

Spel med skärmbord

Skärmbord kommer att användas när det anses möjligt i mästerskap.

1. Beskrivning av spel med skärmbord

Nord och Öst sitter på samma sida av skärmen. Det är Nords ansvar att placera brickan på, och att ta av brickan från släden.

1. Nord placerar brickan på släden efter att luckan är stängd.
2. Luckan är fortsatt stängd under hela budgivningen.
3. Släden passerar under luckan så att spelarna kan ta ut sina kort ur brickan.
4. Bud bjuds genom att budkortet från budlådan läggs på släden, och ska endast vara synliga på spelarens sida av skärmen. Spelarens första bud ska läggas allra längst till vänster på sin sida av släden, med nästkommande bud pryddligt överlappandes högerut.
5. Spelarna ska anstränga sig för att avge sina bud så tyst som möjligt.
6. Vid spel med skärmbord anses ett bud avgett när budkortet är placerat och släppt på släden.
7. En spelare som tar bort en, eller fler, av sina bud från släden i ett uppenbart försök att "passa" anses spelaren ha passerat regelmässigt.
8. Det är Nord och Syd som ansvarar för att skjuta över släden till den andra sidan när samtliga spelare på sin sida av skärmen har avgivit sina bud.
9. Släden ska skjutas över på ett sådan sätt att släden bara är synlig på den aktiva sidan. Denna procedur följs till dess att budgivningen är avslutad.
10. Det är önskvärt att Nord / Syd ska variera tempot slumpmässigt när släden skjuts över till den andra sidan.
11. Efter att samtliga fyra spelare har haft möjligheten att se hur budgivningen har gått (motsvarande rätten att få budgivningen upprepad) återtar spelarna sina bud och lägger tillbaka dom i sina budlådor.
12. Efter att utspelskortet har spelats ut öppnas luckan så att samtliga spelare kan se träkarlens kort samt de kort som spelas i varje stick.
13. Om en motspelare visar ett kort, och spelföraren inte ser kortet, får träkarlen uppmärksamma regelbrottet.

2. Alerteringar och förklaringar

1. En spelare som avger ett bud som ska alerteras enligt alerteringsreglerna¹, ska alertera för sin motståndare på sin sida av skärmen. När släden flyttas över till den andra sidan ska även spelarens partner alertera budet för sin skärmskamrat.
2. Spelaren alerterar genom att placera alertlappen över budet som ska alerteras. Skärmskamraten tar därefter bort alertlappen för att visa att denne har uppfattat alerteringen.
3. Om en spelare vill ha en förklaring om ett bud, skriver spelaren ner frågan och motståndaren svarar genom att skriva ner svaret.
4. När som helst under budgivningen kan en spelare begära att få en förklaring över motståndarnas budgivning. Både begäran och förklaringen ska ske skriftligt.
5. Genom hela brickans genomförande ska varje spelare enbart få information från sin skärmskamrat. Om en spelare vill ha information under spelet fälls luckan ner, varpå frågor och svar förmedlas skriftligt. Luckan tas upp när svar har erhållits. Tävlingsledaren kan därför inte göra undersökningar å en spelares vägnar från den andra sidan av skärmen under budgivning eller spel.

¹ Vid spel med skärmar ska även alerteringsbara bud över 3NT alerteras.

3. Förändringar och förtydliganden vid användning av skärmbord

1. En felaktighet som har passerat till den andra sidan skärmen bedöms enligt de vanliga lagarna med följande undantag:
 - a) Ett otillåtet bud, se lag 35, måste rättas till.
 - b) Om en spelare överträder lagen och, oavsiktligt (*annars kan lag 23 gälla*), felaktigheten passerar till den andra sidan av skärmen av dennes skärmkamrat, så har den senare accepterat budet, även om lagarna normalt sett enbart tillåter att MTV godkänner.
2. Före det att en felaktighet skickas över till den andra sidan av skärmen ska spelare tillkalla tävlingsledaren. Otillräckliga bud ska rättas till utan korrigeringar (*men se 1.b ovan*); alla andra felaktigheter ska rättas till och tävlingsledaren ska se till att bara den lagliga budgivningen ska föras över till den andra sidan av skärmen. Ingen av spelarna på den andra sidan skärmen ska informeras om felaktigheter såvida inte lagarna säger så.
3. Skärmkamraten ska försöka att förhindra utspel utom tur. Alla utspel utom tur ska återtas utan korrigeringar om luckan fortfarande är stängd. Annars gäller:
 - a) Då luckan har öppnats utan fel av den spelförande sidan (och den andra motspelaren inte har spelat ut med bildsidan upp) gäller lag 54.
 - b) När den spelförande sidan har öppnat luckan är utspelet godkänt. Budgivningens spelförare förblir spelförare. Lag 23 kan komma i spel.
 - c) Om båda motspelarna har spelat ut blir det felaktiga utspelet (utom tur) ett stort straffkort.
 - d) För ett visat kort av den spelförande sidan, se lag 48.
4. När ett alerterat bud avges, se 2. ovan.
5. När en spelare tar längre tid på sig än vanligt för att avge sitt bud, är det inte en felaktighet att själv kalla på tävlingsledaren för att påvisa tempoavvikelsen. Däremot får inte dennes skärmkamrat göra det.
6. Om en spelare på den sida av skärmen som tar emot släden och anser att det kan ha förekommit en tempoavvikelse, bör spelaren kalla på tävlingsledaren, enligt lag 16B2. Spelaren kan göra så vid vilket tillfälle som helst före dess att utspelet är gjort och innan luckan har öppnats.
7. Om man inte gör som 3.6 förespråkar kan tävlingsledaren anta att det var dennes partner som uppmärksammade tempoavvikelsen. Om TL gör så kan denne då komma fram till att det inte förekommit en tempoavvikelse och således inte heller någon otillåten information. Att vänta upp till 20 sekunder innan man skickar över släden till den andra sidan skärmen anses normalt inte vara en tempoavvikelse.
8. Huruvida, om spelarna inte har slumpat tempot på slädens framfart (*enligt 1.10 ovan*), kan även ett dröjsmål på under 20 sekunder betraktas som en tempoavvikelse.