



KURSOKONFERENCJA SĘDZIOWSKA

9-11 maja 2025

SYMULACJE

poziom podstawowy

Jeśli nie zaznaczono inaczej, to problemy dotyczą zawodników wysokiej klasy i gra odbywa się w meczu.

UWAGA:

1. Zawodnicy-aktorzy (jeśli nie zaznaczono inaczej) nigdy nie korzystają z prawa do zaakceptowania zapowiedzi poza kolejnością lub odzywek niewystarczających.
2. Zawodnik-aktor postawiony przed wyborem następstw wykroczenia, zanim podejmie decyzję, zawsze chce usłyszeć od sędziego wszystkie możliwości.



Ćwiczenie 2

2	♠ 753		
E/NS	♥ KJ43		
	♦ A63		
	♣ 972		
♠ AK94		♠ QJ10	
♥ Q62		♥ 987	
♦ J1087		♦ Q9	
♣ 86		♣ J10543	
	♠ 862		
	♥ A105		
	♦ K542		
	♣ AKQ		

W	N	E	S
		pas	1NT
pas	3NT	pas	pas
pas...			

- a) Gracze wyjmują karty z pudełka i je liczą. Podczas sortowania **W** przypadkowo upuszcza na stół ♥Q. TD!
Para **EW** ponownie wzywa sędziego po zakończeniu rozdania. Rozgrywający gra na ujawniony odsłoniętą kartą impas kierowy (**EW** ściągnęli cztery piki i zagrali w trefla).
- b) **S** otwiera licytację 1NT. **W** wciąż porządkuje karty i przypadkowo upuszcza ♦10. TD!
- c) **S** otwiera licytację 1NT. **W** wciąż porządkuje karty i ujawnia ♥Q, która była odwrócona koszulką do dołu – ktoś wcześniej źle schował karty. Wszyscy ją zobaczyli, TD!

W wariantach a) i c) dodatkowo: po zakończeniu licytacji, przy pierwszym wiście i wyłożeniu dziadka, para EW ma pretensje do N, że zaliczył 3NT dzięki wiedzy o położeniu ♥Q.





Odpowiedzi do ćwiczeń 1-3

Ćwiczenie 1 – fałszywy renons

- a) Fałszywy renons nie uprawomocnił się (nie zaszedł żaden z warunków przepisu **63A**), zgodnie z przepisem **62A** należy go poprawić. Przepis **62B2** dodatkowo informuje nas, że „rozgrywającemu *nie przygważdżamy*”, czyli atut zagrany przez gracza **S** wraca do jego ręki bez dalszych konsekwencji.
- b) W ogólności – jak w przypadku a). Fałszywy renons jeszcze się nie uprawomocnił – jakiegokolwiek zagrania i czynności **W**, czyli strony niewykraczającej, nie mają na to wpływu.
Od wariantu a) różnią tę sytuację dwa szczegóły, na które sędzia musi zwrócić uwagę: po pierwsze, dziadkowi wolno było spytać rozgrywającego o potencjalne popełnienie „fałszywki” – reguluje to wprost przepis **61B2a** (ale sędzia musi upewnić się, że dziadek nie naruszył swoich ograniczeń i nie znajduje zastosowania przepis **43B2b**). Po drugie, kiera, którego **W** dołożył do lewy, wycofujemy – i pozwalamy obrońcy ją pobić (przepis **62C1**). Informacja z wycofanej karty jest legalna dla obrońców, ale nielegalna dla rozgrywającego.
- c) Zgodnie z przepisem **63A3**, deklaracja rozgrywającego uprawomocniła fałszywy renons. Nawet pomimo braku jej zaakceptowania, fałszywego renonsu nie możemy poprawić.
Deklaracja była prawidłowa, więc wynik uzyskany „przy stole” to 10 lew. Z tych 10 lew jednak, na podstawie przepisu **64A1**, obrońcom należy przekazać lewą ósmą (którą rozgrywający wziął, popełniając fałszywy renons) oraz jedną z następnych wziętych przez niego (na mocy deklaracji) lew. Nie pozwalamy też rozgrywającemu zmienić swojej deklaracji, nawet gdyby istniała linia rozgrywki dająca mu „przy stole” więcej niż zadeklarowane 10 lew. W rozdaniu zapiszemy mu zatem **8 lew**.

Ćwiczenie 2 – karta odkryta w czasie licytacji (okresu licytacji)

- a) Zgodnie z przepisem **24**, który dotyczy odkrycia kart w trakcie licytacji, należy pamiętać, że:

- „Okres licytacji” (zgodnie z przepisem **17**) zaczyna się dla danej strony w momencie wyjęcia kart z pudełka.
- „Licytacja” (zgodnie z definicjami) zaczyna się wraz z pierwszą zapowiedzią.

Przepis **24** odnosi się do tej drugiej definicji, a zatem w tej sytuacji ♥Q została odkryta przed rozpoczęciem licytacji. W związku z tym zastosowanie ma przepis **16D**, który mówi o dodatkowej informacji dostępnej przy stole. Samą ♥Q pozostawiamy w ręce **W** (nie kładziemy jej odkrytej na stole).

Sędzia informuje graczy, że ♥Q stanowi dodatkową informację dla wszystkich obecnych przy stole – także dla **E**. Informacja taka nie jest informacją nielegalną: nie podlega takim samym restrykcjom. Ale jeśli okaże się, że miała wpływ na przebieg rozdania, sędzia ma prawo orzec wynik rozjemczy.

Po zakończeniu rozdania należałoby przeanalizować, czy – na przykład:

- informacja o ♥Q u **W** wpłynęła na licytację zawodnika **N** (prawie na pewno tak),
- informacja o ♥Q u **W** wpłynęła na rozgrywkę zawodnika **S** (prawie na pewno tak),

i na podstawie wniosków z tej analizy orzekamy wynik rozjemczy.

Przykładowy ważony wynik rozjemczy to: kombinacja 1NT, 8 lew i 1NT, 9 lew.

- b) Licytacja już się rozpoczęła, a ♦10 jest honorem (patrz definicje). W związku z tym zastosowanie ma przepis **24B**, który mówi, że:

- ♦10 pozostaje odkryta na stole do końca licytacji.
- Partner (**E**) musi raz spasować.
- **E** zostaje ostrzeżony, że informacja wynikająca z widocznej karty jest dla niego nielegalna i nie może wpływać na jego decyzje.
- ♦10 staje się kartą przygwożdżoną po zakończeniu licytacji, co oznacza w tym przypadku, że musi zostać zagrana jako karta pierwszego wistu.

- c) W przeciwieństwie do wariantu a), rozpoczęła się już licytacja. Ale to jeszcze nie wszystko – żeby spełnić przesłanki przepisu **24**, odsłonięcie karty musi nastąpić „z powodu błędu gracza” (preambuła P24). Ciężko argumentować, że **W** był w stanie jakkolwiek rozsądnie zapobiec odsłonięciu swojej karty.

Postępujemy zatem analogicznie do wariantu a) – informacja o ♥Q stanowi dodatkową informację dla wszystkich obecnych przy stole i dalsze rozstrzygnięcia podejmujemy na podstawie przepisu **16D**, a nie **24**.

Ćwiczenie 3 – nazwanie karty z dziadka

- a) Zaistniała sytuację opisuje przepis **45D1**. Karta „zagrana” samowolnie przez dziadka nie jest kartą zagrana w tej lewie, musi zostać wycofana. obrońcy **E** pozwalamy następnie wycofać dołożonego do tej lewy waleta. Sędzia koniecznie musi pamiętać o poinformowaniu rozgrywającego, że informacja o położeniu waleta kier jest dla niego nielegalna – przepis **45D1** odsyła nas bowiem do przepisu **16C**.

Gdy pomimo tego rozgrywający „złapie” wysinglowanego waleta kier, mamy podstawy do orzeczenia wyniku rozjemczego: rozgrywający miał nielegalną informację (zgodnie z przepisem **16C2**), miał alternatywne zagranie (impas waleta kier u **W**), a zagranie wybrane przez niego (ściągnięcie kierów z góry) było ewidentnie zasugerowane wiedzą o położeniu waleta. Zatem – rozgrywającemu nie wolno „trafić” kiera.

- b) Dziadek co prawda naruszył przepis **41D** i należy zwrócić mu na to uwagę, ale czy naprawdę było to przyczyną dalszych wydarzeń w rozdaniu? Król kier leżał niechłujnie na stole przez trzy i pół lewy – i przez cały ten czas żaden z obrońców nie uznał go za dołożonego do lewy ani też nie zwrócił uwagi na nieporządne wyłożenie kart dziadka. Król ewidentnie nie został zagrany, dziadek ani rozgrywający nie wykonali w czwartej lewie żadnej czynności zmierzającej do jego zagrania – nie mają zastosowania przepisy wspomniane w wariantcie a). Zastosowanie znajduje przepis **57D**: obrońca próbował dołożyć do lewy, gdy kolejność zagrania wciąż przypadła na dziadka (jego RHO). As kier musi zatem zostać zagrany do tej lewy (wycofania go zabrania również przepis **47F2**), a informacja o karcie obrońcy jest dla rozgrywającego tym razem legalna.

- c) Czy obrońca miał „bezsportny brydżowy powód”, by odłączyć od swojej ręki kartę przed zagranie karty z dziadka? Ewidentnie nie, skoro po zadysponowaniu przez rozgrywającego ♥10, zmienił zdanie co do karty, którą chciał zagrać do tej lewy.

Czy rozgrywający mógł z zachowania obrońcy wyciągnąć jakieś wnioski? Mógł. Skoro obrońcy jest, pozornie, wszystko jedno, co rozgrywający zadysponuje ze stołu, to albo chce każdą kartę pobić (w domyśle: asem) albo do każdej karty chce dołożyć niebiorącą blotkę. Wniosek, jaki rozgrywający mógł zatem wyciągnąć, to lokalizacja ♥J u gracza **W**, a zatem zachowanie obrońcy wpłynęło na wybór linii rozgrywki – impasu dziesiątką w dziadku.

Żeby zastosować przepis **73E2** należy jeszcze ocenić, czy obrońca mógł sobie zdawać sprawę, że jego zachowanie może przynieść mu korzyść (a zarazem, spowodować stratę rozgrywającego). Obrońca, mając obie figury kierowe, widzi, że rozgrywający będzie musiał w tym kolorze coś „trafić” – może sobie zatem zdawać sprawę, że zmylenie rozgrywającego co do położenia tych figur może przynieść mu korzyść.

Powinniśmy zatem orzec wynik rozjemczy. Jaki? Taki, jaki wynika z oceny prawdopodobnych linii rozgrywki koloru kierowego, zapewne ważony, odzwierciedlający z adekwatną nawiązką efekt konsultacji, jak często rozgrywający ma szansę „trafić” drugiego ♥J u gracza **E** po zagranie w spornej lewie figury zamiast dziesiątki.



Ćwiczenie 4

3	♠ 32		
S/WE	♥ 5432		
	♦ 543		
	♣ J1042		
♠ K10987			♠ QJ65
♥ J10			♥ 98
♦ KJ109			♦ Q82
♣ A6			♣ K987
	♠ A4		
	♥ AKQ76		
	♦ A76		
	♣ Q53		

- a) ♦2 z ręki **E** jest 14. kartą w ręce **N**. Licytacja:

W	N	E	S
			1♣
1♠	pas	2♠	

Po zalicytowaniu 2♠ E orientuje się, że ma za mało kart i woła sędziego. **N** nie jest świadomy, że ma za dużo kart.

- b) **As pik** z ręki **S** znajduje się w pudełku poprzedniego rozdania. (Najlepiej, gdyby od razu był widoczny, np. miał inny kolor koszulki i znajdował się na wierzchu.)

Licytacja:

W	N	E	S
			1♥
1♠	pas	2♠	pas...

Przebieg rozgrywki:

♥4–♥8–♥Q–♥10

♥A–♥J–♥2–♥9

♠4–♠7–♠2–♠Q

♠5–♥6 (fałszywy renons)–♠8–♠3

♠9–♥3–♠J–♦6 (drugi fałszywy renons)

W tym momencie rozgrywający woła sędziego, twierdząc, że któryś z obrońców nie dołożył do pika. Zdezorientowani obrońcy twierdzą, że nie mają już pików. Jeśli sędzia się sam nie zorientuje, **S** zgłasza, że ma za mało kart.



c) **As pik** z ręki **S** jest 14. kartą w ręce **W**. Licytacja:

W	N	E	S
			1 ♥
x	pas	1 ♠	pas
2 ♠			

S woła sędziego w trakcie licytacji (po 2♠), zgłaszając, że ma za mało kart. Jeśli **S** nie zostanie ostrzeżony, powie że licytowałby inaczej, gdyby wiedział o **Asie pik**.



Ćwiczenie 5

5	♠ K732		
N/NS	♥ K32		
	♦ J65		
	♣ Q65		
♠ J6		♠ AQ9	
♥ AQ865		♥ J10	
♦ Q84		♦ K1093	
♣ 1042		♣ AK73	
	♠ 10854		
	♥ 974		
	♦ A72		
	♣ J98		

E rozgrywa 3NT. **S** wistuje ♦7 do **Damy**. Rozgrywający gra z dziadka ♠J wkoło.

- S** kładzie na stole blotkę pikową, po czym orientuje się, że jego karty były sklezione i pod ♠4 na stole leży jeszcze druga karta, niewidoczna spod niej. TD!
- Jeśli zostanie ona odsłonięta, ujawni się, że była to ♠10.
- S**, zbyt gwałtownie wyciągając kartę do zagrania, umieszcza na stole jednocześnie ♠4 i ♠10. W zamieszaniu próbuje schować do ręki **Czwórkę** tak, że do przybycia do stołu sędziego na stole pozostaje jedynie **Dziesiątka**. TD!
- S** kładzie na stole ♠10, po czym natychmiast próbuje ją zastąpić przez ♠4, przykrywając jedną kartą drugą. TD!



Ćwiczenie 6

7	♠ J97		
S/nikt	♥ J6		
	♦ Q654		
	♣ K1064		
♠ AQ10854			♠ K6
♥ -			♥ AKQ109
♦ K9873			♦ A102
♣ Q8			♣ A95
	♠ 32		
	♥ 875432		
	♦ J		
	♣ J752		

W	N	E	S
			pas
1♠	pas	2♥	pas
2♠	pas	5NT	pas
6♥	pas	...6♠	pas
7♠	pas...		

5BA było pytaniem o honory. Przed zgłoszeniem 6♠ następuje zauważalny namysł. **NS** natychmiast wołają sędziego.

Na pytanie sędziego:

- **NS** twierdzą, że namysł trwał 40 sekund,
- **EW** oceniają go na około 20 sekund i uważają, że „tyle można myśleć”.

Wist: 4♦, 13 lew.

Po zakończeniu rozdania gracze ponownie wzywają sędziego.

Ustalenia systemowe:

- Para **EW** nie ma wspólnych ustaleń co do odpowiedzi po pytaniu 5BA.
- Zgodnie z deklaracją:
 - 6♣ = 0 honorów,
 - 6♦ = 1 honor,
 - brak ustalenia co do sytuacji z 2 honorami – nie wiedzą, czy wtedy licytuje się szlema, czy mówi 6♥.

Gdy sędzia będzie panelował rękę **W** dowie się, że większość graczy pasuje, a namysł sugeruje niepewność partnera czy należy grać szlema czy szlemika.



Odpowiedzi do ćwiczeń 4-6

Ćwiczenie 4 – brak karty

Postępowanie sędziego w przypadku nieprawidłowości w talii:

Gdy przychodzimy do stolika i dowiadujemy się, że coś jest nie tak z talia, musimy zachować szczególną ostrożność.

Po pierwsze, należy dopilnować, aby sędzia nie przekazał dodatkowych informacji uczestnikom rozdania. Jeśli brakująca karta nie znajduje się od razu w widocznym miejscu wokół stołu, warto na osobności sprawdzić wszystkie ręce. Dzięki temu, jeśli okaże się, że karta trafiła do innego gracza, unikniemy alarmowania całego stołu.

Po drugie, należy dopilnować, aby to gracz nie przekazał nielegalnej informacji partnerowi. W tym celu natychmiast zakazujemy wszelkich komentarzy, aby w emocjach nikt przypadkowo nie ujawnił informacji o odnalezionej karcie.

- a) W tym przypadku możliwe jest łatwe skorygowanie rozdania bez konieczności zmiany zapowiedzi – zgodnie z przepisem **13B1**. Nakazujemy więc kontynuowanie gry.

Jednocześnie należy ostrzec graczy, że nawet po zakończeniu rozdania sędzia ma prawo zmienić jego wynik, jeśli uzna, że ujawniona karta miała wpływ na przebieg licytacji lub rozgrywki.

- b) Jesteśmy w sytuacji objętej przepisem **14** – odnalezioną kartę uznajemy za nieprzerwalnie należącą do ręki. Oznacza to, że niezagranie jej w drugiej lewie pikowej stanowi fałszywy renons.

Fałszywy renons został uprawomocniony, ale w trzeciej lewie pikowej należy go poprawić.

♦6 staje się teraz kartą przygwożdżoną i pozostaje odsłonięta na stole.

As pik zostaje uznany za zagrany w trzeciej lewie pikowej.

Za drugą lewę pikową, w której doszło do fałszywego renonsu, należy się automatyczna rekompensata jednej lewy – zgodnie z przepisem **64A**.

- c) W przypadku, gdy jedna ręka zawiera więcej niż 13 kart, zastosowanie ma przepis **13**, a dokładnie **13B2**. Taka nieprawidłowość oznacza, że dalsze rozgrywanie rozdania nie ma sensu – należy orzec wynik rozjemczy.

Zgodnie z obowiązującą praktyką, zawsze w pierwszej kolejności staramy się orzec zapisowy wynik rozjemczy. Dopiero jeśli ustalenie zapisowego wyniku jest niemożliwe, możemy sięgnąć po procentowy wynik rozjemczy. Sędzia musi wykazać, że rozważył możliwość orzeczenia zapisowego wyniku rozjemczego.

Popularna linia orzecznicza przyjmuje, że:

- posiadacz 14 kart jest uznawany za winnego niemożliwości rozegrania rozdania,
- posiadacz 12 kart jest uznawany za częściowo winnego, ponieważ sam fakt posiadania 12 kart jeszcze nie uniemożliwia gry: zgodnie z przepisem **14** – rozdanie grane z 12 kartami u któregoś z graczy bardzo często zostanie normalnie dokończone, z zastrzeżeniem potencjalnego popełnienia fałszywego renonsu.

W związku z tym zalecany wynik rozjemczy to:

NS: 50%, **EW**: 40%.

Ćwiczenie 5 – zagrania jednoczesne

- a) Obrońca zagrał więcej niż jedną kartę na raz, ale tylko jedna z nich jest widoczna na stole. Zgodnie z przepisem **58B1**, kartę leżącą pod spodem przyłączamy do ręki bez dalszych konsekwencji.

Jeżeli do momentu sprostowania nieprawidłowości z winy zawodnika ♠10 zostanie ujawniona, przepis **58B2** nakazuje przygwożdżenie karty, która nie została zagrana – w tym wypadku nie ma wątpliwości, że obrońca próbował zagrać ♠4.

- b) Obie karty zostały zagrane jednocześnie. To, w przeciwieństwie do drugiego akapitu w wariantcie a), jest sytuacja w pełni opisana przepisem **58B2**. Sędzia powinien poinformować wykraczającego o konsekwencjach sprostowania, a następnie pozwolić mu wybrać, która z kart jest zagrana do tej lewy:

- jeżeli zagrana zostanie ♠10, to ♠4 zostanie kartą przygwożdżoną podrzędną,
- jeżeli zagrana zostanie ♠4, to ♠10 zostanie kartą przygwożdżoną normalną.

Gdyby, w analogicznej sytuacji, możliwe było, że *obie* karty znalazły się na stole nie wskutek ich zagrania, to obie stałyby się kartami przygwożdżonymi normalnie (i wykraczający musiałby wybrać, którą z nich zagrać, a którą pozostawić jako kartą przygwożdżoną).

- c) Tym razem nie mamy już do czynienia z zagranie jednoczesnym, a z próbą zmiany (wycofania) zagranej karty. Zgodnie z przepisem **47F2**, zagranej ♠10 nie wolno wycofać. Czwórka natomiast stanie się kartą przygwożdżoną – ale tym razem normalną: jest kartą, która zgodnie z przepisem **50B**, została „odsłonięta wskutek celowego zagrania”.

Ćwiczenie 6 – nielegalna informacja (namysł)

Nie należy zbierać dodatkowych faktów podczas licytacji poza ustaleniem długości namysłu – może to prowadzić do przekazania niezamierzonych informacji, a przede wszystkim marnuje czas zarówno graczy, jak i sędziego, zwłaszcza jeśli kontrakt 7♠ zostanie przegrany i nie będzie straty (a **NS** będą zadowoleni z wyniku).

Jeśli wynik okaże się niekorzystny dla strony, która potencjalnie skorzystała z nielegalnej informacji, sędzia wciąż ma możliwość po rozdaniu ustalić, czy należy się kara.

Ustalenie czasu trwania namysłu to podstawowe zadanie sędziego. Zadając pytania, musimy:

- dowiedzieć się, ile trwał namysł,
- ustalić, jak długo trwała pozostała część licytacji, czyli czy rzeczywiście nastąpiło wypadnięcie z tempa.

Przykładowo, jeśli gracz podejmuje każdą decyzję po 30 sekundach, nie ma mowy o przekazaniu nielegalnej informacji.

Warto pamiętać, że obie strony subiektywnie szacują czas na swoją korzyść. Zazwyczaj nie jest to działanie celowe – po prostu poczucie czasu różni się między stronami. W naszym przypadku możemy jednak uznać, że do wypadnięcia z tempa doszło.

Jeśli sędzia zostaje zawołany po rozdaniu, jego zadaniem jest dokończenie zbierania faktów: ustalenie znaczenia licytacji, zebranie komentarzy graczy (dlaczego **NS** czują się pokrzywdzeni, czemu **E** się zastanawiał, dlaczego **W** zdecydował się na konkretną odzywkę...).

Po zebraniu tych informacji nie stoimy dalej przy stole – pozwalamy grać kolejne rozdanie, a my zabieramy zapisy i przemyślenia do stolika sędziowskiego.

Analiza:

- Czy był namysł? Tak.
- Czy namysł sugeruje dalszą licytację? Zgodnie z zeznaniami strony wykraczającej, 6♠ to najsłabsza możliwa odzywka, skąd więc pomysł podniesienia do szlema? Paneliści potwierdzą, że namysł sugeruje rozważanie niepewność co do ustaleń i interpretacji odzywki 6♥, a zatem – co do finalności kontraktu 6♠.
- Czy pas był logiczną alternatywą? Tak – również to potwierdzą zapytani paneliści.

Zatem orzekamy wynik rozjemczy: 6♠+1.

Wynik ten należy zawsze ogłosić graczom, nawet jeśli ostatecznie nie dochodzi do jego zmiany.

Czy można dodatkowo ukarać EW za wykorzystanie nielegalnej informacji?

Jak najbardziej! Sama zmiana wyniku nie jest karą – to przywrócenie sprawiedliwości.

Karą może być np. kara porządkowa -3 IMPy lub inna sankcja, jaką uznamy za odpowiednią i proporcjonalną.



Ćwiczenie 7

a)

6	♠ 943	
E/WE	♥ A10976	
	♦ A3	
	♣ Q53	
♠ 852		♠ AK10
♥ 82		♥ QJ543
♦ KJ852		♦ Q6
♣ AJ4		♣ 987
	♠ QJ76	
	♥ K	
	♦ 10974	
	♣ K1062	

S spasował poza kolejnością. **W** nie zaakceptował licytacji poza kolejnością. Licytacja po poprawnej interwencji sędziego przebiega jak niżej.

W	N	E	S
			(pas)
		1♥	pas
1NT	pas...		

Czy są jakieś ograniczenia wistowe?

b)

8	♠ 94	
W/nikt	♥ AJ9742	
	♦ K4	
	♣ J84	
♠ KQJ		♠ A53
♥ Q1085		♥ K6
♦ A972		♦ QJ1063
♣ 105		♣ K97
	♠ 108762	
	♥ 3	
	♦ 85	
	♣ AQ632	

N otworzył 2♦ Multi poza kolejnością. Po przedstawieniu opcji, **E** nie akceptuje 2♦. **W** otwiera 1♣. Para **NS** gra 2♥ słabe na sześciokarcie i **N** chce je zalicytować. Po poprawnej interwencji licytacja przebiega:

W	N	E	S
	(2♦)		
1♣	2♥	3NT	pas...

Czy są jakieś ograniczenia wistowe?

9	♠ K5		
N/WE	♥ A76		
	♦ QJ1098		
	♣ Q54		
♠ 432			♠ QJ
♥ QJ1098			♥ K543
♦ 4			♦ AK765
♣ K876			♣ 32
	♠ A109876		
	♥ 2		
	♦ 32		
	♣ AJ109		

16



Ćwiczenie 9

14	♠ 5		
E/nikt	♥ KQ1032		
	♦ J854		
	♣ 1076		
♠ A98432			♠ K6
♥ A8			♥ J65
♦ 76			♦ AQ10932
♣ A93			♣ KQ
	♠ QJ107		
	♥ 974		
	♦ K		
	♣ J8542		

W	N	E	S
		1♦	pas
1♠	pas	2♦	pas
3♣	pas	3♥?	pas
3♠	pas	3NT	pas...

Przed wistem **S** zapytał o znaczenie zapowiedzi 3♥ i usłyszał od **W**: „cztery kiery lub zgrupowanie honorów”.

Przebieg rozgrywki: ♠Q wzięta **Asem**. Karo do **10** na impas, pobite **Królem**. Kier puszczony do **Damy**, kolejny kier wzięty w stole **Asem**. Ponowny impas karo, a w efekcie: 10 lew (2 piki, 1 kier, 5 kar, 2 trefle).

Po zakończeniu rozdania **S** rości, że rozważał wist kierowy, a tłumaczenie niezgodne z kartą rozgrywającego go od niego odwiodło.

Poprawne znaczenie spornej zapowiedzi to: „czwarty kolor”, **W** przyzna, że tak się umawiali, a jego tłumaczenie wzięło się z (błędnej) nadinterpretacji ustaleń w kontekście tej konkretnej sekwencji licytacyjnej. Jeżeli sędzia spyta **E**, dlaczego nie sprostował tłumaczenia partnera, **E** powie, że myślał, że musi poczekać do końca rozdania.



Odpowiedzi do ćwiczeń 7-9

Ćwiczenie 7 – nieprawidłowe zapowiedzi

- a) Korzystamy z przepisu **30A**. Proponujemy **W** akceptację licytacji poza kolejnością albo powrót licytacji do **E** – a **S** będzie musiał powtórzyć swojego pasa. Gdy **W** nie zgodzi się na akceptację, tak się stanie: **E** zaliczytuje 1♥, a **S** musi spasować. Nie ma dalszych sprostowań, ani ograniczeń wistowych.

- b) W tym przypadku kilku graczy będzie musiało podjąć pewne decyzje związane ze sprostowaniem nieprawidłowości. Po pierwsze, **E**: musi zdecydować, czy akceptuje otwarcie poza kolejnością przez **N**, wiedząc, że jeśli tego nie robi, licytacja wróci do **W**. Gracze przy stoliku powinni również wiedzieć, co stanie się dalej, w konsekwencji licytacji prawidłowej licytacji gracza **N**: zgłoszenie odzywki porównywalnej nie będzie wiązało się z dalszymi konsekwencjami, a nieporównywalnej: z obowiązkowym pasem **S** oraz ewentualnymi ograniczeniami wistowymi.

Na etapie decyzji o kontynuowaniu licytacji, zawodnicy nie muszą jeszcze znać natomiast znać niuansów i meandrów oceny prawidłowej zapowiedzi **N** w kontekście przepisu **23** o zapowiedzi porównywalnej: te informacje powinniśmy przekazać wykraczającemu, gdy przyjdzie jego kolejność licytacji, po zgłoszeniu przez gracza **W** prawidłowego otwarcia 1♣: możemy (koniecznie na osobności!) skonsultować z nim możliwości dalszej licytacji zgodnie z jego ustaleniami systemowymi i poinformować go o *porównywalności*, a w konsekwencji dalszych sprostowaniach z niej wynikających, konkretnych opcji, które chciałby wybrać. Po powrocie do stołu pozostałym graczom wystarczy informacja, czy wybrana przez **N** przepisowa licytacja spełniała przesłanki zapowiedzi porównywalnej.

Jeśli sędzia ustali, że 2♥ w systemie **NS** oznacza słabą rękę z sześciokartowym kolorem kierowym, powinien uznać tę odzywkę za porównywalną z wcześniejszym 2♦.

Wcześniejsze 2♦ oznaczało: słabą rękę z sześcioma kierami lub pikami. Z kolei 2♥ oznacza: słabą rękę z kierami. Odzywka 2♥ dookreśla znaczenie wcześniejszego 2♦, zawężając je do jednej z opcji — dlatego spełnia kryterium odzywki porównywalnej. W takiej sytuacji nie stosuje się żadnych dalszych sprostowań ani ograniczeń wistowych.

- c) Przepis **27** dotyczący odzywki niewystarczającej stanowi, że gracz **E** może zaliczyć dowolną odzywkę. Możemy je sklasyfikować w trzy kategorie:

1. Odzywka porównywalna,
2. Odzywka wystarczająca wskazująca to samo miano,
3. Dowolna inna odzywka – w tym przypadku partner musi pasować do końca licytacji, a po jej zakończeniu mogą obowiązywać ograniczenia wistowe.

Po pierwsze, należy zauważyć, że 1♦ wskazywało kara, natomiast 2♦ wskazuje kolory starsze – nie jest to więc odzywka z kategorii 2. To oznacza, że gracz **W** będzie musiał pasować do końca licytacji – w oczywisty sposób nie jest to też odzywka porównywalna.

Po zakończeniu licytacji stosujemy przepis **26** dotyczący ograniczeń wistowych. Aby prawidłowo zastosować **26B**, należy ustalić, jakie kolory zgłosił **E** w trakcie licytacji. **E** zgłosił kara! Choć odzywka 2♦ w standardowo oznacza oba kolory starsze, w tej konkretnej sytuacji zarówno partner, jak i para **NS** wiedzą, że 2♦ oznacza kara, ponieważ partner musi pasować.

W związku z tym rozgrywający ma prawo zakazać wistu w jednym z pozostałych kolorów: **trefl**, **kier** lub **pik**.



Ćwiczenie 8 – wyjście poza kolejnością

- a) Przepis **56** stanowi, że rozgrywający ma wybór między zaakceptowaniem wyjścia (**56A**) a cofnięciem zagrania i przygwożdżeniem kiera (**56B**). Sędzia powinien wyjaśnić rozgrywającemu obie możliwości, łącznie z zasadami dotyczącymi karty przygwożdżonej i ograniczeniami wistowymi z nią związanymi.
- b) Ostatnie zdanie przepisu **55A** stanowi, że gdy obrońcy nie są zgodni, wybór należy do gracza, którego kolej przypada po niewłaściwym wyjściu, czyli do **W**.
- c) Przepis **55A** odsyła do przepisu **53A**. Zagranie rozgrywającego poza kolejnością zostało zaakceptowane przez **W** poprzez zagranie trefla. Nie ma już możliwości cofnięcia tego zagrania.

Ćwiczenie 9 – błędne tłumaczenie

W problemach, których istota dotyczy błędnej informacji, kluczowe jest ustalenie od samego początku, jak brzmi prawidłowe tłumaczenie: tj. czy strona wykraczająca ma w ogóle jakiekolwiek ustalenia w sekwencji i jak one brzmią. Tutaj, **WE** zeznają zgodnie co do prawidłowego tłumaczenia, a **W** dodatkowo – co do przyczyny udzielenia innego wyjaśnienia, więc sędzia na tym etapie nie będzie mieć pod górkę.

Od strony proceduralnej, istotny jest jeszcze jeden szczegół: **E** cały czas wiedział, że jego partner udzielił wyjaśnienia innego niż prawidłowe tłumaczenie. Przepis **20F5b(ii)** nakazywał mu zatem, jako rozgrywającemu, sprostować tłumaczenie partnera po końcowym pasie licytacji. Sędzia koniecznie musi zwrócić na to uwagę – gdyby **E** zastosował się do tej przepisowej procedury, nie mielibyśmy w ogóle problemu: **S** dysponowałby przed pierwszym wistem kompletną i prawidłową informacją.

W zastanej sytuacji sędzia musi ustalić dwie rzeczy: przy stole – fakty, a poza stołem – wpływ błędnego tłumaczenia na przebieg gry.

Rozdanie się zakończyło, więc sędzia ma pewną swobodę w rozmowie z graczami przy stole na temat ich wnioskowania i przyczyn określonych zagrań (tutaj: wyboru pierwszego wistu), ale z drugiej strony powinien zachować ostrożność wobec stwierdzeń, na które mogło mieć wpływ poznanie pełnego rozkładu kart.

Co do zbadania wpływu wykroczenia na przebieg gry, sędzia powinien wspomóc się konsultacjami z innymi zawodnikami podobnej klasy (to jest: podobnego poziomu i stylu gry, o podobnych ustaleniach i przyzwyczajeniach).

Optymalnie byłoby znaleźć graczy, którzy przepytywani sami z siebie poruszają kwestię znaczenia odzywki 3♥, czyli, przykładowo: zaprezentować graczom licytację bez żadnych wyjaśnień i oczekiwać, że konsultowani gracze dopytają o nie sędziego. Następnie – pozostaje wysondować, czy zmiana tłumaczenia z błędnego na prawidłowe, zmienia decyzję graczy o pierwszym wiście.

I na podstawie odpowiednio oszacowanego prawdopodobieństwa, w przypadku stwierdzenia wpływu wykroczenia na pierwszy wist, orzec odpowiedni wynik rozjemczy, być może ważony.

13	♠ Q932	♠ AK876									
N/obie	♥ AKJ10	♥ 5									
	♦ 2	♦ A987									
	♣ Q1096	♣ J72									
♠ -	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		E		S		
	N										
W		E									
	S										
♥ 987632	♠ J1054										
♦ 6543	♥ Q4										
♣ 543	♦ KQJ10										
	♣ AK8										

a) **N** jest dealerem i otwiera 1♦, po czym mówi „przepraszam”, chowa kartkę 1♦ zostawiając 1♣. TD! Gdy sędzia zapyta, **N** wyjaśni, że zobaczył u siebie układ 4441, automatycznie otworzył 1♦ i natychmiast się zorientował, że ma singla karach.

b) **E** jest dealerem! Otwiera 1♥, mówi „Przepraszam, wszystko się lepi” i licytuje 1♠. TD!

c) **E** jest dealerem! Otwiera 1♥. **S** licytuje kontrę i teraz **E** orientuje się, że zalicytował 1♥, nie 1♠. TD! Gdy sędzia pozwoli na zmianę 1♥ na 1♠, **S** będzie chciał zmienić kontrę na 1NT.



Ćwiczenie 11

11	♠ AKQ5		
S/nikt	♥ 876		
	♦ 7654		
	♣ 87		
♠ 1074			♠ J9
♥ AKQ			♥ 10954
♦ 932			♦ Q108
♣ KJ65			♣ 10932
	♠ 8632		
	♥ J32		
	♦ AKJ		
	♣ AQ4		

W	N	E	S
			1NT
pas	3NT	pas...	

Rozgrywka: 3 razy kiery, pik wzięty damą w stole. K♠ - **E** popelnia FR i dokłada trefla...

- E** zauważył to od razu i woła sędziego.
- Pozostali gracze dokładają piki. Rozgrywający gra karo na impas i teraz **E** orientuje się, że miał do pika w piątej lewie. TD!
- Pozostali gracze dokładają pika. Rozgrywający impasuje karo i ściąga AK karo. Następnie zagrywa pika do Asa. **E** popelnia fałszywy renons po raz drugi – zagrywa kolejnego trefla. **N** gra z ręki karo i w tym momencie **E** orientuje się, że w poprzedniej lewie miał pika. Wtedy wszyscy gracze orientują się, że to już drugi raz, gdy **E** nie dołożył do koloru pikowego.



Ćwiczenie 12

12	♠ AQJ102		
W/NS	♥ KQJ2		
	♦ 2		
	♣ 432		
♠ K9		♠ 87	
♥ 76		♥ A1098	
♦ 76543		♦ J1098	
♣ 8765		♣ J109	
	♠ 6543		
	♥ 543		
	♦ AKQ		
	♣ AKQ		

S rozgrywa 6♠. Wist w kiera do ♥A i odwrót w kiera do waleta.

- W trzeciej lewie rozgrywający dysponuje „króla trefl”. Obrońcy upierają się, że rozgrywający musi zagrać ♥K. TD!
- W trzeciej lewie rozgrywający gra trefla do ♣A. W czwartej gra małego pika, **W** dokłada ♠9 i rozgrywający dysponuje „małe”. Obrońcy chcą, żeby zagrał ze stołu ♠2. Rozgrywający twierdzi, że to oczywiste, że wykonuje impas pikowy. TD!
- W trzeciej lewie rozgrywający gra trefla do ♣A. W czwartej gra małego pika, **W** dokłada ♠K i rozgrywający dysponuje „dame”. Natychmiast zauważa, że **W** dołożył króla i chce zmienić damę na ♠A, z czym nie zgadzają się obrońcy. TD!



Odpowiedzi do ćwiczeń 10-12

Ćwiczenie 10 – zmiana zapowiedzi

- a) W tym przypadku widać, że gracz pierwotnie zamierzał zalicytować 1♦, a zatem nie był to błąd mechaniczny. Zgodnie z przepisem 25B, uznajemy, że zapowiedź 1♣ stanowi zmianę zapowiedzi zamierzonej 1♦ na 1♣.
Sędzia oferuje przeciwnikowi (**E**) możliwość zaakceptowania 1♣ – wówczas 1♦ staje się nieautoryzowaną informacją (UI) dla partnera (**S**).
Jeśli jednak **E** nie zaakceptuje 1♣, to zapowiedź 1♦ pozostaje w mocy, a 1♣ zostaje wycofane i staje się UI dla **S**.
W obu przypadkach należy poinformować graczy o możliwych ograniczeniach wistowych.
- b) 1♥ było zapowiedzią niezamierzoną, wynikającą z błędu mechanicznego – stosujemy przepis **25A1**. Gracz **W** może zmienić swoją zapowiedź, nie niesie ona ze sobą nielegalnej informacji i nie wiążą się z nią żadne ograniczenia wistowe.
- c) Podobnie jak w przypadku b), odzywka była niezamierzona – można ją poprawić, ponieważ partner nie zdażył jeszcze zgłosić zapowiedzi (**25A4**). 1♥ zostaje poprawione na 1♣, a gracz **S** ma prawo zmienić swoją zapowiedź zgodnie z przepisem **25A6**. Informacja wynikająca z wycofanej odzywki gracza **S** jest legalna dla jego strony i nielegalna dla pary **EW**. W tej sytuacji nie występują ograniczenia wistowe.

Ćwiczenie 11 – fałszywy renons

- a) Fałszywy renons nie został uprawomocniony (nie stosujemy **63A**). **E** dokłada pika do króla pik, a zagrany wcześniej trefl staje się kartą przygwożdżoną (**62B1**). Sędzia wyjaśnia skutki posiadania karty przygwożdżonej zgodnie z przepisem **50D**. Powinien pozostać przy stole do momentu, gdy karta przygwożdżona zostanie zagrana, aby w razie potrzeby egzekwować nakaz lub zakaz wyjścia w jej kolor (**50D2a**).
- b) Fałszywy renons nadal się nie uprawomocnił (nie stosujemy **63A**). **E** dokłada pika do króla pik, a wcześniej zagrany trefl staje się kartą przygwożdżoną. Dajemy **S** możliwość wycofania swojej karty (**62C1**) – jeśli z tego skorzysta, **W** również może wycofać swoją kartę, ale jego karta stanie się przy tym kartą przygwożdżoną (**62C2**). Następnie rozgrywający może wycofać karo zagrane w kolejnej lewie.
- c) Podobnie jak w przypadku b), drugi fałszywy renons nie zdażył się uprawomocnić. Trefl zagrany przez **W** staje się kartą przygwożdżoną, a walet pik zostaje dołożony do asa pik z poprzedniej lewy. **N** ma teraz możliwość zmiany zagrane go kara. Ponieważ jednak wcześniejszy fałszywy renons się uprawomocnił, informujemy graczy o przekazaniu jednej z lew zdobytych po jego wystąpieniu (**64A2**). Lewa zdobyta w końcówce na króla trefl zostaje przekazana parze **NS**, w związku z czym końcowy wynik to **10 lew**.

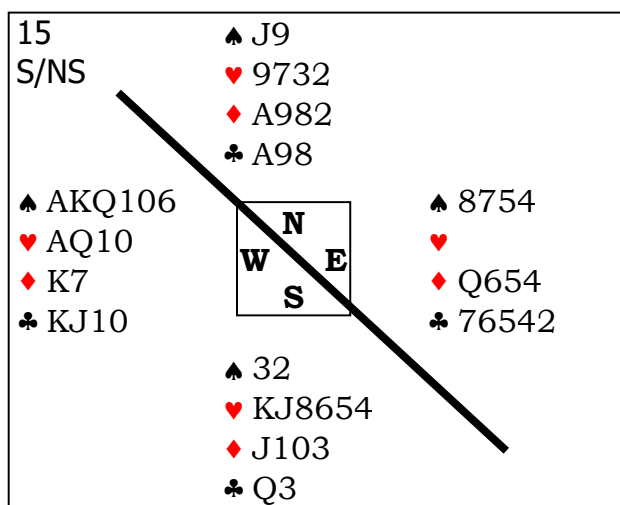
Ćwiczenie 12 – błędne/niepełne nazwanie karty dziadka

- a) Stosujemy przepis **46B4**: rozgrywający nazwał (jednoznacznie) kartę. Gdy tej karty nie ma w dziadku, rozgrywający może zagrać dowolną kartę. Nie musi to być król (kier), nie musi to być żaden z trefli.
- b) Co prawda przepis **46B1c** określa, że dyspozycja „małe” oznacza zagranie najniższej karty w kolorze. Przepisy należy jednak czytać w całości: preambuła przepisu **46B** zawiera istotne zastrzeżenie: „chyba że inny zamiar rozgrywającego jest bezsporny”. Tak właśnie jest w tym przypadku, bezspornym zamiarem rozgrywającego jest wykonanie impasu pikowego, a dwójka pik nigdy nie będzie kartą, którą ten impas zostanie wykonany. Z dziadka zagrany został któryś z niższych honorów pikowych.
- c) Tym razem rozgrywający zadysponował jednoznacznie damę pikową, więc została ona zagrana. Utrata koncentracji czy niedostrzeżenie podłożonego przez **W** króla pikowego nie może, zgodnie z przepisem **45C4b**, stanowić powodu do zmiany tej zagranej karty. Do lewy zagrano z dziadka damę.



Ćwiczenie 13

Gra na zasłonach.



Licytacja we wszystkich trzech wariantach rozpoczyna się od:

W	N	E	S
			2♦
1♣			

- a) **S** woła sędziego, zanim deska zostanie przesunięta na drugą stronę zasłony.
 b) **S** przesuwa deskę na drugą stronę zasłony, **N** woła sędziego.

Jeśli sędzia da graczowi **N** możliwość zaakceptowania odzywkii niewystarczającej, ten nie zgodzi się, a **W** będzie chciał zastąpić swoje „otwarcie” kontra.

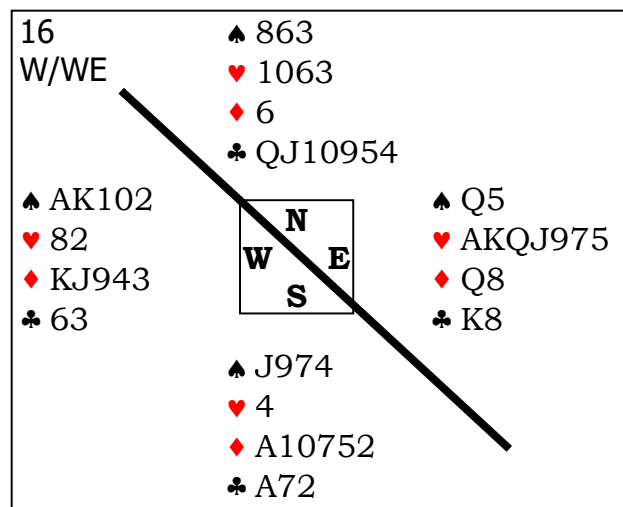
- c) **W** sam przesuwa deskę na drugą stronę zasłony, **N** woła sędziego.
 Jeśli sędzia da graczowi **N** możliwość zaakceptowania odzywkii niewystarczającej, ten nie zgodzi się, a **W** będzie chciał zastąpić swoje „otwarcie” kontra.
 Jeśli sędzia na to nie pozwoli, **W** postanowi spasować i licytacja przebiegnie następująco:

W	N	E	S
			2♦
pas	2♥	pas...	



Ćwiczenie 14

Gra na zasłonach.



E rozgrywa kontrakt 6♥.

- S** wistuje zakrytą kartą (♦A) i otwiera zasłonę, **N** w tym czasie zdążył zawistować odkrytą ♦6. TD!
- S** wistuje odkrytym ♦A i otwiera zasłonę, **N** w tym czasie zdążył zawistować odkrytą ♦6. TD!
- S** wistuje odkrytym ♦A, **N** wistuje odkrytą ♦6. Zasłonę otwiera **W**. TD!



Odpowiedzi do ćwiczeń 13-14

Ćwiczenie 13 – zapowiedzi na zasłonach

Sędzia powinien wstrzymać licytację i dowiedzieć się, czy jakakolwiek nieprawidłowość została zauważona po drugiej stronie zasłony.

- Nieprawidłowość została zauważona, zanim taca została przesunięta na drugą stronę, zatem odzywka musi zostać poprawiona, zgodnie z punktem **3b** przepisów obowiązujących przy grze z zasłonami. Nie wolno jej zaakceptować, więc gracz **S** (ani tym bardziej **N**, po drugiej stronie zasłony) nie powinien dostać od sędziego takiej możliwości.
- Zgodnie z punktem **3a(ii)** przepisów obowiązujących przy grze z zasłonami, odzywka niewystarczająca została zaakceptowana – poprzez przesunięcie przez gracza strony niewykraczającej (**S**) tacy na drugą stronę zasłony. Kolejność licytacji przypada na **N**, 1♠ pozostaje, nie ma dalszych konsekwencji.
- Jako że to sam **W** (gracz strony wykraczającej) przesunął tacę na drugą stronę zasłony, sytuację traktujemy identycznie jakby zasłon nie było. Stosujemy przepis **27**.

S może zaakceptować odzywkę niewystarczającą i sędzia musi o tym wspomnieć (**27A**). Akceptacja nie następuje, zatem **W** musi zalicytować przepisową odzywkę, ale nie kontrę, którą nie jest odzywką porównywalną (**27B**). Pas **W** wymusza od partnera obowiązek pasowania do końca licytacji.

Ograniczenia wistowe (przepis **26B**) pozwolą rozgrywającemu (**N**) zakazać wistującemu (**E**) wyjścia w jeden dowolnie kolor, na pierwszym wyjściu.

Ćwiczenie 14 – pierwsze wyjście na zasłonach

- Zgodnie z pkt. **3c(i)** przepisów obowiązujących przy grze z zasłonami, stosujemy przepis **54** jak bez zasłon – ruchoma część zasłony została podniesiona bez winy strony rozgrywającej.

Zasłona w tym wypadku pomaga sędziemu w zapobieżeniu dwóm szczególnym sytuacjom w procedurze pierwszego wyjścia poza kolejnością: utrudnia przyszłemu rozgrywającemu obejrzenie kart partnera oraz pomaga mu podjąć decyzje wynikające z przepisu 54 samodzielnie (można nawet spróbować tymczasowego zamknięcia ruchomej części zasłony).

Proponujemy graczowi **E** trzy opcje związane z wistem poza kolejnością:

- wyłożenie swojej ręki i „przerzucenie” rozgrywki na partnera (przepis **54A**),
- akceptację wyjścia poza kolejnością (przepis **54B**),
- odrzućcie wyjścia poza kolejnością (przepis **54D**).

W tym trzecim przypadku karta wyjścia poza kolejnością staje się normalną kartą przygwożdżoną, a rozgrywający już przed pierwszym wyjściem może nałożyć na **S** ograniczenia z tym faktem związane (zakaz lub nakaz wyjścia w kolor karty przygwożdżonej).

- Gdy **N** i **S** zawistowali odkrytymi kartami, punkt **3c(iii)** przepisów obowiązujących przy grze z zasłonami zobowiązuje sędziego do przygwożdżenia karty nieprawidłowego wyjścia, a pozostawienia karty prawidłowego wyjścia jako karty pierwszego wyjścia. Nie dajemy przyszłemu rozgrywającemu możliwości wyboru rzeczywistego rozgrywającego ani możliwości wyboru, który obrońca wychodzi po pierwszej lewy.
- Fakt otwarcia ruchomej części zasłony przez gracza strony rozgrywającej (**W**), nie zmienia niczego względem wariantu b).