



## Rozwiązywanie problemów merytorycznych

Podczas kursu sędziowskiego szczególnie skupiłem się na problemach proceduralnych. Jednak aby móc się nazywać sędzią klubowym, musisz wiedzieć jak radzić sobie z problemami merytorycznymi. Skupię się tutaj na problemach związanych z dwoma zagadnieniami: nielegalną informacją oraz błędnymi wyjaśnieniami. Ale najpierw kilka słów wstępu.

Gdy spotykasz się z problemem merytorycznym, Twoim zadaniem przy stole jest dokładne zebranie faktów oraz zanotowanie istotnych informacji. Są to:

- Numer rozdania, numer stołu, numer rundy
- Przebieg rozdania przy stole (Jeśli problem dotyczy licytacji, to wystarczy przebieg licytacji. Jeśli nie, zapisujemy jak wyglądał przebieg rozgrywki)
- Roszczenia strony niewykraczającej („Jak Pan/Pani uważa, jak wykroczenie wpłynęło na wynik rozdania”, „Co by Pan/Pani zalicytował(a), gdyby dostał(a) Pan/Pani poprawne wyjaśnienie” itp.)
- Osiągnięty przy stole wynik

Po zebraniu kompletu tych informacji mówimy: „Na razie proszę zapisać do pierniczka wynik uzyskany przy stole, poinformuje Państwa o podjętej decyzji po dokładniejszym przeanalizowaniu rozdania” i przechodzimy do rozwiązywania problemu. Uzbrajamy się w rozkład właściwego rozdania oraz (w miarę możliwości) innego sędziego do pomocy. Tego typu problemy powinny być zawsze konsultowane z członkami sędziowskiej ekipy. Podczas poważnych turniejów (Drużynowe Mistrzostwa Polski, Kongresy Brydżowe) każda merytoryczna decyzja musi zostać uzgodniona z sędzią głównym. Co dalej?

### Nielegalna informacja – Przepis 16B

Procedura orzekania w przypadku naruszeń przepisu 16B jest bardzo prosta. Sędzia może orzec wynik rozjemczy wtedy, gdy spełnione są następujące warunki:

1. „Zawodnik X” uzyskał nielegalną informację od swojego partnera
2. Informacja ta jednoznacznie sugeruje konkretne zagranie lub zapowiedź
3. „Zawodnik X” posiadał minimum dwie logiczne alternatywy zagrań (lub zapowiedzi) i wybrał tę, która została zasugerowana przez uzyskaną informację.
4. Strona wykracząca odniosła korzyść z wykroczenia

Omówmy dokładnie każdy z powyższych warunków. Pierwszy z nich traktuje o ‘nielegalnych informacjach’. Co to właściwie jest? Informacją nielegalną jest każda ta, która nie mieści się w definicji z przepisu **16A1**. Bardziej bezpośredni i intuicyjny opis znajdziemy jednak w przepisie **16B1** – „*Źródłem takiej informacji mogą być uwagi, pytania, odpowiedzi na pytania, niespodziewane alerty lub braki alertu, wyraźne wahanie, niezwykajny pośpiech, specjalny nacisk, modulacja głosu, gest, ruch lub szczególne zachowanie*”. Mam nadzieję, że to jest jasne. Zauważcie jednak, że podana lista to tylko przykłady źródeł nielegalnych informacji.



Drugi warunek nie budzi raczej problemów ze zrozumieniem. Jak egzekwować go w praktyce to zupełnie inna bajka – zajmiemy się tym w przykładzie poniżej.

Trzeci warunek wprowadza pojęcie 'logicznej alternatywy'. Bezpośrednia jego definicja znajduje się w przepisie **16B1b**:

*„Logiczna alternatywa to działanie, które zostałyby poważnie rozważone przez znaczną część graczy tej samej klasy, co gracz, o którym mowa, posiadających takie same uzgodnienia systemowe i prawdopodobnie przez niektórych z nich podjęte.”*

Ostatni z warunków jest prosty – jeśli nie ma korzyści wynikającej z wykroczenia, to nie ma żadnego sprostowania, prawda?

Kiedy przybliżyliśmy sobie każdą z definicji przyjrzyjmy się procedurze podejmowania decyzji w problemach z nielegalną informacją na podstawie poniższych przykładów:

### Przykład 1.

Gramy turniej na maksy, przy stole grają pary z 1 ligi. Założenia są popartyjne.

<b>W</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>S</b>
	1♣	pas	1♠
pas	1NT	pas	2♣
pas	...2♠	pas	4♠
pas	pas	pas	

Licytacja nastąpiła tak, jak w powyższym rozdaniu. 2♣ zostało zaalertowane jako Gadżet. Zawodnik **N** przed zalicytowaniem 2♠ (dół z fitem) poważnie wypadł z tempa – zastanawiał się bardzo długo. **S** wziął w rozgrywce 10 lew. **EW** woła sędziego i argumentuje, że **S** nie powinien dopychać końcówki po negatywnej odpowiedzi partnera – ma bardzo przeciętną kartę.

Zastanówmy się więc jak to rozdanie ma się do naszych warunków. **Po pierwsze**, czy mamy do czynienia z nielegalną informacją? Tak – poważne wypadnięcie z tempa uwzględnia przepis **16B1**. Przechodzimy dalej do **warunku drugiego** – czy udostępniona informacja sugeruje konkretną akcję? Pomyślmy, nad czym mógł zastanawiać się **N**. Jest zlimitowany co do siły, a liczenie pików nie powinno mu zająć zbyt dużo czasu. Musiał więc mieć problem z klasyfikacją ręki względem siły – czy jest to góra czy dół. Ostatecznie zdecydował się na negatywną odpowiedź, ale wypadnięcie z tempa pozostawiło drobną sugestię: *„Partnerze, niby mam dół, ale mam co do tego poważne wątpliwości. Moja ręka jest gdzieś pośrodku”* Nielegalna informacja udostępniona partnerowi sugeruje więc zalicytowanie końcówki. Warunek drugi jest spełniony. Co z **trzecim**? Tutaj nie poradzimy sobie sami. Aby dostosować się do definicji logicznej alternatywy robimy **panel**. Szukamy graczy tej samej klasy co **S** – zawodników tej samej ligi, w tym samym wieku, z tego samego ośrodka, grające tym samym systemem licytacyjnym itp. Istotnym jest, aby te osoby nie grały wcześniej tego rozdania. Kiedy znajdziemy takie osoby pokazujemy im kartę **S** i przeprowadzamy kolejno przez całą licytację przefiltrowaną z wszystkich nielegalnych informacji – chcemy odzwierciedlić warunki wolne od nieprawidłowości. Jeśli dowolny z panelowanych zalicytuje inaczej od wykraczającego we wczesnej fazie licytacji (np. nie da Gadżetu) – dziękujemy mu. Nie nadaje się do naszego panelu.



„Grasz turniej na maksy, obie po. Partner otwiera trefl, z prawej pas. Co licytujesz?”

„No pik”

„Ok. Z lewej pas, partner powiedział 1NT, z prawej pas. Co robisz?”

„Gadżet daję”

„Ok. Z lewej pas, partner powiedział dwa pik, z prawej pas. Co robisz?”

Odpowiedź na ostatnie pytanie notujemy. Warto również dopytać zawodników czy rozważają inne zapowiedzi. Ocenic, jak bardzo pewni są swojego wyboru. Istnieje przecież ogromna różnica pomiędzy „Oczywiście, że pas – wrzucenie końca to abstrakcja”, a „Hmmm... Trudne. Zależy jak mi idzie w turnieju. Chyba dam pas, ale wrzucenie końcówki też ma ręce i nogi”.

Tutaj na pewno masz mnóstwo pytań – ile osób panelować? Ile pozytywnych odpowiedzi potrzebujemy, aby mieć do czynienia z logiczną alternatywą? Niemożliwe jest zastosowanie tutaj łatwych, ogólnych zasad – liczba zmiennych jest za duża – czynnikami są złożoność problemu, łatwość w podejmowaniu decyzji przez panelowanych itp. Warto przez pierwsze kilka lat pracy jako sędzia bacznie obserwować panelujących sędziów i analizować podejmowane przez nich decyzje. Pamiętaj, że nadrzędny cel to ocena, czy „znaczna część graczy tej samej klasy rozważy dane zagranie, a niektórzy prawdopodobnie je wybiorą”.

Na potrzeby naszego przykładu założmy, że spytaliśmy 4 osoby. Dwie definitywnie dają pas, jedna mocno myśli nad 4♠, ale ostatecznie pasuje, a jedna po chwili namysłu dają 4♠. Wystarczy? Zdecydowanie tak. Mamy więc dwie logiczne alternatywy: 4♠ i pas. **S** wybrał tę sugerowaną przez wypadnięcie z tempa – warunek trzeci spełniony. **Na koniec** zastanawiamy się, czy strona wykraczająca poniosła stratę z wykroczenia. Zdecydowanie tak, bo 4♠ = to zdecydowanie lepszy zapis niż 3♠ +1, które zapisaliby sobie bez wykroczenia. **Wniosek: orzekamy wynik rozjemczy 3♠ +1.**

### Przykład 2.

Gramy turniej na maksy, przy stole grają pary z 1 ligi. Założenia są popartyjne.

<b>W</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>S</b>
	1♠	pas	...2NT
pas	4♠	pas	pas
pas			

Licytacja nastąpiła tak, jak w powyższym rozdaniu. 2NT zostało zaalertowane jako inwit z fitem. Zawodnik **S** przed zalicytowaniem 2NT poważnie wypadł z tempa – zastanawiał się bardzo długo. **N** wziął w rozgrywce 10 lew. **EW** woła sędziego i argumentuje, że **N** nie powinien dopychać końcówki po inwicie partnera – ma bardzo przeciętną kartę.

Zastanówmy się więc jak to rozdanie ma się do naszych warunków. **Pierwszy warunek** jest spełniony z powodów analogicznych do tych z przykładu 1. Przechodzimy do **warunku drugiego** – czy udostępniona informacja sugeruje konkretną akcję? Zastanówmy się, nad czym mógł zastanawiać się **S**. Dał inwit, więc mógł mieć wątpliwość „3♠, czy inwit” albo „inwit, czy 4♠”. Jaką więc sugeruje akcję? Żadną! **N** nie wie czy partner ma „trochę więcej niż inwit”, czy raczej „trochę mniej niż inwit”. **W rozdaniu nie orzekamy więc żadnego sprostowania!**



## Błędne wyjaśnienie – Przepis 21

Jako wstęp do tej części wykładu przeczytaj przepisy 20, 21, 40 i 75. Poznaj zasady udzielania wyjaśnień, prostowania ich itp. Procedura orzekania w przypadku naruszeń przepisu 21 (błędnych wyjaśnień) jest łatwa i bardzo podobna do tej z nielegalnych informacji. Sędzia może orzec wynik rozjemczy wtedy, gdy spełnione są następujące warunki:

1. „Zawodnik X” uzyskał błędne wyjaśnienie zapowiedzi przeciwnika
2. Błędne wyjaśnienie mogło mieć wpływ na decyzję „zawodnika X”
3. Strona niewykraczająca poniosła stratę związaną z tą decyzją

Aby dobrze zrozumieć powyższe warunki, musisz zapamiętać bardzo ważną rzecz: przepis 21 odnosi się do **błędnego wyjaśnienia**, a nie **błędnej zapowiedzi!** Zawodnicy mają obowiązek ujawnić tylko i wyłącznie swoje ustalenia. Jeśli zawodnik wyjaśnił zgodnie z prawdą swoje ustalenia, ale jego partner ma w karcie coś innego (pomylił się, zablefował) to **nie orzekamy żadnego sprostowania!** Należy jednak pamiętać, że jeśli sędzia nie dysponuje dowodem, że ma do czynienia z błędną zapowiedzią uznaje, że zaszło błędne wyjaśnienie.

Jak orzekamy?

Gramy turniej na maksy, przy stole grają pary z 1 ligi. Założenia są popartyjne.

<b>W</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>S</b>
	1♠	pas	3♦
pas	4♠	pas	pas
pas			

Licytacja nastąpiła tak, jak w powyższym rozdaniu. 3♦ zostało zaalertowane i wyjaśnione jako kolor plus fit. Po wyłożeniu dziadka okazuje się, że **S** zalicytował 3♦ jako Bergen (7-9 punktów, cztery piki). **W** w karcie konwencyjnej **NS** jest Bergen. **N** wziął w rozgrywce 10 lew. **W** woła sędziego i argumentuje, że gdyby dostał informację, że 3♦ nie obiecuje kar, dałby kontrę wistową. Faktycznie, po wiście karowym **N** przegrywa końcówkę bez jednej (nie ma innej drogi do obłożenia kontraktu niż pierwszy wist karowy). Co robimy? Sprawdzamy warunki. Na pewno mamy do czynienia z błędnym wyjaśnieniem – to co powiedział **N** różni się od tego, co znajdziemy w karcie konwencyjnej. Aby rozstrzygnąć warunek 2, musimy postawić sobie pytanie: czy wyjaśnienie, które uzyskał **W** wpłynęło na jego decyzję? Aby to ustalić, robimy **nietypowy panel**. Znajdujemy osoby o klasie zbliżonej do klasy gracza **W**. Dzielimy grupę wyselekcjonowanych zawodników na pół: jedną część panelujemy z ręką **W** zaznaczając, że 3♦ to Bergen, a drugiej tłumaczymy 3♦ jako kolor plus fit (czasem z braku dostępności odpowiednio dużej grupy panelistów przedstawiamy obydwie wersje tym samym zawodnikom i pytamy czy ich decyzja się zmienia). Dzięki temu będziemy w stanie ocenić, czy wyjaśnienie wpływa na decyzję podjętą przez zawodnika na miejscu **W**. W tym przypadku wnioski są następujące: zdecydowanie łatwiej jest skontrolować, gdy dostaniemy poprawną informację. Punkt 2 jest spełniony. Jak ustaliliśmy, 4♠ się przegrywa po karowym wiście, który narzuca się po wistowej kontrze – mamy więc do czynienia ze stratą uzyskaną przez niewykraczających. **Nasz wynik rozjemczy to 4♠ -1.**