



Regler vid SM i Vira 2025

A. Spelregler

1. Första budet från förhand får inte vara pass.
2. En spelare som passat får inte bjuda igen.
3. Tringel 9 kan inte bjudas (OBS, finns med i den budtabell som kommer att användas.)
4. Om det ospecificerade budet "gask" blir slutbud, måste det spelas som någon av gaskarna på 0–6; "köpmisär" måste spelas som någon av köpmisärerna på 1–6 och "solo" som något av solotrumfspelen (solo 6–12 och solo vira). Det spel som spelföraren väljer måste alltid ta över föregående bud i budgivningen. – Solomisärer kan inte bjudas ospecificerat.
5. Om något av de ospecificerade buden "vingel" eller "turné" blir slutbud, måste det spelas som den lägsta vingel respektive turné som tar över föregående bud i budgivningen.
6. Korten har alltid sin normala ordningsföljd med ess högst och tvåan lägst.
7. I öppna misärer läggs korten alltid upp före första utspel, i kungliga misärer före köpet.
8. Motspelarna får aldrig rådgöra med varann.
9. Spelföraren varken förlorar eller vinner något ur pullan efter hemgång i omvingel 6 eller 7. Spelföraren lyfter en bet efter hemgång i omturné 8 eller omvingel 8.

B. Konventioner

1. Spelare som passar av gök utan erforderligt antal låggarder måste kompensera icke felande part samt vid 4-bord även utkuperad om göken spelas hem. Den första spelaren som står i tur att tala efter gökbudet – den s.k. första handen – skall ha minst två låggarder i olika färger och den eventuella andra handen skall ha minst en låggard för att inte vara en tjuvpassning. Tjuvpassning är tillåtet men kompenseras om spelföraren går hem. Alla spelare vid bordet, även utkuperad, får och bör fråga efter låggarder vid hemgång av spelföraren.

Om en tjuvpassare:

- vid 4 bord kompenserar tjuvpassare försvarspartner och utkuperad med 2 pinnar vardera.
- vid 3 bord kompenserar tjuvpassare försvarspartner med 3 pinnar.

Om 2 tjuvpassare:

- vid 4 bord kompenserar båda tjuvpassare utkuperad med var sin pinne.
- vid 3 bord händer ingenting, ty ingen har lidit skada pga de båda tjuvpassen.

Godkända låggarder är tian femte, åttan fjärde, sexan tredje, fyra och trea samt tvåa, däremot ej dam sjätte.

2. Avpassningskonventioner för andra bud än gök används ej.
3. I trumfspel används s.k. Ågrenmarkeringar (Handbok i vira, 1973). Markeringen görs med korten i de första två sticken där spelaren inte kan följa färg. Ett högt kort följt av ett lågt visar styrka i den färg eller de två färger som spelas, ett lågt kort följt av ett högt visar svaghet.
Även sk. Lavinthal markeringar för att indikera vilken färg försvarspartner skall vända i om hon/han uppenbart kommer att vinna pågående stick får förekomma.
Andra system för markeringar får bara användas om de deklarerats i förväg.

C. Ordningsregler

1. Skålar med marker skall stå till vänster om respektive spelare.
2. Främmande marker läggs bredvid respektive skål.
3. Vem som helst av spelarna har rätt att blanda kortleken innan den kuperas. Den som sitter till vänster om givaren har rätt att blanda sist.
4. Kupering sker genom att lyfta av den övre delen av den framlagda kortleken och lägga ner de avlyfta korten på den sida om den kvarvarande underdelen som ligger närmast givaren.
5. Spelarna får inte se på sina kort förrän givaren lagt ner talongen. Spelarna får ta upp korten från bordet och räkna dem så snart given är klar men innan talongen läggs ner.
6. Talongen skall ligga mitt på bordet. En spelare som köper skall lämna kvar de kort som återstår av talongen mitt på bordet. Överblivna kort från talongen läggs undan före första utspel.
7. Ett korrekt givet bud får inte återtas.
8. Ett pass får inte återtas, även om spelaren med sitt pass bryter mot gökkonventionen.
9. Spelare får titta på sina egna kastkort fram till eget första utspel.
10. Spelare får titta på korten i föregående stick tills korten i pågående stick vänts bort.
11. Lagt kort ligger. Visat kort räknas som lagt.
12. Motspelarna får aldrig rådgöra med varandra. Miner eller andra signaler som indirekt ger upplysningar om vad som bör eller inte bör spelas är förbjudna. Utkuperade spelare eller åskådare får inte kommentera eller på annat sätt ingripa i spelet. Utkuperad får kommentera efter spelet, t.ex. betalning.
13. Om spelföraren tror att spelet är osättbart, kan han lägga upp handen. Om någon av motspelarna anser att spelet fortfarande kan sättas, måste spelföraren ta upp korten och fortsätta spela. Om någon av motspelarna exponerar sina kort innan partnern hunnit svara, har partnern fortfarande rätt att kräva att spelet skall fortsätta, men spelföraren har rätt till insyn i de exponerade korten.
14. En motspelare har rätt att fråga sin partner om han vill ge upp spelet. Svarar han ja är spelföraren hemma. Motspelarena tillåts dock inte diskutera sin kortsits eller sina sättmöjligheter. Om någon av motspelarna ger upp spelet utan att rådfråga sin partner, är spelföraren hemma.
15. En spelare har alltid rätt till insyn i pullan och motspelarnas markerskålar vid det egna bordet, men inte vid andra bord.

D. Allmänt om regelbrott

1. Innan budgivningen avslutats svarar varje spelare för sina egna fel.
2. När budgivningen avslutats utgör de båda försvararna eller motspelarna ett par som tillsammans spelar mot spelföraren.
Partnerskapets solidaritet gäller alltid fullt ut i försvaret: en felande motspelare behöver inte kompensera sin partner för utebliven vinst eller åsamkad förlust.
(Se dock Konventioner B.1 angående avpassning av Gök)
3. Den utkuperade spelaren vid spel på fyra räknas inte som en aktiv part i given, men kan avkrävas bot för eventuella otillbörliga ingrepp i spelet enligt regel M.1.
4. Om någon begår ett fel som inte innebär någon nackdel för motparten, rättas detta utan straff.
5. Om någon begår ett fel som medför skada för motparten eller som innebär att given inte kan genomföras på ett rimligt sätt, avbryts given.
Om budgivningen ännu inte avslutats, kan påföljden för den felande spelaren högst bli en bet i pullan.
Om budgivningen avslutats och ett spel därmed påbörjats, betalas som om den felande parten förlorat spelet. Dock, se regel J2. Man kan inte vinna fördel genom att begå fel.
6. Om bot eller betalning erläggs efter avbruten giv går turen att ge vidare medsols, annars ger samma spelare på nytt.
7. Fel skall anmälas så snart de upptäcks.
Om ett fel uppmärksammas för sent, förfaller den felande sidans ansvar och spelet fortsätter under gällande förutsättningar.
Fel i budgivningen kan påtalas tills köpet påbörjats, under förutsättning att budgivningen avslutats med två korrekta pass.
Fel i budgivning som inte avslutats med två korrekta pass t.ex. om någon börjar köpa innan hans bud passats av, fel vid val av trumf och alla fel i köpet utom felekartering kan påtalas tills första sticket vänts bort.
Felaktigt utspel eller påspel kan påtalas tills nästa stick vänts bort.
Felekartering och uraktlåtenhet att bekänna färg kan påtalas tills spelarna överlämnat korten till den spelare som skall ge i nästa giv.
Fel i betalningen av ett spel kan påtalas tills alla spelare tagit upp sina kort på handen i nästnasta giv.
Fel i sammanräkningen kan påtalas tills spelarna lämnat ifrån sig sina marker.
8. Om flera fel som medför att given måste avbrytas upptäcks samtidigt, straffas bara den spelare eller den part som felade först (såvida inte den först felande partens ansvar för sitt fel upphört).
9. Om spelföraren begått ett fel före första utspel som i princip medför att handen är lagd t.ex. felekartering men som upptäckts först under spelet av korten, kan motspelarna spela vidare under gällande förutsättningar om båda är överens om detta.
Om spelföraren till följd av felet har för många kort på handen, spelas tretton stick.
Spelföraren tillåts inte lägga bort några kort, utan kommer att ha kort kvar på handen när given är slut.
Om spelföraren har för få kort på handen, fortsätter spelet så länge han har kort kvar.
Resterande spel tillfaller motspelarna.

I trumfspel går spelföraren hem, om han minst tar det antal stick som krävs för hemgång vid spel med rätt antal kort, och han går kodilj, om motspelarna minst tar det antal stick som krävs av dem för att säkra kodilj vid spel med rätt antal kort. I annat fall är spelföraren bet.

10. Om en spelare vill spela ett solospel högre än vira men någon annan spelare begår ett fel som medför att given måste avbrytas innan solospelet blivit slutbud, har solospelaren ändå alltid rätt att genomföra sitt spel under förutsättning att han själv sitter med en giltig hand på tretton kort, att kortleken inte innehåller kort från en annan lek vare sig i talongen eller på någon av spelarnas händer och att givaren gett klartecken genom att lägga ner talongen på bordet.
- Det fel som begicks rättas om möjligt, men om spelföraren anser att han fått orimlig nackdel av felet eller om spelarna inte kan komma överens om hur felet skall rättas, blandar givaren motspelarnas och talongens kort och delar ut dem på nytt.
- Om en spelare på detta sätt väljer att fullfölja ett solospel, förfaller övriga spelares ansvar för de fel som begåtts.
- Gör flera spelare anspråk på solospel, får den spela som har det högsta budet.

E. Fel i given

1. Grundregeln är att samtliga spelare ansvarar för att man har rätt antal kort innan man tittar på dem. Givaren ansvarar dessutom för talongen. Vid fel sätter samtliga felande spelare bet.
2. Givaren ansvarar för att alla spelare tilldelas rätt antal kort och att det ligger rätt antal kort i talongen.
Han har rätt att räkna korten i talongen innan han lägger ner den på bordet.
Upptäcker givaren därvid att talongen innehåller ett felaktigt antal kort, blir det omgiv utan bot.
3. Om kort slås upp under given, om kort exponeras för att de ligger felvända i kortleken eller om givaren begår något fel som upptäcks innan han lagt ner talongen på bordet, blir det omgiv utan bot.
4. Om kortleken innehåller kort från en annan lek, blir det omgiv utan bot oavsett när i given felet upptäcks.
5. Om en spelare begår ett fel innan han sett något av sina egna kort t.ex. tar upp fel kort från bordet – blir det omgiv utan bot.
6. Om fel antal kort konstateras på någon av spelarnas händer innan spelaren köpt eller spelat till ett stick, är det felgiv. Samtliga felande spelare sätter bet och turen att ge går vidare medsols.
7. Om fel antal kort konstateras i talongen innan någon annan spelare än givaren köpt och före första utspel, är det felgiv.
Givaren sätter bet och turen att ge går vidare medsols.
8. Om felvända kort konstateras i talongen sedan givaren lagt ner talongen på bordet, skall dessa kort tillsvidare ligga kvar med bildsidan upp.
Om slutbudet blir ett köpspel eller ett solospel får de felvända korten inte köpas, utan plockas åt sidan.
Om slutbudet blir ett gaskspel beaktas inte de felvända korten, utan spelföraren köper hela talongen på vanligt sätt.

F. Fel i budgivningen

1. Om en spelare ger ett bud som inte tar över föregående bud och om det fortfarande finns kvar bud i samma budkategori, måste han ge ett nytt bud.
Han får ge valfritt bud högre än föregående bud, men får inte passa.
Om det inte finns några bud kvar i samma kategori, får spelaren välja mellan att passa och ge ett nytt bud.
2. Om en spelare som sitter i andra hand passar innan första hand talat, och om första hand sedan väljer att passa, kan den spelare som bjöd kräva att den felande spelaren i andra hand ger ett annat bud än pass.
3. Om en spelare som inte står på tur att bjuda ger ett annat bud än pass, beaktas icke budet.
4. Om en spelare begår ett fel som medför att given måste avbrytas innan budgivningen avslutats t.ex. tar upp kort ur talongen innan alla spelare passat eller genom avslöjande kommentarer om sin egen kortsits missgynnar någon av de övriga spelarna sätter den felande spelaren bet. Turen att ge går vidare medsols.

G. Fel i köpet

1. Om trumfvalet sker på ett felaktigt sätt, t.ex. genom att spelarföraren turnerar upp ett felaktigt antal kort eller glömmar ange trumf innan han köper, avbryts given och spelföraren betalar för lagd hand.
Pinnbetalningen sker i den lägsta färg som hade varit möjligt som trumf, om trumfvalet gått till på ett korrekt sätt. Om spelföraren glömt att ange trumf i ett spel som bjudits i högsta färg utgår ingen straff, eftersom trumffärgen redan är angiven av budet.
2. Om spelföraren begår något annat fel i köpet som medför att given måste avbrytas före första utspel, betalar han för lagd hand.
3. Om motspelaren till höger om spelföraren börjar förbereda sitt köp eller på annat sätt signalerar sina avsikter i köpet innan motspelaren till vänster avslutat sitt köp, är spelföraren hemma.
4. Om någon av motspelarna begår ett annat fel i köpet som medför att given måste avbrytas, är spelföraren hemma.

H. Felekartering

1. En spelare som sitter med fel antal kort på handen sedan han köpt eller spelat till ett stick sägs ha ekarterat fel, oavsett om felet uppstod i köpet eller för att han glömde räkna igenom korten på givarhanden.
2. Om spelföraren ekarterat fel avbryts given, såvida inte båda motspelare önskar spela vidare under gällande förutsättningar.
Om motspelarna inte vill fortsätta betalar spelföraren för lagd hand, såvida han inte redan var kodilj när felet upptäcktes.
3. Om en motspelare ekarterat fel, är spelföraren hemma.
4. Om både spelföraren och någon av motspelarna ekarterat fel, så är spelet varken hemma eller bet. Samtliga felande spelare sätter en bet.

J. Fel vid spelet av korten

1. Om en spelare spelar ut eller spelar på till ett stick när han inte står på tur eller av andra skäl blottar kort från sin hand, rättas detta utan straff, såvida inte det faktum att kortet eller korten blottades påverkar utgången av spelet till motpartens nackdel. I det senare fallet avbryts given och motparten får betalt för det mest gynnsamma utfall som fortfarande var möjligt när felet begicks.
2. Om en spelare underlåter att bekänna färg och om felet upptäcks innan nästa stick vänts bort, rättas detta utan straff, såvida inte utgången av spelet därmed påverkas till motpartens nackdel. Rättelse sker genom att det felaktigt spelade kortet och alla kort som spelats därefter tas upp på spelarnas händer. Den felande spelaren lägger sedan ett nytt kort i rätt färg, och spelet fortsätter medsols. Om utgången av spelet påverkas till motpartens nackdel eller om nästa stick redan har vänts bort, avbryts given och motparten får betalt för det mest gynnsamma utfall som fortfarande var möjligt när felet begicks

K. Hantering av fel och regelbrott

1. Uppkomna fel hanteras i första hand genom gemensam överenskommelse mellan spelarna vid bordet. Kan man inte komma överens, äger tävlingsledningen fälla avgörandet. Tävlingsledningens beslut kan överklagas till en jury, vars beslut är slutgiltiga.

L. Delning och slutsammanräkning.

1. Vid virapartiets slut delas pullans innehåll lika mellan spelarna.
2. Om antalet betar inte är jämnt delbart spelarna emellan, får man växla med pinnar.
3. Om antalet pinnar inte heller är jämt delbart spelarna emellan, skall den spelare som förlorat mest tilldelas dessa.
4. Den som förlorat mest får dock aldrig vinna en placering vid bordet genom förfarandet enl. ovan. Att komma lika är däremot i sin ordning.

Skulle inbördes placering ändras skall pinnen el pinnarna fördelas enl.:

- vid rest om 2 pinnar erhåller både mesta o näst mesta förlorare var sin pinne.
- vid rest om 1 pinne och 2 spelare förlorat lika mycket erhåller vinnaren den pinnen.

M. Osportsligt och otillbörligt beteende.

1. Vid osportsligt eller otillbörligt beteende har tävlingsledningen rätt att bestraffa felande. Första steget är poängavdrag i slutresultatet. En riktlinje är att straffet är kostnaden av det spel man påverkar. Ofta blir det en bet dvs minus 8 i slutställningen. Men om exempelvis utkuperad påverkar spelet i en kunglig misär blir kostnaden densamma som hemgång är värt.
2. Straffet utvisning finns också då man får lämna bordet för resten av den pågående omgången. Man missar ett antal givar men får sedan återkomma. Slutligen finns diskvalificering.