

# Komentarz do Międzynarodowego Prawa Brydżowego 2017

## Wstęp

Komisja Prawa WBF z przyjemnością ogłasza opublikowanie swojego Komentarza do Międzynarodowego Prawa Brydżowego 2017.

Brydż jest skomplikowaną grą, która wymaga szczegółowych instrukcji, wyjaśniających, jak należy w nią grać. Jednak MPB nie zawsze opisuje szczegółowo, jak sędzia powinien postępować, wykonując swoje obowiązki. Celem niniejszego Komentarza jest pomoc sędziemu w poprawnym stosowaniu Prawa. W niektórych przypadkach Prawo opisuje domniemane podejście, dając równocześnie Organizacjom Nadzorującym możliwość wyboru innej opcji. W podobny sposób interpretacja niektórych przepisów może być zróżnicowana pomiędzy regionami świata; Komisja Prawa wybrała więc podejście, które uważa za najlepsze. Tego typu wybory nie są dokonywane raz na zawsze, mogą zmieniać się z czasem. Niniejszy Komentarz będzie dynamicznym dokumentem z regularnymi aktualizacjami. Komisja zachęca do komentowania na bieżąco i chętnie przyjmie sugestie możliwych ulepszeń, jak również próśby o dalszą interpretację.

Mamy nadzieję, że niniejszy komentarz będzie pomocny.

Ton Kooijman<sup>1</sup>

(przewodniczący Komisji Prawa WBF)

styczeń 2019

## Wprowadzenie

Celem tego dokumentu jest zwrócenie uwagi na zmiany w stosunku do przepisów 2007 i wyeksponowanie znaczenia interpretacji Komisji Prawa. W związku z tym jest przede wszystkim przewodnikiem dla sędziów, a nie częścią przepisów 2017.

Niniejszy dokument omawia poszczególne przepisy według kolejności ich numerów, jednak nie wszystkie przepisy są uwzględnione. Treść jest oparta na wspólnej opinii Komisji Prawa WBF i ogólnym zrozumieniu MPB, zgodnie z aktualnym stanem. Nie przewiduje się, żeby Komentarz był niezmiennym dokumentem, z czasem będzie okresowo aktualizowany i/lub rozszerzany w świetle przyszłych doświadczeń i dyskusji. Potrzeba wyeliminowania jakichkolwiek możliwych niejasności odnośnie do stosowania nieomówionych teraz przepisów lub prośba krajowego związku brydżowego o wyjaśnienia co do znaczenia konkretnego przepisu lub sformułowania również mogą prowadzić do późniejszych modyfikacji.

---

<sup>1</sup> Tłumaczenie na polski – Artur Wasiak. Korekta – Michał Klichowicz, Sandra Różańska.  
Wszystkie dalsze przypisy są autorstwa tego zespołu.

## Ogólne zasady

O ile kontekst przepisu jednoznacznie nie wskazuje inaczej, liczba pojedyncza zawiera liczbę mnogą, rodzaj męski zawiera rodzaj żeński i odwrotnie.

Gdy dwa różne przepisy wydają się dotyczyć tej samej sytuacji, przepis omawiający zagadnienie ściślej jest nadrzędny wobec przepisu omawiającego ogólne zagadnienie.

### **Przykład 1**

Uprawnienia dziadka są omówione w przepisach 42 i 43. Postanowienia tych przepisów są ważniejsze od zawartych w przepisie 9.

### **Przykład 2**

Obrońca popełnia fałszywy renons, a dziadek, starając się zapobiec uprawomocnieniu go, pyta go, czy nie ma do koloru. Można by było interpretować, że przepis 9A3 zezwala na to, ale przepis 61B mówi wprost, że dziadek nie może zadać takiego pytania.

### **Przykład 3**

Obrońca umieszcza swoją właśnie zagrana kartę w położeniu wskazującym na oddanie lewy, mimo że jego strona wzięła tę lewę. Przepis 43A1a mówi, że dziadek nie może zwracać uwagi na nieprawidłowości w trakcie rozgrywki, ale przepis 65B mówi wprost, że dziadek ma prawo zwrócić uwagę na tę nieprawidłowość, dopóki jego strona nie zagra karty w kolejnej lewie.

## Nielegalna komunikacja

Komisja Prawa WBF nie może uniknąć zwrócenia uwagi na okropne odkrycie z 2015 roku, że niektórzy czołowi gracze świata regularnie i celowo wymieniali między sobą niedozwolone informacje, co było częścią metod, które stosowali do grania w naszą grę. Żadne prawo nie może, samo w sobie, zapobiec próbom oszukiwania ze strony poszczególnych zawodników; przepis 73B2 mówi jasno, że „Najpoważniejszym możliwym wykroczeniem jest wymiana informacji między partnerami za pomocą umówionych sposobów porozumiewania się, innych niż dopuszczone niniejszymi przepisami.”

Mając to na uwadze, Komisja stwierdza, że gra w brydża (przy fizycznym stole) zawiera w sobie wykonywanie wielu manualnych czynności, które powinny być wykonywane w jednolity sposób. Prawo określa takie jednolite metody; dodatkowe regulacje również powinny to czynić. Rolą sędziego jest utrzymywanie tych uporządkowanych procedur. Gracze powinni rozumieć, że właściwe procedury są konieczne w celu zapewnienia uczciwości naszej gry.

### **Przepis 1 – Talia**

Przepis wymaga teraz, by koszulki kart były symetryczne. Niektóre starsze karty mogą nie spełniać wymogu tego przepisu. Na przykład pojedyncze logo umieszczone na koszulce może powodować, że karta wygląda inaczej, gdy ułoży się ją w przeciwną stronę. Komisja rekomenduje również używanie kart z symetrycznymi licami.

### **Przepis 6 – Tasowanie i rozdawanie**

Przepis jest teraz jasny: dwie kolejne karty nie powinny zostać rozdane do ręki tego samego gracza. Jest w nim również rekomendacja, by karty były rozdawane na cztery stosy zgodnie z kierunkiem zegarowym.

## **Przepis 7A – Umieszczenie pudełka**

Pudełko rozdaniowe musi być położone na stole we właściwej pozycji. Od momentu, gdy gracze wyjmą karty z przegródek, aż do zakończenia rozgrywki, nie można przemieszczać pudełka. To określa właściwą procedurę i pomaga zapobiegać zniekształconym rozdaniom.

## **Przepis 7B – Oglądanie ręki przeciwnika**

Gdy rozdanie zostało rozegrane, gracz może obejrzyć rękę przeciwnika za zgodą przeciwnika lub za pozwoleniem sędziego.

## **Przepis 7C – Schowanie kart**

Po zakończeniu gry, każdy gracz powinien potasować swoje karty przed schowaniem ich do pudełka. Ma to na celu uniknięcie przekazania nielegalnej informacji wynikającej z kolejności zagrywania kart przy poprzednim stole.

## **Przepis 9A3 – Zapobieganie nieprawidłowości**

Prawo pozwala każdemu graczowi, by próbował przeciwdziałać popełnieniu nieprawidłowości przez innego gracza. Gdy nieprawidłowość została już popełniona, nie można już jej zapobiec. Częstym przykładem jest dziadek zwracający uwagę, że rozgrywający zagrał z niewłaściwej ręki. Zanim rozgrywający zagra z niewłaściwej ręki, dziadek może starać się, by tego nie zrobił, ale gdy rozgrywający już to zrobi, nieprawidłowość nie może już być powstrzymana. Dziadek nie może jako pierwszy zwrócić uwagi na nieprawidłowość ani nie może wezwać sędziego, zanim inny gracz w przepisowy sposób zwróci uwagę na nieprawidłowość.

## **Przepisy 10 i 11 – Wymierzanie sprostowania i utrata prawa do niego**

Przepis 10A stanowi, że to sędzia, a nie gracze, wydaje orzeczenia. Przepis 10B mówi, że sędzia może albo unieważnić orzeczenie, które gracze wydali we własnej sprawie, albo pozostawić je w mocy. Należy pamiętać, że przepis 12A1 daje sędziemu swobodę do zmiany wyniku, gdy wystąpi nieprawidłowość, za którą MPB nie przewiduje konkretnego sprostowania, np. gdy strona odniesie zysk w wyniku próby wydania własnej decyzji.

Przepis 11 zajmuje się graczami, którzy nie wezwali sędziego po wystąpieniu nieprawidłowości. Jeśli niewykraczający podejmują działania przed wezwaniem sędziego, przepis mówi od dawna, że mogą utracić prawo do sprostowania nieprawidłowości. Przepis 11A został zmieniony w MPB 2017. Sędzia ma teraz prawo przyznać wynik rozdzielony (niekorzystny dla obu stron), jeśli którakolwiek strona odniosła korzyść (wcześniej mógł tylko odebrać korzyść niewykraczającym). Teraz sędzia zabiera zysk uzyskany przez stronę, która nie wezwała sędziego odpowiednio wcześniej (np. gdy w ten sposób spowodowała przygwożdżenie drugiej karty graczowi, który nie był świadomy obowiązku zagrania pierwszej karty przygwożdżonej), ale wciąż stosuje przepis wobec strony, która popełniła nieprawidłowość.

## Przykład 4

W tym przykładzie gracz wciela się w rolę samowolnego sędziego, ale później nie podoba mu się efekt własnych działań.

♠ 64	
♥ 82	
♦ W2	
♣ –	
♠ 873	♠ –
♥ 63	♥ KW5
♦ 7	♦ 986
♣ –	♣ –
	♠ DW2
	♥ –
	♦ KD5
	♣ –

S rozgrywa kontrakt karowy. W ósmej lewie zagrywa z dziadka ♦W, E wyrzuca ♥5, a S i W dokładają do koloru. Teraz rozgrywający gra ze stołu ♦2, a E zauważa swój fałszywy renons i mówi o tym. Zamiast wezwać sędziego, rozgrywający mówi przeciwnikowi, że trzeba kontynuować grę, a na koniec będzie przekazana jedna lewa (mimo że jest to nieprawda; fałszywy renons nie został jeszcze uprawomocniony). Później S gra swój ostatni atut, a E bierze 3 ostatnie lewy. S zauważa, że nawet z uwzględnieniem dodatkowej lewy wziął o lewą mniej, niż należałoby mu się w normalnym przebiegu rozgrywki, i wzywa sędziego.

NS zachowują swój wynik osiągnięty przy stole: trzy z ostatnich sześciu lew. EW nie zachowują osiągniętego zysku. Gdyby sędzia został wezwany od razu, EW wzięliby jedną z ostatnich sześciu lew – to stanowi wynik rozjemczy dla EW.

## Przepis 12 – wyniki rozjemcze

W większości sytuacji, w których sędzia jest wezwany, żeby wydać decyzję, zastosowanie odpowiedniego przepisu wystarcza, żeby zakończyć sprawę. Przepis 12B1 przypomina nam, że celem orzekania wyników rozjemczych jest zabranie każdej korzyści uzyskanej przez stronę wykraczającą poprzez nieprawidłowość i naprawienie szkody strony niewykraczającej. Kiedy strona wykraczająca osiąga wyższy wynik, niż można by było spodziewać się bez wykroczenia, uważa się, że wykraczający odnieśli korzyść z nieprawidłowości, i przepis 12C ma zastosowanie.

Czasem postanowienia przepisów nie rekompensują w wystarczający sposób szkody poniesionej przez niewykraczających. Przepis 12A1 dotyczy takich przypadków. Przepis 12A2 dotyczy podobnych przypadków, w których co prawda przepisy przewidują rekompensatę, ale czasem to, co nastąpiłoby później, nie miałyby wiele wspólnego z brydżem. Przepis opisuje tę sytuację jako „nie jest możliwe takie sprostowanie, które pozwoliłoby normalnie rozegrać rozdanie”.

Czasem trudno odróżnić od siebie sytuacje pasujące do przepisu 12A1 od tych, w których stosujemy przepis 12A2.

## Przykład 5

W zawodach na wysokim poziomie licytacja potoczyła się:

1♣	pas	pas	pas
1BA	pas	pas	pas

Po rozegraniu 1BA gracze zorientowali się, co się stało. Gdyby zauważyli to przed rozpoczęciem rozgrywki, orzeczenie sprowadzałoby się do prostego zastosowania przepisu 39A. (Wszystko po trzecim pasie zostaje unieważnione, kontraktem zostaje 1♣). W tym przypadku nie ma sensu pozwolenie na ponowne rozegranie rozdania, tym razem z kontraktem 1♣. Przepis 12A1 pozwala nam zmienić wynik, gdy przepisy nie rozwiązują tego szczególnego przypadku ich naruszenia, którego dopuścił się wykraczający. Ale tutaj nie ma strony niewykraczającej, więc przepis 12A1 nie jest właściwy i dla tego konkretnego przypadku należy zastosować przepis 12A2; żadne sprostowanie nie pozwoliłoby uczestnikom osiągnąć normalnego wyniku na kontrakt 1♣. Przyznanie procentowego wyniku rozjemczego w postaci średniej minus dla obu stron jest poprawnym rozwiązaniem.

Przykład zastosowania przepisu 12A1 jest następujący: rozgrywający prosi dziadka o zagranie dziesiątki pik w trzeciej lewie. Dziadek zagrywa tę kartę, ale później pozostawia ją odsoniętą na stole, gdzie leży wciąż w dziesiątej lewie. Jeżeli spowoduje to zagubienie i wywoła błąd obrońców, istnieje wystarczający powód, by zmienić wynik na podstawie przepisu 12A1.

Jest wiele nieprawidłowości, których natychmiastowe sprostowanie nie jest możliwe. Najbardziej typowymi przykładami są błędne wyjaśnienia i nielegalne informacje. Gracze muszą osiągnąć wynik w rozdaniu, zanim sędzia będzie mógł ustalić, czy strona niewykraczająca poniosła stratę. Przepis 12C1e został przeformułowany, żeby pomóc sędziom w zrozumieniu, kiedy niewykraczający mogą nie otrzymać rekompensaty. Wyjaśnia, że naprawia się szkodę będącą konsekwencją nieprawidłowości, ale nie szkodę wypracowaną samodzielnie po wystąpieniu nieprawidłowości. Stronę niewykraczającą pozbawia się prawa do rekompensaty, tylko jeśli popełni skrajnie poważny błąd niezwiązany z nieprawidłowością, taki jak fałszywy renons, lub jeśli podejmie nieudaną hazardową akcję (tzw. „podwójny strzał” – ang. *double shot*).

W takich przypadkach wykraczający mają otrzymać wynik rozjemczy, zabierający jakąkolwiek korzyść, którą osiągnęli przez swoje wykroczenie. Niewykraczający tracą część swojego sprostowania odpowiednią do szkody spowodowanej samodzielnie. Z drugiej strony, strata taka jak przyjęcie linii rozgrywki zgodnej z (mało wiarygodną) błędną informacją zawsze jest związana z wykroczeniem i w związku z tym nie może być uzasadnieniem dla nieprzyznania niewykraczającemu rekompensaty.

W tego typu orzeczeniach sędzia oddziela szkodę spowodowaną wykroczeniem (szkoda w następstwie) od późniejszej szkody i przyznaje stronie niewykraczającej rekompensatę tylko w zakresie szkody w następstwie.

## Przykład 6

IMP–y, NS po partii.

N (drużyna A) licytuje 4♥. E (drużyna B) pasuje po długim namyśle. Po pasie S, W licytuje 4♠. Następnie NS przelicytują przeciwników i grają 5♥ z kontraktem. Biorą 9 lew. Później sędzia ustala, że 4♠ zalicytowane przez W było naruszeniem przepisu 16, a także że 5♥ nie było licytacją normalną, tylko hazardową. Następnie ustala, że na 4♠ (bez kontry) wzięto by 8 lew, a wynikiem rozgrywki 4♥ jest 9 lew. Na drugim stole EW zagraли 3♠ bez jednej.

W prawie wszystkich przypadkach rozróżniamy między sobą wynik osiągnięty przy stole (*actual result* – Ra) i normalny wynik (*normal result* – Rn): czyli wynik rozdania z wykroczeniem lub bez niego. Kiedy wynik przy stole dla strony niewykraczającej jest gorszy od normalnego wyniku, mamy do czynienia ze szkodą (przepis 12B1) i sędzia zmienia wynik na normalny wynik dla obu stron. Jako że nie zawsze da się ustalić pojedynczy normalny wynik, przepis 12C1c zaleca nam ważyć prawdopodobieństwa w naszym wyniku rozjemczym.

Zdarza się, że wynik przy stole nie jest tym, który zostałby osiągnięty, gdyby strona niewykraczająca kontynuowała grę w normalny sposób. Niewykraczający mogą popełnić skrajnie poważny błąd (jak np. fałszywy renons) lub mogą podjąć hazardową akcję, jak w tym przykładzie, gdzie nie było żadnego brydżowego powodu, by licytować wyżej. Niektóre z tych hazardowych akcji można uznać za „podwójne strzały” – jeżeli akcja się uda, nie będzie potrzebne sprostowanie, ale jeżeli zakończy się porażką, strona i tak spodziewa się zmiany swojego wyniku.

W takich przypadkach rozróżniamy trzy wyniki. Rn jest normalnym wynikiem, który zostałby osiągnięty bez wykroczenia, Re (*expected result*) to wynik oczekiwany po wykroczeniu, gdyby gra toczyła się dalej normalnie, a Ra to wynik przy stole, będący konsekwencją wykroczenia i niezwiązanych z nim poważnego błędu lub hazardowej akcji.

Gdyby drużyna A nie zalicytowała swojej hazardowej odzywki 5♥, obłożyliby 4♠ i zyskali dwa IMP-y (+100, –50). Po odzywce 4♠ byli w lepszej sytuacji: bez wykroczenia straciliby cztery IMP-y, przegrywając 4♥ (–100, –50). Zatem drużyna A nie została pokrzywdzona wykroczeniem; pokrzywdziła się swoją własną hazardową odzywką 5♥. Muszą zachować swój wynik i przegrać 11 IMP-ów (–500, –50). Drużyna B nie ma prawa zyskać na swoim wykroczeniu; otrzymuje wynik oparty na spodziewanym przebiegu gry, gdyby nieprawidłowość nie miała miejsca (+100, +50 i +4 IMP-y).

### **Przykład 7**

Fakty bez zmian, przy czym tym razem 4♠ zostałyby wygrane (na drugim stole 3♠ +1). Teraz wyliczenia przyjmują postać:

W wyniku normalnej gry drużyny A po wykroczeniu (tzn. gdyby nie zalicytowali hazardowych 5♥), ich oczekiwanym wynikiem (Re) byłoby –6 IMP-ów (–420, +170).

Bez wykroczenia normalnym wynikiem (Rn) są +2 IMP-y (–100, +170).

Różnica między tymi dwoma wynikami w IMP-ach, tj. 8 IMP-ów, jest częścią szkody spowodowaną przez wykroczenie. Jako że drużyna A straciła w rozdaniu 8 IMP-ów (–500, +170), dostają osiem IMP-ów z powrotem, co daje im końcowy wynik z rozdania 0 IMP-ów.

Drużyna B otrzymuje –2 IMP-y (+100, –170), wynik, który był spodziewany bez wystąpienia nieprawidłowości.

### **Średnia plus**

Nowy przepis 12C2d pozwala Organizacji Nadzorującej określić, co się dzieje, gdy para pomija kilka rozdań w trakcie sesji. Komisja Prawa WBF rekomenduje, żeby nie używać średniej plus dla pauz w rotacji, i sugeruje ograniczenie średniej plus do dwóch rozdań w sesji dla uczestnika (w turnieju par lub drużyn). Dodatkowe pominięte rozdania mogą być liczone jako średnia lub, w wyjątkowych sytuacjach, jakby nie były przewidziane do zagrania.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> W PZBS zasady postępowania w takich sytuacjach są szczegółowo opisane w dokumencie „Decyzje PZBS jako Organizacji Nadzorującej”.

## **Wyniki ważne**

W meczu, jeżeli uczestnik otrzymuje wynik rozjemczy w rozdaniu oparty na więcej niż jednym możliwym zapisie, wynik rozdania jest średnią ważoną (wyrażoną w IMP-ach) branych pod uwagę zapisów.

### **Przykład 8**

Wynik rozjemczy dla drużyny A w rozdaniu to 2/3 4♠ swoje (+620) i 1/3 4♠ bez jednej (-100). Wynik z drugiego stołu to 3♠ swoje (+140).

Drużyna A otrzymuje 2/3 z 10 (+620, -140) plus 1/3 z -6 (-100, -140) =  $6 \frac{2}{3} - 2 = 4 \frac{2}{3}$  IMP.

Na maksy wagi wyników składających się na wynik rozjemczy należy dodać do częstości występowania tych zapisów i dalej wykonać obliczenia jak opisano w przepisie 78A. W idealnym rozwiązaniu każda para powinna mieć swój zapis zmaksowany przeciw wszystkim składowym wyniku ważonego orzeczonego przy stole z wynikiem rozjemczym. Nie wszystkie programy liczące mogą obsłużyć taki sposób obliczeń. Czasem sędzia musi ręcznie policzyć wynik i wprowadzić wyrównanie do systemu liczącego, ale może to być czasochłonne dla turniejów, które nie są bardzo małe.

### **Przykład 9**

Oto przykład wyniku ważonego uwzględnionego zarówno przy stole, gdzie orzeczono wynik rozjemczy, jak i przy wszystkich innych stołach na sali:

Para A otrzymuje w rozdaniu wynik rozjemczy: 1/3 3BA swoje (+400), 1/3 3BA bez 1 (-50), 1/6 4♠ swoje (+420) i 1/6 4♠ bez 1 (-50).

Wyniki bez uwzględnienia tego zapisu: 4 razy +420, 2 razy +400, raz +170, raz +150 i 3 razy -50.

Decyzja sędziego zmienia je na: 4 1/6 razy +420, 2 1/3 razy +400, raz +170, raz +150 i 3 1/2 razy -50, co daje wartości w punktach turniejowych: 18 5/6, 12 1/3, 9, 7, 2 1/2. Dla pary A odpowiednie wyniki muszą być pomnożone przez wagi:  $\frac{1}{6} * 18 \frac{5}{6} + \frac{1}{3} * 12 \frac{1}{3} + \frac{1}{2} * 2 \frac{1}{2} = 8 \frac{1}{2}$  PT.

Punkty turniejowe dla wszystkich pozostałych par powinny również być oparte na tych obliczeniach, np. wynik +400 daje 12 1/3 PT.

Jeżeli wynik ważony zostaje przyznany w przypadku odzywki uznanej za niedopuszczalną w związku z istnieniem UI, można wziąć pod uwagę tylko wyniki osiągalne w przepisowy sposób (12C1c). Dany zapis może być osiągalny w przepisowy lub nieprzepisowy sposób, lecz może otrzymać tylko wagi odpowiadające przepisowym sposobom.

### **Przykład 10**

Po namyśle para licytuje 6♠. Sędzia nie pozwala na tę zapowiedź, ponieważ niektórzy gracze, z którymi się konsultował, wybrali alternatywne zapowiedzi. Takie alternatywne zapowiedzi mogą być częścią wyniku ważonego, ale niedopuszczalna odzywka 6♠ nie może być wzięta pod uwagę, nawet jeśli wybrała ją większość graczy, z którymi sędzia się konsultował.

## **Przywilej wątpliwości**

Celem wyniku ważonego jest znalezienie realistycznego wyniku, w którym bierze się pod uwagę prawdopodobieństwa wielu potencjalnych zapisów. W większości sytuacji najlepszym podejściem sędziego jest przeprowadzenie panelu, by otrzymać przekonujący obraz zakresu możliwych wyników. Panel złożony z pięciu graczy podobnych do tych przy problemowym stole jest uważany za absolutne minimum.

Niestety każdy panel oparty na małej próbie z natury ma dużą wariancję. Najlepiej pokazać to, rozważając, co się stanie, jeśli jedna z pięciu osób zmieni swoje zdanie – oznacza to przesunięcie procentów o rząd 20%. Zatem stopień niepewności związanej z tym konkretnym panelem możemy ocenić na  $\pm 0,2$ .

Kiedy sędzia decyduje się przyznać procentowy wynik rozjemczy, przepis 12C2 zawiera wprost koncepcję przyznawania stronie niewykraczającej wyższego wyniku (średniej plus) w ramach rekompensaty za margines wątpliwości. Kiedy sędzia przyznaje zamiast tego zapisowy wynik rozjemczy, obowiązuje dokładnie ta sama zasada, przy czym przepis 84D zaleca teraz sędziemu, by przywrócił sprawiedliwość, rozpatrując wątpliwości na korzyść strony niewykraczającej.

W ramach odzwierciedlenia niepewności związanej z surowymi wynikami panelu sędzia powinien przyznać wynik ważony lekko korzystny dla niewykraczających, ale końcowe wagi nigdy nie powinny odbiegać od danych uzyskanych w procesie konsultacji o czynnik większy niż 0,2. Oznacza to, że w rzadkich sytuacjach, kiedy obie strony są niewykraczające (lub wykraczające), sędzia może przyznać nierównoważne (rozdzielone) wyniki ważne.

### **Przykład 11**

Para otrzymuje błędną informację i dochodzi do przegranego 3BA zamiast wylicytować i wygrać 6♦. Jeżeli panel pokazuje, że po poprawnym wyjaśnieniu łatwo dojść do 6♦, sędzia powinien przyznać 100% wyniku 6♦.

Jeżeli jednak panel pokazuje tylko szansę ~50%, że para wylicytuje 6♦, sędzia powinien orzec tylko częściową zmianę na 6♦ swoje, uwzględniając również mieszankę różnych (wygranych i przegranych) końcówek. Po uwzględnieniu powiązanej niepewności sędzia otrzymuje wagę  $0.50 \times 1.2 = 0.60$  (co oznacza 6♦ swoje w około 60% przypadków).

Teraz założmy, że wygranie 6♦ wymaga od rozgrywającego trafienia damy (i nie ma żadnych przesłanek). Nie wiemy zatem, czy zagrałby celnie, czy nie. W związku z tym jest naturalne, żeby uwzględnić zarówno 6♦ swoje, jak i 6♦ przegrane w końcowym wyniku ważonym (znów rozważając margines błędu związanego z tym procesem). Jeżeli zatem wydaje się, że wylicytowanie 6♦ jest 100-procentowo pewne, a szansa na wygranie jest około 50%, przyznany wynik rozjemczy powinien być postaci: ~60% 6♦ swoje ( $0.50 \times 1.2 = 0.60$ ), ~40% 6♦ przegrane.

Jeżeli sędzia ustali, że tylko ~50% panelowanych graczy doszłoby do 6♦ oraz że 6♦ zostałyby wygrane w ~50% przypadków, to – opierając się na suchych procentach, spodziewalibyśmy się, że niewykraczający osiągną wynik 6♦ swoje w ~25% przypadków. Ale ponieważ są stroną niewykraczającą, jest zupełnie właściwe, by dać im pewną korzyść z wątpliwości i orzec 6♦ swoje z wagą ~30% ( $0.25 \times 1.2 = 0.30$ )<sup>3</sup>. Oznacza to, że pozostałe 70% musiałyby zawierać przegrane 6♦, wygrane 5♦ i przegrane 3BA.

---

<sup>3</sup> Jak widać, zaleca się pomnożenie przez 1,2 końcowo wyznaczonej wagi, a nie pośrednich części obliczeń, stąd wynik 0,3, a nie 0,36.



## **Poważny błąd**

Popelnianie błędów nie jest niczym niezwykłym, jest częścią gry. Gdy rozważamy stratę związaną z wykroczeniem, gracz nie powinien być karany za popelnianie pomyłek, chyba że uznamy je za naprawdę rażącą.

### **Przykład 12**

S/NS

♠	K8	
♥	K	
♦	AD62	
♣	AK10863	
	♠	W976
	♥	10874
	♦	W97
	♣	52
N	S	
–	1♦	
3♣	3BA	
4♦	4♥	
4♠	4BA	
5♠	6♦	
7♦	pas	

NS grają systemem starszy z piątki i lepszy młodszy.

5♠ pokazało 2 asy i ♦D. S namyślał się przed zalicytowaniem 6♦.

Wist ♥D do ♥K na stole. Rozgrywający zgrywa ♣AK ze stołu i wychodzi ♣3. Szlem wydaje się nie do obłożenia, S po prostu nadbije. Dlatego E wyrzuca kiera, ale przy niespodziewanym ♦K84 w ręce S przebicie przez E ♦9 lub ♦W obkłada kontrakt przez wypromowanie ♦10xx w ręce W.

Jeżeli sędzia uzna, że pas jest logiczną alternatywą wobec 7♦, powinien uznać, że błąd E mieści się w granicach normalnego brydża, i zmienić wynik obu stron na 6♦+1. To nie jest przykład poważnego błędu, który ograniczyłby prawo EW do rekompensaty.

### **Przykład 13**

wysoki poziom, N/obie

♠	K7		
♥	53		
♦	A964		
♣	AKW102		
♠	1096	♠	W532
♥	A84	♥	W1072
♦	KDW752	♦	103
♣	D	♣	942
	♠	AD84	
	♥	KD96	
	♦	8	
	♣	8765	

N	S
1BA	2♣
2♦	3♣
3♦	3♥
3♠	4♣
4♠	...5♣
6♣	pas

S, po dowiedzeniu się o sfitowanym młodszym kolorze, zastanawiał się przed zalicytowaniem 5♣.

W wistuje ♦K do asa na stole. Rozgrywający gra blotkę kier do króla i asa. W kontynuuje kara, rozgrywający przebija. Ściąga dwa razy atuty i zagrywa z dziadka kolejne karo. E nie zauważa, że jego dziewiątka atu jest wyższa od wszystkich atutów rozgrywającego i że przebicie obłoży kontrakt. Wyrzuca kartę bocznego koloru, a rozgrywający wygrywa kontrakt.

To powinno być uznane za poważny błąd w większości środowisk zawodniczych.

Jeżeli sędzia uzna, że pas zamiast 6♣ jest logiczną alternatywą dla N, powinien zmienić wynik pary NS na 5♣, 12 lew. Ale powinien również uznać, że strata pary EW nie została spowodowana wykroczeniem N, tylko jest winą E, który mógł łatwo obłożyć kontrakt. Oznacza to, że różnica w wyniku pomiędzy 6♣ bez 1 (spodziewany wynik po wykroczeniu) i 6♣ swoje (wynik przy stole) jest uważana za stratę niezwiązaną z wykroczeniem. By obliczyć ten wynik, należałoby przyznać parze EW punkty turniejowe za 5♣ 12 lew, a następnie odjąć od nich różnicę w punktach turniejowych pomiędzy 6♣ swoje a 6♣ bez 1.<sup>4</sup>

Zależnie od poziomu doświadczenia graczy ta decyzja może być inna. W zawodach na bardzo niskim poziomie moglibyśmy uznać, że nie było szkody niezwiązanej z wykroczeniem, i w takim przypadku po prostu zmienić wynik obu parom na 5♣, 12 lew.

## Przepis 13 – niewłaściwa liczba kart

Jeżeli jeden gracz ma więcej niż 13 kart, a inny ma mniej, ale żaden z graczy z niewłaściwą liczbą kart nie zgłosił zapowiedzi, wówczas sędzia ma odtworzyć właściwy rozkład rozdania. Nakazuje kontynuowanie gry, pozostając w gotowości do orzeczenia rezultatu rozjemczego, jeśli informacja o przemieszczeniu karty wpłynie na wynik. W poprzednich wydaniach MPB informacja o tej karcie była uznawana za nielegalną. Teraz jest legalna; sędzia może zmienić wynik, gdy uzna, że informacja miała wpływ na wynik, nie musząc przy tym trzymać się standardów narzucanych przez przepis 16C.

Jeżeli gracz z niewłaściwą liczbą kart zgłosił już zapowiedź, sędzia musi zdecydować, czy uznaje rozdanie za nadające się do rozegrania po odtworzeniu właściwego rozkładu. Zgłoszone zapowiedzi nie mogą zostać zmienione. Sędzia zachowuje możliwość zmiany wyniku po rozegraniu rozdania.

## Przepis 13C

Jeżeli rozdanie zawiera więcej niż 52 karty, dodatkową kartę usuwa się i gra jest kontynuowana. Jeżeli dodatkowa karta zostanie znaleziona wśród zagranych wcześniej kart, sędzia zmienia wynik, gdy zagranie tej karty miało na niego wpływ.

<sup>4</sup> Pomyłka autorów Komentarza. Takie postępowanie byłoby poprawne, gdyby strona niewykraczająca została pokrzywdzona, a następnie sama spowodowała dodatkowe zwiększenie swojej straty. Zapis za 6♣-1 musiałby być pomiędzy zapisami za 5♣= i 6♣=.

## Przepis 14 – brak karty

Ilekcio brakująca karta zostaje przyłączona do niekompletnej ręki, mamy do czynienia z nielegalną informacją, a więc późniejsze wybory działania dokonywane przez partnera są ograniczone. Informacja o tym, jaką kartę dołączono do ręki, może prowadzić do przygwożdżenia tej karty, a dokonane wcześniej zagranie innej karty zamiast niej może stanowić fałszywy renons.

Należy zwrócić uwagę na różnicę w podejściu w porównaniu z przepisem 13 (gdzie nie mieliśmy do czynienia z nielegalną informacją i przepis 16B nie miał zastosowania).

## Przepis 15A – karty z niewłaściwego pudełka

Gracz wyjął karty z niewłaściwego pudełka i zgłosił zapowiedź. Jeżeli jego partner nie zgłosił później zapowiedzi, rozdanie zostaje odtworzone i teraz gracz zgłasza zapowiedź z właściwą ręką; w przeciwnym razie przyznaje się procentowy wynik rozjemczy. Jeżeli LHO wykraczającego zgłosił zapowiedź, zostaje ona unieważniona, a informacje z tej zapowiedzi są nielegalne dla strony, która miała niewłaściwą rękę.

Jeżeli rozdanie, z którego wyjęto niewłaściwe karty, jest również przeznaczone do rozegrania, sędzia zezwala na rozegranie go bez dalszych sprostowań, jeśli wykraczający zgłosi zapowiedź porównywalną (patrz nowy przepis 23)<sup>5</sup>. Przepis 15A3 zakłada, że rozdanie ma zostać rozegrane z tymi samymi przeciwnikami. Jeżeli rozdanie może zostać rozegrane tylko z innymi przeciwnikami (być może w późniejszym momencie rotacji), sędzia może zezwolić na rozegranie go lub przyznać wynik rozjemczy.

## Przepis 15B – rozgrywanie niewłaściwego rozdania

Gdy niewłaściwa para jest przy stole, o ile nie grała wcześniej tego rozdania, teraz pozostawiamy ją tam, rezygnując z uciążliwej procedury przesadzania par z nadzieją, że licytacja powtórzy się. Czasem nie działa to właściwie, gdy niewłaściwa para miała wcale nie grać tego rozdania. Jeżeli miała zagrać je później, dwie pary pozbawione możliwości zagrania rozdania z właściwymi przeciwnikami grają je przeciwko sobie.

Jeżeli turniej jest rozgrywany barometrem, uznajemy, że para siedząca przy niewłaściwym stole zagrała właściwe rozdania. Oznacza to, że sędzia może rozwiązać problem w dowolny rozsądny sposób, który uzna za właściwy, np. modyfikując rotację.

## Przepis 16 – nielegalna informacja

Normalnie sędzia nie podejmuje natychmiastowych działań, gdy gracz udostępnia swojemu partnerowi nielegalną informację (UI), np. poprzez namysł lub nieoczekiwaną odpowiedź na pytanie zadane przez przeciwnika. Generalnie takie przypadki nie są (automatycznie) wykroczeniami. Wykroczenie następuje, gdy partner wybiera akcję ewidentnie sugerowaną przez namysł lub nieoczekiwaną odpowiedź, a istnieje dla niej logiczna alternatywa. Wyjaśniliśmy już wcześniej, że akcja będąca wykroczeniem (z powodu istnienia logicznej alternatywy) nie może być uwzględniona jako część wyniku ważonego (patrz przepis 12C1c).

Nieoczekiwana odpowiedź staje się wykroczeniem, jeśli nie jest zgodna z systemem uzgodnionym przez parę. Nieoczekiwana odpowiedź tworzy UI dla partnera gracza udzielającego wyjaśnienia. Odpowiedź może być niewłaściwa lub podjęta akcja może być niezgodna z uzgodnieniami pary. Niezależnie od tego, czy jest to błędna zapowiedź, czy błędne wyjaśnienie, odpowiedź tworzy UI dla partnera. Niepoprawne wyjaśnienie jest wykroczeniem.

---

<sup>5</sup> Z dyskusji na kursie sędziowskim EBL w Antalyi (2019) wynika, że ten fragment Komentarza jest sprzeczny z literą przepisu. Można spodziewać się, że Komentarz zostanie zmodyfikowany.

Niezastosowanie się do swoich uzgodnień z partnerem – nie jest. Dla sędziego może być czasem trudne stwierdzenie, czy uzgodnienie istnieje, a jeśli tak, to jakie jest systemowe znaczenie zapowiedzi.

Jeżeli partner nie wybiera działania ewidentnie sugerowanego nieprawidłowością, wtedy nie ma wykroczenia i nie ma powodu do przyznawania wyniku rozjemczego.

## **Przepis 17D3 – gracz pozbawiony prawa do zalicytowania (przez pas poza kolejnością)**

### **Przykład 14**

W	N	E	S
pas	pas	–	pas

Jeżeli wszystkie cztery ręce zostaną schowane do pudełka, nie można orzec sprostowania (przepis 17D2).<sup>6</sup>

W przeciwnym razie, jeśli sędzia zostanie przywołany, powinien dać **W** możliwość zaakceptowania pasa poza kolejnością (nie jesteśmy jeszcze w sytuacji, w której nastąpiły trzy pasy po zalicytowaniu zapowiedzi). Jeżeli **W** zdecyduje się ponownie spasować, licytacja wraca do **E** (pasy zalicytowane przez **S** i **W** zostają wycofane). Należy starannie wyjaśnić te szczegóły graczowi **W**. Jeżeli **W** nie spasuje, tylko zalicytuje np. 1♦, licytacja toczy się dalej normalnie.

### **Przykład 15**

Jeżeli licytacja toczy się:

W	N	E	S
pas	1♥	pas	pas
–	pas	pas	

Znów mamy trzy pasy, z których jeden zalicytowano poza kolejnością. Fakt, że **E** (w tym przykładzie) spasował po pasie poza kolejnością, nie czyni go wykraczającym, ma prawo zaakceptować pas poza kolejnością. Tylko pas **N** jest potencjalnym źródłem UI.

## **Przepis 20F – wyjaśnianie zapowiedzi**

Ten przepis określa ogólnie, że – po pytaniu – gracze mają obowiązek wyjaśnić swoje uzgodnienia w parze związane z zaliczowanymi zapowiedziami oraz dostępnymi alternatywnymi opcjami. Ten obowiązek nie zmienia się, gdy ręka gracza odbiega od ustalenia pary. Weźmy następujące:

### **Przykład 16**

W	N	E	S
1♥	3♣*	pas	3♠**

**N** ma ♠D6 ♥6 ♦953 ♣ADW8652 i myślał, że pokazuje słabą rękę z długimi treflami. Ale według uzgodnienia pary 3♣ pokazuje ♦+♠, czyli 3♣ jest błędną odzywką. To nie jest wykroczenie. **S** alertuje 3♣ i licytuje 3♠. Jest prawdopodobne, że gdyby **N** nie zobaczył alertu, zinterpretowałby 3♠ zgodnie ze swoim własnym zrozumieniem swojej odzywki 3♣: jako pokazujące długie piki. Ale na widok alertu uświadamia sobie swoją pomyłkę i wie, że 3♠ pokazuje preferencję pików wobec kar. Jego obowiązkiem jest zaalertować odzywkę 3♣ i wyjaśnić ją odpowiednio. Oznacza to, że postawił się w nieprzyjemnej sytuacji, że stworzył nielegalną informację, która ogranicza wybory jego strony w dalszej licytacji, ale też pomaga

<sup>6</sup> Przepis 17D2 odsyła do 22B, a tam jest omawiana sytuacja, w której **wszyscy czterej** gracze spasują. Dlatego przedstawiona tu interpretacja jest kontrowersyjna.

mu dawać poprawne wyjaśnienia o ustaleniach swojej pary. W tym sensie wiedza o jego pomyłce nie jest uznawana za nielegalną.

Weźmy ten sam początek licytacji, ale teraz N ma ♠KW874 ♥94 ♦AD1083 ♣6. Tym razem to S sprawia wrażenie, jakby zapomniał – nie alertuje 3♣. To wykroczenie, ale N nie może zwracać na nie uwagi bezpośrednio. W szczególności nie może mówić przeciwnikom, że partner powinien zaalertować 3♣. Może być nieuniknione, że jego partner zauważy swoją pomyłkę w pośredni sposób, w takim przypadku przeciwnicy również się o niej dowiedzą.

### **Przykład 17**

Załóżmy, że licytacja toczy się dalej:

W	N	E	S
1♥	3♣	3♥	4♣

W związku z brakiem alertu 3♣ N może założyć, że S popiera jego domniemane trefle, ale zgodnie z uzgodnieniami – pokazuje silną rękę z fitem w ♦ lub ♠. Dlatego powinien zaalertować i w razie pytania wyjaśnić odpowiednio. Ten obowiązek jest nadrzędny wobec wymagania opisanego w przepisie 20F5a, by nie wskazywać w żaden sposób, że miała miejsce pomyłka. To zdanie mówi graczowi, by stosować się do przepisu 73A1: „partnerzy podczas licytacji i rozgrywki mają porozumiewać się wyłącznie za pomocą zapowiedzi i zagrań”.

Alertowanie i udzielanie wyjaśnień nie jest uważane za legalną formę porozumiewania się z partnerem, a tylko z przeciwnikami. Kręcenie głową czy unoszenie brwi mówi partnerowi, że wydarzyło się coś dziwnego, i nie jest dozwolone. Prowadziłoby do sytuacji, w której obaj partnerzy mają UI. Niemniej jednak partner słyszy wyjaśnienie 4♣ i wtedy ma obowiązek wezwać sędziego i powiedzieć mu, że powinien zaalertować odzywkę 3♣, po czym musi licytować tak, jakby nie słyszał alertu partnera i wyjaśnienia. Mówiąc bardziej precyzyjnie, ma UI, więc nie może wybrać zapowiedzi lub zagrania, które jest wyraźnie sugerowane w stosunku do innego przez UI, jeśli inna zapowiedź lub zagranie jest logiczną alternatywą.

### **Żądanie wyjaśnień**

Istnieją pewne popularne błędne koncepcje o ograniczeniach związanych z czynnością zadawania pytań o znaczenie zalicytowanych zapowiedzi. Powinno być oczywiste, że zadawanie takich pytań nie powinno być automatycznie powiązane z decyzją o własnej akcji, chociaż odpowiedź może oczywiście mieć wpływ na tę decyzję. Zniechęcanie gracza do proszenia o wyjaśnienia, tylko ponieważ ten gracz ma zamiar i tak spasować, nie może być właściwe. Takie podejście z definicji tworzy nielegalne informacje. Gracze muszą jednak być świadomi, że treść pytań i sposób ich zadawania może potencjalnie wytworzyć UI, nawet jeśli pytania same w sobie są legalne.

Gracz nie może pytać o znaczenie zapowiedzi, jeśli jego intencją jest sprowokowanie błędnych wyjaśnień. Przepisy zabraniają również pytania dla osiągnięcia korzyści przez partnera. Zatem gracz nie powinien pytać o znaczenie zapowiedzi, jeśli już zna uzgodnienia przeciwników.

### **Przepis 21 – błędna informacja**

Jeżeli przed końcem okresu licytacji (to znaczy: przed odsłonięciem karty pierwszego wistu) staje się jasne, że gracz niepoprawnie wyjaśnił zapowiedź swojego partnera, to przeciwnik, który zalicytował ostatnią zapowiedź swojej strony, może zmienić tę zapowiedź, jeśli sędzia jest przekonany, że nie zalicytowałby jej, gdyby otrzymał poprawne wyjaśnienie.

Prowadzi to do istotnej zmiany w przepisach. Według poprzedniej wersji, gracz, który uświadomił sobie niepoprawność udzielonego przez siebie wyjaśnienia (albo brakujący czy

opóźniony alert), miał obowiązek natychmiast wezwać sędziego i poprawić to wyjaśnienie, a teraz ma prawo poczekać (przepis 20F4a) na pas kończący licytację (co nie jest tożsame z końcem okresu licytacji). Jak wcześniej, gracz może też zrobić to od razu. To zmniejsza przykładowo zagrożenie dostania kosztownej kontry karnej.

### **Przykład 18**

W	N	E	S
2♥	pas	4♥	pas
pas			

N spytał o znaczenie 2♥ i dostał od E odpowiedź: „silne”. Zanim N zalicytuje pas kończący licytację, E poprawia swoje wyjaśnienie i mówi, że 2♥ to słabe dwa. Nie trzeba być Sherlockiem Holmesem, żeby wydedukować, że E nie ma dużo, skoro zalicytował tylko 4♥ po silnym otwarciu 2♥. A teraz okazuje się, że W też jest słaby. Zatem N nagle ma automatyczną kontrolę, opartą częściowo na wartościach, które jego partner musi mieć. Załóżmy, że N ma coś na kształt ♠AD7 ♥8 ♦K10984 ♣D1052. Sędzia nie musiałby dawać N przyzwolenia według przepisu 21; N licytowałby w drugim okrażeniu z pełną wiedzą o wypadku systemowym pary EW.

Jeżeli jednak E zaczeka z poprawieniem swojego błędnego wyjaśnienia na końcowy pas od N, sędzia niekoniecznie pozwoli N zmienić jego ostatnią zapowiedź. Żeby NS otrzymali rekompensatę, musieliby pokazać, że zmieniliby jedną lub więcej ze swoich zapowiedzi, gdyby mieli właściwe wyjaśnienia. To bardziej wymagające kryterium, ponieważ żaden z graczy pary NS nie może kontrować tylko na podstawie wiedzy, że EW mieli pomyłkę licytacyjną.

To jeszcze jedna sytuacja, w której sędzia musi zdecydować, czy pozwoli graczowi na zmianę zapowiedzi (przepis 21B1a). Gdy sędzia posługuje się swoją oceną, musi być bardzo ostrożny, żeby nie przekazać innym graczom przy stole dodatkowej informacji, i nie może ujawniać czegokolwiek na temat ręki gracza poprzez sposób, w jaki podaje swoją decyzję.

Właściwą procedurą jest najpierw wyjaśnić graczowi, pod jakimi warunkami ma prawo zmienić swoją zapowiedź. W niektórych sytuacjach sędzia będzie musiał dowiedzieć się więcej, zanim poinformuje graczy przy stole, czy zmiana będzie dozwolona. Jeżeli sędzia później zdecyduje inaczej, stosuje przepis 21B3 i przyznaje wynik rozjemczy.

Co prawda gracz nie dostaje automatycznej możliwości zmiany swojej zapowiedzi, ale nie podlega tym samym standardom, co w przypadkach UI. W końcu gracz, który dostał złe wyjaśnienie, jest niewykraczającym. Tak naprawdę, należy pozwolić mu na zmianę, jeśli druga zapowiedź spełnia warunki logicznej alternatywy: tzn. jeżeli znaczna część graczy poważnie rozważyłaby tę zapowiedź i prawdopodobnie niektórzy by ją wybrali.

Sformułowanie przepisu 21B2 zostało zmienione, żeby odzwierciedlić normalny standard UI dla zapowiedzi wycofanych przez stronę wykraczającą. Przepis 21B3 nie został zmieniony. Co prawda mówi konkretnie tylko o zabranii każdej korzyści osiągniętej przez wykraczających, ale przypomina się sędziom, że przepis 12B1 upoważnia sędziego, by naprawił każdą szkodę niewykraczających spowodowaną nieprawidłowością.

### **Przepis 23 – zapowiedź porównywalna**

To zupełnie nowy przepis. Stary przepis 23 dotyczył szkody wyrządzonej poprzez takie działania, jak wymuszony pas i inne sytuacje, w których wykraczający mogli wiedzieć w momencie popełniania nieprawidłowości, że mogą odnieść z niej korzyść. Ta treść jest teraz częścią przepisu 72.

Przepis 23 wprowadza nową ideę: zapowiedź porównywalną. Ta idea została wprowadzona

w MPB 2007 w przepisie 27 (odzywka niewystarczająca), a teraz zostaje zastosowana w bardziej ogólny sposób. Idea jest rozszerzona i mówi, że zapowiedź zastępująca inną normalnie nie tworzy szkodliwej informacji, jeśli jest bardziej precyzyjna. Zastosowanie tej koncepcji oznacza, że po takiej zapowiedzi licytacja może być kontynuowana w normalny sposób bez krzywdzenia przeciwnej strony. W tym podejściu kładzie się nacisk bardziej na pokazane kolory, niż na siłę. Jeżeli jednak siła różni się za bardzo, nie można uznać zapowiedzi za porównywalne.

Aby uznać zapowiedź za porównywalną, musi ona spełniać jeden z warunków:

- musi mieć takie samo lub podobne znaczenie, co zastępowana zapowiedź;
- musi pokazywać podzbiór znaczeń zastępowanej zapowiedzi lub
- musi mieć ten sam cel (np. pytanie), co zastępowana odzywka.

Jeżeli nowa zapowiedź ma ten sam cel, wtedy nie ma znaczenia, czy siła lub kolory, do których się odnosi, są takie same; zapowiedź jest porównywalna z definicji. Oznacza to również, że nielegalna informacja nie występuje, gdy wycofana zapowiedź i późniejsza zapowiedź są porównywalne.

Przykłady zastępowania zapowiedziami porównywalnymi i nieporównywalnymi można znaleźć w sekcjach Komentarza, które wyjaśniają stosowanie przepisów 27B1b, 30B1b(i), 31A2a i 32A2a.

## **Przepis 24 – karta(y) odsłonięta(e) w czasie licytacji**

Nastąpiła zmiana w tym przepisie. Słowa „okres licytacji” w pierwszej linii w treści przepisu w MPB 2007 zostały zastąpione słowem „licytacja”. Oznacza to, że jeśli kartę odsłonięto, zanim została zgłoszona pierwsza zapowiedź, zastosowanie ma przepis 16D1, a nie 24.

Każda karta odsłonięta przypadkowo (nie zagrana) po zakończeniu licytacji (np. w trakcie okresu wyjaśnień) przez stronę rozgrywającą powinna być obsłużona przez zastosowanie przepisu 48, a każda odsłonięta tak karta strony obrońców podlega przepisowi 49 i w końcu staje się kartą przygwożdżoną.

## **Przepis 25 – zmiany zapowiedzi**

Gracze nie mogą zmieniać zapowiedzi zamierzonych. Jeżeli gracz już tak zrobił, ma zastosowanie przepis 25B1. Sędzia nie powinien dawać graczowi szansy, by zmienić zamierzoną zapowiedź.

Pozostaje nam zmierzyć się z zapowiedziami niezamierzonymi, częstym zdarzeniem przy grze z użyciem kaset licytacyjnych, gdy niewłaściwy kartonik zostaje wyciągnięty z kasy i położony na stole. Dopóki partner nie zgłosi zapowiedzi po takiej nieprawidłowości, omyłkowo wyciągnięty kartonik może zostać schowany i zastąpiony przez zamierzoną zapowiedź. Takie zdarzenie samo w sobie nie tworzy nielegalnej informacji, ponieważ omyłkowo wyciągnięty kartonik nie przenosi żadnej licytacyjnej informacji. Uważa się, że ta zapowiedź nigdy nie miała miejsca. Jednak jeśli LHO zdążył zalicytować po niezamierzonej zapowiedzi (błędnie mechanicznie), może wycofać swoją zapowiedź bez kar. Informacje związane z wycofaną zapowiedzią są nielegalne dla przeciwników, a legalne dla partnera.

Normalnie jeśli żaden z graczy nie zgłosi odzywki, licytacja kończy się czterema pasami. Jednak jeśli trzeci lub czwarty pas był niezamierzony, może zostać poprawiony, dopóki wszystkie cztery ręce nie zostaną schowane z powrotem do pudełka (przepis 17D2).

Czasem nie jest łatwe określenie, czy zapowiedź była niezamierzona. Sędzia powinien uznać ją za niezamierzoną, tylko jeżeli jest przekonany, że gracz nigdy, nawet przez ułamek sekundy, nie chciał zalicytować tej zapowiedzi. Musi to być całkowicie błąd ręki, nie błąd głowy!

Przykład zapowiedzi, która na pewno jest dużym błędem, ale jednak była zamierzona, jest następujący:

### **Przykład 19**

N otwiera 1♥, pas od E, S licytuje 4♣ – splinter pokazujący zainteresowanie szlemikiem kierowym. W pasuje, a N zastanawia się przez chwilę, aż wreszcie dochodzi do wniosku, że nie ma zamiaru robić ruchu w stronę szlemika. Ale zapomina, że nikt jeszcze nie zalicytował 4♥, i pasuje. Od razu zauważa swoją pomyłkę i wzywa sędziego.

N powie sędziemu, że nigdy nie miał zamiaru pasować, ale sędzia nie powinien zaakceptować tego stwierdzenia. Przez ułamek sekundy N myślał, że jego pas skończy licytację na 4♥. Nigdy nie miał zamiaru grać 4♣, ale to nie ma znaczenia w tych rozważaniach. W przepisach 2017 mamy postęp w sformułowaniu. Przepis 25A2, i jego rozgrywkowy krewny 45C4b, używają teraz sformułowań takich, jak „utrata koncentracji”, by pomóc sędziom w wyjaśnianiu, dlaczego zezwolili lub nie zezwolili graczowi na zmianę zapowiedzi.

W poprzednich wersjach przepisów występował jeszcze jeden warunek: że nie mogło być przerwy na namysł. Ten warunek został usunięty, ponieważ był trudny do interpretacji. Pytanie, czy zapowiedź była niezamierzona, nie jest związane z długością przerwy. Jest możliwe, że gracz mógł wyciągnąć kartonik z kasety licytacyjnej, mimo że nawet nie zdecydował, jaką zapowiedź zalicytować. Jeżeli taka zapowiedź byłaby zaskoczeniem dla niego samego, według przepisów 2017 ma prawo zmienić tę zapowiedź.

Wróćmy do tematu „niezamierzona czy zamierzona”. Sędzia, który zwykle nie umie czytać w myślach, nie zawsze jest w stanie je rozróżnić. Jednak wciąż częścią jego pracy jest ocena i interpretacja faktów i okoliczności oraz decydowanie, co się stało. Jeżeli para ma specjalne zapowiedzi, by sztucznie opisać swoje wartości, i stosuje dużo pytań, pomyłki w licytacji mogą łatwo się zdarzyć i gracz nie powinien ratować się, twierdząc, że zalicytował zapowiedź niezamierzoną. Jednak jeśli sędzia zupełnie nie może znaleźć jakiegokolwiek wyjaśnienia, dlaczego gracz mógłby zdecydować się na zalicytowanie danej zapowiedzi, nie jest nieuzasadnione, by ocenić, że była niezamierzona. Takie rzeczy się zdarzają.

W ten sposób dochodzimy do pytania, jaka konkretnie powinna być procedura podejmowania decyzji, czy zezwolić na zmianę według przepisu 25A. Zestawmy to z dyskusjami o tym, jak uniknąć przekazania graczom przy stole informacji przy orzeczeniach z UI i MI; staramy się nie zdradzić ręki gracza swoimi komentarzami. Z przepisem 25 jest inaczej – jeżeli zapowiedź była niezamierzona, to nigdy nie przekazuje jakiegokolwiek istotnej informacji; jeżeli była zamierzona, sędzia nie pozwoli na zmianę. Zatem stosując przepis 25, sędzia dokonuje swojej oceny natychmiast i stosuje postanowienia dla zapowiedzi zamierzonej lub niezamierzonej.

Poprzedni przypis o tym, że zapowiedź niezamierzona może być zmieniona niezależnie od sposobu, w jaki gracz uświadomił sobie swoją pomyłkę, został teraz włączony do treści przepisu (jako przepis 25A3).

### **Przepis 26 – ograniczenia wistowe po wycofanej zapowiedzi**

Ten przepis opisuje sprostowania w rozgrywce, gdy zapowiedź została wycofana i zastąpiona przez inną. Zmienił się znacznie w MPB 2017. Gdy zapowiedzi są porównywalne, nie ma żadnych ograniczeń wistowych. Jeżeli nie są, rozgrywający może zakazać wyjścia w dowolny kolor, który nie został wskazany w legalnej licytacji. Dotyczy to również kolorów kompletnie niezwiązanych z wycofaną zapowiedzią.

By wyłączyć kolor z ograniczeń wistowych, prawidłowa licytacja musiała nieść informacje związane z tym kolorem (tj. informacje o konkretnej konfiguracji w konkretnym kolorze).



## Przykłady

20. N jest rozdającym, ale E otwiera 2♥, pokazując 5 kierów i młodszy kolor w sile poniżej otwarcia. S nie akceptuje 2♥, a N otwiera 1BA. E wchodzi 2♥. Według ustaleń tej pary 2♥ pokazuje kiery i młodszy, co ma mniej więcej to samo znaczenie, co wycofana zapowiedź, chociaż może teraz być silniejsze. Sensownie jest uznać te zapowiedzi za porównywalne. Oznacza to, że nie ma ograniczeń wistowych.

21. Taka sama sytuacja, ale teraz zastępująca odzywka 2♥ pokazuje po prostu kiery.

Przepisowa licytacja przebiega

W	N	E	S
–	1BA	2♥	2BA
pas	3♣	ktr	3♦
pas	pas	pas	

2BA jest lebensohlem; kontra pokazuje trefle.

W tym przypadku dwie zapowiedzi 2♥ nie są porównywalne, więc ma zastosowanie przepis 26B. Fakt, że E wskazał oba kolory w przepisowej licytacji, nie usuwa kar wistowych, ale ogranicza sprostowanie do zakazu wistu w piki lub kara. Według poprzednich przepisów prawdopodobnie uznalibyśmy, że nie ma kar wistowych, ponieważ E przepisowo wskazał oba swoje kolory w licytacji.<sup>7</sup>

22.

W	N	E	S
–	pas	2♦	3♦
ktr	pas	2♥	
		pas	pas

2♦ pokazało układ 4–4–1–4 w sile 11–15.

Zastąpienie pasem przez E każe nam znów sprawdzić przepis 26B. Tym razem nie ma żadnych ograniczeń wistowych dla W, ponieważ otwarcie E określiło już każdy z czterech kolorów (gwarantując długość w ♠, ♥ i ♣, a krótkość w ♦).

Gracz podlegający ograniczeniom wistowym w następstwie wycofanej zapowiedzi pozostaje również ograniczony zgodnie z przepisem 16, mimo że przepis 26B nie odsyła wprost do przepisu 16C2. Każde takie ograniczenie wynikające z UI pozostaje w mocy przez całą rozgrywkę, w szczególności nawet po tym, jak rozgrywający wykorzysta swoją możliwość zakazu wyjścia wynikającą z przepisu 26.

## Przepis 27B – odzywka niewystarczająca niezaakceptowana

Przepis 27B jest nieco inny w wersji 2017. Postanowienia przepisu 27B1a o zezwoleniu na bezkarną zmianę naturalnej zapowiedzi na najniższą zapowiedź wystarczającą o tym samym mianie zostały rozszerzone. Teraz bezkarna zmiana jest dozwolona na najniższą odzywkę wystarczającą, która wskazuje to samo miano lub miana. Przepis 27B1b zezwala na bezkarną zmianę na zapowiedź porównywalną.

By uznać zapowiedź za wskazującą miano, powinna przekazywać informacje dotyczące

<sup>7</sup> Wycofana zapowiedź nie wskazywała od razu obu kolorów, dlatego wg MPB 2007 ograniczenia wistowe obowiązywałyby.

konfiguracji w tym konkretnym kolorze. Może to oznaczać wskazywanie długości w pewnym kolorze lub zatrzymanie w pewnym kolorze, lub nawet krótkość w pewnym kolorze. Zapowiedź zastępująca może być sztuczna lub naturalna. W świetle przepisu 27B1a, by partner nie został wyłączony z licytacji, zapowiedź zastępująca musi wskazywać ten sam typ cechy w tym samym kolorze.

W sekwencji 1♠–pas–3♥ (splinter) 3♥ wskazuje jednocześnie długość w pikach i krótkość w kierach. Zatem każda niewykluczająca partnera zapowiedź musi również obiecywać długość w pikach i krótkość w kierach.

Intencją jest zezwolenie na normalne kontynuowanie licytacji, jeśli odzywka niewystarczająca nie niesie niepokojących nielegalnych informacji. Przepisy 16 (UI) i 26 (ograniczenia wistowe) nie mają zastosowania do poprawienia odzywki niewystarczającej w myśl 27B1a lub 27B1b.

Przepis 27D ma podobne cel i zastosowanie, co nowy przepis 23C. Jeżeli wykraczający uzyskają ze swojej odzywki niewystarczającej pomoc w dojściu do nieosiągalnego inaczej kontraktu, przepis 27D mówi sędziemu, że należy zmienić wynik. Należy o tym myśleć: „czy to, co się stało, nie stałoby się bez odzywki niewystarczającej?” Jeżeli odpowiedź brzmi: tak, stosujemy przepis 27D i zmieniamy wynik.

Popatrzmy na kilka przykładów (W otwiera licytację, a odzywka niewystarczająca nie zostaje zaakceptowana).

### **Przykład 23**

1♣–1♠–1♥ (wskazujące 4+ kiery i 6+ punktów)

Sędzia akceptuje zmianę na kontrę, która ma albo takie samo znaczenie, albo przy innych uzgodnieniach pary pokazuje kiery i kara, co jest bardziej szczegółowe od znaczenia odzywki 1♥ (która pokazuje tylko kiery). Akceptuje również zmianę na 2♥ według przepisu 27B1a.

### **Przykład 24**

Kontra wywoławcza normalnie nie określa kolorów. Gdy W otwiera 1♠, a N licytuje 1♥, niezaakceptowane, nie pozwolimy zmienić go na kontrę. Pozwolimy zmienić na 2♥ bez dalszych sprostowań. (Jeżeli karta konwencyjna pokazuje, że taka kontra obiecuje 4 kiery, jest dopuszczalna, jeśli otwarcie 1♥ – które N w swoim mniemaniu licytował – może być z czwórki, ale nie, jeśli obiecuje kolor 5–kartowy).

### **Przykład 25**

Jeżeli W otwiera 1BA, a N licytuje 1♣ (w intencji sztucznego otwarcia wskazującego 16+ punktów), niezaakceptowane, zastąpienie kontrą pokazującą taką samą siłę (16+) jest w zgodzie z przepisem 27B1b.

### **Przykład 26**

2BA–pas–2♣ (licytowane jak po otwarciu 1BA; pytanie o kolory starsze, niezaakceptowane). Zapowiedź wystarczająca pytająca o kolory starsze – nawet gdy pyta o starsze czwórki lub piątki, a 2♣ pytało tylko o czwórki – jest zapowiedzią porównywalną (przepis 23A3).

### **Przykład 27**

S pyta o asy przez 4BA, po czym W wchodzi 5♦. N nie zauważa tego i licytuje 5♣, co pokazuje 1 lub 4 wartości. Jeżeli NS grają konwencją, według której pas teraz pokazuje jednego asa (lub wartość), sędzia pozwala na kontynuowanie licytacji bez ograniczeń. Obie zapowiedzi N pokazują liczbę asów, ale zapowiedź wskazująca jednego asa jest bardziej precyzyjna od zapowiedzi wskazującej 1 lub 4 asy. (Gdy 5♣ pokazało 0 lub 3 wartości, kontra teraz miałaby ten sam efekt).

Zauważmy, że kontra ani rekontra nie są automatycznie zabronione. Ta zmiana została wprowadzona w przepisach 2007.

### **Przykład 28**

1BA–2♠–2♦ (transfer na kiery, niezaakceptowany). Jeżeli teraz E zalicytuje 3♥, licytacja toczy się dalej normalnie. To cecha nowego przepisu 27B1a.

### **Przykład 29**

1BA–2♠–2♦ (transfer na kiery, niezaakceptowany). EW grają lebensohlem, co pozwala E pokazać kiery przez zalicytowanie 2BA, zmuszającego partnera do zalicytowania 3♣, a potem 3♥. Kombinacja tych dwóch odzywek (2BA plus 3♥) ma podobne znaczenie, co niewystarczające 2♦, ale sama odzywka 2BA – nie. Dlatego nie spełnia warunków opisanych w 27B1b. Nie możemy pozwolić na zmianę na 2BA bez wyłączania z licytacji partnera gracza licytującego odzywkę niewystarczającą.

### **Przykład 30**

2BA–2♠ (N myślał, że wchodzi po otwarciu 1BA; pokazuje to dokładnie 5 pików i nieznaną młodszą kolor 4+). Gdy 3♠ pokazuje ten sam układ (tzn. para gra takim samym ustaleniem po 1BA i po 2BA), licytacja toczy się dalej normalnie, ale gdy 3♠ pokazuje tylko piki, partner musi pasować do końca licytacji.

### **Przykład 31**

1BA–pas–2♦–3♣

2♥ (przyjęcie transferu, gracz nie zauważył odzywki 3♣)

Jeżeli 2♥ po transferze 2♦ jest automatyczne, wtedy nie niesie żadnej informacji i może być poprawione dowolną przepisową zapowiedzią, nawet pasem. Ale jeśli 3♥ teraz pokazuje maksimum, podczas gdy zapowiedź 2♥ wykluczała maksimum, wtedy 3♥ nie byłoby porównywalne. Jest tak, ponieważ dwie zapowiedzi są teraz wzajemnie rozłączne; tzn. 3♥ nie kwalifikuje się już do przepisu 23A2.

### **Przykład 32**

1♣–pas–1♥–pas

1♠–2♦–2♦ (zalicytowane jako „czwarty kolor”, gracz nie zauważył zapowiedzi przeciwnika)

Zalicytowanie teraz 3♦ powinno pozwolić na normalne kontynuowanie licytacji. Ma takie samo znaczenie (pytające, forsujące), co odzywka 2♦. Może być silniejsze, ale takie ręce również są zawarte w zapowiedzi 2♦.

Gdy gracz próbuje zastąpić swoją odzywkę niewystarczającą bez wezwania sędziego, druga zapowiedź pozostaje, jeśli jest przepisowa, chyba że LHO zaakceptuje odzywkę niewystarczającą. W takiej sytuacji sędzia ocenia, czy jest to zapowiedź porównywalna. Jeżeli nie jest, partner musi pasować do końca licytacji. Inaczej licytacja toczy się dalej normalnie. Kontry lub rekontry niedozwolone w myśl przepisu 27B1b zostają anulowane i partner musi pasować do końca licytacji.

### **Procedura po odzywce niewystarczającej**

Niezależnie od wszystkiego powyżej, po tym, jak gracz zalicytuje odzywkę niewystarczającą, jego LHO dostaje możliwość zaakceptowania jej. Dla LHO może jednak być istotne, żeby najpierw dowiedzieć się, czy wykraczający ma do dyspozycji zapowiedź, która pozwoli na kontynuowanie licytacji bez zakłóceń, jako że przepis 20F1 pozwala mu spytać partnera wykraczającego o znaczenie każdej możliwej zapowiedzi zastępującej, zanim zdecyduje, czy zaakceptować wykroczenie.

Sędzia może również potrzebować spytać wykraczającego, co miał na myśli, kiedy licytował odzywkę niewystarczającą. Sędzia powinien zrobić to z dala od stołu, żeby uniknąć stworzenia UI. Jeżeli wykraczający chce wiedzieć, czy zastępująca zapowiedź spełnia warunki przepisu 27B1, sędzia powinien mu powiedzieć, również z dala od stołu.

## Przepis 27D – strona niewykraczająca pokrzywdzona

Przepis 27D dotyczy sytuacji, w których dodatkowa informacja, dostępna tylko z wycofanej zapowiedzi, pomogła stronie wykraczającej. Jeżeli niewystarczająca odpowiedź 1BA (tzn. 1♦–2♣–1BA) zostaje zastąpiona przez 2BA, informacje z wycofanej odzywki pozostają legalne, tzn. partner może wziąć pod uwagę, że w ręce odpowiadającego jest najwyżej 9 punktów. Jeżeli jednak nie było innej drogi osiągnięcia kontraktu 2BA bez odzywki niewystarczającej, należy zmienić wynik (zakładając, że przeciwnicy zostali pokrzywdzeni).

Podobnie, jeśli rozgrywka trafia do innej ręki, niż normalnie, a inny pierwszy wist dałby bardziej korzystny efekt, przepis 27D znów mówi sędziemu, żeby zmienić wynik; przywracając spodziewany wynik, który zostałby osiągnięty, gdyby nieprawidłowość (tzn. odzywka niewystarczająca) nie miała miejsca.

### Przykład 33

♠ W108  
♥ 9  
♦ DW106  
♣ AW854

♠ AK	♠ 972
♥ 10765	♥ AKD3
♦ 853	♦ 972
♣ 10932	♣ KD7

♠ D6543  
♥ W842  
♦ AK4  
♣ 6

W	N	E	S
–	pas	1♣	2♣ (2♣ pokazuje 5–4 w starszych)
<del>1BA</del>	sędzia!		
2BA	pas	pas	pas

W nie widział odzywki 2♣. Zmienia swoją odzywkę na wystarczające 2BA i dalsza licytacja toczy się bez żadnych ograniczeń.

Sędzia pozostaje w pobliżu i widzi, że 2BA kończy się wynikiem bez dwóch. Czy ma jeszcze coś do zrobienia?

Jeżeli pozostanie przy stole, może być w stanie zdecydować, czy to samo stałoby się bez odzywki niewystarczającej. Gracz dobrze zaznajomiony z przepisami może nawet wspomnieć o możliwości wyniku rozjemczego w trakcie orzekania sprostowania nieprawidłowości. Niektóre inne doświadczone pary mogą czasem podejrzewać, że zostały pokrzywdzone; mniej doświadczeni gracze mogą myśleć, że coś jest nie w porządku, ale nie potrafiliby tego opisać. Spójrzmy, co się stanie bez odzywki 1BA. W nie ma innej możliwości niż spasować, po czym N zalicytuje 2♣, które stanie się końcowym kontraktem. Prawdopodobnym wynikiem jest 9 lew, co jest wystarczającym powodem do zmiany wyniku.

## **Przepis 28 – zapowiedzi uznawane za zgłoszone w kolejności**

S jest rozdającym, a W otwiera licytację 1♥, po czym S licytuje 1♦. Jest oczywiste, że S nie zauważył odzywki 1♥, lub nie przejął się nią, i chce wykorzystać swoje prawo do otwarcia licytacji. Jest to dozwolone w myśl przepisu 28B. Odzywka 1♥ zostaje wycofana i teraz jest kolej W, żeby zalicytować po otwarciu 1♦ przeciwnika. Informacja z wycofanej zapowiedzi jest nielegalna dla E, ale jeśli podobna informacja stanie się dostępna w legalnej licytacji, np. po wejściu 1♥, zniesie to lub ograniczy ilość nielegalnej informacji.

Załóżmy, że S jest rozdającym, a E otwiera licytację 1♥, po czym S licytuje 1♠. Teraz sytuacja jest mniej jasna. Jest możliwe, że S zauważył odzywkę poza kolejnością i wszedł po niej 1♠, ale też jest możliwe, że zignorował odzywkę 1♥ i chciał otworzyć licytację. Sędzia musi spytać S o jego intencje. Chciał zaakceptować 1♥ i wejść czy też chciał otworzyć licytację 1♠? W przypadku wejścia licytacja toczy się dalej. W przeciwnym razie odzywka 1♥ zostaje wycofana, co tworzy nielegalną informację dla W.

Gdy S jest rozdającym, a W pasuje poza kolejnością, po czym S licytuje 1♦, sytuacja jest inna. Wydaje się prawdopodobne, że S chciał otworzyć licytację, ale nic nie szkodzi spytać go o intencje.

Sędzia musi rozumieć, że przepis 29A nie jest nadrzędny wobec przepisu 28B. Wybór skorzystania ze swojej właściwej kolei licytacji przez gracza po lewej od wykraczającego nie powoduje utraty prawa do sprostowania zapowiedzi poza kolejnością.

## **Przepis 29C – zapowiedź sztuczna poza kolejnością**

Przykład zastosowania przepisu 29C można znaleźć w sekcji Komentarza dotyczącej przepisu 31A.

## **Przepis 30A – pas poza kolejnością, gdy miał licytować RHO**

Jeżeli LHO nie zaakceptuje pasa poza kolejnością, wykraczający będzie musiał po prostu powtórzyć swój pas w swojej właściwej kolejności licytowania.

## **Przepis 30B – pas poza kolejnością, gdy miał licytować partner lub LHO**

Przepis 30B różni się znacznie od przepisu 30A. Początkowo nie ma ograniczeń dla partnera, z wyjątkiem faktu, że dysponuje nielegalną informacją z wycofanego pasa poza kolejnością. Nawet wykraczający nie jest zmuszony pasować. Jeżeli wykraczający zalicytuje zapowiedź porównywalną, licytacja toczy się dalej normalnie. Jeżeli wybierze coś innego, partner będzie musiał spasować w kolejnym okrążeniu.

### **Przykład 34**

Przy rozdającym N licytacja przebiega:

W	N	E	S
	pas	–	–
pas			

Jeżeli pas W nie zostaje zaakceptowany, E jest w swoim wyborze działania ograniczony przez UI, ale nie musi obawiać się nieoczekiwanego końca licytacji, ponieważ jego partner może zalicytować dowolną zapowiedź, która opisuje rękę porównywalną z jego pasem poza kolejnością.

Załóżmy, że E otwiera 1♥, a RHO pasuje. W ma teraz dostępne zapowiedzi, takie jak pas, 2♥, 1BA, 3♥, 2BA (zależnie od jego znaczenia) i jakieś podniesienia Bergena. Wszystkie te zapowiedzi są uważane za porównywalne, ponieważ pokazują podzbiór przestrzeni rąk, z którymi pasuje się na otwarciu (z wyjątkiem pasa, który jest uważany za porównywalny, ponieważ ma to samo znaczenie). Tylko gdy W wybierze zalicytowanie zapowiedzi nieporównywalnej, partner musi spasować raz.

## Przepis 31 – odzywka poza kolejnością

Ogólne podejście jest podobne, jak przy stosowaniu przepisu 30 (oraz przepisu 32).

We wszystkich przykładach poniżej W jest otwierającym, a odzywka poza kolejnością nie zostaje zaakceptowana. Zakładamy, że nie są używane żadne specjalne uzgodnienia.

### Przepis 31A – gdy miał licytować RHO

Jeśli przepisowa zapowiedź jest porównywalna w stosunku do wycofanej odzywki poza kolejnością, nie ma żadnych ograniczeń w licytacji. Jeżeli nie, partner musi spasować raz.

#### Przykład 35

W	N	E	S
1BA	–	2♦	(odzywka poza kolejnością – zalicytowana jako transfer na kiery)
	2♦	2♥	(licytacja toczy się dalej bez ograniczeń, ponieważ odzywka E pokazuje kiery)

### Przepis 31B – gdy miał licytować partner lub LHO

Początkowo partner jest ograniczony przez UI, a dla wykraczającego stosuje się takie samo podejście, jak w A.

#### Przykład 36

W	N	E	S
		1♣	(2+♣, niezaakceptowany)
1♠	ktr	?	

Rekontra wskazująca 10+ punktów jest zapowiedzią porównywalną.

2BA wskazujące zrównoważoną rękę w sile 10–11 nie jest zapowiedzią porównywalną.

#### Przykład 37

W	N	E	S
		1♣	(anulowany)
1♠	?		

Kontra nie jest zapowiedzią porównywalną.

2♣ jest zapowiedzią porównywalną.

#### Przykład 38

W	N	E	S
		2♦	(multi, anulowane)
1♦	?		

2♥ (słabe) jest zapowiedzią porównywalną.

### Przykład 39

W	N	E	S
pas	1BA	pas	2♥
		-2♠- (poza kolejnością)	
3♣	?		

N może zalicytować jakąkolwiek zapowiedź, jeśli 2♠ było obowiązkowe.

Wszystkie zapowiedzi będą porównywalne, ponieważ 2♠ nie miało żadnego znaczenia.

### Przepis 32 – kontra i rekontra poza kolejnością

Jeżeli (re)kontra poza kolejnością jest niedozwolona, sędzia postępuje zgodnie z przepisem 36B. W przeciwnym razie podejście jest podobne, jak w przepisie 31: jeżeli wykrczającemu uda się zalicytować zapowiedź porównywalną, licytacja toczy się dalej normalnie; jeżeli nie, partner musi spasować raz.

### Przykład 40

W	N	E	S
1♠	pas	-	ktr

S jest w takiej szczęśliwej pozycji, że po jakiegokolwiek zapowiedzi od E jego kontra wciąż będzie się kwalifikowała jako zapowiedź porównywalna, wyrażając podobne lub bardziej ściśle znaczenie (o ile kontra na wyższą odzywkę wciąż będzie systemowo wywoławcza).

### Przepis 40 – uzgodnienia partnerów

Organizacja Nadzorująca ma uprawnienia, by regulować uzgodnienia partnerów. Może określić, co rozumie się przez specjalne uzgodnienie partnerów, i wtedy uregulować ich stosowanie (lub zabronić go). Może również ograniczyć stosowanie blefów sztucznymi zapowiedziami.

Różnicowanie swoich ustaleń w zależności od tego, czy partner zadał przeciwnikowi pytanie, lub w zależności od odpowiedzi na pytanie udzielonej przez partnera pozostaje naruszeniem przepisu 16. Przygotowane wcześniej uzgodnienia w kwestii działań w następstwie własnej nieprawidłowości również są zabronione.

Organizacja Nadzorująca może zabronić różnicowania uzgodnień w zależności od nieprawidłowości popełnionej przez przeciwników (przepis 40B2a(iv)). Para może jednak zawsze różnicować swoje uzgodnienia w zależności od znaczenia przepisowej zapowiedzi przeciwnika.

Bardzo słabym zwyczajem jest pytanie o znaczenie zapowiedzi przeciwnika, gdy posiadana ręka sugeruje niespodziewane znaczenie. Przykładem może być:

### Przykład 41

W	N	E	S
pas	1♦	3♣	

3♣ nie jest alertowane, ale S ma ♣KW1073 i niewiele w starszych kolorach. Podejrzewa, że E miał zamiar wskazać dwukolorówkę na starszych, i pyta o znaczenie. Wystarczy, że gracz zrobi tak dwa razy, a partner będzie mógł domyślać się, co takie pytanie pokazuje. To nie jest dozwolone; nie powinno być żadnego przewidywalnego związku pomiędzy decyzją, czy pytać, a posiadaną ręką.

W przepisie 40B2c dodano nowy warunek, kiedy gracz ma prawo skorzystać z karty konwencyjnej przeciwników: gdy RHO pyta o znaczenie zapowiedzi jego partnera,

a odpowiedź jest zależna od znaczenia wcześniejszej zapowiedzi przeciwnika.

Usunięto uprawnienie Organizacji Nadzorującej do zezwolenia graczowi na stosowanie jednego lub wielu elementów systemu inaczej niż jego partner.

Przepis 40B5 opisuje podejście do sytuacji, w których niedozwolone ustalenia zostały zastosowane przez parę. Poza możliwą karą proceduralną wynik zostaje zmieniony, gdy sędzia uzna, że przeciwnicy zostali poszkodowani. Oznacza to, że sędzia nie powinien automatycznie przyznawać procentowego rezultatu rozjemczego, tylko zamiast tego poczekać na wynik z gry i dopiero wtedy zmienić go tylko gdy jest taka potrzeba.

## **Przepis 41 – rozpoczęcie rozgrywki**

Ostatni moment dla rozgrywającego, by poprosić o powtórzenie licytacji, jest przed zagranie karty z dziadka w pierwszej lewie (zakładamy wist od LHO). Później może wciąż prosić o wyjaśnienia poszczególnych zapowiedzi w każdej swojej kolejności zagrywania – albo z ręki, albo ze stołu.

Przepis 41C mówi nam, że każdy gracz, w swojej kolejności zagrywania, może spytać, jaki kontrakt jest grany, a także czy (ale nie przez kogo) został skontrolowany lub zrekontrowany.

Gdy karta pierwszego wistu zostanie odsłonięta, nie ma już możliwości powrotu do licytacji. Przepis 47E mówi, że wciąż można zmienić pierwszy wist (odkrytą lub zakrytą kartą), jeśli był wynikiem błędnej informacji, dopóki dziadek nie odsłonił żadnej karty.

Przepis 41D został uszczegółowiony w kwestii sposobu wykładania dziadka. Rzędy skierowane dłuższą osią ku rozgrywającemu muszą teraz być oddzielone od siebie.

Należy zwrócić uwagę, że tylko strona rozgrywająca jest odpowiedzialna za poprawność ręki dziadka. Na przykład: obrońcy nie mają obowiązku obserwować, czy dziadek ma zbyt mało lub zbyt dużo kart, ani czy dziadek zagrał kartę nienazwaną przez rozgrywającego.

## **Przepis 42 – uprawnienia dziadka**

W przepisie 42A3 wprowadzono dodatkowy obowiązek, by dziadek pilnował, że jego karty są dokładane do koloru (gdy zagranie karty nazwanej przez rozgrywającego stanowiłoby fałszywy renons).

## **Przepis 43 – ograniczenia dotyczące dziadka**

Przepis 43A3 mówi, że obrońca nie może pokazywać dziadkowi swojej ręki, a przepis 43A2c zabrania dziadkowi patrzenia w karty któregośkolwiek obrońcy. Jeżeli dziadek naruszy przepis 43A, wtedy mają zastosowanie sprostowania określone w przepisach 43B2b i 43B3:

### ***Przepis 43B2b***

Dziadek narusza jedno z ograniczeń opisanych w punkcie A2, a później pyta rozgrywającego, czy nie ma do koloru. Fałszywy renons musi zostać poprawiony i następuje przekazanie jednej lub dwóch lew obrońcom, ale przekazaniu mogą podlegać tylko lewy wzięte od momentu, gdy dziadek zadał nieprzepisowe pytanie.

### ***Przepis 43B3***

Obie strony popełniają nieprawidłowość. Dziadek narusza jedno z ograniczeń opisanych w punkcie A2, a obrońca narusza poprawną procedurę, np. wychodząc poza kolejnością lub zagrywając kartę, zanim zagra jego partner. Jeżeli dziadek zwróci uwagę na nieprawidłowość popełnioną przez obrońcę, gra toczy się dalej bez odwoływania się do normalnych działań naprawczych (np. każde wyjście poza kolejnością zostaje zaakceptowane, a każda inna karta odsłonięta w wyniku nieprawidłowości wraca do ręki bez towarzyszących ograniczeń).



Nieuprawomocniony fałszywy renons musi wciąż zostać poprawiony, ale informacje wynikające z wycofanych działań są teraz legalne dla obu stron.

Jeżeli w efekcie strona obrońców osiąga lepszy wynik, sędzia zmienia wynik tylko dla tej strony. Wynik osiągnięty w grze pozostaje dla strony rozgrywającej, zatem otrzymujemy wynik rozdzielony. Z drugiej strony, jeśli dziadek zwraca uwagę na nieprawidłowość popełnioną przez obrońcę, nie naruszywszy żadnego z ograniczeń wymienionych w punkcie A, sędzia powinien zastosować odpowiedni przepis lub odpowiednie przepisy (ale wciąż może przyznać stronie rozgrywającej karę proceduralną – patrz przepis 90).

## **Przepis 45 – karta zagrana**

Kryteria, by uznać kartę za zagraną, są istotnie różne dla obrońcy i dla rozgrywającego.

### ***Przepis 45C1***

Karta obrońcy jest uważana za zagraną, kiedy jest możliwe, że jego partner ją widział. Pytanie nie brzmi, czy partner rzeczywiście ją widział, tylko czy było możliwe, że mógł ją zobaczyć. Oznacza to, że jeśli rozgrywający i dziadek obaj widzieli lico karty, wtedy jest prawie pewne, że była widoczna dla partnera.

### ***Przepis 45C2***

W przypadku rozgrywającego bardzo ważny jest sposób, w jaki pokazał swoją kartę. Rozgrywający ma prawo odkryć, że odłączył od ręki niewłaściwą kartę, i próbować ją wycofać. Taka karta niekoniecznie jest zagrana, nawet jeśli stała się widoczna dla jednego lub obu obrońców. Zbliżenie karty do stołu i wycofanie jej tym samym ruchem również nie powoduje jej zagrania. Definicja karty zagranej przez rozgrywającego jest spełniona dopiero wtedy, gdy karta zatrzymuje się.

### ***Przepis 45C4b***

Możliwość zmiany określonej karty z dziadka jest ograniczona do przypadków, kiedy rozgrywający nazywa kartę. Jeżeli zagrał kartę poprzez dotknięcie jej lub umieszczenie jej na stole w pozycji zagranej, karta nie może być zmieniona. Warunki są podobne do tych w przepisie 25A. Rozgrywający nie mógł nawet przez krótką chwilę rozważać zagrania tej karty, a strona rozgrywająca nie mogła zagrać żadnej karty później.

Powodem innego sformułowania jest to, że licytacja przebiega w ustalonej kolejności, natomiast w rozgrywce każdą lewę rozpoczyna zwycięzca poprzedniej lewy. Jest zatem możliwe, by dziadek zagrał dwie karty z rzędu bez karty zagranej w międzyczasie przez rozgrywającego.

Oczywiście obrońca może wycofać swoją kartę zagraną po niezamierzonym nazwaniu karty, a przed zwróceniem na to uwagi. Informacje z takiej karty są nielegalne dla rozgrywającego.

### ***Przepis 45D1***

Ten przepis mówi nam, że jest możliwa konieczność wycofania pięciu kart, w przypadku gdy dziadek zagrał kartę, która nie została nazwana przez rozgrywającego. Jest tak, ponieważ rozgrywka musi być poprawiona, gdy zwrócono uwagę na pomyłkę, zanim obie strony zagrają w kolejnej lewie. Rozgrywający prosi o kartę z dziadka, ale niewłaściwa karta zostaje zagrana; lewa zostaje skompletowana i następuje wyjście do kolejnej lewy. Jeżeli teraz rozgrywający zauważy pomyłkę, ma prawo zmienić zagranie z dziadka na zamierzone.

Sędzia powinien starannie wyjaśnić RHO, że jeśli nie zmieni swojej karty, to również rozgrywający nie będzie mógł zmienić karty, którą wcześniej zagrał w lewie. Z kolei LHO będzie mógł zawsze wycofać swoją kartę i zastąpić ją inną, niezależnie od działań swojego

partnera i rozgrywającego. Chociaż przepisy nie mówią o tym wprost, karta wyjścia do następnej lewy może zostać wycofana.

Ponieważ stronę rozgrywającą uważa się za wykraczającą, informacje wynikające z każdej wycofanej karty obrońcy są nielegalne dla rozgrywającego (zgodnie z przepisem 16C).

### **Przepis 45D2**

Przepisy nie milczą już na temat sytuacji, w której rozgrywający nie zauważył na czas, że dziadek nie wypełnił jego polecenia i zamiast tego zagrał niewłaściwą kartę; „na czas” oznacza tu – zanim obie strony zagrają w następnej lewy. Teraz lewa pozostaje bez zmian i gra jest kontynuowana bez wycofywania jakichkolwiek kart. Gdy wyjście nastąpiło z dziadka, każdy zawodnik, który nie dołożył do koloru, jest uważany za popełniającego fałszywy renons, ale tylko jeśli miał kartę w kolorze „zagrany” przez dziadka. Gdy sędzia zostanie wezwany do sprostowania tego rodzaju nieprawidłowości, stosuje przepis 64A w przypadku fałszywego renonsu rozgrywającego, ale 64C1, gdy fałszywy renons został popełniony przez obrońcę.

### **Przepis 45F**

Stosując ostatnie zdanie przepisu 45F, sędzia nie powinien automatycznie uznawać, że obrońcy zostali pokrzywdzeni, jeśli zasugerowana karta została i tak zagrana przez rozgrywającego. Ścisłej mówiąc: jeśli rozgrywający nie miał logicznej alternatywy wobec zagrania, które wybrał.

## **Przepis 46 – niepełne lub niepoprawne określenie karty dziadka**

Jest to jeden z najczęściej źle rozumianych i źle stosowanych przepisów. To ważne, by zauważyć i zrozumieć sformułowanie w nawiasie w preambule przepisu 46B; „chyba że inny zamiar rozgrywającego jest bezsporny”.

### **Przykład 42**

dziadek ♣KW6

rozgrywający ♠6 ♣73

Rozgrywający gra 4♠ i wziął do tej pory 8 lew, ostatnią z nich w ręce. ♣A ani ♣D nie były jeszcze zagrane, a w rękach obrońców pozostało 5 trefli. S gra blotkę trefl z ręki, a W dokłada ♣8. S myśli przez chwilę, wrzusza ramionami i mówi „nie wiem, zagraj cokolwiek”. Obrońcy chcą teraz, by sędzia zastosował przepis 46B5, dając im wybór karty do zagrania ze stołu, którą oczywiście byłaby ♣6. To nie jest rozsądne orzeczenie. Jest zupełnie oczywiste, że S ma zamiar zagrać albo ♣W, albo ♣K, by wygrać swój kontrakt, ale nie ma żadnych przesłanek, którą z tych kart wybrać. Zatem taki jest wybór, który sędzia powinien dać obrońcom. Oczywiście swoją uwagę rozgrywający zmniejsza szanse wygrania kontraktu z 50% do 25%.

Częściej spotykanym przykładem zastosowania tego zastrzeżenia jest polecenie rozgrywającego „zagraj cokolwiek”. Prawdziwą intencją rozgrywającego jest prawie na pewno „zagraj cokolwiek niskiego”, dlatego sędzia nie powinien nakazywać wyrzucenia asa.

## **Przepis 47E2 – wycofanie karty zagranej (w wyniku błędnej informacji)**

Co ciekawe, w przeciwieństwie do standardu w przepisie 21B1a, ten przepis nie mówi, że sędzia musi być przekonany, że gracz zagrałby inną kartę, gdyby otrzymał właściwą informację. Gracz po prostu może wycofać kartę zagrana przed uzyskaniem poprawnego wyjaśnienia. Jako że to prawo wygasa, gdy następna karta zostanie zagrana, taki sam standard

pozwala sędziemu na późniejszą zmianę wyniku. Nie jest to zmiana w przepisie.

Co jest nowe i potencjalnie mylące, to odwołanie w nawiasie do przepisu 16C (UI). Przypomina się sędziom, że odwołania pomiędzy przepisami są przewidziane jako pomoc, ale nie zawsze występują. Czasem zdarzają się odwołania do przepisów, które *nie* obowiązują w danej sytuacji, jak np. przepis 26B (ograniczenia wistowe), który nie ma zastosowania w następstwie orzeczenia z przepisu 36A lub 37A. Nawet gdy przepis 16C nie jest wspomniany, wycofane działania stanowią UI dla strony wykraczającej, chyba że określono inaczej.

## **Przepis 50D – dysponowanie więcej niż jedną kartą przygwożdżoną**

W przypadku gdy obaj obrońcy mają karty przygwożdżone, ograniczenia wistowe spowodowane kartą przygwożdżoną partnera są nadrzędne wobec obowiązku zagrania własnej karty przygwożdżonej.

### **Przykład 43**

LHO jest na wyjściu i ma kartę przygwożdżoną ♠W, a jego partner ma normalną kartę przygwożdżoną ♠7. Teraz rozgrywający zakazuje wyjścia w piki. Oznacza to, że ♠7 wraca do ręki, LHO nie może wyjść w swoją kartę przygwożdżoną, a w przypadku gdy utrzyma się przy wyjściu, wciąż nie może wyjść ♠W w kolejnej lewie (w kolejnych lewach).

Jeżeli rozgrywający nakazuje wist pikowy, ♠7 wraca do ręki, a LHO musi zagrać ♠W. Choć wydaje się to dziwne, wybranie tej opcji może czasem być korzystne dla rozgrywającego, więc musimy dać mu możliwość takiego wyboru. Jeżeli rozgrywający nie wykorzysta swoich przywilejów związanych z przygwożdżoną ♠7, LHO musi wyjść ♠W, a RHO musi dołożyć do tej lewy ♠7. Konsekwencje sytuacji, w której obaj obrońcy mają karty przygwożdżone, nie są oczywiste nawet dla doświadczonych graczy, dlatego obowiązkiem sędziego jest wyjaśnienie ich jasno.

## **Przepis 50E – legalne i nielegalne informacje wynikające z karty przygwożdżonej**

Wiedza o tym, że karta przygwożdżona będzie musiała zostać zagrana przy pierwszej przepisowej możliwości, jest legalna dla obu stron i ma istotne konsekwencje. Rozgrywający gra 4♥. Jeżeli LHO ma ♠KDW5, a RHO ♠A jako kartę przygwożdżoną (w wyniku pierwszego wistu poza kolejnością) i rozgrywający nie zakazuje wyjścia w piki, LHO ma prawo zagrać ♠5.

Zmiana w MPB 2017 jest fundamentalna: informacje wynikające z odsłonięcia karty przygwożdżonej są legalne dla wszystkich graczy, tak długo jak ta karta pozostaje przygwożdżona. W tym przykładzie, założenie, że gracz zawistował z Ax, jest legalne, nawet dla partnera gracza z kartą przygwożdżoną. Jednak kiedy karta przygwożdżona przestaje być widoczna na stole (przepis 50E2) – albo po zagraniu jej, albo po wycofaniu w następstwie wykorzystania ograniczeń wistowych przez rozgrywającego – informacja z wycofanego ♠A jest nielegalna dla partnera.

Rozgrywający może na przykład nakazać wist pikowy. ♠A zostaje wycofany, a wistujący ma UI, że partner ma tę kartę. Temu graczowi nie byłoby wolno (przepis 16C) wyjść w małego pika; musiałby wyjść w honor (K lub D) zgodnie ze swoim systemem wistowym.

Ta zmiana może częściej mieć zastosowanie przy orzekaniu w sprawach podrzędnych kart przygwożdżonych, ponieważ takie często pozostają odkryte przez kilka lew. Przez cały ten czas karta ta nie jest UI dla partnera.

Przepis 50E4 przypomina sędziom, że muszą zabrać wykraczającym każdą korzyść, która

może zostać osiągnięta przez kartę przygwożdżoną. W naszym przykładzie, jeśli obrońcy wezmą cztery lewy pikowe przez swoje wykroczenie, a bez niego wzięliby tylko trzy, sędzia zmienia wynik.

## **Przepisy 53 i 55 – wyjście poza kolejnością**

W treści MPB 2017 wprowadzono drobną zmianę dotyczącą trzynastej lewy. Po latach orzekania przez sędziów, że „trzynasta lewa rozgrywa się sama”, teraz rzeczywiście tak jest. Wyjście poza kolejnością w trzynastej lewie musi zostać wycofane. Przynależność trzynastej lewy nie może zmienić się z powodu wyjścia poza kolejnością. To zastrzeżenie zakłada, że ktoś zauważy wyjście z niewłaściwej ręki przed upływem okresu reklamacyjnego.

W przypadku wyjścia rozgrywającego z niewłaściwej ręki każdy obrońca może zaakceptować to wyjście i robi to poprzez odpowiednie oświadczenie. Jeżeli obaj obrońcy wyrażą swoje zdania i są one różne, sędzia orzeka, przyjmując, że gracz po lewej od wyjścia poza kolejnością zdecydował w imieniu swojej strony (przepis 55A). Aby zastosować ten przepis poprawnie, sędzia powinien zaproponować możliwość wyboru całej parze (a nie tylko LHO niewłaściwego zagrania), stosując zastrzeżenie o różnych zdaniach tylko w razie konieczności.

W przepisach 55B i 55C zakłada się, że przepis 55A został zastosowany, ale obrońcy nie zaakceptowali wyjścia rozgrywającego poza kolejnością.

W przepisie 53B sędzia postępuje według tej samej procedury, co w przepisie 28B. Jeżeli N wychodzi, gdy E był na wyjściu, a następnie E zagrywa kartę, sędzia musi ustalić, czy dołożył do lewy, czy sam chciał wyjść. Sytuacja staje się dość jasna, gdy N wychodzi, a wyjść miał W. Nie zakłada się, że W dokładał (niezgodnie z kolejnością) to lewy rozpoczętej z ręki N. W miał zamiar wyjść.

Przepis 53C wywołuje przepis 57 (przedwczesne zagranie obrońcy) w rzadkim przypadku, gdy obrońca po prawej od wyjścia rozgrywającego poza kolejnością dokłada do niego. Ten gracz dokładałby w lewie jako drugi, gdyby rozgrywający zagrał z właściwej ręki. Po nieprawidłowości obrońca powinien teraz dokładać do lewy jako ostatni. Jego zagranie poza kolejnością zaakceptowało wyjście z niewłaściwej ręki, ale na jego partnera nakłada się ograniczenia przepisu 57.

Przepis 53 nie ma zastosowania, gdy obaj obrońcy zagrywają karty, pierwszą poza kolejnością, a drugą od właściwego gracza. W tym przypadku sędzia zaczyna od zaproponowania przeciwnikowi możliwości akceptacji wyjścia poza kolejnością. Jeżeli zaakceptuje, pozostała karta staje się normalną kartą przygwożdżoną. Jeżeli nie zaakceptuje, pierwsza zagrana karta staje się normalną kartą przygwożdżoną, a druga karta staje się wyjściem do lewy

Przykład dla wyjaśnienia, jak sędziowie powinni stosować przepis 55C:

### **Przykład 44**

Rozgrywający gra 4♠, mając ♠KW84 na stole i ♠A1072 w ręce. Po wzięciu drugiej lewy w ręce zagrywa ze stołu ♠W. RHO nie akceptuje tego wyjścia. Teraz rozgrywający gra z ręki ♠2 do króla, a następnie ♠W i skutecznie impasuje damę. Obrońcy nie są zachwyceni i wzywają sędziego, żeby narzekać, że zagranie ze złej strony mogło odkryć położenie ♠D. Jako że większość graczy odmówiłaby zaakceptowania wyjścia ze złej ręki, które umożliwiałoby udany impas, sędzia zmienia wynik.

Sędzia powinien również rozważyć zmianę wyniku w przypadku gdy wyjście zostało zaakceptowane, a rozgrywający zabił waleta asem i skutecznie zaimpasował w drugą stronę.

## Przepis 57 – przedwczesne zagranie

Rozgrywający może po prostu nakazać zagranie karty konkretnego koloru. Może to prowadzić do zmuszenia obrońcy, by przebił przedwcześnie zagrana fortę swojego partnera (przepis 50D).

Jest to zmiana w przepisie. Z jakiegoś powodu stary przepis 57 tworzył zagadkę dla rozgrywającego, który wiedział, że obrońca, którego partner zagrał przedwcześnie, nie dołoży do koloru. Mógł zabronić zagrania karty w wybranym kolorze, ale nie mógł nakazać.

## Przepis 58 – zagrania jednoczesne

Załóżmy, że LHO będący przy wyjściu umieszcza na stole dwie karty, obie blotki. Sędzia pyta go, jaki był jego zamiar (nie przy stole, jeśli wydaje się to właściwym podejściem):

1. Jeżeli obrońca miał zamiar zagrać inną kartę (żadną spośród dwóch upuszczonych), wtedy obie karty stają się normalnymi kartami przygwożdżonymi. Rozgrywający wybiera jedną z nich do zagrania.

2. Jeżeli obrońca miał zamiar zagrać jedną z dwóch upuszczonych kart, wtedy sędzia pozwala mu zagrać wskazaną kartę, a pozostała staje się podrzędną kartą przygwożdżoną.

Mówiąc praktycznie, sędzia nie powinien postawić się w sytuacji 1. przez zakładanie, że gracz chciał zagrać jedną z dwóch widocznych kart. Pozwala to również uniknąć możliwości wytworzenia UI. Bezpieczniej spytać niż zakładać.

Porównajmy, co się stanie w przypadku honoru i blotki. Teraz sędzia powinien powiedzieć graczowi, że jeśli zagra honor, to pozostała karta stanie się podrzędną kartą przygwożdżoną, a jeśli zagra blotkę, to pozostała karta stanie się normalną kartą przygwożdżoną. Sędzia powinien wyjaśnić, jakie będą konsekwencje w kolejnych lewach.

## Przepis 61B3 – pytania dotyczące fałszywego renonsu

Kontrowersje spowodowane poprzednią wersją przepisu, według której Organizacja Nadzorująca mogła zabronić obrońcom pytania siebie nawzajem, czy nie mają do koloru, zostały usunięte. Teraz przepisy mówią, że graczom wolno pytać. Przepisy wciąż wspominają przy tym o możliwości stworzenia UI poprzez pytanie partnera, ale zwykle nie będziemy mieli do czynienia z takim przypadkiem. Przykładem sytuacji, w której wystąpiłaby UI, jest taka, gdy celem pytania jest nie uniknięcie fałszywego renonsu, ale zwrócenie uwagi na niespodziewaną sytuację, gdy przeciwnik wciąż ma karty w tym kolorze. Jeżeli gracze pytają rutynowo, trudno wyobrazić sobie przekazanie UI. Jeżeli pytają rzadko lub jeżeli ton pytania sugeruje zaskoczenie, wtedy UI wystąpi.

### Przykład 45

W	N	E	S
pas	pas	pas	1BA
pas	2♥	pas	2♠
pas	3BA	pas	4♠
pas	pas	pas	

W wistuje ♦D; dziadek ma ♠K9873 ♥K94 ♦632 ♣A95<sup>8</sup>. Gdy E wyrzuca trefla, W pyta „nie masz do kar?” i okazuje się, że rozgrywający ma ♠AW4 ♥A7 ♦AK10854 ♣W6. Sędzia powinien być podejrzliwy wobec obrońcy, który pyta tylko wtedy, kiedy jest zdziwiony: to zdradza jego partnerowi, że rozgrywający ma więcej kart w kolorze, niż można by było się spodziewać.

<sup>8</sup> Oczywiście powinna być jedna karta mniej w kierach lub treflach.

## **Przepis 62 – poprawienie fałszywego renonsu (legalne i nielegalne informacje)**

### ***Przepis 62C2***

Kiedy obrońca poprawia nieuprawomocniony fałszywy renons, rozgrywający ma prawo zmienić swoją kartę zagrana po fałszywym renonsie (ze swojej ręki lub z dziadka). Jeżeli rozgrywający zmieni swoją kartę, wtedy również obrońca może zmienić swoją kartę zagrana po karcie wycofanej przez rozgrywającego. Jako że obrońcy są stroną wykraczającą, wszystkie wycofane przez nich karty stają się kartami przygwożdżonymi.

### ***Przepis 62C3***

Gdy obie strony popełnią fałszywy renons w tej samej lewie, te fałszywe renonsy zostają uprawomocnione tylko wtedy, gdy obie strony zagrały w następnej lewie. W przeciwnym razie wracamy do poprzedniej lewy, oba fałszywe renonsy zostają poprawione, a każda karta odsłonięta przez obrońców staje się kartą przygwożdżoną.

### ***Przepis 62D2***

Co prawda fałszywy renons w dwunastej lewie nie podlega karze, ale nie oznacza to, że drugi obrońca może bronić, znając obie pozostałe karty partnera. Ta wiedza stanowi UI.

## **Przepis 63A**

Przepis 63A3 rozdziela czas uprawomocnienia fałszywego renonsu strony deklarującej od czasu uprawomocnienia fałszywego renonsu strony przeciwnej (nowy przepis 63A4). Teraz fałszywy renons strony niedeklarującej nie zostaje uprawomocniony, dopóki nie nastąpi zgoda (bez dalszych zastrzeżeń), a ta strona nie zgłosi zapowiedzi w następnym rozdaniu lub runda się nie skończy.

Jeżeli obrońca popełnia fałszywy renons, a rozgrywający zgłasza deklarację, a następnie obrońca kwestionuje deklarację i strony nie osiągają zgody, fałszywy renons nie zostaje uprawomocniony. Sędzia musi pozwolić na poprawienie fałszywego renonsu, a następnie ocenić deklarację jak najbardziej sprawiedliwie, rozstrzygając wszelkie wątpliwe kwestie na niekorzyść gracza, który popełnił fałszywy renons.

## **Przepis 64 – przekazywanie lew i naprawianie szkody**

Praktycznie jedynym sposobem spowodowania automatycznego przekazania dwóch lew jest sytuacja, w której wykraczający przebija, popełniając fałszywy renons, i bierze tę lewę. Wyjątkiem jest przypadek, w którym obrońca nie stosuje się do ograniczeń wistowych (gdy może to zrobić), co również jest uznawane za fałszywy renons (patrz przepis 61A – definicja). W jakimkolwiek przypadku kara nie może przekroczyć liczby lew wziętych przez stronę wykraczającą, licząc od lewy z fałszywym renonsem.

Jeżeli wydaje się, że automatyczne przekazanie lew nie rekompensuje straty lew wynikającej z fałszywego renonsu, sędzia stosuje przepis 64C, oceniając, jaki byłby prawdopodobny wynik, gdyby fałszywy renons nie miał miejsca. Wynika stąd możliwość orzeczenia ważonego wyniku rozjemczego. W takim przypadku nie stosuje się automatycznego przekazania lew. Niektórzy gracze sądzą, że uprawomocniony fałszywy renons przeciwnika zawsze przynosi przynajmniej jedną dodatkową lewę przeciwnej stronie. To nie jest prawda. Przepisy gwarantują tylko, że strona niewykraczająca nigdy nie zostanie pokrzywdzona fałszywym renonsem.

Przepis 64C może również mieć zastosowanie, gdy nie ma automatycznego przekazania lew według przepisu 64B. Przepis 64B8 jest nowy. Opisuje przypadek, w którym obie strony popełniają fałszywy renons w tej samej lewie, ale tylko jeden z nich zostaje uprawomocniony,

po czym oba zostają poprawione. Jest jasne, że w takim przypadku (jak przy przepisie 64B1) przepis 64C nie ma zastosowania.

Dobry przykład kombinacji zastosowania przepisów 64A i 64C występuje, gdy gracz popełnia drugi fałszywy renons w tym samym kolorze. Przepis 64A ma zastosowanie do pierwszego fałszywego renonsu, a przepis 64C, gdy drugi fałszywy renons daje wykraczającemu dodatkową lewę (przepis 64C2a).

### **Przykład 46**

AKD5  
1074            W9  
8632

S rozgrywa kontrakt bezatutowy. Gra do asa, E nie dokłada do koloru: jedna lewa zostanie przekazana później. Kontynuuje królem i E znów popełnia fałszywy renons. Później E bierze lewę na waleta.

Gdyby E nie popełnił drugiego fałszywego renonsu, rozgrywający wzięłyby 4 lewy pikowe i dodatkową lewę za fałszywy renons. Z powodu drugiego fałszywego renonsu bierze tylko trzy lewy. Stosując przepis 64C2a, sędzia zmienia wynik, dając mu te lewy, które wzięłyby, gdyby tylko jeden fałszywy renons miał miejsce (4 plus 1).

### **Przepis 65B – przynależność lew**

Każdy gracz może zwrócić uwagę na źle odłożoną zgraną kartę, dopóki jego strona nie zagrała w następnej lewie. Poprzednia wersja przepisu mówiła, że gracze – poza rozgrywającym – nie mogli nic mówić na ten temat, gdy ktokolwiek zagrał w następnej lewie. Zmiana powoduje, że ten przepis staje się podobny do przepisu o uprawomocnieniu fałszywego renonsu. Od momentu zagrania swojej strony w następnej lewie gracz tworzy UI, zwracając uwagę na źle odłożoną kartę. Co prawda przepis nie określa wprost, ale rozgrywający może robić to w dowolnym momencie, ponieważ nie ma czegoś takiego jak UI dla dziadka.

### **Przykład 47**

Rozgrywający gra 3BA, wzięł do tej pory 7 lew i ma możliwość zrobienia impasu na dziewięć lewę. Teraz dziadek nieprzepisowo zwraca mu uwagę, że ma jedną z kart odłożoną w złą stronę. Sędzia musi rozważyć, że rozgrywający mógł myśleć, że ma już 8 lew – w związku z tym mógłby nie ryzykować kontraktu, wykonując impas. W grze na IMP-y sędzia zdecydowanie powinien zmienić wynik na podstawie założenia, że rozgrywający zagra z góry; podczas gdy na maksy zagranie z góry wciąż uznaje się za logiczną alternatywę.

### **Przepis 67 – lewa wadliwa**

Spowodowanie wadliwej lewy poprzez niezagranie karty w lewie jest traktowane jak uprawomocniony fałszywy renons i kosztuje jedną lewę, jeśli pomyłka została wykryta po zagranu obu stron w następnej lewie. Nie ma znaczenia, czy gracz rzeczywiście popełnił fałszywy renons.

Jeżeli gracz zagrał w lewie za dużo kart, może to również powodować fałszywy renons: gdy przywrócona karta mogła zostać zagrana przez dołożenie do koloru w późniejszej lewie po wykroczeniu (przepis 67B2b).

Wreszcie, mamy określone (przepis 67B3), co dzieje się, gdy nieuważny zawodnik zagrywa kartę, ale w jakiś sposób ta karta wraca do jego niezagranych kart. Jeżeli zostanie to zauważone w trakcie rozgrywki, umieszczamy tę zgraną kartę wśród pozostałych zgranych; jeżeli kartę zagrano dwukrotnie, należy orzec wynik rozjemczy, gdy nastąpiła szkoda.

## Przepis 68 – deklaracje i zrzeczenia

Deklaracja i/lub zrzeczenie to inicjatywa skrócenia rozgrywki. Zadaniem przeciwników jest zgodzić się lub nie z deklaracją/zrzeczeniem. Gra ustaje z dwoma wyjątkami:

1. Jeżeli obrońca zrzeka się jednej lub więcej lew (deklarując resztę, o ile istnieje), a jego partner natychmiast się temu sprzeciwia, sędzia nakazuje kontynuowanie gry. Ostrzega gracza, który złożył zrzeczenie, że nie może wyciągać żadnych wniosków z wiedzy, że zdaniem jego partnera mogą mieć do wzięcia więcej lew. Ten przypadek pokazuje jeszcze jeden wyjątek od przygwożdżania kart. Karty odsłonięte przez obrońców w celu uzasadnienia lub oprostowania deklaracji/zrzeczenia mogą zostać wycofane do ręki i nie stają się kartami przygwożdżonymi. Wynikające z nich informacje są legalne dla rozgrywającego, a nielegalne dla partnera/obrońcy.

Preambuła w tym przepisie dotyczy przypadków jak następujący:

### **Przykład 48**

dziadek: KW8 (i ewentualnie karty w bocznych kolorach)

Rozgrywający gra 5 do takiej konfiguracji na stole i zaczyna się zastanawiać. Jeżeli RHO teraz kładzie na stole lub pokazuje AD w tym kolorze, to po prostu daje rozgrywającemu informację, że nie ma znaczenia, którą figurę zagra ze stołu: on zagra odpowiednią wyższą, żeby wziąć lewę. Te karty nie stają się kartami przygwożdżonymi, ale rozsądne z punktu widzenia RHO może być ściągnięcie od razu obu ujawnionych figur – informacja o posiadaniu tych kart jest teraz nielegalna dla LHO. Jeżeli rozgrywający będzie rozgrywał dalej w taki sposób, że nie odda drugiej lewy w tym kolorze (LHO dojdzie do ręki i będzie miał logiczną alternatywę), sędzia będzie mógł zostać wezwany, by zmienić wynik.

2. Przepis 68D. Ten przepis dotyczy czegoś, co często zdarza się przy wielu stołach, gdy deklaracja jest poddana w wątpliwość. Przepis mówi, że na wniosek strony niedeklarującej i za zgodą wszystkich czterech graczy rozgrywka może być kontynuowana. Żadnych UI, żadnych kart przygwożdżonych, po prostu pozwólmy im grać. Jeżeli ktokolwiek sprzeciwia się, należy traktować to jak zwykłą sporną deklarację i wezwać sędziego. Sędzia nie powinien sugerować kontynuowania gry, ale może zezwolić graczom na dalszą grę, jeśli uzna, że jego obecność przy stole miała na celu wyjaśnienie istnienia tej (nowej) opcji.

## Przepis 69 – uznanie deklaracji lub zrzeczenia

Treść przepisów 2007 stała się łagodniejsza w kwestii późniejszego odkrycia strony akceptującej deklarację, że oddała lewę zbyt ochoczo/pochopnie, czyli że strona deklarująca dostała lewę zbyt łatwo. Istotna jest definicja uznania deklaracji. Uznanie ma miejsce, gdy strona niedeklarująca zgłosi zapowiedź w następnym rozdaniu. Dopóki to się nie stanie, mogą analizować i omawiać każdy szczegół deklaracji. Gdy ten moment minie, sędzia musi ustalić, czy jest prawdopodobne, że strona akceptująca deklarację wzięłaby lewę, gdyby rozgrywka była kontynuowana. Jeżeli tak, dostają ją z powrotem.



### Przykład 49

	♠ -	
	♥ 8	
	♦ 6	
	♣ -	
♠ 8		♠ 7
♥ W		♥ -
♦ -		♦ 8
♣ -		♣ -
	♠ 96	
	♥ -	
	♦ -	
	♣ -	

S rozgrywa kontrakt pikowy i po zagranii ♥8 ze stołu deklaruje ostatnie 2 lewy bez pokazania swoich kart (wiadomo, że W ma ♥W i nie może nadbić). E zakłada, że S ma ♠98, więc wszyscy są zadowoleni i przechodzą do gry następnego rozdania.

Dopiero po obejrzeniu rozkładów E odkrywa, że S złożył niepoprawną deklarację. Sędzia powinien orzec, że gdyby gra była kontynuowana, E przebiłby, i przyznać jedną lewę parze EW.

Gdyby rozgrywający pokazał swoje ostatnie dwie karty (co teraz jest podane jako poprawna procedura w przepisie 68C), wtedy sędzia nie powinien być tak hojny dla EW. Powinni zauważyć od razu, że należy im się lewa, w związku z tym sędzia nie powinien pozwolić im na wycofanie uznania tej deklaracji.

### Przykład 50

	♠ KDW6	
	♥ -	
	♦ -	
	♣ -	
♠ 52		♠ A3
♥ 3		♥ 8
♦ 7		♦ -
♣ -		♣ 2
	♠ 7	
	♥ A	
	♦ A	
	♣ A	

S rozgrywa kontrakt bezatutowy. Zagrywa ♠K ze stołu i pokazuje swoje trzy asy, deklarując trzy lewy.

#### Przypadek 1:

Obaj obrońcy akceptują deklarację. Ale jeśli jeden z nich zauważy przez zgłoszeniem zapowiedzi w następnym rozdaniu, że przepuszczając asem pik, można ustawić rozgrywającego w przymusie, przepis 70A ma zastosowanie i rozgrywający nie powinien dostać deklarowanych lew (chyba że rozgrywający wie, że E nie ma już kar).

#### Przypadek 2:

Po tym czasie, ale przed upływem okresu reklamacyjnego, EW odkrywają, że wzięcie trzech

lew nie jest automatyczne. Sędzia powinien zdecydować, że jest za późno na zmianę wyniku. Skoro **E** nie zauważył tego zagrania przy stole, prawdopodobnie poprawnym jest orzec, że **EW** nie wzięliby dodatkowej lewy, gdyby gra była kontynuowana.

## **Przepis 70 – sporne deklaracje i zrzeczenia**

Przy ocenie prawidłowości deklaracji ważne jest zrozumienie powodów, dla których deklaracja nastąpiła w tym konkretnym momencie.

### **Przykład 51**

1096

AKW87

Jedynym problemem rozgrywającego jest trafienie damy w tym kolorze. Zagrywa 10 ze stołu, RHO dokłada do koloru, 7 z ręki, LHO nie dokłada do koloru. Sięgnięcie po 9 i zadeklarowanie czterech więcej lew w tym kolorze bez dalszych wyjaśnień nie byłoby może postępowaniem zalecanym przez przepisy, ale nie powinno być karane przyznaniem lewy obrońcom. Jeżeli rozgrywający nie zagra 9 i nie ma dojścia do stołu, obrońcom należy przyznać lewę w tym kolorze, chyba że rozgrywający pokaże, że wpustka lub podobny manewr prawie na pewno doprowadziłyby do rozwiązania problemu.

Mamy nadzieję, że o tym nie trzeba wspominać, ale też nie zaszkodzi – niezmieniony przepis 70D2 mówi, że nie należy przyjąć deklaracji obrońcy, jeśli do jej powodzenia potrzebne jest właściwe nieoczywiste zagranie jego partnera (czyli drugiego z obrońców).

## **Przepis 79 – niezgodność co do liczby wziętych lew i poprawianie zapisu**

Jeżeli występuje niezgodność co do liczby lew wziętych przez poszczególne strony, gracze muszą wezwać sędziego. Przepis 79B rozwiązuje dwie różne sytuacje. W pierwszej sędzia zostaje wezwany przed osiągnięciem porozumienia co do wyniku. W drugiej istnieje porozumienie co do wyniku, ale różnica zdań pojawia się później. W pierwszym przypadku sędzia zbiera fakty i, z zastrzeżeniem różnych przepisów (jak np. przepis 69, jeśli miały miejsce deklaracja lub zrzeczenie), nakazuje graczom zapisanie pojedynczego wyniku, nie wyniku ważonego lub rozdzielonego. W drugim przypadku powinien zmienić zapisany wynik, tylko gdy jest przekonany, że to był wynik rozdania. W tym przypadku ma prawo przyznać wynik rozdzielony, konkretnie poprzez obniżenie wyniku strony tracącej lewę lub lewy bez zmiany wyniku strony, która mogłaby zyskać te lewy. We wszystkich przypadkach sędzia jest ograniczony okresem reklamacyjnym (patrz niżej).

Błąd w zapisie jest zdefiniowany jako zapisany wynik niezgodny z uzgodnionym wynikiem (zwykle w związku z liczbą lew wziętych i oddanych, (re)kontrą lub jej brakiem). Przykładami są: wynik zapisany na niewłaściwą stronę, błędne założenia, błędny kontrakt lub omyłkowe poprawienie wyniku rozjemczego.

Okres reklamacyjny – zarówno dla błędów w zapisie, jak i dla źle policzonych lew wziętych lub oddanych – jest taki sam: 30 minut, o ile nie zdecydowano inaczej. Przepis 79 pozwala organizatorowi turnieju na zróżnicowanie i na zwiększenie czasu poprawiania błędów w zapisie. Regulacje powinny wyjaśniać, jak korzystać z tej możliwości. Organizatorzy powinni być zachęceni do liberalnego podejścia do akceptowania wyniku, który poprawnie oddaje to, co wydarzyło się przy stole, szczególnie gdy jedynym powodem niezapisania wyniku w ten sposób był błąd przy jego raportowaniu. Z drugiej strony, gdy faza kwalifikacyjna lub rozdawanie nagród zostały zakończone, dokonywanie późnych zmian w wynikach może być niezręczne.

## **Przepis 80 – Organizacja Nadzorująca i organizator turnieju**

W tych przepisach Organizacja Nadzorująca musi określić warunki gry w brydża na swoim terenie, gdy tylko przepisy dają możliwość wyboru. Może zdecydować o delegowaniu lub przekazaniu tego wyboru organizatorowi turnieju.

## **Przepis 81 – sędzia**

Ten przepis nakreśla rolę sędziego.

Przepis 81B1 mówi, że w przypadku braku organizatora turnieju lub szczególnych regulacji to sędzia jest zobowiązany do podjęcia koniecznych decyzji, by zawody były kontynuowane tak sprawnie, jak to możliwe.

Przepis 81C3 mówi, że jeśli sędzia dowiaduje się o wykroczeniu, które nie było do tej pory rozpatrzone, musi zająć się nim. Jeżeli gracze sami poradzili sobie z wykroczeniem przez zaakceptowanie go (przepis 27A, przepis 29A, przepis 53A i inne), sędzia nie ma nic więcej do zrobienia. Jeżeli jednak sędzia dowiaduje się o przypadku pasującym do przepisu 11, wtedy powinien podjąć działanie. Jest jednak ograniczony limitami czasowymi opisanymi w przepisie 79 i w przepisie 92.

Załóżmy, że kibic informuje sędziego o fałszywym renonsie, do którego nie wezwano sędziego, ale kibic jest przekonany, że wykraczający odnieśli korzyść ze swojego fałszywego renonsu. Sędzia powinien wtedy ustalić, co się stało, i użyć przepisu 64C do zmiany wyniku, jeśli rzeczywiście strona wykraczająca odniosła korzyść.

Gdy dowiaduje się o rażącym nadużyciu nielegalnej informacji, powinien zmienić wynik. Innym dobrze znanym przykładem jest odkrycie bardzo nieprawdopodobnego zapisu. Zadaniem sędziego jest sprawdzić, co się stało.

Opcja dana w przepisie 81C5 powinna być wykorzystywana tylko rzadko. Większość sędziów nigdy jej nie używa. Sytuacja może zdarzyć się pomiędzy doświadczonymi a niedoświadczonymi graczami, gdy edukacja jest ważniejsza niż sprostowanie.

Czasem wykroczenie jest mniej lub bardziej sprowokowane przez przeciwników. Przykład: w swojej kolejności licytacji gracz dwukrotnie puka palcami w stół; jego LHO interpretuje to zachowanie jako pas i licytuje swoją zapowiedź. Jeżeli sędzia dostaje prośbę o rozwiązanie tego w myśl przepisu 81C5, może być w stanie to zrobić bez potrzeby bardziej formalnego sprostowania.

## **Przepis 82C – błąd sędziego**

Sędzia uznaje obie strony za niewykraczające. Nie wynika z tego, że obie strony mają otrzymać dobry wynik. Jeżeli sędzia wyda błędne orzeczenie, a jedna ze stron gra częściówkę, gdy powinna była wylicytować końcówkę, a błąd licytacyjny nie był związany z pierwotnym wykroczeniem, wynik rozjemczy może zawierać dodatkową lewę (lub dwie), ale nie może zmienić kontraktu na końcówkę. Oznacza to, że sędzia powinien starać się znaleźć zapisowy wynik rozjemczy oraz być może wynik rozdzielony i/lub ważony.

## **Przepis 86B1 – nieporównywalny wynik w rozgrywkach teamowych (pojedynczy)**

Ten przepis ma zastosowanie tylko w tych sytuacjach, gdy wynik został uzyskany przy jednym stole, a nie jest dostępny odpowiedni wynik z drugiego stołu. Typowymi przykładami, jak może do tego dojść, są: gdy sędzia anuluje częściowo rozegrane rozdanie z powodu dodatkowej informacji otrzymanej z zewnętrznych źródeł (jak w przepisie 16D); gdy stół rozgrywa do końca rozdanie z jedną ręką zawierającą 14 kart, a inną zawierającą tylko 12 kart; gdy stół

nigdy nie rozpoczyna rozdania z powodu powolnej gry lub nieszczęśliwego wypadku.

Gdy (w rozgrywkach teamowych) rozdanie z jakiegokolwiek powodu nie może zostać rozegrane przy stole, a zostało już rozegrane przy drugim stole, czasem będzie konieczne przyznanie zapisowego wyniku rozjemczego (przepis 12C1), a nie bardziej rutynowego procentowego wyniku rozjemczego (przepis 12C2). W celu określenia, czy przepis 86B1 może mieć zastosowanie, sędzia musi najpierw zdecydować, czy pojedynczy (nieporównywalny) uzyskany wynik spełnia kryterium bycia „wyraźnie korzystnym”.

Preferowanym podejściem jest oszacowanie ważonego wyniku rozjemczego na podstawie zakresu prawdopodobnych wyników rozważanego rozdania (przepis 12C1c) i porównanie go z istniejącym wynikiem z pierwszego stołu. Jeżeli spodziewany zysk (lub strata) w rozdaniu jest większy niż 3 IMP-y, wtedy uważamy wynik za „wyraźnie korzystny” i stosujemy przepis 86B1. W przeciwnym razie sędzia powinien po prostu zastosować przepis 12C2 i przyznać procentowy wynik rozjemczy (tzn. +/- 3 IMP-y w zależności od stopnia winy poszczególnych stron).

Niektóre krajowe organizacje mogą chcieć stosować przepis 86B1, tylko gdy wynik kwalifikuje się jako „niespodziewany”. To wciąż wymaga od sędziego oszacowania prawdopodobieństwa powtórzenia nieporównywalnego wyniku przy drugim stole. Jeżeli Organizacja Nadzorująca preferuje tę alternatywną definicję „wyraźnie korzystnego wyniku”, powinno to być sformalizowane na drodze regulacji.

Jak w przypadku większości sytuacji z ważonymi wynikami rozjemczymi (przepis 12C1c); jeżeli tylko jedna strona jest uważana za odpowiedzialną za nieuzyskanie wyniku przy drugim stole, sędzia powinien skorygować wagi uzyskane z panelu w kierunku lekkiej korzyści dla strony niewykraczającej (jak w sekcji „przywilej wątpliwości”).

## **Przepis 86B2 – wiele nieporównywalnych wyników w rozgrywkach teamowych**

Ten przepis ma zastosowanie, ilekroć więcej niż jeden nieporównywalny wynik został osiągnięty pomiędzy tymi samymi uczestnikami. Zawiera to każde zniekształcone lub źle powielone rozdanie (patrz przypis 27), a także każdą inną nieprawidłowość, która wymaga od sędziego przyznania więcej niż jednego wyniku rozjemczego.

## **Przepis 86B3 – uprawnienia do regulacji**

Komisja Prawa WBF zaleca, by każda krajowa organizacja korzystała z opcji regulacyjnych dozwolonych tym postanowieniem.

Krajowa organizacja może wykorzystać uprawnienia Organizacji Nadzorującej przyznane przez przepis 86B3 dla wszystkich sytuacji z wyjątkiem tych, które wchodzą w zakres kompetencji przepisu 86B1. Jeżeli nie obowiązują regulacje według przepisu 86B3, sędzia stosuje domyślne procedury, jak określono w przepisach 86B2a–c.

## **Przepis 87A – rozdanie zniekształcone – definicja**

Rozdanie nie staje się jeszcze zniekształcone jedynie z powodu swojej niezgodności z przewidzianym rozkładem. Jedynym właściwym kryterium jest: czy uczestnicy, których zapisy powinny być porównane, rozegrali rozdanie w takiej samej postaci.

## **Przepis 87C – rozdanie zniekształcone w turniejach teamów**

Gdy zniekształcone rozdanie zostało rozegrane do końca przy obu stołach meczu (w dwóch różnych postaciach), to rozdanie ma z definicji dwa oddzielne wyniki, z których żaden nie nadaje się do porównania. W takich okolicznościach oba uzyskane wyniki są tak samo ważne.

Dlatego właściwym przepisem jest 86B2, a nie 86B1.

## **Przepis 92B – okres odwoławczy**

Przepis 92B wyznacza ostateczny termin, kiedy gracz może wciąż poprosić o orzeczenie sędziego, a także granicę dla jakichkolwiek późniejszych żądań rewizji tej decyzji.

Okres odwoławczy określony przez organizatora zawodów może być różny od okresu reklamacyjnego określonego w przepisie 79C. Jednak wyniki sesji pozostają nieoficjalne aż do momentu, gdy wszystkie decyzje stają się ostateczne. W przypadkach gdy sędzia informuje graczy o swojej decyzji dopiero po zakończeniu sesji, okres odwoławczy dla tego konkretnego orzeczenia rozpoczyna się z momentem poinformowania zawodników.

## **Przepis 93 – procedura odwołań**

Przepis 93 pokazuje domyślny opis procedury odwoławczej. W nawiązaniu do przepisu 80 tej procedury trzeba przestrzegać, jeśli Organizacja Nadzorująca nie określi innego podejścia. Przepis 93C3b mówi nam, że odwołania mogą być rozpatrywane w dowolny sposób określony przez Organizację Nadzorującą, ale prawo do odwołania do sędziego głównego, opisane w przepisie 93A, jest obowiązkowe i musi zostać utrzymane.