

Przyczynkiem do napisania tego artykułu jest pewne rozdanie, a w zasadzie towarzyszące mu zachowanie przeciwnika. Gracz ów, po zakończeniu niezbyt trafnej rozgrywki, zasugerował, że przed dołożeniem karty (na drugim ręku) celowo zawahałem się, co spowodowało wybór przez niego gorszego wariantu rozgrywki.

\* \* \* \* \*

Przyznam, że wyczucie czasu miał niezłe, bo owo „zawahanie” było rzędu może dwóch sekund. Oceniam, że tyle zajęło mi przeanalizowanie, którą kartę dołożyć, aby przekazać partnerowi informację, która mogłaby być dla niego przydatna w toku dalszej obrony. Przeciwnik wywnioskował, że owa nieznaczna „zwłoka” spowodowana była kalkulacją: bić czy nie bić zagranego honoru. Po fakcie, może w wyniku doznanego rozczarowania, a może usprawiedliwiając się przed swoją partnerką, dał wyraz przekonaniu, że mój namysł był celowy i miał wprowadzić go w błąd. Wyjaśniłem, choć raczej nie musiałem, na czym polegał mój problem i zaproponowałem, aby wezwał w tej sprawie sędziego. Na tym sprawa się skończyła.

To zdarzenie głęboko zapadło mi w pamięci. Z całą ostrością uświadomiło mi ono bowiem, że niektórzy gracze wykorzystują tego rodzaju przesłanki. Ale nie chodzi bynajmniej o to, że mogę stać się łatwym łupem takich graczy, bo i tak staram się przewidywać problemy, jakie mogą pojawić się w rozdaniu i przygotowywać na wszystkie ewentualności, aby zmianą tempa nie sugerować niczego.

\* \* \* \*

Problem jest znacznie poważniejszy. Nie zawsze bowiem udaje się namysłu uniknąć, a presja na ukrycie swoich rozterek nie jest niczym łatwym ani przyjemnym. Nie każdy też zwraca uwagę na to, że jest aż tak czujnie obserwowany, a wnioski z tej obserwacji są wykorzystywane przez łaknących sukcesu przeciwników.

Przede wszystkim trzeba zdać sobie sprawę i z tego, że brak namysłu też może nieść konkretną informację, która ni mniej ni więcej oznacza, że gracz nie ma pola wyboru, a zatem nie posiada istotnych w danym momencie wartości.

Moim zdaniem, wykorzystywanie takich informacji jest tak samo nieetyczne, jak wszystkich innych sygnałów, które nie należą do języka licytacji i wist.

Może się jednak mylę, może zawahanie, namysł, to oznaka słabości, a umiejętność odczytania problemów przeciwnika to cecha dobrego gracza, słuszenie zasługująca na nagrodę? Nie mam wątpliwości, że w wielu grach karcianych tak właśnie jest, taka jest ich filozofia. Jeśli chodzi o brydża, to stanowczo mam inne zdanie, a różniących się w poglądach na tę kwestię podzieliłbym na "karciarzy" i "brydżystów".

Ale idźmy dalej. Jeśli niektórzy gracze czerpią informacje z tak nieznaczących przesłanek w zachowaniu przeciwników, to jaką kopalnią muszą być dla nich reakcje partnerów? Przecież aby wyciągać całkiem daleko idące wnioski nie trzeba nawet specjalnego porozumienia graczy.

Uważam, że bodaj najsłabszą stroną brydża jest trudność walki z tego rodzaju zachowaniami.

A przecież namysł jest nieodzownym elementem gry w brydża. Byłoby absurdem próbować go zakazać. Zawsze są dla mnie kontrowersyjne interwencje sędziego, jeśli jest on wzywany z powodu namysłu w mojej parze, z sugestią przeciwników, że namysł ów miałby dawać nam jakąś przewagę. Powiem więcej: doświadczenie mówi mi, że namysł (partnera lub mój) najczęściej oznacza nadchodzące dla nas problemy.

Moim zdaniem, wiele ogranych par zbyt mocno, a nawet z pewnym upodobaniem, nadużywa tego zarzutu w stosunku do graczy znacznie mniej doświadczonych, niekiedy zresztą skutecznie chyba zniechęcając ich do dalszego kontaktu z tzw. „sportowym” brydżem.

\* \* \* \* \*

Nie piszę jednak tego wszystkiego po to, aby się skarżyć lub wydobywać na powierzchnię kwestię, która wszystkim dobrze jest znana. Zastanawia mnie, dlaczego nie widać żadnych postępów w walce z tym problemem.

W obecnej dobie stoły z zasłonami i przesuwaną tacą to już głęboki przeżytek. Ta technika nie zapobiega w pełni możliwości uzyskiwania informacji, które nie powinny mieć wpływu na przebieg gry.

Takie możliwości daje natomiast zastosowanie komputerów. Dostępność przenośnych i tanich urządzeń, z których każde praktycznie może pełnić odpowiednią rolę do komunikacji za pośrednictwem internetu (lub podczerwieni) sprawia, że powinny one zostać wykorzystane przynajmniej od pewnego szczebla rozgrywek, jako narzędzie zastępujące bidding-boxy i karty. Już samo odseparowanie wzajemnego oglądu wszystkich graczy (w tym także przeciwników) załatwiłoby bardzo dużo i nie może to budzić żadnych wątpliwości.

Drugi element, to zastosowanie oprogramowania, które również realizowałoby w maksymalnym stopniu postulat ograniczenia przepływu informacji „niemerytorycznych”.

I tutaj dochodzę do sedna tego, o czym chcę napisać: czym takie oprogramowanie powinno się charakteryzować?

Moim zdaniem, przy fizycznym odseparowaniu graczy pozostaje do rozwiązania już tylko kwestia namysłu, zarówno w fazie licytacji jak i rozgrywki. Jeśli gracze identyfikują kto myśli, to uzyskują dodatkową informację, oczywiście racjonalnie zakładając, że taki namysł jest wywołany rzeczywistym problemem, a nie np. chęcią wprowadzenia w błąd przeciwnika (!).

Aby tego uniknąć należałoby wprowadzić mechanizm, który nie pozwalałby identyfikować zarówno graczy „biorących czas na namysł”, jak i tych, którzy licytują lub grają bez niepotrzebnego zabierania czasu. Przy technologii komputerowej można byłoby ten postulat znacznie przybliżyć, gdyby do gracza docierała równoczesna informacja o licytacji lub zagraniach wszystkich innych graczy którzy licytowali lub zagrywali przed nim w danym okrążeniu licytacji czy obiegu lewy!

Przykładowo, po otwarciu „1kier” informacja o trzech następnych odzywkach, np. sekwencja „ktr – rktr – 2pik”, docierałaby do otwierającego w tym samym momencie, dopiero po zalicytowaniu przez pozostałych wszystkich trzech graczy. Podobną zasadę należałoby zastosować w rozgrywce.

\* \* \* \* \*

Najbardziej znany i powszechnie wykorzystywany do przekazów z imprez brydżowych portal BBO nie ma niestety takiej funkcjonalności, jak wskazana wyżej. Niewykluczone nawet, iż nie jest to łatwe z technologicznego punktu widzenia.

Gdyby było to jednak możliwe to naprawdę warto takie rozwiązanie wprowadzić, a na imprezach sportowych - przynajmniej od pewnej rangi - oddać graczom do rąk tablety, które zastąpiłyby tradycyjne karty i bidding-boxy. Przy okazji mielibyśmy okazję zaobserwować bezpośrednio udzielane przez samych zainteresowanych wyjaśnienia, których tak bardzo brakuje w obecnym przekazie.

Czy to wszystkie możliwości? Sądzę, że nie. Technologia komputerowa dostarcza nam tak bogatych narzędzi, że tylko od naszej wyobraźni zależy, jak ją wykorzystamy.

Szczególnie pociąga mnie takie rozwiązanie, w którym licytuje się i/lub rozgrywa równocześnie kilka rozdań. Załatwiałoby ono wyżej opisywany problem, gdyż nikt nie wiedziałby nad czym aktualnie myśli dany gracz. Do takiego sposobu gry pasowałoby chyba określenie "brydż symultaniczny"? Może nawet coś więcej dałoby się na tą modłę zrobić - i w ten oto sposób zbliżylibyśmy się do szachów, tak wysoko cenionych przez większość brydżystów .

Być może federacja brydżowa nie powinna czekać, co zrobią prywatne przedsiębiorstwa miłośników tej dyscypliny, ale raczej pokusić się o stworzenie własnej platformy, zrobionej odpowiednio pod potrzeby naszego sportu.

{comments on}