
CZEŚĆ I. ZASADY OGÓLNE

- g) ustalać warunki przebywania w miejscu zawodów i obserwacji gry przez widzów, a także decydować o usunięciu widza (w myśl §7 pkt 3),
 - h) rozstrzygać spory, wydawać decyzje, wymierzać kary regulaminowe z powołaniem się na odpowiedni przepis, który musi być podany zainteresowanym stronom,
 - i) przyjmować zażalenia, odwołania (protesty) i po zaopiniowaniu przekazywać je do właściwych instancji,
 - j) sporządzać sprawozdania z zawodów, o ile jest wymagane,
 - k) odnotować wszelkie budzące wątpliwości sprawy dotyczące gry uczestników zawodów i przekazać je w ustalonych terminach do właściwych instancji.
5. Sędzia główny, delegowany na turnieje mistrzowskie, turnieje kadry i turnieje szczebla centralnego otrzymuje od organizatora zlecenie organizacyjne precyzujące warunki techniczne, finansowe i inne rozegrania danych zawodów (między innymi listę uprawnionych do gry oraz rezerwowych uczestników, harmonogram zawodów, ustalenia dotyczące honorariów sędziów i obsługi technicznej).
6. Jeżeli wyznaczony sędzia nie przybędzie na zawody, wówczas organizator powinien powierzyć pełnienie obowiązków sędziego osobie najbardziej kompetentnej spośród dostępnych.

§ 9. Czas gry

1. Zawody brydża sportowego (sesja, runda) rozpoczynają się z chwilą, gdy sędzia zarządzi rozpoczęcie gry. Od tego momentu liczony jest czas danych zawodów (sesji, rundy).
2. Obowiązują następujące limity czasu, przeznaczonego na rozegranie jednego rozdania:
 - a) bez użycia kaset licytacyjnych i zasłon stolikowych – 7 minut,
 - b) przy stosowaniu kaset licytacyjnych – 7½ minuty,
 - c) przy stosowaniu zasłon – 8½ minuty.
3. Czas przeznaczony na rozegranie rundy (sesji) określa się za pomocą iloczynu czasu przeznaczonego na jedno rozdanie i liczby rozdań rozgrywanych w danej rundzie (sesji).
4. Czas na rozegranie rundy, sesji może być korygowany przez sędziego w zależności od potrzeb i sytuacji.
5. W ramach limitu czasu przeznaczonego na rozdanie zawodnicy obowiązani są:
 - a) przeliczyć karty przed ich obejrzeniem,
 - b) rozegrać rozdanie,
 - c) dokonać zapisu w formie pisemnej lub elektronicznej,
 - d) sprawdzić zgodność kart z protokołem (o ile jest taka możliwość),
 - e) schować trzymaście kart swojej początkowej ręki.

§ 10. Stosowanie systemów licytacyjnych

Dopuszczalność lub zakaz stosowania systemów licytacyjnych, konwencji i ustaleń umownych określa Polityka systemowa PZBS. Sprawę tę mogą również normować szczegółowe regulaminy rozgrywek.

§ 11. Alertowanie

1. Zapowiedzi umowne – konwencyjne muszą być alertowane zgodnie z „Polityką systemową PZBS”.
2. Alertuje partner zawodnika, który dał zapowiedź konwencyjną przez wyłożenie kartki „alert” z kasy licytacyjnej (gdy brak kaset: przez puknięcie w stolik).

3. Nie wolno wyjaśniać znaczenia alertowanej zapowiedzi bez zapytania ze strony przeciwników. Pytanie o wyjaśnienie alertowanej zapowiedzi może być zadane w dalszych okrażeniach licytacji, jak również po zakończeniu licytacji, zgodnie z przepisem 20 MPB.
4. Na żądanie którejkolwiek ze stron sędzieja może zarządzić całkowity zakaz alertowania. Zakaz ten dotyczy wyłącznie przeciwników pary, która się o to zwróciła.
5. Zasady alertowania przy stosowaniu zasłon reguluje §15.

§ 12. Stopowanie

1. Odzywki skaczące (licytacja z przeskokiem) muszą być poprzedzone przez licytującego słowem stop (wypowiedzianym przed mianem odzywki) lub, gdy stosowane są kasety licytacyjne, przez użycie kartki z takim napisem.
2. Licytujący gracz sygnalizuje odzywkę skaczącą przez wyłożenie przed sobą kartki z napisem „stop” wyjętej z kasety licytacyjnej, następnie położenie kartki licytacyjnej i w końcu usunięcie kartki „stop”.
3. Po odzywce skaczącej przeciwnik z lewej strony nie powinien licytować wcześniej, niż po około 8–10 sekundach, przy czym zawodnik nie może w sposób demonstracyjny odmierzać wymagany czas. Właściwą postawą jest normalne spoglądanie w swoje karty.
4. Odpowiedzialność za upewnienie się, że przeciwnik został ostrzeżony spoczywa na graczu stopującym.
5. Przy stosowaniu zasłon, kartki z napisem „stop” nie używa się.

§ 13. Kasety licytacyjne (bidding boxy)

1. Przy używaniu kaset licytacyjnych kartki licytacyjne powinny być wyjmowane z kasety w sposób zdecydowany i kładzione na stoliku względnie tacy zawsze w jednakowy sposób i możliwie jak najciszej; kartki licytacyjne układa się od lewej ku prawej stronie licytującego, starannie nakładając na siebie tak, aby wszystkie odzywki były widoczne i skierowane ku partnerowi.
2. Gracze powinni unikać dotykania kartek licytacyjnych przed podjęciem decyzji odnośnie zapowiedzi. Zapowiedź uważa się za zgłoszoną, gdy kartka licytacyjna zostanie wskazana przez zawodnika z wyraźnym zamiarem jej użycia poprzez wyjęcie lub próbę wyjęcia z kasety licytacyjnej (ale może mieć zastosowanie przepis 25 MPB).
3. Zanim kartki licytacyjne zostaną zdjęte ze stolika, gracz ma możliwość przeglądu całej licytacji. Gdy nie ma już takiej możliwości gracz może uzyskać pisemny przegląd licytacji przed zagraniem w pierwszej lewie.
4. Podczas gry przy użyciu zasłon zapowiedź umieszczoną na tacy można zmienić (sytuacje opisane są szczegółowo w §16):
 - a) jeżeli jest nieprawidłowa lub niedozwolona,
 - b) jeżeli sędzia uzna, że zapowiedź została wybrana w sposób niezamierzony (przepis 25A MPB),
 - c) gdy ma zastosowanie przepis 25B MPB.

§ 14. Zasłony – zasady ogólne

1. Przy używaniu zasłon stolikowych licytacja odbywa się wyłącznie za pomocą kaset licytacyjnych.
2. Poszczególne zawodnicy obsługują urządzenie zasłony i tak zawodnik N jest odpowiedzialny za prawidłowe umieszczenie pudełka rozdaniowego na tacy i

CZEŚĆ I. ZASADY OGÓLNE

zdejmuwanie go z tacy po rozegraniu rozdania, zawodnicy N i S (odpowiednio) za przesuwanie tacy pod zasłoną na jej drugą stronę. Za zamykanie ruchomej części zasłony odpowiedzialny jest gracz W.

3. Gracze N i E siedzą przez cały czas po tej samej stronie zasłony. Procedura jest następująca: N umieszcza pudełko na tacy. Ruchoma część zasłony zostaje opuszczona (i pozostaje w tym położeniu przez cały czas licytacji) tak, aby taca mogła przesunąć się tylko pod nią. Gracze wyjmują karty z pudełka. Po zgłoszeniu zapowiedzi przez obu graczy z tej samej strony zasłony, N oraz S przesuwają tacę pod przesłoną tak, aby była widoczna dla graczy po drugiej stronie. Gracze zgłaszają zapowiedzi w ten sam sposób i przesuwają tacę z powrotem. Tę procedurę utrzymuje się aż do zakończenia licytacji. Po przeglądnięciu licytacji przez wszystkich czterech graczy (równoważne do prawa żądania powtórzenia licytacji) umieszczają oni swoje kartki licytacyjne w kasetach licytacyjnych.
4. Pierwsze wyjście przy grze za zasłoną ma specjalną procedurę. Należy wistować zakrytą kartą, a przeciwnik wistującego, siedzący po tej samej stronie zasłony powinien anonsować jego wykonanie (np. poprzez zapukanie w zasłonę). Partner wistującego podnosi (lub inicjuje podniesienie) ruchomą część zasłony tak, aby wszyscy gracze mogli widzieć karty dziadka i karty zagrywane do kolejnych lew.

§ 15. Alertowanie przy użyciu zasłon

1. Zawodnik licytujący zapowiedź umowną musi ją alertować przeciwnikowi znajdującemu się po tej samej stronie zasłony, używając w tym celu kartki z napisem „alert”. Podobnie postępuje jego partner, gdy taca z licytacją znajdzie się po drugiej stronie zasłony. Odpowiedzialność za upewnienie się, że przeciwnik został ostrzeżony spoczywa na alertującym graczu.
2. Zalecaną formą alertowania przy zasłonach jest położenie kartki „alert” na ostatniej zapowiedzi przeciwnika, w jego segmencie tacy. Gracz, który został ostrzeżony, musi potwierdzić przyjęcie tego do wiadomości przez zwrócenie kartki „alert” przeciwnikowi.
3. Wyjaśnień o znaczeniu licytacji udziela się na piśmie, odpowiadając na pytania zadane również na piśmie. Pytania w czasie rozgrywki zadaje się na piśmie, przy opuszczonej części ruchomej zasłony. Po udzieleniu odpowiedzi ruchomą część zasłony podnosi się.
4. Jeżeli zawodnicy przy stole przyjmą inny sposób komunikacji, np. ustny, nie mogą domagać się rekompensaty w przypadku niezrozumienia wyjaśnień przeciwnika.
5. Przed zakończeniem rozgrywania rozdania nie jest dozwolone jakiegokolwiek porozumiewanie się odnośnie pytań lub odpowiedzi z graczami po drugiej stronie zasłony.

§ 16. Zmiany niektórych przepisów MPB przy użyciu zasłon

Przy grze za zasłonami obowiązują przepisy MBP z przedstawionymi poniżej wyjątkami:

1. Przepisy 9A2(b)(1), 42B(3), 43A(1)(b) – dziadek może zwrócić uwagę na przedwcześnie odsłoniętą kartę obrońcy.
2. Przepis 13 – procentowy wynik rozjemczy i kara przewidziana w pierwszym paragrafie ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zapowiedź została przekazana na drugą stronę zasłony.
3. Przepis 16 – w czasie licytacji przy grze przy używaniu zasłon, opóźnienie lub pośpiech podczas przesuwania tacy może stanowić nielegalną informację. Określenie zaistnienia nieprawidłowego tempa przesunięcia tacy może być dokonane tylko przez graczy, którzy odbierają tacę. Z tego względu zwrócenie uwagi przez gracza na naruszenie tempa licytacji po jego stronie zasłony jest wykroczeniem, które powoduje utratę praw strony niewykraczającej. Opóźnienie przekazania tacy w granicach 15 sekund nie uznaje się za czas wystarczający do przekazania nielegalnej informacji.

4. Przepis 20 – powtarzanie licytacji i udzielanie wyjaśnień. Do momentu zdjęcia kartek licytacyjnych z tacy gracz ma pełny przegląd licytacji. Gdy po raz pierwszy przypada na gracza kolej zagrywania, ma on nadal prawo do powtórzenia licytacji, a ponieważ przegląd kartek licytacyjnych nie jest już możliwy, uzyskuje powtórzenie na piśmie od przeciwnika siedzącego po tej samej stronie zasłony.
5. Przepis 25A – zmiany zapowiedzi niezamierzonych możliwe są do momentu powrotu tacy na stronę gracza, który zgłosił omyłkowa zapowiedź.
6. Przepis 25B – zmiany zapowiedzi są dozwolone w przypadku popełnienia omyłki przy pierwszej zapowiedzi. Gracz sam decyduje, że dał błędną zapowiedź. W praktyce oznacza to, że nie stosuje się kary „średniej minus” wg przepisu 25B2(b)(2) i gracz może zmienić swoją zamierzoną zapowiedź, zanim jego LHO nie zalicytował i zanim taca z zapowiedzią nie została przesunięta na drugą stronę zasłony, ale tylko wtedy, gdy powód zmiany nie jest związany z następną zapowiedzią przeciwnika.
7. Przepisy 25 do 32, 34, 36 do 39 – do nieprawidłowości objętych przez te przepisy stosuje się następującą procedurę:
 - a) **Taca nie przesunięta na drugą stronę zasłony.** Gdy gracz zauważy nieprawidłowość po swojej stronie zasłony musi przywołać sędziego, który orzeka, czy nieprawidłowość można poprawić bez kary. Nieprawidłowych zapowiedzi nie wolno akceptować.
 - b) **Obie strony winne.** Gdy obie strony są winne przesunięciu tacy z nieprawidłową zapowiedzią (wtedy, gdy jeden gracz popełnia nieprawidłowość, a właściwy gracz – N lub S – przesuwa tacę przed dokonaniem korekty) to obaj gracze po drugiej stronie zasłony są odpowiedzialni za wezwanie sędziego. Sędzia powinien wrócić tacę do wykraczających graczy do poprawy bez nakładania kary. Nieprawidłowych zapowiedzi nie wolno akceptować.
 - c) **Jedna strona jest winna.** Gdy taca z nieprawidłową zapowiedzią zostanie przesunięta na drugą stronę zasłony, obaj gracze po drugiej stronie zasłony są odpowiedzialni za wezwanie sędziego. Gdy postępowanie wg punktu b) nie może mieć zastosowania, to nieprawidłowa zapowiedź podlega normalnym przepisom MPB.
 - d) **Nie zwrócono uwagi na nieprawidłowość.** Gdy nieprawidłowa zapowiedź zostanie przesunięta na drugą stronę zasłony i żaden z graczy nie zwróci na to uwagi, a taca wróci na stronę, po której popełniono nieprawidłowość, ważność zapowiedzi zostaje utrzymana, ponownie bez kary, z wyjątkiem zapowiedzi niedozwolonych, do których stosuje się przepis 35 MPB.
 - e) **Legalność informacji.** Informacja z wycofanych zapowiedzi jest nieautoryzowana dla strony wykraczającej, a autoryzowana dla strony niewykraczającej. Jeżeli sędzia uzna, że nieautoryzowana informacja z wycofanych zapowiedzi uniemożliwia normalne prowadzenie licytacji, orzeka procentowy wynik rozjemczy.
8. Przepis 33 – zapowiedź jednoczesną, uznaną za późniejszą, wycofuje się bez kary (ale może mieć zastosowanie P72.B.1)
9. Przepis 40 – Alerty. Gracz zgłaszający zapowiedź podlegającą alertowaniu, musi alertować przeciwnika siedzącego po tej samej stronie zasłony. Gdy taca zjawi się po drugiej stronie zasłony, obaj gracze zobowiązani są do natychmiastowego alertowania umownej zapowiedzi swojego partnera.
10. Przepis 41A – pierwsze wyjście poza kolejnością. Przeciwnik wykraczającego z tej samej strony zasłony powinien próbować przeciwdziałać jego realizacji. Obowiązuje procedura związana z pierwszym wyjściem opisana w §14 pkt 4. Pierwsze wyjście zakrytą kartą wycofuje się bez kary. Gdy nastąpi pierwsze wyjście odkrytą kartą, to wycofuje się go bez kary, jeżeli ruchoma część zasłony nie została podniesiona. Jeżeli ruchoma część zasłony została podniesiona bez winy strony rozgrywającej

CZEŚĆ I. ZASADY OGÓLNE

- a) i druga strona nie wyszła odkrytą kartą, wyjście uważa się za wyjście poza kolejnością i stosuje się przepis 54 MBP,
 - b) i druga strona wyszła również odkrytą kartą, karta ta staje się normalną kartą przygożdżoną. Gdy nastąpi pierwsze wyjście odkrytą kartą a strona rozgrywająca nieprawnie uniosła przesłone, wtedy następuje akceptacja tego wyjścia. Rozgrywający wykląda karty dziadka. Sędzia ma prawo do orzeczenia wyniku rozjemczego, gdy uważa, że gracz podnoszący ruchomą część zasłony mógł wiedzieć o odniesieniu korzyści przez akceptację tego wyjścia.
11. Przepis 73D – gdy w czasie licytacji przeciwnik działa zbyt szybko, właściwym jest powrót do normalnego tempa albo przez opóźnienie własnej zapowiedzi (kładąc kartkę licytacyjną przed sobą, ale nie na tacy) albo opóźniając przesunięcie tacy.
 12. Przepis 76 – widzowie. Widzowie nie mogą zajmować miejsc z możliwością oglądania kart z obu stron zasłony.

§ 17. Brydżrama i inne środki medialne

1. Zawody brydża sportowego mogą być organizowane przy zastosowaniu środków medialnych. W tym przypadku uczestnicy zawodów zobowiązani są podporządkować się decyzjom organizatora.
2. W pomieszczeniach rozgrywek organizowanych z użyciem brydżramy mogą przebywać: sędzia i osoby upoważnione, których wykaz organizator przekazuje sędziemu. Wszystkie inne osoby (tak związane z zawodami jak i widzowie) mogą przebywać i obserwować zawody wyłącznie w sali widowiskowej brydżramy.

§ 18. Zapisywanie wyników rozdania

1. Po rozegraniu rozdania dokonuje się zapisu uzyskanego rezultatu, wypełniając odpowiednie rubryki protokołu.
2. Wprowadzanie wyników może odbywać się innymi metodami, przy pomocy urządzeń dostarczonych przez organizatora.
3. Wszyscy uczestnicy grający przy danym stoliku są odpowiedzialni za prawidłowość zapisu.
4. Uczestnik, który stwierdził błąd merytoryczny w którymś z zapisów dokonanych wcześniej, ma obowiązek powiadomienia o tym sędziego.
5. Jeżeli pozwala na to specyfika zawodów, sędzia ustala prawidłowe brzmienie zapisu zawierającego błąd.
6. Poprawienie błędu we własnym zapisie dotyczącego wysokości kontraktu, liczby lew lub wartości liczbowej, a także zmian w przypisaniu numerów startowych liniom NS i EW (tzw. brak obrotu) wymaga parafy/aprobaty sędziego.
7. W przypadku niezgodności elementów zapisu i wątpliwości co do jego prawidłowego brzmienia decyduje rezultat liczbowy. Jedynie w sytuacjach ewidentnych sędzia może zmienić rezultat liczbowy według opisu kontraktu.

§ 19. Punktowanie wyników

1. Punktowania rezultatów poszczególnych uczestników dokonuje sędzia lub upoważniona przez niego osoba, stosując odpowiedni system punktowania, który powinien być podany do wiadomości uczestnikom przed zawodami.
2. Systemy punktowania i sposoby obliczania rezultatów ujęte są w §42 niniejszego Regulaminu, a także w przepisie 78 MPB.