

Orzecznictwo sędziego brydżowego

Sędziowanie powinno być realizowane przy zachowaniu ściśle określonej **procedury** wspomagającej sędziego w jego niełatwej pracy, pomagającej mu w podejmowaniu prawidłowej decyzji i wnoszącej ład w sytuacji, która nie zawsze jest łatwa do opanowania. Przedstawiamy poniżej w 9 krokach czynności, które **powinny być** wykonane, z położeniem nacisku na tę lub inną czynność, w zależności od rodzaju nieprawidłowości.

1. **Sędzia zwraca się do gracza, który podjął inicjatywę przywołania sędziego.** Dość często orzekanie jest na początku utrudnione, gdyż więcej niż jeden z graczy zaczyna mówić co się wydarzyło a inni się wtrącają. Jeśli przywołał cię dziadek, sprawdź czy uczynił to z własnej inicjatywy, ponieważ w zasadzie nie jest on do tego upoważniony. Poinformuj stronę przeciwną, że potem przyjdzie kolej na nich do przedstawienia swego stanowiska.
2. **Niech gracz przedstawi swoje stanowisko w całości.** Nie dopuszczaj do przerywania przez drugą parę, jeśli trzeba będzie coś wyjaśnić – ich kolej przyjdzie później. „Przetłumacz” przedstawione wyjaśnienia w taki sposób, by łatwiej było potem zapytać o odnośną dodatkową informację – bądź więc aktywnym słuchaczem. Jeśli gracz mówi, że przeciwnik otworzył licytację poza kolejnością, to chcesz dowiedzieć się, czy jego LHO zaliczył po tym fakcie. Albo jeśli gracz wahał się, próbuj ustalić: jak długo?
3. **Po wysłuchaniu jednej strony zapytaj przeciwników czy zgadzają się z przedstawionymi faktami.** Jeśli trzeba, przedstaw swoje „streszczenie” z położeniem nacisku na naprawę istotne rzeczy. Jeśli gracz nie zgadza się, że jego przerwa na namysł trwała 30 sekund, „pomóż” mu pytając go jak długo jego zdaniem trwała przerwa na namysł lub „wykazując zrozumienie”, że potrzebował trochę czasu na rozważenie swej odzywki w danej skomplikowanej dwustronnej licytacji. Ustalenie **faktu wahania** jest istotniejsze od precyzyjnego określenia czasu jego trwania. Jeśli odzywka odbiega od ustaleń pary i słyszysz wyjaśnienie, że żadna inna odzywka nie była możliwa do zastosowania, wówczas stwierdzasz **lukę w systemie** a **NIE** przypadkowe odstępstwo.
4. Dopiero gdy fakty są jasno ustalone, **sędzia jest w stanie podjąć decyzję – zawsze z pomocą swego egzemplarza Prawa Brydżowego.** Nasza rada jest taka: używać Prawa Brydżowego najczęściej, jak to jest możliwe odczytując graczom co należy zrobić. Zapobiega to błędom, przekonuje graczy o prawidłowości podjętej decyzji i upewnia sędziego w swoim postępowaniu jak i o tym, że nie zapomniał o jakimś istotnym szczególe takim jak zastosowaniu dodatkowo innego przepisu, np. 16, 26 itp. Nie ma się czego wstydzić gdy sędzia potrzebuje posłużyć się spisem treści lub indeksem w celu odnalezienia stosownego przepisu choć jest wskazane by wiedział od razu gdzie go znaleźć. Jedyne w najbardziej „typowych nieprawidłowościach” jest dopuszczalne by orzekać „z głowy”. Np. przy wiście poza kolejnością jest nawet „obowiązek” by zmieścić się z decyzją w czasie.
5. **Sędzia „tłumaczy” zastosowane przepisy do konkretnej sytuacji,** zmieniając ogólne sformułowania na konkretne określenia odnoszące się do danej sytuacji. Np. „E” zamiast „RHO partnera gracza wykraczającego”, czy „kiery” zamiast „wskazany kolor”. Jest rzeczą niemożliwą, by gracze mogli zrozumieć co mają zrobić, jeśli sędzia jest jedyną osobą rozumiejącą to co sam czyta. Miej świadomość, że twój własny egzemplarz Prawa Brydżowego w twoim ojczystym języku jest łatwiejszy w użyciu niż wydanie angielskojęzyczne, gdzie wszystko może być gdzieś indziej, na innej stronie.

6. **Przedstaw kompletne wyjaśnienia ale bez przesady.** Podaj wszystkie opcje (lecz nie zaczynaj wyjaśniać szczegółów zastosowania przepisu 23, chyba że już sam masz odczucie, iż może mieć zastosowanie). Jednak przedstawienie kar wistowych jest niezbędne, by umożliwić graczowi dokonanie właściwego wyboru, np. między wycofaniem lub powtórzeniem odzywki.
7. **Sędzia sprawdza, czy wszyscy go prawidłowo zrozumieli.** Dopiero wtedy gracz mający możliwość wyboru dokonuje tego wyboru. Po dokonaniu wyboru sędzia przypomina graczom o konsekwencjach dokonanego wyboru.
8. **Jeśli część orzeczenia jest odłożona na później, sędzia pozostaje przy stole.** Nie dowierzaj, że wszyscy naprawdę cię zrozumieli, staraj się więc pozostać przy stole, jeśli przebieg gry zależy od tego zrozumienia. Dobrymi przykładami mogą być kary wistowe oraz karta przygwożdżona. Nie jest zaś takim przykładem liczba lew do przekazania drugiej stronie po zaistnieniu fałszywego renonsu, gracze mogą cię przywołać po zakończeniu gry, jeśli będą potrzebowali twojej pomocy.
9. **Przedstawiona procedura jest mniej użyteczna w przypadkach orzecznictwa „brydżowego”,** choć ustalenie faktów jest równie ważne jak w orzekaniu „technicznym”. W przypadkach orzecznictwa „brydżowego” gra jest często już zakończona, a jeśli nie, to sędzia i tak, po ustaleniu faktów, prawie zawsze poleca graczom kontynuować grę. Jeśli gracz przywołuje sędziego, aby zastrzec swoje prawa, sędzia powinien zapytać go, do jakiej nieprawidłowości odnoszą się zastrzeżenia gracza (ale patrz: punkt 3). Decyzje, w których ma miejsce orzecznictwo „brydżowe”, wymagają starannego rozważenia, co może wymagać więcej czasu. Niech gracze zapiszą uzyskany wynik rozdania jako prowizoryczny. Podając swoją decyzję poinformuj graczy o możliwości odwołania się od twojego orzeczenia „brydżowego”.