo w celu uzyskania dostępu do sąsiedniej karty.
4. (a) Karta jest zagrana, jeśli gracz nazwał ją lub w inny sposób określił jako przewidzianą do zagrania (ale patrz przepis 47).
 - (b) Rozgrywający może poprawić niezamierzone określenie karty z dziadka, dopóki nie zagra następnej karty z ręki lub ze stołu. Zmiana określenia karty może być dozwolona po przejęzyczeniu, ale nie po utracie koncentracji lub ponownym rozważeniu działania. Jeżeli kolejny przeciwnik zagrał przepisowo kartę przed poprawieniem omyłki, może wycofać tak zagrana kartę, przyłączyć ją do ręki i zastąpić inną (patrz przepisy 47D i 16C1).
5. Może zaistnieć obowiązek zagrania normalnej lub podrzędnej karty przygwożdżonej (patrz przepis 50).

¹² Pierwszego wyjścia dokonuje się kartą zakrytą, o ile Organizacja Nadzorująca nie zaleci inaczej.

D. Dziadek dysponuje nienazwaną kartę

1. Jeżeli dziadek umieścił w położeniu wskazującym na zagranie kartę, której nie wskazywał rozgrywający, a na fakt ten zwrócono uwagę, zanim gracze obu stron zegrali w następnej lewie, to niewłaściwa karta musi zostać wycofana. Wówczas obrońca może wycofać i przyłączyć do ręki kartę dołożoną przez siebie po tej pomyłce, a przed zwróceniem na nią uwagi. Jeżeli RHO rozgrywającego zmieni swoje zagranie, to rozgrywający może wycofać kartę zagrana w tej lewie (patrz przepis 16C).
2. Gdy jest za późno na zmianę błędnie dołożonej karty z dziadka (patrz wyżej), rozgrywka toczy się dalej normalnie bez zmiany kart zagranych w tej lub którejkolwiek późniejszej lewie. Jeżeli błędnie dołożona karta była pierwszą kartą w lewie, zaniechanie dołożenia do koloru do tej karty może stanowić fałszywy renons (patrz przepisy 64A, 64B7 i 64C). Jeżeli błędnie dołożona karta została dołożona w lewie będącej w toku i w ten sposób dziadek popełnił fałszywy renons, patrz przepisy 64B3 i 64C.

E. Piąta karta zagrana w lewie

1. Piąta karta dołożona w lewie przez obrońcę staje się kartą przygwożdżoną i podlega przepisowi 50, chyba że sędzia uzna ją za wyjście w następnej lewie, wówczas stosuje się przepis 53 albo 56.
2. Gdy rozgrywający dokłada w lewie piątą kartę z ręki własnej lub dziadka, to przyłącza się ją do tej ręki bez dalszych sprostowań, chyba że sędzia uzna to zagranie za wyjście w następnej lewie, wówczas stosuje się przepis 55.

F. Dziadek wskazuje kartę

Po wyłożeniu ręki dziadkowi nie wolno bez polecenia rozgrywającego wskazywać ani dotykać żadnej ze swoich kart (chyba że nastąpi to przy ich porządkowaniu). Jeżeli dziadek naruszy ten zakaz, to powinno się niezwłocznie przywołać sędziego i poinformować go o zdarzeniu. Rozgrywka przebiega dalej. Po zakończeniu rozgrywki należy orzec wynik rozjemczy, jeśli sędzia uzna, że dziadek zasugerował rozgrywającemu zagranie, w wyniku którego obrońcy ponieśli szkodę.

G. Zakrycie lewy

Żaden gracz nie powinien zakrywać swojej karty, dopóki wszyscy czterej gracze nie zagrają w danej lewie.

46. Niepełne lub niepoprawne określenie karty dziadka

A. Właściwa forma określenia karty dziadka

Rozgrywający, nazywając kartę, którą postanowił zagrać z dziadka, powinien wyraźnie wymienić zarówno wysokość, jak i kolor tej karty.

B. Niepełne lub niepoprawne określenie

W przypadku niepełnego lub niepoprawnego określenia karty obowiązują następujące ograniczenia (chyba że inny zamiar rozgrywającego jest bezsporny):

1. (a) Jeżeli rozgrywający, zagrywając z dziadka, mówi „wysokie” lub używa podobnego określenia, to uznaje się, że nazwał najstarszą kartę w kolorze wyjścia.
(b) Jeżeli rozgrywający poleca, aby dziadek wziął lewę, to uznaje się, że nazwał najmłodszą kartę, o której wiadomo, że weźmie tę lewę.
(c) Jeżeli mówi „niskie” lub używa podobnego określenia, to uznaje się, że nazwał najmłodszą kartę w kolorze wyjścia.

2. Jeżeli rozgrywający wymienia tylko kolor karty, to uznaje się, że nazwał najmłodszą kartę w tym kolorze.
3. Jeżeli rozgrywający wymienia tylko wysokość karty
 - (a) Wychodząc w kolejnej lewie, uznaje się, że kontynuuje kolor, którego kartą wziął lewę poprzednią, o ile w dziadku znajduje się w tym kolorze karta o wymienionej wysokości.
 - (b) W każdym innym przypadku rozgrywający musi zagrać z dziadka kartę o wymienionej wysokości, jeśli może to przepisowo zrobić. Jeżeli w dziadku znajduje się więcej niż jedna taka karta, musi określić, którą miał na myśli.
4. Jeżeli rozgrywający określa kartę, której nie ma w dziadku, to takie określenie jest niepoprawne, a rozgrywający może przepisowo zagrać dowolną kartę.
5. Jeżeli rozgrywający poleca zagranie karty, nie wymieniając jej wysokości ani koloru (na przykład mówiąc „cokolwiek” lub używając podobnego określenia), to dowolny z obrońców może wybrać kartę tego zagrania.

47. Wycofanie karty zagranej

A. Wykonanie sprostowania

Zagrana karta może zostać wycofana w celu wykonania sprostowania nieprawidłowości (ale wycofana karta obrońcy może stać się kartą przygwożdżoną, patrz przepis 49).

B. Poprawienie zagrania nieprzepisowego

Karta zagrana może zostać wycofana w celu poprawienia zagrania nieprzepisowego (w odniesieniu do obrońców, oprócz postanowień niniejszego przepisu, patrz przepis 49 – karta przygwożdżona). W przypadku zagrania jednoczesnego, patrz przepis 58.

C. Zmiana niezamierzonego określenia

Karta zagrana może zostać wycofana i przyłączona do ręki bez dalszych sprostowań po dopuszczonej przez przepis 45C4b zmianie wskazania karty.

D. Po zmianie zagrania przeciwnika

Po zmianie zagrania dokonanej przez przeciwnika można wycofać bez dalszych sprostowań zagrana kartę i przyłączyć do ręki w celu zastąpienia jej inną. (Mogą mieć zastosowanie przepisy 16C i 62C2).

E. Zmiana zagrania spowodowanego błędną informacją

1. Wyjście poza kolejnością (lub zagranie karty) wycofuje się bez dalszych sprostowań, jeśli gracz został błędnie poinformowany przez przeciwnika, że na niego przypada kolejność wyjścia lub zagrania (patrz przepis 16C). W tych okolicznościach LHO nie wolno zaakceptować tego wyjścia lub zagrania i przepis 63A1 nie ma zastosowania.
2. (a) Gracz może bez dalszych sprostowań wycofać kartę, którą zagrał po otrzymaniu błędnego wyjaśnienia zapowiedzi lub zagrania przeciwnika, a przed jego poprawieniem, jedynie wtedy, gdy nie została jeszcze zagrana żadna kolejna karta (patrz przepis 16C). Nie wolno wycofać pierwszego wyjścia po odstonięciu jakiegokolwiek karty dziadka.
 - (b) Jeżeli jest za późno by poprawić zagranie według punktu (a), sędzia może orzec wynik rozjemczy.

F. Inne wycofania

1. Karta może zostać wycofana według postanowień przepisu 53B.
2. Z wyjątkiem przypadków określonych w niniejszym przepisie karty raz zagranej nie wolno wycofać.

48. Odsłonięcie kart rozgrywającego

A. Rozgrywający odsłania kartę

Odsłonięcie karty przez rozgrywającego nie podlega sprostowaniu (ale patrz przepis 45C2) i żadna karta, ani jego, ani dziadka, nie staje się nigdy kartą przygwożdżoną. Rozgrywający nie musi zagrać karty, którą upuścił przypadkowo.

B. Rozgrywający pokazuje karty

1. Gdy rozgrywający odkrywa swoje karty po pierwszym wyjściu poza kolejnością, stosuje się przepis 54.
2. Gdy rozgrywający pokazuje swoje karty w którymkolwiek innym momencie niż bezpośrednio po pierwszym wyjściu poza kolejnością, może to być uznane za deklarację albo zrzeczenie się lew (o ile inny zamiar nie jest oczywisty) i stosuje się wtedy przepis 68.

49. Odsłonięcie kart obrońcy

Wyłączając normalny przebieg gry lub zastosowanie przepisu (patrz na przykład przepis 47E), ilekroć odsłonięta karta obrońcy znajdzie się w położeniu, w którym partner może ją rozpoznać, czy też obrońca nazwie kartę w swojej ręce, to każda taka karta staje się kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50). Jeżeli jednak obrońca złożył oświadczenie dotyczące nieskompletowanej lewy, stosuje się przepis 68, a gdy jego partner sprzeciwia się zrzeczeniu, patrz przepis 68B2.

50. Dysponowanie kartą przygwożdżoną

Karta przedwcześnie odsłonięta przez obrońcę (lecz nie karta wyjścia, patrz przepis 57A) staje się kartą przygwożdżoną, chyba że sędzia orzeknie inaczej (patrz przepis 49 i może mieć zastosowanie przepis 72C).

A. Karta przygwożdżona pozostaje odsłonięta

Karta przygwożdżona musi leżeć odsłonięta na stole tuż przed graczem, do którego należy, dopóki nie zostanie wybrane sprostowanie.

B. Normalna karta przygwożdżona i podrzędna karta przygwożdżona

Pojedyncza blotka odsłonięta nieumyślnie (na przykład w wyniku zagrania w lewie dwóch kart jednocześnie albo przypadkowego upuszczenia karty) staje się podrzędną kartą przygwożdżoną. Każdy honor lub jakakolwiek karta odsłonięta wskutek celowego zagrania (na przykład wyjścia poza kolejnością lub popełnienia, a następnie poprawienia fałszywego renonsu) staje się normalną kartą przygwożdżoną. Jeżeli dany obrońca ma więcej niż jedną kartę przygwożdżoną, to każda z nich staje się normalną kartą przygwożdżoną.

C. Dysponowanie podrzędną kartą przygwożdżoną

Jeżeli obrońca ma podrzędną kartę przygwożdżoną, to nie wolno mu zagrać innej blotki w tym samym kolorze, dopóki nie zagra karty przygwożdżonej, ale może zagrać zamiast niej honor. Partner obrońcy nie jest narażony na ograniczenia wistowe, ale patrz punkt E poniżej.

D. Dysponowanie normalną kartą przygwożdżoną

Dopóki obrońca ma normalną kartę przygwożdżoną, zarówno on, jak i jego partner, mogą być narażeni na ograniczenia, wykraczający – ilekroć przypada na niego kolejność zagrywania, a jego partner – ilekroć przypada na niego kolejność wyjścia.

1. (a) Z wyjątkiem przypadku opisanego w punkcie (b) poniżej normalna karta przygwożdżona musi zostać zagrana przy pierwszej przepisowej sposobności wyjścia, dodania do koloru, rzutki lub przebitki. Jeżeli obrońca ma dwie lub więcej kart przygwożdżonych, które mogą zostać prawidłowo zagrane, rozgrywający określa, którą z nich ma zagrać.

- (b) Obowiązek dodania do koloru oraz ograniczenia wyboru wyjścia lub dołożenia mają pierwszeństwo przed wymogiem zagrania normalnej karty przygwożdżonej, ale karta przygwożdżona musi pozostać nadal odsłonięta na stole i zostać zagrana przy następnej przepisowej sposobności.
2. Gdy kolejność wyjścia przypada na obrońcę, którego partner ma normalną kartę przygwożdżoną, to nie wolno mu dokonać wyjścia, dopóki rozgrywający nie oświadczy, jakiego dokonał wyboru spośród poniższych możliwości (jeśli ten obrońca wyjdzie wcześniej jakąś kartą, to podlega sprostowaniu według przepisu 49). Rozgrywający może:
- (a) Nakazać¹³ albo zakazać¹³ obrońcy wyjścia w kolor karty przygwożdżonej (gdy partner ma dwie lub więcej kart przygwożdżonych, patrz przepis 51). W drugim przypadku zakaz obowiązuje dopóki ten obrońca utrzymuje się przy wyjściu. Gdy rozgrywający wybierze którąś z tych możliwości, wówczas karta przestaje być kartą przygwożdżoną i zostaje podjęta.
- (b) Nie egzekwować nakazu ani zakazu wyjścia, wówczas obrońca może wyjść dowolną kartą, a karta partnera pozostaje na stole jako przygwożdżona¹⁴. Jeżeli rozgrywający wybierze tę możliwość, postanowienia przepisu 50D nadal obowiązują, dopóki karta pozostaje przygwożdżona.

E. Informacje z karty przygwożdżonej

1. Informacje pochodzące z karty przygwożdżonej i z obowiązku jej zagrania są legalne dla wszystkich graczy, dopóki karta przygwożdżona pozostaje na stole.
2. Informacje pochodzące z karty przygwożdżonej, która została podjęta (jak opisano w przepisie 50D2a), jest nielegalna dla partnera gracza, którego karta była przygwożdżona (patrz przepis 16C), ale legalna dla rozgrywającego.
3. Gdy karta przygwożdżona została zagrana, informacje pochodzące z okoliczności jej przygwożdżenia są nielegalne dla partnera gracza, który ma tę kartę. (W przypadku karty przygwożdżonej, która nie została jeszcze zagrana, patrz punkt E1 powyżej).
4. Po zastosowaniu punktu E1 należy orzec wynik rozjemczy, jeśli sędzia po zakończeniu rozgrywki uzna, że bez pomocy uzyskanej poprzez odkrycie karty wynik rozdania mógłby być inny i w konsekwencji strona niewykraczająca poniosła szkodę (patrz przepis 12B1). Przyznając wynik rozjemczy, sędzia powinien dążyć do przywrócenia wyniku rozdania najbliższego prawdopodobnemu wynikowi, który zostałby uzyskany bez wpływu kart przygwożdżonych.

51. Dwie lub więcej kart przygwożdżonych

A. Zagranie gracza wykraczającego

Jeżeli obrońca, na którego przypada kolejność zagrywania, ma dwie lub więcej kart przygwożdżonych, które może przepisowo zagrać, wówczas rozgrywający wskazuje, która z nich ma zostać zagrana.

¹³ Jeżeli gracz nie może dokonać takiego wyjścia, patrz przepis 59.

¹⁴ Jeżeli partner obrońcy posiadającego kartę przygwożdżoną utrzymuje się przy wyjściu, a karta przygwożdżona nie została jeszcze zagrana, wszystkie wymogi i postanowienia przepisu 50D2 obowiązują nadal w następnej lewie.

B. Wyjście partnera gracza wykraczającego

1. (a) Gdy obrońca ma dwie lub więcej kart przygwożdżonych w jednym kolorze i rozgrywający nakazuje¹⁵ partnerowi obrońcy wyjście w ten kolor, wówczas wszystkie karty tego koloru przestają być kartami przygwożdżonymi i zostają podjęte, a obrońca może zagrać w lewie dowolną przepisową kartę.
- (b) Gdy obrońca ma dwie lub więcej kart przygwożdżonych w jednym kolorze i rozgrywający zakazuje¹⁵ partnerowi obrońcy wyjścia w ten kolor, obrońca podejmuje wszystkie karty przygwożdżone tego koloru i może zagrać w lewie dowolną przepisową kartę. Zakaz obowiązuje, dopóki gracz utrzymuje się przy wyjściu.
2. (a) Gdy obrońca ma karty przygwożdżone w więcej niż jednym kolorze (patrz przepis 50D2a), a kolejność wyjścia przypada na jego partnera, rozgrywający może nakazać¹⁵ partnerowi wyjście w dowolny spośród kolorów, w których obrońca ma karty przygwożdżone (ale stosuje się punkt B1a powyżej).
- (b) Gdy obrońca ma karty przygwożdżone w więcej niż jednym kolorze, a kolejność wyjścia przypada na jego partnera, rozgrywający może zakazać¹⁵ partnerowi obrońcy wyjścia w jeden lub więcej z tych kolorów. Obrońca podejmuje wtedy wszystkie karty przygwożdżone w kolorze lub w kolorach objętych zakazem rozgrywającego i może zagrać w lewie dowolną przepisową kartę. Zakaz taki obowiązuje, dopóki gracz utrzymuje się przy wyjściu.
- (c) Gdy obrońca ma karty przygwożdżone w więcej niż jednym kolorze, a kolejność wyjścia przypada na jego partnera, rozgrywający może wybrać nieegzekwowanie nakazu ani zakazu wyjścia. W takim przypadku partner obrońcy może wyjść dowolną kartą, a karty obrońcy pozostają na stole jako przygwożdżone¹⁶. Jeżeli ta możliwość jest wybrana, postanowienia przepisów 50 i 51 nadal obowiązują, dopóki karty pozostają przygwożdżone.

52. Niedopełnienie obowiązku zagrania karty przygwożdżonej

A. Obrońca nie dopełnia obowiązku zagrania karty przygwożdżonej

Jeżeli obrońca nie dopełni obowiązku zagrania karty przygwożdżonej zgodnie z postanowieniem przepisu 50 lub 51, nie wolno mu samowolnie wycofać żadnej innej zagranej karty.

B. Obrońca zagrywa inną kartę

1. (a) Jeżeli obrońca dokonuje wyjścia lub zagrania innej karty, gdy przepis zobowiązywał go do zagrania karty przygwożdżonej, rozgrywający może zaakceptować takie wyjście lub zagranie.
- (b) Rozgrywający musi zaakceptować takie wyjście lub zagranie, jeśli zagrał po nim kartę z ręki swojej lub dziadka.
- (c) Jeżeli zagrana karta została zaakceptowana w myśl punktu (a) lub (b), to każda niezagrana karta przygwożdżona pozostaje kartą przygwożdżoną.
2. Jeżeli rozgrywający nie zaakceptował takiego wyjścia lub zagrania, obrońca musi zastąpić swoje nieprzepisowe zagranie lub wyjście zagranieniem karty przygwożdżonej. Każda karta obrońcy zagrana podczas popełnienia tej nieprawidłowości staje się normalną kartą przygwożdżoną.

¹⁵ Jeżeli gracz nie może dokonać takiego wyjścia, patrz przepis 59.

¹⁶ Jeżeli partner obrońcy posiadającego karty przygwożdżone utrzymuje się przy wyjściu, wszystkie wymogi i postanowienia przepisu 51B2 obowiązują nadal w następnej lewie.

53. Akceptacja wyjścia poza kolejnością

A. Wyjście poza kolejnością uznane za wyjście prawidłowe

Każde wyjście poza kolejnością dokonane odsłoniętą kartą w lewie wcześniejszej niż trzynasta¹⁷ może być uznane za prawidłowe (ale patrz przepis 47E1). Staje się ono takim, gdy, w zależności od przypadku, rozgrywający lub któryś z obrońców zaakceptuje je przez odpowiednie oświadczenie albo gdy gracz następny w kolejności dołoży swoją kartę do nieprawidłowego wyjścia (ale patrz punkt B). Jeżeli nie ma takiej akceptacji lub zagrania, sędzia nakazuje wykonanie wyjścia z właściwej ręki (i patrz przepis 47B).

B. Właściwe wyjście dokonane po wyjściu nieprzepisowym

Zgodnie z przepisem 53A, po wyjściu poza kolejnością dokonany przez przeciwnika, gracz, na którego przypadła właściwa kolejność wyjścia, może w tej samej lewie wyjść prawidłowo swoją kartą i nie jest przy tym narażony na uznanie jej za dołożenie do nieprzepisowego wyjścia. Wówczas prawomocne staje się właściwe wyjście, a wszystkie karty błędnie zagrane w tej lewie mogą zostać wycofane, ale stosuje się przepis 16C.

C. Niewłaściwy obrońca dokłada kartę do nieprzepisowego wyjścia rozgrywającego

Gdy rozgrywający wyjdzie poza kolejnością z ręki własnej lub z dziadka, a obrońca po prawej od niewłaściwego wyjścia dołoży kartę (ale patrz punkt B), wówczas nieprawidłowe wyjście staje się prawomocne i stosuje się przepis 57.

54. Pierwsze wyjście odkrytą kartą poza kolejnością

Gdy nastąpi pierwsze wyjście poza kolejnością odkrytą kartą, a partner wykraczającego wychodzi zakrytą kartą, sędzia nakazuje wycofanie tej ostatniej karty. Również:

A. Rozgrywający wyklada swoją rękę

Po pierwszym wyjściu poza kolejnością odkrytą kartą rozgrywający może wyłożyć swoją rękę, wtedy sam staje się dziadkiem. Jeżeli rozgrywający zaczął wykladać swoją rękę, odsłaniając przy tym jedną lub więcej kart, musi wyłożyć całą rękę. Dziadek staje się rozgrywającym.

B. Rozgrywający akceptuje wyjście

Gdy obrońca dokonuje pierwszego wyjścia poza kolejnością odkrytą kartą, rozgrywający może zaakceptować to nieprzepisowe wyjście stosownie do przepisu 53, wtedy dziadek wyklada swoją rękę zgodnie z przepisem 41.

1. Druga karta w tej lewie zostaje zagrana z ręki rozgrywającego.
2. Jeżeli rozgrywający zagra drugą kartę w tej lewie z dziadka, nie wolno tej karty wycofać, chyba że w celu poprawienia fałszywego renonsu.

C. Rozgrywający musi zaakceptować wyjście

Jeżeli przyszły rozgrywający miał możliwość zobaczyć którąś kartę partnera (nie licząc kart odsłoniętych podczas licytacji, do których zastosowano przepis 24), musi zaakceptować pierwsze wyjście i pozostaje rozgrywającym.

D. Rozgrywający odrzuca pierwsze wyjście

Rozgrywający może zażądać, aby wykraczający wycofał pierwsze wyjście poza kolejnością dokonane odkrytą kartą. Wycofana karta staje się normalną kartą przygwożdżoną i stosuje się przepis 50D.

¹⁷ Wyjście poza kolejnością w trzynastej lewie musi zostać wycofane.

E. Pierwsze wyjście dokonane przez niewłaściwą stronę

Jeżeli pierwszego wyjścia usiłuje dokonać gracz strony rozgrywającej, stosuje się przepis 24.

55. Wyjście rozgrywającego poza kolejnością

A. Akceptacja wyjścia rozgrywającego

Jeżeli rozgrywający wyszedł poza kolejnością z ręki własnej lub dziadka, dowolny obrońca może zaakceptować to wyjście stosownie do przepisu 53 lub zażądać jego wycofania (po błędnej informacji, patrz przepis 47E1). Jeżeli obrońcy dokonają różnego wyboru, obowiązuje opcja wybrana przez gracza, na którego przypada kolejność zagrywania po niewłaściwym wyjściu.

B. Rozgrywający zobowiązany do wycofania wyjścia

1. Jeżeli rozgrywający wyszedł z ręki własnej lub dziadka, gdy właściwa kolejność wyjścia przypadła na obrońcę, i został zobowiązany do wycofania takiego wyjścia zgodnie z przepisem 55A, rozgrywający przyłącza kartę błędnego wyjścia do właściwej ręki. Nie ma dalszych sprostowań.
2. Jeżeli rozgrywający wyszedł z niewłaściwej ręki, gdy właściwa kolejność wyjścia przypadła na niego lub dziadka, i został zobowiązany do wycofania tego wyjścia zgodnie z przepisem 55A, rozgrywający wycofuje kartę omyłkowego wyjścia i musi dokonać wyjścia z właściwej ręki.

C. Informacja uzyskana przez rozgrywającego

Gdy rozgrywający wybiera sposób rozgrywki, który można uznać za oparty o informację uzyskaną dzięki swojej nieprawidłowości, stosuje się przepis 16.

56. Wyjście obrońcy poza kolejnością

Gdy wyjście poza kolejnością zostaje odkryte, rozgrywający może:

- A. Zaakceptować niewłaściwe wyjście zgodnie z przepisem 53 lub
- B. Nakazać obrońcy wycofanie karty wyjścia poza kolejnością. Wycofana karta staje się normalną kartą przygwożdżoną i ma zastosowanie przepis 50D.

57. Przedwczesne wyjście lub zagranie

A. Przedwczesne zagranie lub wyjście w następnej lewie

Gdy obrońca wychodzi w następnej lewie, zanim jego partner dołożył kartę w bieżącej lewie, a także gdy obrońca dokłada kartę poza kolejnością, zanim jego partner dołożył swoją, wówczas karta tak zagrana staje się normalną kartą przygwożdżoną, a rozgrywający dokonuje wyboru jednej z poniższych możliwości. Może on:

1. Nakazać partnerowi wykraczającego, aby w bieżącej lewie dołożył swoją najstarszą kartę w kolorze wyjścia, albo
2. Nakazać partnerowi wykraczającego, aby w bieżącej lewie dołożył swoją najmłodszą kartę w kolorze wyjścia, albo
3. Nakazać partnerowi wykraczającego dołożenie karty w innym kolorze wyznaczonym przez rozgrywającego, albo
4. Zakazać partnerowi wykraczającego dołożenia karty w innym kolorze wyznaczonym przez rozgrywającego.

B. Partner wykraczającego nie może spełnić żądania rozgrywającego

Jeżeli partner wykraczającego nie jest w stanie wykonać sprostowania wybranego przez rozgrywającego (patrz punkt A powyżej), to może zagrać dowolną kartę zgodnie z przepisem 59.

C. Zagranie rozgrywającego lub dziadka

1. Przedwczesne zagranie obrońcy przed zagraniami partnera nie podlega sprostowaniu, jeśli rozgrywający zagrał z obu rąk. Karta nie jest jednak uważana za zagrana z dziadka, dopóki rozgrywający nie poleci (lub inaczej nie wskaże¹⁸) zagrania.
2. Przedwczesne zagranie obrońcy przed zagraniami partnera nie podlega sprostowaniu, jeśli dziadek z własnej woli przedwcześnie zadysponował kartę przed swoim RHO lub nielegalnie zasugerował jej zagranie.
3. Przedwczesnego zagrania (nie wyjścia) rozgrywającego z dowolnej ręki nie wolno wycofać, o ile jest przepisowe.

D. Przedwczesne zagranie, gdy kolejność zagrania przypadała na RHO

Gdy obrońca próbuje dołożyć (nie wyjść) w lewie, gdy kolejność zagrania przypada na jego RHO, może mieć zastosowanie przepis 16. Jeżeli jego karta może zostać przepisowo zagrana w tej lewie, musi zostać zagrana, gdy przypadnie na niego kolejność zagrywania. W przeciwnym razie karta staje się normalną kartą przygwożdżoną.

58. Wyjścia lub zagrania jednoczesne

A. Jednoczesne zagranie dwóch graczy

Wyjście lub zagranie jednoczesne z przepisowym wyjściem lub zagraniami innego gracza uznaje się za zagranie późniejsze.

B. Jednoczesne zagranie kart z jednej ręki

Jeżeli gracz zagrywa dwie lub kilka kart naraz:

1. Jeżeli tylko jedna z nich jest widoczna, to tę kartę uznaje się za zagrana, a pozostałe podejmuje się bez dalszych sprostowań (patrz przepis 47F).
2. Jeżeli widoczna jest więcej niż jedna karta, to wykraczający wskazuje tę, którą deklaruje jako kartę zagrana. Gdy wykraczający jest obrońcą, każda inna odsłonięta karta staje się kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50).
3. Po wycofaniu przez wykraczającego odsłoniętej karty, do której przeciwnik dołożył już swoją kartę w tej lewie zgodnie z kolejnością zagrywania, przeciwnik ten może wycofać tak dołożoną kartę i zastąpić ją inną kartą bez dalszych sprostowań (ale patrz przepis 16C).
4. Jeżeli zagranie jednoczesne nie zostanie wykryte przed zagraniami graczy obu stron w następnej lewie, stosuje się przepis 67.

59. Niemożność wykonania żądanego wyjścia lub zagrania

Gracz może zagrać dowolną przepisową kartę, jeśli nie jest w stanie wykonać żądanego wyjścia lub zagrania stosownie do orzeczonego sprostowania, czy to dlatego, że nie ma karty w wymaganym kolorze, czy dlatego, że ma karty tylko w kolorze objętym zakazem, czy dlatego, że obowiązuje go przede wszystkim dodanie do koloru.

¹⁸ Jak gestem lub skinieniem głową.

60. Zagranie po zagranii nieprzepisowym

A. Zagranie karty po wykroczeniu

1. Zagranie gracza strony niewykraczającej po zagranii przez jego RHO, dokonany poza kolejnością lub przedwcześnie, a przed orzeczeniem sprostowania, powoduje utratę prawa do sprostowania tego wykroczenia.
2. Jeżeli prawo do sprostowania zostało utracone, nieprzepisowe zagranie uważa się za dokonane we właściwej kolejności (chyba że ma zastosowanie przepis 53B).
3. Jeżeli na stronę wykraczającą nałożono wcześniej obowiązek zagrania karty przygwożdżonej albo ograniczenie zagrania lub wyjścia, pozostaje ono w mocy w dalszym ciągu rozgrywki.

B. Zagranie obrońcy przed poprawieniem wyjścia rozgrywającego

Gdy obrońca zagrał kartę, zanim rozgrywający zobowiązany do wycofania wyjścia z niewłaściwej ręki wyszedł z ręki właściwej, karta obrońcy staje się normalną kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50).

C. Zagranie strony wykraczającej przed orzeczeniem sprostowania

Zagranie gracza strony wykraczającej przed orzeczeniem sprostowania nieprawidłowości nie narusza uprawnień przeciwników i samo może podlegać sprostowaniu.

61. Fałszywy renons i dotyczące go pytania

A. Definicja fałszywego renonsu

Niedopełnienie obowiązku dołożenia do koloru zgodnie z przepisem 44, a także wyjścia lub zagrania wskazanej karty bądź karty w kolorze wskazanym zgodnie z przepisami przez przeciwnika korzystającego ze sprostowania nieprawidłowości, pomimo możliwości spełnienia tego nakazu, stanowi fałszywy renons (gdy gracz nie może spełnić wymogu, patrz przepis 59).

B. Prawo do pytań dotyczących fałszywego renonsu

1. Rozgrywający może zapytać obrońcę, który nie dodał do koloru, czy nie ma karty w kolorze wyjścia.
2. (a) Dziadek może pytać rozgrywającego (ale patrz przepis 43B2b).
(b) Dziadkowi nie wolno pytać obrońcy i może mieć zastosowanie przepis 16B.
3. Obrońcy mogą pytać rozgrywającego i siebie nawzajem (ponosząc ryzyko przekazania nielegalnej informacji).

C. Prawo do przeglądania lew

Zarzut popełnienia fałszywego renonsu nie uprawnia automatycznie do przeglądania zgranych lew (patrz przepis 66C).

62. Poprawienie fałszywego renonsu

A. Wymóg poprawienia fałszywego renonsu

Gracz musi poprawić swój fałszywy renons, jeśli zwrócono uwagę na nieprawidłowość przed jego uprawomocnieniem.

B. Poprawienie fałszywego renonsu

Aby poprawić fałszywy renons, wykraczający wycofuje kartę, którą zagrał, i zastępuje ją kartą przepisową.

1. Tak wycofana karta staje się normalną kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50), jeśli była zagrana spośród nieodstłoniętych kart obrońcy.
2. Karta może być wycofana bez dalszych sprostowań, jeżeli była zagrana z ręki rozgrywającego (ale patrz przepis 43B2b) lub dziadka albo jeżeli była odstłoniętą kartą obrońcy.

C. Karty zagrane po fałszywym renonsie

1. Każdy gracz strony niewykraczającej może wycofać i przyłączyć do ręki swoją kartę zgraną po fałszywym renonsie, a przed zwróceniem na niego uwagi (patrz przepis 16C).
2. Po wycofaniu karty przez gracza strony niewykraczającej następny w kolejności zagrywania gracz strony wykraczającej może wycofać swoją zgraną kartę. Jeżeli gracz ten jest obrońcą, to wycofana karta staje się kartą przygwożdżoną (patrz przepis 16C).
3. Jeżeli obie strony popełniły fałszywy renons w tej samej lewie i tylko jedna strona zagrała w następnej lewie, oba fałszywe renonsy muszą zostać poprawione (patrz przepis 16C2). Każda wycofana karta obrońców staje się kartą przygwożdżoną.

D. Fałszywy renons w dwunastej lewie

1. Fałszywy renons popełniony w dwunastej lewie, nawet uprawomocniony, musi zostać poprawiony, jeśli został zauważony, zanim wszystkie cztery ręce schowano do pudełka.
2. Jeżeli obrońca popełnił fałszywy renons w dwunastej lewie, zanim kolejność zagrywania przypadła na jego partnera, ma zastosowanie przepis 16C.

63. Uprawomocnienie fałszywego renonsu

A. Uprawomocnienie fałszywego renonsu

Fałszywy renons zostaje uprawomocniony:

1. Gdy wykraczający lub jego partner zagra kartę w następnej lewie (każde takie zagranie, przepisowe lub nieprzepisowe, uprawomocnia fałszywy renons).
2. Gdy wykraczający lub jego partner nazwie lub w inny sposób określi kartę, którą postanowił zagrać w następnej lewie.
3. Gdy gracz strony wykraczającej deklaruje lub zrzeka się lew słownie, pokazując swoją rękę albo w inny sposób.
4. Gdy następuje uznanie (według przepisu 69A) deklaracji lub zrzeczenia zgłoszonego przez przeciwnika, a strona wykraczająca nie zgłasza sprzeciwu przed końcem rundy lub przed zgłoszeniem zapowiedzi w następnym rozdaniu.

B. Zakaz poprawiania uprawomocnionego fałszywego renonsu

Po uprawomocnieniu fałszywego renonsu nie wolno już poprawić (wyjątkiem jest fałszywy renons w dwunastej lewie lub jak w przepisie 62C3) i lewę z fałszywym renonsem utrzymuje się bez zmian.

64. Postępowanie po uprawomocnieniu fałszywego renonsu

A. Automatyczne przekazanie lew

Gdy fałszywy renons uprawomocnił się i:

1. Wykraczający wziął lewę¹⁹, w której popełnił fałszywy renons, to po zakończeniu rozgrywki lewę z fałszywym renonsem oraz jedną spośród lew później wziętych przez stronę wykraczającą przekazuje się stronie niewykraczającej.
2. Wykraczający nie wziął lewy¹⁹, w której popełnił fałszywy renons, wówczas, jeśli strona wykraczająca wzięła tę lub którąś z następnych lew, to po zakończeniu rozgrywki jedną z tych lew przekazuje się stronie niewykraczającej.

B. Brak automatycznego przekazania lew

Po uprawomocnieniu fałszywego renonsu nie stosuje się automatycznego przekazania lew (ale patrz przepis 64C), jeżeli:

1. Strona wykraczająca nie wzięła lewy z fałszywym renonsem ani żadnej następnej.
2. Był to kolejny fałszywy renons w tym samym kolorze popełniony przez tego samego gracza, a pierwszy z nich został uprawomocniony.
3. Fałszywy renons został popełniony przez niezagranie karty przygwożdżonej lub karty dziadka.
4. Uwagę na fałszywy renons zwrócono po zgłoszeniu przez gracza strony niewykraczającej zapowiedzi w następnym rozdaniu.
5. Uwagę na fałszywy renons zwrócono po zakończeniu rundy.
6. Fałszywy renons został popełniony w dwunastej lewie.
7. Obie strony popełniły fałszywy renons w tym samym rozdaniu i oba fałszywe renonsy zostały uprawomocnione.
8. Fałszywy renons został poprawiony według przepisu 62C3.

C. Rekompensata szkody

1. Jeżeli sędzia uzna, że po uprawomocnionym fałszywym renonsie, również niepodlegającym automatycznemu przekazaniu lew, szkoda poniesiona przez stronę niewykraczającą nie została wystarczająco naprawiona przez postanowienia niniejszego przepisu, to należy orzec wynik rozjemczy.
2. (a) Jeżeli ten sam gracz popełnił więcej niż jeden fałszywy renons w tym samym kolorze (patrz punkt B2 powyżej) sędzia orzeka wynik rozjemczy, jeśli strona niewykraczająca prawdopodobnie wzięłaby więcej lew, gdyby jeden lub więcej z późniejszych fałszywych renonsów nie został popełniony.
(b) Gdy obie strony popełniły fałszywe renonsy w tym samym rozdaniu (patrz punkt B7 powyżej) i sędzia uzna, że uczestnik poniósł szkodę, należy orzec wynik rozjemczy oparty na prawdopodobnym wyniku, który zostałby osiągnięty, gdyby nie popełniono żadnego fałszywego renonsu.

¹⁹ Dla celów niniejszego przepisu lewa wzięta w dziadku nie jest lewą wziętą przez rozgrywającego.

65. Układanie lew

A. Skompletowana lewa

Gdy w lewie zagrano cztery karty, każdy gracz odwraca swoją kartę koszulką do góry i układa przed sobą na stole.

B. Oznaczanie przynależności lew

1. Jeżeli strona gracza wzięła lewę, kartę układa się dłuższą osią ku partnerowi.
2. Jeżeli lewę wzięli przeciwnicy, kartę układa się dłuższą osią w kierunku przeciwników.
3. Gracz może zwrócić uwagę na nieprawidłowo ułożoną kartę, ale prawo to wygasa, gdy jego strona wyjdzie lub zagra w następnej lewie. Po późniejszym zwróceniu uwagi może mieć zastosowanie przepis 16B.

C. Uporządkowanie

Każdy gracz układa swoje karty w równy szereg, w którym zachodzą one na siebie w kolejności zagrywania tak, aby można było odtworzyć rozgrywkę po jej zakończeniu, a w razie potrzeby ustalić liczbę lew wziętych przez każdą stronę lub też kolejność zagranych kart.

D. Uzgodnienie wyniku rozgrywki

Gracz nie powinien zmieniać kolejności swoich zgranych kart, dopóki nie zostanie uzgodniona liczba wziętych lew. Gracz, który nie przestrzega niniejszego przepisu, naraża się na utratę praw do roszczenia spornych lew oraz do zarzucenia lub zaprzeczenia popełnienia fałszywego renonsu.

66. Przeglądanie lew

A. Bieżąca lewa

Rozgrywający lub obrońca, dopóki nie odwróci swojej karty na stole koszulką do góry, może zażądać odsłonięcia wszystkich kart dołożonych w lewie, o ile on ani jego partner nie zagrał w lewie następnej.

B. Własna ostatnia karta

Rozgrywający lub obrońca, dopóki jego strona nie wyjdzie ani nie zagra w lewie następnej, może obejrzeć, ale nie odsłonić, ostatnio zgraną przez siebie kartę.

C. Zakryte lewy

Od tego momentu zakrytych lew nie wolno przeglądać, aż do zakończenia rozgrywki (chyba że na specjalne polecenie sędziego, wydane na przykład w celu sprawdzenia zarzutu popełnienia fałszywego renonsu).

D. Po zakończeniu rozgrywki

Po zakończeniu rozgrywki zgrane i niezgrane karty można przejrzeć w celu sprawdzenia zarzutu popełnienia fałszywego renonsu albo ustalenia liczby lew wziętych lub oddanych, ale żaden gracz nie powinien dotykać cudzych kart. Jeżeli po takim roszczeniu sędziego nie może stwierdzić faktów, a tylko jedna strona zmieszała swoje karty, to należy rozstrzygać tę kwestię na korzyść strony przeciwnej.

67. Lewa wadliwa

A. Przed zagraniem obu stron w następnej lewie

Gdy gracz nie dołożył karty albo zagrał więcej niż jedną kartę w lewie, to taki błąd musi być sprostowany, o ile zwrócono uwagę na nieprawidłowość, zanim gracze obu stron zegrali w następnej lewie.

1. Jeżeli wykraczający nie dołożył karty w lewie, uzupełnia tę lewę kartą, którą może dołożyć przepisowo.
2. Jeżeli wykraczający zagrał w lewie więcej niż jedną kartę, należy zastosować przepis 45E (Piąta karta zagrana w lewie) albo przepis 58B (Jednoczesne zagraniem kart z jednej ręki).

B. Po zagraniu obu stron w następnej lewie

Gdy sędzia stwierdzi, że któraś lewa była wadliwa (na podstawie faktu, że jeden gracz ma za dużo kart w ręce i odpowiednio za mało zgranych albo odwrotnie), a obie strony zagrały w następnej lewie, postępuje jak poniżej:

1. Jeżeli w wadliwej lewie wykraczający nie dołożył karty, należy nakazać mu, aby niezwłocznie odsłonił przed sobą kartę, a następnie umieścić ją wśród swoich zgranych kart (karta ta nie powoduje zmiany przynależności lewy), przy czym:
 - (b) Jeżeli wykraczający ma kartę w kolorze wyjścia w wadliwej lewie, musi dołożyć wybraną kartę w tym kolorze. Uważa się, że popełnił fałszywy renons w wadliwej lewie, i podlega utracie jednej lewy przeniesionej zgodnie z przepisem 64A2.
 - (c) Jeżeli wykraczający nie ma karty w kolorze wyjścia w wadliwej lewie, dokłada do swoich zgranych kart dowolnie wybraną kartę. Uważa się, że popełnił fałszywy renons w wadliwej lewie, i podlega utracie jednej lewy przeniesionej zgodnie z przepisem 64A2.
2. (a) Jeżeli w wadliwej lewie wykraczający zagrał więcej niż jedną kartę, sędzia ogląda zagrane karty i nakazuje wykraczającemu, aby pozostawił jedną kartę widoczną podczas zagrywania w lewie wadliwej, przyłączając do ręki pozostałe karty²⁰ (jeśli sędzia nie może ustalić, która karta była widoczna, wykraczający pozostawia wśród zgranych kart najstarszą, jaką mógł w tej lewie przepisowo zagrać). Przynależność wadliwej lewy nie ulega zmianie.
 - (b) Każdą przyłączoną kartę uważa się za należącą nieprzerwanie do ręki wykraczającego i niezagraniem jej w którejś z wcześniejszych lew może stanowić fałszywy renons.
3. Gdy sędzia ustali, że wykraczający zagrał kartę w lewie, ale nie umieścił jej wśród zakrytych lew, odnajduje tę kartę i poprawnie umieszcza ją wśród zgranych kart wykraczającego. Należy orzec wynik rozjemczy, jeśli ta sama karta została zagrana w późniejszej lewie i jest za późno na poprawienie nieprzepisowego zagrania.

68. Deklaracja lub zrzeczenie się lew

Zgodnie z niniejszymi przepisami oświadczenie lub działanie gracza stanowi deklarację lub zrzeczenie się lew tylko wtedy, gdy odnosi się do innych lew niż bieżąca. Jeżeli to oświadczenie lub działanie odnosi się tylko do zamiaru wzięcia lub oddania bieżącej, jeszcze nieskompletowanej lewy, gra przebiega normalnie. Karty odsłonięte lub ujawnione przez obrońców nie stają się kartami przygwożdżonymi, lecz mogą mieć zastosowanie przepisy 16 i 57A.

²⁰ Sędzia powinien zapobiec, o ile to możliwe, odsłonięciu wycofywanych kart obrońcy. Jeżeli wycofywana karta obrońcy zostanie odsłonięta, staje się kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50).

A. Definicja deklaracji

Oświadczenie rozgrywającego lub obrońcy, że jego strona weźmie określoną liczbę lew, jest deklaracją tych lew. Gracz deklaruje również wtedy, gdy sugeruje skrócenie rozgrywki lub też pokazuje swoje karty (o ile inny zamiar nie jest oczywisty, na przykład jeśli rozgrywający wyklada swoją rękę po pierwszym wyjściu poza kolejnością, stosuje się przepis 54 zamiast niniejszego).

B. Definicja zrzeczenia

1. Oświadczenie rozgrywającego lub obrońcy, że jego strona odda określoną liczbę lew, jest zrzeczeniem się tych lew. Deklaracja określonej liczby lew jest równocześnie zrzeczeniem się reszty, o ile taka istnieje. Gracz zrzeka się wszystkich pozostałych lew, gdy zrzuca swoją rękę.
2. Niezależnie od punktu B1, jeżeli obrońca próbuje zrzec się jednej lub więcej niż jednej lewy, a jego partner od razu się temu sprzeciwia, uważa się, że deklaracja ani zrzeczenie nie miało miejsca. Ponieważ mogło nastąpić przekazanie nielegalnej informacji, powinno się niezwłocznie przywołać sędziego. Rozgrywka przebiega dalej. Żadna karta odsłonięta przez obrońcę w tych okolicznościach nie jest kartą przygwożdżoną, ale do informacji wynikającej z jej odsłonięcia stosuje się przepis 16C i partnerowi obrońcy, który ją odsłonił, nie wolno wykorzystać tej informacji.

C. Wymagane wyjaśnienie

Deklaracji powinno od razu towarzyszyć jednoznaczne oświadczenie dotyczące linii rozgrywki lub obrony, w tym kolejności zagrywania kart, dzięki której zawodnik zamierza wziąć deklarowane lewy. Gracz, który deklaruje lub zrzeka się lew, pokazuje swoją rękę.

D. Wstrzymanie gry

Po deklaracji lub zrzeczeniu rozgrywka zostaje wstrzymana.

1. Jeżeli deklaracja lub zrzeczenie zostaje uznane, stosuje się przepis 69.
2. Jeżeli jest ono kwestionowane przez dowolnego gracza (włączając dziadka), wówczas:
 - (a) Sędzia może zostać niezwłocznie przywołany, żadne działanie nie powinno zostać podjęte przed jego przybyciem i stosuje się przepis 70 lub
 - (b) Na wniosek przeciwników strony deklarującej lub zrzekającej się lew, gra może być kontynuowana pod następującymi warunkami:
 - (i) Wszyscy czterej gracze muszą wyrazić zgodę. W przeciwnym razie zostaje przywołany sędzia i postępuje jak w punkcie (a) powyżej.
 - (ii) Wcześniejsza deklaracja lub zrzeczenie zostaje unieważniona i nie podlega rozstrzygnięciu. Przepisy 16 i 50 nie mają zastosowania, a uzyskany następnie wynik należy utrzymać.

69. Uznanie deklaracji lub zrzeczenia

A. Uprawomocnienie uznania

Uznanie uprawomocnia się, gdy strona przeciwna zgodzi się na deklarację lub zrzeczenie i nie wyrazi zastrzeżenia przed zgłoszeniem zapowiedzi w następnym rozdaniu albo przed zakończeniem rundy, którekolwiek nastąpi wcześniej. Wynik rozdania jest taki, jak gdyby lewy objęte deklaracją albo zrzeczeniem zostały, odpowiednio, wzięte albo oddane w normalnej rozgrywce.

B. Wycofanie uprawomocnionego uznania

Uznanie deklaracji albo zrzeczenia (patrz punkt A) może zostać wycofane przed upływem okresu reklamacyjnego określonego przepisem 79C:

1. Jeżeli gracz zgodził się na oddanie lewy, którą jego strona faktycznie wzięła, albo
2. Jeżeli gracz zgodził się na oddanie lewy, którą jego strona prawdopodobnie by wzięła, gdyby gra była kontynuowana.

Wynik rozdania ulega zmianie, a taką lewę przyznaje się stronie gracza wycofującego uznanie.

70. Sporna deklaracja lub zrzeczenie

A. Ogólny cel

Rozstrzygając kwestię spornej deklaracji lub zrzeczenia, sędzia ustala wynik rozdania możliwie najbardziej sprawiedliwy dla obu stron, ale każdą wątpliwość należy rozpatrzyć na niekorzyść deklarującego. Sędzia postępuje, jak określono poniżej.

B. Powtórzenie oświadczenia

1. Sędzia nakazuje deklarującemu, aby powtórzył oświadczenie złożone podczas deklaracji.
2. Następnie sędzia wysłuchuje zastrzeżeń przeciwników dotyczących deklaracji (ale bierze pod uwagę nie tylko te zastrzeżenia).
3. Sędzia może nakazać graczom, aby pozostałe karty położyli odłożone na stole.

C. Nieściągnięty atut

Gdy w ręce jednego z przeciwników pozostał atut, należy przyznać przeciwnikom lewę lub lewy, jeśli:

1. Deklarujący nie wspomniał o tym atucie w swoim oświadczeniu oraz
2. Jest prawdopodobne, iż deklarujący nie zdawał sobie sprawy, że u przeciwnika pozostał atut, oraz
3. Istniała możliwość wzięcia lewy tym atutem w wyniku jakiegoś normalnego²¹ zagrania.

D. Postępowanie sędziego

1. Sędziemu nie wolno zaakceptować od deklarującego propozycji korzystnego sposobu gry nieujętego w początkowym oświadczeniu, jeśli istnieje inny, mniej korzystny wariant normalnego²¹ zagrania.
2. Sędzia nie akceptuje żadnej części deklaracji obrońcy, która zależy od wybrania przez jego partnera określonego zagrania spośród innych możliwych normalnych²¹ zagrań.

E. Sposób gry nieujęty w oświadczeniu

1. Sędziemu nie wolno uznać żadnej linii rozgrywki lub obrony nieujętej w oświadczeniu, której powodzenie wymaga, aby określona karta znajdowała się w ręce określonego przeciwnika, chyba że w kolorze tej karty któryś przeciwnik nie dodał do koloru, zanim deklaracja została zgłoszona, albo nie dodałby potem w każdym wariantcie normalnego²¹ zagrania.
2. Organizacja Nadzorująca może określić kolejność (na przykład „gra górą”) zagrania kart w kolorze, którą sędzia powinien przyjąć, jeśli nie było to wyjaśnione w oświadczeniu złożonym podczas deklaracji (ale zawsze podlegającą innym wymaganiom niniejszego przepisu).

²¹ W odniesieniu do przepisów 70 i 71 przez „normalne” rozumie się także zagranie nieostrożne albo słabe w stosunku do klasy gracza.

71. Unieważnienie zrzeczenia

Raz zgłoszone zrzeczenie musi obowiązywać, z wyjątkiem gdy przed upływem okresu reklamacyjnego określonego przepisem 79C należy je unieważnić:

- A. Jeżeli gracz zrzekł się lewy, którą jego strona faktycznie wzięła, albo
- B. Jeżeli gracz zrzekł się lewy, której jego strona nie mogła oddać w żadnym wariantcie normalnego²² zagrania pozostałych kart.

Wynik rozdania ulega zmianie, a taką lewę przyznaje się stronie gracza wycofującego zrzeczenie.

72. Zasady ogólne

A. Przestrzeganie przepisów

Zawody brydża porównawczego powinny być rozgrywane w ścisłej zgodności z niniejszymi przepisami. Głównym celem jest uzyskanie lepszego wyniku niż inni uczestnicy, stosując się przy tym do procedur prawnych i standardów etycznych przedstawionych w niniejszych przepisach.

B. Naruszenie przepisu

1. Gracz nie ma prawa naruszać przepisu w sposób zamierzony, nawet jeśli jest gotowy zaakceptować przewidziane sprostowanie.
2. W ogólności gracz nie ma obowiązku zwrócić uwagi na naruszenie przepisu przez własną stronę (ale patrz przepis 20F w przypadku błędnego wyjaśnienia oraz przepisy 62A i 79A2).
3. Graczowi nie wolno próbować zataić wykroczenia, na przykład przez popełnienie kolejnego fałszywego renonsu, przez ukrywanie karty ujawniającej fałszywy renons lub przez przedwczesne mieszanie kart.

C. Świadomość możliwej szkody

Jeżeli sędzia ustali, że wykraczający w chwili popełniania nieprawidłowości mógł zdawać sobie sprawę, że ta nieprawidłowość może wyrządzić szkodę stronie niewykraczającej, należy nakazać kontynuowanie licytacji i rozgrywki (jeśli nie jest zakończona). Po zakończeniu rozgrywki sędzia orzeka wynik rozjemczy, jeśli uzna, że strona wykraczająca odniosła korzyść poprzez to wykroczenie.

73. Porozumiewanie się, tempo i wprowadzanie w błąd

A. Właściwe formy porozumiewania się partnerów

1. Partnerzy podczas licytacji i rozgrywki mają porozumiewać się wyłącznie za pomocą zapowiedzi i zagrań, z wyjątkiem przypadków dozwolonych wprost w niniejszych przepisach.
2. Zapowiedzi i zagrania mają być dokonywane bez nacisku, znaczących odruchów lub też modulacji głosu oraz bez celowego pośpiechu lub wahania (ale patrz przepis 73D3).

B. Zabronione formy porozumiewania się partnerów

Gracze nie mają prawa porozumiewać się ani podejmować prób porozumiewania się za pomocą sposobów innych niż opisane w przepisie 73A.

²² W odniesieniu do przepisów 70 i 71 przez „normalne” rozumie się także zagranie nieostrożne albo słabe w stosunku do klasy gracza.

C. Przypadkowa nielegalna informacja od partnera

1. Gdy partner udostępnił graczowi przypadkową nielegalną informację, czy to swoim komentarzem, pytaniem, wyjaśnieniem, gestem, znaczącym odruchem, modulacją głosu, wahaniem albo pośpiechem lub niespodziewanym alertem albo brakiem alertu, gracz musi usilnie wystrzegać się skorzystania z niej (patrz przepis 16B1a).
2. Graczowi, który narusza punkt C1, może zostać wymierzona kara, ale jeśli przeciwnicy ponieśli szkodę, patrz również przepis 16B3.

D. Zmiany tempa i sposobu zachowania

1. Jest pożądane, aby gracze utrzymywali stałe tempo i niezmienny sposób zachowania się. Szczególną ostrożność gracze powinni zachować w sytuacjach, w których zmiana tempa lub sposobu zachowania się mogłaby przynieść korzyść ich stronie. W innych przypadkach niezamierzona zmiana tempa lub sposobu zgłaszania zapowiedzi albo zagrywania kart nie stanowi naruszenia przepisów. Wnioski z takich zmian są legalne tylko dla przeciwników, którzy mogą wykorzystywać je na własne ryzyko.
2. Graczowi nie wolno próbować zmylić przeciwnika pytaniem, komentarzem lub gestem, pośpiechem lub zawahaniem przed zapowiedzią lub zagranie (na przykład namysłem przed dodaniem singletona), sposobem zgłoszenia zapowiedzi lub zagrania karty, albo innym celowym odstępstwem od prawidłowej procedury (patrz również przepis 73E2).
3. Organizacja Nadzorująca może nakazać obowiązkowe pauzy, na przykład przed pierwszą zapowiedzią każdego gracza lub po zasygnalizowaniu odzywki skaczącej, lub w pierwszej lewie.

E. Wprowadzanie w błąd

1. Gracz może próbować zmylić przeciwnika swoją zapowiedzią lub zagranie (o ile takie zmylenie nie jest podkreślone znaczącym odruchem, szczególnym pośpiechem lub namysłem ani nie jest chronione przez zatajone uzgodnienie partnerów lub ich wspólne doświadczenie).
2. Jeżeli sędzia ustali, że niewinny gracz wyciągnął błędny wniosek z pytania, komentarza, zachowania, tempa lub też innego postępowania przeciwnika, który nie miał bezspornego brydżowego powodu do takiego działania, a podejmując je, mógł zdawać sobie sprawę, że może mu ono przynieść korzyść, wówczas należy orzec wynik rozjemczy.

74. Właściwe zachowanie i etykieta

A. Właściwa postawa

1. Gracz powinien zawsze zachowywać uprzejmą postawę.
2. Gracz powinien usilnie wystrzegać się wszelkich komentarzy lub dodatkowych zachowań, które mogłyby zdenerwować lub też wprowadzić w zakłopotanie innego gracza albo zepsuć przyjemność gry.
3. Każdy gracz powinien przestrzegać jednolitego, poprawnego sposobu zagrań i zgłaszania zapowiedzi.

B. Etykieta

Ze względów kurtuazyjnych gracz powinien unikać:

1. Nieokazywania dostatecznej uwagi przebiegowi gry.
2. Wygłaszania zbędnych komentarzy podczas licytacji i rozgrywki.
3. Odłączania karty od swojej ręki, zanim przypadnie na niego kolejność zagrywania.
4. Zbędnego przedłużania rozgrywki (na przykład kontynuowania jej pomimo pewności wzięcia pozostałych lew) w celu zakłopotania przeciwnika.
5. Przywoływania i zwracania się do sędziego w sposób nieuprzejmy dla niego lub innych uczestników.

C. Naruszenia procedury

Przykładowe naruszenia procedury:

1. Używanie różnych określeń na tę samą zapowiedź.
2. Okazywanie zadowolenia albo niezadowolenia z zapowiedzi lub zagrania.
3. Okazywanie oczekiwania lub intencji wzięcia lub oddania nieskompletowanej lewy.
4. Komentowanie lub szczególne zachowywanie się podczas licytacji lub rozgrywki w celu skierowania uwagi na znaczące zdarzenie albo na liczbę lew brakujących do osiągnięcia sukcesu.
5. Uważne obserwowanie innego gracza podczas licytacji lub rozgrywki albo przyglądanie się jego ręce z zamiarem rozpoznania kart lub zauważenia miejsca, z którego wyjmuje kartę (ale nie jest postępowaniem niewłaściwym skorzystanie z informacji uzyskanej przez nieumyślne zobaczenie karty przeciwnika²³).
6. Okazywanie wyraźnego braku dalszego zainteresowania rozdaniem (na przykład przez złożenie kart).
7. Zmienianie tempa licytacji albo rozgrywki w celu zakłopotania przeciwnika.
8. Opuszczanie, bez wyraźnej potrzeby, stołu przed ogłoszeniem końca rundy.

75. Błędne wyjaśnienie lub błędna zapowiedź

Po udzieleniu przeciwnikom mylnego wyjaśnienia obowiązki graczy (oraz sędziego) są następujące:

A. Błąd powodujący przekazanie nielegalnej informacji.

Niezależnie od tego, czy wyjaśnienie jest zgodne, czy niezgodne z uzgodnieniami partnerów, gracz, usłyszawszy wyjaśnienie partnera, wie, że jego zapowiedź została błędnie zinterpretowana. Znajomość tego faktu stanowi nielegalną informację (patrz przepis 16A) i gracz musi usilnie wystrzegać się skorzystania z niej w jakiegokolwiek sposób (patrz przepis 73C), w przeciwnym razie należy orzec wynik rozjemczy.

²³ Patrz przepis 73D2, gdy gracz rozmyślnie pokazuje swoje karty.

B. Błędne wyjaśnienie

1. Gdy uzgodnienie partnerów różni się od udzielonego wyjaśnienia, to wyjaśnienie jest naruszeniem przepisu. Gdy takie wykroczenie spowoduje szkodę strony niewykraczającej, należy orzec wynik rozjemczy.
2. Jeżeli gracz uświadomi sobie własny błąd, musi przywołać sędziego przed odkryciem karty pierwszego wyjścia (lub w trakcie rozgrywki, jeśli zorientuje się później) i wtedy poprawić wyjaśnienie. Gracz może też wezwać sędziego przed zakończeniem licytacji, ale nie ma takiego obowiązku (patrz przepis 20F4).
3. Partner gracza, który udzielił błędnego wyjaśnienia, nie ma prawa podjąć żadnej akcji w celu poprawienia błędnego wyjaśnienia partnera, aż do zakończenia licytacji. Jeśli stanie się obrońcą, musi wezwać sędziego i poprawić wyjaśnienie dopiero po zakończeniu rozgrywki. Jeżeli ma zostać rozgrywającym lub dziadkiem, musi po końcowym pasie wezwać sędziego i wtedy poprawić wyjaśnienie.

C. Błędna zapowiedź

Gdy uzgodnienie partnerów zostało poprawnie wyjaśnione, czyli pomyłką była zapowiedź, a nie jej wyjaśnienie, nie ma naruszenia przepisu. Gracz nie ma prawa niezwłocznie poprawiać wyjaśnienia (ani powiadamiać sędziego) i nie ma obowiązku zrobić tego później. Niezależnie od szkody wynik zostaje utrzymany (ale patrz przepis 21B1b).

D. Ustalenia sędziego

1. Oczekuje się od graczy, że będą precyzyjnie wyjaśniać uzgodnienia swojej pary (patrz przepis 20F1). Niedopełnienie tego obowiązku tworzy błędną informację.
2. Uzgodnienie partnerów występuje wtedy, gdy obaj gracze mają takie samo wzajemne rozumienie. Wykroczeniem jest opisywanie uzgodnienia, gdy takie samo wzajemne zrozumienie nie występuje. Jeżeli sędzia ustali, że mylące wyjaśnienie nie było oparte na uzgodnieniu partnerów, stosuje przepis 21B.
3. Jeżeli miało miejsce naruszenie przepisu (w zakresie punktu B1 lub D2) oraz istnieją wystarczające dowody dotyczące uzgodnionego znaczenia zapowiedzi, sędzia orzeka wynik rozjemczy oparty na prawdopodobnym wyniku, który zostałby osiągnięty, gdyby przeciwnicy otrzymali poprawne wyjaśnienie w odpowiednim czasie. Jeżeli sędzia ustali, że zapowiedź nie miała uzgodnionego znaczenia, orzeka wynik rozjemczy oparty na prawdopodobnym wyniku, który zostałby osiągnięty, gdyby przeciwnicy otrzymali taką informację.

76. Widzowie

A. Nadzór

1. Widzowie przebywający w miejscu rozgrywek²⁴ podlegają nadzorowi sędziego zgodnie z regulaminem danych zawodów.
2. Organizacja Nadzorująca i Organizator Zawodów, którzy zapewniają przekaz elektroniczny z przebiegu gry, mogą ustalić warunki oglądania tego przekazu i określić zasady właściwego zachowania się widzów. (Widz nie ma prawa kontaktować się z graczem w czasie sesji, w której ten gracz uczestniczy).

²⁴ Miejsce rozgrywek obejmuje wszystkie części budynku, w których gracz może przebywać w czasie rozgrywanej sesji. Bardziej szczegółowe określenie może być zawarte w regulaminie.

B. Przy stole

1. Widzowi nie wolno oglądać ręki więcej niż jednego gracza, chyba że regulamin na to zezwala.
2. Widz podczas rozdania nie ma prawa okazywać jakiegokolwiek reakcji na przebieg licytacji lub rozgrywki.
3. Podczas trwania rundy widz musi się powstrzymać od nietypowych odruchów i wszelkich komentarzy oraz nie ma prawa rozmawiać z graczem.
4. Widz nie ma prawa przeszkadzać graczowi.
5. Widz przy stole nie może zwracać uwagi na żaden aspekt gry.

C. Udział w grze

1. Widz może wypowiadać się na temat faktu lub przepisu w miejscu rozgrywek²⁴ tylko wtedy, kiedy zostanie o to poproszony przez sędziego.
2. Organizacja Nadzorująca i Organizator Zawodów mogą określić sposób postępowania z nieprawidłowościami spowodowanymi przez widzów.

D. Status

Każda osoba przebywająca w miejscu rozgrywek²⁴ poza zawodnikami i obsługą zawodów ma status widza, chyba że sędzia postanowi inaczej.

77. Tabela zapisów brydża porównawczego

PUNKTY ZA LEWY

Uzyskiwane przez stronę rozgrywającego za wygraną kontraktu.

Jeżeli atutami są:

	♣	♦	♥	♠
Za każdą wylicytowaną i wziętą lewę deklarowaną:				
Bez kontry	20	20	30	30
Z kontrą	40	40	60	60
Z rekontrą	80	80	120	120

Za kontrakt bezatutowy:

Pierwsza lewa

Bez kontry	40
Z kontrą	80
Z rekontrą	160

Każda następna

Bez kontry	30
Z kontrą	60
Z rekontrą	120

Zapis 100 lub więcej punktów za lewy stanowi dograną.

Zapis mniejszy niż 100 punktów za lewy stanowi zapis częściowy.

PREMIE

Punkty zdobywane za wygranie kontraktu przez stronę rozgrywającego.

Gry premiowe

Za wylicytowanie i wygranie	przed partią	po partii
Szlemika (12 lew)	500	750
Szlema (13 lew)	1000	1500

Nadróbki

Za każdą nadróbką (za każdą lewę wziętą ponad liczbę lew deklarowanych)	przed partią	po partii
Bez kontry	wartość lewy	wartość lewy
Z kontrą	100	200
Z rekontrą	200	400

Premie za dograne, zapisy częściowe

Za uzyskanie dogranej po partii	500
Za uzyskanie dogranej przed partią	300
Za wygranie kontraktu częściowego	50
Za zrealizowanie kontraktu z kontrą, ale bez rekontry	50
Za zrealizowanie kontraktu z rekontrą	100

KARY ZA WPADKI

Kary za wpadki uzyskiwane przez obrońców, gdy kontrakt został przegrany.

Wpadki

Lewy brakujące do wygrania kontraktu:

Pierwsza lewa wpadkowa	przed partią	po partii
Bez kontry	50	100
Z kontrą	100	200
Z rekontrą	200	400

Każda następna

Bez kontry	50	100
Z kontrą	200	300
Z rekontrą	400	600

Premia za czwartą i każdą następną lewę wpadkową

Bez kontry	0	0
Z kontrą	100	0
Z rekontrą	200	0

Jeżeli wszyscy czterej gracze spasują (patrz przepis 22), każda strona uzyskuje zapis zerowy.

78. Metody obliczania wyników i regulamin zawodów

A. Obliczanie wyniku w punktach turniejowych (PT)

W grze na punkty turniejowe (PT) każdy uczestnik otrzymuje punkty za porównywane zapisy uzyskane przez innych uczestników w tym samym rozdaniu: 2 PT za każdy zapis gorszy, 1 PT za każdy zapis równy i 0 PT za każdy zapis lepszy od uzyskanego przez uczestnika[†].

[†] Zamiast 2 PT i 1 PT można stosować odpowiednio 1 PT i ½ PT (przepis PZBS).

B. Obliczanie wyniku w międzynarodowych punktach meczowych (IMP)

W grze na międzynarodowe punkty meczowe (IMP) różnicę punktów między dwoma porównywanymi zapisami zamienia się na IMP według poniższej skali:

Różnica zapisów	IMP	Różnica zapisów	IMP	Różnica zapisów	IMP
0–10	0	370–420	9	1500–1740	17
20–40	1	430–490	10	1750–1990	18
50–80	2	500–590	11	2000–2240	19
90–120	3	600–740	12	2250–2490	20
130–160	4	750–890	13	2500–2990	21
170–210	5	900–1090	14	3000–3490	22
220–260	6	1100–1290	15	3500–3990	23
270–310	7	1300–1490	16	4000+	24
320–360	8				

C. Obliczanie wyniku w zapisie sumarycznym

Przy grze na zapis sumaryczny wynik każdego uczestnika stanowi suma zapisów uzyskanych przez niego we wszystkich rozegranych rozdaniach.

D. Regulamin zawodów

Za zgodą Organizacji Nadzorującej możliwe jest stosowanie innych metod obliczania wyników (na przykład przeliczanie na punkty zwycięskie VP). Przed każdymi zawodami Organizator Zawodów powinien opublikować Regulamin Zawodów. Regulamin powinien szczegółowo opisywać warunki uczestnictwa, metody obliczania wyników, wyłonienia zwycięzców, różnicowania lokat dzielonych, itp. Regulamin nie może być sprzeczny z przepisami lub innymi regulaminami i ma zawierać wszystkie informacje wymagane przez Organizację Nadzorującą. Powinien być udostępniony uczestnikom zawodów.

79. Lewy wzięte

A. Uzgodnienie liczby wziętych lew

1. Przed schowaniem do pudełka wszystkich czterech rąk należy uzgodnić liczbę wziętych lew.
2. Gracz nie ma prawa świadomie akceptować zapisu za lewę, której jego strona nie wzięła, ani uznać zrzeczenia się lewy, której przeciwnicy nie mogli oddać.

B. Niezgodność co do liczby wziętych lew

Gdy pojawia się niezgodność dotycząca liczby wziętych lew, sędzia musi zostać wezwany i:

1. Sędzia ustala, czy nastąpiła deklaracja lub zrzeczenie; jeśli tak, to stosuje przepis 69B lub przepis 71.
2. Jeżeli punkt B1 nie ma zastosowania, sędzia orzeka, jaki wynik należy zapisać.
3. Jeżeli sędzia nie jest wezwany przed zakończeniem rundy, wynik może zostać zmieniony dla obu stron tylko w przypadku, gdy sędzia jest w pełni przekonany, jaki wynik uzyskano przy stole. W przeciwnym razie powinien albo utrzymać zapisany wynik, albo obniżyć wynik jednej strony bez podwyższania go drugiej.

C. Błąd w zapisie

1. Błąd przy wprowadzaniu lub obliczaniu uzgodnionego zapisu popełniony przez gracza lub obsługę zawodów może zostać poprawiony przed upływem terminu lub terminów wyznaczonych przez Organizatora Zawodów. O ile nie wyznaczy on terminu późniejszego²⁵, to okres reklamacyjny upływa po 30 minutach od udostępnienia oficjalnych wyników do wglądu.
2. Za zgodą Organizatora Zawodów błąd w zapisie może być poprawiony po upływie okresu reklamacyjnego, jeśli sędzia jest ponad wszelką wątpliwość przekonany, że zapis jest błędny.

80. Regulaminy i organizacja

A. Organizacja Nadzorująca

1. W świetle niniejszych przepisów Organizacją Nadzorującą jest:
 - (a) Światowa Federacja Brydża dla swoich światowych turniejów i zawodów.
 - (b) Odpowiednia Organizacja Strefowa dla turniejów i zawodów przeprowadzanych pod jej zwierzchnictwem.
 - (c) Krajowa Organizacja Brydżowa dla pozostałych turniejów i zawodów przeprowadzanych pod jej zwierzchnictwem.
2. Obowiązki i uprawnienia Organizacji Nadzorującej określone są w niniejszych przepisach.
3. Organizacja Nadzorująca może delegować swoje uprawnienia (będąc nadal w pełni odpowiedzialna za ich wykorzystanie) lub może je scedować (wtedy nie ponosi dalszej odpowiedzialności).

B. Organizator Zawodów

1. Organizacja Nadzorująca może powołać podmiot zwany „Organizatorem Zawodów”, który podlegając wymaganiom Organizacji Nadzorującej i niniejszym przepisom, jest odpowiedzialny za przygotowanie i organizację turnieju lub zawodów. Organizator Zawodów może delegować swoje obowiązki i uprawnienia, ale nadal ponosi odpowiedzialność za ich wypełnienie. Organizacja Nadzorująca i Organizator Zawodów mogą stanowić ten sam organ.
2. Uprawnienia i obowiązki Organizatora Zawodów obejmują:
 - (a) Powołanie sędziego. Jeżeli go nie ma, gracze powinni powierzyć pełnienie jego obowiązków wybranej osobie.
 - (b) Wcześniejsze przygotowanie turnieju, w tym przygotowanie pomieszczeń, sprzętu i zaspokojenie wszelkich innych potrzeb logistycznych.
 - (c) Ustalenie daty oraz godziny rozpoczęcia każdej sesji.
 - (d) Ustalenie warunków uczestnictwa.
 - (e) Ustalenie zasad licytacji oraz rozgrywki zgodnie z niniejszymi przepisami wraz ze specjalnymi warunkami (na przykład, przy grze z zastonami, można zmienić sprostowania nieprawidłowości, o których nie dowiadują się gracze oddzieleni zastoną).
 - (f) Ogłoszenie regulaminów uzupełniających niniejsze przepisy, ale niestojących z nimi w sprzeczności.

²⁵ Krótszy okres może być określony, jeśli wymagają tego specjalne warunki zawodów.

- (g) (i) Powołanie²⁶ pomocników potrzebnych sędziemu.
- (ii) Powołanie innego personelu i określenie zakresu ich obowiązków.
- (h) Przyjmowanie²⁶ zgłoszeń uczestników i sporządzanie ich listy.
- (i) Ustalenie regulaminu przeprowadzania zawodów oraz ogłoszenie go uczestnikom.
- (j) Zorganizowanie²⁶ zbierania zapisów rozdań, obliczenie wyników oraz umieszczanie ich w oficjalnej dokumentacji.
- (k) Przygotowanie możliwości rozstrzygnięcia odwołań według przepisu 93.
- (l) Inne uprawnienia i obowiązki przyznane niniejszymi przepisami.

81. Sędzia zawodów

A. Oficjalny status

Sędzia jest oficjalnym przedstawicielem Organizatora Zawodów.

B. Ograniczenia i odpowiedzialność

1. Sędzia jest odpowiedzialny za techniczną stronę zawodów. Ma uprawnienia do naprawiania wszelkich uchybień Organizatora Zawodów.
2. Sędzia stosuje niniejsze przepisy oraz regulaminy ogłoszone na mocy niniejszych przepisów i działa w zakresie przez nie określonym.

C. Obowiązki i uprawnienia sędziego

Sędzia (nie gracje) ma prawo do sprostowania nieprawidłowości i rekompensowania szkód. Zakres obowiązków i uprawnień sędziego zwykle obejmuje również:

1. Utrzymywanie dyscypliny i zapewnienie normalnego przebiegu gry.
2. Stosowanie i interpretowanie niniejszych przepisów, a także informowanie graczy o ich uprawnieniach i obowiązkach, które z tych przepisów wynikają.
3. Sprostowanie błędów oraz nieprawidłowości, o których dowiaduje się w jakikolwiek sposób przed upływem okresów ustalonych zgodnie z przepisami 79C oraz 92B.
4. Wymierzanie sprostowań w odpowiednich sytuacjach i korzystanie z uprawnień przewidzianych w przepisach 90 i 91.
5. Uchylanie sprostowania nieprawidłowości, według własnego uznania, gdy o to uchylenie występuje strona niewykraczająca.
6. Rozstrzygnięcie sporów.
7. Przedstawianie kwestii spornych odpowiedniej komisji.
8. Przekazywanie wyników do oficjalnej dokumentacji, gdy Organizator Zawodów tego wymaga, a także wykonywanie innych czynności przekazanych mu przez Organizatora Zawodów.

D. Delegowanie obowiązków

Sędzia może delegować każde obowiązki swoim pomocnikom, ale nie jest przez to zwolniony z odpowiedzialności za należyte ich wypełnienie.

²⁶ Normalne jest, że sędzia przejmuje odpowiedzialność za niektóre lub wszystkie zadania nałożone na Organizatora Zawodów.

82. Sprostowania błędów w przebiegu gry

A. Obowiązek sędziego

Odpowiedzialnością sędziego jest sprostowanie błędów w przebiegu gry oraz prowadzenie zawodów w sposób niekolidujący z niniejszymi przepisami.

B. Sprostowanie błędów

W celu sprostowania błędu w przebiegu gry sędzia może:

1. Orzec wynik rozjemczy, o ile pozwalają na to niniejsze przepisy.
2. Nakazać, odroczyć lub odwołać rozegranie rozdania.
3. Wykorzystać inne uprawnienia nadane mu przez niniejsze przepisy.

C. Błąd sędziego

Jeżeli dokonano rozstrzygnięcia, które sędzia później uznał za niewłaściwe, a sprostowanie pozwalające uzyskać normalny zapis w rozdaniu nie jest możliwe, to należy orzec wynik rozjemczy, traktując obie strony jako niewykraczające.

83. Informowanie o uprawnieniu do odwołania

Jeżeli sędzia uważa, że może być wskazana rewizja jego decyzji ze względu na fakt, którego dotyczyła, lub też na to, że podjął ją według własnego uznania, to powinien poinformować uczestnika o jego uprawnieniu do odwołania lub może sam przedstawić sprawę właściwej komisji.

84. Rozstrzygnięcie na podstawie faktów uzgodnionych

Gdy przywołano sędziego w celu rozstrzygnięcia na podstawie przepisu lub regulaminu, a fakty zostały ustalone, wówczas sędzia rozstrzyga następująco:

A. Brak sprostowania

Jeżeli przepis nie przewiduje żadnego sprostowania, a sędzia nie znajduje przesłanek, aby decydować według własnego uznania, to nakazuje graczom kontynuowanie licytacji lub rozgrywki.

B. Przepisy przewidują sprostowanie

Jeżeli przypadek jest w oczywisty sposób objęty przepisem, który określa sprostowanie nieprawidłowości, to sędzia orzeka to sprostowanie i zapewnia jego wykonanie.

C. Wybór gracza

Jeżeli przepis daje graczowi wybór sprostowania, sędzia przedstawia możliwości oraz dopilnowuje wyboru sprostowania i jego wykonania.

D. Wybór sędziego

Sędzia rozpatruje każdą wątpliwość na korzyść strony niewykraczającej. Stara się przywrócić sprawiedliwość. Jeżeli jego zdaniem jest prawdopodobne, że strona niewykraczająca poniosła szkodę w wyniku nieprawidłowości, za którą niniejsze przepisy nie przewidują sprostowania, orzeka wynik rozjemczy (patrz przepis 12).

85. Rozstrzygnięcie na podstawie faktów spornych

Gdy przywołano sędziego w celu rozstrzygnięcia na podstawie przepisu lub regulaminu, a fakty nie zostały ustalone, wówczas sędzia rozstrzyga następująco:

A. Ocena sędziego

1. Ustalając fakty, sędzia ma wyrobić sobie pogląd na ich temat, biorąc pod uwagę prawdopodobieństwa w odniesieniu do wagi dowodów, które jest w stanie zebrać.
2. Jeżeli sędzia uzna za wystarczające fakty, które ustalił, orzeka zgodnie z przepisem 84.

B. Fakty nieustalone

Jeżeli sędzia nie jest w stanie ustalić faktów w stopniu wystarczającym, dokonuje rozstrzygnięcia umożliwiającego kontynuowanie gry.

86. Rozgrywki teamowe

A. Zastąpienie rozdania

Sędzia nie może skorzystać z przepisu 6, aby nakazać powtórne tasowanie i rozdawanie, jeśli łączny wynik meczu bez tego rozdania może być znany któremuś uczestnikowi. Zamiast tego orzeka wynik rozjemczy.

B. Wynik uzyskany przy innym stole

1. Uzyskano jeden wynik

Jeżeli w konkurencji teamów sędzia orzeka wynik rozjemczy, a wynik uzyskany na drugim stole pomiędzy tymi samymi uczestnikami jest wyraźnie korzystny dla jednej ze stron, to należy orzec zapisowy wynik rozjemczy (patrz przepis 12C1c, ale w przypadku wielu wyników rozjemczych patrz punkt B2 poniżej).

2. Uzyskano wiele wyników przy jednym lub wielu stołach²⁷

Jeżeli w konkurencji teamów dwa lub więcej nieporównywalne wyniki zostały uzyskane pomiędzy tymi samymi uczestnikami lub jeśli niniejsze przepisy wymagają od sędziego orzeczenia więcej niż jednego wyniku rozjemczego:

- (a) Jeżeli żaden z uczestników nie ponosi winy, należy unieważnić rozdania i orzec jeden lub więcej procentowych wyników rozjemczych (patrz przepis 12C2) albo, jeśli czas na to pozwala, zarządzić rozegranie jednego lub więcej dodatkowych rozdań (ale patrz punkt A powyżej).
 - (b) Jeżeli tylko jeden z uczestników ponosi winę, należy za każde rozdanie przyznać stronie niewykraczającej albo procentowy wynik rozjemczy w postaci średniej plus (patrz przepis 12C2b), albo zapisowy wynik rozjemczy, w zależności, co jest bardziej korzystne. Stronie wykraczającej należy przyznać dopełnienie wyniku przeciwników.
 - (c) Jeżeli obie strony ponoszą winę, należy unieważnić rozdania i orzec jeden lub więcej procentowych wyników rozjemczych (patrz przepis 12C2).
3. Organizacja Nadzorująca może określić inny tryb postępowania w okolicznościach, gdy rozdania zostały rozegrane tylko przy jednym stole pomiędzy tymi samymi lub różnymi uczestnikami. Zapis przyznany za każde takie rozdanie może być na podstawie regulacji różny od tego, który opisano w punkcie B2, jednak w przypadku braku odpowiednich regulacji sędzia postępuje jak powyżej.

²⁷ Włączając wyniki zniekształconego rozdania.

87. Rozdanie zniekształcone

A. Definicja

Rozdanie uważa się za zniekształcone, jeśli sędzia stwierdzi, że jedna lub więcej kart znalazło się w innej przegródce pudełka rozdaniowego albo że inaczej oznaczono rozdającego lub założenia pomiędzy kopiami tego samego rozdania, wskutek czego uczestnicy, których zapisy powinny być porównane, nie rozegrali tego rozdania w identycznym kształcie.

B. Obliczanie w turniejach par i indywidualnych

Obliczając wynik rozdania zniekształconego, sędzia ustala jak najdokładniej, które zapisy uzyskano w prawidłowej, a które w zmienionej postaci (lub zmienionych postaciach). Na tej podstawie dzieli on rozpatrywane zapisy na grupy i oblicza wyniki każdej grupy oddzielnie, stosownie do postanowień regulaminu zawodów. (Wobec braku odpowiedniego regulaminu sędzia wybiera i ogłasza swój sposób postępowania).

C. Obliczanie w turniejach teamów

Patrz przepis 86B2.

88. Przyznawanie wyrównań

Patrz przepis 12C2.

89. Zabronione zachowania i naganne postępowanie

A. Wykroczeniem jest:

1. Dążenie do uzyskania w niedozwolony sposób informacji o aktualnie granym rozdaniu lub o rozdaniach przeznaczonych do rozegrania później.
2. Wykorzystanie niedozwolonej informacji o aktualnie granym rozdaniu lub o rozdaniach przeznaczonych do rozegrania później.
3. Przekazanie lub próba przekazania partnerowi w niedozwolony sposób informacji o aktualnie granym rozdaniu.
4. Przekazywanie lub próba przekazania innym graczom informacji o rozdaniach przeznaczonych do rozegrania później.

B. Gracz, który narusza punkt A powyżej, podlega sankcjom związanym z naganym postępowaniem, określonym w odpowiednim kodeksie dyscyplinarnym²⁸.

C. Do postawienia lub poparcia zarzutów wykorzystania przez zawodnika niedozwolonych metod porozumiewania się można wykorzystać analizę statystyczną lub probabilistyczną.

D. Każde z poniższych może zostać uznane za podstawę do stwierdzenia niedozwolonego działania, niezależnie od faktycznego wyniku rozpatrywanych rozdań lub późniejszych działań (lub ich braku) partnera:

1. Istnienie statystycznie istotnej korelacji pomiędzy sposobem bycia lub zachowaniem się gracza a posiadanymi przez niego kartami.
2. Istnienie statystycznie istotnej korelacji między nietypowym wyborem akcji przez gracza a kartami posiadanymi przez jego partnera lub przeciwnika.
3. Posiadanie uzyskanych w niedozwolony sposób informacji, które odnoszą się do rozdań przeznaczonych do rozegrania później lub do nieopublikowanych wyników.

²⁸ Organizacja Nadzorująca może również wziąć pod uwagę dowody pochodzące z zawodów rozgrywanych poza jej jurysdykcją, w tym działania dyscyplinarne podjęte przez inną Organizację Nadzorującą.

90. Kary proceduralne

A. Uprawnienia sędziego

Oprócz orzekania sprostowań wynikających z postanowień niniejszych przepisów sędzia może wymierzać także kary proceduralne za wszelkie wykroczenia, które przesadnie opóźniają lub utrudniają grę, naruszają jej właściwy przebieg, przeszkadzają innym uczestnikom albo powodują orzeczenie wyniku rozjemczego.

B. Wykroczenia podlegające karze proceduralnej

Do wykroczeń podlegających karom proceduralnym należą między innymi (ale nie tylko):

1. Przybycie gracza czy też uczestnika po wyznaczonym terminie rozpoczęcia gry.
2. Nadmiernie powolna gra uczestnika.
3. Dyskutowanie o licytacji, rozgrywce lub o wyniku rozdania, które może być usłyszane przy innym stole.
4. Niedozwolone porównywanie wyników z innym uczestnikiem.
5. Dotykanie lub branie do ręki kart należących do innego gracza (patrz przepis 7).
6. Umieszczenie jednej lub więcej kart w niewłaściwej przegródce pudełka rozdaniowego.
7. Odstępstwa od prawidłowego przebiegu gry (jak zaniechanie przeliczenia kart własnej ręki, rozegranie niewłaściwego rozdania, itp.), które wymagają orzeczenia wyniku rozjemczego dla jakiegoś uczestnika.
8. Brak niezwłocznego zastosowania się do regulaminu zawodów lub do poleceń sędziego.

91. Karanie lub zawieszenie

A. Uprawnienia sędziego

Dopełniając obowiązku utrzymania porządku i dyscypliny, sędzia jest uprawniony do wymierzenia graczowi lub uczestnikowi kary dyscyplinarnej w punktach lub do odsunięcia go od gry na czas trwania bieżącej sesji lub jej części. Taka decyzja sędziego jest ostateczna (patrz przepis 93B3).

B. Prawo do dyskwalifikacji

Sędzia, za zgodą Organizatora Zawodów, jest upoważniony do zdyskwalifikowania gracza lub uczestnika.

92. Prawo do odwołania

A. Uprawnienia uczestnika

Uczestnik lub kapitan może wnosić o rewizję każdej decyzji sędziego podjętej przy stole. Takie żądanie uznane za bezpodstawne może podlegać sankcjom przewidzianym w regulaminie.

B. Termin odwołania

Jeżeli Organizator Zawodów nie wyznaczył innego terminu, to prawo do żądania wydania decyzji lub odwołania się od niej upływa w 30 minut po udostępnieniu oficjalnych wyników do wglądu uczestnikom zawodów.

C. Sposób wnoszenia odwołania

Wszelkie żądania rewizji orzeczenia należy wnosić przez sędziego.

D. Zgodność odwołujących się

Odwołania nie należy przyjmować, jeżeli:

1. W turnieju par jeden z partnerów nie wyraża zgody na odwołanie (zastrzeżenie to nie dotyczy turnieju indywidualnego, w którym odwołujący się nie potrzebuje zgody partnera).
2. W turnieju teamów kapitan nie wyraża zgody na odwołanie.

93. Procedura odwołania

A. Brak komisji odwoławczej

Gdy nie ma komisji odwoławczej (lub alternatywnego rozwiązania powołanego według przepisu 80B2k) albo gdy taki zespół nie może działać bez zakłócenia normalnego przebiegu zawodów, wówczas wszystkie odwołania powinien rozpatrywać i rozstrzygać sędzia główny.

B. Komisja odwoławcza

Jeżeli działa komisja odwoławcza (lub inne uprawnione ciało), wówczas:

1. Sędzia główny ma wysłuchać i rozpatrzyć te części odwołania, które dotyczą jedynie niniejszych przepisów lub regulaminów. Od jego decyzji przysługuje odwołanie.
2. Wszystkie inne odwołania sędzia główny ma przekazać do rozstrzygnięcia.
3. Przy rozstrzygnięciu odwołań komisji odwoławczej (lub innemu uprawnionemu ciału) przysługują wszystkie uprawnienia przypisane w niniejszych przepisach sędziemu, z wyjątkiem tego, że nie ma prawa zmienić decyzji sędziego głównego podjętej na podstawie przepisu lub regulaminu, bądź uprawnień do wymierzania kar dyscyplinarnych według przepisu 91. (W takich przypadkach może zalecić sędziemu głównemu, by zmienił swoją decyzję).

C. Możliwość dalszych odwołań

1. Organizacje Nadzorujące mogą ustalić procedurę dalszych odwołań po wyczerpaniu powyższego sposobu postępowania. Każde takie odwołanie uznane za złożone bez powodu może podlegać sankcjom przewidzianym w regulaminie.
2. Sędzia główny lub ciało weryfikujące może przekazać sprawę do dalszego rozpatrzenia przez Organizację Nadzorującą. Organizacja Nadzorująca ma prawo do ostatecznego rozstrzygnięcia sprawy.
3. (a) Niezależnie od punktów 1 i 2 powyżej, Organizacja Nadzorująca, gdy uzna to za istotne dla przebiegu zawodów, może scedować prawo do ostatecznego rozstrzygnięcia spraw na określone ciało i wtedy, wraz ze stronami uczestniczącymi w odwołaniu, musi uznawać ich rozstrzygnięcia za obowiązujące.

(b) Organizacja Nadzorująca, za stosownym powiadomieniem uczestników, może zezwolić na pominięcie lub modyfikację wybranych przez siebie etapów procesu rozstrzygnięcia odwołań określonych w niniejszych przepisach²⁹.

²⁹ Organizacja Nadzorująca ma obowiązek przestrzegania krajowych regulacji prawnych związanych z jej działaniem.

Indeks

Sporządzony przez Richarda Hillsa na podstawie pierwszego opracowania Ricka Assada do wydania z 1997 roku.

Alert	definicje
Brak, błędne wyjaśnienie	20F5a
Brak, nielegalna informacja	16B1, 73C
Niespodziewane, nielegalna informacja	16B1, 73C
Ujawnianie uzgodnień	40B2a(iii)
Atut	definicje
Deklaracja, nieściągnięty atut	70C
Lewy niezawierające	44F
Lewy zawierające	44E
Błędna informacja	definicje, 20F1, 75D
Zapowiedź wynikająca z błędnej informacji	21B
Zmiana zagrania	47E
Błędne wyjaśnienie lub błędna zapowiedź	21B1b, 75
Błędna informacja	21B, 75B1, 75D2
Błędna zapowiedź	21B1b, 75C
Błędna zapowiedź, własny błąd	20F4, 75B2
Błędna zapowiedź, wyjaśnienie partnera	75B3
Nielegalna informacja	16, 73C, 75A
Wynik rozjemczy, szkoda wynikająca z błędnego wyjaśnienia	75D3
Wynik rozjemczy, szkoda wynikająca z nielegalnej informacji	75A
Brak karty	14
Wykrycie po rozpoczęciu rozgrywki	14B
Wykrycie przed rozpoczęciem rozgrywki	14A
Deklaracja	68, 69, 70
Patrz też Zrzeczenie	
Definicja	68A
Gra może być kontynuowana za zgodą wszystkich graczy	68D2b
Nieściągnięty atut	70C
Normalne zagranie	70 przypis
Sporne	70
Sposób gry, nieujęty w oświadczeniu	70E
Sposób gry, rozpatrzenie przez sędziego	70D
Uznanie deklaracji lub zrzeczenia	69
Uznanie deklaracji lub zrzeczenia, uprawomocnione	69A
Uznanie deklaracji lub zrzeczenia, wycofane	69B
Wstrzymanie gry	68D, 70D3
Wyjaśnienie	68C, 70B
Dodatkowy	definicje
Dograna	definicje, 77
Dołożenie do koloru	definicje
Dowód, wymagany wymiar	85A1

Dziadek	definicje
Dziadek dysponuje nienazwaną kartę	45D
Dziadek wskazuje kartę	45F
Obrońca pokazuje karty dziadkowi	43A3
Ograniczenia dotyczące dziadka	43A1, 43A2, 43B
Ręka dziadka	41D
Uprawnienia, niezbywalne	42A
Uprawnienia, warunkowe	42B
Określenie karty do zagrania z dziadka	46
Fakty	
Sporne	85
Uzgodnione	84
Wymagany wymiar dowodu	85A1
Fałszywy renons	61, 62, 63, 64
Automatyczne przekazanie lew	64A
Brak automatycznego przekazania lew	64B
Definicja	61A
Dwunasta lewa, poprawiony	62D1
Dwunasta lewa, zanim zagrał partner obrońcy	62D2
Karta widoczna	definicje, 64B3
Poprawienie	62
Postępowanie po uprawomocnieniu	64
Po zakończeniu rundy	64B5
Po zgłoszeniu zapowiedzi w następnym rozdaniu przez stronę niewykraczającą	64B4
Prawo do przeglądania lew	61C, 66C
Przez niezagranie widocznej karty	64B3
Pytania	61B
Rekompensata szkody	64C
Rekompensata szkody, kolejny fałszywy renons	64B2, 64C2a
Rekompensata szkody, obie strony popełniły fałszywy renons	64B7, 64C2b
Uprawomocnienie	63
Gra premiowa	definicje
Gracze	3, 4, 5
Ruch graczy	8A
Honor	definicje
IMP (Międzynarodowy punkt meczowy)	definicje, 78B
Informacja	16
Patrz też Porozumiewanie się	
Cechy przeciwników	16A2
Dodatkowa, od partnera	16B
Dodatkowa, z innych źródeł	16D
Legalna	16
Myląca, bez bezspornego brydżowego powodu	73E2
Myląca, przepisowa	73E1
Nielegalna	16
Zapowiedzi i zagrania, legalne	16A1a
Zapowiedzi i zagrania, wycofane	16C

Informacja legalna	16
Cechy przeciwników	16A2
Legalne zapowiedzi i zagrania	16A1a
Ocena zapisu	16A2
Posiadana uprzednio, niezakazana przez przepisy	16A1d
Wymagania regulaminu zawodów	16A2
Wynikająca z przepisów i regulaminów	16A1c
Wynikająca z działań wycofanych, strona niewykraczająca	16C1
Informacja nielegalna	16
Informacja dodatkowa od partnera	16B, 73C
Informacja dodatkowa z innych źródeł	16D
Informacja dodatkowa	16A3
Logiczna alternatywa, definicja	16B1b
Logiczna alternatywa, ewidentnie zasugerowane	16B1a
Interpretacja przepisów	wstęp, 81C2
Kara	definicje
Patrz też Sprostowanie	
Dyscyplinarna	91
Powtarzające się naruszanie ujawniania uzgodnień	40B3b
Proceduralna	90
Proceduralna w turnieju indywidualnym	12C3
Kara dyscyplinarna	91A
Karta	
Brak	14
Dziadek dysponuje niezagrana	45D
Dziadek wskazuje	45F
Fałszywy renons – patrz Fałszywy renons	
Karta przygwożdżona	49, 50
Karta przygwożdżona, dwie lub więcej	51
Karta przygwożdżona, niedopełnienie obowiązku zagrania	52
Liczenie	7B2
Nazwana lub w inny sposób określona	45C4a
Nie można znaleźć	14A2
Niewłaściwa liczba	13
Oglądanie	7B2, 66
Określenie karty dziadka, niepełne	46B
Określenie karty dziadka, niepoprawne	46B
Określenie karty dziadka, niezamierzone	45C4b, 46B
Określenie karty dziadka, właściwa forma	46A
Piąta karta zagrana w lewie	45E
Poprawa niezamierzonego określenia karty dziadka	45C4b
Potasowanie kart po zakończeniu gry	7C
Przymus zagrania	45C
Schowanie kart do pudełka	7C
Starszeństwo	1A
Symetryczne koszulki	1C
Symetryczne lica	1B
Tasowanie i rozdawanie	6
Utrata koncentracji	45C4b

Widoczna	definicje
Widoczna, fałszywy renons	64B3
Widoczna, obrońcy	49
Widoczna, podczas okresu licytacji	24
Widoczna, rozgrywającego	48
Wycofana	16C, 47
Wyjęcie z niewłaściwego pudełka	15
Wyjęcie z pudełka	7B1
Zagrana	45
Zatrzymanie zgranych kart przy sobie	7B3
Karta, brak	14
Informacja z wymiany	14C
Wykrycie po rozpoczęciu rozgrywki	14B
Wykrycie przed rozpoczęciem rozgrywki	14A
Karta konwencyjna, opis systemu	40B2a(ii)
Korzystanie z karty konwencyjnej przeciwnika	40B2c
Korzystanie z własnej karty konwencyjnej	20G3, 40B2b
Karta przygwożdżona	definicje, 50
Dwie lub więcej	51
Informacja z karty przygwożdżonej	50E
Niedopełnienie obowiązku zagrania	52
Obrońca	49
Podrzędna	50B, 50C
Rozgrywający lub dziadek	48A
Karta widoczna	definicje
Fałszywy renons	64B3
Licytacja	24
Obrońca	49
Rozgrywający	48
Kara proceduralna	90
Brak niezwłocznego zastosowania się	90B8
Dotykanie kart	90B5
Głośna dyskusja	90B3
Nadmiernie powolna gra	90B2
Odstępstwa od prawidłowego przebiegu	90B7
Opieszałość	90B1
Orzekane niezależnie	90A
Porównywanie wyników	90B4
Turnieje indywidualne	12C3
Umieszczenie kart w niewłaściwej przegródce	90B6
Uprawnienia sędziego	90A
Wykroczenia podlegające karze proceduralnej	90B
Kolejność	definicje
Kolor	definicje, 1A
Niepełne określenie	46B3, 46B5
Określenie	46B2
Koniec rundy	8B

Koniec ostatniej rundy	8C
Koniec sesji	8C
Kontra	definicje
Błędnie wymienionej odzywki	19A3
Dozwolona	19A1
Niedozwolona	19A, 27B3, 36
Poprawna forma	19A2
Poza kolejnością	32
Poza kolejnością, zapowiedź porównywalna	23A, 32A2
Przelicytowana	19C
Zapis	36C, 77
Kontrakt	definicje, 22
Kontrakt skontrowany	19D
Zapis	36C, 77
Kontrakt zrekontrowany	19D
Zapis	36C, 77
Konwencja	
Patrz Uzgodnienia partnerów	
Końcowy pas, powtórzenie licytacji	20C
Krajowa Organizacja Brydżowa, zwierzchnictwo	80A1c
Lewa	definicje
Gracz miesza karty	65D, 66D
Piąta karta zagrana w lewie	45E
Przegląd rozgrywki	66D
Przeglądanie	66
Układanie	65
Wadliwa	67
Wzięta	79
Zakrycie	45G
Lewa deklarowana	definicje, 18A
Lewa wadliwa	67
Lewa wpadkowa	definicje
Zapis	77
LHO (przeciwnik z lewej strony)	definicje
Licytacja	definicje
Patrz też Okres licytacji	
Karty wyjęte z niewłaściwego pudełka	15
Postępowanie po	22, 41
Powtórzenie, po końcowym pasie	20C
Powtórzenie, przed odsłonięciem karty pierwszego	41B
Powtórzenie, przez przeciwnika	20D
Rozpoczęcie	definicje
Widoczna karta	definicje, 24
Wyjaśnienia zapowiedzi podczas licytacji	20F
Zakończenie	22, 25

Logiczna alternatywa	
Definicja	16B1b
Ewidentnie zasugerowane	16B1a
Ma	wstęp
Miano	definicje
Starszeństwo	1A, 18E
Miejsce rozgrywek	76 przypis
Może	wstęp
Musi	wstęp
Nadróbka	definicje
Zapis	77
Naruszenie przepisu	definicje, 72B
Patrz też Nieprawidłowość	
Świadomość możliwej szkody	72C
Własna strona	72B2
Zamierzone	72B1
Zatajenie	72B3
Nazwanie karty	
Patrz Karta	
Nieprawidłowość	definicje
Patrz też Naruszenie przepisu	
Po zwróceniu uwagi	9B
Postępowanie w następstwie nieprawidłowości	9
Przedwczesne poprawienie	9C, 26B
Przywołanie sędziego	9B1a, 9B1b
Spowodowana przez widza	76C2
Świadomość możliwej szkody	72C
Uprawnienia gracza	9B1c
Uprawnienia przeciwników	9B1d
Utrzymanie uprawnień	9B1c, 9B1d
Wybór po nieprawidłowości	10C
Wymierzanie sprostowania	10
Zakaz podejmowania działania	9B2
Zapobieganie nieprawidłowości	9A3
Zwrócenie uwagi na nieprawidłowość	9A
Niewłaściwa liczba kart	13
Niewłaściwe rozdanie lub ręka	15
Niewłaściwe sprostowanie	12A3
Niezamierzony	definicje
Utrata koncentracji	25A2, 45C4b
Normalne rozegranie niemożliwe	12A2
Obliczenia, środki wspomagające	40B2d

Obliczanie wyników	
Błąd	79C
IMP (Międzynarodowe Punkty Meczowe)	definicje, 78B
Inne metody	78D
Kontrakt skontrowany	19D, 36C
Kontrakt zrekontrowany	19D, 36C
Punkty Turniejowe	definicje, 78A
Rozdanie zniekształcone	87
Rozdanie zniekształcone, rozgrywki teamowe	86B2
Tabela zapisów	77
Zapis sumaryczny	78C
Obowiązkowi pasowania, licytacja wbrew	37
Obowiązkowe pauzy	73A2
Obrońca	definicje
Odwołanie	92, 93
Bezpodstawne	92A, 93C1
Brak komisji odwoławczej	93A
Ciało weryfikujące	93C2
Dotyczące jedynie przepisów	93B1
Informowanie o uprawnieniu do odwołania	83
Inne odwołania	93B2
Kapitan	92A, 92D
Komisja odwoławcza obecna	93B
Komisja odwoławcza, inne uprawnione ciało	93B3
Komisja odwoławcza, uprawnienia	93B3
Możliwość dalszych odwołań	93C
Organizacja Nadzorująca, ceduje na określone ciało	93C3a
Organizacja Nadzorująca, dalsza procedura	93C1
Organizacja Nadzorująca, krajowe regulacje prawne	93 przypis
Organizacja Nadzorująca, ostateczne rozstrzygnięcie	93C2
Organizacja Nadzorująca, przekazanie odwołania	93C2
Organizacja Nadzorująca, zezwolenie na modyfikację	93C3b
Procedura	93
Przygotowanie możliwości rozstrzygnięcia odwołań	80B2k, 93A
Rozstrzygnięcie	93B2
Sędzia główny, uprawnienia i odpowiedzialność	93
Termin odwołania	92B
Uprawnienia uczestnika	92A
Wnoszone przez sędziego	92C
Zgodność odwołujących się	92D
Odzywka	definicje
Patrz też Zapowiedź	
Błędna	21B1b, 75
Niewystarczająca	27
Niewystarczająca, niezaakceptowana	27B
Niewystarczająca, poza kolejnością	27A2, 31
Niewystarczająca, zaakceptowana	27A1
Niewystarczająca, zapowiedź porównywalna	23A
Po końcowym pasie	39

Powyżej siedmiu	38
Poza kolejnością	31
Poza kolejnością, zapowiedź porównywalna	23A
Przed pasem poza kolejnością	30B
Przelicytowanie	18B
Różne sposoby zgłaszania	18F
Starszeństwo mian	18E
Właściwa forma	18A
Wystarczająca	18C
Odzywka niewystarczająca	18D, 27
Niezaakceptowana	27B
Partner wykraczającego pasuje do końca licytacji	27B2, 27B3, 27B4
Poza kolejnością	27A2, 31
Przedwczesne zastąpienie	27C
Wynik rozjemczy, strona niewykraczająca poniosła stratę	27D
Zaakceptowana	27A1
Zapowiedź porównywalna	23A, 27B1b
Zastąpiona najniższą odzywką wystarczającą wskazującą te same miano(a)	27B1a
Zastąpiona przez inną odzywkę niewystarczającą	27B4
Zastąpiona przez kontrę lub rekontrę	27B3
Okres licytacji	17
Patrz też Licytacja	
Następne zapowiedzi	17C
Odkrycie karty lub wyjście podczas licytacji	24
Okres wyjaśnień	17D1, 20F4, 20F5b(ii), 40B2b, 40B2c(ii), 41
Pierwsza zapowiedź	17B
Podtrzymanie prawa do licytowania	17D3
Powtórzenie licytacji	20B
Rozpoczęcie	17A
Zakończenie	17D
Okres rozgrywki	definicje
Rozpoczęcie	41C
Wyjaśnienia licytacji podczas okresy rozgrywki	20F2
Okres wyjaśnień	17D1, 20F4, 20F5b(ii), 40B2b, 40B2c(ii), 41
Opcje	
Najbardziej korzystne	10C3, 10C4
Przedstawienie każdej	10C1
Wybór spośród	10C2
Organizacja Nadzorująca	80A
Ceduje uprawnienia	80A3
Deleguje uprawnienia	80A3
Krajowa Organizacja Brydżowa, zwierzchnictwo	80A1c
Może być organizatorem zawodów	80B1
Możliwość dalszych odwołań	93C
Odpowiedzialność i uprawnienia	80A2
Organizacja Strefowa	80A1b
Światowa Federacja Brydża	80A1a

Organizacja Strefowa	80A1b
Organizator Zawodów	80B
Data i godzina rozpoczęcia sesji	80B2c
Licytacja i rozgrywka, specjalne warunki	80B2e
Licytacja i rozgrywka, zasady	80B2e
Może być Organizacją Nadzorującą	80B1
Obliczanie wyników	80B2j
Obowiązki i uprawnienia	80B2
Obowiązki i uprawnienia, delegacja	80B1
Obowiązki i uprawnienia, inne	80B2l
Odwołania	80B2k, 93A
Okres reklamacyjny	79C
Okres reklamacyjny, błąd poprawiony po upływie	79C2
Powołanie innego personelu	80B2g(ii)
Powołanie pomocników sędziego	80B2g(i)
Powołanie sędziego	80B2a
Przyjmowanie zgłoszeń uczestników	80B2h
Regulamin zawodów	78D, 80B2i
Regulaminy uzupełniające	80B2f
Termin odwołania	92B
Warunki uczestnictwa	80B2d
Wcześniejsze przygotowania	80B2b
Zadania, sędzia przejmuje odpowiedzialność	80 przypis
Pamięć, środki wspomagające	40B2d
Partner	definicje
Uzgodnienie – patrz Uzgodnienia partnerów	
Dodatkowa informacja od partnera	16B
Partnerzy	4
Pas	definicje
Licytacja wbrew obowiązкови pasowania	37
Poza kolejnością	30
Poza kolejnością, sztuczny	30C, 31
Poza kolejnością, zapowiedź porównywalna	23A
Szkoda przez wymuszony pas	72C
Pauzy, obowiązkowe	73A2
Pierwsze wyjście	definicje
Odstąpienie	41C
Poza kolejnością	54
Zakrytą kartą	41A
Podtrzymanie prawa do licytowania	17D3
Ponowne rozdawanie	6D
Nie można ponownie rozdać, rozgrywki teamowe	86A
Poprawienie nieprawidłowości, przedwczesne	9C

Porozumiewanie się, tempo i wprowadzanie w błąd	73
Patrz też Informacja	
Nielegalna informacja od partnera	16B1a, 16B3, 73C
Porozumiewanie się partnerów, niewłaściwe	73B
Porozumiewanie się partnerów, właściwe	73A
Sposób zachowania	73D
Tempo	73D
Umówione nieusankcjonowane sposoby porozumiewania się	73B2
Wprowadzanie w błąd	73E
Powielanie rozdania	6F
Powinien	wstęp
Powtórzenie	
Zapowiedzi	20
Kontrakt	41C
Licytacja	20C2, 41B
Po końcowym pasie	20C
Poprawienie błędu	20E
W kolejności licytowania	20B
Nierozumiana	20A
Przez przeciwnika	20D
Prawa	
Dziadka	42
Gracza, po przywołaniu sędziego	9B1c
Przeciwnika, po przywołaniu sędziego	9B1d
Prawo do orzeczenia sprostowania	10A
Prawo licytowania, podtrzymanie	17D3
Premie	definicje, 77
Procedura	
Błąd sędziego	82C
Obowiązki sędziego	81, 82A
Odpowiedzialność za procedurę	7D
Okres licytacji – patrz Okres licytacji	
Po uprawomocnieniu fałszywego renonsu	64
Rozgrywka	44
Sprostowanie błędu w przebiegu gry	82
Właściwa – patrz Właściwa procedura	
Procentowy wynik rozjemczy	12C1d, 12C2
Patrz też Wynik rozjemczy	
Przeciwnik	definicje
Uprawnienia przeciwników	9B1d
Przedwczesne	
Poprawienie nieprawidłowości	9C, 26B
Zagranie lub wyjście obrońcy	57

Przeglądanie	
Lewy zgrane	66C
Po zakończeniu rozgrywki	65C
Ostatnia własna karta	66B
Bieżąca lewa	66A
Przeliczanie kart	7B2
Przepisy	
Orzekanie sprostowania	12A
Terminy (może, zrobi, powinien, ma, musi)	wstęp
Przygotowanie stołów	3
Przyjemność gry	74A2
Przyszły rozgrywający	definicje, 21B1a, 54A
Pudełko rozdaniowe	2
Patrz też Rozdanie	
Niemożliwe normalne rozegranie rozdania	12A2
Niewłaściwe rozdanie	15
Powielanie	2
Rozdający i założenia	2
Rozdanie zniekształcone	86B2, 87
Ruch pudełek	8A
Schowanie kart do pudełka	7C
Umieszczenie	7A
Wyjęcie kart z pudełka	7B
Punkt turniejowy (PT)	definicje, 78A
Punkty za lewy	definicje, 77
Punkty zapisowe	definicje, 77
Pytanie	
Dotyczące licytacji przed pierwszym wyjściem	41B
Jedynym celem korzyść partnera	20G1
Jedynym celem sprowokowanie niepoprawnej odpowiedzi	20G2
Nielegalna informacja	16B, 73C, 75
Pojedyncza zapowiedź	20F3
Zapowiedzi, niezgłoszone, które przeciwnik miał do wyboru	20F1, 20F2
Zapowiedzi, wnioski	20F1, 20F
Zapowiedzi, zgłoszone	20F1, 20F2
Zobowiązany przepisem do pasowania	20B, 20 drugi przypis
Rekontra	definicje
Błędnie wymienionej odzywki	19B3
Niedozwolona	19B, 27B3, 36
Poprawna forma	19B2
Poza kolejnością	32
Poza kolejnością, zapowiedź porównywalna	23A
Prawidłowa	19B1
Przelicytowanie	19C
Zapis	36C, 77

Ręka	definicje
Niewłaściwa ręka	15
RHO (przeciwnik z prawej strony)	definicje
Rozdający i założenia	2
Rozdanie zniekształcone	86B2, 87
Rozdawanie	6B
Brak zapisu, rozdane bez tasowania	6D2
Inny sposób rozdawania	6E4
Karty rozdane nieprawidłowo lub odkryte	6D1
Nie można ponownie rozdać, rozgrywki teamowe	86A
Ponowne rozdawanie	6D
Powtórne rozdawanie na żądanie sędziego	6D3
Sposoby tasowania i rozdawania	6E
Rozjemczy, wynik	
<i>Patrz Wynik rozjemczy</i>	
Rozgrywający	definicje
Rozgrywający po pierwszym wyjściu poza kolejnością	54A
Rozgrywka	definicje
Procedura	44
Rozpoczęcie	41
Rozgrywki teamowe	86
Dodatkowe rozdania	86A, 86B2a
Rozdanie zniekształcone	86B2
Wynik uzyskany przy innym stole	86B
Zapis nierównoważny w grze pucharowej	12C4
Rozstrzygnięcie	
Fakty sporne	85
Fakty uzgodnione	84
Wymagany wymiar dowodu	85A1
Ruch	
Pudełek	8A
Uczestników	8A
Runda	definicje
Koniec rundy	8B
Koniec ostatniej rundy	8C
Sesja	definicje
Koniec sesji	8C
Odsunąć uczestnika od gry w bieżącej sesji	91A
Odsunąć gracza od gry w bieżącej sesji	91A
Pozycja wyjściowa podczas sesji	5
Partnerzy podczas sesji	4
Różne znaczenia	definicje, 4, 12C2, 91
Stała pozycja w ciągu sesji	7D
Data i godzina	80B2c
Wynik uzyskany w sesji	12C2

Sędzia	81
Błąd sędziego	82C
Delegowanie obowiązków	81D
Dyskwalifikacja	91B
Odpowiedzialność	81B
Odsunięcie od gry	91A
Przedstawienie sprawy	83
Status	81A
Uprawnienia arbitralne	12
Uprawnienia	81C
Wzywianie	9B1
Sprostowanie	definicje
Patrz też Wynik rozjemczy	
Fałszywy renons – patrz Fałszywy renons	
Nieprawidłowość spowodowana przez widza	76C2
Prawo do wymierzenie sprostowania	10A
Przepisy nie określają sprostowania	12A1
Uchylenie	10B, 81C5
Utrata prawa do sprostowania	11
Utrata prawa do sprostowania, kara proceduralna	11B, 90
Utrata prawa do sprostowania, zmiana wyniku tylko dla jednej strony	11A
Wątpliwości	84D
Wymierzenie	10
Wymierzenie, tylko sędzia	10A
Wymierzenie, wybór	10C
Wymierzenie, zatwierdzenie lub uchylenie	10B
Zbyt niepomyślne albo zbyt korzystne	12B2
Niewłaściwe	12A3
Starszeństwo	
Kart i kolorów	1A
Miano	18E
Strona	definicje
Strona niewykraczająca	
Działania strony niewykraczającej	11A
Wycofane działanie, legalna informacja	16C1
Szczególne uzgodnienia partnerów	40B
Patrz też Uzgodnienia partnerów	
Średnia minus	12C2
Średnia plus	12C2, 86B2
Średni zapis	12C2a
Uwaga: „zapis średni” nie jest tożsamy z „zapisem zerowym”	
Środki wspomagające pamięć, obliczenia lub technikę gry	40B2d
Świadomość możliwej szkody	72C
Światowa Federacja Brydża	80A1a
Talia	definicje, 1
Patrz też Talia uporządkowana	

Talia uporządkowana Patrz też Talia	definicje, 6D2, 6 przypis
Tasowanie Na polecenie sędziego Ponowne Sposoby Talia uporządkowana	6 6D3, 22A, 86A, 86B2a 6D 6E definicje, 6D2, 6 przypis
Team Patrz też Uczestnik	definicje
Technika gry, środki wspomagające	40B2d
Tempo i sposób działania Celowe odstępstwo Niezamierzona zmiana Wnioski Zmylenie	73D 73D2, 73E2 73C, 73D1 73C, 73D1 73D2, 73E2
Termin reklamacyjny	79C
Turniej	definicje
Turniej indywidualny	12C3
Uchylenie sprostowania	10B, 81C5
Uczestnik	definicje
Ujawnienie Alert – patrz Alert Niewłaściwa procedura Udzielanie wyjaśnień Uzgodnienia partnerów – patrz Uzgodnienia partnerów	20G 20F
Unieważnione Patrz Wycofane działanie	
Uprawnienia Organizacja Nadzorująca Organizator Zawodów Sędzia, obowiązki i uprawnienia Sędzia, uprawnienia arbitralne	80A 80B 81C 12
Uprzejmość	74A1
Ustawienie pudełka	7A
Utrata koncentracji	25A2, 45C4b
Utrata prawa do sprostowania Zmiana wyniku tylko dla jednej strony Kara proceduralna	11 11A 11B, 90
Uzgodnienia Patrz Uzgodnienia partnerów	

Uzgodnienia partnerów	40
Karta konwencyjna	40B2a(ii)
Karta konwencyjna, korzystanie z przeciwnika	40B2c
Karta konwencyjna, korzystanie z własnej	20G2, 40B2b
Niedozwolone	40B4, 90
Nieujawnione	40A3, 40B3, 40C1
Obowiązek ujawnienia przeciwnikom	40A1b
Odstępstwo od uzgodnienia	40A3, 40C1, 40C2
Przekazywane informacje	40A2, 73C
Przez domniemanie	40A1a, 40C1
Szczególne	40B
Sztuczne znaczenie	40B1c
Środki wspomagające pamięć, obliczenia lub technikę gry	40B2d
Ujawnienie, częściowe	40B5b
Ujawnienie, niedopełnienie obowiązku	40B3
Ujawnienie, powtarzające się naruszenie obowiązku	40B3b, 90, 91
Ujawnienie, wnioski	40B5a
Ujawnienie, wszystkich nieoczywistych informacji	40B5a
Wprost	40A1a
Wynik rozjemczy	40B3a, 40B4, 40B5b
Zapowiedź psychologiczna	40A3, 40C1, 40C2
Zapowiedź psychologiczna, sztuczna	40B2a(v)
Zmiana po nieprawidłowości przeciwników	40B2a(iv)
Zmienne, w zależności od partnera	40A4
Zmienny styl i ocena karty, w zależności od partnera	40A4
Widz	76
Nadzór	76A
Powoduje nieprawidłowość	76C2
Przy stole	76B
Status	76D
Udział w grze	76C
Właściwa procedura	74C, 90
Brak dalszego zainteresowania	74C6
Etykieta	74B
Naruszenia procedury, przykłady	74C
Niedostateczna uwaga	74B1
Nieuprzejme zachowanie, wezwanie sędziego	74B5
Odłączanie karty	74B3
Opuszczanie stołu bez wyraźnej potrzeby	74C8
Powolna gra, nadmiernie	90B2
Powolna gra, zakłopotanie	74C7
Powolna gra, zbędna	74B4
Przyjemność gry	74A2
Szczególne zachowanie się	74C4
Szybka gra, zakłopotanie	74C7
Uprzejmość	74A1
Wymogi do przestrzegania	74A3
Zbędne komentarze	74B2
Zmiana tempa, zakłopotanie	74C7
Wprowadzanie w błąd	73E

Wycofana karta	47
Patrz też Wycofane działanie	
Wycofane działanie	definicje, 16C
Karta, niezamierzone określenie karty dziadka	45C4b
Karta, utrata koncentracji, określenie karty dziadka	45C4b
Karta, wycofana	47
Legalna informacja dla strony niewykraczającej	16C1
Nielegalna informacja dla strony wykraczającej	16C2
Ograniczenia wistowe	26
Unieważnione	definicje
Zapowiedź niezamierzona	25A
Zapowiedź zamierzona	25B
Zapowiedź, utrata koncentracji	25A2
Wyjaśnienia	
Błędne, domniemane	21B1b, 75C
Błędne, nielegalna informacja	75A
Konwencja wistowa obrońców	20F2
Poprawianie błędów	20F4, 20F5, 75B
Ustalenia sędziego	75D
Zapowiedzi	20F
Wyjście	definicje
Jednoczesne	58
Niemożność wykonania żądanego wyjścia	59
Niezaakceptowane	54D, 55B
Ograniczenia, po wycofaniu zapowiedzi	26
Ograniczenia, przy karcie przygożdżonej	50, 51
Pierwsze wyjście, odstąpione	41C
Pierwsze wyjście, zakrytą kartą	41A
Poza kolejnością	53, 54, 55, 56
Poza kolejnością, błędna informacja	47E1
Poza kolejnością, odkrytą kartą	54
Poza kolejnością, przez obrońcę	53, 54, 56
Poza kolejnością, przez rozgrywającego	53, 54E, 55
Poza kolejnością, trzynasta lewa	53 przypis
Poza kolejnością, zaakceptowane	53, 54, 55A, 56A
Poza kolejnością, zakrytą kartą	41A, 47E2
Przedwczesne wyjście lub zagranie obrońcy	57
Wymagany wymiar dowodu	85A1
Wynik	
Patrz też Zapis	
Brak zapisu, rozdane bez tasowania	6D2
Unieważniony, więcej niż 13 kart	13D
Uzgodnienie wyniku	65D, 79A
Uzyskanie stało się niemożliwe	12C2
Uzyskany przy innym stole w rozgrywkach teamowych	86B

Wynik rozjemczy	definicje
Konkurencja teamów	12C4, 86
Niewłaściwe sprostowanie nieprawidłowości	12A3
Normalne rozegranie nie jest możliwe	12A2, 12C2
Orzekanie	12C
Prawdopodobny wynik	12C1b
Procentowy wynik rozjemczy	12C1d, 12C2, 86B2
Przepisy nie określają sprostowania	12A1
Ryzykowna akcja	12C1e
Skrajnie poważny błąd (niezwiązany z nieprawidłowością)	12C1e
Szkoda	12B1
Średnia minus	12C2
Średnia plus	12C2, 86B2b
Średnia	12C2a
Wniosek gracza	12A
Z własnej inicjatywy sędziego	12A
Zapisowy wynik rozjemczy	12C1, 86B1, 86B2b
Wysokość	
Niepełne określenie wysokości	46B1, 46B5
Określenie wysokości	46B3
Zachowanie się	74
Zagranie	definicje
Dokładanie kart w lewie	44B
Jednoczesne	58
Niemożliwość dodania do koloru	44D
Niemożliwość wykonania żądanego wyjścia lub zagrania	59
Obowiązek dokładania do koloru	44C
Po wykroczeniu	60A
Po zagranii nieprzepisowym	60
Przedwczesne wyjście lub zagranie	57
Wyjście w lewie	44A
Zajmowanie miejsc	5
Zmiany miejsc	5B
Założenia rozdania	definicje
Rozdający	2
Zapis	77
Zapis częściowy	definicje
Zapis	77
Zapisowy wynik rozjemczy	12C1
Patrz też Wynik rozjemczy	
Zapis zerowy	77
Uwaga: „zapis zerowy” nie jest tożsamy z „zapisem średnim”	

Zapowiedź	definicje
Jednoczesna	33
Niedozwolona kontra	36
Niedozwolona po końcowym pasie	39
Niedozwolona rekontra	36
Niedozwolona	35
Niedozwolona, powyżej siedmiu	38
Niedozwolona, wbrew obowiązkowi pasowania	37
Niezrozumiana	20A
Podtrzymanie prawa do licytowania	17D3
Powtarzanie i wyjaśnianie zapowiedzi	20
Poza kolejnością	29
Poza kolejnością, gdy miał licytować LHO	25, 28B
Poza kolejnością, sztuczna	29C
Poza kolejnością, wycofana	16C, 28B
Poza kolejnością, zaakceptowana	29A
RHO zobowiązany do pasowania	28A
W kolejności, uznawana za zgłoszoną	28
Właściwego gracza	28B
Wycofana, ograniczenia wistowe	26
Wycofana, strona niewykraczająca	16C1
Wycofana, strona wykraczająca	16C2
Wyjaśnienie zapowiedzi	20F
Wynikająca z błędnej informacji przeciwnika	21B
Wynikająca z błędnie zrozumianego wyjaśnienia	21A
Za późno na zmianę zapowiedzi	21B3
Zapowiedź porównywalna	23A
Zmiana przez przeciwnika po zmianie zapowiedzi	21B2
Zmiana zapowiedzi niezamierzonej	25A
Zmiana zapowiedzi niezamierzonej, błąd mechaniczny	25A2
Zmiana zapowiedzi niezamierzonej, przejęzyczenie	25A2
Zmiana zapowiedzi zamierzonej	25B
Zmiana zapowiedzi zamierzonej, utrata koncentracji	25A2
Zmieniona zapowiedź niezaakceptowana	25B2
Zmieniona zapowiedź zaakceptowana	25B1
Zapowiedź niedozwolona	35
Zapowiedź porównywalna	23
Zapowiedź psychologiczna	definicje, 40
Patrz też Uzgodnienia partnerów	
Psychologiczna zapowiedź sztuczna	40B2a(v)
Zapowiedź sztuczna	definicje, 40B1c
Pas sztuczny	definicje, 30C
Psychologiczna zapowiedź sztuczna	40B2a(v)
Zastąpienie	
Rozdanie	6D3
Rozdanie, rozgrywki teamowe	86A, 86B2a
Gracz	4
Zawody	definicje

Zbyt niepomysłne albo zbyt korzystne sprostowanie	12B2
Zmiana zagrania	47
Błędna informacja	47E
Zmiany przez partnerów	
Styl i ocena karty	40A4
Uzgodnienia partnerów	40A4
Zmiany tempa i sposobu działania	
Patrz tempo i sposobu działania	
Zrobi	wstęp
Zrzeczenie	68, 69, 70, 71
Patrz też Deklaracja	
Definicja zrzeczenia	68B1
Gra może być kontynuowana za zgodą wszystkich graczy	68D2b
Normalne zagranie	71 przypis
Sporne	70A
Unieważnienie zrzeczenia	71
Uznanie deklaracji lub zrzeczenia	69
Uznanie deklaracji lub zrzeczenia, uprawomocnione	69A
Uznanie deklaracji lub zrzeczenia, wycofane	69B
Wstrzymanie gry	68D, 70D3