



Prawda czy Fałsz

Pytania

1. Atu trefle. W dziadku są karty DW3, ♠KD4, ♥D63, ♦D5 i ostatnią lewą wziął ♣K z dziadka. Rozgrywający mówi *Dama*, na co dziadek pyta *Która?*. Rozgrywający może wybrać dowolną.
2. Licytacja biegnie

2♣ - stayman, niezaakceptowany i zastąpiony pasem. **S** stał się rozgrywającym 3♣.

Rozgrywający może zakazać wist w karo.

3. **E** otwiera 2♦ (słaby na kierach) – OPK niezaakceptowana. **N** otwiera 1♥ i **E** licytuje 1♣.

W musi spasować raz przy najbliższej sposobności

4. **E** otwiera 2♥ (multi) – OPK niezaakceptowana. **N** otwiera 1♦ i **E** licytuje 2♣.

W musi spasować raz

5. Licytacja biegnie

S spasował poza kolejnością – PPK niezaakceptowany.

S musi spasować raz

6. W licytacji dwustronnej **N** spasował po namyśle. Wezwany sędzia powinien poinstruować **S**, żeby zignorował namysł i licytował jakby tego namysłu nie było.

7. Kiedy obrońca nazywa kartę, która ma w ręku, nie zagrywając jej jednocześnie, to ta karta staje się normalną kartą przygwożdżoną.

8. Przepis nakazuje graczowi przeliczyć swoje karty przed schowaniem do pudełka.

9. **W** jest dealerem, ale **E** otwiera 2♣ (multi) – OPK niezaakceptowana.

W musi spasować raz.

10. Za porządek przy stole odpowiada przede wszystkim **N**.

11. Tak długo jak każda kolejna karta nie trafia na tą samą kupkę, każdy sposób rozdania po 13 kart (oczywiście koszulkami do góry) jest zgodny z przepisami.

12. Kiedy RHO lub rozgrywający już zagrał do pierwszej lewy jest za późno na powtórzenie licytacji.



13. Podczas rozgrywki dziadek nie może zaglądać do karty konwencyjnej przeciwników.
14. Licytacja biegnie

S spasował poza kolejnością – PPK niezaakceptowany.

S musi spasować raz

15. **N** otwiera 1♦ i natychmiast poprawia na 1BA. **E** kładzie 1♣ mówiąc, że akceptuje 1♠. 1BA jest wycofane bez żadnych sprostowań.
16. Dziadek może zapytać każdego obrońcę, który nie dodał do koloru, czy nie ma karty w kolorze wyjścia.
17. Tylko obrońca z lewej może zaakceptować zapowiedź poza kolejnością.
18. Tylko obrońca z lewej może zaakceptować wyjście rozgrywającego poza kolejnością.