

Etykieta i prawo

czyli o zachowaniu się przy brydżowym stoliku.

Czasem salę gry opuszczamy z nagrodą i satysfakcją z rozegranego turnieju, a czasem „na tarczy”. **Nie zawsze się w końcu wygrywa...** istnieje jednak kilka prostych zasad które stosując możemy być pewni, że zawsze salę opuścimy z uśmiechem na twarzy: bez względu na to, czy na „historii choroby” będziemy mieć 60%, czy 30%.

Podstawa prawna

Co ciekawe, to nie tylko etykieta, ale i prawo brydżowe, które zobowiązuje graczy do takich, a nie innych zachowań. Przepis 74. Międzynarodowego Prawa Brydżowego reguluje te kwestie. Oto fragmenty tego przepisu:

- *“Gracz powinien zawsze zachowywać uprzejmą postawę”*
- *“Gracz powinien usilnie wystrzegać się wszelkich komentarzy lub dodatkowych zachowań, które mogłyby zdenerwować lub też wprowadzić w zakłopotanie innego gracza albo zepsuć przyjemność gry.”*
- *“Gracz powinien unikać nieokazywania dostatecznej uwagi przebiegowi gry.”*
- *“Gracz powinien unikać wygłaszania zbędnych komentarzy podczas licytacji i rozgrywki.”*

Zanim spojrzysz w karty

Zaczynamy każdą rundę od prostej czynności: sprawdzamy, czy na pewno zajęliśmy miejsce przy odpowiednim stole i czy gramy **odpowiednie rozdania** (pomyłki zdarzają się nawet doświadczonym arcymistrzom) – pomocne są tutaj „pilotki”, na których możemy sprawdzić zarówno nasz numer jak i numer rozdań. Jeśli mamy pierniczki, rzućmy okiem również do nich – tam również znajdziemy te informacje. Coś nie tak? Prosimy sędziego o pomoc!

Zanim spojrzymy w karty, pamiętajmy aby je zawsze **przeliczyć!** 13? Idealnie! Inna liczba? - powstrzymajmy pozostałych graczy przed spoglądaniem i poprośmy sędziego o pomoc!

W licytacji

- Zanim sięgniemy do bidding-boxa zastanówmy się porządnie nad tym, jaką odzywkę chcemy zgłosić. Sięganie do „boxa” a następnie cofanie ręki jest bardzo złą praktyką – unikajmy tego za wszelką cenę!
- Starajmy się licytować „w tempie”, czyli poświęcać podobną ilość czasu na zgłoszenie każdej odzywki. Gdy sytuacja jest oczywista to i tak postarajmy się spoglądać ze skupioną miną w karty zanim sięgniemy do boxa – dzięki temu podczas trudniejszych sytuacji nasz namysł nie będzie wyglądał podejrzanie.
- Jeśli nie rozumiemy licytacji przeciwników – pytajmy! Mamy do tego prawo zawsze, gdy jest nasza kolej zgłaszania zapowiedzi bądź zagrywania. Dobrą praktyką jest pytanie o znaczenie całej dotychczasowej licytacji, a nie o konkretną odzywkę: „Co odlicytował Twój partner?” jest lepsze od „Co oznacza 2 pik?”.
- Jeśli przeciwnik pyta nas o znaczenie odzywki – odpowiadajmy tak dokładnie, jak umiemy. Przedstawiamy wszystkie nasze **ustalenia**. Pamiętajmy jednak, że gdy nie uzgodniliśmy znaczenia danej odzywki, **nie musimy niczego wymyślać!** Odpowiedź „nie wiem” jest jak najbardziej właściwa! Nie wstydzmy się „nie wiedzieć”

Co z tym STOPem?

“STOP” używa się w sytuacji gdy licytujemy z przeskokiem. Informuje przeciwników o zamiarze złożenia przez gracza nietypowej licytacji. Celem ostrzeżenia jest pomoc w zapobiegnięciu przeciwnikowi z lewej popełnienia namysłu, który sugerowałby dodatkowe wartości.

Powtarzanie licytacji

O powtórzenie licytacji możemy prosić gdy:

- przypada na nas kolej w licytacji
- **pierwszy** raz przypadnie na nas kolej w rozgrywce

Podobnie jak w przypadku wyjaśnień w trakcie licytacji, za każdym razem powtarzamy **CAŁĄ** licytację (+ wszystkie alerty)

Podczas rozgrywki

- Podobnie jak w licytacji, starajmy się zagrywać „w tempie”, czyli poświęcać podobną ilość czasu na zagranie każdej karty. Wyróbmy sobie swego rodzaju „rytm gry” i trzymajmy się jego.
- Nie przerzucajmy się, nie zakrywajmy karty, zanim pozostałe osoby się z nią nie zapoznają. Pamiętajmy również aby nie wyciągać karty z wachlarza jeśli nie jesteśmy absolutnie pewni, że to ją chcemy zagrać.
- Zapomniało się nam jak poszła lewa? Dopóki nie zakryliśmy naszej karty możemy poprosić, aby pozostali zawodnicy pokazali nam karty dołożone do ostatniej lewy. Jeśli już schowaliśmy poprzednią lewę – trudno. Od teraz możemy spojrzeć tylko w swoją ostatnią zakrytą kartę. Bardzo istotnym jest aby **nigdy nie dotykać kart przeciwnika** – po pierwsze nie wolno nam tego robić, a po drugie jest to zwyczajnie nieuprzejme.
- **Zawsze wistujemy zakrytą kartą**
- Będąc dziadkiem, zaraz po pierwszym wiście wykładamy karty, życzymy partnerowi powodzenia i... nic już więcej się nie odzywamy. Dziadkowi nie wolno komentować rozdania, zwracać uwagę na błędy, sugerować zagrań – najłatwiej przyjąć, że dziadkowo nie wolno nic i skupić się wyłącznie na dokładaniu kart wskazanych przez rozgrywającego.
- Jeśli rozgrywamy wstrzymajmy się chwilę z dołożeniem z dziadka pierwszej karty. Nawet jeśli rozgrywka nie wymaga rozległego planu, a w stole leży singiel - poczekajmy chwilę. Dajmy obrońcom chwilę na przygotowanie defensywy, a może w tym czasie, kto wie, sami wymyślimy coś mądrego?

Po zakończeniu rozdania

- Przed włożeniem kart do pudełka, tasujemy je, by gracze używający tego rozdania w kolejnych rundach, nie mogli wyciągnąć informacji na temat rozdania z ułożenia kart.
- Nawet po rozgrywce nie wolno nam oglądać innej ręki niż nasza bez pozwolenia oponentów. To niegrzeczne, ale i nielegalne.

Sprostowanie nieprawidłowości

- Co do zasady, każdy gracz może zwrócić uwagę na nieprawidłowość, bez względu na to, na kogo przypada kolejność licytowania.
- **Dziadkowi nie wolno** zwracać uwagi na nieprawidłowość zaistniałą podczas okresu rozgrywki, jednak może to zrobić po jej zakończeniu. Ponadto może wezwać sędziego, jeśli nieprawidłowość została już zauważona.
- Po zwróceniu uwagi na nieprawidłowość **sędziego powinien zostać przywołany natychmiast**

Uwaga techniczna – wezwanie sędziego to wygłoszenie i **uniesiona w górę ręka**. Przy dużym turnieju naprawdę ciężko znaleźć stolik który wymaga interwencji

Brak wezwania sędziego w przypadku nieprawidłowości kończy się **utratą prawa do rekompensaty**

Konsekwencje niektórych nieprawidłowości

Odślōnięta karta - karty przygwożdżone

- Karta przedwcześnie odślōnięta przez obrońcę staje się kartą przygwożdżoną.
- Karty przygwożdżone dzielimy na:
 - normalnie przygwożdżone
 - podrzędnie przygwożdżone
- Każdy honor lub jakakolwiek karta odślōnięta wskutek celowego zagrania (na przykład wyjścia poza kolejnością) staje się normalną kartą przygwożdżoną.
- Pojedyncza blotka odślōnięta nieumyślnie (na przykład w wyniku przypadkowego upuszczenia karty) staje się podrzedną kartą przygwożdżoną.
- Karta normalnie przygwożdżona musi zostać zagrana przy pierwszej przepisowej sposobności wyjścia, dodania do koloru, zrzutki lub przebitki.
- Gdy kolejność wyjścia przypada na obrońcę, którego partner ma normalną kartę przygwożdżoną rozgrywający może zakazać, bądź nakazać wyjścia mu w kolor karty przygwożdżonej, a wtedy karta przygwożdżona dołączana jest do ręki.
- Jeżeli obrońca ma podrzedną kartę przygwożdżoną, to nie wolno mu zagrać innej blotki w tym samym kolorze, dopóki nie zagra karty przygwożdżonej, ale może zagrać zamiast niej honor.

Wist ze „złej ręki”

- Aby zapobiec tej sytuacji, należy **zawsze wistować zakrytą kartą**, i czekać na potwierdzenie od partnera.
- “Prawdziwy rozgrywający” ma 5 opcji:
 - zaakceptować wyjście, wtedy wyklada się “prawdziwy dziadek”, a drugą kartę w lewie zagrywa rozgrywający
 - wyłożyć swoją rękę i stać się dziadkiem
 - niezaakceptować wyjścia, a karta wistu staje się kartą przygwożdżoną
 - niezaakceptować wyjścia, a wistujący nie może wistować w kolor pokazanej karty
 - niezaakceptować wyjścia, a wistujący musi wistować w kolor pokazanej karty

Pamiętajmy jednak, by zawsze przywołać sędziego!!!

Zapowiedź zamierzona i niezamierzona

- Jeżeli gracz zauważy, że zgłosił inną zapowiedź, niż zamierzał, może zastąpić swoją zapowiedź niezamierzoną przez zapowiedź zamierzoną, dopóki jego partner nie zgłosi zapowiedzi.
- Jeżeli pierwotnym zamiarem gracza było zgłoszenie zapowiedzi, którą wybrał lub wypowiedział, to ta zapowiedź pozostaje. **Zmiana zapowiedzi może być dozwolona tylko z powodu błędu mechanicznego lub przejęzyczenia**, ale nie z powodu dekoncentracji związanej z zamiarem działania.

Polityka alertowania

Ogólne zasady

- W zawodach klasyfikowanych przez PZBS do obowiązków każdego gracza należy ostrzeżenie o stosowaniu nietypowych ustaleń licytacyjnych. Obowiązek ten można realizować zarówno przed grą, poprzez przedłożenie przeciwnikom kart konwencyjnych, jak i trakcie gry, poprzez alertowanie zapowiedzi.
- W szczególnych przypadkach, np. w grze przeciwko zawodnikom niedoświadczonym lub zagranicznym, należy zawsze alertować zapowiedzi, których znaczenie może być zaskakujące dla przeciwników, nawet jeśli jest ono zwolnione z alertu według zasad które zaraz poznamy.

Otwarcia

- **NIE** alertuje się:
 - 1♣/♦/♥/♠ według systemu Wspólny Język lub Strefa, lub innych systemów, w których dolny limit siły jest zgodny z ogólnie przyjętymi standardami, a otwarcie wskazuje licytowany kolor 2+/3+ (1♣), 4+/5+ (1♦), 5+ (1♥/♠);
 - 1BA – mieszczące się w przedziale 14-18, w składzie bezatutowym bez krótkości;
 - 2♣ – w sile konstruktywnego otwarcia (ok. 11-14) z układem 6+♣ lub 5♣4♥/♠ (precision);
 - 2♦ – wilkosza (5+-5+)
 - 2♥/♠ – bloku 6+
 - 2BA – bloku 5-5 na obu młodszych;
 - 3♣/♦/♥/♠ – blokujące z licytowanym kolorem 6+/7+, niezależnie od ustaleń co do siły i jakości koloru;
 - 3BA – z pełnym 7-kartowym kolorem młodszym (gambling), niezależnie od ustaleń co do figur w bocznych kolorach.

Odpowiedzi

- **NIE** alertuje się:
 - 1♦ po 1♣ – negat (przy czym dopuszczalne są dodatkowe warianty)
 - 2♣ po 1BA – konwencja Staymana, o ile zastosowanie jej obiecuje starszą czwórkę;
 - 2♦/♥ po 1BA – transfer wskazujący 5+ kierów/pików;

Kontry

- Alertuje się następujące kontry:
 - Kontra bi na otwarciu przeciwnika;
 - Kontra wistowa na sztuczną odzywkę, jeśli ta kontra nie zachęca do wistu w kolor kontrowanej odzywki (np. antykontrę lub kontrę sugerującą wist w konkretny kolor inny niż kontrowany);
 - Kontra która jest transferem

Jeśli nie gramy na zasłonach, pozostałych kontr się **NIE ALERTUJE**, nawet jeśli są sztuczne.

Wejścia

- Po otwarciu przeciwnika na poziomie 1 **NIE** alertuje się:
 - naturalnych blokujących wejść z przeskokiem
 - wejść kolorem przeciwnika po naturalnym otwarciu, obiecującym kolor 4+, wskazujących rękę dwukolorową przynajmniej 5-5 z najstarszym spośród nielicytowanych kolorów i z nieznanym drugim longerem, niezależnie od ustaleń co do siły
 - wejścia 2BA wskazującego rękę 5-5 “na młodszych”