



## Ćwiczenie 7

**A\*)** E ma 14 punktów w składzie 3-5-2-3.

<b>N</b>	<b>E</b>	<b>S</b>	<b>W</b>
1BA	pas		

Teraz S mówi: „o przepraszam, powinienem zaalertować – słabe BA 12-14”.  
E chce zmienić pasa na 2♥.

**B\*\*) W** ma 14 punktów w składzie 3-5-2-3

<b>N</b>	<b>E</b>	<b>S</b>	<b>W</b>
1BA	pas	pas	pas

Przed wistem N uprzedza, że partner powinien zaalertować, bo grają słabym BA.  
W protestuje, że gdyby wiedział, to by dał kontrę.

**C\*\*) jak w B, tylko E** zdążył zawistować ZAKRYTĄ kartą.



## Ćwiczenie 8

	♠ W954		
	♥ KW1073		
	♦ 852		
	♣ 3		
♠ A		♠ KD76	
♥ AD62		♥ 5	
♦ DW8643		♦	
♣ K4		♣ ADW98752	
	♠ 10832		
	♥ 984		
	♦ AK107		
	♣ 106		

Kontrakt: 6♣ z ręki E

Wist: ♥8

W A) i B) rozgrywający bije wist asem i:

**A\*\*)** Mówi „król pik”, na co obrońca (N) dokłada pika. Dziadek jeszcze nie zagrał i nie wie, co ma położyć (w dziadku nie ma króla pik). Rozgrywający mówi, że nie dowidzi – myślał, że w dziadku leży król pik. N wzywa sędziego.

**B\*\*)** Rozgrywający wykonuje niezrozumiały gest ręką w kierunku asa pik w stole, i mówi „trefl”. Zanim dziadek zagra, przeciwnik dokłada trefla. Rozgrywający pyta: „nie masz pików?”. Przeciwnik broni się, że przecież zagrany został trefl, bo sam tak powiedział!

**C\*\*)** Dziadek wykłada karty, ale ♥A skleja się z D i w dziadku ukazuje się:

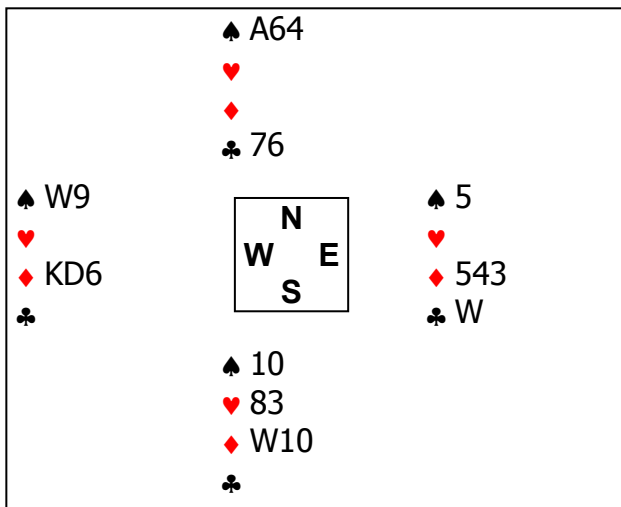
♠ A  
 ♥ (A) Q 6 2  
 ♦ Q J 8 6 4 3  
 ♣ K 4

Rozgrywający po namyśle mówi „bijemy!”, po czym dziadek, wyjmując damę, odslania ♥A – na co rozgrywający dodaje „asem”. Panie sędzio!

Para NS upiera się, że rozgrywający chciał położyć ♥D, więc powinien ją zagrać.



## Ćwiczenie 9



S rozgrywa 4♥ i oddał już 2 lewy.  
Powinien zagrywać teraz z dziadka.

**A\*)** S dotyka jedną z błotek trefl i mówi: „na dobre trefle wyrzucę kara i w ten sposób wezmę resztę”. E nie zgadza się i wzywa sędziego.

**B\*\*) S** mówi: „Wezmę ♠A, dwa trefle i dwa kiery”.



## Ćwiczenia 7-9

### Ćwiczenie 7 – Zapowiedź wynikająca z błędnej informacji

- A) Sędzia na osobności powinien wypytać zawodnika E, na co chce zmienić i dlaczego. Sędzia pozwala zmienić pasa na 2♥ (**P21B**).
- B) Nie upłynął jeszcze okres licytacji (**P22B1**). Jak w A). Sędzia wznawia licytację i pozwala zalicytować kontrę.
- C) Jak w B). Wist zakrytą kartą nie kończy okresu licytacji (**P22B1**).

### Ćwiczenie 8 – Niepełne lub błędne nazwanie karty dziadka

- A) Rozgrywający nazwał kartę, która nie istnieje w dziadku, więc żadna karta nie została jeszcze zagrana. Rozgrywający może zagrać z dziadka dowolną kartę (**P46B4**). Odkryta karta N jest wyjściem poza kolejnością i może zostać zaakceptowane (**P53A**). W przeciwnym wypadku staje się normalną kartą przygwożdżoną i podlega ograniczeniom **P50D**. Rozgrywającemu należy się upomnienie.
- B) Rozgrywający zagrywa kartę poprzez nazwanie, nie wskazywanie (**P45B**). Rozgrywający powiedział „trefl”, więc nazwał (niepełnie, ale nazwał) blotkę trefl (**P46B**) i ta karta jest kartą zagrana.
- C) Problem pochodzi z Ogólnopolskiej Olimpiady Młodzieży 2011. Miało miejsce niepełne nazwanie karty dziadka – sędzia korzysta z **P46B**. Preambuła **P46B** pozwala posłużyć się podpunktami niżej, chyba że „inny zamiar rozgrywającego jest bezsporny”. Jaki był zamiar rozgrywającego? Zabicie damą, nie ma co do tego wątpliwości. Dama jest kartą zagrana.

### Ćwiczenie 9 – Roszczenie

- A) Jak rozgrywający rozgrywa po takiej deklaracji? Gra trefla ze stołu z intencją wyrzucenia kara. Jednak nagle pojawia się na stole wyższy trefl od RHO, co powoduje, że rozgrywający „budzi się” – każdy zawodnik teraz zauważy, że przeciwnicy mają wyższego trefla i trzeba przebić. Przepuszczenie waleta trefl nie mieści się w ramach zagrania „normalnego”. Sędzia pozwala zmienić deklarowany sposób rozgrywki – trefl przebity, następnie pikiem do stołu by częściowo plan zrealizować – jedno karo wyrzucić. Rozgrywający bierze 4 z 5 pozostałych lew (odda ostatnie karo).
- B) Teraz rozgrywający jest, niestety, w gorszej sytuacji, ponieważ jego deklaracja nie sugerowała kolejności rozegrania pozostałych lew. Sędzia musi przyjąć więc najsłabszą dla niego linię rozgrywki, aczkolwiek „normalną”. Jeśli jako rozgrywający mamy pewność, że trefle są fortami, to zagranie asa pik przed ściągnięciem fort nie jest błędem i tak musi potoczyć się rozgrywka w tym problemie. ♠A, bierze. Trefl ze stołu, pojawia się walet, rozgrywający się „budzi”, ale jest już za późno – weźmie już tylko 2 atuty. W sumie 3 lewy z 5-kartowej końcówki.