



MIĘDZYNARODOWE PRAWO BRYDŻOWE  
**2007**

Międzynarodowe Prawo Brydżowe 2007  
Copyright Światowa Federacja Brydża

Z podziękowaniem dla członków Komisji w składzie:

Max Bavin, Ralph Cohen, Grattan Endicott (koordynator), Joan Gerard, Ton Kooijman, Jeffrey Polisner,  
Antonio Riccardi, William Schoder, John Wignall (przewodniczący)

Wyrazy wdzięczności za doniosłą współpracę dla:

Portland Club, Europejskiej Ligi Brydżowej i Amerykańskiej Ligi Brydżowej

Tłumaczenie: Kazimierz Chłobowski

Zespół redakcyjny:

Sławomir Latała (przewodniczący), Jacek Marciniak, Konrad Ciborowski, Jan Romański, Maciej Czajkowski

Polski Związek Brydża Sportowego, Warszawa 2008

**SPIS TREŚCI**

Przedmowa do wydania Międzynarodowego Prawa Brydżowego 2007.....	5
Wstęp do wydania Międzynarodowego Prawa Brydżowego 2007 .....	6
Definicje .....	7
1. Talia, starszeństwo kart i kolorów .....	11
2. Pudełka rozdaniowe.....	11
3. Przygotowanie stołów .....	11
4. Partnerzy .....	11
5. Zajmowanie miejsc.....	11
6. Tasowanie i rozdawanie.....	12
7. Nadzór nad pudełkami i kartami .....	13
8. Zakończenie rundy .....	13
9. Postępowanie w następstwie nieprawidłowości.....	13
10. Orzekanie sprostowania nieprawidłowości .....	14
11. Utrata prawa do przyznania rekompensaty.....	14
12. Orzeczenie według uznania sędziego .....	15
13. Niewłaściwa liczba kart .....	16
14. Brak karty .....	17
15. Niewłaściwe rozdanie.....	17
16. Legalne i nielegalne informacje.....	18
17. Okres licytacji.....	19
18. Odzywki .....	20
19. Kontry i rekontry .....	20
20. Powtarzanie licytacji i udzielanie wyjaśnień.....	21
21. Zapowiedź wynikająca z błędnej informacji .....	22
22. Postępowanie po zakończeniu licytacji.....	22
23. Świadomość możliwości wyrządzenia szkody .....	23
24. Odkrycie karty lub wyjście przed okresem rozgrywki .....	23
25. Przepisowe i nieprzepisowe zmiany zapowiedzi.....	23
26. Wycofanie zapowiedzi, ograniczenia wistowe.....	24
27. Odzywka niewystarczająca .....	24
28. Zapowiedzi uznawane za zgłoszone w kolejności .....	25
29. Postępowanie po zapowiedzi poza kolejnością.....	25
30. Pas poza kolejnością.....	26
31. Odzywka poza kolejnością.....	26
32. Kontra lub rekontra poza kolejnością.....	27
33. Zapowiedzi jednoczesne.....	27
34. Przywrócenie prawa licytowania.....	27
35. Zapowiedzi niedozwolone.....	27
36. Niedozwolona kontra lub rekontra.....	27
37. Licytacja wbrew obowiązkowi pasowania .....	28
38. Odzywka powyżej siedmiu.....	28
39. Zapowiedź po końcowym pasie.....	28
40. Uzgodnienia partnerów .....	29
41. Rozpoczęcie rozgrywki .....	30
42. Uprawnienia dziadka.....	31
43. Ograniczenia dotyczące dziadka.....	31
44. Kolejność zagrań i przebieg rozgrywki .....	32
45. Karta zagrana.....	32
46. Niepełne lub błędne nazwanie karty dziadka.....	33
47. Wycofanie karty zagranej.....	34
48. Odślonięcie karty rozgrywającego.....	34
49. Odślonięcie karty obrońcy .....	35
50. Dysponowanie kartą przygwożdżoną.....	35
51. Dwie lub więcej kart przygwożdżonych.....	36
52. Niedopełnienie obowiązku zagrania karty przygwożdżonej.....	36
53. Zaakceptowanie wyjścia poza kolejnością.....	37
54. Pierwsze wyjście odkrytą kartą poza kolejnością .....	37

55. Wyjście rozgrywającego poza kolejnością .....	38
56. Wyjście obrońcy poza kolejnością.....	38
57. Przedwczesne wyjście lub zagranie obrońcy .....	38
58. Wyjścia lub zagrania jednoczesne .....	39
59. Niemożność wykonania żądanego wyjścia lub zagrania .....	39
60. Zagranie po zagranii nieprzepisowym .....	39
61. Fałszywy renons i dotyczące go pytania.....	39
62. Poprawienie fałszywego renonsu.....	40
63. Uprawomocnienie fałszywego renonsu .....	40
64. Postępowanie po uprawomocnieniu fałszywego renonsu.....	41
65. Układanie lew .....	41
66. Przeglądanie lew .....	42
67. Lewa wadliwa .....	42
68. Roszczenie albo zrzeczenie dotyczące lew .....	43
69. Uznanie roszczenia albo zrzeczenia .....	44
70. Rozstrzygnięcie spornego roszczenia lub zrzeczenia .....	44
71. Unieważnienie zrzeczenia .....	45
72. Zasady ogólne .....	45
73. Porozumiewanie się partnerów.....	45
74. Właściwe zachowanie i etykieta .....	46
75. Błędne wyjaśnienie lub błędna zapowiedź.....	47
76. Widzowie.....	48
77. Tabela zapisów brydża porównawczego.....	48
78. Metody obliczania wyników .....	50
79. Ustalenie liczby lew wziętych .....	50
80. Nadzór i organizacja .....	51
81. Sędzia zawodów .....	52
82. Poprawianie błędów proceduralnych.....	52
83. Informowanie o uprawnieniu do odwołania.....	53
84. Rozstrzygnięcie na podstawie faktów uzgodnionych.....	53
85. Rozstrzygnięcie na podstawie faktów spornych.....	53
86. Rozgrywki teamowe oraz turnieje na impy .....	54
87. Rozdanie zniekształcone .....	54
88. Przyznawanie punktów wyrównawczych .....	54
89. Wymierzanie kar w turniejach indywidualnych .....	54
90. Kary porządkowe .....	55
91. Karanie lub zawieszenie uczestnika .....	55
92. Prawo do odwołania .....	55
93. Rozstrzygnięcie odwołań.....	56
Indeks .....	57

## **PRZEDMOWA DO WYDANIA MIĘDZYNARODOWEGO PRAWA BRYDŻOWEGO 2007**

Pierwsze Przepisy Brydża Porównawczego opublikowano w 1928 roku. Następnie w latach 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987 i 1997 ukazały się kolejne poprawione wydania. Światowa Federacja Brydżowa (WBF) zgodnie ze swymi przepisami opublikowała bieżące wydanie w 2007 roku.

W latach trzydziestych XX wieku przepisy Międzynarodowego Prawa Brydżowego (MPB) były publikowane przez Londyński Portland Club i Whist Club z Nowego Jorku. Począwszy od lat czterdziestych Komisja Prawa Amerykańskiej Ligi Brydżowej (ACBL) zastąpiła Whist Club, a Brytyjska Liga Brydżowa (BBL) i Europejska Liga Brydżowa (EBL) wspierały działanie Portland Club. Wydania Międzynarodowego Prawa Brydżowego w latach 1975, 1987 i 1997 były publikowane również przez Światową Federację Brydżową.

Ostatnie wydanie zastępuje przepisy MPB z 1997 roku. Organizacje Strefowe mogą wprowadzić stosowanie nowych przepisów w dowolnym czasie po 1 stycznia 2008 roku, ale nie później niż 30 września 2008 roku.

Na przestrzeni lat nastąpiło znaczące zwiększenie kompetencji i doświadczenia sędziów brydżowych, co znalazło odzwierciedlenie w nowych przepisach MPB przez zwiększenie zakresu ich obowiązków. Ponadto, wprowadzenie „Kodeksu Postępowania Komisji Odwoławczej” usprawniło wydatnie proces orzekania.

Komisja Przygotowania Projektów przepisów MPB przyjęła ze smutkiem śmierć Ralpha Cohena w trakcie prac nad projektem nowych przepisów, jak również wcześniejsze odejście Edgara Kaplana. Komisja wyraża podziękowanie za pomoc udzieloną przez Antonio Riccardi’ego, jak i też przez Davida Davenporta z Portland Club.

Komisja wyraża również wdzięczność za istotny wkład pracy, jaki wnieśli Anna Gudge, Richard Hills i Rick Assad. Nowe przepisy MPB nie powstałyby jednak, bez zaangażowania i niestrudzonej aktywności koordynatora prac Grattana Endicotta.

W skład Komisji Przygotowania Projektów przepisów MPB wchodziłi:

Max Bavin  
Ralph Cohen  
Joan Gerard  
Ton Kooijman  
Jeffrey Polisner  
William Schoder  
Grattan Endicott (koordynator)  
John Wignall (przewodniczący)

John R. Wignall, MNZM

## **WSTĘP DO WYDANIA MIĘDZYNARODOWEGO PRAWA BRYDŻOWEGO 2007**

Przepisy niniejsze ustanowiono celem określenia prawidłowego postępowania oraz wskazania odpowiednich środków naprawczych, gdy nastąpi zakłócenie właściwego przebiegu gry. Ich podstawowym zadaniem jest dążenie do wyrównania szkody poniesionej przez stronę niewykraczającą, a nie do karania za popełnioną nieprawidłowość. W przypadku popełnienia nieprawidłowości, każdy gracz powinien być przygotowany na przyjęcie z godnością, orzeczonego przez sędziego sprostowania i wyniku rozjemczego.

Na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat nastąpiło wiele zmian w brydżu sportowym i nie ma oznak, aby te zmiany się zatrzymały. Zadaniem, przed którym stanęła Komisja Przygotowania Projektów nowego prawa było zapewnienie takiej aktualizacji przepisów, aby reagowały na dotychczasowe zmiany i stworzenie struktury, która poradzi sobie z przyszłym rozwojem teorii i praktyki brydżowej.

Sędziowie otrzymali znacznie rozszerzony zakres orzekania według własnego uznania. Zmniejszyła się liczba automatycznych kar: zostały zastąpione przez koncepcję sprostowania niefortunnie powstałej sytuacji. Gra w brydża ma różne oblicza w różnych krajach, więc przepisy MBP przewidują większe uprawnienia Organizacji Nadzorujących do wprowadzania własnych uregulowań prawnych. Występuje to szczególnie w dziedzinie nowej koncepcji „szczególnego uzgodnienia partnerów”. Sztuczna licytacja jest smutną rzeczywistością, więc podjęto wysiłki, aby przezwyciężyć problemy lub pozwolić Organizacjom Nadzorującym na rozwiązanie problemów, powstających gdy coś przybierze niepożądaną przebieg.

Podjęliśmy wysiłki ustalenia zakresu odpowiedzialności Organizacji Nadzorujących, Organizatorów Zawodów i sędziów i wyraźnie zaznaczyliśmy, że pewne obowiązki można przekazać lub scedować.

Wiele nagłówków, obecnych w wydaniu przepisów MBP 1997 zostało usuniętych w celu poprawienia wyglądu tekstu. Pozostawione nagłówki nie ograniczają stosowania odpowiedniego przepisu, jak również nie wpływają na to pominięcie odnośników.

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

Dla uniknięcia wątpliwości informujemy, że niniejszy Wstęp i poniższe Definicje stanowią integralną część przepisów MPB.

## **DEFINICJE**

### **Alertowanie**

Ostrzeżenie strony przeciwnej, w sposób określony przez Organizację Nadzorującą, że zapowiedź partnera zawiera taką informację, która bez odpowiednich wyjaśnień może nie być zrozumiana przez któregoś przeciwnika.

### **Atut**

Każda karta koloru atutowego, wyznaczonego mianem kontraktu.

### **Dodatkowa informacja**

Informacja nieobjęta legalną procedurą gry.

### **Dograna**

100 lub więcej punktów za lewy uzyskane w jednym rozdaniu.

### **Dołożenie do koloru**

Dołożenie w lewie karty w kolorze wyjścia.

### **Dziadek**

1. Partner rozgrywającego od momentu odsłonięcia karty pierwszego wyjścia. 2. Wyłożona na stole - po odsłonięciu karty pierwszego wyjścia - ręka gracza, którego partner stał się rozgrywającym.

### **Gra premiowa**

Kontrakt stanowiący zobowiązanie do wzięcia 6 lew deklarowanych (szlemik) lub 7 lew deklarowanych (szlem).

### **Honor**

As, król, dama, walet lub dziesiątka.

### **Kara (patrz również „Sprostowanie”)**

Rozróżnia się dwa rodzaje kar:

- dyscyplinarne - wymierzone w celu utrzymania właściwego zachowania i porządku (patrz przepis 91) oraz - porządkowe - (dodatkowe do sprostowania) - wymierzone przez sędziego za wykroczenia porządkowe (patrz przepis 90).

### **Karta przywołana**

Karta podlegająca postanowieniom przepisu 50.

### **Kolejność**

Właściwy czas dokonania zapowiedzi lub zagrania przez gracza.

### **Kolejność licytowania i zagrywania**

Zgodna z ruchem wskazówek zegara kolejność zgłaszania zapowiedzi i dokładania kart w lewach, również zalecana przy rozdawaniu kart.

### **Kolor**

Każda z czterech grup kart w talii, zawierająca 13 kart opatrzonych jednakowym charakterystycznym symbolem: pik (♠), kier (♥), karo (♦), trefl (♣).

### **Kontra**

Zapowiedź, której zgłoszenie po odzywce przeciwnika powoduje odpowiedni wzrost wartości zapisu za wygranie albo przegranie tego kontraktu (przepisy 19A i 77).

### **Kontrakt**

Ostatnia prawomocna odzywka zgłoszona w danej licytacji - także, gdy została skontrolowana czy też zrekontrowana; stanowi zobowiązanie, że strona rozgrywającego weźmie - przy zachowaniu odnośnego miana w rozgrywce - zadeklarowaną liczbę lew (patrz przepis 22).

### **Lewa**

Jednostka służąca do wyrażania wyniku kontraktu składająca się, jeśli nie jest wadliwa, z czterech kart zagryanych w kolejności przez każdego gracza począwszy od karty wyjścia.

### **Lewa deklarowana**

Każda lewa powyżej sześciu, którą musi wziąć rozgrywający, aby zrealizować kontrakt.

### **Lewa wpadkowa**

Każda lewa brakująca stronie rozgrywającej do wypełnienia zobowiązania określonego kontraktem (patrz przepis 77).

### **LHO**

Przeciwnik z lewej strony.

### **Licytacja**

1. Proces ustalania kontraktu za pomocą następujących po sobie zapowiedzi. Rozpoczyna się po zgłoszeniu pierwszej zapowiedzi. 2. Sekwencja zgłoszonych zapowiedzi (patrz przepis 17E).

### **Miano**

Wymieniony w odzywce kolor lub bez atu.

### **Międzynarodowy punkt meczowy (IMP)**

Jednostka międzynarodowej skali stosowana przy obliczaniu wyników - zgodnie z przepisem 78B.

### **Nadróbka**

Każda lewa wzięta przez rozgrywającego ponad zobowiązanie określone kontraktem.

### **Naruszenie przepisu**

Każde złamanie przez gracza przepisów prawa lub regulaminów.

### **Nieprawidłowość**

Każde odstępstwo gracza od norm postępowania ustalonych w niniejszych przepisach włącznie z naruszeniem przepisu.

### **Niezamierzony**

Mimowolny, niekontrolowany. Niezgodny z intencją gracza w chwili jego działania.

### **Obrońca**

Przeciwnik strony rozgrywającej.

### **Odzywka**

Zobowiązanie do wzięcia co najmniej określonej liczby lew deklarowanych (lew powyżej sześciu) w określonym mianie.

### **Okres rozgrywki**

Rozpoczyna się po odsłonięciu pierwszego wyjścia. Uprawnienia uczestników w okresie rozgrywki określają odpowiednie przepisy. Okres rozgrywki kończy się po wyjęciu kart z przegródek pudełka w następnym rozdaniu (albo po zakończeniu rozgrywania ostatniego rozdania danej rundy).

### **Partner**

Gracz tworzący wspólnie z innym parę przeciwko dwóm pozostałym graczom.

### **Pas**

Zapowiedź gracza, który w danym momencie nie decyduje się zgłosić odzywki, kontry lub rekontry.

### **Pierwsze wyjście**

Wyjście w pierwszej lewie.

### **Przeciwnik**

Jeden z graczy, którzy przy stole tworzą parę przeciwną.

### **Psychologiczna zapowiedź**

Celowa zapowiedź określająca posiadaną rękę wyraźnie inaczej co do siły i/lub długości koloru.

### **Punkt turniejowy (PT)**

Jednostka stosowana przy obliczaniu wyników w turnieju par lub indywidualnym (patrz przepis 78A).

### **Punkty zapisowe**

Składniki liczbowe zapisu (patrz przepis 77); różni się: 1. Punkty za lewy - przyznawane stronie rozgrywającej; 2. Premie - dodatkowe punkty przyznawane za zrealizowanie kontraktu i nadróbki; 3. Kary za wpadki - przyznawane przeciwnikom rozgrywającego, gdy kontrakt został przegrany.

### **Rekontra**

Zapowiedź, której zgłoszenie po kontrze przeciwnika powoduje odpowiedni wzrost wartości zapisu za wygranie albo przegranie tego kontraktu (patrz przepisy 19 i 77).



### **Ręka**

Karty otrzymane przez gracza w danym rozdaniu, a także - niezgrana ich część w rozpatrywanym momencie.

### **RHO**

Przeciwnik z prawej strony.

### **Rozdanie**

1. Zbiór kart jednej talii rozdzielonych pomiędzy cztery ręce (rozkład). 2. Rozkład traktowany jako całość wraz z przebiegiem licytacji i rozgrywki. 3. Pudełko rozdaniowe opisane w przepisie 2. 4. Cztery ręce rozdane i umieszczone w pudełku rozdaniowym w celu rozegrania go w trakcie trwania sesji.

### **Rozgrywający**

Gracz, który realizuje kontrakt własnej strony i jako pierwszy zgłosił jego miano. Staje się on rozgrywającym po odsłonięciu pierwszego wyjścia (ale patrz przepis 54 - pierwsze wyjście poza kolejnością).

### **Rozgrywka**

1. Sekwencja zagrań. 2. Część gry obejmująca zagrywanie kart. 3. Sekwencja zgłoszonych zapowiedzi oraz dokonanych zagrań.

### **Runda**

Część sesji rozgrywana przez graczy pozostających przy tych samych stołach.

### **Sesja**

Wyodrębniona w czasie część zawodów, w której rozgrywana jest określona przez Organizatora Zawodów liczba rozdań. (Może mieć różne znaczenie, jak w przepisach 4, 12C2 i 91).

### **Sprostowanie**

Postanowienia podejmowane przez sędziego dla poprawienia dostrzeżonej nieprawidłowości.

### **Strona**

Dwaj gracze tworzący parę przeciwko dwóm innym graczom.

### **Talia**

Zbiór 52 kart, odpowiadający wymogom gry w brydża.

### **Talia uporządkowana**

Talia kart pozostawiona w niezmienionym pierwotnym układzie.

### **Team**

Dwie lub więcej par tworzących zespół rozgrywający poszczególne rozdania na przeciwnych liniach o wspólny wynik (uczestnictwo więcej niż czterech graczy w zespole może być dopuszczone na mocy osobnych regulaminów).

### **Uczestnik**

W konkurencji indywidualnej - pojedynczy gracz, w konkurencji par - para graczy niezminiająca swojego składu, w konkurencji teamów - czterech lub więcej graczy tworzących team.

### **Wycofane**

Działania „wycofane” obejmują działania „unieważnione” i karty „wycofane”.

### **Wyjście**

Pierwsza karta zagrana w lewie.

### **Wynik rozjemczy**

Wynik orzeczony przez sędziego (patrz przepis 12). Może być albo „procentowy”, albo „zapisowy”.

### **Zagranie**

Dołożenie karty danej ręki do lewy, włączając pierwszą kartę w lewie (wyjście).

### **Założenia rozdania**

Warunki rozdania (po partii, przed partią), od których zależy wysokość premii za wygrany kontrakt oraz wysokość wpadki (patrz przepis 77).

### **Zapis częściowy**

90 lub mniej punktów za lewy uzyskane w jednym rozdaniu.

### **Zapowiedź**

Odzywka, kontra, rekontra lub pas.

**Zapowiedź sztuczna**

Odzywka, kontra lub rekontra, która przekazuje informacje (na ogół niespodziewane dla graczy) inne niż gotowość gry w zgłoszonym, lub ostatnio zgłoszonym mianie; albo pas, który przyrzeka siłę większą od określonej lub przyrzeka/neguje wartości inne niż w ostatnio zgłoszonym kolorze.

**Zawody**

Rozgrywki składające się z jednej lub wielu sesji.

## 1. TALIA, STARSZEŃSTWO KART I KOLORÓW

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

## 2. PUDEŁKA ROZDANIOWE

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

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

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

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

## 3. PRZYGOTOWANIE STOŁÓW

Przy każdym stole ponumerowanym w kolejności ustalonej przez sędziego, gra czterech graczy. Sędzia wyznacza kierunek „N”, co ustala pozostałe kierunki.

## 4. PARTNERZY

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

## 5. ZAJMOWANIE MIEJSC

### A. Pozycja wyjściowa

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

## **B. Zmiany miejsc**

Każdy gracz zmienia pozycję wyjściową lub też przesiada się do innego stołu stosownie do instrukcji sędziego. Sędzia obowiązany jest ogłaszać swoje instrukcje w sposób zrozumiały, a każdy gracz odpowiada za dokonanie wymaganej zmiany we wskazanym momencie i w nakazany sposób oraz za zajęcie właściwego miejsca po każdej zmianie.

## **6. TASOWANIE I ROZDAWANIE**

### **A. Tasowanie**

Przed rozpoczęciem gry każdą talię starannie tasuje się. Przełożenie jej ma miejsce, gdy przeciwnik tasującego tego zażąda.

### **B. Rozdawanie**

Karty muszą być rozdawane koszulkami do góry, po jednej, pomiędzy cztery ręce tak, by każda z rąk otrzymała trzynastcie kart. Każdą rękę umieszcza się następnie - koszulkami do góry - w jednej z czterech przegródek pudełka rozdaniowego. Zalecanym sposobem jest rozdawanie kart zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

### **C. Obecność obu par**

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

### **D. Ponowne tasowanie i rozdawanie**

1. Jeżeli przed rozpoczęciem licytacji stwierdzono, że karty zostały rozdane nieprawidłowo, albo, że w czasie tasowania i rozdawania któryś gracz mógł zobaczyć jakąś kartę należącą do innej ręki, należy przeprowadzić powtórne rozdawanie poprzedzone tasowaniem. Do przypadków późniejszego przypadkowego obejrzenia kart należących do innego gracza przed zakończeniem rozgrywania rozdania stosuje się przepis 16C (ale patrz przepis 24). Każde nieprawidłowo rozdane rozdanie uznaje się za zniekształcone, inne nieprawidłowości ujęte są przez odpowiednie przepisy.

2. O ile celem zawodów nie jest powtórne rozegranie rozdań, żaden zapis nie jest prawomocny, jeżeli - bez potasowania - rozdano karty talii uporządkowanej\* albo wykorzystano rozdanie z innej sesji. (Niniejsze postanowienia nie powinny ograniczać możliwości wymiany rozdań pomiędzy stołami).

3. Uwzględniając postanowienia przepisu 22A powtórne rozdawanie poprzedzone tasowaniem musi nastąpić, jeżeli zażąda tego sędzia z jakiegokolwiek przyczyny uwzględnionej w niniejszych przepisach (ale patrz przepis 86C).

### **E. Czas i sposoby rozdawania**

1. Sędzia może polecić, aby tasowanie i rozdawanie kart odbyło się przy każdym stole bezpośrednio przed rozpoczęciem gry.

2. Sędzia może sam potasować i rozdać karty wcześniej.

3. Sędzia może powierzyć wcześniejsze tasowanie i rozdawanie kart swoim pomocnikom albo innym osobom do tego wyznaczonym.

4. Sędzia może ustalić, aby rozdawanie przeprowadzono w inny sposób, jeżeli otrzymane rozkłady będą w pełni losowe, jak te uzyskane w przypadkach A i B.

### **F. Powielanie rozdań**

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

\* Talię uporządkowaną nazywa się talię kart pozostawioną w niezmienionym pierwotnym układzie.

## **7. NADZÓR NAD PUDEŁKAMI I KARTAMI**

### **A. Ustawienie pudełka**

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

### **B. Wyjęcie kart, operowanie nimi**

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

### **C. Schowanie kart**

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

### **D. Odpowiedzialność za stół**

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

## **8. ZAKOŃCZENIE RUNDY**

### **A. Ruch pudełek i uczestników**

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

### **B. Koniec rundy**

1. Runda kończy się, gdy sędzia podaje sygnał rozpoczęcia rundy następnej; jeżeli jednak - do tego momentu - nie dokończono gry przy którymś stole, to dla tego stołu dana runda trwa dalej aż do dokonania przez graczy zmiany miejsc.
2. Gdy sędzia zarządzi odroczenie rozegrania rozdania, runda dla graczy tego rozdania kończy się po rozegraniu, uzgodnieniu oraz zapisaniu wyniku tego rozdania lub gdy sędzia postanowi anulować to rozdanie.

### **C. Koniec ostatniej rundy i koniec sesji**

Ostatnia runda sesji - a także sama sesja - kończy się dla każdego ze stołów z chwilą zakończenia wszystkich rozdań dla niego przeznaczonych i wpisania bezspornie ustalonych zapisów do właściwych protokołów.

## **9. POSTĘPOWANIE W NASTĘPSTWIE NIEPRAWIDŁOWOŚCI**

### **A. Zwrócenie uwagi na nieprawidłowość**

1. Jeżeli pozostaje to w zgodzie z niniejszymi przepisami, to podczas okresu licytacji każdy gracz może zwrócić uwagę na nieprawidłowość, bez względu na to, na kogo przypada kolejność licytowania.
2. Jeżeli pozostaje to w zgodzie z niniejszymi przepisami, to rozgrywający lub obrońcy mogą zwrócić uwagę na nieprawidłowość zaistniałą podczas rozgrywki. Nieprawidłowy kierunek ułożenia karty zgranej omawia przepis 65B3.

3. Dziadkowi nie wolno zwracać uwagi na nieprawidłowość zaistniałą podczas okresu rozgrywki, jednak może to zrobić po jej zakończeniu. Jednak każdy gracz, również dziadek, może starać się zapobiec popełnieniu nieprawidłowości przez innego gracza (ale dziadek podlega tu postanowieniom przepisów 42 i 43).

4. Gracz nie ma obowiązku zwrócenia uwagi na naruszenie przepisu przez własną stronę (ale patrz przepis 20F5 - poprawianie błędnego wyjaśnienia partnera).

#### **B. Po zwróceniu uwagi na nieprawidłowość**

1. (a) Sędzia powinien zostać przywołany natychmiast po zwróceniu uwagi na nieprawidłowość.

(b) Po zwróceniu uwagi na nieprawidłowość każdy gracz, również dziadek, może wezwać sędziego.

(c) Przywołując sędziego gracz nie traci żadnych przysługujących mu uprawnień.

(d) Fakt zwrócenia uwagi na nieprawidłowość przez gracza strony wykraczającej nie narusza uprawnień przeciwników.

2. Żaden gracz nie może podejmować jakiegokolwiek działania, dopóki sędzia nie wyjaśni wszystkiego, co dotyczy sprostowania nieprawidłowości.

#### **C. Przedwczesne poprawienie nieprawidłowości**

Każde przedwczesne poprawienie nieprawidłowości przez wykraczającego może narazić go na dalsze konsekwencje (patrz ograniczenia wistowe - przepis 26).

### **10. ORZEKANIE SPROSTOWANIA NIEPRAWIDŁOWOŚCI**

#### **A. Prawo do orzeczenia sprostowania nieprawidłowości**

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

#### **B. Samowolne dokonanie lub zaniechanie wykonania sprostowania**

Sędzia może zatwierdzić albo unieważnić każde dokonanie lub zaniechanie wykonania sprostowania przez graczy, które nastąpiło bez jego polecenia.

#### **C. Wybór następstw wykroczenia**

1. Jeżeli niniejsze przepisy przewidują wybór spośród następstw nieprawidłowości, to sędzia powinien przedstawić wszystkie możliwości.

2. Gracz uprawniony do takiego wyboru musi dokonać go bez naradzania się z partnerem.

3. Jeżeli niniejsze przepisy przewidują dla strony niewykraczającej wybór spośród następstw nieprawidłowości popełnionej przez przeciwnika, to właściwym jest dokonanie wyboru najbardziej korzystnego.

4. Jeżeli nastąpiło już sprostowanie naruszenia przepisu, to jest postępowaniem właściwym, gdy gracze strony wykraczającej zgłaszają zapowiedzi lub dokonują zagrań korzystnych dla swojej strony, z uwzględnieniem przepisu 16D2, nawet jeżeli wydaje się, że czerpią w ten sposób korzyści z własnego wykroczenia (ale patrz przepisy 27 i 50).

### **11. UTRATA PRAWA DO PRYZNANIA REKOMPENSATY**

#### **A. Działania strony niewykraczającej**

Strona niewykraczająca może utracić prawo do przyznania rekompensaty za naruszenia przepisu przez przeciwnika, jeżeli gracz tej strony podejmie jakiegokolwiek działanie przed przywołaniem sędziego. Sędzia orzeka utratę tego prawa, na przykład, gdy strona niewykraczająca mogła być odnieść korzyść wskutek dalszych działań przeciwników, podejmowanych w nieświadomości odpowiednich przepisów prawa.

#### **B. Kara po utracie prawa do przyznania rekompensaty**

Jeżeli nawet - stosownie do niniejszego przepisu - prawo do przyznania rekompensaty utraciło moc, sędzia może wymierzyć karę porządkową (patrz przepis 90).

**12. ORZECZENIE WEDŁUG UZNANIA SĘDZIEGO****A. Prawo orzekania wyniku rozjemczego**

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

1. Sędzia może orzec zapisowy wynik rozjemczy, jeśli uzna, że niniejsze przepisy nie przewidują rekompensaty dla uczestnika niewykraczającego za dany sposób ich naruszenia przez przeciwnika.
2. Sędzia orzeka procentowy wynik rozjemczy, jeżeli nie jest możliwe takie sprostowanie nieprawidłowości, które pozwoliłoby rozegrać normalnie dane rozdanie (patrz punkt C2).
3. Sędzia może orzec wynik rozjemczy, jeżeli nastąpiło niewłaściwe sprostowanie nieprawidłowości.

**B. Cel orzekania wyniku rozjemczego**

1. Celem orzeczenia wyniku rozjemczego jest naprawienie szkody poniesionej przez stronę niewykraczającą i odebranie korzyści uzyskanych przez stronę wykraczającą w wyniku naruszenia przez nią przepisu. Szkada powstaje wtedy, gdy z powodu naruszenia przepisu strona niewykraczająca uzyskuje zapis mniej korzystny od zapisu oczekiwanego w momencie poprzedzającym naruszenie przepisu (ale patrz punkt C1b).
2. Sędzia nie może orzec wyniku rozjemczego na tej podstawie, że sprostowanie przewidziane niniejszymi przepisami jest zbyt niepomysłne albo zbyt korzystne dla którejś strony.

**C. Orzekanie wyniku rozjemczego**

1. (a) Jeżeli w następstwie nieprawidłowości sędzia jest upoważniony przez niniejsze przepisy do orzeczenia wyniku rozjemczego to, jeżeli to możliwe, orzeka zapisowy wynik rozjemczy. Wynik ten zastępuje wynik faktycznie uzyskany podczas gry.
  - (b) Jeżeli po zaistnieniu nieprawidłowości strona niewykraczająca przyczyniła się do poniesionej szkody przez popełnienie poważnego błędu (niezwiązanego z nieprawidłowością) lub przez podjęcie nieobliczalnej lub hazardowej akcji wówczas nie uzyskuje rekompensaty wyniku w zakresie wyrządzonej przez siebie szkody. Strona wykraczająca powinna otrzymać wynik rozjemczy oddający w pełni konsekwencje tylko jej wykroczenia.
  - (c) W celu osiągnięcia najbardziej sprawiedliwego orzeczenia, jeżeli Organizacja Nadzorująca nie postanowi inaczej, zapisowy wynik rozjemczy można ważyć dla odzwierciedlenia prawdopodobieństwa potencjalnych wyników.
  - (d) Jeżeli możliwości są liczne albo niewystarczająco oczywiste, sędzia może orzec procentowy wynik rozjemczy.
  - (e) Organizacja Nadzorująca według własnego uznania może zamiast (c) zastosować w całości lub w części następujący tok postępowania:
    - (i) jeżeli sędzia orzeka zapisowy wynik rozjemczy zamiast faktycznego zapisu uzyskanego w następstwie nieprawidłowości - wówczas przyznaje stronie niewykraczającej zapis najkorzystniejszy spośród prawdopodobnych, jaki mogłaby uzyskać, gdyby dana nieprawidłowość nie miała miejsca,
    - (ii) stronie wykraczającej - zapis dla niej najbardziej niekorzystny spośród możliwych.
  - (f) Przyznane stronom wyniki rozjemcze nie muszą się równoważyć.
2. (a) Jeżeli w następstwie nieprawidłowości uzyskanie zapisu stało się niemożliwe (patrz również punkt C1d) sędzia orzeka procentowy wynik rozjemczy, stosownie do odpowiedzialności za tę nieprawidłowość: średnią minus (najwyżej 40% osiągalnych punktów turniejowych) uczestnikowi bezpośrednio ponoszącemu winę, średnią (50% osiągalnych punktów) uczestnikowi tylko częściowo ponoszącemu winę, średnią plus (co najmniej 60%) uczestnikowi nie ponoszącemu żadnej winy.
  - (b) Gdy sędzia orzeka procentowy wynik rozjemczy w wysokości średniej plus i średniej minus w IMP, to wynik ten zazwyczaj wynosi odpowiednio +3 IMP lub -3 IMP, ale zgodnie z przepisem 86A może przyjąć inną wartość.
  - (c) Powyższe ustalenie ulega zmianie w przypadku niewykraczającego uczestnika, który uzyskał wynik przekraczający 60% liczby punktów osiągalnych dla niego w danej sesji lub dla uczestnika wykraczającego, który uzyskał wynik niższy niż 40% liczby punktów osiągalnych dla niej w danej sesji (lub wynik

równoważny w IMP). Uczestnicy ci otrzymują wynik procentowy (lub równoważny w IMP) uzyskany w pozostałych rozdaniach danej sesji.

3. W turniejach indywidualnych sędzia stosuje postanowienia niniejszych przepisów wymagające orzeczenia jednakowego sprostowania i przyznania wyników rozjemczych dla obu graczy strony wykraczającej - także wówczas, gdy tylko jeden z nich ponosi winę za daną nieprawidłowość. Niemniej, sędzia nie powinien wymierzać kary porządkowej partnerowi wykraczającego - o ile uzna, że ten partner nie ponosi żadnej winy.

4. Jeżeli w meczu, który wymaga wyłonienia zwycięzcy (na przykład w rozgrywkach pucharowych), sędzia orzeka zapisowe wyniki rozjemcze nierównoważne dla obu stron, to w spornym rozdaniu wynik każdego uczestnika oblicza się oddzielnie, po czym średnią arytmetyczną tych wyników przyznaje się obydwu teamom.

### **13. NIEWŁĄSCIWA LICZBA KART**

#### **A. Sędzia uznaje możliwość normalnej gry**

Gdy okaże się, że co najmniej jedna ręka w danym rozdaniu zawierała niewłaściwą liczbę kart (ale patrz przepis 14), a któryś gracz dysponujący wadliwą ręką zgłosił już zapowiedź, to wtedy, o ile sędzia uzna że rozdanie można poprawić i normalnie rozegrać bez zmian zapowiedzi, rozdanie może być tak rozegrane. Po zakończeniu rozdania sędzia może orzec wynik rozjemczy.

#### **B. Wynik rozjemczy i możliwość wymierzenia kary**

W przeciwnym razie, po zgłoszeniu zapowiedzi w takim rozdaniu sędzia powinien orzec wynik rozjemczy i może ukarać wykraczającego.

#### **C. Wykrycie wadliwości po grze**

Gdy fakt, że ręka któregoś gracza zawierała początkowo więcej niż 13 kart, a ręka innego - odpowiednio mniej, stwierdzono po zakończeniu rozgrywki (ale patrz punkt F), wówczas uzyskany wynik musi zostać unieważniony i orzeczony wynik rozjemczy (może mieć zastosowanie przepis 86D). Uczestnik popełniający wykroczenie podlega karze porządkowej.

#### **D. Nie zgłoszono zapowiedzi**

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

1. Sędzia powinien poprawić rozdanie i jeżeli żaden gracz nie zobaczył karty innego gracza, to sędzia powinien nakazać normalne rozegranie tego rozdania.

2. Gdy okaże się, że co najmniej jedna przegródka pudełka zawierała niewłaściwą liczbę kart, a któryś gracz zobaczył co najmniej jedną kartę innego gracza, to o ile sędzia uzna:

(a) że jest mało prawdopodobne, aby nielegalna informacja zakłóciła normalny przebieg licytacji lub rozgrywki - pozwala na normalne rozegranie i zapisanie tego rozdania. Jeżeli sędzia później uzna, że odnośna informacja wpłynęła na wynik rozdania - powinien orzec wynik rozjemczy i może ukarać wykraczającego.

(b) że odnośna nielegalna informacja jest wystarczająco ważna, aby zakłócić normalną licytację lub rozgrywkę - powinien orzec procentowy wynik rozjemczy i może ukarać wykraczającego.

#### **E. Umieszczenie lub przemieszczenie karty**

Ilekoć stosując niniejszy przepis sędzia nakazuje rozegranie rozdania, informacja o umieszczeniu lub przemieszczeniu karty przez sędziego jest informacją nielegalną dla partnera gracza, którego ręka zawierała niewłaściwą liczbę kart.

#### **F. Dodatkowa karta**

Każdą kartę dodatkową, nienależącą do danego rozdania usuwa się po jej znalezieniu. Licytacja i rozgrywka przebiega normalnie. Jeżeli stwierdzi się, że taka karta została dodana do zgranej lewy, można orzec wynik rozjemczy.



## **14. BRAK KARTY**

### **A. Wykrycie wadliwości przed rozgrywką**

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

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

### **B. Wykrycie wadliwości po rozpoczęciu rozgrywki**

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

1. Jeżeli kartę odnaleziono wśród kart zgranych to stosuje się przepis 67.
2. Jeżeli kartę odnaleziono gdzie indziej, przyłącza się ją do właściwej ręki i można orzec sprostowanie i/lub wymierzyć odpowiednie kary (patrz punkt 4).
3. Jeżeli nie można odnaleźć karty, to odtwarza się rozdanie przy użyciu innej talii i można orzec sprostowanie i/lub wymierzyć odpowiednie kary (patrz punkt 4).
4. Kartę przyłączoną do ręki zgodnie z postanowieniami punktu B niniejszego przepisu, uznaje się za należącą nieprzerwanie do tej ręki. Karta taka może stać się kartą przygwożdżoną (przepis 50), a dokonane wcześniej zagranie innej karty zamiast niej może stanowić fałszywy renons.

### **C. Informacja z wymiany karty**

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

## **15. NIEWŁAŚCIWE ROZDANIE**

### **A. Rozdanie graczom nieznane**

Jeżeli gracze rozgrywają rozdanie nieprzeznaczone dla nich w bieżącej rundzie (ale patrz punkt C), to:

1. Sędzia zwykle uznaje uzyskany zapis, jeżeli żaden z czterech graczy nie rozegrał tego rozdania wcześniej.
2. Sędzia może zobowiązać obie pary, aby rozegrały ze sobą właściwe rozdanie później.

### **B. Powtórne rozegranie rozdania**

Jeżeli któryś gracz rozegra rozdanie (z właściwymi albo niewłaściwymi przeciwnikami), które rozegrał już wcześniej, to jego drugi zapis uzyskany w tym rozdaniu unieważnia się - tak dla jego strony, jak i dla przeciwników. Wszystkim uczestnikom pozbawionym przez to możliwości uzyskania normalnego zapisu sędzia powinien przyznać procentowe wyniki rozjemcze.

### **C. Wykrycie błędu podczas okresu licytacji**

Jeżeli któryś uczestnik zaczął grać rozdanie nieprzeznaczone dla niego w bieżącej rundzie, a sędzia stwierdził ten fakt jeszcze w czasie okresu licytacji, to powinien tę licytację unieważnić i spowodować, aby to rozdanie - zarówno w rundzie bieżącej jak i w następnych - grali ze sobą właściwi uczestnicy oraz poinformować ich o przysługujących im uprawnieniach. Po dokonaniu sprostowania rozpoczyna się powtórna licytacja. Zawodnicy muszą powtórzyć zapowiedzi, które zgłosili poprzednio. Gdy któraś zapowiedź okaże się różna w jakikolwiek sposób od odpowiedniej zapowiedzi z poprzedniej licytacji, wówczas sędzia powinien unieważnić rozdanie, w przeciwnym razie gra przebiega dalej normalnie. Jeżeli sędzia dojdzie do wniosku, że któraś ze stron usiłowała celowo uniemożliwić normalne rozegranie rozdania może wymierzyć karę porządkową (i orzec wynik rozjemczy).

## 16. LEGALNE I NIELEGALNE INFORMACJE

### A. Wykorzystanie informacji

1. Gracz może wykorzystać informację przekazaną podczas licytacji lub rozgrywki, jeżeli:
  - (a) pochodzi ona z przepisowych zapowiedzi i zagrań bieżącego rozdania (włącznie z zaakceptowanymi nieprzepisowymi zapowiedziami lub zagraniem) i jest wolna od nielegalnej informacji z innego źródła, lub
  - (b) jest legalną informacją z wycofanego działania (patrz punkt D), lub
  - (c) jest informacją, którą jakkolwiek przepis bądź regulamin definiuje jako legalną albo, jeśli nie określono inaczej, pochodzi ona z zastosowania procedur wynikających z niniejszych przepisów lub innych regulaminów (ale patrz punkt B1 poniżej), lub
  - (d) jest informacją, którą gracz posiadał przed wyjęciem swojej ręki z pudełka (przepis 7B), a przepisy nie zakazują użycia przez niego tej informacji.
2. Gracze mogą również uwzględnić własną ocenę swojego aktualnego wyniku, cechy przeciwników i wymagania regulaminu zawodów.
3. Gracz nie może podejmować zapowiedzi lub zagrań na podstawie innej informacji (informację taką określa się jako dodatkową).
4. Jeżeli naruszenie tego przepisu spowodowało szkodę, sędzia orzeka wynik rozjemczy zgodnie z przepisem 12C.

### B. Dodatkowa informacja od partnera

1. (a) Jeżeli gracz - na przykład za pomocą wypowiedzianej uwagi, pytania, odpowiedzi na pytanie, niespodziewanego\* alertu lub braku alertu czy też wyraźnego wahania, niepohamowanego pośpiechu, specjalnego nacisku, modulacji głosu, gestu, ruchu, szczególnego zachowania itp. - udostępni swojemu partnerowi dodatkową informację, która może sugerować jakąś zapowiedź lub zagranie, to temu partnerowi nie wolno podjąć działania będącego logiczną alternatywą, którego wybór wyraźnie mógł być zasugerowany tą informacją.
  - (b) Logiczna alternatywa to działanie, które zostałyby poważnie rozważone przez znaczną część graczy o takiej samej sile gry i jednakowych uzgodnieniach systemowych, co gracz, o którym mowa i prawdopodobnie przez niektórych z nich podjęte.
2. Jeżeli gracz uzna, że grożą mu straty, ponieważ przeciwnik udostępnił swojemu partnerowi nielegalną informację, to może zastrzec sobie - o ile nie zabrania tego regulamin wprowadzony przez Organizację Nadzorującą (który może wymagać niezwłocznego wezwania sędziego) - prawo do przywołania sędziego później (w takim przypadku przeciwnicy powinni przywołać sędziego niezwłocznie, o ile nie zgadzają się z zarzutem, że przekazanie nielegalnej informacji miało miejsce).
3. Jeżeli gracz nabierze uzasadnionego przekonania, że przeciwnik, który miał logiczną alternatywę wybrał to działanie, które mogłoby wynikać z sugestii zawartej w nielegalnej informacji, powinien przywołać sędziego po zakończeniu rozgrywki\*\*. Sędzia powinien orzec wynik rozjemczy, jeśli stwierdzi, że naruszenie przepisu przyniosło korzyść wykraczającemu.

### C. Dodatkowa informacja z innych źródeł

1. Jeżeli któryś gracz uzyska przypadkowo nielegalną informację o rozdaniu, które właśnie gra lub które ma jeszcze grać - przez obejrzenie niewłaściwej ręki, przez usłyszenie zapowiedzi, treści zapisu, komentarza, przez obejrzenie kart przy innym stole, lub przez obejrzenie kart innego gracza przy swoim stole przed rozpoczęciem licytacji - sędzia powinien być o tym niezwłocznie powiadomiony. Najlepiej, aby zrobił to gracz, który uzyskał taką informację.
2. Gdy sędzia uzna, że ta informacja może zakłócić normalny przebieg gry, wówczas - o ile nie zgłoszono jeszcze żadnej zapowiedzi - może:
  - (a) zarządzić - o ile pozwala na to dany rodzaj zawodów i sposób obliczania wyników - taką zmianę pozycji graczy, aby ten, który uzyskał nielegalną informację tylko o jednej ręce odnośnego rozdania, otrzymał w nim właśnie tę rękę, lub
  - (b) zarządzić - o ile pozwala na to dany rodzaj zawodów - ponowne rozdanie tego rozdania dla zainteresowanych graczy, lub

(c) zezwolić na dokończenie rozgrywania rozdania, zastrzegając możliwość orzeczenia wyniku rozjemczego, jeśli stwierdzi, że nielegalna informacja wpłynęła na wynik rozdania, lub

(d) orzec w rozdaniu procentowy wynik rozjemczy.

3. Jeżeli uzyskanie nielegalnej informacji nastąpiło po zgłoszeniu pierwszej zapowiedzi w licytacji, a przed zakończeniem rozgrywki w danym rozdaniu sędzia postępuje według punktu 2c.

#### **D. Informacje z odzywek i zagrań wycofanych**

W przypadkach wycofania zapowiedzi lub zagrania zgodnie z niniejszymi przepisami:

1. Dla strony niewykraczającej, wszystkie informacje wynikające z działań wycofanych przez partnera jak i przez przeciwników są informacjami legalnymi.

2. Dla strony wykraczającej, wszystkie informacje wynikające z działań wycofanych przez partnera jak i przez przeciwników są informacjami nielegalnymi. Graczowi strony wykraczającej nie wolno podjąć działania będącego logiczną alternatywą, którego wybór można by uzasadnić wykorzystaniem tej nielegalnej informacji.

\* Niespodziewany w odniesieniu do przekonania gracza o znaczeniu jego zapowiedzi.

\*\* Wcześniejsze lub późniejsze przywołanie sędziego nie jest wykroczeniem.

### **17. OKRES LICYTACJI**

#### **A. Rozpoczęcie okresu licytacji**

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

#### **B. Pierwsza zapowiedź**

Pierwszą zapowiedź zgłasza gracz oznaczony na pudełku jako rozdający.

#### **C. Następne zapowiedzi**

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

#### **D. Karty z niewłaściwego pudełka**

1. Zapowiedź unieważnia się, jeżeli zgłosi ją gracz z kartami, które omyłkowo wyjął z niewłaściwego pudełka.

2. Po obejrzeniu właściwej ręki wykraczający zgłasza zapowiedź ponownie i licytacja biegnie od tego momentu normalnie. Jeżeli LHO wykraczającego zgłosił swoją zapowiedź po zapowiedzi wycofanej, sędzia powinien przyznać procentowe wyniki rozjemcze wtedy, gdy druga zapowiedź wykraczającego różni się\* od zapowiedzi unieważnionej (LHO wykraczającego musi powtórzyć poprzednią zapowiedź) lub gdy partner wykraczającego zgłosił zapowiedź po unieważnionej zapowiedzi.

3. Jeżeli wykraczający powtarza następnie swoją zapowiedź w czasie rozgrywania rozdania z kartami, które uprzednio omyłkowo wyjął, sędzia może zezwolić na normalne rozegranie tego rozdania, ale powinien przyznać procentowe wyniki rozjemcze, gdy druga zapowiedź wykraczającego różni się\* od zapowiedzi uprzednio unieważnionej.

4. Oprócz nakazania sprostowania według punktu 1 i 2 powyżej sędzia może wymierzyć karę porządkową.

#### **E. Koniec okresu licytacji**

1. Licytacja i okres licytacji w rozdaniu kończy się jak ustalono w przepisie 22.

2. Fakt, że po jakiejś zapowiedzi zgłoszono trzy pasy, które nastąpiły bezpośrednio po sobie, nie kończy jeszcze zgłaszania zapowiedzi, jeżeli co najmniej jeden z tych trzech pasów zgłoszono poza kolejnością, co pozbawiło któregoś gracza prawa licytowania w przypadającej na niego kolejności. W takim przypadku pas zgłoszony poza kolejnością - oraz każdy zgłoszony po nim - unieważnia się, po czym prawo licytowania powraca do gracza pominiętego i licytacja przebiega dalej normalnie. Do unieważnionych zapowiedzi stosuje się przepis 16D, przy czym każdy gracz, który spasował poza kolejnością jest graczem wykraczającym.

\* Na przykład, druga zapowiedź różni się od zapowiedzi unieważnionej jeżeli jej znaczenie jest różne albo jeżeli jest to zapowiedź psychologiczna.

## **18. ODZYWKI**

### **A. Właściwa forma**

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

### **B. Przelicytowanie odzywki**

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

### **C. Odzywka wystarczająca**

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

### **D. Odzywka niewystarczająca**

Odzywka, która nie przelicytowuje ostatniej poprzedzającej ją odzywki, jest odzywką niewystarczającą.

### **E. Starszeństwo mian**

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

### **F. Różne sposoby zgłaszania zapowiedzi**

Organizacje Nadzorujące mogą wprowadzić różne sposoby zgłaszania zapowiedzi.

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

## **19. KONTRY I REKONTRY**

### **A. Kontry**

1. Gracz może kontrować tylko ostatnią zgłoszoną odzywkę. Musi to być odzywka przeciwnika, po której nie zgłoszono innych zapowiedzi niż pas.

2. Kontruując, gracz nie powinien wymieniać liczby lew deklarowanych ani miana odzywki kontrowanej. Jediną poprawną formą jest słowo „kontra”.

3. Jeżeli gracz, konstruując, błędnie wymienia odzywkę, liczbę lew deklarowanych czy też miano odzywki kontrowanej, to uznaje się, że skontrował odzywkę w jej rzeczywistym brzmieniu (może mieć zastosowanie przepis 16 - nielegalne informacje).

### **B. Rekontry**

1. Gracz może zgłosić rekontry tylko po ostatniej zgłoszonej kontrze. Musi to być kontra przeciwnika, po której nie zgłoszono innych zapowiedzi niż pas.

2. Rekontruując, gracz nie powinien wymieniać liczby lew deklarowanych ani mian odzywki rekontrowanej. Jediną poprawną formą jest słowo „rekontra”.

3. Jeżeli gracz, rekontruując, błędnie wymienia odzywkę, liczbę lew deklarowanych czy też miano odzywki rekontrowanej, to uznaje się, że zrekontrował odzywkę w jej rzeczywistym brzmieniu (może mieć zastosowanie przepis 16 - nielegalne informacje).

### **C. Przelicytowanie kontry albo rekontry**

Każda kontra lub rekontra zostaje zniesiona przez następną przepisową odzywkę.

**D. Podwyższenie zapisu**

Jeżeli skontrolowana lub rekontrowana odzywka nie zostanie przelicytowana przez kolejną przepisową odzywkę, to wartości zapisu za wygranie albo przegranie tego kontraktu wzrastają, zgodnie z przepisem 77.

**20. POWTARZANIE LICYTACJI I UDZIELANIE WYJAŚNIEŃ****A. Niepełne rozpoznanie zapowiedzi**

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

**B. Powtórzenie licytacji podczas okresu licytacji**

Podczas okresu licytacji, gracz - gdy przypada na niego kolejność licytowania, a nie jest zobowiązany przepisem do pasowania - może zażądać powtórzenia dotychczasowego przebiegu licytacji\* - w tym powtórzeniu powinny być wymienione wszystkie fakty alertowania. Graczowi nie wolno zażądać częściowego powtórzenia zgłoszonych dotąd zapowiedzi ani przerwać powtórzenia przed jego zakończeniem.

**C. Powtórzenie po końcowym pasie**

1. Po końcowym pasie każdy obrońca może zapytać, czy na niego przypada pierwsze wyjście (patrz przepisy 47E i 41).

2. Rozgrywający\*\* lub obrońca - gdy po raz pierwszy przypadnie na niego kolejność zagrywania - może zażądać powtórzenia licytacji\* (patrz przepisy 41B i 41C). Jak w punkcie B, graczowi nie wolno zażądać częściowego powtórzenia zgłoszonych dotąd zapowiedzi ani przerwać powtórzenia.

**D. Kto powtarza licytację**

Powtórzenia licytacji ma dokonywać tylko któryś z przeciwników zainteresowanego.

**E. Korygowanie powtórzenia**

Wszyscy gracze - także dziadek oraz gracz zobowiązany przepisem do pasowania - są odpowiedzialni za niezwłoczne poprawienie błędów w powtórzeniu licytacji\* (jeżeli błędne jej powtórzenie spowoduje czyjeś straty - patrz przepis 12C1).

**F. Udzielanie wyjaśnień**

1. Podczas licytacji, ale przed końcowym pasem, każdy gracz, gdy przypada na niego kolejność licytowania, może zażądać wyjaśnienia dotychczasowej licytacji przeciwników. Gracz ma prawo do uzyskania informacji o zgłoszonych zapowiedziach, o niezgłoszonych zapowiedziach, które przeciwnik miał do wyboru, a także o wnioskach wynikających z wyboru odpowiedniego działania, będących przedmiotem porozumienia partnerów. Wyjaśnienia powinien udzielać partner gracza, którego zapowiedź ma być wyjaśniona, chyba że sędzia wyda inne polecenie. Partnerowi gracza żądającego wyjaśnienia nie wolno zadawać dodatkowych pytań, zanim nie przypadnie na niego kolejność licytowania lub zagrywania. Może mieć zastosowanie przepis 16, a Organizacja Nadzorująca może wprowadzić regulamin wymagający pisemnego udzielania wyjaśnień.

2. Po końcowym pasie, aż do końca okresu rozgrywki, rozgrywający lub obrońca - gdy przypadnie na niego kolejność zagrywania - może zażądać wyjaśnienia licytacji. Przy zagrywaniu ze swojej ręki lub z ręki dziadka rozgrywający może wtedy zażądać wyjaśnienia zapowiedzi obrońcy lub konwencji wistowych obrońców. Wyjaśnienia o zakresie podanym w punkcie 1 powinien udzielać partner gracza, którego działanie ma być wyjaśnione.

3. W warunkach określonych w punktach 1 i 2 powyżej gracz może zażądać wyjaśnienia pojedynczej zapowiedzi, ale może mieć zastosowanie przepis 16B1.

4. Gdy gracz - po udzieleniu wyjaśnienia - uświadomi sobie, że było ono błędne czy też niepełne, wówczas musi niezwłocznie przywołać sędziego. Sędzia stosuje przepis 21B lub przepis 40B4.

5. (a) Graczowi, którego partner udzielił przeciwnikowi błędnego wyjaśnienia, nie wolno poprawiać tego błędu podczas licytacji, ani nie wolno mu wskazywać swoim zachowaniem, że w odnośnym wyjaśnieniu popełniony został jakiś błąd. „Błędne wyjaśnienie” obejmuje tu brak alertu lub anonsowania† wymaganego przez przepisy albo zgłoszenie alertu (lub anonsowania†) niewymaganego przez przepisy.

(b) Gracz musi, po przywołaniu sędziego, poinformować przeciwników, że jego zdaniem wyjaśnienie partnera było błędne (patrz przepis 75), ale dopiero przy najbliższej przepisowej sposobności:

- (i) obrońca po zakończeniu rozgrywki,
- (ii) rozgrywający i dziadek - po końcowym pasie licytacji.

6. Jeżeli sędzia uzna, że gracz podjął działanie w oparciu o błędną informację udzieloną przez przeciwnika stosuje, odpowiednio, przepis 21 lub 47E.

### **G. Niewłaściwe postępowanie**

1. Niewłaściwe jest zadawanie pytań przeciwnikom wyłącznie w celu umożliwienia odniesienia korzyści przez partnera.
2. Podczas licytacji oraz rozgrywki gracze nie wolno korzystać z opisu własnego systemu, chyba że Organizacja Nadzorująca na to zezwoli, ale patrz przepis 40B2b.

\* Jeżeli zapowiedzi nie są zgłaszane ustnie, gracze udzielający informacji muszą się upewnić, czy pytający przeciwnik zna wszystkie zgłoszone zapowiedzi.

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

† Anonsowanie odnosi się do automatycznego wyjaśniania określonych zapowiedzi partnera; zostało wprowadzone przez niektóre Organizacje Nadzorujące. (przypis PZBS)

## **21. ZAPOWIEDŹ WYNIKAJĄCA Z BŁĘDNEJ INFORMACJI**

### **A. Zapowiedź wynikająca z błędnie zrozumianego wyjaśnienia**

Za działanie podjęte wskutek błędnie zrozumianego wyjaśnienia gracz nie może uzyskać żadnej rekompensaty.

### **B. Zapowiedź wskutek błędnej informacji przeciwnika**

1. (a) Podczas okresu licytacji aż do jego zakończenia, gracz może bez dalszych konsekwencji dla jego strony - dopóki jego partner nie zgłosi kolejnej zapowiedzi - zmienić swoją zapowiedź, jeżeli sędzia uzna, że decyzja o zgłoszeniu tej zapowiedzi mogła być podjęta wskutek błędnej informacji udzielonej przez przeciwnika (patrz przepis 17E). Brak bezzwłocznego alertu wtedy, gdy według postanowień Organizacji Nadzorującej powinien być zgłoszony, uważa się za błędną informację.

(b) Jeżeli sędzia nie dysponuje dowodem, że jest inaczej, powinien zakładać, iż ma do czynienia z błędnym wyjaśnieniem, a nie z błędną odzywką.

2. Jeżeli gracz decyduje się na zmianę zapowiedzi zgłoszonej wskutek błędnej informacji (stosownie do punktu 1 powyżej), wówczas jego LHO może z kolei zmienić bez dalszych konsekwencji swoją zapowiedź, chyba że po zakończeniu rozdania sędzia uzna, że wycofana zapowiedź LHO przekazała informację, która naraziła na straty stronę niewykraczającą; w takim przypadku stosuje się przepis 16D.

3. Jeżeli jest za późno na zmianę zapowiedzi i sędzia uzna, że strona wykraczająca odniosła korzyść z naruszenia przepisu, orzeka wynik rozjemczy.

## **22. POSTĘPOWANIE PO ZAKOŃCZENIU LICYTACJI**

### **A. Koniec licytacji**

Licytacja w rozdaniu kończy się, gdy:

1. Wszyscy czterej gracze spasuują (ale patrz przepis 25). Poszczególne ręce chowa się do pudełka, nie przystępując do rozgrywki. Powtórne rozdawanie nie może mieć miejsca.
2. Po zgłoszeniu odzywki przez co najmniej jednego gracza nastąpią po niej trzy kolejne pasy. Ostatnia ze zgłoszonych odzywek staje się kontraktem (ale patrz przepis 19D).

**B. Koniec okresu licytacji**

1. Okres licytacji kończy się, gdy w następstwie zakończenia licytacji według punktu A2 zostanie odsłonięta karta pierwszego wyjścia. (Jeżeli nastąpiło pierwsze wyjście poza kolejnością, patrz przepis 54). Przerwa pomiędzy końcem licytacji, a końcem okresu licytacji nazwana jest okresem wyjaśnień.
2. Jeżeli żaden gracz nie zgłosi odzywki (patrz punkt A1) okres licytacji kończy się, gdy wszystkie cztery ręce zostaną schowane do pudełka.

**23. ŚWIADOMOŚĆ MOŻLIWOŚCI WYRĄDZENIA SZKODY**

Ilekoć sędzia uzna, że wykraczający w chwili popełnienia nieprawidłowości mógł zdawać sobie sprawę, że ta nieprawidłowość może przynieść stratę stronie niewykraczającej, powinien nakazać kontynuowanie licytacji i rozgrywki (jeżeli nie jest zakończona). Po zakończeniu rozgrywki sędzia orzeka wynik rozjemczy, jeżeli uzna, że strona wykraczająca odniosła w ten sposób korzyść\*.

\* Na przykład, przez wymuszony pas.

**24. ODKRYCIE KARTY LUB WYJŚCIE PRZED OKRESEM ROZGRYWKI**

Gdy sędzia stwierdzi w trakcie okresu licytacji, że z powodu własnego błędu gracza jedna lub więcej kart jego ręki stała się widoczna dla partnera, to powinien nakazać, by każda taka karta leżała odsłonięta na stole aż do zakończenia okresu licytacji. Informacje pochodzące z odkrytych kart są informacjami legalnymi dla strony niewykraczającej, a nielegalnymi dla strony wykraczającej. Jeżeli wykraczający stanie się rozgrywającym lub dziadkiem, karty te podejmuje się i przyłącza do ręki. Jeżeli wykraczający stanie się obrońcą, każda taka karta staje się kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50), następnie:

**A. Błotka niebędąca przedwczesnym wyjściem**

Jeżeli jest to pojedyncza karta młodsza od honoru, niestanowiąca przedwczesnego wyjścia, nie ma dalszych konsekwencji.

**B. Pojedynczy honor lub karta przedwczesnego wyjścia**

Jeżeli odsłoniętą kartą jest pojedynczy honor albo jakkolwiek karta przedwczesnego wyjścia, to partner wykraczającego musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania (patrz przepis 23 - kiedy to nakazany pas wyrządzi szkodę stronie niewykraczającej).

**C. Dwie lub więcej odsłoniętych kart**

Jeżeli została odsłonięta więcej niż jedna karta, to partner wykraczającego musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania (patrz przepis 23 - kiedy ten nakazany pas wyrządzi szkodę stronie niewykraczającej).

**25. PRZEPISOWE I NIEPRZEPISOWE ZMIANY ZAPOWIEDZI****A. Zapowiedź niezamierzona**

1. Dopóki partner nie zgłosi zapowiedzi, gracz może zastąpić swoją zapowiedź niezamierzoną, przez zapowiedź zamierzoną - ale tylko wtedy, gdy zrobi to lub stara się to zrobić bez przerwy na namysł. Druga (zamierzona) zapowiedź utrzymuje się i staje się przedmiotem zastosowania odpowiedniego przepisu.
2. Zgłoszenie kolejnej zapowiedzi przez partnera wyklucza możliwość zastąpienia zapowiedzi niezamierzonej przez zamierzoną.
3. Jeżeli licytacja zakończy się, zanim dojdzie do partnera, to po zakończeniu okresu licytacji nie można już zmienić zapowiedzi (patrz przepis 22).
4. Po przepisowej zmianie zapowiedzi LHO może wycofać swoją zapowiedź zgłoszoną po niezamierzonej zapowiedzi. Informacja pochodząca z wycofanej zapowiedzi jest legalna tylko dla jego strony. Nie ma dalszych konsekwencji.

**B. Zapowiedź zamierzona**

1. Zmieniona zapowiedź niedozwolona przez postanowienia punktu A może zostać zaakceptowana przez LHO wykraczającego. (Zostaje ona zaakceptowana, gdy LHO celowo zgłosi zapowiedź). Pierwszą zapowiedź wycofuje się, druga zapowiedź pozostaje i licytacja przebiega dalej.
2. O ile punkt 1 powyżej nie ma zastosowania, zapowiedź niedozwolona przez postanowienia punktu A unieważnia się. Pierwsza zapowiedź pozostaje i licytacja przebiega dalej.
3. Do zapowiedzi wycofanej lub unieważnionej stosuje się przepis 16D.

**26. WYCOFANIE ZAPOWIEDZI, OGRANICZENIA WISTOWE**

Jeśli zapowiedź wykraczającego została wycofana, a on w tym samym okrażeniu zgłosił inną\* zapowiedź, a potem stał się obrońcą, wówczas:

**A. Wycofana zapowiedź wskazuje kolor**

Jeżeli wycofana zapowiedź wskazywała wyłącznie określony kolor lub kolory (i żaden inny kolor) to:

1. Jeżeli każdy taki kolor został zgłoszony w przepisowy sposób przez tego samego gracza, nie ma ograniczeń wistowych, ale patrz przepis 16D.
2. Jeżeli kolor zgłoszony w wycofanej zapowiedzi nie został zgłoszony w przepisowy sposób przez tego samego gracza, to rozgrywający może partnerowi wykraczającego, gdy uzyska on najbliższą sposobność wyjścia (także pierwszego):
  - (a) nakazać wyjście w ten kolor (lub jeden wybrany spośród wskazanych kolorów), albo
  - (b) zakazać wyjścia w (jeden) taki kolor, zakaz ten obowiązuje, dopóki partner wykraczającego utrzymuje się przy wyjściu.

**B. Inne wycofane zapowiedzi**

W przypadku innych wycofanych zapowiedzi rozgrywający może zakazać partnerowi wykraczającego wyjścia w dowolnie wybrany kolor, gdy uzyska on najbliższą sposobność wyjścia (także pierwszego); zakaz taki obowiązuje, dopóki partner wykraczającego utrzymuje się przy wyjściu.

\* Zapowiedź powtórzoną też należy uznać za zmienioną, jeśli w momencie powtórzenia ma ona wyraźnie odmienne znaczenie.

**27. ODZYWKA NIEWYSTARCZAJĄCA****A. Odzywka niewystarczająca zaakceptowana**

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

**B. Odzywka niewystarczająca niezaakceptowana**

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

1. (a) Jeśli odzywka niewystarczająca została zastąpiona najniższą odzywką wystarczającą o tym samym mianie, a zdaniem sędziego odzywka niewystarczająca oraz odzywka ją zastępująca nie są - bez żadnych wątpliwości - zapowiedziami sztucznymi, wówczas licytacja przebiega bez dalszych konsekwencji. Przepis 16D nie ma zastosowania, patrz jednak punkt D poniżej.
  - (b) Jeśli, z wyjątkami przewidzianymi w punkcie (a), odzywka niewystarczająca została zastąpiona przepisową zapowiedzią, która zdaniem sędziego ma to samo lub bardziej ścisłe znaczenie\* niż odzywka niewystarczająca (takie znaczenie mieści się całkowicie w możliwych znaczeniach odzywki niewystarczającej), wówczas licytacja przebiega bez dalszych konsekwencji, patrz jednak punkt D poniżej.



2. O ile postanowienia przewidziane w punkcie B1 powyżej nie mają zastosowania, a odzywka niewystarczająca została zastąpiona inną odzywką albo pasem, to partner wykraczającego musi pasować do końca licytacji. Mogą być nałożone ograniczenia wistowe zgodnie z przepisem 26 i patrz przepis 23.

3. O ile postanowienia przewidziane w punkcie B1 powyżej nie mają zastosowania, a wykraczający usiłuje zastąpić odzywkę niewystarczającą kontrą lub rekontrą, to taka kontra lub rekontra musi być wycofana. Wykraczający musi ją zastąpić zgodnie z poprzednimi postanowieniami, a partner wykraczającego musi pasować do końca licytacji. Mogą być nałożone ograniczenia wistowe zgodnie z przepisem 26 i patrz przepis 23.

4. Jeżeli wykraczający usiłuje zastąpić odzywkę niewystarczającą inną odzywką niewystarczającą, to, o ile LHO nie zaakceptuje niewystarczającej odzywki według punktu A, sędzia stosuje postanowienia punktu 3 powyżej.

### **C. Przedwczesne zastąpienie**

Jeżeli wykraczający zastępuje odzywkę niewystarczającą inną zapowiedzią przed orzeczeniem przez sędziego sprostowania nieprawidłowości, to, o ile nie nastąpi akceptacja niewystarczającej odzywki według punktu A, druga odzywka pozostaje. Sędzia stosuje to tej odzywki odpowiednie postanowienia punktu B.

### **D. Strona niewykraczająca poniosła stratę.**

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

\* Znaczenie zapowiedzi informuje o tym, co zapowiedź przekazuje i co wyklucza.

## **28. ZAPOWIEDZI UZNAWANE ZA ZGŁOSZONE W KOLEJNOŚCI**

### **A. RHO zobowiązany do pasowania**

Zapowiedź uważa się za zgłoszoną w kolejności, jeżeli dokonał jej gracz, podczas gdy kolejność licytowania przypadała na jego RHO zobowiązanego przez przepis do pasowania.

### **B. Zapowiedź właściwego gracza kasująca zapowiedź poza kolejnością**

Zapowiedź uważa się za zgłoszoną w kolejności, jeśli dokonał jej gracz, na którego przypadała kolejność licytowania, zanim orzeczono sprostowanie zapowiedzi zgłoszonej poza kolejnością przez przeciwnika. Zgłaszając taką zapowiedź gracz traci prawo do orzeczenia sprostowania zapowiedzi poza kolejnością, a licytacja przebiega dalej jak gdyby zapowiedź poza kolejnością nie została w ogóle zgłoszona, ale ma zastosowanie przepis 16D2.

## **29. POSTĘPOWANIE PO ZAPOWIEDZI POZA KOLEJNOŚCIĄ.**

### **A. Utrata prawa do orzeczenia sprostowania**

Po zapowiedzi poza kolejnością LHO wykraczającego może zgłosić swoją zapowiedź; jeżeli ją zgłosi, to traci prawo do orzeczenia sprostowania.

### **B. Unieważnienie zapowiedzi poza kolejnością**

O ile punkt A nie ma zastosowania, zapowiedź zgłoszona poza kolejnością zostaje unieważniona, a licytacja wraca do gracza, na którego przypadała właściwa kolejność licytowania. Wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, gdy przypadnie na niego kolejność licytowania, lecz jego strona może podlegać postanowieniom o sprostowaniu w myśl przepisów 30, 31 lub 32.

### **C. Zapowiedź poza kolejnością jest sztuczna**

Jeżeli zapowiedź poza kolejnością jest sztuczna, to postanowienia przepisów 30, 31 i 32 mają zastosowanie do miana przewidzianego przez konwencję, a nie do miana zgłoszonego.

### **30. PAS POZA KOLEJNOŚCIĄ**

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

#### **A. Zanim zgłoszono odzywkę**

Jeżeli gracz spasował poza kolejnością, a przedtem nie zgłoszono jeszcze żadnej odzywki, gracz wykraczający musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania i może mieć zastosowanie przepis 23.

#### **B. Po zgłoszeniu odzywki**

1. Gdy pas poza kolejnością został zgłoszony po zgłoszeniu odzywki, a właściwa kolejność licytowania przypadała na RHO wykraczającego, to wykraczający musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania.

2. (a) Gdy pas poza kolejnością został zalicytowany po zgłoszeniu odzywki, a właściwa kolejność licytowania przypadała na partnera wykraczającego, to wykraczający musi pasować do końca licytacji i może mieć zastosowanie przepis 23.

(b) Partner wykraczającego może zgłosić dowolną odzywkę wystarczającą albo pas, nie wolno mu jednak w tej kolejności licytowania ani kontrować, ani rekontrować i może mieć zastosowanie przepis 23.

3. Gdy pas poza kolejnością został zgłoszony po zgłoszeniu odzywki, a właściwa kolejność licytowania przypadała na LHO wykraczającego, to taki pas poza kolejnością uważa się za zmianę zapowiedzi i stosuje się przepis 25.

#### **C. Pas sztuczny**

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

### **31. ODZYWKA POZA KOLEJNOŚCIĄ**

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

#### **A. Gdy miał licytować RHO**

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

1. Jeżeli RHO pasuje, wykraczający musi powtórzyć swoją przedwcześnie zgłoszoną zapowiedź, a gdy ta zapowiedź jest przepisowa - nie ma sprostowania.

2. Jeżeli RHO zgłosił przepisową\* odzywkę, kontrę lub rekontrę, to wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź. Jeżeli ta zapowiedź wykraczającego:

(a) powtarza miano odzywki zgłoszonej poza kolejnością to partner wykraczającego musi spasować, gdy przypadnie na niego najbliższa kolejność licytowania (patrz przepis 23).

(b) nie powtarza miana odzywki zgłoszonej poza kolejnością lub zapowiedź poza kolejnością była sztucznym pasem albo pasem na sztuczną zapowiedź partnera to mogą zostać orzeczone ograniczenia wistowe według przepisu 26 oraz partner wykraczającego musi pasować do końca licytacji (patrz przepis 23).

#### **B. Gdy miał licytować partner albo LHO**

Jeżeli wykraczający zgłosił odzywkę, kiedy kolejność licytowania przypadała na jego partnera, albo - o ile wykraczający nie zgłaszał przedtem żadnej zapowiedzi\*\* - na LHO wykraczającego, to partner wykraczającego musi pasować do końca licytacji (gdy ten nakaz narazi stronę niewykraczającą na straty - patrz przepis 23). Mogą zostać orzeczone ograniczenia wistowe według przepisu 26.

\* Nieprzepisowa zapowiedź RHO podlega sprostowaniu jak zwykle.

\*\* Jeśli wykraczający zgłosił przedtem jakąś zapowiedź - jego późniejsze zapowiedzi, gdy kolejność licytacji przypada na LHO, są uważane za zmianę zapowiedzi i stosuje się przepis 25.

### **32. KONTRA LUB REKONTRA POZA KOLEJNOŚCIĄ**

Kontra lub rekontra poza kolejnością może być zaakceptowana przez LHO wykraczającego (patrz przepis 29A), z wyjątkiem niedozwolonej kontry lub rekontry, która nigdy nie może być zaakceptowana (jeżeli mimo tego LHO zgłosił zapowiedź - patrz przepis 36). Jeżeli nieprzepisowa zapowiedź nie została zaakceptowana, to zostaje ona unieważniona i mogą zostać orzeczone ograniczenia wistowe w myśl przepisu 26B, oraz:

#### **A. Gdy miał licytować partner**

Gdy kontra lub rekontra poza kolejnością została zgłoszona, a kolejność licytacji przypadała na partnera gracza wykraczającego, to partner wykraczającego musi pasować do końca licytacji (jeżeli ten nakaz narazi stronę niewykraczającą na straty - patrz przepis 23).

#### **B. Gdy miał licytować RHO**

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

1. Jeśli RHO wykraczającego spasa, wykraczający musi powtórzyć swoją przedwcześnie zgłoszoną kontrę lub rekontrę i wtedy nie ma sprostowania, chyba że jest to kontra lub rekontra niedozwolona, wówczas stosuje się przepis 36.

2. Jeśli RHO wykraczającego zgłosi odzywkę, kontrę lub rekontrę to wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, ale partner wykraczającego musi pasować do końca licytacji (gdy ten nakaz narazi stronę niewykraczającą na straty - patrz przepis 23).

### **33. ZAPOWIEDZI JEDNOCZESNE**

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

### **34. PRZYWRÓCENIE PRAWA LICYTOWANIA**

Kiedy po jakiejś zapowiedzi zgłoszono kolejno trzy pasy, a co najmniej jeden z tych trzech pasów zgłoszono poza kolejnością, to stosuje się przepis 17E2.

### **35. ZAPOWIEDZI NIEDOZWOLONE**

Następujące zapowiedzi są niedozwolone:

1. Kontra lub rekontra zgłoszona niezgodnie z przepisem 19 - stosuje się przepis 36.
2. Odzywka, kontra lub rekontra zgłoszona przez gracza zobowiązanego przepisem do pasowania - stosuje się przepis 37.
3. Odzywka powyżej siedmiu - stosuje się przepis 38.
4. Zapowiedź po końcowym pasie - stosuje się przepis 39.

### **36. NIEDOZWOLONA KONTRA LUB REKONTRA**

#### **A. LHO wykraczającego zgłasza zapowiedź**

Jeżeli LHO wykraczającego zgłosił zapowiedź zanim orzeczone sprostowanie niedozwolonej kontry lub rekontry, to zapowiedź tę i wszystkie po niej zgłoszone unieważnia się. Kolejność licytowania wraca ponownie do wykraczającego i licytacja przebiega dalej, jak gdyby nieprawidłowość nie miała miejsca. Nie stosuje się ograniczeń wistowych według przepisu 26.

**B. LHO wykraczającego nie zgłasza zapowiedzi zanim orzeczono sprostowanie**

Jeżeli punkt A nie ma zastosowania to:

1. Każdą kontrę lub rekontrę zgłoszoną niezgodnie z przepisem 19 unieważnia się.
2. Wykraczający musi zastąpić taką kontrę albo rekontrę przez zapowiedź przepisową. Licytacja przebiega dalej, a jego partner musi pasować do końca licytacji.
3. Może mieć zastosowanie przepis 23 oraz ograniczenia wistowe według przepisu 26.
4. Jeśli zapowiedź jest zgłoszona poza kolejnością, licytacja wraca do gracza, na którego przypadła właściwa kolejność licytowania. Wykraczający może zgłosić dowolną przepisową zapowiedź, gdy przypadnie na niego kolejność licytowania, a jego partner musi pasować do końca licytacji. Może mieć zastosowanie przepis 23 oraz ograniczenia wistowe według przepisu 26.

**37. LICYTACJA WBREW OBOWIĄZKOWI PASOWANIA****A. LHO wykraczającego zgłasza zapowiedź zanim orzeczono sprostowanie**

Jeżeli niedozwolona zapowiedź była odzywką, kontrą lub rekontrą, zgłoszoną przez gracza zobowiązanego przepisem do pasowania (ale nie działaniem niezgodnym z przepisami 19A1 lub 19B1), a LHO wykraczającego zgłasza zapowiedź zanim sędzia orzeknie sprostowanie, to zapowiedź tę i wszystkie dalsze zapowiedzi utrzymuje się. Jeżeli jednak wykraczający był zobowiązany pasować do końca licytacji, to musi nadal pasować za każdym razem, gdy przypadnie na niego kolejność licytowania. Nie stosuje się ograniczeń wistowych według przepisu 26.

**B. LHO wykraczającego nie zgłasza zapowiedzi zanim orzeczono sprostowanie**

Jeżeli punkt A nie ma zastosowania to:

1. Odzywkę, kontrę lub rekontrę, zgłoszoną przez gracza zobowiązanego przepisem do pasowania, unieważnia się.
2. Niedozwoloną zapowiedź zastępuje się przez pas, licytacja biegnie dalej, a obaj członkowie wykraczającej pary muszą pasować do końca licytacji. Może mieć zastosowanie przepis 23 oraz ograniczenia wistowe według przepisu 26.

**38. ODZYWKA POWYŻEJ SIĘDMIU****A. Zakaz rozgrywki**

Rozgrywka kontraktu powyżej siedmiu nigdy nie jest dozwolona.

**B. Odzywka i dalsze zapowiedzi unieważnione**

Odzywkę powyżej siedmiu i dalsze zapowiedzi unieważnia się.

**C. Strona wykraczająca musi pasować**

Niedozwolona zapowiedź musi być zastąpiona przez pas. Licytacja, jeżeli niezakończona, biegnie dalej i wykraczający oraz jego partner muszą pasować do końca licytacji.

**D. Możliwość niestosowania przepisów 23 i 26**

Może mieć zastosowanie przepis 23 oraz ograniczenia wistowe według przepisu 26, chyba że LHO wykraczającego zgłosił zapowiedź po wykroczeniu zanim orzeczono sprostowanie, wtedy przepisy te nie mają zastosowania.

**39. ZAPOWIEDŹ PO KOŃCOWYM PASIE****A. Zapowiedzi unieważnione**

Wszystkie zapowiedzi po końcowym pasie unieważnia się.

**B. Zapowiedź strony rozgrywającej lub pas obrońcy**

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

**C. Inne zapowiedzi obrońców**

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

**40. UZGODNIENIA PARTNERÓW****A. Systemowe uzgodnienia partnerów**

1. (a) Uzgodnienia partnerów odnośnie przyjętego systemu (licytacyjnego i wistowego) mogą być ustalone wprost w czasie dyskusji albo przyjęte przez domniemanie w wyniku wspólnego doświadczenia lub świadomości graczy.

(b) Partnerzy mają obowiązek ujawnienia przeciwnikom swoich uzgodnień przed rozpoczęciem gry. Organizacja Nadzorująca określa sposób wykonania tego obowiązku.

2. Informacje przekazywane partnerowi na podstawie takich uzgodnień muszą pochodzić z zapowiedzi, zagrań oraz z założeń bieżącego rozdania. Każdy gracz jest uprawniony do wyciągania wniosków z przepisowej licytacji oraz, uwzględniając wyjątki przewidziane przez niniejsze przepisy, z obejrzanymi kart. Może on korzystać z każdej informacji określonej w niniejszych przepisach jako legalna (patrz przepis 73C).

3. Gracz może bez uprzedzenia zgłosić dowolną zapowiedź albo wykonać dowolne zagranie, o ile taka zapowiedź lub zagranie nie opiera się na nieujawnionych uzgodnieniach partnerów (patrz przepis 40C1).

**B. Szczególne uzgodnienia partnerów**

1. (a) Organizacja Nadzorująca ma prawo uznać pewne uzgodnienia partnerów za szczególne. "Szczególne uzgodnienie partnerów" jest to uzgodnienie, którego znaczenie, zdaniem Organizacji Nadzorującej, może być dla znacznej liczby graczy biorących udział w zawodach nieoczekiwane i niełatwe do zrozumienia.

(b) Wszelkie ustalenia partnerów, zarówno przyjęte wprost jak i przez domniemanie, są uzgodnieniem partnerów. O ile Organizacja Nadzorująca nie postanowi inaczej każda konwencja, podobnie jak każda zapowiedź o sztucznym znaczeniu, stanowi szczególne uzgodnienie partnerów.

2. (a) Organizacja Nadzorująca ma nieograniczone prawo pozwolić, zabronić lub pozwolić warunkowo na stosowanie każdego szczególnego uzgodnienia partnerów. Może ona wprowadzić obowiązek stosowania kart konwencyjnych (z załącznikami lub bez), służących do wcześniejszego wpisania uzgodnień partnerów i określić sposób ich użycia. Organizacja Nadzorująca może ustalić zasady alertowania i/lub inne sposoby ujawniania uzgodnień systemowych partnerów. Może według własnego uznania zmienić ogólną zasadę, że znaczenie zapowiedzi nie może zależeć od tego, który gracz z pary ją dał. Wymóg ten, który obowiązuje także w przypadku zagrań, nie może ograniczać stylu gry ani doraźnych decyzji poszczególnych graczy, a dotyczy jedynie uzgodnień.

(b) O ile Organizacja Nadzorująca nie postanowi inaczej, od rozpoczęcia okresu licytacji, aż do zakończenia rozgrywki, graczowi nie wolno korzystać z własnych kart konwencyjnych ani z opisu własnego systemu, z wyjątkiem graczy strony rozgrywającej, którzy mogą je przeglądać w trakcie okresu wyjaśnień.

(c) O ile Organizacja Nadzorująca nie postanowi inaczej, gracz może korzystać z karty konwencyjnej oraz opisu systemu przeciwnika:

(i) przed rozpoczęciem okresu licytacji,

(ii) w trakcie okresu wyjaśnień,

(iii) w trakcie licytacji i rozgrywki, ale tylko w swojej kolejności licytowania lub zagrywania.

(d) Organizacja Nadzorująca może ograniczyć używanie sztucznych zapowiedzi psychologicznych.

3. Organizacja Nadzorująca może nie zgodzić się na ustalenie partnerów polegające na tym, że ich uzgodnienia zmieniają się w zależności od zadanego pytania, odpowiedzi na pytanie lub popełnionej nieprawidłowości podczas licytacji lub rozgrywki.

4. Strona, która poniosła straty, ponieważ przeciwnicy nie ujawnili znaczenia zapowiedzi albo zagrania zgodnie z wymaganiami niniejszych przepisów, ma prawo do rekompensaty przez orzeczenie wyniku rozjemczego.

5. Jeżeli któraś ze stron poniosła straty, ponieważ przeciwnicy zastosowali szczególne uzgodnienie partnerów niezgodne z regulaminem zawodów, uzyskany wynik należy sprostować. Stronie naruszającej ten regulamin można wymierzyć karę porządkową.

6. (a) Wyjaśniając - w odpowiedzi na pytanie przeciwnika (patrz przepis 20) - znaczenie zapowiedzi albo zagrania partnera, gracz ma ujawnić wszystkie związane z tym działaniem informacje szczegółowe, wynikające z uzgodnień wzajemnych czy też z dotychczasowej praktyki gry z partnerem, ale nie musi ujawniać wniosków opartych na własnej wiedzy i doświadczeniu w kwestiach ogólnie znanych brydżystom.

(b) Jeżeli informacja nie ujawniona w wyjaśnieniu jest kluczowa dla wyboru działania przez przeciwnika i przeciwnik poniósł z tego powodu stratę, sędzia orzeka wyrok rozjemczy.

### **C. Odstępstwo od systemu i działania psychologiczne**

1. Gracz może zawsze odstąpić od uzgodnienia, o którego stosowaniu uprzedził stronę przeciwną, pod warunkiem, że jego partner nie ma większej możliwości rozpoznania tego odstąpienia niż przeciwnicy. Stale powtarzające się odstąpienia mogą tworzyć nowe domniemane uzgodnienia, które stają się częścią systemu i muszą zostać ujawnione przeciwnikom zgodnie z zasadami ujawniania ustaleń. Jeżeli sędzia uzna, że nieujawnienie takich domniemanych uzgodnień przyniosło stratę przeciwnikom, powinien orzec wyrok rozjemczy i może wymierzyć karę porządkową.

2. Wyjąwszy powyższe, żaden gracz nie ma obowiązku informowania przeciwników, że odstąpił od systemu.

3. (a) Gracz nie ma prawa korzystać, ani podczas licytacji, ani podczas rozgrywki z żadnych środków wspomagających jego pamięć, przeprowadzanie obliczeń lub technikę gry, chyba że Organizacja Nadzorująca na to zezwoli.

(b) Powtarzające się nieprzestrzeganie przepisów wymagających ujawniania uzgodnień partnerów może być karane.

## **41. ROZPOCZĘCIE ROZGRYWKI**

### **A. Pierwsze wyjście zakrytą kartą**

Gdy po odzywce, kontrze albo rekontrze zostaną przepisowo zgłoszone trzy kolejne pasy, wówczas obrońca - LHO gracza, który powinien być rozgrywającym - dokonuje pierwszego wyjścia zakrytą kartą\*. Takie wyjście można wycofać tylko na polecenie sędziego w następstwie nieprawidłowości (patrz przepis 47E2), a wtedy karta wycofana musi zostać przyłączona do ręki obrońcy.

### **B. Powtarzanie licytacji i wyjaśnienia**

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

### **C. Odsłonięcie pierwszego wyjścia**

Po okresie wyjaśnień obrońca odsłania kartę pierwszego wyjścia; w tym momencie nieodwołalnie rozpoczyna się okres rozgrywki i dziadek wyklada swoją rękę (ale patrz przepis 54A - pierwsze wyjście odkrytą kartą poza kolejnością). Pomimo, że nie można już powtarzać licytacji (patrz punkt B) rozgrywający i każdy obrońca, ilekroć przypada na niego\*\*\* kolejność zagrywania, jest uprawniony do uzyskania informacji, jaki kontrakt jest grany oraz czy - ale nie przez kogo - został skontrowany czy też zrekontrowany.

### **D. Wyłożenie dziadka**

Gdy karta pierwszego wyjścia zostanie odsłonięta, dziadek wyklada swoją rękę przed sobą na stole, odsłaniając karty uporządkowane według starszeństwa w poszczególnych kolorach, najmłodszymi kartami skierowanymi ku rozgrywającemu i ułożonych rzędami skierowanymi ku rozgrywającemu, przy czym atuty umieszcza po swojej prawej stronie. Rozgrywający zagrywa kartami swojej ręki oraz kartami ręki dziadka.

\* Organizacje Nadzorujące mogą wymagać dokonywania pierwszego wyjścia odkrytą kartą.

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

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

## **42. UPRAWNIENIA DZIADKA**

### **A. Uprawnienia niezbywalne**

1. Dziadek jest uprawniony do udzielania - w obecności sędziego - informacji dotyczących faktu lub przepisu.

2. Może on także liczyć lewy wzięte i oddane.

3. Dziadek zagrywa poszczególne karty z własnej ręki zgodnie z poleceniem rozgrywającego (jeśli dziadek zasugeruje jakieś zagranie - patrz przepis 45F).

### **B. Uprawnienia warunkowe**

Dalsze uprawnienia dziadka podlegają ograniczeniom określonym w przepisie 43.

1. Dziadek może pytać rozgrywającego (ale nie obrońcę) - gdy nie dodał on do koloru - czy nie posiada karty w kolorze wyjścia.

2. Może on starać się zapobiec popełnieniu nieprawidłowości przez rozgrywającego.

3. Może on także zwrócić uwagę na każdą zauważoną nieprawidłowość - ale dopiero po zakończeniu rozgrywki.

## **43. OGRANICZENIA DOTYCZĄCE DZIADKA**

Z wyłączeniem praw określonych w przepisie 42.

### **A. Ograniczenia dziadka**

1. (a) Dziadek nie powinien występować z inicjatywą wezwania sędziego, chyba że inny gracz wcześniej zwrócił uwagę na popełnioną nieprawidłowość.

(b) Dziadkowi nie wolno zwracać uwagi na żadną nieprawidłowość podczas rozgrywki.

(c) Dziadkowi nie wolno brać udziału w grze ani wypowiadać się na temat rozgrywki w jej trakcie.

2. (a) Dziadkowi nie wolno wymieniać rąk z rozgrywającym.

(b) Dziadkowi nie wolno opuszczać swojego miejsca w celu przyglądania się grze rozgrywającego.

(c) Dziadkowi nie wolno oglądać z własnej inicjatywy żadnej karty należącej do ręki któregokolwiek obrońcy.

### **B. Kary za naruszenie ograniczeń**

1. Dziadek podlega karze porządkowej, zgodnie z przepisem 90, za każde naruszenie ograniczeń wymienionych w punktach A1 lub A2.

2. Jeżeli dziadek po naruszeniu ograniczeń wymienionych w punkcie A2:

(a) Ostrzeże rozgrywającego, aby nie wyszedł z niewłaściwej ręki, to dowolny z obrońców może wybrać rękę, z której ma nastąpić to wyjście.

(b) Jako pierwszy zapyta, czy dołożenie karty z ręki rozgrywającego nie stanowi fałszywego renonsu, wówczas rozgrywający - o ile zagranie było nieprzepisowe - musi je zastąpić dołożeniem właściwej karty, i mają zastosowanie postanowienia przepisu 64 jak przy uprawomocnionym fałszywym renonsie.

3. Jeżeli dziadek po naruszeniu ograniczeń wymienionych w punkcie A2 jako pierwszy zwróci uwagę na wykroczenie obrońcy, to nie można orzec żadnego sprostowania. Rozgrywka przebiega dalej, jakby nieprawidłowość nie miała miejsca. Po zakończeniu rozgrywki patrz przepis 12B1.

#### **44. KOLEJNOŚĆ ZAGRAŃ I PRZEBIEG ROZGRYWKI**

##### **A. Wyjście w lewie**

Gracz, który dokonuje wyjścia, może zagrać dowolną kartą swojej ręki (chyba, że podlega ograniczeniom w następstwie nieprawidłowości zawinionej przez własną stronę).

##### **B. Dokładanie kart w lewie**

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

##### **C. Obowiązek dokładania do koloru**

Przy dokładaniu karty każdy gracz ma obowiązek - o ile jest to możliwe - dodania do koloru wyjścia. Dopełnienie tego obowiązku ma pierwszeństwo przed wszystkimi innymi wymogami niniejszych przepisów.

##### **D. Niemożność dodania do koloru**

Nie mając karty w kolorze wyjścia, gracz może dołożyć dowolną kartę (chyba, że podlega ograniczeniom w następstwie nieprawidłowości zawinionej przez własną stronę).

##### **E. Lewy zawierające atuty**

Lewę zawierającą karty w kolorze atutowym bierze gracz, który zagrał najstarszego atuta.

##### **F. Lewy niezawierające atutów**

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

##### **G. Prawo do następnego wyjścia**

Wyjście w następnej lewie następuje z ręki, która wzięła lewę poprzednią.

#### **45. KARTA ZAGRANA**

##### **A. Zagranie karty z własnej ręki**

Każdy gracz, z wyjątkiem dziadka, zagrywa kartę przez odłączenie jej od swojej ręki i położenie odsłoniętej\* na stole tuż przed sobą.

##### **B. Zagranie karty dziadka**

Rozgrywający zagrywa kartę z dziadka przez nazwanie jej, po czym dziadek podnosi tę kartę i kładzie nadal odsłoniętą na stole. Zagrywając z ręki dziadka rozgrywający może też sam podnieść kartę, którą postanowił zagrać.

##### **C. Przymus zagrania karty**

1. Karta obrońcy trzymana przez niego w sposób umożliwiający partnerowi rozpoznanie jej musi być zagrana w bieżącej lewie (jeśli obrońca już w tej lewie przepisowo zagrał - patrz przepis 45E).
2. Rozgrywający musi zagrać ze swojej ręki kartę:
  - (a) odsłoniętą, dotykającą lub prawie dotykającą stołu, albo
  - (b) umieszczoną w położeniu wskazującym, że została zagrana.
3. Karta dziadka musi zostać zagrana, jeśli została rozmyślnie dotknięta przez rozgrywającego, chyba że nastąpiło to przy porządkowaniu kart albo w celu uzyskania dostępu do sąsiedniej karty.
4. (a) Karta musi być zagrana, jeśli gracz nazwał ją lub w inny sposób określił jako przewidzianą do zagrania.
  - (b) Dopóki jego partner nie zagra karty, gracz może poprawić niezamierzone nazwanie karty pod warunkiem, że zrobi to bez przerwy na namysł. Jeśli kolejny przeciwnik zagrał przepisowo kartę po tej omyłce, a przed jej poprawieniem, wtedy przeciwnik ten może wycofać zagrana kartę, przyłączyć ją do ręki i zastąpić inną (patrz przepisy 47D i 16D1).
5. Może zaistnieć obowiązek zagrania normalnej lub podrzędnej karty przygwożdżonej (patrz przepis 50).



**D. Karta błędnie zagrana przez dziadka**

Jeżeli dziadek umieścił w położeniu wskazującym na zagranie kartę, której nie wskazywał rozgrywający, a na fakt ten zwrócono uwagę, zanim gracze obu stron zegrali w następnej lewie, to niewłaściwa karta musi zostać wycofana. Wówczas obrońca może wycofać i przyłączyć do ręki kartę dołożoną przez siebie po tej pomyłce, a przed zwróceniem na nią uwagi. Jeżeli RHO rozgrywającego zmieni swoje zagranie, to rozgrywający może wycofać kartę zagrana w tej lewie (patrz przepis 16D).

**E. Piąta karta zagrana w lewie**

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

**F. Dziadek wskazuje kartę**

Po wyłożeniu ręki dziadkowi nie wolno bez polecenia rozgrywającego wskazywać ani dotykać żadnej ze swoich kart (chyba, że nastąpi to przy ich porządkowaniu). Jeżeli dziadek naruszy ten zakaz, to powinno się niezwłocznie przywołać sędziego i poinformować go o zdarzeniu. Rozgrywka przebiega dalej. Po zakończeniu rozgrywki sędzia powinien orzec wynik rozjemczy, jeżeli uzna, że postępowanie dziadka stanowiło sugestię dla rozgrywającego i tak zasugerowane zagranie naraziło stronę obrońców na straty.

**G. Zakrycie lewy**

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

\* Pierwszego wyjścia dokonuje się kartą zakrytą, chyba że Organizacja Nadzorująca zaleci inaczej.

**46. NIEPEŁNE LUB BŁĘDNE NAZWANIE KARTY DZIADKA****A. Właściwa forma określenia karty dziadka**

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

**B. Forma niepełna lub błędna**

W przypadku niepełnego lub błędnego określenia przez rozgrywającego karty, którą postanowił zagrać z ręki dziadka, obowiązują następujące ustalenia (chyba, że inny zamiar rozgrywającego jest bezsporny):

1. (a) Jeżeli rozgrywający mówi „wysokie” lub używa podobnego określenia, to uznaje się, że nazwał najstarszą kartę w wymienionym kolorze.  
(b) Jeżeli rozgrywający poleca, aby dziadek wziął lewę, to uznaje się, że nazwał najmłodszą kartę, którą może wziąć tę lewę.  
(c) Jeżeli mówi „niskie” lub używa podobnego określenia, to uznaje się, że nazwał najmłodszą kartę w tym kolorze.
2. Jeżeli rozgrywający wymienia tylko kolor karty, to uznaje się, że nazwał najmłodszą kartę w tym kolorze.
3. Jeżeli rozgrywający wymienia tylko wysokość karty:  
(a) Gdy dokonuje wyjścia z ręki dziadka, którego kartą wziął poprzednią lewę, to uważa się, że kontynuuje ten kolor, pod warunkiem, że w ręce dziadka znajduje się wymieniona karta w tym samym kolorze.  
(b) W każdym innym przypadku rozgrywający musi zagrać z ręki dziadka kartę o wymienionej wysokości, o ile tylko może to przepisowo zrobić; jeżeli w ręce dziadka znajduje się więcej niż jedna taka karta, musi wymienić także kolor karty.
4. Jeżeli rozgrywający wymienia kartę, której nie ma w ręce dziadka, to takie wymienienie uważa się za niebyłe, a rozgrywający może przepisowo zagrać dowolną kartę.

5. Jeżeli rozgrywający poleca dziadkowi zagranie karty, nie wymieniając jej wysokości ani koloru (na przykład mówiąc „cokolwiek” lub używając podobnego określenia), to dowolny z obrońców może wybrać kartę tego zagrania.

## **47. WYCOFANIE KARTY ZAGRANEJ**

### **A. Wykonanie sprostowania**

Kartę zagrana można wycofać w celu wykonania sprostowania w następstwie nieprawidłowości (z tym, że wycofana karta obrońcy może stać się kartą przygwożdżoną - patrz przepis 49).

### **B. Poprawienie zagrania nieprzepisowego**

Kartę zagrana można wycofać w celu poprawienia zagrania nieprzepisowego (w odniesieniu do obrońców z wyjątkiem postanowień niniejszego przepisu, patrz przepis 49 - karta przygwożdżona). W odniesieniu do zagrania jednoczesnego patrz przepis 58.

### **C. Zmiana omyłkowego wskazania**

Kartę zagrana można wycofać i przyłączyć do ręki bez dalszych konsekwencji po dopuszczonej przez przepis 45C4b zmianie wskazania karty.

### **D. Po zmianie zagrania przeciwnika**

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

### **E. Zmiana zagrania spowodowanego fałszywą informacją**

1. Wyjście poza kolejnością (lub zagranie karty) może być wycofane bez dalszych konsekwencji, jeśli gracz został błędnie poinformowany przez przeciwnika, że na niego przypada kolejność wyjścia lub zagrania. W tych okolicznościach LHO nie wolno zaakceptować tego wyjścia lub zagrania.

2. (a) Gracz może bez dalszych konsekwencji wycofać kartę, którą zagrał po otrzymaniu błędnego wyjaśnienia zapowiedzi lub zagrania przeciwnika, a przed jego poprawieniem, jedynie wtedy, gdy nie została jeszcze zagrana żadna kolejna karta w tej lewie. Nie wolno wycofać pierwszego wyjścia po odsłonięciu jakiegokolwiek karty dziadka.

(b) Jeśli jest za późno by poprawić zagranie według punktu (a), sędzia może orzec wynik rozjemczy.

### **F. Inne wycofania**

1. Karta może być wycofana według postanowień przepisu 53C.

2. Z wyjątkiem przypadków określonych w niniejszym przepisie, karty raz zagranej nie wolno wycofać.

## **48. ODSŁONIĘCIE KARTY ROZGRYWAJĄCEGO**

### **A. Rozgrywający odsłania kartę**

Rozgrywający nie podlega ograniczeniom za odsłonięcie karty (ale patrz przepis 45C2) i żadna karta - ani jego, ani dziadka - nie staje się nigdy kartą przygwożdżoną. Rozgrywający nie musi zagrać karty, którą upuścił przypadkowo.

### **B. Rozgrywający pokazuje karty**

1. Gdy rozgrywający odkrywa swoje karty po pierwszym wyjściu dokonanym przez niewłaściwego obrońcę, stosuje się przepis 54.

2. Gdy rozgrywający pokazuje swoje karty w którymkolwiek innym momencie niż bezpośrednio po pierwszym wyjściu obrońcy poza kolejnością, uważa się, że rozgrywający zgłasza roszczenie albo zrzeczenie dotyczące lew (chyba że w sposób oczywisty nie zamierzał zgłosić roszczenia) i stosuje się przepis 68.

**49. ODSŁONIĘCIE KARTY OBROŃCY**

Wyłączając normalny przebieg gry lub stosowanie przepisu (patrz na przykład przepis 47E), ilekroć odsłonięta karta obrońcy znajdzie się w położeniu, w którym partner może ją zobaczyć, czy też obrońca nazywa kartę w swoim ręku, to każda taka karta staje się kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50). Jeżeli jednak obrońca złożył przy tym odpowiednie oświadczenie dotyczące bieżącej, jeszcze nieskompletowanej lewy, stosuje się przypis do przepisu 68. Jeżeli po zrzeczeniu się lew przez obrońcę jego partner natychmiast się temu sprzeciwi stosuje się przepis 68B2.

**50. DYSPONOWANIE KARTĄ PRYGOŹDŻONĄ**

Karta przedwcześnie odsłonięta przez obrońcę (lecz nie karta wyjścia - wówczas stosuje się przepis 57A) staje się kartą przygwożdżoną, chyba że sędzia orzeknie inaczej (patrz przepis 49 i może mieć zastosowanie przepis 23).

**A. Karta przygwożdżona pozostaje odsłonięta**

Karta przygwożdżona musi leżeć odsłonięta na stole tuż przed graczem, do którego należy, dopóki nie zostanie zagrana albo objęta innym postanowieniem wybranego ograniczenia wist.

**B. Normalna karta przygwożdżona i podrzędna karta przygwożdżona**

Pojedyncza blotka odsłonięta nieumyślnie (na przykład wskutek zagrana w lewie dwóch kart jednocześnie albo przypadkowego upuszczenia karty) staje się podrzędną kartą przygwożdżoną. Każdy honor lub jakakolwiek karta odsłonięta wskutek świadomego zagrana (na przykład przy wyjściu poza kolejnością, przy popełnieniu - a następnie poprawieniu - fałszywego renonsu) staje się normalną kartą przygwożdżoną. Jeżeli dany obrońca ma więcej niż jedną kartę przygwożdżoną, to każda z nich staje się normalną kartą przygwożdżoną.

**C. Dysponowanie podrzędną kartą przygwożdżoną**

Jeżeli obrońca ma podrzędną kartę przygwożdżoną, to nie wolno mu zagrać innej blotki w tym samym kolorze, dopóki nie zagra tej, która jest kartą przygwożdżoną (może zagrać - zamiast niej - honor w tym kolorze). Partner tego obrońcy nie jest narażony na ograniczenia wistowe, ale informacja, którą uzyskał przez zobaczenie przygwożdżonej blotki, jest dla niego nielegalna (patrz punkt E).

**D. Dysponowanie normalną kartą przygwożdżoną**

Dopóki obrońca ma normalną kartę przygwożdżoną, zarówno on, jak i jego partner, mogą być narażeni na ograniczenie wyboru własnych zagrań; wykraczający - ilekroć przypadnie na niego kolejność zagrywania, a jego partner - ilekroć przypadnie na niego kolejność wyjścia.

1. (a) Obrońca musi zagrać swoją normalną kartę przygwożdżoną przy pierwszej przepisowej sposobności wyjścia, dodania do koloru, rzutki lub przebitki. Jeżeli obrońca ma dwie lub więcej kart przygwożdżonych, rozgrywający określa, którą z nich ma zagrać.

(b) Obowiązek dodania do koloru oraz ograniczenia wyboru wyjścia lub dołożenia mają pierwszeństwo przed wymogiem zagrana normalnej karty przygwożdżonej, ale karta przygwożdżona musi pozostać nadal odsłonięta na stole i musi zostać zagrana przy następnej przepisowej sposobności.

2. Gdy kolejność wyjścia przypada na obrońcę, którego partner ma normalną kartę przygwożdżoną, to nie wolno mu dokonać wyjścia, dopóki rozgrywający nie oświadczy, jakiego dokonał wyboru spośród poniższych możliwości (jeżeli ten obrońca wyjdzie wcześniej jakąś kartą, to podlega sprostowaniu według przepisu 49). Rozgrywający może:

(a) Nakazać\* albo zakazać\* obrońcy wyjścia w kolor karty przygwożdżonej (gdy partner tego obrońcy ma więcej niż jedną kartę przygwożdżoną - patrz przepis 51). W drugim przypadku zakaz obowiązuje dopóki ten obrońca utrzymuje się przy wyjściu. Gdy rozgrywający wybierze którąś z tych możliwości, wówczas odnośna karta przestaje być kartą przygwożdżoną i zostaje podjęta.

(b) Nie egzekwować nakazu ani zakazu wyjścia, wówczas obrońca może wyjść dowolną kartą, ale karta jego partnera pozostaje przygwożdżona\*\*. Jeśli rozgrywający wybierze tę możliwość postanowienia przepisu 50D nadal obowiązują dopóki karta przygwożdżona jest odsłonięta.

**E. Informacja z karty przygwożdżonej**

1. Wymaganie zagrania karty przygwożdżonej jest informacją legalną dla wszystkich graczy.
2. Inne informacje wynikające z faktu odsłonięcia karty przygwożdżonej są nielegalne dla partnera gracza posiadającego kartę przygwożdżoną (ale legalne dla rozgrywającego).
3. Jeżeli sędzia uzna, że odsłonięta karta przyniosła informację, która naraziła stronę niewykraczającą na straty powinien orzec wynik rozjemczy.

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

\*\* Jeżeli partner gracza posiadającego kartę przygwożdżoną utrzymuje się przy wyjściu, a karta przygwożdżona nie została jeszcze zagrana, wtedy wszystkie wymagania i opcje przepisu 50D2 obowiązują nadal w następnej lewie.

**51. DWIE LUB WIĘCEJ KART PRZYGWOŹDŻONYCH****A. Zagranie gracza wykraczającego**

Jeżeli obrońca, na którego przypadła kolejność zagrywania, ma dwie lub więcej kart przygwożdżonych, które może przepisowo zagrać, wówczas rozgrywający może wskazać która z tych kart ma być najpierw zagrana.

**B. Wyjście partnera gracza wykraczającego**

1. (a) Gdy obrońca ma dwie lub więcej kart przygwożdżonych w jednym kolorze i rozgrywający nakazuje\* partnerowi tego obrońcy wyjście w ten kolor, wówczas wszystkie karty tego koloru przestają być kartami przygwożdżonymi i zostają podjęte przez obrońcę, a ten może zagrać przepisowo dowolną kartę w tej lewie.

(b) Gdy obrońca ma dwie lub więcej kart przygwożdżonych w jednym kolorze i rozgrywający zakazuje\* partnerowi tego obrońcy wyjścia w ten kolor, obrońca podejmuje wszystkie karty przygwożdżone tego koloru i może zagrać przepisowo dowolną kartę w tej lewie. Zakaz taki obowiązuje, dopóki gracz utrzymuje się przy wyjściu.

2. (a) Gdy obrońca ma karty przygwożdżone w więcej niż jednym kolorze (patrz przepis 50D2a i jego partner uzyskał prawo wyjścia, rozgrywający może nakazać\* partnerowi tego obrońcy wyjście w jeden, wskazany przez siebie, spośród tych kolorów, w których obrońca ma karty przygwożdżone (lecz stosuje się punkt B1a).

(b) Gdy obrońca ma karty przygwożdżone w więcej niż jednym kolorze i jego partner uzyskał prawo wyjścia, rozgrywający może zakazać\* partnerowi tego obrońcy wyjścia w jeden lub więcej z tych kolorów; wtedy wszystkie karty przygwożdżone w kolorze lub w kolorach objętych zakazem rozgrywającego, zostają podjęte przez obrońcę i może on zagrać przepisowo dowolną kartę w tej lewie. Zakaz taki obowiązuje, dopóki gracz utrzymuje się przy wyjściu.

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

**52. NIEDOPEŁNIENIE OBOWIĄZKU ZAGRANIA KARTY PRZYGWOŹDŻONEJ****A. Obrońca nie dopełnia obowiązku zagrania karty przygwożdżonej**

Jeżeli obrońca zobowiązany przepisem 50 lub 51 do zagrania lub wyjścia kartą przygwożdżoną zagra zamiast niej inną kartę, to nie wolno mu samowolnie wycofać tak zagranej karty.

**B. Obrońca zagrywa inną kartę**

1. (a) Jeżeli obrońca dokonuje wyjścia lub zagrania innej karty, gdy przepis zobowiązywał go do zagrania karty przygwożdżonej, rozgrywający może zaakceptować takie wyjście lub zagranie.

(b) Rozgrywający musi zaakceptować takie wyjście lub zagranie, jeśli po nim dołożył kartę z ręki swojej lub dziadka.

(c) Jeżeli zagrana karta została zaakceptowana w myśl punktów (a) lub (b), to niezagrana karta przygwożdżona pozostaje kartą przygwożdżoną.

2. Jeżeli rozgrywający nie zaakceptował takiego wyjścia lub zagrania obrońca musi zastąpić swoje nieprzepisowe zagranie lub wyjście zagranie karty przygwożdżonej, wówczas każda karta obrońcy zagrana przy popełnieniu danej nieprawidłowości staje się normalną kartą przygwożdżoną.

### **53. ZAAKCEPTOWANIE WYJŚCIA POZA KOLEJNOŚCIĄ**

#### **A. Wyjście poza kolejnością uznane za wyjście prawidłowe**

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

#### **B. Niewłaściwy obrońca dokłada kartę do nieprzepisowego wyjścia rozgrywającego**

Gdy do wyjścia poza kolejnością, którego dokonał rozgrywający, dołoży najpierw kartę RHO tej ręki, z której została zagrana karta takiego wyjścia, wówczas (ale patrz punkt C) nieprawidłowe wyjście staje się prawomocne i stosuje się przepis 57.

#### **C. Właściwe wyjście dokonane po wyjściu nieprzepisowym**

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

### **54. PIERWSZE WYJŚCIE ODKRYTĄ KARTĄ POZA KOLEJNOŚCIĄ**

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

#### **A. Rozgrywający wyklada swoją rękę**

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

#### **B. Rozgrywający akceptuje wyjście**

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

1. Druga karta w tej lewie zostaje zagrana z ręki rozgrywającego.

2. Jeżeli rozgrywający zagrywa drugą kartę w tej lewie z ręki dziadka, nie wolno mu już tej karty wycofać, chyba że w celu poprawienia fałszywego renonsu.

#### **C. Rozgrywający musi zaakceptować wyjście**

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

#### **D. Rozgrywający odrzuca pierwsze wyjście**

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

#### **E. Pierwsze wyjście dokonane przez niewłaściwą stronę**

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

**55. WYJŚCIE ROZGRYWAJĄCEGO POZA KOLEJNOŚCIĄ****A. Akceptacja wyjścia rozgrywającego**

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

**B. Rozgrywający zobowiązany do wycofania wyjścia**

1. Jeżeli rozgrywający wyszedł z ręki własnej lub dziadka, gdy właściwa kolejność wyjścia przypadła na obrońcę, to dowolny obrońca może zażądać wycofania takiego wyjścia, a wtedy rozgrywający przyłącza kartę omyłkowego wyjścia do ręki, z której została zagrana. Nie ma dalszych konsekwencji.

2. Jeżeli rozgrywający wyszedł z niewłaściwej ręki - a więc z ręki dziadka zamiast z własnej albo odwrotnie - i dowolny obrońca zażąda wycofania tego wyjścia, rozgrywający wycofuje kartę omyłkowego wyjścia i musi dokonać wyjścia z właściwej ręki.

**C. Informacja uzyskana przez rozgrywającego**

Gdy rozgrywający stosuje sposób rozgrywki, który można uznać za oparty na informacji uzyskanej dzięki nieprawidłowości, sędzia może orzec wynik rozjemczy.

**56. WYJŚCIE OBROŃCY POZA KOLEJNOŚCIĄ**

Patrz przepis 54D.

**57. PRZEDWCZESNE WYJŚCIE LUB ZAGRANIE OBROŃCY****A. Przedwczesne zagranie lub wyjście w następnej lewie**

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

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

**B. Partner wykraczającego nie może spełnić żądania rozgrywającego**

Jeżeli partner wykraczającego nie ma możliwości spełnić żądania wybranego przez rozgrywającego, to może on - w myśl przepisu 59 - zagrać dowolną kartę.

**C. Rozgrywający zagrał z obu rąk przed wykroczeniem**

1. Przedwczesne zagranie obrońcy przed zagraniem partnera pozostaje bez konsekwencji, jeżeli rozgrywający zagrał z obu rąk lub jeśli dziadek, wbrew przepisom, zagrał kartę albo zasugerował jej zagranie. Nawet jeśli w dziadku znajduje się w kolorze wyjścia tylko jedna karta lub tylko karty sąsiadujące starszeństwem, żadną taką kartę nie uważa się za dołożoną dopóki rozgrywający nie poleci (lub wskaże\*) zagrania.

2. Przedwczesnego zagrania (nie wyjścia) rozgrywającego z dowolnej ręki nie wolno wycofać.

\* gestem lub skinieniem głową

## **58. WYJŚCIA LUB ZAGRANIA JEDNOCZESNE**

### **A. Jednoczesne zagranie dwóch graczy**

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

### **B. Jednoczesne zagranie więcej niż jednej karty przez jednego gracza**

Jeżeli gracz zagrał dwie lub kilka kart naraz:

1. Jeżeli tylko jedna z nich była widoczna, to tę kartę uznaje się za zagrana, a pozostałe podejmuje się bez dalszych konsekwencji (patrz przepis 47F).
2. Jeżeli jest widoczna więcej niż jedna karta to gracz wskazuje tę, którą uważa za zagrana; gdy jest obrońcą, wówczas każda odsłonięta karta staje się kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50).
3. Po wycofaniu przez gracza odsłoniętej karty, do której przeciwnik - zgodnie z kolejnością zagrywania - dołożył już swoją, przeciwnik ten może wycofać tak dołożoną kartę i zastąpić ją inną bez dalszych konsekwencji (ale patrz przepis 16D).
4. Jeżeli zagranie jednoczesne nie zostało wykryte przed zagranie graczy obu stron w następnej lewie, stosuje się przepis 67.

## **59. NIEMOŻNOŚĆ WYKONANIA ŻĄDANEGO WYJŚCIA LUB ZAGRANIA**

Jeżeli gracz nie ma możliwości wykonania żądanego wyjścia lub zagrania stosownie do orzeczonego sprostowania nieprawidłowości - czy to dlatego, że nie ma karty w wymaganym kolorze, czy dlatego, że ma karty tylko w kolorze lub kolorach objętych zakazem, czy dlatego, że obowiązuje go przede wszystkim dodanie do koloru - to gracz ten może zagrać przepisowo dowolną kartę.

## **60. ZAGRANIE PO ZAGRANIU NIEPRZEPISOWYM**

### **A. Zagranie karty po wykroczeniu**

1. Zagranie gracza strony niewykraczającej po zagranie przez jego RHO, dokonany poza kolejnością lub przedwcześnie, a przed orzeczeniem sprostowania - powoduje utratę prawa do sprostowania tego wykroczenia.
2. Jeżeli prawo do sprostowania nieprawidłowości zostało utracone, nieprzepisowe zagranie uważa się za dokonane we właściwej kolejności (chyba że ma zastosowanie przepis 53C).
3. Każde zobowiązanie wymagające zagrania karty przygwożdżonej lub ograniczenie wistu, nałożone przedtem na gracza strony wykraczającej pozostaje w mocy w dalszym ciągu rozgrywki.

### **B. Zagranie obrońcy przed poprawieniem wyjścia rozgrywającego**

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

### **C. Zagranie strony wykraczającej przed orzeczeniem sprostowania**

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

## **61. FAŁSZYWY RENONS I DOTYCZĄCE GO PYTANIA**

### **A. Definicja fałszywego renonsu**

Dołożenie przez gracza - wbrew przepisowi 44 - karty w innym kolorze niż kolor wyjścia, mimo że istniała możliwość dodania do koloru, a także zagranie gracza - zobowiązanego do wykonania nakazanego wyjścia lub nakazanego dołożenia - w czasie wykonywania sprostowania nieprawidłowości - niezgodne z żądaniem przeciwnika, mimo że posiadał możliwość spełnienia tego nakazu stanowi fałszywy renons (gdy gracz nie może spełnić wymogu - patrz przepis 59).

**B. Prawo do pytań dotyczących fałszywego renonsu**

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

**62. POPRAWIENIE FAŁSZYWEGO RENONSU****A. Wymóg poprawienia**

Gracz musi poprawić swój fałszywy renons - o ile zda sobie sprawę, że go popełnił - przed jego uprawomocnieniem.

**B. Poprawienie fałszywego renonsu**

W celu poprawienia fałszywego renonsu wykraczający wycofuje kartę zagrana i zastępuje ją kartą przepisową.

1. Tak wycofana karta staje się normalną kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50), jeżeli była zagrana spośród nieodsloniętych kart obrońcy.
2. Karta może być wycofana bez dalszych konsekwencji, jeżeli była zagrana z ręki rozgrywającego (podlegając przepisowi 43B2b) lub dziadka, albo jeżeli była odsłoniętą kartą obrońcy.

**C. Wycofywanie odkrytych kart zagranych w lewie**

1. Każdy gracz strony niewykraczającej może wycofać i przyłączyć do ręki swoją kartę dołożoną w lewie po fałszywym renonsie, a przed zwróceniem na niego uwagi (patrz przepis 16D).
2. Po wycofaniu karty przez gracza strony niewykraczającej, gracz strony wykraczającej, następny w kolejności zagrywania, może wycofać swoją zagrana kartę. Gdy gracz ten jest obrońcą, wówczas karta tak wycofana staje się normalną kartą przygwożdżoną (patrz przepis 16D).
3. Zapytanie dotyczące fałszywego renonsu nie uprawnia automatycznie do przeglądania zgranych lew (patrz przepis 66C).

**D. Fałszywy renons w dwunastej lewie**

1. Fałszywy renons popełniony w dwunastej lewie, nawet gdy został już uprawomocniony, musi zostać poprawiony - o ile tylko został zauważony, zanim wszystkie cztery ręce schowano do pudełka.
2. Jeżeli fałszywy renons popełnił obrońca zanim kolejność zagrywania w dwunastej lewie przypadła na jego partnera, a ten miał karty w dwóch kolorach różnych od koloru wyjścia, to partnerowi gracza wykraczającego nie wolno wybrać zagrania, które mogłoby być zasugerowane odsłoniętą kartą fałszywego renonsu.

**63. UPRAWOMOCNIENIE FAŁSZYWEGO RENONSU****A. Uprawomocnienie**

Fałszywy renons zostaje uprawomocniony:

1. Gdy wykraczający lub jego partner zagra kartę w następnej lewie (każde takie zagranie, przepisowe lub nieprzepisowe, uprawomocnia fałszywy renons).
2. Gdy wykraczający lub jego partner nazwie lub w inny sposób określi kartę, którą postanowił zagrać w następnej lewie.
3. Gdy gracz strony wykraczającej zgłasza albo uznaje roszczenie lub zrzeczenie się lew słownie, przez pokazanie swojej ręki lub w inny sposób.



## **B. Zakaz poprawiania uprawomocnionego fałszywego renonsu**

Po uprawomocnieniu fałszywego renonsu nie wolno już poprawiać (wyjątek stanowi fałszywy renons w dwunastej lewie - przepis 62D) i lewę z fałszywym renonsem utrzymuje się bez zmian.

## **64. POSTĘPOWANIE PO UPRAWOMOCNIENIU FAŁSZYWEGO RENONSU**

### **A. Rekompensata w następstwie uprawomocnienia fałszywego renonsu**

Gdy nastąpiło uprawomocnienie fałszywego renonsu:

1. Jeżeli lewa, w której miał miejsce fałszywy renons została wzięta przez wykraczającego\* to po zakończeniu rozgrywki lewę z fałszywym renonsem oraz jedną spośród lew później wziętych przez stronę wykraczającą, przekazuje się stronie niewykraczającej.
2. Jeżeli lewa, w której nastąpił fałszywy renons, nie została wzięta przez gracza wykraczającego\*, wówczas, jeśli strona wykraczająca wzięła tę czy też którąś z następnych lew, to po zakończeniu rozgrywki jedną z tych lew przekazuje się stronie niewykraczającej.

### **B. Brak rekompensaty**

Rekompensata za uprawomocniony fałszywy renons według punktu A nie przysługuje, jeżeli:

1. Strona wykraczająca nie wzięła lewy, w której miał miejsce fałszywy renons, ani żadnej następnej w danym rozdaniu.
2. Był to kolejny fałszywy renons w tym samym kolorze popełniony przez tego samego gracza. Może mieć zastosowanie przepis 64C.
3. Fałszywy renons został popełniony przez niezagranie karty odsłoniętej i leżącej na stole, czy też należącej do wyłożonej ręki - także karty dziadka.
4. Zwrócono uwagę na fałszywy renons dopiero po zgłoszeniu zapowiedzi przez gracza strony niewykraczającej w następnym rozdaniu.
5. Zwrócono uwagę na fałszywy renons dopiero po zakończeniu rundy.
6. Fałszywy renons został popełniony w dwunastej lewie.
7. Obie strony popełniły fałszywy renons w tym samym rozdaniu.

### **C. Odpowiedzialność sędziego za zachowanie sprawiedliwości**

Jeżeli sędzia uzna, że uprawomocniony fałszywy renons - także taki, za który nie przewidziano rekompensaty - naraził stronę niewykraczającą na straty niedostatecznie wyrównane przez postanowienia niniejszego przepisu, to powinien orzec wynik rozjemczy.

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

## **65. UKŁADANIE LEW**

### **A. Kompletowanie lewy**

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

### **B. Oznaczanie przynależności lew**

1. Jeżeli strona gracza wzięła lewę, kartę układa się dłuższą osią ku partnerowi.
2. Jeżeli lewę wzięli przeciwnicy, kartę układa się dłuższą osią w kierunku przeciwników.
3. Rozgrywający może zażądać poprawienia nieprawidłowego ułożenia karty. Dziadek lub któryś obrońca może zwrócić uwagę na nieprawidłowo ułożoną kartę, ale dla tych graczy prawo to wygasa, gdy nastąpi wyjście w następnej lewie. Po późniejszym zwróceniu uwagi może mieć zastosowanie przepis 16B.

### **C. Uporządkowanie**

Każdy gracz układa swoje zgrane karty w równy szereg, w którym zachodzą one na siebie w kolejności zagrywania tak, aby można było odtworzyć rozgrywkę po jej zakończeniu, a w razie potrzeby - ustalić liczbę lew wziętych przez każdą ze stron lub też porządek zagrań.

### **D. Uzgodnienie wyniku rozgrywki**

Gracz nie powinien zmieniać ułożenia swoich zgranych kart, dopóki nie zostanie uzgodniona liczba lew wziętych przez jego stronę. Gracz, który nie przestrzega postanowień niniejszego przepisu, naraża się na niebezpieczeństwo utraty prawa wystąpienia z roszczeniem dotyczącym spornych lew lub też z zarzutem (lub zaprzeczeniem) popełnienia fałszywego renonsu.

## **66. PRZEGLĄDANIE LEW**

### **A. Bieżąca lewa**

Rozgrywający lub obrońca, zanim odwróci koszulką do góry i ułoży na stole własną zgraną kartę, może - dopóki ani jego partner, ani on nie zagrał w następnej lewie - zażądać odsłonięcia wszystkich pozostałych kart zagranych w bieżącej lewie.

### **B. Własna ostatnia karta**

Dopóki nie nastąpi wyjście w następnej lewie, obrońca lub też rozgrywający może obejrzeć ostatnio zgraną przez siebie kartę, nie odsłaniając jej przy tym.

### **C. Poprzednie lewy**

Gdy nastąpi wyjście w następnej lewie, nie wolno już przeglądać lewy zgranej ani obejrzeć żadnej karty tej lewy przed zakończeniem rozgrywki (chyba że na specjalne polecenie sędziego, wydane na przykład w razie konieczności sprawdzenia zarzutu popełnienia fałszywego renonsu).

### **D. Po zakończeniu rozgrywki**

Po zakończeniu rozgrywki zgrane i niezgrane karty można przejrzeć w celu sprawdzenia zarzutu popełnienia fałszywego renonsu albo ustalenia liczby lew wziętych lub oddanych przez daną stronę, ale żaden gracz nie powinien przy tym dotykać cudzych kart. Jeżeli przed rozstrzygnięciem kwestii spornej, gracz tak zmiesza swoje karty, że przez to uniemożliwi sędziemu ustalenie odnośnych faktów, to sędzia powinien rozstrzygać tę kwestię na korzyść strony przeciwnej.

## **67. LEWA WADLIWA**

### **A. Przed zagranie obu stron w następnej lewie**

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

1. Jeżeli wykraczający nie dołożył karty w danej lewie, uzupełnia tę lewę kartą dołożoną przepisowo.
2. Jeżeli wykraczający zagrał w danej lewie więcej niż jedną kartę, należy stosować albo przepis 45E (o zagranie piątej karty w lewie), albo przepis 58B (o jednoczesnym zagranie dwóch lub więcej kart przez jednego gracza).

### **B. Po zagranie obu stron w następnej lewie**

Gdy gracze obu stron zegrali już w następnej lewie, zanim zwrócono uwagę na nieprawidłowość lub gdy sędzia ustalił, że któraś lewa była wadliwa (stwierdzając, iż jeden gracz ma za dużo kart w ręce, a za mało zgranych, albo odwrotnie), wówczas sędzia ustala, która lewa była wadliwa. W celu poprawienia liczby kart sędzia powinien postępować w następujący sposób:

1. Jeżeli w wadliwej lewie wykraczający nie dołożył karty, sędzia powinien mu nakazać, aby niezwłocznie odsłonił brakującą kartę, a następnie umieścił ją między swoimi zgranymi kartami (taka karta nie może spowodować zmiany przynależności lewy); przy czym:

- (a) Jeżeli wykraczający ma kartę w kolorze wyjścia wadliwej lewy, musi dołożyć wybraną kartę w tym kolorze. Uważa się, że popełnił fałszywy renons w wadliwej lewie i podlega utracie jednej lewy, przeniesionej zgodnie z przepisem 64A2.
- (b) Jeżeli wykraczający nie ma karty w kolorze wyjścia wadliwej lewy, może dołożyć do swoich zgranych kart dowolnie wybraną kartę. Uważa się, że popełnił fałszywy renons w wadliwej lewie i podlega utracie jednej lewy, przeniesionej zgodnie z przepisem 64A2.
2. (a) Jeżeli w wadliwej lewie wykraczający zagrał więcej niż jedną kartę, sędzia ogląda zagrane karty i nakazuje wykraczającemu aby pozostawił kartę widoczną podczas zagrywania do lewy wadliwej przyłączając do ręki pozostałe karty\* (o ile sędzia nie może ustalić, która karta była przy wykroczeniu widoczna - wykraczający pozostawia wśród zgranych kart najstarszą, jaką mógł w tej lewie przepisowo zagrać). Przynależność wadliwej lewy nie ulega zmianie.
- (b) Każdą kartę wycofaną przez wykraczającego z wadliwej lewy uważa się za należącą nieprzerwanie do jego ręki i zagranie innej karty zamiast niej w którejś z wcześniejszych lew może stanowić fałszywy renons.

\* Sędzia powinien zapobiec, o ile jest to możliwe, odsłonięciu wycofywanych kart obrońcy; jeżeli jednak zostanie odsłonięta wycofywana karta obrońcy, staje się ona kartą przygwożdżoną (patrz przepis 50).

## 68. ROSZCZENIE ALBO ZRZECZENIE DOTYCZĄCE LEW

Aby oświadczenie lub działanie gracza stanowiło - w myśl niniejszych przepisów - roszczenie lub zrzeczenie dotyczące lew musi odnosić się do innych lew niż bieżąca\*. Gdy dotyczy ono lew następnych, wówczas:

### A. Definicja roszczenia

Oświadczenie gracza, że on czy też jego strona weźmie określoną liczbę lew, jest zgłoszeniem roszczenia do tych lew. Gracz także zgłasza roszczenie do lew, gdy wyraża przeświadczenie o możliwości skrócenia rozgrywki lub też pokazuje swoje karty (chyba że wyraźnie nie przejawia przy tym zamiaru zgłoszenia żadnych roszczeń - na przykład, jeżeli rozgrywający wyklada swoją rękę po pierwszym wyjściu poza kolejnością, stosuje się przepis 54, a nie niniejszy przepis).

### B. Definicja zrzeczenia

1. Oświadczenie gracza, że on czy też jego strona odda określoną liczbę lew, jest zrzeczeniem się tych lew; zgłoszenie roszczenia do określonej liczby lew jest równocześnie zrzeczeniem się ich reszty - o ile taka istnieje. Gracz zrzuca się wszystkich pozostałych lew, gdy wyraźnie z takim zamiarem odkłada swoją rękę, składając karty.

2. Niezależnie od punktu 1, jeżeli obrońca przejawia zamiar zrzeczenia się jednej czy też więcej niż jednej lewy, a jego partner od razu się temu sprzeciwia, uważa się, że odnośne zrzeczenie nie obowiązuje i powinno się niezwłocznie przywołać sędziego, ponieważ może nastąpić przekazanie nielegalnej informacji. Rozgrywka biegnie dalej. Żadna karta odsłonięta przez obrońcę w tych okolicznościach nie jest kartą przygwożdżoną, ale do informacji wynikającej z jej odsłonięcia stosuje się przepis 16D i partnerowi gracza, który ją odsłonił nie wolno wykorzystać tej informacji.

### C. Oświadczenie obowiązujące przy roszczeniu

Zgłoszeniu roszczenia powinno od razu towarzyszyć wyraźne oświadczenie gracza objaśniające kolejność zagrywania kart lub plan rozgrywki albo obrony, dzięki któremu ten gracz zamierza wziąć lewy objęte zgłoszonym roszczeniem.

### D. Zaprzestanie gry

Po zgłoszeniu jakiegokolwiek roszczenia albo zrzeczenia rozgrywkę przerywa się (ale patrz przepis 70D3). Jeżeli dane roszczenie lub zrzeczenie zostaje uznane, stosuje się przepis 69; jeżeli jest ono kwestionowane przez dowolnego gracza (włączając dziadka), wówczas konieczne jest niezwłoczne przywołanie sędziego, w celu zastosowania przepisu 70, przy czym nie wolno podejmować żadnych działań przed przybyciem sędziego.

\* Jeżeli to oświadczenie lub działanie odnosi się tylko do zamiaru wzięcia lub oddania bieżącej, jeszcze nieskompletowanej lewy, gra przebiega normalnie; karty odsłonięte lub ujawnione przez obrońców nie stają się przygwożdżonymi, lecz może mieć zastosowanie przepis 16 (nielegalna informacja), patrz też przepis 57A (przedwczesne zagranie).

## **69. UZNANIE ROSZCZENIA ALBO ZRZECZENIA**

### **A. Kiedy zachodzi uznanie**

Uznanie zachodzi gdy gracz strony przeciwnej zgodzi się na roszczenie albo zrzeczenie dotyczące lew i nie wyrazi zastrzeżenia przed zgłoszeniem zapowiedzi własnej strony w następnym rozdaniu albo przed zakończeniem rundy, jeżeli nastąpi wcześniej. Wynik rozdania jest taki, jak gdyby lewy objęte roszczeniem albo zrzeczeniem zostały - odpowiednio - wzięte albo oddane w normalnej rozgrywce.

### **B. Decyzja sędziego**

Uznanie roszczenia albo zrzeczenia dotyczącego lew (patrz punkt A) może być wycofane przed upływem okresu reklamacyjnego, ustalonego zgodnie z przepisem 79C:

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

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

## **70. ROZSTRZYGANIE SPORNEGO ROSZCZENIA LUB ZRZECZENIA**

### **A. Wskazania ogólne**

Rozstrzygając sporne roszczenie lub zrzeczenie sędzia ustala zapis rozdania możliwie najbardziej sprawiedliwy dla obu stron, ale każdą wątpliwość dotyczącą roszczenia powinien rozpatrzyć na niekorzyść gracza zgłaszającego roszczenie. Sędzia postępuje przy tym stosownie do podanych niżej postanowień.

### **B. Powtórzenie oświadczenia złożonego przy roszczeniu**

1. Nakazuje graczowi, który zgłosił roszczenie, aby powtórzył oświadczenie złożone w momencie składania swego roszczenia.
2. Następnie sędzia wysłuchuje zastrzeżeń przeciwników gracza, który zgłosił roszczenie (ale sędzia bierze pod uwagę nie tylko zastrzeżenia przeciwników).
3. Sędzia może nakazać wszystkim graczom, aby pozostałe karty położyli na stole odsłonięte.

### **C. Nieściągnięty atut**

Gdy w ręce jednego z przeciwników gracza zgłaszającego roszczenie pozostał atut, wówczas sędzia powinien przyznać stronie tego przeciwnika lewę lub lewy, jeżeli:

1. zgłaszający roszczenie nie wspomniał o tym atucie w swoim roszczeniu oraz
2. jest możliwe, iż wykraczający nie zdawał sobie sprawy, że u któregoś przeciwnika pozostał atut oraz
3. istniała możliwość wzięcia lewy tym atutem przy dowolnym normalnym\* sposobie rozgrywki.

### **D. Postępowanie sędziego**

1. Sędzia nie powinien przyjąć od gracza zgłaszającego roszczenie propozycji korzystnego sposobu gry nie ujętego w jego początkowym oświadczeniu, jeżeli istnieje inny - mniej korzystny wariant normalnego\* zagrania.
2. Sędzia nie akceptuje żadnej części roszczenia obrońcy, która zależy od wybrania przez jego partnera określonego zagrania spośród innych możliwych normalnych\* zagrań.
3. Zgodnie z przepisem 68D rozgrywka powinna była ustać, ale jeżeli po zgłoszeniu roszczenia nastąpiło jakieś zagranie, może ono dostarczyć przesłankę uznaną za część oświadczenia wyjaśniającego roszczenie. Sędzia może przyjąć ją jako dowód prawdopodobnych zagrań graczy po zgłoszeniu roszczenia i/lub trafności samego roszczenia.

## **E. Sposób gry nieujęty w oświadczeniu**

1. Sędzia nie powinien uznać żadnej linii rozgrywki lub obrony nieujętej w początkowym oświadczeniu przez zgłaszającego roszczenie, której powodzenie wymaga, aby określona karta znajdowała się w ręce określonego przeciwnika - chyba że któryś przeciwnik nie dodał do koloru (w kolorze tej karty), zanim roszczenie zostało zgłoszone, albo nie dodałby potem do tego koloru w jakimkolwiek wariantcie normalnego\* zagrania pozostałych kart, albo jeżeli niezastosowanie tego zagrania byłoby bezsensowne.

2. Organizacja Nadzorująca może określić kolejność (na przykład „gra górą”) zagrania kart w kolorze, którą sędzia powinien przyjąć, jeżeli nie było to wyjaśnione w oświadczeniu złożonym po zgłoszeniu roszczenia (ale zawsze podlegającą innym wymaganiom niniejszych przepisów).

\* W odniesieniu do przepisów 70 i 71 przez „normalne” rozumie się także zagranie nieostrożne lub - w stosunku do klasy gracza - słabe.

## **71. UNIEWAŻNIENIE ZRZECZENIA**

Raz zgłoszone zrzeczenie musi obowiązywać, z wyjątkiem przypadków, w których przed upływem okresu reklamacyjnego ustalonego stosownie do przepisu 79C sędzia powinien unieważnić zrzeczenie:

1. jeżeli gracz zrzekł się lewy wziętej faktycznie przez jego stronę, albo
2. jeżeli gracz zrzekł się lewy, której jego strona nie mogła oddać w żadnym wariantcie normalnego\* zagrania pozostałych kart.

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

\* W odniesieniu do przepisów 70 i 71 przez „normalne” rozumie się także zagranie nieostrożne lub - w stosunku do klasy gracza - słabe.

## **72. ZASADY OGÓLNE**

### **A. Przestrzeganie przepisów**

Każde zawody powinny być rozgrywane w ścisłej zgodności z niniejszymi przepisami. Głównym celem jest uzyskanie lepszego wyniku niż inni uczestnicy stosując się przy tym do norm prawnych i standardów etycznych przedstawionych w niniejszych przepisach.

### **B. Naruszenie przepisu**

1. Gracz nie ma prawa naruszać obowiązującego przepisu w sposób zamierzony - nawet jeżeli jest gotowy zaakceptować przewidziane sprostowanie.
2. Gracz nie ma obowiązku zwrócenia uwagi na naruszenie przepisu przez własną stronę (ale patrz przepis 20F w przypadku błędnego wyjaśnienia oraz przepisy 62A i 79A2).
3. Graczowi nie wolno podejmować prób zatajenia wykroczenia własnej strony, na przykład przez popełnienie kolejnego fałszywego renonsu w tym samym kolorze, przez ukrywanie karty zagranej nieprzepisowo lub przez przedwczesne mieszanie kart.

## **73. POROZUMIEWANIE SIĘ PARTNERÓW**

### **A. Dozwolone porozumiewanie się partnerów**

1. Porozumiewanie się partnerów podczas licytacji i rozgrywki powinny odbywać się wyłącznie za pomocą zapowiedzi i zagrań.
2. Zapowiedzi i zagrania powinny być dokonywane bez zbędnego nacisku, znaczących odruchów lub też modulacji głosu oraz bez zbędnego wahania albo pośpiechu. Jednak Organizacja Nadzorująca może nakazać obowiązkowe pauzy, na przykład przed pierwszą zapowiedzią każdego gracza, po zasygnalizowaniu odzywki skaczącej, jak też przed każdym zagranie w pierwszej lewie).

**B. Niewłaściwe porozumiewanie się partnerów**

1. Partnerzy nie mogą porozumiewać się za pomocą sposobu zgłoszenia zapowiedzi albo zagrania karty, dodatkowych komentarzy lub też gestów, zadawania albo niezadawania pytań przeciwnikom oraz udzielonych albo nieudzielonych im wyjaśnień, a także faktów alertowania albo niealertowania zapowiedzi.
2. Najcięższym możliwym wykroczeniem jest wymiana informacji między partnerami za pomocą umówionych sposobów porozumiewania się innych niż dopuszczone niniejszymi przepisami.

**C. Nielegalna informacja od partnera**

Gracz, któremu partner udostępnił nielegalną informację - czy to swoim komentarzem, pytaniem lub wyjaśnieniem, gestem, znaczącym odruchem, nadmiernym naciskiem, modulacją głosu, wahaniem albo pośpiechem, niespodziewanym\* alertowaniem lub niealertowaniem zapowiedzi - musi usilnie wystrzegać się wyciągania z tej nielegalnej informacji jakiegokolwiek korzyści dla własnej strony.

**D. Zmiany tempa i sposobu działania**

1. Jest pożądaną, chociaż nie zawsze wymaganą, aby gracze utrzymywali stałe tempo i sposób działania. Gracze powinni jednak zachować szczególną ostrożność w sytuacjach, w których zmiana tempa lub sposobu działania mogłaby przynieść korzyść ich stronie. W innych przypadkach niezamierzona zmiana tempa lub sposobu zgłoszenia zapowiedzi albo zagrania karty sama przez się nie stanowi naruszenia przepisów. Wniosek z takiej zmiany może wyciągać tylko przeciwnik i to na własne ryzyko.
2. Graczowi nie wolno usiłować wprowadzić przeciwnika w błąd komentarzem lub gestem, pośpiechem albo wahaniem (na przykład namysłem poprzedzającym dodanie singletona) czy też sposobem zgłoszenia zapowiedzi albo zagrania karty lub innym celowym odstępstwem od prawidłowej procedury.

**E. Możliwość zmylenia przeciwnika**

Gracz może próbować wprowadzić przeciwnika w błąd swoją zapowiedzią albo zagraniami (pod warunkiem, że takie zmylenie nie jest objęte zatajonym uzgodnieniem wzajemnym partnerów ani nie wynika z doświadczenia zdobytego w czasie wspólnej gry).

**F. Naruszenie dobrych obyczajów**

Gdy wymienione w niniejszym przepisie naruszenie przez gracza dobrych obyczajów narazi niewykraczającego przeciwnika na straty, wówczas, gdy sędzia uzna, że niewinny gracz wyciągnął błędny wniosek z wprowadzającego w błąd komentarza, zachowania, tempa lub też innego mylącego postępowania przeciwnika, który nie miał bezspornego brydżowego powodu do takiego działania i mógł zdawać sobie sprawę, że z takiego działania może odnieść korzyść, wówczas powinien orzec wynik rozjemczy (patrz przepis 12C).

\* Niespodziewanym w odniesieniu do przekonania gracza o znaczeniu jego zapowiedzi.

**74. WŁAŚCIWE ZACHOWANIE I ETYKIETA****A. Właściwa postawa gracza**

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

**B. Etykieta**

Ze względów kurtuazyjnych gracz powinien unikać:

1. Nieokazywania dostatecznej uwagi przebiegowi gry.
2. Wygłaszania zbędnych komentarzy podczas licytacji i rozgrywki.
3. Odłączania karty od swojej ręki zanim przypadnie na niego kolejność zagrywania.
4. Zbędnego przedłużania rozgrywki (na przykład kontynuowania jej mimo zupełnej pewności wzięcia wszystkich pozostałych lew) w celu rozproszenia uwagi przeciwnika.

5. Przywoływania i zwracania się do sędziego w sposób nieuprzejmy dla niego lub innych uczestników.

### **C. Naruszenia procedury**

Za naruszenie procedury uznaje się, na przykład:

1. Używanie różnych określeń dla wyrażenia tej samej zapowiedzi.
2. Okazywanie zadowolenia albo niezadowolenia z jakiejś zapowiedzi lub zagrania.
3. Ujawnienia przewidywania lub zamiaru wzięcia albo oddania lewy zanim zagrano w niej wszystkie karty.
4. Wypowiadanie komentarza lub szczególne zachowanie się podczas licytacji albo rozgrywki - na przykład zwracające do skierowania uwagi na ważny fakt czy też na liczbę lew brakujących do osiągnięcia sukcesu.
5. Patrzenie w sposób znaczący na innego gracza podczas licytacji albo rozgrywki czy też przyglądanie się jego ręce z zamiarem rozpoznania kart lub zauważenia miejsca, z którego wyjmuje kartę (niemniej nie jest postępowaniem niewłaściwym skorzystanie z informacji uzyskanej przez nieumyślne zobaczenie karty przeciwnika\*).
6. Okazywanie wyraźnego braku dalszego zainteresowania rozdaniem (na przykład przez złożenie kart).
7. Zmienianie tempa licytacji albo rozgrywki, w celu rozproszenia uwagi przeciwnika.
8. Opuszczanie miejsca przy stole - bez wyraźnej potrzeby - przed ogłoszeniem końca rundy.

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

## **75. BŁĘDNE WYJAŚNIENIE LUB BŁĘDNA ZAPOWIEDŹ**

Po wyjaśnieniu wprowadzającym w błąd przeciwników obowiązki graczy (oraz sędziego) ukazane są przez konsekwencje następującego przykładu:

N otworzył 1BA i S, mając słabą rękę z longerem karowym, zalicytował 2♦, jako sign-off; N wyjaśnia jednak, w odpowiedzi na pytanie W, że odzywka S to silne, sztuczne pytanie o kolory starsze.

### **A. Błąd powodujący przekazanie nielegalnej informacji.**

Niezależnie od tego, czy wyjaśnienie N jest zgodne, czy niezgodne z umową partnerów, S słysząc wyjaśnienia N wie, że jego odzywka 2♦ została błędnie zinterpretowana. Znajomość tego faktu stanowi nielegalną informację (patrz przepis 16A) i S musi uważać, aby nie wykorzystać tej nielegalnej informacji (patrz przepis 73C). (Gdy to nastąpi, sędzia powinien orzec wynik rozjemczy). Na przykład, jeżeli N zalicytuje 2BA, S uzyskuje nielegalną informację, że zapowiedź ta oznacza brak starszych czwórek, lecz jego obowiązkiem jest takie postępowanie, jak gdyby N dał silny inwit po słabej zapowiedzi, wskazując na maksimum otwarcia.

### **B. Błędne wyjaśnienie**

Umowa partnerów przypisuje odzywce 2♦ znaczenie naturalnego, słabego sign-off; tłumaczenie gracza N było błędne. Udzielenie błędnego wyjaśnienia jest naruszeniem przepisu, ponieważ wszelkie uzgodnienia partnerów powinny być przedstawione stronie przeciwnej w swojej prawdziwej postaci (gdy takie wykroczenie przyniesie stratę stronie W-E, sędzia powinien orzec wynik rozjemczy). Jeśli później N uświadomi sobie własny błąd, musi natychmiast poinformować o tym sędziego. Gracz S nie ma prawa podjąć żadnej akcji w celu poprawienia błędnego wyjaśnienia partnera aż do zakończenia licytacji. Jeżeli po końcowym pasie S zostanie rozgrywającym lub dziadkiem, powinien przywołać sędziego i musi z własnej inicjatywy, dobrowolnie poprawić wyjaśnienie. Jeśli S stanie się obrońcą, przywołuje sędziego i poprawia wyjaśnienie po zakończeniu rozgrywki.

### **C. Błędna zapowiedź**

Umowa partnerów przypisuje odzywce 2♦ znaczenie zgodne z udzielonym wyjaśnieniem: 2♦ jest silne i sztuczne, a S dał błędną zapowiedź. Nie ma tutaj naruszenia przepisu, ponieważ strona W-E otrzymała dokładne wyjaśnienie uzgodnień strony N-S; strona W-E nie może żądać dokładnego opisu rąk N-S. (Niezależnie od szkody sędzia powinien utrzymać wynik; jeśli jednak sędzia nie dysponuje dowodem, że jest inaczej, powinien zakładać, iż ma do czynienia z błędnym wyjaśnieniem, a nie z błędną zapowiedzią.) Gracz

S nie ma prawa poprawiać wyjaśnienia ani powiadamiać sędziego natychmiast; nie ma on też obowiązku, by zrobić to później.

## 76. WIDZOWIE

### A. Nadzór

1. Widzowie przebywający w pomieszczeniu zawodów\* podlegają nadzorowi sędziego zgodnie z regulaminem tych zawodów.
2. Organizacje Nadzorujące i Organizatorzy Zawodów, którzy zapewniają prowadzenie przekazu elektronicznego z przebiegu zawodów mogą ustalić warunki oglądania tego przekazu i określić zasady właściwego zachowania się widzów. (Widz nie ma prawa kontaktować się z graczem w czasie sesji, w której ten gracz uczestniczy).

### B. Zachowanie przy stole

1. Widzowi nie wolno oglądać ręki więcej niż jednego gracza, chyba że regulamin na to zezwala.
2. W trakcie rozdania widz nie ma prawa okazywać jakiegokolwiek reakcji na przebieg licytacji lub rozgrywki.
3. Podczas trwania rundy widz musi się powstrzymywać od wszelkiego rodzaju odruchów i komentarzy oraz nie ma prawa rozmawiać z graczem.
4. Widz nie ma prawa w jakikolwiek sposób przeszkadzać graczowi.
5. Widz przy stole nie może wzbudzać zainteresowania żadnym aspektem gry.

### C. Udział widza w grze

1. Widz może wypowiadać się w kwestii dotyczącej faktu czy też przepisu w pomieszczeniu zawodów\*, tylko wtedy, kiedy o taką wypowiedź zostanie poproszony przez sędziego.
2. Organizacje Nadzorujące i Organizatorzy Zawodów mogą określać sposób postępowania z nieprawidłowościami powodowanymi przez widzów.

### D. Status

Każda osoba przebywająca w pomieszczeniu zawodów\* poza zawodnikami i personelem obsługi zawodów ma status widza, chyba że sędzia postanowi inaczej.

\* Pomieszczenie zawodów obejmuje wszystkie części budynku, w którym uczestnik zawodów może przebywać w czasie rozgrywanej sesji. Bardziej szczegółowe określenie może być zawarte w regulaminach.

## 77. TABELA ZAPISÓW BRYDŻA PORÓWNAWCZEGO

### PUNKTY ZA LEWY

Uzyskiwane przez stronę rozgrywającego za wygranie kontraktu.

Jeżeli atutami są:

	♣	♦	♥	♠
Punkty zdobyte za wylicytowanie i wygranie kontraktu:				
Bez kontry	20	20	30	30
Z kontrą	40	40	60	60
Z rekontrą	80	80	120	120

**Za kontrakt bezatutowy:**

	bez kontry	z kontrą	z rekontrą
Pierwsza lewa	40	80	160



Każda następna	30	60	120
----------------	----	----	-----

Zapis 100 lub więcej punktów za lewy stanowi dograną.

Zapis mniej niż 100 punktów za lewy stanowi zapis częściowy.

### PREMIE

Punkty zdobywane za wygranie kontraktu przez stronę rozgrywającego.

#### Gry premiowe

Za wylicytowanie i wygranie	przed partią	po partii
Szlemika (6 lew deklarowanych)	500	750
Szlema (7 lew deklarowanych)	1000	1500

#### Nadróbki

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

#### Premie za dograne, zapisy częściowe

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

### KARY ZA WPADKI

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

#### Wpadki

Lewy brakujące do wygrania kontraktu:

	przed partią			po partii		
	bez	ktr	rktr	bez	ktr	rktr
Pierwsza lewa wpadkowa	50	100	200	100	200	400
Każda następna	50	200	400	100	300	600
Premia za czwartą i każdą następną lewą wpadkową	0	100	200	0	0	0

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

**78. METODY OBLICZANIA WYNIKÓW****A. Wyniki w Punktach Turniejowych (PT)**

Obliczając wyniki rozdania w punktach turniejowych (PT) każdemu uczestnikowi przyznaje się zapisy uzyskane w relacji do innych uczestników, którzy grali to samo rozdanie i których wyniki porównuje się: po 2 PT za każdy zapis gorszy od uzyskanego przez tę parę, po 1 PT za każdy zapis równy uzyskanemu przez nią, a po 0 PT za każdy zapis lepszy od zapisu uzyskanego przez tę parę<sup>†</sup>.

**B. Wyniki w Międzynarodowych Punktach Meczowych (IMP)**

Obliczając wyniki rozdania w międzynarodowych punktach meczowych (IMP) różnicę punktów między dwoma porównywanymi zapisami zamienia się na odpowiednią liczbę IMP według poniższej skali:

**SKALA MIĘDZYNARODOWYCH PUNKTÓW MECZOWYCH**

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

**C. Zapis sumaryczny**

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

**D. Regulamin zawodów**

Za zgodą Organizacji Nadzorującej możliwe jest stosowanie innych metod obliczania wyników (na przykład przeliczanie na punkty zwycięskie VP). Przed każdymi zawodami Organizator Zawodów powinien ogłosić Regulamin Zawodów. Regulamin powinien opisać szczegółowo warunki przyjmowania zgłoszeń oraz przewidziane metody obliczania wyników, wyłonienia zwycięzców, różnicowania lokat dzielonych itp. Regulamin nie może być sprzeczny z przepisami prawa i powinien zawierać wszystkie informacje wymagane przez Organizację Nadzorującą. Powinien być udostępniony uczestnikom zawodów.

<sup>†</sup> Zamiast 2 PT i 1 PT można stosować odpowiednio 1 PT i ½ PT. (przypis PZBS)

**79. USTALENIE LICZBY LEW WZIĘTYCH****A. Uzgodnienie liczby wziętych lew**

1. Liczba wziętych lew powinna zostać uzgodniona przed schowaniem do pudełka rozdaniowego wszystkich czterech rąk.

2. Gracz nie ma prawa świadomie akceptować zapisu za lewę, której jego strona nie wzięła, ani uznać zrzeczenia się lewy, której przeciwnicy nie mogli oddać.

**B. Niezgodność co do liczby wziętych lew**

Gdy ma miejsce różnica zdań co do liczby lew wziętych przez strony, konieczne jest przywołanie sędziego, wówczas:

1. Sędzia ustala, czy było zgłoszenie roszczenia lub zrzeczenia, jeżeli tak, to stosuje przepis 69.

2. Jeżeli punkt 1 nie ma zastosowania, sędzia orzeka jaki wynik należy zapisać. Jeżeli nie zostanie on przywołany przed zakończeniem rundy, orzeka odpowiednio według punktu C lub przepisu 87, ale nie będzie zobowiązany do zwiększenia zapisu uczestnika.

### **C. Poprawianie błędu w zapisie**

1. Błąd w obliczeniu lub też zaprotokołowaniu uzgodnionego zapisu - czy to popełniony przez gracza, czy przez sekretarza stolikowego - może zostać poprawiony przed upływem terminu wyznaczonego przez Organizatora Zawodów. Jeżeli nie wyznaczy on terminu późniejszego\*, to okres reklamacyjny upływa w 30 minut po udostępnieniu oficjalnych wyników do wglądu uczestnikom zawodów.

2. Regulamin może określić okoliczności, w których błąd w zapisie może być poprawiony po upływie okresu reklamacyjnego, ale tylko wtedy, kiedy zarówno sędzia, jak i Organizator Zawodów są przekonani ponad wszelką wątpliwość, że zapis jest błędny.

\* Może być określony krótszy okres, jeśli wymagają tego specjalne warunki zawodów.

## **80. NADZÓR I ORGANIZACJA**

### **A. Organizacja Nadzorująca**

1. W świetle niniejszych przepisów Organizacją Nadzorującą jest:

- (a) Światowa Federacja Brydża w zakresie swoich światowych turniejów i zawodów.
- (b) Odpowiednia Organizacja Strefowa w zakresie turniejów i zawodów przeprowadzanych pod jej zwierzchnictwem.
- (c) Krajowa Organizacja Brydżowa w zakresie pozostałych turniejów i zawodów odbywających się na terytorium danego kraju.

2. Obowiązki i uprawnienia Organizacji Nadzorującej określone są w niniejszych przepisach.

3. Organizacja Nadzorująca może przekazać swoje uprawnienia (będąc nadal w pełni odpowiedzialna za ich wykorzystanie) lub może je scedować (wtedy już tej odpowiedzialności nie ponosi).

### **B. Organizator Zawodów**

1. Organizacja Nadzorująca może powołać podmiot zwany „Organizatorem Zawodów”, który podlegając wymaganiom Organizacji Nadzorującej i niniejszym przepisom jest odpowiedzialna za przeprowadzenie turniejów lub zawodów. Organizator Zawodów może przekazać swoje obowiązki i uprawnienia, ale ponosi nadal odpowiedzialność za ich wypełnienie. Organizacja Nadzorująca i Organizator Zawodów mogą stanowić ten sam organ.

2. Zakres uprawnień i obowiązków Organizatora Zawodów obejmuje:

- (a) Wyznaczenie sędziego. Jeżeli go nie ma, to gracze powinni powierzyć pełnienie jego obowiązków wybranej osobie.
- (b) Wcześniejsze poczynienie odpowiednich przygotowań - w tym zapewnienie pomieszczeń, wymaganego wyposażenia i sprzętu na same rozgrywki i innych potrzeb logistycznych.
- (c) Ustalanie daty oraz godziny rozpoczęcia każdej sesji.
- (d) Ustalanie i ogłaszanie warunków przyjmowania zgłoszeń.
- (e) Wprowadzanie zasad dotyczących licytacji oraz rozgrywki zgodnie z niniejszymi przepisami wraz ze specjalnymi wymaganiami (na przykład, jeżeli stosuje się zasłony, to można postanowić, że sprostowania określonych nieprawidłowości, o których nie dowiadują się gracze oddzieleni zasłoną, mogą być różnicowane).
- (f) Wprowadzanie oraz ogłaszanie regulaminów uzupełniających niniejsze przepisy, ale niestojących z nimi w sprzeczności.
- (g) (i) Dobieranie\* pomocników sędziego - o ile wymaga tego należyte pełnienie jego funkcji.  
(ii) Dobieranie innego personelu i określenie zakresu jego obowiązków.

- (h) Przyjmowanie\* zgłoszeń uczestników i sporządzanie ich listy.
- (i) Wybór metody przeprowadzenia zawodów oraz ogłoszenie jej zasad uczestnikom.
- (j) Zebranie\* dokumentacji zapisów wszystkich rozegranych rozdań, obliczenie wyników oraz sporządzenie ich oficjalnego zestawienia.
- (k) Przygotowanie możliwości rozstrzygnięcia odwołań według przepisu 93.
- (l) Inne uprawnienia i obowiązki przyznane niniejszymi przepisami.

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

## **81. SĘDZIA ZAWODÓW**

### **A. Status sędziego**

Sędzia jest oficjalnym przedstawicielem Organizatora Zawodów.

### **B. Ograniczenia i odpowiedzialność**

1. Sędzia jest odpowiedzialny za stronę techniczną zawodów. Ma uprawnienia do usunięcia wszelkich zaniedbań Organizatora Zawodów.
2. Sędzia jest zobowiązany do przestrzegania niniejszych przepisów oraz regulaminów wprowadzonych i ogłoszonych zgodnie z upoważnieniem nadanym przez niniejsze przepisy.

### **C. Zakres obowiązków i uprawnień**

Sędzia (nie gracze) ma prawo do orzeczenia sprostowania nieprawidłowości i wyrównywania strat. Zakres obowiązków i uprawnień sędziego zwykle obejmuje również:

1. Utrzymywanie dyscypliny i porządku w czasie gry oraz zabezpieczenie normalnego jej przebiegu.
2. Stosowanie i interpretowanie niniejszych przepisów, a także informowanie graczy o ich uprawnieniach i obowiązkach, które z tych przepisów wynikają.
3. Poprawianie błędów oraz nieprawidłowości, o których dowiaduje się w jakikolwiek sposób przed upływem okresu reklamacyjnego ustalonego stosownie do przepisu 79C.
4. Orzekanie sprostowania przewidzianego w niniejszych przepisach i korzystania z uprawnień przewidzianych w przepisach 90 i 91.
5. Uchylenie sprostowania nieprawidłowości, według własnego uznania, gdy o to uchylenie występuje strona niewykraczająca.
6. Rozsądzanie sporów.
7. Przedstawianie kwestii spornych odpowiedniej komisji.
8. Przekazanie oficjalnego zestawienia wyników na żądanie Organizatora Zawodów oraz wykonywanie innych czynności przekazanych mu przez Organizatora Zawodów.

### **D. Pomocnicy a odpowiedzialność własna**

Sędzia główny może powierzyć swoim pomocnikom każdy spośród swoich obowiązków, ale nie jest przez to zwolniony od odpowiedzialności za należyte ich wypełnienie.

## **82. POPRAWIANIE BŁĘDÓW PROCEDURALNYCH**

### **A. Obowiązek sędziego**

Sędzia jest odpowiedzialny za poprawianie wszelkich błędów proceduralnych oraz zapewnienie sprawnego przebiegu gry w sposób niekolidujący z niniejszymi przepisami.

**B. Poprawianie błędów**

W celu poprawienia błędu proceduralnego sędziego może:

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

**C. Błąd sędziego**

Jeżeli sędzia dokonał rozstrzygnięcia, które uzna za niesłuszne, a sprostowanie pozwalające uzyskać normalny zapis w odnośnym rozdaniu nie jest już możliwe, to powinien w tym rozdaniu orzec wynik rozjemczy, traktując obie zainteresowane strony jako niewykraczające.

**83. INFORMOWANIE O UPRAWNIENIU DO ODWOŁANIA**

Jeżeli sędzia przypuszcza, że zrewidowanie jego decyzji - ze względu na fakt, którego dotyczyła, lub też na to, że podjął ją według własnego uznania - może być wskazane to powinien poinformować zainteresowanego uczestnika o jego uprawnieniu do odwołania się od takiej decyzji lub może sam przedstawić sprawę właściwej komisji odwoławczej.

**84. ROZSTRZYGANIE NA PODSTAWIE FAKTÓW UZGODNIONYCH**

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

**A. Brak sprostowania**

Jeżeli odpowiedni przepis nie przewiduje żadnego sprostowania nieprawidłowości, a sędzia nie znajduje przesłanek, aby decydować według własnego uznania, nakazuje graczom kontynuowanie licytacji czy też rozgrywki.

**B. Sprostowanie przewidziane przez przepis**

Jeżeli dana kwestia jest wyraźnie objęta przepisem, który określa sprostowanie rozpatrywanej nieprawidłowości, to sędzia orzeka to sprostowanie i zapewnia jego wykonanie.

**C. Wybór przez gracza**

Jeżeli przepis daje graczowi do wyboru jedno z dwóch lub kilku sposobów sprostowania nieprawidłowości sędzia przedstawia zainteresowanym wszystkie dostępne możliwości oraz dopilnowuje wyboru sprostowania i jego wykonanie.

**D. Wybór przez sędziego**

Sędzia każdą wątpliwość rozpatruje na korzyść strony niewykraczającej. Stara się przywrócić sprawiedliwość. Jeżeli, jego zdaniem jest prawdopodobne, że miała miejsce nieprawidłowość, za popełnienie której przepisy nie przewidują rekompensaty, a zachodzi możliwość, że strona niewykraczająca poniosła z powodu tej nieprawidłowości stratę, sędzia orzeka wynik rozjemczy (patrz przepis 12).

**85. ROZSTRZYGANIE NA PODSTAWIE FAKTÓW SPORNYCH**

Gdy przywołano sędziego, aby - stosownie do przepisu czy też postanowienia odnośnego regulaminu - rozstrzygnął kwestię nieprawidłowości, a fakty nie zostały bezspornie ustalone, wówczas sędzia powinien postępować następująco:

**A. Orzeczenie sędziego**

1. Próbując ustalić fakty sędzia ocenia prawdopodobieństwo przedstawionych wersji wydarzeń. Po zebraniu dostępnych przesłanek i ocenie ich wagi wyrabia sobie pogląd na przebieg wydarzeń przy stoliku.
2. Jeżeli sędzia uzna za wystarczające fakty które ustalił, orzeka zgodnie z przepisem 84.

**B. Fakty nieustalone**

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

**86. ROZGRYWKI TEAMOWE ORAZ TURNIEJE NA IMPY****A. Wynik średni w IMP**

Gdy sędzia postanowił orzec procentowy wynik rozjemczy w wysokości średniej plus i średniej minus w IMP, to wynik ten wynosi odpowiednio +3 IMP lub -3 IMP. Organizator Zawodów, za zgodą Organizacji Nadzorującej, może zmienić te wartości.

**B. Zapis nierównoważny w grze pucharowej**

Jeżeli w meczu, który wymaga wyłonienia zwycięzcy (na przykład w rozgrywkach pucharowych), sędzia orzeka zapisowe wyniki rozjemcze nierównoważne dla obu stron (patrz przepis 12C), to w spornym rozdaniu wynik każdego uczestnika oblicza się oddzielnie, po czym średnią arytmetyczną tych wyników przyznaje się każdemu uczestnikowi.

**C. Powtarzanie rozdania**

Sędzia powinien zrezygnować z możliwości zadecydowania o powtórnym rozdaniu zgodnie z przepisem 6, jeżeli łączny wynik meczu bez tego rozdania może być znany któremuś uczestnikowi. Zamiast tego orzeka wynik rozjemczy.

**D. Wynik uzyskany przy innym stole**

Jeżeli w konkurencji teamów sędzia orzeka wynik rozjemczy (wyłączając każde orzeczenie wynikające z zastosowania przepisu 6D2), a przy innym stole uzyskano\* już wynik w danym rozdaniu pomiędzy tymi samymi przeciwnikami, to sędzia może orzec wynik rozjemczy w IMP lub zapis sumaryczny (sędzia powinien tak orzec, jeżeli uzyskano wynik korzystny dla strony niewykraczającej).

\* Zezwala się na dokończenie rozgrywania rozdania pomiędzy tymi samymi przeciwnikami, rozpoczętego przy innym stole.

**87. ROZDANIE ZNIEKSZTAŁCONE****A. Definicja**

Rozdanie uważa się za zniekształcone, jeżeli sędzia stwierdzi, że jedna lub więcej kart znalazło się w innej niż poprzednio przegródce pudełka rozdaniowego, albo że są różnice odnośnie rozdającego lub założeń pomiędzy kopiami tego samego rozdania wskutek czego uczestnicy, których zapisy powinny być porównane, nie rozegrali tego rozdania w identycznym kształcie.

**B. Obliczanie**

W turnieju przed obliczeniem wyników rozdania zniekształconego, sędzia ustala jak najdokładniej, które zapisy uzyskano w następstwie rozegrania rozdania w jego początkowej, a które w zmienionej postaci. Na tej podstawie dzieli on rozpatrywane zapisy na grupy i oblicza wyniki każdej grupy oddzielnie, stosownie do postanowień regulaminu zawodów. (Wobec braku odpowiedniego regulaminu, sędzia wybiera i ogłasza swój sposób postępowania).

**88. PRYZNAWANIE PUNKTÓW WYRÓWNAWCZYCH**

Patrz przepis 12C2.

**89. WYMIERZANIE KAR W TURNIEJACH INDYWIDUALNYCH**

Patrz przepis 12C3.

## **90. KARY PORZĄDKOWE**

### **A. Uprawnienia sędziego**

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

### **B. Wykroczenia podlegające karze**

Do wykroczeń podlegających karom porządkowym należą między innymi:

1. Przybycie gracza czy też uczestnika po wyznaczonym terminie rozpoczęcia gry.
2. Nadmiernie powolna gra uczestnika.
3. Dyskutowanie o licytacji, rozgrywce lub o wyniku, które może być usłyszane przy innym stole.
4. Niedozwolone porównywanie zapisów z innym uczestnikiem.
5. Dotykanie lub branie do ręki kart należących do innego gracza (patrz przepis 7).
6. Umieszczenie jednej lub więcej kart w niewłaściwej przegródce pudełka rozdaniowego.
7. Każde wykroczenie porządkowe (jak zaniechanie przeliczenia liczby kart własnej ręki, rozegranie niewłaściwego rozdania, itp.), którego następstwem jest orzeczenie wyniku rozjemczego dla jakiegoś uczestnika.
8. Każde naruszenie obowiązku niezwłocznego stosowania się do postanowień regulaminu zawodów czy też do poleceń sędziego.

## **91. KARANIE LUB ZAWIESZENIE UCZESTNIKA**

### **A. Uprawnienia sędziego**

Dopełniając obowiązku utrzymywania porządku i dyscypliny sędzia jest uprawniony do wymierzenia uczestnikowi kary dyscyplinarnej w punktach lub odsunięcia go od gry na czas trwania bieżącej sesji lub jej części. Taka decyzja sędziego jest ostateczna i nie może być uchylona przez komisję odwoławczą (patrz przepis 93B3).

### **B. Prawo do dyskwalifikacji**

Sędzia, za zgodą Organizatora Zawodów, jest upoważniony do zdyskwalifikowania uczestnika z ważnych powodów.

## **92. PRAWO DO ODWOŁANIA**

### **A. Uprawnienia uczestnika**

Uczestnik lub kapitan może odwołać się od każdej decyzji sędziego podjętej przy stole. Odwołania uznane za złożone bez powodu mogą podlegać sankcjom przewidzianym w regulaminie.

### **B. Termin odwołania**

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

### **C. Sposób wnoszenia odwołania**

Wszelkie odwołania należy wnosić przez sędziego.

### **D. Zgodność odwołujących się**

Odwołanie nie powinno być przyjęte, jeśli:

1. w turnieju par nie opowiada się za nim któryś gracz w parze (zastrzeżenie to nie dotyczy turnieju indywidualnego, w którym odwołujący się nie potrzebuje zgody partnera),
2. w turnieju teamów nie opowiada się za nim kapitan teamu.

### **93. ROZSTRZYGANIE ODWOŁAŃ**

#### **A. Brak komisji odwoławczej**

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

#### **B. Komisja odwoławcza**

Jeżeli działa komisja odwoławcza, wówczas:

1. Odwołania lub ich fragmenty dotyczące tylko przepisów lub regulaminów powinien rozpatrywać i rozstrzygać sędzia główny. Od jego decyzji można odwołać się do komisji odwoławczej.
2. Wszystkie inne odwołania sędzia powinien przedstawiać do orzeczenia komisji odwoławczej.
3. Przy rozstrzyganiu odwołań, komisji odwoławczej przysługują wszystkie uprawnienia przypisane w niniejszych przepisach sędziemu - z tym że komisja odwoławcza nie ma prawa zmienić decyzji sędziego podjętej na podstawie przepisu, regulaminu lub uprawnień do wymierzania kar dyscyplinarnych według przepisu 91. W takich przypadkach komisja odwoławcza może zalecić sędziemu, by zmienił taką decyzję.

#### **C. Możliwość dalszych odwołań**

1. Organizacje Nadzorujące mogą ustalić procedurę dalszych odwołań następujących po wyczerpaniu się przedstawionego powyżej sposobu postępowania. Każde dalsze odwołanie uznane za złożone bez powodu może podlegać sankcjom przewidzianym w regulaminie.
2. Sędzia lub komisja odwoławcza może przekazać sprawę do dalszego rozpatrzenia przez Organizację Nadzorującą. Organizacja Nadzorująca ma prawo do ostatecznego rozstrzygnięcia sprawy.
3. (a) Niezależnie od punktów 1 i 2, Organizacja Nadzorująca, gdy uzna to za istotne dla przebiegu zawodów, może scedować prawo do ostatecznego rozstrzygnięcia spraw na odpowiednią komisję odwoławczą zawodów i wtedy, wraz ze stronami uczestniczącymi w odwołaniu, musi uznawać ich rozstrzygnięcia za obowiązujące.  
(b) Organizacja Nadzorująca, za stosownym powiadomieniem uczestników, może zezwolić na pominięcie lub modyfikację wybranych przez siebie etapów procesu rozstrzygnięcia odwołań określonych w niniejszych przepisach\*.

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



## INDEKS

Indeks do przepisów Międzynarodowego Prawa Brydżowego 2007 sporządzony przez Richarda Hillsa, wykorzystujący pierwsze opracowanie Ricka Assada do MPB 1997.

<b>Alertowanie</b>	<b>DEFINICJE</b>
Brak, błędne wyjaśnienie	20F5a
Brak, nielegalna informacja	16B1a, 73C
Niespodziewane, nielegalna informacja	16B1a, 73C
Ujawnianie uzgodnień systemowych	40B2a
<b>Atut</b>	<b>DEFINICJE</b>
Lewy niezawierające	44F
Lewy zawierające	44E
<b>Błędna informacja</b>	
Zapowiedź wynikająca z	21B
Zmiana zagrania spowodowanego	47E
<b>Błędne wyjaśnienie</b>	<b>21B1b, 75</b>
<b>Błędna zapowiedź</b>	<b>21B1b, 75</b>
<b>Brak karty</b>	<b>14</b>
Wykrycie wadliwości po rozpoczęciu rozgrywki	14B
Wykrycie wadliwości przed rozgrywką	14A
<b>Definicje</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Dobre obyczaje, naruszenie</b>	<b>73F</b>
<b>Dodatkowa informacja</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Dograna</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Dołożenie do koloru</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Dowód, wymagany wymiar</b>	<b>85A1</b>
<b>Dziadek</b>	<b>DEFINICJE</b>
Dziadek wskazuje kartę	45F
Ograniczenia	43
Ręka dziadka	41D
Uprawnienia, niezbywalne	42A
Uprawnienia, warunkowe	42B
Właściwa forma określenia karty dziadka	46
<b>Fakty</b>	
Sporne	85
Uzgodnione	84
Wymagany wymiar dowodu	85A1
<b>Fałszywy renons</b>	<b>61, 62, 63, 64</b>
Brak sprostowania	64B
Definicja	61A
Dwunasta lewa	62D
Poprawienie	62
Postępowanie po uprawomocnieniu	64
Po zakończeniu rundy	64B5
Po zgłoszeniu zapowiedzi w następnym rozdaniu	64B4
Prawo do pytań	61B

Przez niezagraniem karty odsłoniętej	64B3
Sprawiedliwy wynik	64C
Sprostowanie zarządzone	64A
Uprawomocniony	63A
Zanim partner zagrał w dwunastej lewie	62D2
<b>Gra premiowa</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Gracze / Uczestnicy</b>	<b>3, 4, 5</b>
Ruch uczestników	8A
<b>Honor</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>IMP (Międzynarodowy punkt meczowy)</b>	<b>DEFINICJE, 78B</b>
<b>Informacja</b>	<b>16</b>
<i>Patrz też Porozumiewanie się partnerów</i>	
Cechy przeciwników	16A2
Dodatkowa informacja, od partnera	16B
Dodatkowa informacja, z innych źródeł	16C
Legalna	16
Myląca, bez bezspornego brydżowego powodu	73F
Myląca, stosowna	73E
Nielegalna	16
Z zapowiedzi i zagrań legalnych	16A1a
Z zapowiedzi i zagrań wycofanych	16D
<b>Interpretacja przepisów</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Kara</b>	<b>DEFINICJE</b>
<i>Patrz też Sprostowanie</i>	
Dyscyplinarna	91
Powtarzające się naruszenie ujawniania uzgodnień partnerów	40C3b
Porządkowa	90
Porządkowa w turnieju indywidualnym	12C3
<b>Kara dyscyplinarna</b>	<b>91A</b>
<b>Karta</b>	
Brak	14
Dziadek błędnie zagrywa	45D
Dziadek wskazuje	45F
Fałszywy renons - <i>patrz Fałszywy renons</i>	
Karta przygwożdżona	49, 50
Karta przygwożdżona, dwie lub więcej	51
Karta przygwożdżona, niedopełnienie obowiązku zagrania	52
Liczenie	7B2
Nazwana lub w inny sposób określona	45C4a
Nie można znaleźć	14A2
Niewłaściwa liczba	13
Obejrzanie	7B2, 66
Obowiązek potasowania kart po zakończeniu gry	7C
Odkrycie podczas okresu licytacji	24
Odsłonięcie karty obrońcy	49
Odsłonięcie karty rozgrywającego	48
Określenie karty dziadka, błędna forma	46B
Określenie karty dziadka, niepełne	46B
Określenie karty dziadka, niezamierzone	45C4b, 46B
Określenie karty dziadka, właściwa forma	46A
Piąta karta zagrana w lewie	45E
Poprawa niezamierzonego nazwania	45C4b

Przymus zagrania	45C
Starszeństwo	1
Schowanie kart do pudełka	7C
Tasowanie i rozdawanie	6
Wycofana	16D, 47
Wyjęcie z pudełka	7B1
Wyjęcie z niewłaściwego pudełka	17D
Zagrana	45
Zatrzymanie zgranych kart przy sobie	7B3
<b>Karta, brak</b>	<b>14</b>
Informacja z wymiany	14C
Wykrycie wadliwości po rozpoczęciu rozgrywki	14B
Wykrycie wadliwości przed rozgrywką	14A
<b>Karta konwencyjna, opis systemu</b>	<b>40B2a</b>
Może korzystać z przeciwnika	40B2c
Nie może korzystać	20G2
Nie może korzystać z własnej	40B2b
<b>Karta przygożdżona</b>	<b>DEFINICJE, 50</b>
Dwie lub więcej	51
Niedopełnienie obowiązku zagrania	52
Odsłonięta karta obrońcy	49
Rozgrywającego lub dziadka	48A
<b>Kary porządkowe</b>	<b>90</b>
Dotykanie kart innego gracza	90B5
Dyskutowanie głośno	90B3
Naruszenie obowiązku niezwłocznego stosowania się	90B8
Niedozwolone porównywanie uzyskanych zapisów	90B4
Opieszałość	90B1
Orzekane niezależnie	90A
Powolna gra	90B2
Uprawnienia sędziego	90A
Umieszczenie kart w niewłaściwej przegródce	90B6
Wykroczenia podlegające	90B
Wykroczenie porządkowe	90B7
<b>Kolejność</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Kolejność licytowania i zagrywania</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Kolor</b>	<b>DEFINICJE, 1</b>
Niepełne określenie	46B3, 46B5
Określenie	46B2
<b>Koniec rundy</b>	<b>8B</b>
<b>Koniec ostatniej rundy</b>	<b>8C</b>
<b>Koniec sesji</b>	<b>8C</b>
<b>Konkurencja teamów</b>	<b>86</b>
Powtarzanie rozdania	86C
Średni wynik rozjemczy w IMP	86A
Wynik uzyskany przy innym stole	86D
Zapis nierównoważny w grze pucharowej	86B
<b>Kontra</b>	<b>DEFINICJE</b>
Błędnie wymienionej odzywki	19A3
Dozwolona	19A1

Niedozwolona	19A, 27B3, 36
Poprawna forma	19A2
Poza kolejnością	32
Przelicytowana	19C
Zapis	77
<b>Kontrakt</b>	<b>DEFINICJE, 22</b>
<b>Kontrakt skontrowany</b>	<b>19D</b>
Zapis	77
<b>Kontrakt zrekontrowany</b>	<b>19D</b>
Zapis	77
<b>Konwencja</b>	<b>40B1b</b>
<i>Patrz też Uzgodnienia partnerów</i>	
<b>Końcowy pas, powtórzenie licytacji po</b>	<b>20C</b>
<b>Krajowa Organizacja Brydżowa</b>	<b>80A1c</b>
<b>Legalne informacje</b>	<b>16</b>
Cechy przeciwników	16A2
Ocena swojego zapisu	16A2
Posiadana uprzednio, niezakazana przez przepisy	16A1d
Wymagania regulaminu zawodów	16A2
Wynikające z działań wycofanych, strona niewykraczająca	16D1
Zawarte w zasadach i przepisach	16A1c
Z legalnych zapowiedzi i zagrań bieżącego rozdania	16A1a
<b>Lewa deklarowana</b>	<b>DEFINICJE, 18A</b>
<b>Lewa wadliwa</b>	<b>67</b>
<b>Lewa wpadkowa</b>	<b>DEFINICJE</b>
Obliczanie wyników	77
<b>Lewy</b>	<b>DEFINICJE</b>
Gracz miesza swoje karty	65D, 66D
Piąta karta zagrana w	45E
Przeglądanie	66
Przegląd rozgrywki	66D
Uporządkowanie	65
Wadliwe	67
Wzięte	79
Zakrycie	45G
<b>LHO - Przeciwnik z lewej strony</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Licytacja</b>	<b>DEFINICJE</b>
<i>Patrz też okres licytacji</i>	
<b>Licytacja wbrew obowiązкови pasowania</b>	<b>37</b>
<b>Logiczna alternatywa</b>	<b>16B1b</b>
<b>Ma</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Miano</b>	<b>DEFINICJE</b>
Starszeństwo	1, 18E
<b>Międzynarodowy punkt meczowy (IMP)</b>	<b>DEFINICJE, 78B</b>

<b>Może</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Musi</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Nadróbka</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Najbardziej sprawiedliwe orzeczenie</b>	<b>12C1c</b>
<b>Naruszenie przepisu</b>	<b>DEFINICJE, 72B</b>
<i>Patrz też Nieprawidłowość</i>	
Przez własną stronę	72B2
Zamierzone	72B1
Zatajenie	72B3
<b>Nazwanie karty</b>	
Patrz Karta	
<b>Nielegalne informacje</b>	<b>16</b>
Działania wycofane, strona wykraczająca	16D2
Informacja dodatkowa	16A3
Informacja dodatkowa od partnera	16B, 73C
Informacja dodatkowa z innych źródeł	16C
Logiczna alternatywa	16B1b
<b>Nie ma prawa</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Nie może</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Nie wolno</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Nieprawidłowość</b>	<b>DEFINICJE</b>
<i>Patrz też Naruszenie przepisu</i>	
Postępowanie w następstwie nieprawidłowości	9
Powodowana przez widzów	76C2
Po zwróceniu uwagi	9B
Przedwczesne poprawienie	9C
Przywołanie sędziego	9B1a, 9B1b
Świadomość wyrządzenia szkody	23
Uprawnienia gracza, nie traci	9B1c
Uprawnienia przeciwników, nie narusza	9B1d
Utrzymanie uprawnień	9B1c
Wybór następstw po	10C
Zakaz podejmowania działania przed wyjaśnieniem sędziego	9B2
Zapobieganie popełnieniu	9A3
Zarządzenie sprostowania	10
Zwrócenie uwagi na	9A
<b>Nieprawidłowość, przedwczesne poprawienie</b>	<b>9C</b>
<b>Niewłaściwa liczba kart</b>	<b>13</b>
<b>Niewłaściwe sprostowanie nieprawidłowości</b>	<b>12A3</b>
<b>Niezamierzony</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Normalne rozegranie niemożliwe</b>	<b>12A2</b>
<b>Obliczanie wyników</b>	
Inne metody	78D
Kontrakt skontrowany	19D
Kontrakt zrekontrowany	19D
Międzynarodowe Punkty Meczowe (IMP)	78B
Poprawianie błędu	79C

Punkty Turniejowe	78A
Tabela zapisów	77
Zapis sumaryczny	78C
<b>Obowiązkowe pauzy</b>	<b>73A2</b>
<b>Obrońca</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Odwołania</b>	<b>92, 93</b>
Brak komisji odwoławczej	93A
Do orzeczenia przez komisję odwoławczą	93B2
Informowanie o uprawnieniu do odwołania	83
Inne odwołania	93B2
Kapitan	92A, 92D
Komisja odwoławcza, jeżeli działa	93B
Komisja odwoławcza, przysługują wszystkie uprawnienia sędziego	93B3
Możliwość dalszych odwołań	93C
Odwołania dotyczące tylko przepisów lub regulaminów	93B1
Odwołania należy wnosić przez sędziego	92C
Odwołanie, uznane za złożone bez powodu	92A, 93C1
Organizacja Nadzorująca, ceduje prawo do ostatecznego rozstrzygnięcia	93C3a
Organizacja Nadzorująca, określa procedurę dalszych odwołań	93C1
Organizacja Nadzorująca, krajowe regulacje prawne	93 przypis
Organizacja Nadzorująca, zezwolenie na pominięcie lub modyfikację	93C3b
Organizacja Nadzorująca, prawo do ostatecznego rozstrzygnięcia	93C2
Organizacja Nadzorująca, przekazanie sprawy do dalszego rozpatrzenia	93C2
Przygotowanie możliwości rozstrzygnięcia odwołań	80B2k, 93A
Rozstrzygnięcie odwołań	93
Termin odwołania	92B
Uprawnienia uczestnika	92A
Zgodność odwołujących się	92D
<b>Odzywka</b>	<b>DEFINICJE</b>
<i>Patrz też Zapowiedź</i>	
Błędna	21B1b, 75
Niewystarczająca	27
Niewystarczająca, niezaakceptowana	27B
Niewystarczająca, poza kolejnością	27A2, 31
Niewystarczająca, zaakceptowana	27A1
Po końcowym pasie	39
Powyżej siedmiu	38
Poza kolejnością	31
Przed pasem poza kolejnością	30B
Przelicytowanie odzywki	18B
Różne sposoby zgłaszania	18F
Starszeństwo mian	18E
Właściwa forma	18A
Wystarczająca	18C
<b>Odzywka niewystarczająca</b>	<b>18D, 27</b>
Niezaakceptowana	27B
Partner wykraczającego pasuje do końca licytacji	27B2, 27B3, 27B4
Poza kolejnością	27A2, 31
Przedwczesne zastąpienie	27C
Wynik rozjemczy, strona niewykraczająca poniosła stratę	27D
Zaakceptowana	27A1
Zastąpiona na najniższej przepisowej wysokości, nie sztuczna	27B1a
Zastąpiona przez inną odzywkę niewystarczającą	27B4
Zastąpiona przez kontrę lub rekontrę	27B3
Zastąpiona przez zapowiedź o tym samym znaczeniu	27B1b

Znaczenie zapowiedzi niewystarczającej i zastępującej	27 przypis
<b>Odzywka psychologiczna</b> <i>Patrz też Uzgodnienia partnerów</i>	<b>DEFINICJE, 40</b>
<b>Okres licytacji</b>	<b>17</b>
Karty z niewłaściwego pudełka	17D
Koniec licytacji	17E, 22A
Koniec okresu licytacji	17E, 22B
Licytacja	DEFINICJE
Następne zapowiedzi	17C
Odkrycie karty lub wyjście podczas licytacji	24
Okres wyjaśnień	22B1
Postępowanie po	22B, 41
Powtórzenie, po końcowym pasie	20C
Powtórzenie, podczas okresu licytacji	20B
Powtórzenie, przed odsłonięciem pierwszego wyjścia	41B
Powtórzenie, przez przeciwnika zainteresowanego	20D
Rozpoczęcie licytacji	DEFINICJE
Rozpoczęcie okresu licytacji	17A
Udzielanie wyjaśnień podczas	20F
<b>Okres rozgrywki</b>	<b>DEFINICJE</b>
Rozpoczęcie	41C
Wyjaśnienia licytacji, podczas	20F2
<b>Okres wyjaśnień</b>	<b>22B1, 41</b>
<b>Opcje</b>	
Najbardziej korzystne	10C3, 10C4
Przedstawienie każdej	10C1
Wybór spośród	10C2
<b>Opis systemu</b> <i>Patrz Karta konwencyjna</i>	
<b>Organizacja Nadzorująca</b>	<b>80A</b>
Ceduje swoje uprawnienia	80A3
Krajowa Organizacja Brydżowa	80A1c
Może być organizatorem zawodów	80B1
Możliwość dalszych odwołań	93C
Obowiązki i uprawnienia	80A2
Organizacja Strefowa	80A1b
Przekazuje swoje uprawnienia	80A3
Światowa Federacja Brydża	80A1a
<b>Organizacja Strefowa</b>	<b>80A1b</b>
<b>Organizator Zawodów</b>	<b>80B</b>
Dobieranie innego personelu	80B2g(ii)
Dobieranie pomocników sędziego	80B2g(i)
Może być Organizacją Nadzorującą	80B1
Obliczanie wyników	80B2j
Obowiązki i uprawnienia	80B2
Obowiązki i uprawnienia, inne	80B2l
Obowiązki i uprawnienia, może przekazać	80B1
Okres reklamacyjny	79C
Przygotowanie możliwości rozstrzygnięcia odwołań	80B2k, 93A
Przyjmowanie zgłoszeń uczestników i sporządzanie ich listy	80B2h
Regulaminy uzupełniające	80B2f
Termin odwołania	92B

Ustalanie daty oraz godziny rozpoczęcia każdej sesji	80B2c
Ustalanie i ogłaszanie warunków przyjmowania zgłoszeń	80B2d
Wcześniejsze poczynienie odpowiednich przygotowań	80B2b
Wprowadzanie zasad licytacji i gry	80B2e
Wprowadzanie zasad licytacji i gry wraz ze specjalnymi wymaganiami	80B2e
Wybór metody przeprowadzenia zawodów	78D, 80B2i
Wyznaczenie sędziego	80B2a
Zadania, sędzia przejmuje odpowiedzialność	80 przypis
<b>Pamięć, środki wspomagające</b>	<b>40C3a</b>
<b>Partner</b>	<b>DEFINICJE</b>
Dodatkowa informacja od	16B
<b>Partnerzy</b>	<b>4</b>
<b>Pas</b>	<b>DEFINICJE</b>
Licytacja wbrew obowiązкови pasowania	37
Poza kolejnością	30
Poza kolejnością, po zgłoszeniu odzywki	30B
Poza kolejnością, sztuczny	30C
Poza kolejnością, zanim zgłoszono odzywkę	30A
Szkoda przez wymuszony pas	23
Sztuczny	30C
<b>Pauzy, obowiązkowe</b>	<b>73A2</b>
<b>Pierwsze wyjście</b>	<b>DEFINICJE</b>
Odsłonięcie	41C
Poza kolejnością	54
Zakrytą kartą	41A
<b>Pomieszczenie zawodów</b>	<b>76 przypis</b>
<b>Porozumienie</b>	
<i>Patrz Uzgodnienia partnerów</i>	
<b>Porozumienie partnerów</b>	
<i>Patrz Uzgodnienia partnerów</i>	
<b>Porozumiewanie się partnerów</b>	<b>73</b>
<i>Patrz też Informacja</i>	
Dozwolone	73A
Nielegalna informacja od partnera	73C
Niewłaściwe	73B
Umówione sposoby	73B2
Zmiany sposobu działania	73D
Zmiany tempa	73D
<b>Powielanie rozdań</b>	<b>6F</b>
<b>Powinien</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Powtarzanie rozdania</b>	<b>6D3</b>
W konkurencji teamów	86C
<b>Powtórne rozdawanie</b>	<b>6D</b>
Rezygnacja z	86C
<b>Powtórzenie</b>	
Kontrakt	41C
Lewy zgrane	66C



Licytacji	20C2, 41B
Niepełne rozpoznanie zapowiedzi	20A
Ostatnio zagranej prze siebie karty	66B
Po końcowym pasie	20C
Poprawienie błędu w	20E
Po zakończeniu rozgrywki	65C
Przez przeciwnika zainteresowanego	20D
W bieżącej lewie	66A
W swojej kolejności licytowania	20B
Zapowiedzi	20
<b>Prawa</b>	
Dziadka	42
Gracza, po przywołaniu sędziego	9B1c
Przeciwnika, po przywołaniu sędziego	9B1d
<b>Prawo do zarządzenia sprostowania</b>	<b>10A</b>
<b>Prawo licytowania, przywrócenie</b>	<b>17E2</b>
<b>Procentowy wynik rozjemczy</b>	<b>12C1d, 12C2</b>
<i>Patrz też Wynik rozjemczy</i>	
<b>Przeciwnik</b>	<b>DEFINICJE</b>
Uprawnienia przeciwników	9B1d
<b>Przedwczesne</b>	
Poprawienie nieprawidłowości	9C
Zagranie lub wyjście	57
<b>Premie</b>	<b>DEFINICJE, 77</b>
<b>Procedura</b>	
Błąd sędziego	82C
Kolejność zagrań i przebieg rozgrywki	44
Obowiązki sędziego	81, 82A
Odpowiedzialni za stół	7D
Okres licytacji - <i>Patrz Okres licytacji</i>	
Poprawianie błędów w	82
Po uprawomocnieniu fałszywego renonsu	64
Właściwa - <i>Patrz Właściwe postępowanie</i>	
<b>Przeliczanie kart</b>	<b>7B1</b>
<b>Przeprowadzanie obliczeń, środki wspomagające</b>	<b>40C3a</b>
<b>Przygotowanie stołów</b>	<b>3</b>
<b>Przyjemność gry</b>	<b>74A2</b>
<b>Przywrócenie prawa licytowania</b>	<b>17E2</b>
<b>Pudełko rozdaniowe</b>	<b>2</b>
<i>Patrz też Rozdanie</i>	
Kolejność rozdawania	2
Ruch pudełek	8A
Schowanie kart do	7C
Ustawienie	7A
Wyjęcie kart z	7B
<b>Punkt turniejowy (PT)</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Punkty zapisowe</b>	<b>DEFINICJE, 77</b>

<b>Pytania</b>	
Nielegalna informacja	16B1a, 73C
Wyjaśnienia pojedynczej zapowiedzi	20F3
Wyjaśnienie zapowiedzi przeciwników przed pierwszym wyjściem	41B
Zapowiedzi, które zgłoszono	20F1, 20F2
Zapowiedzi, niezgłoszone, pochodne	20F1, 20F2
Zapowiedzi, wnioski	20F1, 20F2
<b>Rekompensata, przepisy nie zapewniają odpowiedniej</b>	<b>12A1</b>
<b>Rekontra</b>	<b>DEFINICJE</b>
Błędnie wymienionej odzywki	19B3
Niedozwolona	19B, 27B3, 36
Poprawna forma	19B2
Poza kolejnością	32
Prawidłowa	19B1
Przelicytowanie	19C
<b>Ręka</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>RHO - Przeciwnik z prawej strony</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Roszczenie</b>	<b>68, 69, 70</b>
<i>Patrz też Zrzeczenie</i>	
Definicja	68A
Nieściągnięty atut	70C
Postępowanie wyjaśniające	68C, 70B
Sporne	70
Sposób gry, niewymieniony uprzednio	70E
Sposób gry, postępowanie sędziego	70D
Uznanie roszczenia lub zrzeczenia	69
Uznanie roszczenia lub zrzeczenia, warunki	69A
Uznanie roszczenia lub zrzeczenia, wycofane	69B
Zagranie normalne	70 przypis
Zaprzestanie gry	68D, 70D3
<b>Rozdający i założenia</b>	<b>2</b>
<b>Rozdanie</b>	<b>DEFINICJE</b>
<i>Patrz też Pudełko rozdaniowe</i>	
Niewłaściwe rozdanie	15
Niewłaściwe rozdanie, nieznanne graczom	15A
Niewłaściwe rozdanie, rozegrane wcześniej	15B
Niewłaściwe rozdanie, wykrycie błędu podczas okresu licytacji	15C
Normalne rozegranie niemożliwe	12A2
Powielanie rozdań	6F
Rozdanie zniekształcone	87
<b>Rozdanie zniekształcone</b>	<b>87</b>
<b>Rozdawanie</b>	<b>6B</b>
Karty rozdane nieprawidłowo lub odkryte	6D1
Opcje sędziego	6E
Ponowne rozdawanie	6D
Powtórne rozdawanie na żądanie sędziego	6D3
Rezygnacja z powtórnego rozdawania	86C
Rozdawane bez tasowania, zapis nie jest prawomocny	6D2
Rozdawanie dokonane w inny sposób	6E4
<b>Rozgrywający</b>	<b>DEFINICJE</b>
Rozgrywający po pierwszym wyjściu poza kolejnością	54A

<b>Rozgrywka /Zagrание</b>	<b>DEFINICJE</b>
Dokładanie kart w lewie	44B
Jednoczesne zagrание	58
Kolejność zagrań i przebieg rozgrywki	44
Niemожność dodania do koloru	44D
Niemожność wykonania żądanego wyjścia lub zagrания	59
Obowiązek dokładania do koloru	44C
Po wykroczeniu	60A
Po zagraniu nieprzepisowym	60
Przedwczesne zagrание	57
Rozpoczęcie	41
Wyjście w lewie	44A
<b>Rozstrzyganie</b>	
Na podstawie faktów spornych	85
Na podstawie faktów uzgodnionych	84
Wymagany wymiar dowodu	85A1
<b>Ruch</b>	
Pudełek	8A
Uczestników	8A
<b>Runda</b>	<b>DEFINICJE</b>
Koniec	8B
Koniec ostatniej	8C
<b>Sesja</b>	<b>DEFINICJE</b>
Koniec	8C
Odsunąć od gry w bieżącej	91A
Określony kierunek podczas	5
Partnerzy podczas	4
Różne znaczenia	DEFINICJE
Stała pozycja w ciągu danej sesji	7D
Ustalanie daty oraz godziny rozpoczęcia	80B2c
Wynik uzyskany w	12C2
<b>Sędzia</b>	<b>81</b>
Błąd sędziego	82C
Ograniczenia i odpowiedzialność	81B
Odsunięcie od gry	91A
Powierzenie obowiązków	81D
Prawo do dyskwalifikacji	91B
Przedstawienie sprawy właściwej komisji odwoławczej	83
Status	81A
Uprawnienia arbitralne (według uznania)	12
Wzywanie	9B1
Zakres obowiązków i uprawnień	81C
<b>Sprostowanie</b>	<b>DEFINICJE</b>
Działania strony niewykraczającej	11A
Fałszywy renons - <i>Patrz Fałszywy renons</i>	
Nieprawidłowość spowodowana przez widzów	76C2
Niewłaściwe	12A3
Po utracie prawa do	11B
Prawo do zarządzenia	10A
Samowolne wykonanie lub zaniechanie wykonania sprostowania	10B
Utrata prawa do	11
Wątpliwość	84D
Zaniechanie wykonania	10B, 81C5
Zarządzanie	10

Zbyt niepomysłne albo zbyt korzystne	12B2
<b>Starszeństwo</b>	
Kart i kolorów	1
Miano	18E
Niepełne określenie	46B1, 46B5
Określenie	46B3
<b>Status</b>	<b>76D</b>
<b>Strona</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Strona niewykraczająca</b>	
Działania	11A
Wycofane działanie legalna informacja	16D1
<b>Szczególne uzgodnienia partnerów</b>	<b>40B1a</b>
<i>Patrz też Uzgodnienia partnerów</i>	
<b>Średnia minus</b>	<b>12C2, 86A</b>
<b>Średnia plus</b>	<b>12C2, 86A</b>
<b>Średni zapis</b>	<b>12C2a</b>
<i>Uwaga: „zapis średni” nie jest identyczny z „zapisem zerowym”</i>	
<b>Środki wspomagające pamięć, przeprowadzanie obliczeń lub technikę gry</b>	<b>40C3a</b>
<b>Świadomość możliwości wyrządzenia szkody</b>	<b>23</b>
<b>Światowa Federacja Brydża</b>	<b>80A1a</b>
<b>Talia</b>	<b>DEFINICJE, 1</b>
<i>Patrz też Talia uporządkowana</i>	
<b>Talia uporządkowana</b>	<b>DEFINICJE, 6D2</b>
<i>Patrz też Talia</i>	
<b>Tasowanie</b>	<b>6A</b>
Na żądanie sędziego	6D3
Opcje sędziego	6E
Ponowne	6D
Rozdano bez potasowania	6D2
<b>Team</b>	<b>DEFINICJE</b>
<i>Patrz też Uczestnik</i>	
<b>Technika gry, środki wspomagające</b>	<b>40C3a</b>
<b>Tempo lub sposób działania</b>	<b>73D</b>
Celowe odstępstwo	73D2
Niezamierzona zmiana	73D1
Wnioski z	73D1
Wprowadzające przeciwnika w błąd	73D2
<b>Termin reklamacji</b>	<b>79C</b>
<b>Turniej indywidualny</b>	<b>12C3</b>
<b>Uczestnik</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Uczestnik zastępujący</b>	<b>4</b>
<b>Ujawnienie</b>	

Alertowanie - <i>Patrz Alertowanie</i>	
Niewłaściwe postępowanie	20G
Udzielanie wyjaśnień	20F
Uzgodnienia partnerów - <i>Patrz Uzgodnienia partnerów</i>	
<b>Unieważnione</b>	
<i>Patrz Wycofane działanie</i>	
<b>Uprawnienia</b>	
Organizacji Nadzorującej	80A
Organizatora Zawodów	80B
Sędziego, według uznania	12
Sędziego, zakres obowiązków	81C
<b>Uprzejma postawa</b>	<b>74A1</b>
<b>Ustawienie pudełka</b>	<b>7A</b>
<b>Utrata prawa do zarządzenia sprostowania</b>	<b>11</b>
<b>Uzgodnienia</b>	
<i>Patrz Uzgodnienia partnerów</i>	
<b>Uzgodnienia partnerów</b>	<b>40</b>
Działania psychologiczne	40B2d, 40C
Informacje przekazywane przez	40A2
Karta konwencyjna	40B2a
Karta konwencyjna, korzystanie z	20G2
Konwencja	40B1b
Nieujawnione	40A3, 40B4, 40C1, 40C3b
Obowiązek ujawnienia przeciwnikom przed rozpoczęciem gry	40A1b
Odstępstwo od	40B2d, 40C
Przez domniemanie	40A1a, 40C1
Środki wspomagające pamięć, przeprowadzanie obliczeń lub technikę gry	40C3a
Szczególne	40B
Ujawnienie, częściowe	40B6b
Ujawnienie, niedopełnienie obowiązku	40B4
Ujawnienie, powtarzające się nieprzestrzeganie	40C3b
Ujawnienie, wniosków	40B6a
Ujawnienie, wszystkich szczegółowych informacji	40B6a
Wprost	40A1a
Wynik rozjemczy	40B4, 40B6b
Zapowiedź o sztucznym znaczeniu	40B1b
<b>Widz</b>	<b>76</b>
Nadzór	76A
Nieprawidłowości powodowane przez	76C2
Udział	76C
Zachowanie przy stole	76B
<b>Właściwe postępowanie</b>	<b>74C, 90</b>
Brak dalszego zainteresowania	74C6
Etykieta	74B
Naruszenie procedury, przykłady	74C
Niedostateczna uwaga	74B1
Nieuprzejme przywoływanie i zwracanie się do sędziego	74B5
Odlączanie karty	74B3
Opuszczanie miejsca przy stole bez wyraźnej potrzeby	74C8
Przestrzeganie jednolitego, poprawnego sposobu	74A3
Powolna gra, nadmiernie	90B2
Powolna gra, rozpraszająca uwagę przeciwnika	74C7

Powolna gra, zbędna	74B4
Przyjemność gry	74A2
Szczególne zachowanie się	74C4
Szybka gra, rozpraszająca uwagę przeciwnika	74C7
Uprzejma postawa	74A1
Zbędne komentarze	74B2
Zmienianie tempa licytacji albo rozgrywki, rozpraszające	74C7
<b>Właściwe zachowanie</b>	<b>74</b>
<b>Wstęp</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Wycofana karta</b>	<b>47</b>
<i>Patrz też Wycofane działanie</i>	
<b>Wycofane działanie</b>	<b>DEFINICJE, 16D</b>
Karta, niezamierzone nazwanie	45C4b
Karta, wycofana	47
Legalna informacja dla strony niewykraczającej	16D1
Nielegalna informacja dla strony wykraczającej	16D2
Ograniczenia wistowe	26
Unieważnione	DEFINICJE
Zapowiedź niezamierzona	25A
Zapowiedź zamierzona	25B
<b>Wyjaśnienia</b>	
Błędne, domniemane	21B1b, 75C
Błędne, nielegalna informacja	75A
Konwencji wistowych obrońców	20F2
Poprawianie błędów w	20F5, 75B
Zapowiedzi	20F
<b>Wyjście</b>	<b>DEFINICJE</b>
Jednoczesne	58
Niemożność wykonania	59
Niezaakceptowane	54D, 55B
Odsłonięcie pierwszego wyjścia	41C
Ograniczenia, po wycofaniu zapowiedzi	26
Ograniczenia, przy karcie przygwożdżonej	50, 51
Pierwsze wyjście, zakrytą kartą	41A
Poza kolejnością	53, 54, 55
Poza kolejnością, błędnie poinformowany	47E1
Poza kolejnością, odkrytą kartą	54
Poza kolejnością, przez obrońcę	53, 54
Poza kolejnością, przez rozgrywającego	53, 54E, 55
Poza kolejnością, zaakceptowane	53, 54, 55A
Poza kolejnością, zakrytą kartą	41A, 47E2
Przedwczesne	57
<b>Wymagany wymiar dowodu</b>	<b>85A1</b>
<b>Wynik</b>	
<i>Patrz też Zapis</i>	
Najbardziej niekorzystny spośród możliwych	12C1e(ii)
Najkorzystniejszy spośród prawdopodobnych	12C1e(i)
Rozdawane bez tasowania, zapis nie jest prawomocny	6D2
Unieważniony	13C
Uzgodnienie	65D, 79A
Uzyskanie stało się niemożliwe	12C2
Uzyskany przy innym stole w turnieju teamów	86D

<b>Wynik rozjemczy</b>	<b>DEFINICJE</b>
Konkurencja teamów	86
Nie muszą się równoważyć	12C1f
Nieobliczalna lub hazardowa akcja strony niewykraczającej	12C1b
Niewłaściwe sprostowanie nieprawidłowości	12A3
Normalne rozegranie rozdanie nie jest możliwe	12A2
Orzekanie	12C
Procentowy wynik rozjemczy	12C1d, 12C2
Przepisy nie zapewniają odpowiedniej rekompensaty	12A1
Sędzia, z własnej inicjatywy	12A
Średnia	12C2a
Średnia minus	12C2, 86A
Średnia plus	12C2, 86A
Szkoda	12B1
Wniosek gracza	12A
Zapisowy wynik rozjemczy	12C1
<b>Zajmowanie miejsc</b>	<b>5</b>
Zmiany miejsc	5B
<b>Założenia rozdania</b>	<b>DEFINICJE</b>
Obliczanie wyników	77
Rozdający	2
<b>Zaniechanie wykonania sprostowania</b>	<b>10B, 81C5</b>
<b>Zapis częściowy</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Zapisowy wynik rozjemczy</b>	<b>C1</b>
<i>Patrz też Wynik rozjemczy</i>	
<b>Zapis zerowy</b>	<b>77</b>
<i>Uwaga: „zapis zerowy” nie jest identyczny z „zapisem średnim”</i>	
<b>Zapowiedzi niedozwolone</b>	<b>35</b>
<b>Zapowiedź</b>	<b>DEFINICJE</b>
Jednoczesne	33
Odzywka właściwego gracza	28B
Niedozwolona	35
Niedozwolona kontra	36
Niedozwolona po końcowym pasie	39
Niedozwolona rekontra	36
Niedozwolona, powyżej siedmiu	38
Niedozwolona, wbrew obowiązkowi pasowania	37
Niepełne rozpoznanie	20A
Powtarzanie licytacji i udzielanie wyjaśnień	20
Poza kolejnością	29
Poza kolejnością, gdy miał licytować LHO	25, 28B
Poza kolejnością, sztuczna	29C
Poza kolejnością, wycofana	16D, 28B
Poza kolejnością, zaakceptowana	29A
RHO zobowiązany do pasowania	28A
Udzielanie wyjaśnień	20F
Uznawane za zgłoszone w kolejności	28
Wycofana, ograniczenia wistowe	26
Wycofana, strona niewykraczająca	16D1
Wycofana, strona wykraczająca	16D2
Wynikająca z błędnej informacji przeciwnika	21B
Wynikająca z błędnie zrozumianego wyjaśnienia	21A
Zachowanie prawa do licytowania	17E2

Za późno na zmianę zapowiedzi	21B3
Zmiana, niezamierzona	25A
Zmiana przez przeciwnika po zmianie zapowiedzi	21B2
Zmiana, zamierzona	25B
Zmieniona, niezaakceptowana	25B2
Zmieniona, zaakceptowana	25B1
<b>Zapowiedź sztuczna</b>	<b>DEFINICJE, 40B1b</b>
Pas sztuczny	DEFINICJE, 30C
<b>Zawody</b>	<b>DEFINICJE</b>
<b>Zbyt niepomysłne albo zbyt korzystne sprostowanie</b>	<b>12B2</b>
<b>Zmiana zagrania</b>	<b>47</b>
Spowodowanego fałszywą informacją	47E
<b>Zmiany tempa i sposobu działania</b>	<b>73D</b>
<b>Zmylenia przeciwnika</b>	<b>73E</b>
<b>Zrobi</b>	<b>WSTĘP</b>
<b>Zrzeczenie</b>	<b>68, 69, 70, 71</b>
<i>Patrz też Roszczenie</i>	
Definicja	68B1
Natychmiastowy sprzeciw partnera, gra biegnie dalej	68B2
Sporne	70A
Unieważnienie zrzeczenia	71
Uznanie roszczenia lub zrzeczenia	69
Uznanie roszczenia lub zrzeczenia, warunki	69A
Uznanie roszczenia lub zrzeczenia, wycofane	69B
Zagranie normalne	71 przypis