



**Εγχειρίδιο
Δοκίμων και Εμπείρων
Διαιτητών
της ΕΟΜ**

Νοέμβριος 2014

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αγαπητοί Δόκιμοι και Έμπειροι Διαιτητές της ΕΟΜ:

Σας ευχαριστούμε για το ενδιαφέρον σας να γίνετε κατ' αρχήν ένας Δόκιμος Διαιτητής της ΕΟΜ. Οι πληροφορίες που περιέχονται σε αυτό το εγχειρίδιο θα αποδειχθούν χρήσιμες τόσο στο να διεκπεραιώνετε έναν αγώνα από πλευράς διαιτησίας όσο και να πετύχετε αργότερα στις εξετάσεις για να αποκτήσετε το πτυχίο του διαιτητή της ΕΟΜ.

Αν θέλετε να πάρετε την πιστοποίηση της ΕΟΜ ως δόκιμος ή έμπειρος διαιτητής, θα πρέπει να επικοινωνήσετε με την ΕΟΜ, η οποία, αφού εξετάσει τα δικαιολογητικά θα διαβιβάσει το αίτημα στην ΚΕΔ. Εν συνεχεία η ΚΕΔ θα αποφασίσει για την προαγωγή του υποψήφιου διαιτητή.

Η ΚΕΔ επίσης μπορεί να χορηγήσει άδεια σε διαιτητή για να διαιτητεύσει σε αγώνα που απαιτεί πτυχίο, χωρίς να διαθέτει πτυχίο, εφ' όσον πρόκειται για περιοχές της Ελλάδας όπου δεν υπάρχει πτυχιούχος διαιτητής.

Οι εξετάσεις περιλαμβάνουν ερωτήσεις σχετικά με Mitchell και Howell κινήσεις, τους Νόμους (ΔΚΑΜ), όπως και τους πιο ουσιώδεις και συχνούς Κανονισμούς της ΕΟΜ (Πάγιοι).

Παρακαλούμε τους υποψήφιους διαιτητές να είναι εξοικειωμένοι με την ιστοσελίδα της ΕΟΜ, www.hellasbridge.org. Το υλικό σε αυτό το εγχειρίδιο θα ενημερώνεται εκεί, και είναι δική σας ευθύνη να είστε ενήμεροι για τις πιο πρόσφατες πληροφορίες. Συνήθως, υπάρχουν ετήσιες αναθεωρήσεις των Παγίων Κανονισμών.

Πληροφορίες σχετικά με τους Κανονισμούς ή τις τροποποιήσεις τους αποστέλλονται τακτικά σε όλα τα σωματεία-Μέλη της ΕΟΜ.

Σας προτείνουμε να κατεβάζετε από την ιστοσελίδα τις πιο συχνές και ενδιαφέρουσες αποφάσεις των επιτροπών εφέσεων από την ιστοσελίδα. Παρουσιάζονται οι νόμοι στην καθημερινή γλώσσα και αυτό θα σας βοηθήσει να παίρνετε σωστές αποφάσεις.

Χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα υπολογιστή της ΕΟΜ (Perfect score) θα σας δώσει τη δυνατότητα να βγάξετε αμέσως τα αποτελέσματα και τα μάστερ πόνιτς ενός αγώνα από όλες τις γνωστές μορφές αγώνων εξυπηρέτηση στους παίκτες σας

Αν έχετε οποιοσδήποτε απορίες ή προτάσεις για τη βελτίωση αυτού του εγχειριδίου παρακαλούμε να τις απευθύνετε στην διεύθυνση

eom.ked.@hellasbridge.org.

Καλή τύχη!

Ελπίζουμε να απολαύσετε πολλά και ευχάριστα χρόνια διαιτησίας.

Σημείωση

1. Το εγχειρίδιο αυτό δεν είναι ακόμα στην τελική του μορφή. Λείπει η οριστική μορφοποίηση και ορισμένα θέματα τα οποία αναφέρονται στο κυρίως κείμενο.
2. Στο εξώφυλλο αναφέρεται πότε έγινε η πιο πρόσφατη έκδοση ενώ, όταν τελειώσουν αυτές οι εργασίες, η τελευταία θα χαρακτηριστεί ως τελική.

Ενημερώσεις

Στην παρούσα έκδοση Νοεμβρίου 2014 δεν προστέθηκε ύλη. Έγιναν όμως αρκετές διορθώσεις είτε γραμματικές είτε συντακτικές. Επίσης βελτιώθηκε η μορφή της ύλης.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ ΗΜΕΡΙΔΑΣ.....	5
Συμβουλές για μια πραγματικά καλή ημερίδα.....	5
Αποφασίστε να είστε ένας διαιτητής που θα “κάνει το επιπλέον βήμα”.....	5
Κάντε ετικέτες ονομάτων για όλους τους παίκτες σας.....	5
Χρησιμοποιήστε τις «Διαιτησιακές Αποφάσεις» για να παίρνετε καλύτερες αποφάσεις.....	5
Έναρξη και τέλος των ημερίδων σας στην ώρα τους.....	6
Το Μπριτζ είναι ένας χρονομετρημένος αγώνας.....	6
Χρησιμοποιήστε ένα χρονόμετρο (ή υπενθύμιση) που θα βοηθήσει να προχωράει το παιχνίδι.....	6
Κάνετε τους χρόνους έναρξεως των τουρνουά να ταιριάζουν με τους πελάτες σας.....	6
Να θυμάστε το ρόλο σας ως οικοδεσπότης / οικοδέσποινα.....	6
Μιλήστε με κάθε παίκτη στο παιχνίδι σας.....	7
Στείλτε τα αποτελέσματα στο Internet.....	7
ΚΙΝΗΣΕΙΣ.....	8
Γενικές οδηγίες.....	8
Επιλέγοντας τη σωστή κίνηση.....	8
Η Κίνηση Μίτσελ.....	8
Πλεονεκτήματα του Μίτσελ.....	9
Παραλλαγές της Κίνησης Μίτσελ.....	9
Μονός αριθμός τραπεζιών.....	10
Ζυγός αριθμός τραπεζιών.....	10
Το ριλέι και σταντ μπάι Μίτσελ.....	11
Βασικές αρχές του ριλέι και του σταντ μπάι Μίτσελ.....	11
Προτεινόμενες Σύντομες Κινήσεις.....	12
ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ.....	14
Πώς να παίρνετε σωστές αποφάσεις.....	14
1. Να είστε ενήμεροι για το παιχνίδι σας ανά πάσα στιγμή.....	14
2. Εντοπίστε την κλήση του διαιτητή και γνωστοποιείτε στους παίκτες ότι καταφθάνετε.....	14
3. Πλησιάστε το τραπέζι όσο πιο ομαλά μπορείτε.....	14
4. Πλησιάστε το τραπέζι σε ένα φιλικό τρόπο, με μια εύθυμη έκφραση.....	15
5. Καθορίστε το πρόβλημα - οι αγορές, το παίξιμο, η συμπεριφορά.....	15
6. Παραμείνετε σε έλεγχο της κατάστασης ανά πάσα στιγμή.....	15
7. Επιβεβαιώστε με τους παίκτες την κατανόηση του προβλήματος.....	15
8. Αναφέρετε τον Νόμο (κατά προτίμηση με ανάγνωση) και δείτε ότι εφαρμόζεται σωστά.....	15
9. Ενημερώστε τους παίκτες όταν πρόκειται για θέμα κρίσης και εξηγήστε την διαδικασία.....	16
10. Απομακρυνθείτε από την περιοχή το συντομότερο δυνατό.....	16
11. Ενημερώστε τους παίκτες για το δικαίωμά τους να ασκήσουν έφεση κατά της αποφάσεως κρίσεως.....	16
12. Να είστε σε θέση να παίρνετε γρήγορα τις αποφάσεις βιβλίου.....	16
Ο Διαιτητής Βγάζει Λανθασμένη Απόφαση.....	17
ΣΥΝΗΘΕΙΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ.....	18
Αθέμιτες Πληροφορίες - Νόμος 16.....	18
Βήματα για την αντιμετώπιση αθέμιτης πληροφορίας.....	18
Η Ρενόνς.....	18
Έρευνες σχετικά με μια ρενόνς - Νόμος 61.....	18
Διόρθωση της Ρενόνς - Νόμος 62.....	19
Ρενόνς στην 12η μπάζα.....	19
Οριστικοποίηση της Ρενόνς - Νόμος 63.....	19
Διαδικασία μετά την οριστικοποίηση της ρενόνς - Νόμος 64.....	20
Έξοδος εκτός σειράς.....	20
Έξοδος εκτός σειράς αποδεκτή - Νόμος 53.....	20

Ανοιχτή αντάμ εκτός σειράς - Νόμος 54.....	20
Ο εκτελεστής βγαίνει εκτός σειράς – Νόμος 55.....	21
Ο αμυνόμενος βγαίνει εκτός σειράς - Νόμος 56.....	22
Πρόωρη έξοδος ή παίξιμο από αμυνόμενο - Νόμος 57.....	22
Ανεπαρκής Αγορά - Νόμος 27.....	23
Δήλωση εκτός σειράς - Νόμοι 28-32.....	24
Δηλώσεις που θεωρείται ότι είναι εντός σειράς - Νόμος 28.....	24
Ο ρόλος του διαιτητή (βλ. Νόμος 10Γ):.....	24
Πάσο εκτός σειράς (δεν έγινε δεκτό) - Νόμος 30.....	25
Αγορά εκτός σειράς (Δεν έγινε δεκτή) – Νόμος 31.....	25
Κοντρ ή Ρεκόντρ εκτός σειράς (Δεν έγινε δεκτό) – Νόμος 32.....	26
Εάν ο αριστερά αντίπαλος δεν δέχτηκε το κοντρ ή το ρεκόντρ, τότε —.....	26
Ταυτόχρονες δηλώσεις - Νόμος 33.....	27
Διατήρηση του δικαιώματος για δήλωση - Νόμος 34.....	27
Τιμωρημένα χαρτιά.....	27
Παιγμένο χαρτί - Νόμος 45.....	27
Παραδείγματα εφαρμογής του Νόμου 45Γ4β.....	29
Ελλιπής ή ανακριβής προσδιορισμός χαρτιού του μορ - Νόμος 46.....	30
Απόσυρση χαρτιού που παίχτηκε - Νόμος 47.....	31
Ένα παιγμένο χαρτί μπορεί νομίμως να ανασυρθεί:.....	31
Μετά την αλλαγή του παιζίματος του αντιπάλου:.....	31
Λόγω παραπληροφόρησης.....	31
Αθέμιτες πληροφορίες από χαρτί που αποσύρθηκε από έναν αναίτιο.....	32
Έκθεση χαρτιών του εκτελεστή - Νόμος 48.....	32
Όταν ο εκτελεστής ανοίξει τα χαρτιά του:.....	32
Έκθεση χαρτιών ενός αμυνόμενου - Νόμος 49.....	32
Διάθεση Τιμωρημένου Χαρτιού - Νόμος 50.....	33
Ορισμός τιμωρημένου χαρτιού:.....	33
Ο καθορισμός ενός χαρτιού ως τιμωρημένου:.....	33
Η στάση του διαιτητή:.....	34
Δύο ή περισσότερα τιμωρημένα χαρτιά - Νόμος 51.....	36
Παράλειψη Εξόδου ή Παιζίματος Τιμωρημένου Χαρτιού - Νόμος 52.....	36
Η Χρήση των Bidding Boxes.....	37
Δισταγμοί και Συνεννοήσεις.....	37
Ο Ρόλος του Διαιτητή στους Δισταγμούς.....	37
Προβλήματα Δισταγμών.....	37
Οδηγίες για Δημιουργία Ευχάριστης Ατμόσφαιρας.....	37
1. Αγχολυτικό.....	37
2. Θέσπιση κανόνων κλαμπ για να κάνει το παιχνίδι σας ευχάριστο.....	37
3. Όχι κομπασμοί και κοκκορέματα, ούτε γκρίνιες και μεμψιμοιρίες.....	38
4. Μην ανέχεστε την κακή συμπεριφορά.....	38
5. Αφήστε τους παίκτες σας να εφαρμόζουν ΖΤ.....	38
Ρύθμιση του “σκηνικού” στα τουρνουά σας.....	38
Η ενασχόληση με δύσκολους παίκτες.....	39
Ενεργό ήθος.....	39
Αγορές ψυχίκ.....	39
Ειδοποιήσεις και Ανακοινώσεις.....	40
Το Στοπ.....	40
Αργό Παίξιμο.....	41
Εφέσεις - Προσφυγές.....	42
Η Πειθαρχία στον Σύλλογο.....	42
Περιορισμοί του ζευγαριού για τη χρήση των συμβάσεων.....	42
Απαγορευμένες Αγορές και Διαδικασίες.....	43

ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ ΗΜΕΡΙΔΑΣ

Υπάρχουν πολλά στοιχεία που συνθέτουν την καλή διεκπεραίωση μιας ημερίδας μπριτζ. Αυτό το τμήμα ξεκινά με κάποιες προτάσεις που έχει αποδειχθεί ότι ήταν επιτυχείς σε άλλους συλλόγους.

Συμβουλές για μια πραγματικά καλή ημερίδα

Τα τουρνουά που γίνονται και ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να εκτελέσετε, αποτελούν τα θεμέλια του συλλόγου σας. Δώστε προσοχή στις λεπτομέρειες. Προσέξτε τις συνήθειες των παικτών σας και προσπαθήστε να ικανοποιήσετε τις επιθυμίες τους. Δεν ανέχονται την κακή συμπεριφορά από κανέναν. Εάν τα παιχνίδια σας γίνονται με χρηστή διαχείριση και διασκέδαση, οι πελάτες σας θα είναι ευχαριστημένοι.

Αποφασίστε να είστε ένας διαιτητής που θα “κάνει το επιπλέον βήμα”.

Εδώ είναι μερικές υπηρεσίες που μπορείτε να προσφέρετε, οι οποίες θα βελτιώσουν την ποιότητα των παιχνιδιών σας, όπως προτείνεται από την Lindsey Butler του Τσάρλεστον SC:

Να είστε διαθέσιμοι μία ώρα πριν από το χρόνο έναρξης του παιχνιδιού ώστε να βοηθήσετε τους νεότερους και να απαντήσετε σε ερωτήσεις που, ενδεχομένως, θα ήθελαν να σας θέσουν μέλη του συλλόγου.

Κάντε κρατήσεις θέσεων από όλους τους παίκτες που προγραμματίζουν να συμμετάσχουν στην ημερίδα της επόμενης εβδομάδας, ρωτώντας εάν θα χρειαστούν έναν συμπαίκτη να μπουν σε μια ομάδα, κ.λπ.

Κανονίστε ζευγάρια για παίκτες που το έχουν ανάγκη. Όλα τα μέλη του συλλόγου αντιλαμβάνονται ότι μια τέτοια υπηρεσία είναι αναμενόμενη.

Κάντε ετικέτες ονομάτων για όλους τους παίκτες σας.

Φτιάξτε ετικέτες ονομάτων για όλους τους παίκτες σας. Τα ονόματα μπορούν να αναρτηθούν σε ένα πίνακα ανακοινώσεων στην κεντρική πόρτα και να τα μαζεύετε πριν από κάθε ημερίδα. Ζητήστε από τους παίκτες να φορούν ετικέτες με τα ονόματά τους, ώστε να δημιουργηθεί μια φιλική ατμόσφαιρα.

Χρησιμοποιήστε τις «Διαιτησιακές Αποφάσεις» για να παίρνετε καλύτερες αποφάσεις.

Η EOM, έχει αποφασίσει να μεταφράσει ένα εγχειρίδιο της ACBL το οποίο είναι βασισμένο πάνω στον Διεθνή Κώδικα (ΔΚΑΜ), για να βοηθήσει τους διαιτητές των σωματείων στη σωστή και καλή λήψη αποφάσεων. Το εγχειρίδιο αυτό, “Διαιτησιακές Αποφάσεις”, μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη θέση τού ΔΚΑΜ για το 99% των αποφάσεων που θα κληθεί να πάρει ο διαιτητής. Δυστυχώς, δεν έχει

μεταφραστεί ακόμα στα ελληνικά, παρ' όλο που είναι ένα "εκ των ων ουκ άνευ" για όλους τους διαιτητές των συλλόγων. Όταν μεταφραστεί, θα είναι διαθέσιμο δωρεάν από την ιστοσελίδα EOM.

Έναρξη και τέλος των ημερίδων σας στην ώρα τους.

Ξεκινήστε έγκαιρα στην προγραμματισμένη ώρα και τελειώστε το παιχνίδι την ώρα που έχει προαναγγελθεί (περίπου 3 ½ ώρες για μία τακτική ημερίδα και 2 έως 3 ώρες για μία περιορισμένη ημερίδα (για αρχαρίους). Οι παίκτες θέλουν να ξέρουν ακριβώς πόση ώρα θα χρειαστεί να αναλώσουν για μια ημερίδα. Μπορεί να έχουν κάποιες δουλειές να κάνουν μετά το τέλος της ημερίδας ή να γυρίσουν νωρίς στο σπίτι το βράδυ για να ξυπνήσουν νωρίς.

Το Μπριτζ είναι ένας χρονομετρημένος αγώνας.

Ενθαρρύνετε τους παίκτες σας ώστε να παίζουν τις διανομές σε ένα εύθετο προκαθορισμένο χρόνο. "Αν δεν μπορείτε να παίξετε καλά, παίξτε γρήγορα" είναι μια συνηθισμένη και καλή υπενθύμιση-ατάκα προς τους παίκτες. Αν έχετε πρόβλημα με τους αργούς παίκτες, καθιερώστε μια πολιτική τού "όχι αργό παίξιμο." Όποιοι δεν μπορούν να ολοκληρώσουν τις διανομές σε ένα συγκεκριμένο γύρο, θα τους καταλογιστεί σκορ με τεχνητή βαθμολογία. Παίρνουν τον μέσο όρο (AVG) και οι δύο πλευρές, αν και οι δύο ή κανένας δεν ήταν υπαίτιοι. Αν μόνο η μία πλευρά είναι υπαίτια, τότε θα λαμβάνει AVG-, ενώ η άλλη πλευρά AVG+.

Χρησιμοποιήστε ένα χρονόμετρο (ή υπενθύμιση) που θα βοηθήσει να προχωράει το παιχνίδι.

Ένα χρονόμετρο που να μετράει αντίστροφα τα διαθέσιμα λεπτά σε κάθε γύρο και σηματοδοτεί κάθε κίνηση, είναι πολύ χρήσιμο.

Ένας χρονοδιακόπτης επιτρέπει στους παίκτες να ξέρουν πόσος χρόνος τους έχει απομείνει σε κάθε γύρο, πράγμα που βοηθά στο να προχωράει το παιχνίδι κανονικά. Αν δεν έχετε ένα χρονόμετρο, να δίνετε στους παίκτες σας δύο λεπτά προειδοποίηση πριν τελειώσει ο κάθε γύρος.

Κάνετε τους χρόνους έναρξεως των τουρνουά να ταιριάζουν με τους πελάτες σας.

Γνωρίστε τους πελάτες σας. Εάν έχετε πολλούς ηλικιωμένους που δεν τους αρέσει να οδηγούν αργά το βράδυ, τότε προγραμματίστε τα παιχνίδια σας να αρχίζουν στις 7 μ.μ. Να είστε ευέλικτοι με τους χρόνους σας και να είσαστε ευέλικτοι και να τους αλλάζετε ανάλογα με τις ανάγκες σας.

Να θυμάστε το ρόλο σας ως οικοδεσπότης / οικοδέσποινα.

Όταν επιλέξετε να συλλέξετε τα χρήματα από τα τραπέζια για δικαιώματα συμμετοχής, να επιτρέπετε στον εαυτό σας να έχει την ευκαιρία να χαιρετήσει

τους ανθρώπους καθώς έρχονται μέσα. Μπορεί να είστε εν δυνάμει οικοδεσπότης / οικοδέσποινα ενός πάρτυ, και θα πρέπει να είσαστε σε επικοινωνία με τους καλεσμένους σας, να παρατηρήσετε μια νέα κόμμωση, ένα ωραίο φόρεμα, ρωτώντας πώς είναι η αδελφή της, πώς ήταν το ταξίδι του και άλλα γενικά ενδιαφέροντα. Η Marti Ronemus του York PA χρησιμοποιεί αυτή την τεχνική για να δώσει σε όλους ιδιαίτερη προσοχή και να τους κάνει να αισθάνονται **ευπρόσδεκτοι**. Αισθάνεται ότι αυξάνεται το επίπεδο άνεσης στους παίκτες της και αυξάνει το επίπεδο της "διασκέδασης του παιχνιδιού". Στο **Ηνωμένο Βασίλειο**, όλα τα μέλη του συλλόγου καλούνται να **αναλάβουν εκ περιτροπής ως οικοδεσπότες** κάθε 28 ημέρες από τότε που τους ζητήθηκε - ένα σύστημα εκ περιτροπής "κράτησης" για τους οικοδεσπότες".

Μιλήστε με κάθε παίκτη στο παιχνίδι σας.

Χρησιμοποιήστε κενούς φακέλλους συμμετοχής. Παράλληλα με κάθε φάκελλο που παίρνετε από το κάθε τραπέζι, μιλήστε με όσους παίκτες δεν έχετε μιλήσει ακόμα. Γυρίστε τους φακέλλους στο γραφείο σας με τους ανθρώπους που έχετε ήδη μιλήσει. Αυτή η διαδικασία σας επιτρέπει να βεβαιωθείτε ότι έχετε μιλήσει με όλους. Βεβαιωθείτε επίσης ότι έχετε να πείτε "αντίο" ή "καληνύχτα" όταν οι παίκτες φεύγουν.

Στείλτε τα αποτελέσματα στο Internet.

Τέλος, το μπριτζ δεν θα μπορούσε να μην εκμεταλλευτεί το Internet. Έτσι, λίγα λεπτά μετά το τέλος της ημερίδας, ο διαιτητής πρέπει το ταχύτερο δυνατόν να ανεβάζει τα αποτελέσματα στο Internet. Ο κάθε παίκτης μπορεί τώρα να πάει στο σπίτι του και να δει τα αποτελέσματα του αγώνα που έπαιξε όπως και όλα τα στοιχεία του αγώνα (αποτελέσματα, hand records, μάστερ πόιντς κ.λπ).

ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Το να φτιάξει ο νέος διαιτητής μια κίνηση είναι κυριολεκτικά ένας... μπελάς. Πιο εύκολο είναι να μάθει και να χρησιμοποιεί το πρόγραμμα της EOM (Perfect-Score).

Γενικές οδηγίες

Ο στόχος για μία επιτυχημένη ημερίδα όπεν είναι να παιχθούν από 24 έως 28 διανομές μέσα σε 3 ώρες.

Ο στόχος για μία επιτυχημένη ημερίδα με περιορισμένη δυναμικότητα είναι να παιχθούν από 22 έως 24 διανομές μέσα σε 3 ώρες.

Ο στόχος για μία επιτυχημένη ημερίδα αρχαρίων είναι να παιχθούν από 18 έως 22 διανομές μέσα σε λιγότερες από 3 ώρες.

Επιτυχημένη ημερίδα σημαίνει ότι η ημερίδα τελείωσε στην προκαθορισμένη ώρα, παίχθηκαν οι διανομές που πρέπει, οι συμμετέχοντες πέρασαν καλά, υπήρξε ένα καλό κλίμα και, το κυριότερο, να ξανάρθουν οι παίκτες να παίξουν.

Επιλέγοντας τη σωστή κίνηση

Υπάρχουν δύο βασικές κινήσεις:

Μίτσελ: Οι B-N παραμένουν σταθεροί: Οι A-Δ μετακινούνται σε κάθε γύρο κατά ένα τραπέζι πιο πάνω, οι θήκες ένα τραπέζι πιο κάτω.

Χάουελ: Ένα ζεύγος (ή περισσότερα, εξαρτώμενα από το μέγεθος) παραμένει σταθερό. Όλα τα άλλα μετακινούνται σε κάθε γύρο. Κάθε ζεύγος παίζει μερικές διανομές ως B-N και μερικές ως A-Δ. Κάθε ζεύγος παίζει εναντίον όλων των άλλων ζευγών ή των περισσότερων.

Η Κίνηση Μίτσελ

5 τραπέζια 5 γύροι 5 διανομές ανά γύρο

Γύρος	1			2			3			4			5		
Τραπ.	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd
1	1	1	1	1	5	6	1	4	11	1	3	16	1	2	21
2	2	2	6	2	1	11	2	5	16	2	4	21	2	3	1
3	3	3	11	3	2	16	3	1	21	3	5	1	3	4	6
4	4	4	16	4	3	21	4	2	1	4	1	6	4	5	11
5	5	5	21	5	4	1	5	3	6	5	2	11	5	1	16

6 τραπέζια 5 γύροι 5 διανομές ανά γύρο

Γύρος	1			2			3			4			5		
Τραπ.	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd
1	1	1	1	1	6	6	1	5	11	1	3	16	1	2	21
2	2	2	6	2	1	11	2	6	16	2	4	21	2	3	26
3	3	3	11	3	2	16	3	1	21	3	5	26	3	4	1
4	4	4	16	4	3	21	4	2	26	4	6	1	4	5	6
5	5	5	21	5	4	26	5	3	1	5	1	6	5	6	11
6	6	6	26	6	5	1	6	4	6	6	2	11	6	1	16

6 τραπέζια ρεβάνς Μίτσελ

Γύρος	1			2			3			4			5			6		
Table	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd	NS	EW	Bd
1	1	1	1	1	6	5	1	5	9	1	3	13	1	2	17	1	1	21
2	2	2	5	2	1	9	2	6	13	2	4	17	2	3	21	2	2	1
3	3	3	9	3	2	13	3	1	17	3	5	21	3	4	1	3	3	5
4	4	4	13	4	3	17	4	2	21	4	6	1	4	5	5	4	4	9
5	5	5	17	5	4	21	5	3	1	5	1	5	5	6	9	5	5	13
6	6	6	21	6	5	1	6	4	5	6	2	9	6	1	13	6	6	17

Πλεονεκτήματα του Μίτσελ

Έχετε μια ημερίδα με 8 ή περισσότερα τραπέζια. (Με 5 έως 7 τραπέζια μπορείτε να επιλέξετε μία κίνηση Μίτσελ αλλά συνιστάται η κίνηση Χάουελ).

Το παιχνίδι προχωράει γρηγορότερα.

Πολλοί παίκτες προτιμούν να κάθονται σε σταθερό τραπέζι. Στην κίνηση Μίτσελ τα μισά ζεύγη είναι σταθερά.

Παραλλαγές της Κίνησης Μίτσελ

Όταν σκέφτεσθε για την ρύθμιση της κίνησης, λάβετε υπόψη ότι οι κινήσεις Μίτσελ μπορούν να ταξινομηθούν σε δύο κατηγορίες: αυτές με **μονό** αριθμό τραπεζιών και αυτές με **ζυγό** αριθμό τραπεζιών.

Μονός αριθμός τραπεζιών

Straight Μίτσελ

Οι Α-Δ μετακινούνται προς τα πάνω κατά ένα τραπέζι ενώ οι θήκες μετακινούνται προς τα κάτω κατά ένα τραπέζι.

5 τραπέζια: 5 θήκες ανά τραπέζι

7 τραπέζια: 4 θήκες ανά τραπέζι

9 τραπέζια: 3 θήκες ανά τραπέζι

11 τραπέζια: 3 θήκες ανά τραπέζι και το παιχνίδι τελειώνει σε 8 ή 9 γύρους

13 και άνω τραπέζια: 2 θήκες ανά τραπέζι

Η κίνηση Μίτσελ με μονά τραπέζια είναι η πιο ξεκούραστη για τον διαιτητή. Όχι εκπλήξεις.

Ζυγός αριθμός τραπεζιών

Skip Μίτσελ

Η κίνηση Skip Μίτσελ για ζυγό αριθμό τραπεζιών είναι επίσης ξεκούραστη για τον διαιτητή, ο οποίος όμως πρέπει να έχει τον νου του ότι στο μέσον της ημερίδας οι Α-Δ πρέπει να προσπεράσουν ένα τραπέζι.

Και πάλι, οι Α-Δ μετακινούνται προς τα πάνω κατά ένα τραπέζι ενώ οι θήκες μετακινούνται προς τα κάτω κατά ένα τραπέζι.

6 τραπέζια: 5 θήκες ανά τραπέζι. Οι Α-Δ προσπερνούν ένα τραπέζι μετά τον 3ο γύρο

8 τραπέζια: 4 θήκες ανά τραπέζι. Οι Α-Δ προσπερνούν ένα τραπέζι μετά τον 4ο γύρο

10 τραπέζια: 3 θήκες ανά τραπέζι. Οι Α-Δ προσπερνούν ένα τραπέζι μετά τον 5ο γύρο

12 τραπέζια: 3 θήκες ανά τραπέζι. Οι Α-Δ προσπερνούν ένα τραπέζι μετά τον 6ο γύρο

14 και άνω τραπέζια: 2 θήκες ανά τραπέζι. Οι Α-Δ προσπερνούν ένα τραπέζι μετά τον μεσαίο γύρο.

19 και άνω τραπέζια: **Χωρίστε τα ζευγάρια σε 2 ή περισσότερους ομίλους, όπως απαιτείται.**

Σε ημερίδα των 8 τραπεζιών με 3 θήκες ανά γύρο, πρέπει οι Α-Δ να προσπεράσουν ένα τραπέζι (συνήθως μετά τον 4ο γύρο) και να παίξουν 7 γύρους με 21 θήκες, εκτός και παίξουν ξανά με τους αρχικούς αντιπάλους τους στο τραπέζι που ξεκίνησαν (εξ ου και η ονομασία “ρεβάνς” της κίνησης). Μια εναλλακτική κίνηση είναι να παίζονται 4 θήκες ανά γύρο και προσπέρασμα μετά τον 4ο γύρο ούτως ώστε να παιχτούν 28 θήκες. Παρόμοια προβλήματα υπάρχουν στις κινήσεις των 6 ή 12 τραπεζιών.

Με 6, 8 ή 12 τραπέζια, έχετε και άλλη επιλογή, εκείνη που θα επιτρέψει σε όλους τους παίκτες να παίξουν όλες τις θήκες και όλα τα άλλα ζεύγη του ίδιου άξονα - μια τέλεια κίνηση. Το τίμημα που πληρώνετε είναι ότι θα πρέπει να έχετε μια μικρή φροντίδα ακόμη. (Η κίνηση των 12 τραπεζιών κάνει το παιχνίδι να τρέξει λίγο πιο αργά, εκτός και αν έχετε δύο γρήγορα ζεύγη B-N ζεύγη στα τραπέζια με ριλέι).

Δύο τραπέζια πάντα μοιράζονται το ίδιο σετ θηκών κατά την διάρκεια του ίδιου γύρου (αυτό είναι το ριλέι). Παράλληλα, θα υπάρχει ένα σετ θηκών που θα κάθεται έξω (σταντ μπάι). Το σταντ μπάι πάντα βρίσκεται αντιδιαμετρικά απέναντι από το ριλέι, χρησιμοποιώντας ένα διάγραμμα-ρολόι.

Το ριλέι και σταντ μπάι Μίτσελ

Αυτή η παραλλαγή χρησιμοποιείται με 6, 8 και 12 τραπέζια μόνο. Είναι μία μέθοδος κατά την οποία όλα τα ζεύγη του ενός άξονα παίζουν εναντίον όλων των ζευγών του άλλου άξονα. Χρησιμοποιείται σχεδόν αποκλειστικά με 8 και 12 τραπέζια Μίτσελ.

Με μία κίνηση 8 τραπεζιών με σταντ μπάι και ριλέι, θα παίξετε 24 θήκες σε 8 γύρους.

1. Να έχετε 2 γειτονικά τραπέζια που θα μοιράζονται τις θήκες = ριλέι
2. Να έχετε ένα σετ θηκών που θα κάθεται μεταξύ 2 τραπεζιών σε κάθε γύρο = σταντ μπάι. Οι θήκες προωθούνται, μέσω του ριλέι σαν να ήταν ένα τραπέζι. Μια γρήγορη μέθοδος ελέγχου είναι να σχεδιάσετε ένα ρολόι. Στη συνέχεια, σχεδιάσετε μια διαγώνια γραμμή. Το ριλέι θα είναι στο ένα άκρο και το σταντ μπάι από το άλλο, αντιδιαμετρικά.

Στην πράξη, θα έχετε αρχίσει να τοποθετείτε τις θήκες και αφού θα έχετε τοποθετήσει τις μισές θήκες, μετά θα εγκαταστήσετε το σταντ μπάι.

Βασικές αρχές του ριλέι και του σταντ μπάι Μίτσελ

1. Οποιαδήποτε γειτονικά τραπέζια μπορεί να κάνουν ριλέι.
2. Τοποθετήστε το ριλέι πρώτα.
3. Το σταντ μπάι είναι σε απόσταση όση το ήμισυ του συνολικού αριθμού θηκών. Ως εκ τούτου υπάρχει ο ίδιος αριθμός θηκών μεταξύ του ριλέι και του σταντ μπάι, όπως υπάρχουν και μεταξύ του σταντ μπάι και του ριλέι. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε δύο γειτονικά τραπέζια για το ριλέι, εφ' όσον το σταντ μπάι είναι ακριβώς στα μισά του δρόμου γύρω από την κίνηση. Και αν η θήκη 1 είναι πάντα στο ριλέι του πρώτου γύρου, η θήκη 13 θα είναι πάντα στο σταντ μπάι κατά την διάρκεια του πρώτου γύρου, εάν σκοπεύετε να παίξετε 24 θήκες στο παιχνίδι.

Προτεινόμενες Σύντομες Κινήσεις

Αποφεύγετε Howell κινήσεις εκτός από τις περιπτώσεις που αναφέρονται παρακάτω. Μία κίνηση Μίτσελ θα πρέπει να χρησιμοποιείται όποτε είναι εφικτό.

Εδώ είναι οι συνιστώμενες κινήσεις:

2½ τραπέζια Αυτό είναι ένας δύσκολος αριθμός. Προσπαθήστε να το αποφύγετε. Μια πιο πρακτική επιλογή είναι 3 τραπέζια Howell με μπάι. Υπάρχουν πέντε γύροι. Είναι συνήθως καλύτερο να χρησιμοποιήσετε τρεις θήκες ανά γύρο επειδή τα Howell γενικά τρέχουν αργά. Το μειονέκτημα όμως είναι ότι τα ζευγάρια που κάθονται έξω θα παίξουν μόνο 12 θήκες. Μπορείτε να ρυθμίσετε την κίνηση με τέσσερις θήκες ανά γύρο, αλλά η πλήρης κίνηση θα είναι 20 θήκες, πιθανόν πάρα πολύ για δύο ώρες παιχνίδι, εκτός εάν οι παίκτες είναι πολύ γρήγοροι. Ωστόσο, μπορείτε να περιορίσετε τον τελευταίο γύρο (σε δύο θήκες, για παράδειγμα), οπότε θα δοθεί βαθμολογία μέσου όρου για τις θήκες που δεν παίχθηκαν. (Εάν χρησιμοποιείτε Perfect Score, για τις θήκες που δεν παίχθηκαν χρησιμοποιείται μία μέθοδος για πιο δίκαιη βαθμολογία).

3 τραπέζια. Howell με πέντε γύρους των 3 θηκών

3 ½ τραπέζια. Άλλη μια αδέξια κίνηση. Ένα Howell των 4 τραπεζιών είναι η καλύτερη κίνηση με 2 (ή 3) θήκες ανά γύρο.

4 τραπέζια. Μία κίνηση Mitchell με ένα ρελέ και σταντ-μπάι και 3 ή 4 θήκες ανά γύρο.

4 ½ τραπέζια. Mitchell με τρεις θήκες ανά γύρο και ένα 22-λεπτο μπάι για τα E-W ζεύγη στο τραπέζι 5 ή πέντε τραπέζια Howell με 2 θήκες ανά γύρο.

5 τραπέζια Mitchell των 5 τραπεζιών με τρεις θήκες ανά γύρο. Αν είναι έμπειροι οι παίκτες, μπορείτε να βάλετε τέσσερις θήκες ανά γύρο και αν θέλετε μπορείτε να περιορίσετε τον τελευταίο γύρο παίζοντας μόνο μία ή δύο θήκες, ενώ σε αυτές που δεν παίχθηκαν θα απονεμίει μέσους όρους (Εάν χρησιμοποιείτε PerfectScore, για τις θήκες που δεν παίχθηκαν χρησιμοποιείται μία μέθοδος για πιο δίκαιη βαθμολογία).

5 ½ τραπέζια. Έξι τραπέζια skip Mitchell με τρεις θήκες ανά γύρο και ένα 22-λεπτό μπάι για τα E-W ζεύγη στον τραπέζι 6 (το E-W ζευγάρι 3 δεν θα έχει μπάι.)

6 τραπέζια Έξι τραπέζια skip Mitchell με 3 θήκες ανά γύρο, 4 ή 5 γύρους. Έξι τραπέζια Mitchell σταντ μπάι και ρελέ, 2 θήκες ανά γύρο.

6 ½ τραπέζια. Mitchell των 7 τραπεζιών με 2 θήκες ανά γύρο.

7 τραπέζια. Mitchell των 7 τραπεζιών με 2 θήκες ανά γύρο.

7 ½ τραπέζια. Mitchell των 8 τραπεζιών με σταντ μπάι και ρελέ και με 2 θήκες ανά γύρο. Δεν υπάρχει κανένα πραγματικό ρελέ, επειδή οι E-W στο τραπέζι 8 θα καθίσει έξω για 15 λεπτά. Τα E-W ζευγάρια θα παίξουν μόνο 14 πίνακες, αλλά αυτό είναι προτιμότερο να έχει ένα 22-λεπτό μπάι.

8 τραπέζια. Mitchell των 8 τραπεζιών με σταντ μπάι και ρελέ, με δύο θήκες ανά γύρο. Ρίχνετε μια ματιά στην μετακίνηση των θηκών οι οποίες βρίσκονται στο σταντ μπάι..

8 ½ τραπέζια. Mitchell των 9 τραπεζιών με δύο θήκες ανά γύρο. E-W ζεύγη στο τραπέζι 9 έχουν ένα 15-λεπτο μπάι. Παίξτε 7 ή 8 γύρους.

ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

Πώς να παίρνετε σωστές αποφάσεις

Κάθε φορά που πλησιάζετε ένα τραπέζι για να πάρετε μια απόφαση, μην ξεχνάτε ότι εκπροσωπείτε το σωματείο-διοργανωτή σας, ενώ παράλληλα παρουσιάζετε τις δικές σας επαγγελματικές ικανότητες και γνώσεις.

Είναι σημαντικό αυτό να γίνει καλά. **Πάρτε μαζί σας ένα Νόμο ΔΚΑΜ** όταν θα πάτε να πάρετε μια απόφαση.

1. Να είστε ενήμεροι για το παιχνίδι σας ανά πάσα στιγμή

Η διαδικασία της απόφασης ξεκινά ακόμη και πριν φτάσετε στο τραπέζι. Να έχετε τον νου σας για το επίπεδο θορύβου που υπάρχει εκείνη τη στιγμή τόσο στο τραπέζι όσο και σε ολόκληρη την αίθουσα. Πολλές φορές μπορεί να αντιληφθείτε την ανάπτυξη μιας τεταμένης κατάστασης ενώ είσαστε στο διάδρομο ή και στην περιοχή σας γενικότερα (π.χ. στο γραφείο σας), ακόμη και πριν να κληθείτε. Αν είσατε πάνω από αυτές τις καταστάσεις και κρατήσετε το παιχνίδι πιο ήσυχο και λιγότερο τεταμένη την ατμόσφαιρα, τότε η διαδικασία προχωράει πολύ πιο εύκολα. Να έχετε υπόψη ότι ο καθένας θα έχει μια καλύτερη στιγμή. **Μην** αφήνετε τον εαυτό σας να εμπλέκεται μιλώντας με παίκτες ή/και με φίλους, γιατί θα κληθείτε δύο ή τρεις φορές πριν ένα τραπέζι παικτών μπορέσει να προκαλέσει την προσοχή σας. Αν επιτρέψετε να συμβεί αυτό, οι παίκτες θα έχουν εκνευριστεί με σας πριν φτάσετε ακόμα. Όσο πιο γρήγορα φτάσετε στο τραπέζι, τόσο πιο δύσκολα θα αναπτυχθεί μια εκρηκτική κατάσταση.

2. Εντοπίστε την κλήση του διαιτητή και γνωστοποιείστε στους παίκτες ότι καταφθάνετε.

Κάθε φορά που ακούτε μια κλήση, να εντοπίζετε την περιοχή και να αφήνετε τους παίκτες να γνωρίζουν ότι είσαστε στο δρόμο είτε με μια κίνηση του χεριού είτε με ένα νεύμα είτε λέγοντας "έρχομαι". Αυτό θα αποτρέψει πολλαπλές κλήσεις, με επακόλουθο εκνευρισμό και θόρυβο. Εάν δεν μπορείτε να εντοπίσετε την κλήση, να ζητήσετε από την αίθουσα να σας πει "Ποιος με κάλεσε;". Όποιος σηκώσει το χέρι του, σημαίνει ότι αυτός κάλεσε. Στη συνέχεια, προχωρήστε προς στο τραπέζι.

3. Πλησιάστε το τραπέζι όσο πιο ομαλά μπορείτε.

Μην τρέχετε, αλλά πλησιάστε εκεί όσο το δυνατόν γρηγορότερα, **χωρίς να διαταραχθεί το υπόλοιπο της αίθουσας**. Αυτό μπορεί να απαιτήσει τη χρήση παρακάμψεων με φαρδείς διαδρόμους. Ένα κατά λάθος σκούνημά σας στην πλάτη των άλλων παικτών (ή γενικότερα μια ενόχληση), θα διαταράξει το παιχνίδι τους και θα τους ενοχλήσει άσκοπα.

4. Πλησιάστε το τραπέζι σε ένα φιλικό τρόπο, με μια εύθυμη έκφραση.

Όταν φτάσετε στο τραπέζι, να θέσετε το ερώτημα, "Πώς μπορώ να βοηθήσω;" Θυμηθείτε ότι οι παίκτες είναι ήδη κάπως αναστατωμένοι από τις παρατυπίες και είναι πιθανώς σε θέση άμυνας. Οτιδήποτε μπορείτε να κάνετε για να διευκολυνθεί η κατάσταση, θα είναι προς όφελος όλων. Θα είσατε σε θέση να σκεφτείτε και να κατανοήσετε πιο γρήγορα. Αλλά και οι παίκτες θα είναι σε θέση να εξηγήσουν ή και να ακούσουν πιο προσεκτικά, όσο η ένταση μειώνεται.

5. Καθορίστε το πρόβλημα - οι αγορές, το παίξιμο, η συμπεριφορά.

Προσπάθεια για να καθοριστεί η γενική περιοχή του προβλήματος (οι αγορές, το παιχνίδι, η συμπεριφορά). Θυμηθείτε ότι οι παίκτες πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο ανοιχτοί σε πληροφορίες που προσπαθούν να σας δώσουν.

6. Παραμείνετε σε έλεγχο της κατάστασης ανά πάσα στιγμή.

Όταν οι παίκτες βλέπουν ότι είστε έτοιμοι να ακούσετε, πιθανότατα θα αρχίσουν να μιλάνε όλοι ταυτόχρονα. Είναι επιτακτική ανάγκη ότι **μόνο ένα άτομο μπορεί να μιλάει κάθε φορά**. Μερικές φορές θα πρέπει να απαιτήσει σιωπή για λίγο, ώστε οι παίκτες να μπορέσουν να καλμάρουν. Επιλέξτε έναν παίκτη να μιλήσει, και αν κάποιος διακόψει, απευθυνθείτε σε όλους, π.χ. ως εξής: Πείτε κάτι σαν *"ένας-ένας παρακαλώ. Θα ακούσω όλους σας, με τη σειρά σας, αλλά μόνο μία φορά τον καθένα. Παρακαλώ (αναφέρετε έναν παίκτη, κατά προτίμηση το ένα που σας κάλεσε) θα μου πείτε για την κατάσταση;"* "Ποιο είναι το πρόβλημα που εξετάζουμε;" Εάν μπορείτε να πάρετε μια κοινή δήλωση από τους παίκτες σε απάντηση στο ερώτημα αυτό, ή ακόμα και μια λέξη "κλειδί", θα είστε σε θέση να έχετε μια πολύ καλύτερη γνώση προκειμένου να συντομευθεί σημαντικά ο χρόνος για την απόφασή σας.

7. Επιβεβαιώστε με τους παίκτες την κατανόηση του προβλήματος.

Ακούστε τα πραγματικά περιστατικά που σχετίζονται με τον κάθε παίκτη, έναν κάθε φορά. Με την ολοκλήρωση των δηλώσεών τους, επιβεβαιώστε με τους παίκτες στο τραπέζι ότι πράγματι αυτό είναι ό, τι συνέβη, επαναλαμβάνοντας στους παίκτες τα γεγονότα διαδοχικά και λογικά. Μην προσπαθήσετε να βγάλετε μια απόφαση μέχρι να είσατε σε θέση να το κάνετε αυτό. Εάν δεν είστε προσεκτικοί, μπορεί κάλλιστα να βρείτε τον εαυτό σας να παραθέτει Νόμους και ποινές που πραγματικά δεν ισχύουν.

8. Αναφέρετε τον Νόμο (κατά προτίμηση με ανάγνωση) και δείτε ότι εφαρμόζεται σωστά.

Εάν είστε σε θέση να εξακριβώσετε τα πραγματικά περιστατικά, πλήρως, με τις συμφωνίες ή διαφωνίες σχετικά με τα γεγονότα από όλους τους ενδιαφερομένους, παραθέστε τον Νόμο που ισχύει για την περίπτωση, δείτε τις διαθέσιμες

επιλογές και τις κυρώσεις που ισχύουν, και σταθείτε να διαπιστώσετε ποιες από αυτές θα επιλέξετε για να επιβληθούν οι κυρώσεις.

9. Ενημερώστε τους παίκτες όταν πρόκειται για θέμα κρίσης και εξηγήστε την διαδικασία.

Αν είναι μια περίπτωση κρίσεως, ο διαιτητής δεν πρέπει ποτέ να παίρνει μια απόφαση ή να κάνει μια ρύθμιση αμέσως. Σε τέτοιες περιπτώσεις, διατάζει, *"Θα εξετάσω το πρόβλημα πληρέστερα. Το αποτέλεσμα στέκει ΩΣ ΕΧΕΙ για την ώρα. Θα σας ενημερώσω όλους για την απόφασή μου αργότερα. Εν τω μεταξύ, παρακαλώ συνεχίστε"*. Μετά την εξέταση, θα πρέπει να επιστρέψετε και να ενημερώσετε και τα δύο μέρη για την απόφασή σας.

10. Απομακρυνθείτε από την περιοχή το συντομότερο δυνατό.

Αφού βγάλετε την απόφασή σας, μην παραμένετε εκεί γύρω ώστε να αρχίσει περαιτέρω συζήτηση. Αν έχετε μια περίπτωση κρίσεως, αναλύστε την διανομή, ελέγξτε τα άλλα αποτελέσματα της διανομής και, ει δυνατόν, πάρτε μια γνώμη από κατάλληλους παίκτες (παίκτες του ίδιου διαμετρήματος που δεν παίζουν ή έχουν παίξει την διανομή ήδη) ή άλλων διαιτητών πριν από τη λήψη μιας απόφασης.

11. Ενημερώστε τους παίκτες για το δικαίωμά τους να ασκήσουν έφεση κατά της αποφάσεως κρίσεως.

Για μια απόφαση σχετικά με μια απόφαση κρίσεως μπορεί να ασκηθεί γραπτή έφεση. Οι παίκτες θα πρέπει να ενημερώνονται σχετικά. Εάν ο διοργανωτής (π.χ. Σωματεία, EOM) δεν παρέχει επιτροπή εφέσεων, οι διαιτητές θα πρέπει να προωθήσουν την έφεση στην EOM η οποία διαθέτει Μόνιμη Επιτροπή Εφέσεων (ΜΕΕ). Για το εύλογο της εφέσεως, οι εφεσιβάλλοντες πρέπει να καταβάλουν παράβολο το οποίο ορίζει η EOM.

12. Να είστε σε θέση να παίρνετε γρήγορα τις αποφάσεις βιβλίου.

Για να είστε σε θέση να παίρνετε έγκαιρα αποφάσεις, θα πρέπει να ξέρετε πού μέσα στους Νόμους καλύπτονται οι διάφορες περιπτώσεις. Στον ελεύθερο χρόνο σας στο σπίτι, να ξεφυλλίζετε το βιβλίο των Νόμων (ΔΚΑΜ) ή το βιβλίο "Διαιτησιακές Αποφάσεις" (δεν έχει μεταφραστεί ακόμα), σταματώντας τυχαία σε διάφορους Νόμους και τις θέσεις τους στο βιβλίο - μπροστά, μέση, πίσω. Να είστε βέβαιοι ότι έχετε διαβάσει και είστε εξοικειωμένοι με τους νόμους 72-76 (συμπεριφορά), Νόμοι 81-91 (διαιτητής τουρνουά) και Νόμοι 92 και 93 (Εφέσεων). Ευρητηρίαση του βιβλίου ΔΚΑΜ (Νόμοι) ή του βιβλίου "Διαιτησιακές Αποφάσεις" είναι μία από τις πιο πολύτιμες ασκήσεις που ένας νέος διαιτητής μπορεί να εκτελέσει.

Ο Διαιτητής Βγάζει Λανθασμένη Απόφαση

Οι διαιτητές περιστασιακά σφάλουν είτε στην ουσία μια απόφασης είτε στην παρουσίασή της. Όταν πρόκειται για σφάλμα ουσίας, ο διαιτητής θα πρέπει να προσδιορίσει αν ένα διαφορετικό αποτέλεσμα θα είχε παραχθεί με μια σωστή απόφαση, και, αν ναι, να καταλογίσει αυτό το αποτέλεσμα, μαζί με μια πλήρη εξήγηση για τους διαγωνιζόμενους που εμπλέκονται. Ατυχώς, το θέμα σπάνια θα είναι τόσο σαφές ώστε να επιτρέπει μια τέτοια εκτίμηση. (Μια στάση *mea culpa*, είναι δικό μου λάθος, θα βοηθήσει συχνά τον διαιτητή να κάνει μια αλλαγμένη απόφαση αποδεκτή). Όταν δεν είναι πολύ πιθανό το νέο αποτέλεσμα να είναι προφανές, μια διπλή βαθμολογία (αμφίδρομη average+) είναι κατάλληλη. Η αποφυγή της εφέσεως δεν πρέπει ποτέ να χρησιμοποιείται από τον διαιτητή ως λόγο για την απονομή αυτών των σκορ. Όλα αυτά βέβαια, είναι με την επιφύλαξη επανεξέτασης της περιπτώσεως από την Επιτροπή Εφέσεων.

Λάθη στην παρουσίαση είναι πιο δύσκολο να επιλυθούν. Μπορεί να είναι προφανές για τους διαιτητές ότι ακόμα κι αν πιστεύουν ότι η παρουσίαση ήταν επαρκής, ένας αγωνιζόμενος μπορεί να μην έχει κατανοήσει την περίπτωση. Σε τέτοιες περιπτώσεις, θα πρέπει οι διαιτητές να επανεξετάσουν τις δικές τους διαδικασίες. Ο διαιτητής θα πρέπει να προστατεύει ένα συμμετέχοντα ο οποίος έχει τρωθεί από το σφάλμα. Πάντως, δεν φαίνεται να υπάρχουν στάνταρ διαδικασίες σε τέτοιες περιπτώσεις.

Οι διαιτητές όλων των επιπέδων θα πρέπει να είναι πρόθυμοι να παραδεχτούν ένα λάθος τους. Οι παίκτες θα είναι πιο πρόθυμοι να δεχτούν αποφάσεις αυτές, όταν είναι γνωστό ότι δεν είναι δογματικοί για την υπεράσπιση μιας θέσης. Οι διαιτητές πρέπει να είναι πάντα πρόθυμοι να παραδεχτούν την πιθανότητα λάθους ακόμα κι αν αισθάνονται σίγουροι για την απόφαση.

ΣΥΝΗΘΕΙΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

Αθέμιτες Πληροφορίες - Νόμος 16

Ορισμός: Όταν ένας παίκτης κάνει εξωγενείς πληροφορίες διαθέσιμες στον συμπαίκτη του μέσω κάποιας επιτήδευσης, όπως παρατήρηση, ένα ερώτημα, μια απάντηση σε μια ερώτηση, ένα καταφανή δισταγμό, ασυνήθιστη ταχύτητα, ιδιαίτερη έμφαση, ήχο, κίνηση ή οποιαδήποτε άλλη ενέργεια που προτείνει μία δήλωση, επίθεση ή σχέδιο παιχνιδιού, ο συμπαίκτης δεν μπορεί να επιλέξει μεταξύ των λογικών εναλλακτικών ενεργειών κάποια που θα μπορούσε να υποδειχθεί αδιαμφισβήτητα μεταξύ άλλων εξωγενών πληροφοριών.

Βήματα για την αντιμετώπιση αθέμιτης πληροφορίας

1. Ήταν διαθέσιμη μια αθέμιτη πληροφορία; Ήταν η κουβέντα εκεί; Αν ναι, προχωρήστε.
2. Ήταν οι αντίπαλοι σε μειονεκτική θέση; Αν ναι, προχωρήστε.
3. Υπήρχαν λογικές εναλλακτικές λύσεις για την δήλωση που έχει επιλεγεί από τον συμπαίκτη; Μια λογική εναλλακτική λύση ορίζεται ως μια δήλωση που θα μπορούσε να εξεταστεί σοβαρά από τουλάχιστον μια σημαντική μειοψηφία ισοδύναμων παικτών, ενεργώντας βάσει όλων των πληροφοριών που νόμιμα (και πιθανώς προφανώς για αυτόν τον παίκτη) που διατίθενται. Αν ναι, προχωρήστε.
4. Θα μπορούσε η εξωγενής πληροφορία να δείχνει αδιαμφισβήτητα την δήλωση που έχει επιλέξει πάνω από μία (πιθανώς λιγότερο επιτυχή) λογική εναλλακτική λύση; Είναι προφανές; Είναι εύκολα κατανοητό; Αν ναι, προχωρήστε.
5. Καταλογίστε μια επανορθωτική βαθμολογία. Υπολογίστε το πιο πιθανό αποτέλεσμα που θα είχε πραγματοποιηθεί εάν η ανωμαλία δεν είχε συμβεί και βάλτε αυτό το σκορ. Μόνο όταν δεν μπορείτε να αποφασίσετε ποιο είναι το πιθανό αποτέλεσμα θα απονέμετε AVG, AVG-, AVG+.

Η Ρενόνς

Έρευνες σχετικά με μια ρενόνς - Νόμος 61

Ορισμός ρενόνς: Είναι η άρνηση να ακολουθήσει κάποιος στο χρώμα σύμφωνα με το Νόμο 44 ή η άρνηση να επιτεθεί ή να παίξει, όταν είναι σε θέση, ένα χαρτί ή ένα χρώμα που απαιτείται από το Νόμο ή προσδιορίζεται από έναν αντίπαλο κατά την άσκηση μιας επιλογής σε διόρθωση της παρατυπίας, αποτελεί ρενόνς.

Δικαίωμα να ρωτήσετε σχετικά με μια πιθανή ανάκληση:

1. Ο μορ μπορεί να ρωτήσει τον εκτελεστή.

2. Ο εκτελεστής μπορεί να ρωτήσει τους αμυνόμενους.
3. Οι αμυνόμενοι μπορεί να ρωτήσουν ο ένας τον άλλο και τον εκτελεστή.
4. Ο μορ δεν μπορεί να ρωτήσει τους αμυνόμενους.

Διόρθωση της Ρενόνς - Νόμος 62

Ένας παίκτης πρέπει να διορθώσει την ρενόνς του, αν την αντιληφθεί πριν αυτή οριστικοποιηθεί.

Η ρενόνς αυτή διορθώνεται όταν ο παραβάτης αποσύρει το χαρτί που έπαιξε στην ρενόνς και την αντικαθιστά με άλλο νόμιμο χαρτί.

1. Εάν το χαρτί αποσύρθηκε από το χέρι αμυνόμενου, τότε γίνεται ένα μεγάλο τιμωρημένο χαρτί (Βλ. Ν. 50.)
2. Εάν το χαρτί αποσύρθηκε από το χέρι του εκτελεστή ή του μορ τότε θα αντικατασταθεί χωρίς καμία ποινή.

Μεταγενέστερα χαρτιά που παίχτηκαν μετά από μια ρενόνς μπορεί να ανακληθούν:

1. Από ένα μέλος της μη παραβατικής πλευράς χωρίς ποινή εφόσον το χαρτί παίχτηκε πριν επιστηθεί η προσοχή στη ρενονς.
2. Από τον συμπαίκτη του παίκτη που έκανε ρενόνς αν ο δεξιά του αντίπαλος του αποσύρει το χαρτί που έπαιξε μετά την ρενόνς.
Αυτή η απόσυρση χαρτιού γίνεται μεγάλο τιμωρημένο χαρτί, εάν ο παίκτης είναι ένας αμυνόμενος.

Ρενόνς στην 12η μπάζα

1. Η ρενόνς πρέπει να διορθωθεί αν ανακαλυφθεί πριν όλα και τα τέσσερα χέρια επιστραφούν στην θήκη.
2. Εάν ένας αμυνόμενος κάνει ρενόνς στην 12η μπάζα πριν παίξει ο συμπαίκτης του, και εάν ο συμπαίκτης του αμυνόμενου έχει χαρτιά σε δύο χρώματα, ο συμπαίκτης του αμυνόμενου δεν πρέπει να επιλέξει το παιχνίδι που θα μπορούσε ενδεχομένως να έχει υποδειχθεί βλέποντας το χαρτί της ρενόνς.

Οριστικοποίηση της Ρενόνς - Νόμος 63

Μια ρενόνς οριστικοποιείται όταν ο αμυνόμενος ή ο συμπαίκτης του:

1. Επιτεθεί ή παίξει στην επόμενη μπάζα.
2. Ονομάζει ή υποδηλώνει ένα χαρτί που θα παίξει στην επόμενη μπάζα.
3. Κάνει ή συμφωνεί με την απαίτηση ή παραχώρηση μπαζών προφορικά ή επιδεικνύοντας το χέρι του ή με οποιονδήποτε άλλο τρόπο.

Η ρενόνς, μετά την οριστικοποίησή της, δεν μπορεί να διορθωθεί και η μπάζα παραμένει όπως παίχτηκε (εκτός και αν συνέβη στην 12η μπάζα και ανακαλύ-

φθηκε πριν όλα και τα 4 χέρια επέστρεψαν στη θήκη (Βλ. 64 του Ν. για την ευθύνη του διαιτητή για την **αποκατάσταση της ισότητας**).

Διαδικασία μετά την οριστικοποίηση της ρενόνς - Νόμος 64

Δέντρο απόφασης για την ποινή της ρενόνς:

Πόσες μπάζες κερδήθηκαν από την παραβατική πλευρά αρχίζοντας με τη μπάζα κατά την οποία συνέβη η ρενόνς μέχρι το τέλος του χεριού;

Μηδέν: δεν υπάρχει επανόρθωση αν ο υπαίτιος άξονας δεν πάρει μπάζα μέχρι το τέλος του παιχνιδιού

Μία: Μία μπάζα μεταφέρεται στον αναίτιο άξονα

Δύο και άνω: Δύο μπάζες μεταφέρονται στον αναίτιο άξονα μόνο εάν ο υπαίτιος παίκτης κερδίσει τη μπάζα της ρενόνς με ένα ατού(τσακίσει). Αλλιώς η τιμωρία είναι μία μπάζα.

Θυμηθείτε ότι εδώ, ο κύριος στόχος του διαιτητή, είναι η αποκατάσταση της ζημιάς που προκλήθηκε εάν δεν είχε συμβεί η ρενόνς. Ο διαιτητής πάντως διατηρεί το δικαίωμα να απονεμίσει μια επανορθωτική βαθμολογία (Νόμος 64C).

Έξοδος εκτός σειράς

Έξοδος εκτός σειράς αποδεκτή - Νόμος 53

Οποιαδήποτε έξοδος εκτός σειράς μπορεί να θεωρηθεί ως μια σωστή έξοδος:

1. Αν ο εκτελεστής ή οποιοσδήποτε αμυντικός, ανάλογα με την περίπτωση, μπορεί να την αποδεχτεί κάνοντας μια δήλωση για το σκοπό αυτό.

Αν δεν γίνει αποδεκτή, ο διαιτητής θα απαιτήσει ότι ο η έξοδος να γίνει από το σωστό χέρι.

Σημείωση: Βλέπε Νόμο 56 για τις επιλογές του εκτελεστή, αν η έξοδος είναι κατάλληλη για να γίνει από τον συμπαίκτη του παίκτη ο οποίος βγήκε εκτός σειράς.

2. Αν ο επόμενος στη σειρά παίκτης παίξει στην παράτυπη έξοδο.

Ανοιχτή αντάμ εκτός σειράς - Νόμος 54

Η απόφαση του διαιτητή θα πρέπει να αρχίσει με την ανακοίνωση στον εκτελεστή:

Έχετε πέντε επιλογές. Αυτά είναι:

1. Μπορείτε να δεχθείτε την αντάμ από λάθος χέρι και να δείτε τον μορ πριν να παίξετε στη σωστή σειρά από το δικό σας χέρι.

2. Μπορείτε να δεχθείτε την αντάμ και να γίνετε εσείς ο μόρ.

Σημειώστε ότι εάν ένα ή περισσότερα χαρτιά είναι τιμωρημένα ενώ απλώνει το χέρι του για να γίνει μορ, η αντάμ είναι αποδεκτή και ο εκτελεστής γίνεται μορ.

3. Μπορεί να απαιτήσετε την αντάμ (μόνο μία φορά από τόν σωστό ανταμάρωντα) στο χρώμα που ανταμάρισε αντικανονικά, και το τιμωρημένο χαρτί επιστρέφεται στο χέρι του παραβάτη.
4. Μπορείτε να απαγορεύσετε την αντάμ (από τον σωστό ανταμάρωντα για όσο χρονικό διάστημα κατέχει την επίθεση) στο χρώμα που ανταμάρισε σωστά, και το τιμωρημένο χαρτί επιστρέφει στο χέρι του υπαίτιου.
5. Μπορείτε να αφήσετε το αντικανονικό χαρτί που βγήκε στο τραπέζι για να παραμείνει ως τιμωρημένο χαρτί. Ο ανταμάρων μπορεί να ανταμάρει όπως ο ίδιος επιλέξει. Εάν η σωστή αντάμ διατηρεί ή ανακτά την έξοδο και ο συμπαίκτης του εξακολουθεί να έχει το τιμωρημένο χαρτί, κάθε φορά πριν βγει ο αμυντικός, ο ανταμάρων έχει την επιλογή της άσκησης της επιλογής 3, της επιλογής 4 ή της επιλογής 5.

Όταν ο εκτελεστής δεν αποδέχεται την αντάμ εκτός σειράς, το χαρτί γίνεται τιμωρημένο χαρτί. (Βλ. Νόμο 50.)

Σημείωση: Ένας παίκτης μπορεί να αποσύρει την αντάμ εκτός σειράς, αν ο ανταμάρων εσφαλμένα πληροφορήθηκε από έναν αντίπαλο ότι ήταν η σειρά του να ανταμάρει (Βλέπε 47E Νόμο).

Ο εκτελεστής βγαίνει εκτός σειράς – Νόμος 55

Ο Νόμος λέει ότι οποιοσδήποτε αντίπαλος μπορεί να δεχθεί ή να επιβάλει ανάκληση μιας εξόδου εκτός σειράς από τον εκτελεστή.

(Σημείωση: Εάν μία έξοδος εκτός σειράς οφειλόταν σε παραπληροφόρηση από έναν αντίπαλο, δείτε 47E Νόμο) Οι Νόμοι δεν αναφέρουν συγκεκριμένα πώς αυτό θα πρέπει να αντιμετωπιστεί. Η σωστή μέθοδος για να υπερασπιστούν καλύτερα τα δικαιώματά τους οι αμυνόμενοι, έχει ως εξής:

1. Ο διαιτητής θα πρέπει να συμβουλευσει τους αμυνόμενους ότι οποιοσδήποτε από αυτούς μπορεί να αποδεχτεί ή να απορρίψει την έξοδο. Δεν επιτρέπεται όμως να διαβουλευόνται και ο πρώτος που θα μιλήσει, θα μιλήσει για το ζευγάρι του.
2. Ο διαιτητής θα πρέπει να εξηγήσει ότι αν ένας αμυνόμενος επιλέγει να απορρίψει την έξοδο, ο εκτελεστής πρέπει να βγει από το σωστό χέρι, αλλά **δεν απαιτείται να βγει το ίδιο χρώμα**. Το χαρτί που λανθασμένα βγήκε πρέπει να επανέλθει στο σωστό χέρι χωρίς περαιτέρω ποινή και ο εκτελεστής θα κάνει ένα νόμιμο παίξιμο από το σωστό χέρι.
3. Αν κανείς δεν έχει ακόμη μιλήσει ακόμα, ο διαιτητής θα πρέπει να πει, "Αν κάποιος από εσάς ενδιαφέρεται να δεχθεί την έξοδο, ο εκτελεστής θα πρέπει να βγει από τη σωστό χέρι", παύση για μια στιγμή, και στη συνέχεια να κατευθύνει τον εκτελεστή. Εάν ένας αμυντικός ζητήσει λίγο περισσότερο χρόνο για να σκεφτεί την απόφασή του, ο διαιτητής θα πρέπει να ικανοποιήσει το αίτημά του.

Σημείωση: Εάν συμβεί ταυτόχρονη αποδοχή ή απόρριψη, ο διαιτητής θα πρέπει να δώσει προτεραιότητα στις επιθυμίες του αμυντικού επόμενου για να παίξει μετά την παράτυπη έξοδο. Σε περίπτωση που ένας παίκτης υιοθετήσει μια γραμμή παιχνιδιού που θα μπορούσε να έχει βασιστεί στις πληροφορίες που προκύπτουν από τη δική του παράβαση, ο διαιτητής θα πρέπει να προειδοποιήσει τους παίκτες ότι μπορεί να καταλογιστεί μια επανορθωτική βαθμολογία.

Ο αμυνόμενος βγαίνει εκτός σειράς - Νόμος 56

Οι επιλογές του εκτελεστή, όταν ένας αμυντικός βγαίνει εκτός σειράς:

1. Ο εκτελεστής μπορεί να επιλέξει να αποδεχθεί την έξοδο εκτός σειράς. (Βλ. Νόμο 53.)
2. Ο εκτελεστής μπορεί να απαιτήσει από τον αμυντικό να ανακαλέσει την έξοδο εκτός σειράς. Το χαρτί που βγήκε παράνομα, γίνεται ένα μεγάλο τιμωρημένο χαρτί. (Βλ. Νόμο 50.)

Πρόωρη έξοδος ή παίξιμο από αμυνόμενο - Νόμος 57

Επιλογές του εκτελεστή: Όταν ένας αμυνόμενος βγει στην επόμενη μπάζα πριν ο συμπαίκτης του έχει παίξει στην τρέχουσα μπάζα ή έχει παίξει εκτός σειράς πριν παίξει ο συμπαίκτης του, το χαρτί που παίχτηκε γίνεται μεγάλο τιμωρημένο χαρτί.

Ο εκτελεστής έχει τρεις επιλογές:

1. Ο εκτελεστής μπορεί να απαιτήσει από τον συμπαίκτη του υπαίτιου να παίξει το υψηλότερο χαρτί που κατέχει στο χρώμα που βγήκε.
2. Ο εκτελεστής μπορεί να απαιτήσει από τον συμπαίκτη του υπαίτιου να παίξει το χαμηλότερο χαρτί που κατέχει στο χρώμα που βγήκε.
3. Ο εκτελεστής μπορεί να απαγορεύσει από τον συμπαίκτη του υπαίτιου να παίξει ένα χαρτί από ένα συγκεκριμένο χρώμα που ορίζει ο εκτελεστής.

Σημείωση: Όταν ο συμπαίκτης του υπαίτιου δεν είναι σε θέση να συμμορφωθεί με την επιλογή του εκτελεστή, μπορεί να παίξει οποιοδήποτε νόμιμο χαρτί.

Όταν ένας αμυντικός παίζει πριν από τον συμπαίκτη του, δεν υπάρχει ποινή:

1. Αν ο εκτελεστής έχει παίξει και από τα δύο χέρια.
2. Αν μορ έχει παίξει ένα χαρτί με δική του πρωτοβουλία ή έχει υποδείξει παράνομα να παίξει.

Σημείωση: Ένα σόλο στον μορ ή ένα χαρτί από μια ομάδα του ίδιου χρώματος που είναι ίσης αξίας σε βαθμό, δεν θεωρείται ότι είναι αυτόματα παιγμένο.

Ανεπαρκής Αγορά - Νόμος 27

Μόλις φτάσετε στο τραπέζι:

Εξετάστε τις αγορές.

1. Βεβαιωθείτε ότι στην πραγματικότητα υπήρξε ανεπαρκής αγορά.
2. Ελέγξτε αν ο αντίπαλος του αγοραστή στη συνέχεια έκανε δήλωση, αποδεχόμενος έτσι την ανεπαρκή αγορά.
3. Μάθετε αν ο αγοραστής προσπάθησε να διορθώσει την αγορά του πριν από την άφιξή σας.
4. Ήταν η ανεπαρκής αγορά ένα μηχανικό λάθος και όχι εσκεμμένη αγορά;
5. Αν υποψιάζεστε ότι η ανεπαρκής αγορά μπορεί να ήταν συμβατική μεταφέρετε τον παίκτη μακριά από το τραπέζι για να μάθετε.
6. Καθορίστε την αρχική πρόθεση του παραβάτη παίκτη κατά τη στιγμή της παράβασης και διερευνήστε τις μεθόδους του ζευγαριού.

Σημείωση: Ειδικά όταν είναι σε χρήση κουτιά αγορών (bid box), ο διαιτητής πρέπει να εξακριβώσει, **μακριά από το τραπέζι**, αν η δήλωση ήταν ακούσια (δηλ., που οφείλεται σε μηχανικό σφάλμα). Πολλές φορές ένας παίκτης μπορεί να ντραπεί να εξιστορήσει κάποιο γεγονός στον διαιτητή μπροστά σε άλλους παίκτες. Επιπλέον, κατά την διερεύνηση στο τραπέζι, ο διαιτητής μπορεί να προκαλέσει μετάδοση αθέμιτων πληροφοριών.

Η ανεπαρκής αγορά είναι **αυτομάτως αποδεκτή** αν ο αριστερά αντίπαλος κάνει δήλωση. Οι δηλώσεις συνεχίζονται σαν να μην είχε υπάρξει καμία παρατυπία.

Αν ο αριστερά αντίπαλος επισημαίνει απλώς ότι η αγορά είναι ανεπαρκής, ο αριστερά αντίπαλος δεν υποδηλώνει ή υπονοεί ότι αποδέχεται την ανεπαρκή αγορά. Ο διαιτητής θα πρέπει να δώσει στον αριστερά αντίπαλο τη δυνατότητα να αποδεχθεί την ανεπαρκή αγορά αφού εξηγήσει όλες τις επιλογές και τις κυρώσεις που μπορεί να ισχύουν. (Οι αγορές συνεχίζονται κανονικά και αυτό μπορεί να ακούγεται λίγο παράξενο – αλλά είναι εντάξει.)

Εάν η ανεπαρκής αγορά δεν γίνει αποδεκτή, θα πρέπει να διορθωθεί είτε με επαρκή αγορά ή με ένα πάσο. "Κοντρ" και "Ρεκόντρ" δεν είναι επιλογές.

1. Εάν η ανεπαρκής αγορά ή η διορθωμένη αγορά θεωρηθεί από τον διαιτητή ότι είναι συμβατική, ο διαιτητής πρέπει να αποφασίσει αν η δεύτερη δήλωση μεταφέρει την ίδια ή περισσότερο ακριβή έννοια όπως η πρώτη. Αν ναι, οι αγορές συνεχίζονται σαν η παρατυπία να μην είχε συμβεί. Αν όχι, ο παίκτης θα πρέπει να πει ότι, εάν ο αντίπαλός του δεχτεί την ανεπαρκή αγορά του, ο ίδιος δεν μπορεί να κοντράρει σε αυτόν τον γύρο (αλλά μπορεί σε επόμενους γύρους) και ο συμπαίκτης του θα πασάρει για το υπόλοιπο των δηλώσεων.
2. Εάν η ανεπαρκής αγορά δεν είναι συμβατική και διορθωθεί με τη χαμηλότερη επαρκή αγορά στο ίδιο χρώμα ή ΧΑ, είναι σαν να μην είχε συμβεί η παρατυ-

πία. Ο διαιτητής μπορεί να καταλογίσει επανορθωτική βαθμολογία στην περίπτωση που η ανεπαρκής δήλωση (διορθωμένη με τη χαμηλότερη αγορά σε χρώμα ή ΧΑ) έδωσε πληροφορίες στους παραβάτες, προκαλώντας ζημιά στον αναίτιο άξονα.

3. Εάν η ανεπαρκής αγορά διορθωθεί με οποιαδήποτε άλλη επαρκή αγορά ή πάσο, ο συμπαίκτης του υπαίτιου πρέπει να πασάρει για το υπόλοιπο των αγορών.

Σημείωση: Στο # 1 και # 3 ανωτέρω, ο νόμος 23 μπορεί να εφαρμόζεται όταν ένα εξαναγκασμένο πάσο ζημιώσει τους αναίτιους και οι ποινές εξόδου του Νόμου 26 εφαρμόζονται σε κάθε παράνομα κατονομασμένο χρώμα ή ΧΑ που κατονομάστηκε ή υπονοήθηκε ανά πάσα στιγμή στις αγορές από τον υπαίτιο. Οι διαιτητές θα πρέπει να προειδοποιούν τους παραβάτες ότι ένα κοντρ ή ρε-κόντρ δεν μπορούν να αντικαταστήσουν μια ανεπαρκή αγορά.

Δήλωση εκτός σειράς - Νόμοι 28-32

Σημείωση: Ο διαιτητής θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός για να διαβάσει τον κατάλληλο Νόμο προκειμένου να πάρει απόφαση με βάση τα παρακάτω άρθρα.

Αυτός είναι ένας τομέας όπου είναι ζωτικής σημασίας να κατανοήσετε τη διάκριση μεταξύ Νόμων που χρησιμοποιούν τον σφαιρικό όρο «δήλωση», η οποία μπορεί να αναφέρεται σε κάθε αγορά, κοντρ, ρεκόντρ ή πάσο, και άλλων νόμων που αφορούν ειδικές αγορές, κοντρ, ρεκόντρ ή πάσο.

Δηλώσεις που θεωρείται ότι είναι εντός σειράς - Νόμος 28

Μια δήλωση θεωρείται ότι είναι εντός σειράς:

1. Όταν γίνει από έναν παίκτη πριν ο δεξιά αντίπαλος κάνει δήλωση, εφόσον ο δεξιά αντίπαλος απαιτείται από το νόμο να πασάρει.
2. Όταν γίνει από ένα παίκτη στη σειρά του να κάνει δήλωση, πριν επιβληθεί επανόρθωση για μια δήλωση του αντιπάλου εκτός σειράς. Σε μια τέτοια περίπτωση δεν υπάρχει πλέον καμία ποινή για την δήλωση εκτός σειράς, η οποία ακυρώνεται, και οι αγορές συνεχίζονται σαν να μην είχε υπάρξει καμία παρατυπία. (Νόμος 16C2 ισχύει.).

Ο ρόλος του διαιτητή (βλ. Νόμος 10Γ):

1. Είναι υποχρέωση του διαιτητή, όταν παίρνει μια απόφαση, να ενημερώσει έναν παίκτη για όλες τις επιλογές του.
2. Κάθε φορά που ένας διαιτητής αποφασίζει σε ένα πάσο, αγορά, κοντρ, ρεκόντρ εκτός σειράς, πρέπει να ενημερώσει τον αριστερά αντίπαλο για τις κυρώσεις που ισχύουν για την παράβαση αφού πρώτα τον πληροφορήσει ότι έχει το δικαίωμα να δεχθεί την δήλωση - στην οποία περίπτωση οι αγορές θα

συνεχιστούν χωρίς ποινή. Εάν ο αριστερά αντίπαλος δεν δεχθεί την δήλωση, ο διαιτητής επιβάλλει στη συνέχεια την κατάλληλη ποινή.

Σημείωση: Εάν η εκτός σειράς δήλωση είναι συμβατική, εφαρμόζονται οι Νόμοι 30, 31 και 32 για τα είδη που πραγματικά καθορίστηκαν και όχι αυτά που ονομάστηκαν.

Πάσο εκτός σειράς (δεν έγινε δεκτό) - Νόμος 30

Σε γενικές γραμμές, ένας παίκτης που πασάρει εκτός σειράς, πρέπει να πασάρει στην επόμενη σειρά του να κάνει δήλωση - εκτός εάν το πάσο του ήταν συμβατικό. Εάν ο διαιτητής κρίνει ότι το πάσο είναι συμβατικό, οι ποινές θα είναι οι ίδιες με εκείνες στο νόμο 31, για αγορά εκτός σειράς – ο συμπαίκτης πρέπει να πασάρει για το υπόλοιπο των αγορών και ο Νόμος 26 (έξοδος, ποινές) και ο Νόμος 23 (επιπτώσεις από το αναγκαστικό πάσο) μπορεί να εφαρμοστούν.

Σημείωση: Ένα πάσο **θεωρείται συμβατικό** όταν, με ειδική συμφωνία, υπόσχεται περισσότερο από ένα καθορισμένο ποσό της δύναμης, ή όταν τεχνητά υπόσχεται ή αρνείται αξίες, εκτός από το τελευταίο χρώμα που ονομάστηκε. Δεδομένου ότι το σύστημα “Forcing pass” δεν επιτρέπεται στους Ελληνικούς αγώνες, η κατάσταση αυτή θα συμβεί σπάνια στις αγωνιστικές εκδηλώσεις.

Πριν οποιοσδήποτε παίκτης αγοράσει:	Ο υπαίτιος πρέπει να περάσει πάσο (μια φορά) κατά την επόμενη σειρά του να κάνει δήλωση και ο Νόμος 72B1 μπορεί να εφαρμοστεί αν ο συμπαίκτης ήταν ο μοιράσας.
--	--

Αφού οποιοσδήποτε παίκτης αγοράσει: Στη σειρά του δεξιά αντιπάλου	Ο υπαίτιος πρέπει να περάσει πάσο (μια φορά) κατά την επόμενη σειρά του να κάνει δήλωση.
Στη σειρά του συμπαίκτη	Ο υπαίτιος πρέπει να περνάει πάσο σε όλη την διαδικασία των αγορών και ο συμπαίκτης δεν μπορεί να κοντράρει ή να ρεκοντράρει σε αυτό τον γύρο (πάλι ο Νόμος 72B1 μπορεί να ισχύσει.)
Στη σειρά του αριστερά αντιπάλου	Αντιμετωπίστε το ως αλλαγή δήλωσης. Ισχύει ο Νόμος 25.

Αγορά εκτός σειράς (Δεν έγινε δεκτή) – Νόμος 31

Στη σειρά του δεξιά αντίπαλου	Ο δεξιά αντίπαλος πασάρισε => Ο υπαίτιος πρέπει να επαναλάβει την αγορά εκτός σειράς. Όταν αυτή η αγορά είναι
-------------------------------	---

	νόμιμη, δεν υπάρχει ποινή.
Στη σειρά του δεξιά αντίπαλου	Ο δεξιά αντίπαλος δεν πασάρισε => Εάν ο υπαίτιος επαναλάβει το είδος, ο συμπαίκτης του πρέπει να περάσει πάσο στον επόμενο γύρο. Αν κάνει οποιαδήποτε άλλη νόμιμη δήλωση, ο συμπαίκτης πρέπει να περνάει πάσο για το υπόλοιπο των αγορών και μπορεί να εφαρμοστούν οι κυρώσεις του Νόμου 26.
Στη σειρά του συμπαίκτη ή τού αριστερά αντίπαλου εάν ο υπαίτιος δεν έχει προηγουμένως κάνει δήλωση	Ο συμπαίκτης του υπαίτιου πρέπει να πηγαίνει πάσο μέχρι τέλους των αγορών και οι ποινές εξόδου του Νόμου 26 μπορεί να εφαρμοστούν.
Στη σειρά του συμπαίκτη ή τού αριστερά αντίπαλου, εάν ο υπαίτιος έχει προηγουμένως κάνει δήλωση	Ισχύει ο Νόμος 25 για αλλαγή δήλωσης

Κοντρ ή Ρεκόντρ εκτός σειράς (Δεν έγινε δεκτό) – Νόμος 32

(Βλ. Νόμο 35 για απαράδεκτα κοντρ ή ρεκόντρ που έγιναν δεκτά)

Εάν ο αριστερά αντίπαλος δεν δέχτηκε το κοντρ ή το ρεκόντρ, τότε —

Στη σειρά του συμπαίκτη για δήλωση	Ο συμπαίκτης πρέπει να πασάρει μέχρι τέλους των αγορών και ποινές εξόδου του Νόμου 26B μπορεί να εφαρμοστούν και ο Νόμος 23 μπορεί να εφαρμοστεί εάν ένα εξαναγκασμένο πάσο ζημιώσει τους αναίτιους.
Στη σειρά του δεξιά αντιπάλου	Εάν ο δεξιά αντίπαλος πασάρει , ο υπαίτιος πρέπει να επαναλάβει την εκτός σειράς δήλωση – καμία ποινή
Στη σειρά του δεξιά αντιπάλου	Εάν ο δεξιά αντίπαλος αγοράσει , ο υπαίτιος πρέπει να κάνει οποιαδήποτε νόμιμη δήλωση, ο συμπαίκτης του υπαίτιου πρέπει να πασάρει μέχρι τέλους των αγορών και εφαρμόζεται ο Νόμος 26B

Ταυτόχρονες δηλώσεις - Νόμος 33

Όταν δύο δηλώσεις γίνουν περίπου την ίδια στιγμή, και μία από τις δηλώσεις έγινε από τον παίκτη που έχει σειρά να δηλώσει, η δεύτερη δήλωση θεωρείται

ως μεταγενέστερη.

Εάν η δεύτερη δήλωση ήταν νόμιμη, στέκει.

Εάν η δεύτερη δήλωση ήταν εκτός σειράς ή ανεπαρκής, η δήλωση μπορεί να γίνει δεκτή ως νόμιμη δήλωση από τον αριστερά αντίπαλο του υπαίτιου.

1. Είναι αποδεκτό αυτόματα αν ο δεξιά αντίπαλος κάνει δήλωση.
2. Αν ο δεξιά αντίπαλος δεν επιλέξει να την αποδεχθεί, η δήλωση ακυρώνεται και ο κατάλληλος Νόμος ή / και ποινή εφαρμόζονται.

Διατήρηση του δικαιώματος για δήλωση - Νόμος 34

Μετά από ένα πάσο εκτός σειράς το οποίο έχει γίνει αποδεκτό από ένα πάσο, ο διαιτητής θα πρέπει να αφήνει να συνεχιστούν οι αγορές, βεβαιωνόμενος ότι ο καθένας που προσπεράστηκε έχει μια μεταγενέστερη ευκαιρία για να κάνει δήλωση.

Εάν ένας παίκτης, ο οποίος προσπεράστηκε, δεν έχει την ευκαιρία να κάνει δήλωση, ο διαιτητής θα πρέπει να ακυρώσει όλα τα πάσο που αρχίζουν με το πάσο εκτός σειράς, και να επαναφέρει την αγορά στον παίκτη που έχασε τη σειρά του. Κυρώσεις δεν επιβάλλονται.

Τιμωρημένα χαρτιά

Παιγμένο χαρτί - Νόμος 45

Σημείωση: Αυτή είναι ίσως η πιο συχνή έκδοση της αποφάσεως που ο διαιτητής καλείται να κάνει. Είναι μία από τις πιο δύσκολες αποφάσεις που αποδέχονται οι παίκτες. Το κόστος συνήθως για τον υπαίτιο είναι μία ή δύο μπάζες και αυτό που κάνει τη διαφορά είναι αν το χαρτί που κρίνεται είναι του εκτελεστή ή του αμυνόμενου.

Τις διαφορές μεταξύ των ορισμών του ενός χαρτιού που έπαιξε ένας αμυνόμενος και ενός χαρτιού που έπαιξε ο εκτελεστής, πρέπει να έχουμε κατά νου. Από την έκθεση ενός χαρτιού του εκτελεστή μπορεί να ωφεληθούν μόνο οι αντίπαλοι, και ο διαιτητής πρέπει να ασκεί ελαφρώς μεγαλύτερη επιείκεια, επιτρέποντας ανάκληση του χαρτιού αβέβαιης κατάστασης, όταν είναι από το χέρι του εκτελεστή. Εάν η έκθεση του χαρτιού έχει οδηγήσει οποιαδήποτε αντίδραση από έναν αμυνόμενο που μπορεί να έχει βοηθήσει τον εκτελεστή, ο διαιτητής πρέπει να το λάβει αυτό υπόψη (βλέπε Νόμο 47 F).

Χαρτί του εκτελεστή είναι παιγμένο όταν βρίσκεται όψη προς τα επάνω, αγγίζοντας ή σχεδόν αγγίζει το τραπέζι, ή διατηρείται σε τέτοια θέση που να δείχνει ότι έχει παιχθεί. Είναι αδιάφορο αν ένας ή δύο από τους αμυνόμενους είδαν το χαρτί. Εάν το χαρτί κρατιέται κατά τρόπο που να υποδεικνύει ότι ο εκτελεστής έχει αποφασίσει να παίξει, το χαρτί παίζεται.

Ένας αμυνόμενος έχει παίξει ένα χαρτί όταν βρίσκεται σε μια θέση όπου θα μπορούσε να είναι δυνατό για τον συμπαίκτη του να δει την όψη τους. Ο διαιτητής πρέπει να προσπαθήσει να ανακατασκευάσει την κατάσταση όσο το δυνατόν καλύτερα. Αν είναι πεπεισμένος ότι το χαρτί θα μπορούσε να το είχε δει ένας αμυντικός από τον συμπαίκτη του, θα πρέπει να αποφανθεί ότι το χαρτί είναι παιγμένο (ένα σημαντικό σημείο που πρέπει να θυμάται είναι ότι αν και οι δύο αντίπαλοι είδαν ένα χαρτί, είναι πολύ πιθανό ότι και ο συμπαίκτης μπορούσε να το δει). Δεν έχει σημασία αν ο συμπαίκτης του αμυνόμενου είδε το χαρτί. Το ερώτημα είναι θα μπορούσε να δει την όψη του χαρτιού αν είχε κοιτάξει κατευθείαν σε αυτό; Όπως σε όλες τις αποφάσεις κρίσεως, η απόφαση του διαιτητή υπόκειται σε επανεξέταση.

Ένας παίκτης μπορεί να διορθώσει την δήλωση ενός χαρτιού εάν είναι ακούσια (δηλαδή, ένα ολίσθημα της γλώσσας) και αν δεν υπήρχε παύση για σκέψη δείχνοντας μια επιθυμία να αλλάξει το ονομασμένο χαρτί. Ένας αντίπαλος, όμως, μπορεί να αλλάξει ένα νόμιμο παίξιμο που είχε κάνει στη σειρά του πριν από τη διόρθωση.

Όπως πάντα, ένας αντίπαλος δεν μπορεί να επωφεληθεί από τη γνώση ότι ένας αθώος αντίπαλος κατέχει ένα χαρτί, εκτός αν αυτή η γνώση είναι διαθέσιμες με άλλο τρόπο.

Όταν ο μορ παίζει λάθος χαρτί, ένα χαρτί που δεν κατονομάζεται από τον εκτελεστή, η μπάζα θα πρέπει να διορθωθεί εφ' όσον εφιστάται η προσοχή στο λάθος πριν και οι δύο πλευρές έχουν παίξει στην επόμενη μπάζα.

Ένας αντίπαλος, όμως, μπορεί να αλλάξει το κανονικό του παίξιμο που έγινε εντός σειράς πριν από τη διόρθωση.

Ένα πέμπτο ανοικτό χαρτί που παίχτηκε σε μια μπάζα γίνεται ένα τιμωρημένο χαρτί (εάν παίζεται από έναν αμυντικό) με την επιφύλαξη του νόμου 50, εκτός αν ο διαιτητής κρίνει ότι βγήκε. Οι νόμοι: Νόμος 53, έξοδος εκτός σειράς δεκτή, Νόμος 55 έξοδος εκτός σειράς του εκτελεστή, ή ο Νόμος 56 έξοδος εκτός σειράς του αμυνομένου, μπορεί να ισχύουν. Κανένας παίκτης δεν θα πρέπει να γυρίσει το δικό του χαρτί με την όψη προς τα κάτω, έως ότου οι τέσσερις παίκτες έχουν παίξει στην μπάζα. (Βλ. Νόμο 66 για τον έλεγχο των χαρτιών ή των μπαζών).

Ο μορ δεν πρέπει να αγγίξει ή να υποδεικνύει οποιοδήποτε χαρτί (εκτός αν τακτοποιεί τα χαρτιά του), χωρίς εντολή από τον εκτελεστή μετά από το άπλωμα του χεριού του μορ. Αν το κάνει, ο διαιτητής θα πρέπει να κληθεί στο τραπέζι αμέσως για να προσδιορίσει εάν η πράξη του μορ δεν αποτελεί, στην πραγματικότητα, μια υπόδειξη για τον εκτελεστή. Εάν ο διαιτητής κρίνει ότι το έκανε, θα

αφήσει να συνεχιστεί το παιχνίδι, διατηρώντας το δικαίωμά του να επιβάλει μια επανορθωτική βαθμολογία, εάν οι αμυνόμενοι ζημιώθηκαν από την υπόδειξη.

Παραδείγματα εφαρμογής του Νόμου 45Γ4β

Υπάρχουν δύο γενικές περιπτώσεις:

1. Το χαρτί που παίχτηκε από τον μορ ΔΕΝ ήταν αυτό που προσδιόρισε ο εκτελεστής. Σε αυτή την περίπτωση ο Νόμος 45Δ ισχύει.
Δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα με την ερμηνεία αυτή, καθώς υπάρχει ένα σαφώς καθορισμένο χρονικό διάστημα, πέραν του οποίου η διόρθωση δεν επιτρέπεται – αφού η κάθε πλευρά έχει παίξει στην επόμενη μπάζα.
2. Το χαρτί που παίχτηκε ήταν αυτό που ονόμασε ο εκτελεστής, αλλά ο εκτελεστής ισχυρίζεται ότι δεν είχε πρόθεση να κάνει αυτό το παίξιμο (δηλαδή, ένα «ακούσιο» παίξιμο). Ο νόμος λέει, "Ένας παίκτης μπορεί, χωρίς κυρώσεις, να αλλάξει μια ακούσια ονομασία εάν το πράττει χωρίς παύση για σκέψη ..."
 - α). Ενώ μπορεί να είναι δύσκολο να προσδιορίσει μια ακούσια ενέργεια, μερικές φορές είναι ευκολότερο να ορίσουμε τι δεν είναι. Δεν είναι ένα λάθος του μυαλού (slip of the mind).

Παράδειγμα: 1 πικά-πάσο-4 σπαθιά (σπλίντερ)-πάσο.

Ο ανοίξας σκέφτεται τώρα για λίγο, εξετάζει το ενδεχόμενο να κάνει μια προσπάθεια για σλεμ. Τέλος, βάζει το πάσο πάνω στο τραπέζι. Πρόκειται σαφώς για μια ολίσθηση του νου - ΔΕΝ είναι ακούσια – Ο ανοίξας δεν μπορεί να αποσύρει την λάθος (ακούσια) κάρτα αγρών.

Ένα παράδειγμα μιας αλλαγής του μυαλού είναι:

Ο εκτελεστής βγαίνει προς το A-Q του μορ, που προτίθεται να κάνει εμπάς. Ο ίδιος ονομάζει «την ντάμα», χωρίς να κοιτάξει για να δει την κάρτα που ο αριστερά αντίπαλος έχει παίξει. Θέλει να αλλάξει στον άσο. Δεν έχει σημασία πόσο γρήγορα γίνεται η αλλαγή (χωρίς παύση για σκέψη) - ΔΕΝ είναι ακούσια.

β). Κατά τον προσδιορισμό «ακούσια», **το βάρος της απόδειξης** (από απροσεξία, ακούσια) είναι στον δηλούντα. Το πρότυπο της απόδειξης είναι "συντριπτική".

γ). Κατά την αξιολόγηση του "χωρίς παύση για σκέψη", αν ο εκτελεστής έχει κάνει ένα παίξιμο μετά από μια ακούσια ονομασία από τον μορ, μία «παύση για σκέψη» έχει συμβεί - καμία αλλαγή στην ονομασία δεν πρέπει να επιτρέπεται.

Αν ο δεξιά αντίπαλος του εκτελεστή έχει παίξει και υπάρχει οποιαδήποτε εύλογη πιθανότητα ότι οι πληροφορίες που έχουν αποκτηθεί από το παίξιμο του δεξιά αντιπάλου θα μπορούσαν να υποδείξουν ότι το παίξιμο του εκτελεστή από τον

μορ ήταν ένα λάθος, μια «παύση για σκέψη» έχει συμβεί - καμία αλλαγή στην ονομασία δεν πρέπει να επιτρέπεται.

Ελλιπής ή ανακριβής προσδιορισμός χαρτιού του μορ - Νόμος 46

Η σωστή ονομασία ενός χαρτιού του μορ είναι: Προκειμένου ο εκτελεστής να ονομάζει ένα χαρτί για να παιχτεί από το χέρι του μορ, πρέπει να αναφέρει με σαφήνεια τόσο το χρώμα όσο και την τάξη του επιθυμητού χαρτιού.

Σε περιπτώσεις ελλιπούς ή ανακριβούς προσδιορισμού από τον εκτελεστή ενός χαρτιού του μορ, ισχύουν οι ακόλουθοι περιορισμοί, εκτός αν είναι αναμφισβήτητη διαφορετική πρόθεση του εκτελεστή.

Αν ο εκτελεστής πει «μεγάλο» ή παρόμοιες λέξεις, θεωρείται ότι έχει υποδείξει το μεγαλύτερο χαρτί του χρώματος που αναφέρθηκε (ή, αν ο μορ είναι τελευταίος για να παίξει στη μπάζα, το χαμηλότερο χαρτί που κερδίζει την μπάζα).

Σημείωση: Ως τέταρτο χέρι για να παίξει, ο εκτελεστής μπορεί να θεωρηθεί ότι ζήτησε το χαμηλότερο χαρτί που κερδίζει. Για παράδειγμα, εάν ο μορ έχει τον άσο και την ντάμα σε ένα χρώμα στο οποίο επιτέθηκε ο αριστερά του αντίπαλος, "μεγάλο" μπορεί να θεωρηθεί ότι είναι η ντάμα. Υπάρχουν περιπτώσεις, ωστόσο, που ο εκτελεστής εννοεί να παίξει τον άσο, προκειμένου να πανωκαβαλήσει την ντάμα με τον ρήγα του χεριού του. Ως εκ τούτου, η χρήση αυτών των λέξεων πρέπει να εξετάζεται.

Αν ο εκτελεστής πει «μικρό» ή άλλες παρόμοιες λέξεις, θεωρείται ότι έχει ζητήσει το χαμηλότερο χαρτί του χρώματος που αναφέρεται.

Αν ο εκτελεστής ονομάσει ένα **χρώμα, αλλά όχι τάξη**, θεωρείται ότι έχει ζητήσει το χαμηλότερο χαρτί του χρώματος που αναφέρεται.

(Σημείωση: Η πρόθεση του εκτελεστή είναι σημαντική. Όταν ο εκτελεστής τρέχει καρά από τον μορ και λέει "να παίξει ένα καρό», ο διαιτητής δύναται να αποφασίσει ότι ο εκτελεστής εννοούσε να παίξει μεγάλο καρό).

Αν ο εκτελεστής ονόμασε **τάξη, αλλά όχι χρώμα**, θεωρείται ότι έχει παίξει το χρώμα στο οποίο ο μορ κέρδισε την προηγούμενη μπάζα, εφόσον ο μορ περιέχει ένα χαρτί του συγκεκριμένου χρώματος στην μπάζα. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις, θα πρέπει να παίξει ένα χαρτί από εκείνη την τάξη, εάν είναι νομικά δυνατόν. Εάν υπάρχουν περισσότερα από από ένα χαρτιά στον μορ που μπορεί να παίξει, ο εκτελεστής μπορεί να επιλέξει το χρώμα.

Αν ο εκτελεστής υποδεικνύει ένα παίξιμο χωρίς να κατονομάζει **ούτε χρώμα ούτε τάξη** (όπως π.χ. λέγοντας "παίξε ότι νάναι» ή λέξεις παρεμφερούς σημασίας), οποιοσδήποτε αμυνόμενος μπορεί να αποφασίσει ποιο χαρτί θα πρέπει να παιχτεί από τον μορ (χωρίς διαβούλευση).

Σημείωση: Ο πρόθεση του εκτελεστή είναι σημαντική. Για παράδειγμα, εάν ο μορ έχει έναν άσο και τρία δυάρια, ο εκτελεστής μπορεί να μην προορίζει τον άσο να είναι ένα από τα υπό συζήτηση χαρτιά.

Ειδική μπριτζιστική ορολογία: Πολλή ορολογία του μπριτζ και πολλές χειρονομίες έχουν γίνει αναπόσπαστο μέρος του παιχνιδιού, και οι διαιτητές προειδοποιούνται να αναγνωρίζουν την εγκυρότητά τους. Εκφράσεις όπως "Τσάκα το", "Κόφτο" για παράδειγμα, όλα παραπέμπουν στο να παιχτεί ένα ατού στην έξοδο ενός άλλου χρώματος. Ομοίως, τα χέρια ή τα δάχτυλα προς τα πάνω ή αιωρούνται σημαίνει να παιχτεί το μεγάλο χαρτί, ενώ το "ντακ" χαρακτηρίζει ένα λιμό χαρτί. Αυτός ο κατάλογος θα μπορούσε να είναι αρκετά μεγάλος, αλλά αυτά τα παραδείγματα είναι αρκετά.

Απόσυρση χαρτιού που παίχτηκε - Νόμος 47

Ένα παιγμένο χαρτί μπορεί νομίμως να ανασυρθεί:

- Για να συμμορφωθεί με ποινή.
- Για να διορθωθεί μια παράνομη ενέργεια.
- Για να αλλαχτεί ένας ακούσιος προσδιορισμός.

Μετά την αλλαγή του παιζίματος του αντιπάλου:

1. Αν ο εκτελεστής αλλάξει ένα παιγμένο χαρτί, είτε από το χέρι του είτε από τον μορ, μετά από επανόρθωση μιας ρενόνς από έναν αμυνόμενο, και ο συμπαίκτης του υπαιτίου αλλάξει επίσης το παίξιμό του, τα αποσυρθέντα χαρτιά των δύο αμυνόμενων γίνονται μεγάλα τιμωρημένα χαρτιά, σύμφωνα με τον Νόμο 50.
2. Όταν ο αριστερά αντίπαλος παίξει πριν ο εκτελεστής αποσύρει το ακούσιο παιχνίδι του, τόσο ο εκτελεστής όσο και αριστερά αντίπαλος μπορούν να αποσύρουν τα χαρτιά τους χωρίς ποινή (Βλ. Ν. 45.). Εάν ένα χαρτί αμυνόμενου που αποσύρθηκε δίνει στον εκτελεστή ουσιαστικές πληροφορίες, τότε ο διαιτητής μπορεί να επιδικάσει επανορθωτική βαθμολογία.

Λόγω παραπληροφόρησης

1. Μία επίθεση εκτός σειράς μπορεί να ανασυρθεί χωρίς καμία ποινή, εάν ο επιτιθέμενος λανθασμένα ενημερώθηκε από έναν αντίπαλο ότι ήταν η σειρά του να επιτεθεί. Ο εκτελεστής δεν πρέπει να δεχτεί την επίθεση.
2. Ένα παιγμένο χαρτί μπορεί να αποσυρθεί αν παίχτηκε λόγω μιας λανθασμένης εξήγησης των συμβατικών μεθόδων του αντιπάλου (παίξιμο ή δήλωση) πριν από μια διορθωμένη εξήγηση - αλλά μόνο εάν δεν παίχτηκε κανένα χαρτί μεταγενέστερα σε αυτή την μπάζα. (Όταν είναι πολύ αργά για έναν παίκτη να ανακαλέσει ένα τέτοιο χαρτί, ο διαιτητής θα επιδικάσει επανορθωτική βαθ-

μολογία, αν αποφασίσει ότι υπήρξε ζημιά επειδή ο αντίπαλος δεν κατάφερε να εξηγήσει σωστά την έννοια της αγοράς ή του παιξίματος).

3. Μία κλειστή αντάμ εκτός σειράς μπορεί να αποσυρθεί μετά από μια παρατυπία, αλλά μόνο κατόπιν εντολής του διαιτητή.

Αθέμιτες πληροφορίες από χαρτί που αποσύρθηκε από έναν αναίτιο

Όταν η παράβαση ενός παίκτη έχει σαν αποτέλεσμα την απόσυρση ενός χαρτιού νόμιμα, η μη παραβατική πλευρά δικαιούται να αποκατασταθεί σε περιπτώσεις όπου η γνώση από την απόσυρση του χαρτιού βοηθά την παραβατική πλευρά. Αν ο εκτελεστής είναι ο υπαίτιος, οι πληροφορίες που προκύπτουν από τα παιχνίδια απόσυρσης των αμυνόμενων είναι νόμιμες και εγκριμένες. (Βλέπε Νόμο 16C2.)

Έκθεση χαρτιών του εκτελεστή - Νόμος 48

Ο εκτελεστής δεν υπόκειται σε ποινή για την έκθεση ενός χαρτιού, και ποτέ ένα χαρτί του εκτελεστή ή του μορ δεν γίνεται τιμωρημένο χαρτί. Ο εκτελεστής δεν είναι υποχρεωμένος να παίξει οποιοδήποτε χαρτί έπεσε κατά λάθος.

Όταν ο εκτελεστής ανοίξει τα χαρτιά του:

1. Μετά από μια αντάμ εκτός σειράς που έχει ανοιχτεί, ο εκτελεστής έχει δεχτεί την επίθεση και δεν υπάρχει καμία ποινή. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον μορ ως εκτελεστή.
2. Μετά από μια αντάμ εκτός σειράς, αλλά πριν αυτή ανοιχτεί, τα χαρτιά του εκτελεστή αντιμετωπίζονται ως εκτεθειμένα κατά τη διάρκεια των αγορών, επειδή οι αγορές δεν έχουν ολοκληρωθεί μέχρι να ανοιχτεί η αντάμ (Νόμος 17E).
3. Σκοπίμως σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή εκτός από αμέσως μετά την αντάμ εκτός σειράς, μπορεί να θεωρηθεί ότι έχει γίνει μια απαίτηση ή παραχώρηση μπαζών και εφαρμόζεται ο Νόμος 68.

Σημείωση: Όταν ο εκτελεστής παίζει σκόπιμα ένα χαρτί, αυτό δεν μπορεί να αλλαχθεί (ακόμη και αν τραβήχτηκε το λάθος χαρτί), εκτός από τα προβλεπόμενα από τον Νόμο 47. Μεταβολές του μυαλού δεν επιτρέπονται.

Έκθεση χαρτιών ενός αμυνόμενου - Νόμος 49

Ένα χαρτί εκτεθειμένο πρόωρα, αλλά δεν χρησιμοποιήθηκε, γίνεται ένα τιμωρημένο χαρτί όταν:

1. Ένας αμυνόμενος που το κρατά έτσι ώστε να είναι δυνατόν για τον συμπαίκτη του αμυνόμενου να το δει.
2. Ονομάστηκε ότι βρίσκεται στο χέρι του αμυνόμενου.
3. Παίζεται από τον αμυνόμενο, πριν αυτός έχει νόμιμο δικαίωμα να το πράξει.

Σημείωση: Σύμφωνα με την υποσημείωση στο αναφερόμενο Νόμο 68, όταν ένας αμυνόμενος κάνει μια δήλωση σχετικά με την μπάζα που βρίσκεται σε εξέλιξη, τα χαρτιά που εκτέθηκαν ή αποκαλύφθηκαν από έναν αμυνόμενο δεν γίνονται τιμωρημένα χαρτιά. Ο Νόμος 16, (αθέμιτες πληροφορίες), ωστόσο, μπορεί να ισχύει.

Εξαίρεση: Όταν μια εξωτερική επίδραση αποτελεί τον κυρίαρχο παράγοντα της έκθεσης χαρτιού(ών), ο διαιτητής θα πρέπει να ορίσει τα χαρτιά που δεν είναι τιμωρημένα, αλλά θα πρέπει να εξετάσει το ενδεχόμενο εφαρμογής του Νόμου 12 (διακριτική ευχέρεια του διαιτητή) ή του Νόμου 16 (αθέμιτες πληροφορίες).

Παράδειγμα: Ο Νότος έχυσε καφέ στην αγκαλιά Ανατολής. Στην προσπάθεια να γλιτώσουν, η Ανατολή εκθέτει ένα ή περισσότερα χαρτιά. Δεν θα πρέπει να επιβληθεί καμία κύρωση, μολονότι ο Νόμος 16 σίγουρα ισχύει, και ίσως ο Νόμος 12. Ο διαιτητής μπορεί να επιβάλλει μια επανορθωτική βαθμολογία αν δεν μπορεί να γίνει διόρθωση η οποία θα επιτρέπει το κανονικό παίξιμο της διανομής.

Σημείωση: Ο διαιτητής πρέπει να ασκήσει τη διακριτική ευχέρεια στη λήψη αποφάσεων σε τέτοιες περιπτώσεις. Απροσεξία δεν πρέπει να απαλλάσσει τον παραβάτη από την ποινή. Πάντως, όταν δεν υπάρχει πιθανότητα να έχει εκτεθεί ένα χαρτί από πρόθεση, ο διαιτητής θα πρέπει να επιδιώξει να είναι επιεικής εάν πράγματι δεν υπήρξε καμία εξωτερική επίδραση που να δημιουργήθηκε από τους αντιπάλους οι οποίοι να έχουν επηρεάσει τον υπαίτιο.

Διάθεση Τιμωρημένου Χαρτιού - Νόμος 50

Ορισμός τιμωρημένου χαρτιού:

Ένα χαρτί που εκτέθηκε πρόωρα από έναν αμυνόμενο είναι τιμωρημένο (εκτός αν χρησιμοποιήθηκε για έξοδο, βλέπε Νόμο 57), εκτός αν ο διαιτητής ορίσει διαφορετικά.

Ο καθορισμός ενός χαρτιού ως τιμωρημένου:

Όταν οι παίκτες έχουν συμφωνήσει μεταξύ τους ότι ένα χαρτί είναι ένα τιμωρημένο χαρτί, ο διαιτητής, όταν στη συνέχεια κληθεί στο τραπέζι, θα πρέπει να έχουν συμφωνήσει γενικά, εκτός αν ο διαιτητής θεωρεί ότι τα δικαιώματα κάποιου χάθηκαν, επειδή δεν εκλήθη όταν το χαρτί εκτέθηκε για πρώτη φορά.

Παράδειγμα: Οι αμυνόμενοι μπορεί να μη γνωρίζουν από κυρώσεις εξόδου στις οποίες ο συμπαίκτης του παραβάτη είναι το υποκείμενο, επειδή ο διαιτητής δεν κλήθηκε εγκαίρως για να εξηγήσει τον Νόμο 11).

Η στάση του διαιτητή:

1. Ο διαιτητής έχει το δικαίωμα να ακυρώσει μια απόφαση που συμφωνήθηκε από τους παίκτες και διευθετήθηκε πριν ο διαιτητής κληθεί στο τραπέζι.
2. Ο διαιτητής, όταν κληθεί για ένα εκτεθειμένο χαρτί, θα πρέπει να εξηγήσει όλα τα δικαιώματα και τις κυρώσεις που ασχολούνται με το εκτεθειμένο χαρτί.
3. Ο διαιτητής θα πρέπει να παραμείνει στο τραπέζι, αν είναι δυνατόν, μέχρι το τιμωρημένο χαρτί να διατεθεί. Εάν ο διαιτητής πρέπει να φύγει, θα πρέπει να προειδοποιήσει τον συμπαίκτη του παίκτη που έχει ένα μεγάλο τιμωρημένο χαρτί το οποίο έχει αποκτήσει την έξοδο, ότι ενώ το χαρτί του συμπαίκτη του εξακολουθεί να εκτίθεται, δεν πρέπει να επιτεθεί πριν ο εκτελεστής έχει ασκήσει όλες τις επιλογές του.

Μικρό τιμωρημένο χαρτί είναι ένα απλό χαρτί, 9 ή μικρότερο, και εκτίθεται κατά λάθος (όπως το να παιχθούν δύο χαρτιά σε μία μπάζα ή να πέσει ένα κατά λάθος). **Δεν είναι ένα «ατύχημα», ωστόσο, αν ένας παίκτης παίζει κατά λάθος ένα σπαθί αντί για μία πίκια.**

Τα παρακάτω ισχύουν σχετικά με ένα μικρό τιμωρημένο χαρτί:

1. Πρέπει να μείνει ανοιχτό πάνω στο τραπέζι.
2. Δεν είναι υποχρεωτικό να παιχτεί στην πρώτη νόμιμη ευκαιρία.
3. Πρέπει να παιχτεί πριν από οποιοδήποτε άλλο χαρτί, 9 ή μικρότερο, του ίδιου χρώματος που παίζεται.
4. Είναι επιτρεπτό να επιτεθεί ή να παιχτεί ένα χαρτί, 10 ή παραπάνω, στο ίδιο χρώμα πριν παιχτεί ένα μικρό τιμωρημένο χαρτί.
5. Ο συμπαίκτης του παραβάτη δεν υπόκειται σε κυρώσεις επίθεσης, αλλά ο Νόμος 16Α (αθέμιτες πληροφορίες), μπορεί να εφαρμοστεί.

Μεγάλο τιμωρημένο χαρτί είναι ένα χαρτί, 10 ή παραπάνω, που εκτίθεται τυχαία, ή οποιοδήποτε χαρτί που εκτίθεται στο παιχνίδι σκοπίμως (όπως επίθεση εκτός σειράς είτε διορθώνοντας μια ρενόνς), ή δύο ή περισσότερα τιμωρημένα χαρτιά (σημειώστε ότι ο ίδιος αμυνόμενος δεν μπορεί να έχει δύο μικρά τιμωρημένα χαρτιά) τα οποία ανήκουν σε έναν αμυνόμενο.

Τα παρακάτω ισχύουν για ένα μεγάλο τιμωρημένο χαρτί:

1. Πρέπει να μείνει ανοιχτό στο τραπέζι ακριβώς μπροστά από τον παίκτη στον οποίο ανήκει μέχρι να παιχθεί ή έως ότου να ασκηθεί μια εναλλακτική επιλογή.

2. Πρέπει να παιχτεί σε πρώτη νόμιμη ευκαιρία (επίθεση, ακολούθηση, ξεσκαρτάρισμα, τσάκισμα).

Σημείωση: Ο εκτελεστής δεν έχει επιλογές, όταν ο παίκτης με το μεγάλο τιμωρημένο χαρτί βρίσκεται σε έξοδο.

3. Η υποχρέωση ακολούθησης στο χρώμα ή της συμμόρφωσης σε επίθεση ή η εφαρμογή των κυρώσεων, υπερισχύει της υποχρέωσης να παιχθεί ένα τιμωρημένο χαρτί.

4. Όταν ένας παίκτης έχει ένα μεγάλο τιμωρημένο χαρτί, ο συμπαίκτης του δεν μπορεί να επιτεθεί σε μια νέα μπάζα μέχρι ο εκτελεστής δηλώσει ποια, ενδεχομένως, από τις τρεις επιλογές του, επιλέγει.

α. Αυτός μπορεί να απαιτήσει την επίθεση στο χρώμα του τιμωρημένου χαρτιού, μόνο μία φορά, και όλα τα τιμωρημένα χαρτιά επιστρέφουν στο χέρι του παίκτη.

β. Αυτός μπορεί να απαγορεύσει την επίθεση στο χρώμα του τιμωρημένου χαρτιού για όσο χρονικό διάστημα ο συμπαίκτης κρατάει την επίθεση, και όλα τα τιμωρημένα χαρτιά επιστρέφουν στο χέρι του παίκτη.

γ. Ο εκτελεστής μπορεί να επιλέξει να μην ασκήσει καμία επιλογή, στην οποία περίπτωση το τιμωρημένο χαρτί παραμένει στο τραπέζι και ο συμπαίκτης επιτίθεται με ότι θέλει. Αν ο συμπαίκτης πάρει το χέρι και πάλι, εφ' όσον τα ίδια τιμωρημένα χαρτιά είναι πάνω στο τραπέζι, ο εκτελεστής μπορεί ακόμα να ασκήσει το δικαίωμα α, β ή γ.

5. Εκτός από το γεγονός ότι ο παραβάτης πρέπει να παίξει το τιμωρημένο του χαρτί, άλλες πληροφορίες που προκύπτουν από την έκθεση του χαρτιού είναι αθέμιτες για τον συμπαίκτη του παραβάτη. Ένα παράδειγμα είναι ότι ο συμπαίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τις γνώσεις για να τοποθετήσει άλλα χαρτιά, εκτός αν είχε αυτές τις γνώσεις από τις αγορές ή τα παιχνίδια μέχρι εκείνο το σημείο.

Σημείωση: Όταν τα χαρτιά επιστρέψουν στο χέρι ενός αμυνόμενου, αφού έγιναν μεγάλα τιμωρημένα χαρτιά, δεν υπάρχουν περαιτέρω περιορισμοί για τον παραβάτη, εκτός εάν εξακολουθούν να υπάρχουν τιμωρημένα χαρτιά σε άλλο χρώμα.

Δείτε Νόμο 16Γ2, όμως, όπως, μέχρι η γνώση του χαρτιού να αποκτηθεί από μεταγενέστερο παιχνίδι, οι πληροφορίες που προκύπτουν από την απόσυρση του χαρτιού είναι αθέμιτες για τον συμπαίκτη του παραβάτη.

Δύο ή περισσότερα τιμωρημένα χαρτιά - Νόμος 51

1. Εάν ένας αμυνόμενος έχει δύο ή περισσότερα τιμωρημένα χαρτιά που μπορεί νόμιμα να παίξει στην τρέχουσα μπάζα, ο εκτελεστής μπορεί να ορίσει ποιο χαρτί θα πρέπει να παιχτεί.
2. Εάν ένας αμυνόμενος έχει δύο ή περισσότερα τιμωρημένα χαρτιά στο ίδιο χρώμα, όταν είναι η σειρά της συμπαίκτη του για να επιτεθεί, ο εκτελεστής μπορεί:
 - α. **Να απαιτήσει** επίθεση σε αυτό το χρώμα. Τα χαρτιά του αμυνόμενου δεν είναι πλέον τιμωρημένα χαρτιά. Μπορεί να αποσύρει τα χαρτιά αυτού του χρώματος.
 - β. **Να απαγορεύσει** την επίθεση σε αυτό χρώμα. Τα χαρτιά του αμυνόμενου δεν είναι πλέον τιμωρημένα χαρτιά. Μπορεί να αποσύρει τα χαρτιά αυτού του χρώματος.
3. Εάν ένας αμυνόμενος έχει τιμωρημένα χαρτιά σε περισσότερα από ένα χρώματα, όταν είναι η σειρά του συμπαίκτη του να επιτεθεί, ο εκτελεστής μπορεί:
 - α. **Να απαιτήσει** την επίθεση σε ένα από τα χρώματα στα οποία υπάρχει τιμωρημένο χαρτί. Τα χαρτιά του αμυνόμενου δεν είναι πλέον τιμωρημένα χαρτιά. Μπορεί να τα πάρει και να κάνει οποιοδήποτε νόμιμο παίξιμο υποκείμενο στους περιορισμούς για τυχόν εναπομείναντα χαρτιά.
 - β. **Να απαγορεύσει** την επίθεση σε ένα από τα χρώματα στα οποία υπάρχει τιμωρημένο χαρτί. Τα χαρτιά του αμυνόμενου δεν είναι πλέον τιμωρημένα χαρτιά. Μπορεί να τα αποσύρει και να κάνει οποιοδήποτε νόμιμο παίξιμο, υποκείμενο στους περιορισμούς για τυχόν εναπομείναντα χαρτιά.

Παράλειψη Εξόδου ή Παιξίματος Τιμωρημένου Χαρτιού - Νόμος 52

Όταν ένας αμυνόμενος παραλείψει να επιτεθεί ή να παίξει ένα τιμωρημένο χαρτί, όπως απαιτείται από τον Νόμο 50 ή τον Νόμο 51, δεν μπορεί, με δική του πρωτοβουλία, να αποσύρει οποιαδήποτε άλλο χαρτί έπαιξε.

Όταν ένας αμυνόμενος παίζει ένα χαρτί από το χέρι του αντί για ένα μεγάλο τιμωρημένο χαρτί:

1. Ο εκτελεστής μπορεί να δεχθεί το παίξιμο.
2. Ο εκτελεστής υποχρεούται να αποδεχθεί το παίξιμο αν μεταγενέστερα έπαιξε από το χέρι ή τον μορ.
3. Ο εκτελεστής μπορεί να απαιτήσει από τον αμυνόμενο να αντικαταστήσει το τιμωρημένο χαρτί που έπαιξε παράνομα ή επιτέθηκε. Κάθε χαρτί που πα-

ράνομα παίχθηκε ή επιτέθηκε από τον αμυνόμενο κατά την διάρκεια διάπραξης της παρανομίας, γίνεται μεγάλο τιμωρημένο χαρτί.

Το άπαιχτο τιμωρημένο χαρτί παραμένει τιμωρημένο, αν το χαρτί που παίχτηκε από το χέρι του αμυνόμενου έγινε αποδεκτό.

Η Χρήση των Bidding Boxes

Όσον αφορά την χρήση των Bidding Boxes (κουτιά δηλώσεων) στην Ελλάδα, καλύπτεται από τα άρθρα 2.2.20 και 2.2.21 των Κανονισμών της EOM (Πάγιοι).

Σύντομα θα καλυφθεί το θέμα αναλυτικότερα, με βάση τον Αμερικάνικο Κανονισμό.

Δισταγμοί και Συνεννοήσεις

Σύντομα θα καλυφθεί το θέμα αναλυτικά και με παραδείγματα, ώστε να έχει νέος διαιτητής ένα γενικό σημείο αναφοράς.

Ο Ρόλος του Διαιτητή στους Δισταγμούς

Οι πρώτες ενέργειες του διαιτητή (θα συμπληρωθεί).

Προβλήματα Δισταγμών

Παραδείγματα και απλά προβλήματα μετά από δισταγμό (θα συμπληρωθεί).

Οδηγίες για Δημιουργία Ευχάριστης Ατμόσφαιρας

1. Αγχολυτικό

Ο σωστός διαιτητής πρέπει να διασφαλίζει ότι κάθε παίκτης θα περάσει καλά και πρέπει να εγγυάται ότι το επίπεδο του στρες του νέου παίκτη θα διατηρείται σε πολύ χαμηλά πλαίσια. Αν τα πράγματα σε κάποιο τραπέζι φαίνονται τεταμένα, μια επίσκεψη του διαιτητή στο τραπέζι αυτό θα ξεκαθαρίσει καλύτερα την κατάσταση και είναι πάντα ευπρόσδεκτη.

2. Θέσπιση κανόνων κλαμπ για να κάνει το παιχνίδι σας ευχάριστο.

Να μερικές κατευθυντήριες γραμμές για ένα σχέδιο κανόνων που θα βοηθήσει να προσελκυσθούν και να κρατηθούν οι νέοι παίκτες:

α) Πάντα να μιλάτε με τους αντιπάλους, όταν καθίσουν στο τραπέζι σας.

β) Να διδάσκετε μπριτζ μόνο μέσα στην τάξη!

γ) Το τραπέζι του μπριτζ έχει τέσσερις γωνίες. Χρησιμοποιείτε μόνο την γωνιά σας, στα δεξιά σας.

δ) Μην κάθεστε ή σκέφτεστε μακριά από το τραπέζι προτού να αγοράσετε ή να παίξετε.

- ε) Μην επικρίνετε ή δείχνετε εκνευρισμό προς τον συμπαίκτη σας όσο βρίσκεστε στο τραπέζι.
- στ) Ποτέ μην σχολιάζετε τις αγορές και τα παιχνίδια των αντιπάλων σας, αν βέβαια μπορούν να ακουστούν.
- ζ) Να συνεργάζεστε με τον διαχειριστή του σωματείου (αν υπάρχει) για να διατηρείτε μια φιλική ατμόσφαιρα.

3. Όχι κομπασμοί και κοκκορέματα, ούτε γκρίνιες και μεμψιμοιρίες

Κάντε τον σύλλογό σας ένα ευχάριστο μέρος για να παίξετε και να ενθαρρύνετε τους παίκτες ώστε να συγχαίρουν τους αντιπάλους τους που παίζουν καλά εναντίον τους. Μην επιτρέπετε την γκρίνια και τους κομπασμούς.

4. Μην ανέχεστε την κακή συμπεριφορά

Υιοθετήστε μια πολιτική μηδενικής ανοχής (**Zero Tolerance ή ZT**) για το σωματείο σας. Περισσότεροι παίκτες θα συμμετέχουν στα τουρνουά σας, αν η εμπειρία είναι ευχάριστη.

5. Αφήστε τους παίκτες σας να εφαρμόζουν ZT

Μπορείτε πραγματικά να εφαρμόσετε "Μηδενική Ανοχή" στον Όμιλο Μπριτζ Σκοτς Ντέιλ, στην Αριζόνα. Κίτρινες κάρτες **Zero Tolerance** είναι μέσα στα bidding boxes. Έχουν θετική επίδραση στη συμπεριφορά. Οι παίκτες καλούνται να επιδείξουν μια κάρτα ZT σε έναν παραβάτη παίκτη (ή παίκτες) όταν αισθάνονται ότι εκφοβίζονται ή γίνεται κατάχρηση. Εάν συνεχιστούν οι κακοί τρόποι, ο αναίτιος μπορεί να καλέσει τον διαιτητή. Αυτό είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για τους νέους παίκτες οι οποίοι είναι συχνά πολύ φοβισμένοι για να καλέσουν τον διαιτητή, όταν απείθαρχη συμπεριφορά παρουσιάζεται στο τραπέζι.

Ρύθμιση του “σκηνικού” στα τουρνουά σας

Ο διαιτητής ή και ο διαχειριστής του συλλόγου είναι υπεύθυνοι για την ατμόσφαιρα των τουρνουά του συλλόγου τους. Θα πρέπει να εργαστούν μαζί για να κάνουν τον σύλλογο φιλόξενο - ένα ευχάριστο χώρο όπου τα μέλη θέλουν να είναι κοινωνικά, καθώς παίζουν μπριτζ. Η πλειονότητα των “πελατών” ενός συλλόγου θα πρέπει να ψάχνει για μια κοινωνική εμπειρία, μαζί με το μπριτζ. Δεν είναι έκπληξη το γεγονός ότι το πιο συχνό παράπονο που εκφράζουν οι παίκτες είναι η αγενής και αντιπαθητική συμπεριφορά των άλλων.

Οι Διαιτητές του συλλόγου πρέπει να παίρνουν ξεκάθαρη θέση κατά της συμπεριφοράς των παικτών που “διώχνουν” τους νεοεισερχόμενους.

Μερικές φορές η κατάσταση μπορεί να λυθεί με μια ήσυχη συνομιλία με τον νευρικό παίκτη σχετικά με τις ανησυχίες του συλλόγου. Αν και αυτό δεν μπορεί

να επιλύσει το πρόβλημα και ο παίκτης συνεχίζει την κακή συμπεριφορά του, μην διστάσετε να αναλάβετε περαιτέρω δράση. Αν δεν το κάνετε, η δουλειά σας θα γίνει πολύ δύσκολη.

Η ενασχόληση με δύσκολους παίκτες

Ασφαλώς θα θέλατε το μπριτζ του συλλόγου σας να έχει ένα καλό όνομα σε όλη την πόλη. Θέλετε να είναι ένας σύλλογος όπου είναι γνωστό ότι παίκτες με καλούς τρόπους συγκεντρώνονται για να παίξουν μπριτζ. Θέλετε ένα σύλλογο, όπου το περιβάλλον είναι φιλικό για τους παίκτες όλων των επιπέδων εμπειρίας – ένα σύλλογο που οι αρχάριοι παίκτες, πολύ γρήγορα θα νιώσουν σαν να είναι στο δεύτερο σπίτι τους.

Για να επιτευχθεί και να διατηρηθεί η ατμόσφαιρα που περιγράφεται παραπάνω, θα πρέπει να αντιμετωπισθούν γρήγορα και σταθερά οι παίκτες που είναι πιθανό να διαταράξουν τα παιχνίδια σας.

Ενεργό ήθος

Η EOM ενθαρρύνει τους συλλόγους να στηρίξουν το Ενεργό Ήθος. Ένας ενεργά ηθικός παίκτης πρέπει να συνεισφέρει στην απόλαυση όλων των παικτών και συνεχώς πρέπει να προσπαθεί να διατηρεί μια ευγενική στάση απέναντι τόσο του αντίπαλου ζευγαριού όσο και του συμπαίκτη, αποφεύγοντας οποιαδήποτε συμπεριφορά που θα έκανε οποιονδήποτε παίκτη να αισθανθεί άβολα. Αυτά τα κοινωνικά χαρακτηριστικά είναι ζωτικής σημασίας για την υγιή ανάπτυξη του παιχνιδιού του μπριτζ.

Περισσότερα σχετικά με το ενεργό ήθος θα βρείτε στο εγχειρίδιο της EOM “**Ευ αγωνίζεσθαι**” το οποίο είναι αναρτημένο στον ιστότοπο της EOM, στο Internet: http://www.hellasbridge.org/wp-content/uploads/2007/11/ey_agonizeste.pdf.

Αγορές ψυχίκ

Το θέμα αυτό καλύπτεται από το άρθρο 2.2.22 των Κανονισμών της EOM.

Μελλοντικά θα συμπληρωθεί και θα ενσωματωθεί στο παρόν εγχειρίδιο.

Ο ισχύων κανονισμός έχει ως εξής:

1. Ως “Άνοιγμα ψυχίκ 1 σε χρώμα” σε πρώτη ή δεύτερη ή τέταρτη θέση ορίζεται το άνοιγμα κατά το οποίο το άθροισμα των δύο μακρύτερων χρωμάτων του χεριού συν το άθροισμα των πόντων από ονέρ όλου του χεριού είναι μικρότερο από 18 (κανόνας των 18). “Άνοιγμα ψυχίκ 1ΧΑ” σε οποιαδήποτε θέση είναι το άνοιγμα που δεν έχει τουλάχιστον 10 πόντους από ονέρ και ομαλή κατανομή. Αγορές “ψυχίκ” επιτρέπονται κατά τις διατάξεις του Νόμου 40 του ΔΚΑΜ/07 και εφ’ όσον βεβαίως από την όλη εξέλιξη της αγοράς αποδεικνύεται ότι εξ ίσου θα μπορούσε να εξαπατηθεί και ο συμπαίκτης του δηλώσαντος “ψυχίκ”. Η χρήση αγοράς “ψυχίκ” στην οποία πιθανόν ο συμπαίκτης του δηλώσαντος “ψυχίκ” να “απέφυγε” να κάνει τη φυσιολογική του δήλωση πρέπει να αναφέρεται στο Διαιτητή, ο οποίος με τη σειρά του θα προειδοποιήσει τον διοργανωτή επί τούτου.

2. Ψυχίκ σε συμβατικές αγορές φόρσινγκ (συμπεριλαμβανομένων και των ανοιγμάτων) απαγορεύονται.
3. Ο διοργανωτής αγώνων ζευγών σε εβδομαδιαίους αγώνες Σωματείων 5ης βαθμίδας μπορεί με προκήρυξη να απαγορεύσει τελείως τα ανοίγματα ψυχίκ σε πρώτη ή δεύτερη ή τέταρτη θέση. Σε περίπτωση παραβίασεως του περιορισμού αυτού και εφ' όσον κληθεί ο Διαιτητής πριν από τη λήξη του γύρου, αν ο αναίτιος άξονας ωφεληθεί το σκορ παραμένει, ενώ αν ο αναίτιος άξονας ζημιωθεί, τότε ο Διαιτητής επιδικάζει επανορθωτική βαθμολογία 60% του τοπ για τον αναίτιο άξονα και 20% του τοπ για τον υπαίτιο άξονα.

Ειδοποιήσεις και Ανακοινώσεις

Το θέμα αυτό καλύπτεται από το εγχειρίδιο της EOM “**Ευ αγωνίζεσθαι**”. Επίσης, καλύπτεται και από τις περισσότερες επετηρίδες της EOM. Μελλοντικά θα συμπληρωθεί και θα ενσωματωθεί στο παρόν εγχειρίδιο.

Το Στοπ

Το θέμα αυτό καλύπτεται από το άρθρο 2.2.21 των Κανονισμών της EOM. Μελλοντικά θα συμπληρωθεί και θα ενσωματωθεί στο παρόν εγχειρίδιο.

Το προαναφερθέν άρθρο 2.2.21 έχει ως εξής:

Οι παίκτες πρέπει να προστατεύουν τα δικαιώματά τους και τους αντιπάλους τους, αναγγέλλοντας, πριν γίνει η αγορά, ότι θα πηδήσουν ένα ή περισσότερα αγοραστικά επίπεδα, εφ' όσον έχει αγοράσει ο αντίπαλος δεξιά τους.

Εάν υπάρχει διαθέσιμη η κάρτα του STOP, τοποθετείται έτσι ώστε ο αριστερά αντίπαλος να τη δει (ο αγοράζων με πήδημα είναι υπεύθυνος να επιστήσει την προσοχή τού αριστερά του αντιπάλου).

Όταν γίνει η αγορά με πήδημα, η κάρτα του STOP επανέρχεται στο bidding box.

Εάν δεν υπάρχει κάρτα του STOP, ο αγοράζων πρέπει να πει ευκρινώς την λέξη «στοπ».

Όταν επιστηθεί η προσοχή του παίκτη που είναι αριστερά του αγοράζοντος με πήδημα, αυτός πρέπει να περιμένει λίγο (7 περίπου δευτερόλεπτα). Περιμένοντας, ο παίκτης πρέπει να μη δείχνει αδιαφορία για την αγορά αλλά να δείχνει ότι συμμετέχει ενεργά σε αυτή. Οποιαδήποτε έκδηλη αδιαφορία είναι ανεπίτρεπτη.

Παράλειψη της προειδοποίησης δεν απαλλάσσει τον επόμενο παίκτη από την υποχρέωση καθυστέρησης της δήλωσής του (που γίνεται για να προστατεύσει τον συμπαίκτη του), αποτελεί ωστόσο επιβαρυντικό στοιχείο για τον παραλείψαντα, που λαμβάνεται σοβαρά υπόψη από τον Διαιτητή και την Επιτροπή Εφέσεων, αν προκύψει θέμα. Παράλειψη καθυστέρησης της δήλωσης μπορεί να θεωρηθεί αθέμιτη πληροφορία για τον συμπαίκτη του υπαιτίου, οπότε εφαρμόζονται τα προβλεπόμενα από τον ΔΚΑΜ. Σε περίπτωση επανειλημμένων παραβιάσεων των κανόνων αυτών, μπορούν να επιβληθούν και πειθαρχικές ποινές.

Μετά την αγορά με πήδημα, οι παίκτες μπορούν να κάνουν ερωτήσεις, αλλά πρέπει ούτως ή άλλως να κρατήσουν το χρόνο αναμονής.

Όταν ένας παίκτης παραλείψει το χρόνο αναμονής, ο Διαιτητής μπορεί να επιδικάσει επανορθωτική

βαθμολογία σύμφωνα με το Νόμο 16 (αθέμιτες πληροφορίες) ή και να επιβάλει διαδικαστική ποινή (Νόμος 90).

Αργό Παίξιμο

Το αγωνιστικό μπριτζ είναι μια χρονομετρημένη εκδήλωση. Τα τουρνουά θα πρέπει να ξεκινούν στην ώρα τους, και ο διαιτητής θα πρέπει να τηρεί το χρονοδιάγραμμα. Μια συσκευή χρονομέτρησης είναι ένα σημαντικό συν (ένα επιτραπέζιο χρονόμετρο ότι πρέπει).

Δεν υπάρχει τίποτα πιο απογοητευτικό για ένα ζευγάρι από το να ακολουθήσει δύο αργούς παίκτες όλο το βράδυ, που ποτέ δεν είναι σε θέση να ξεκινήσουν ένα γύρο στην ώρα τους.

Η κατευθυντήρια γραμμή για αγωνιστικές εκδηλώσεις της EOM είναι 15 λεπτά ανά δύο θήκες (αν υπάρχουν παραβάν προσθέστε 1 λεπτό ανά θήκη και αν υπάρχουν και συσκευές Bridge Mate ακόμα ένα λεπτό). Ο διαιτητής έχει την υποχρέωση να προστατεύει τους παίκτες και να μην επιτρέπει σε ένα ή δύο άτομα να κάνουν το παιχνίδι δυσάρεστο για την πλειονότητα των υπολοίπων.

Πρώτα οι παραβάτες θα πρέπει να προειδοποιούνται και δίνεται ένας γύρος για να επανέλθει το χρονοδιάγραμμα, ενώ ενημερώνει ότι, μετά από μια προειδοποίηση, διαδικαστικές ποινές (Νόμος 90 ΔΚΑΜ και Κανονισμός EOM 2.2.17) μπορούν να αξιολογηθούν για τις μελλοντικές παραβάσεις. Εννοείται ότι ο διαιτητής θα καταβάλει κάθε δυνατή προσπάθεια για να καθορίσει ποιος είναι "σε υπαιτιότητά του" πριν από την αξιολόγηση, ώστε να επιβάλει ενδεχομένως κυρώσεις. Όταν ένας παίκτης αργοπορήσει για δεύτερη φορά, ο διαιτητής πρέπει να καταλογίσει μία διαδικαστική ποινή (σχετικοί πίνακες στον προαναφερθέντα Κανονισμό EOM).

Πριν από τον καταλογισμό ποινής για συστηματικά αργό παιχνίδι, μερικές φορές είναι καλύτερο και για το ζευγάρι και το παιχνίδι στο σύνολό του να χορηγήσει στο προβληματικό ζεύγος το παίξιμο μιας διανομής στο τέλος (με την ελπίδα ότι με την τοποθέτησή τους πίσω από το χρονοδιάγραμμα που μπορεί να συμβαδίσει). Αν ούτε αυτό δεν θεραπεύσει το πρόβλημα, ο διαιτητής μπορεί, στη συνέχεια, να καταφεύγει σε κυρώσεις. Ο διαιτητής μπορεί να καταλογίσει μια επανορθωτική βαθμολογία για θήκες (π.χ 60%-40%) που δεν έχουν ξεκινήσει πριν ο γύρος τελειώνει. Οι παραβάτες λαμβάνουν κατά μέσο όρο μείον και οι μη-παραβάτες λαμβάνουν κατά μέσο όρο συν, ή ένα ποσοστό του παιχνιδιού τους. Εάν κανένα ζεύγος δεν θεωρείται ότι είναι υπαίτιο, η θήκη βαθμολογείται με μέσο όρο και για τα δύο ζευγάρια.

Εφέσεις - Προσφυγές

Το θέμα αυτό καλύπτεται από το άρθρο 2.4 των Κανονισμών της EOM. Μελλοντικά θα συμπληρωθεί και θα ενσωματωθεί στο παρόν εγχειρίδιο.

Η Πειθαρχία στον Σύλλογο

Ο διαχειριστής του συλλόγου θα πρέπει να αντιμετωπίζει έγκαιρα και σωστά όλες τις περιπτώσεις ανάρμοστης συμπεριφοράς που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού που γίνεται με την άδεια της EOM και απονέμονται Masterpoints, συμπεριλαμβανομένων των περιπτώσεων των αντιδεοντολογικών πρακτικών.

Ο διαχειριστής του συλλόγου θα πρέπει είτε να χειρίζεται αυτές τις καταστάσεις προσωπικά ή να συστήσει και ανακοινώσει μια μόνιμη επιτροπή που θα επανεξετάζει όλα τα πειθαρχικά προβλήματα.

Εάν πρόκειται για σοβαρές ηθικές παραβάσεις, ο διαιτητής πρέπει να δράσει σύμφωνα με τον Κανονισμό της EOM, άρθρο 2.2.30 (Επιτροπή Δεοντολογίας EOM).

Ο διαχειριστής του συλλόγου μπορεί να χειριστεί πολλά προβλήματα συμπεριφοράς, συζητώντας τα με τους υπαίτιους, με την επιδίκαση μιας προειδοποίησης, ή να κηρύξει μια περίοδο δοκιμασίας. Σε ακραίες περιπτώσεις ή σε περιπτώσεις υποτροπής, ο διαχειριστής μπορεί να αποκλείσει τον παίκτη από το παιχνίδι για μια καθορισμένη χρονική περίοδο, ή μόνιμα.

Εκτός όσων περιγράφονται στην προηγούμενη παράγραφο, ένας σύλλογος μπορεί να απαγορεύσει σε έναν παίκτη για οποιονδήποτε λόγο κρίνει κατάλληλο, σύμφωνα με τους Κανονισμούς της EOM (Πάγιοι) και τους Νόμους της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας του Μπριτζ (ΔΚΑΜ).

Περιορισμοί του ζευγαριού για τη χρήση των συμβάσεων.

Και τα δύο μέλη του ζευγαριού πρέπει να χρησιμοποιούν το ίδιο αγοραστικό σύστημα που πρέπει να εμφανίζεται στην κάρτα συμβάσεων.

1. Κατά τη διάρκεια μιας ημερίδας, ένα σύστημα δεν μπορεί να μεταβληθεί, παρά μόνο με την άδεια του διαιτητή. (Ο διαιτητής μπορεί να επιτρέψει σε ένα ζευγάρι να αλλάξει μια σύμβαση, αλλά σχεδόν ποτέ το βασικό του σύστημα.)
2. Κατά την έναρξη ενός γύρου ή ημερίδας, ένα ζευγάρι μπορεί να αναθεωρήσει την κάρτα συμβάσεων του και να μεταβάλλει τις δικές του άμυνες ενάντια στις συμβατικές αγορές των αντιπάλων του. Αφού ενημερώθηκαν για αυτές τις αλλαγές στην άμυνα, οι αντίπαλοι δεν μπορούν στη συνέχεια να τροποποιήσουν το σύστημα τους.

Σημείωση: Οι εγκεκριμένες συμβάσεις βρίσκονται στην επετηρίδα της ΕΟΜ, στο internet:

http://www.hellasbridge.org/wp-content/uploads/2007/11/ey_agonizeste.pdf

Απαγορευμένες Αγορές και Διαδικασίες

1. Συστήματα που βασίζονται σε εξαιρετικά ελαφρά ανοίγματα, σε συνδυασμό με συχνά ανοίγματα ψυχίκ, αποκλείονται από κάθε αγωνιστική εκδήλωση της ΕΟΜ.
2. Κατάλληλοι κατάλογοι συμβάσεων δείχνουν τις αγορές που δεν επιτρέπονται, στα διάφορα επίπεδα ανταγωνισμού.
3. Ένα άνοιγμα στο επίπεδο 1 (σε χρώμα ή χωρίς ατού), το οποίο κατόπιν συμφωνίας του ζευγαριού μπορεί να περιέχει λιγότερους από 8 πόντους, απαγορεύεται. Αυτό δεν έχει σκοπό να καταργήσει τα ανοίγματα ψυχίκ. Τα φυσικά ανοίγματα ψυχίκ επιτρέπονται.
4. Δεν επιτρέπονται συμβάσεις σε απάντηση ανοίγματος 1ΧΑ το οποίο έχει λιγότερους από 10 πόντους ή ένα εύρος μεγαλύτερο από 5 πόντους (για παράδειγμα, 13-18 ανοίγματα χωρίς ατού) ή δύο μη συνεχόμενες σειρές πάνω από 3 πόντους. Δεν επιτρέπονται συμβάσεις σε απάντηση σε αγορές weak-two οι οποίες κατόπιν συμφωνίας του ζευγαριού μπορεί να έχουν ένα εύρος μεγαλύτερο από 7 πόντους ή που με συμφωνία του ζευγαριού μπορεί να περιέχει λιγότερα από πέντε χαρτιά στο χρώμα.
5. Η χρήση υπερβολικής, επιπόλαιης ή αντιαθλητικής αγοράς ψυχίκ είναι ενοχλητική για το παιχνίδι και μπορεί να ασκηθεί στον υπαίτιο πειθαρχική δίωξη (Βλέπε συζήτηση σε αυτό το εγχειρίδιο με τον Νόμο 40).
6. Κατάφορες και σκόπιμες προσπάθειες να χάνονται μπάζες, είναι επιζήμια για το παιχνίδι του μπριτζ. Η ενέργεια αυτή θα υποβάλλει το δράστη σε πειθαρχικές κυρώσεις.
7. Κάθε παίκτης είναι περιορισμένος (φυσικά) σε μια καρέκλα.