

# Bridgeregler

## Etik og regler i bridge

Her vil du kunne finde lidt nyttige informationer om hvordan man opfører sig ved bridgebordet, og hvad reglerne siger omkring meldinger og spil.

Du kan se Love for turneringsbridge fra Danmarks Bridge Forbund her: <http://www.bridge.dk/lov/love07/>

### Grundlæggende regler

#### 1. OPFØRSEL:

Du bør hilse på din modstandere, når du kommer til et bord, samt sige tak for spillet, når du forlader bordet.

#### 2. DU HAR PLIGT TIL:

- at se efter, om du sidder ved det rigtige bord, og er placeret rigtigt ved dette (gælder alle ved bordet)

- at se efter, om du spiller de rigtige kort, specielt hvis du sidder fast

- at tælle dine kort (bagsiden op), når du tager en hånd ud af mappen

Nord fører regnskabet og Øst godkender.

Alle spillere lægger kortene lodret (vundet stik) og vandret (tabt stik) når et stik er færdigspillet.

Det er en fordel hvis en af spillerne nævner kontrakt og antal stik til spilfører *umiddelbart* efter at sidste stik er spillet. På den måde er der mulighed for at kontrollere resultatet så alle er enige, inden kortene pakkes sammen.

#### 3. POKERANSIGT:

Lad være med at vise eller kommentere om en melding, et udspil eller et tilspil passer dig eller ikke passer dig. HVIS din makker kommer til at "skære ansigt" SKAL du omhyggeligt undlade at drage konklusioner ud af dette.

#### 4. OPLYSNINGER FRA MODPARTEN:

Du kan spørge modparten om betydningen af meldinger, du ikke forstår, men undlad at spørge, hvis du ikke har brug for svaret.

Du har kun lov at spørge,

- når du skal melde

- når din makker har spillet fordækt ud (men inden kortet er vendt)

- når du skal spille ud eller spille til et stik

#### 5. OPLYSNINGER TIL MODPARTEN:

Modstanderne har ret til at få forklaret betydningen af en melding, hvis de ønsker det.

Forklaringen skal være fyldestgørende.

#### 6. OPLYSNINGER TIL MAKKER:

Husk altid at holde ca. 10 sekunders pause, hvis modstanderen til højre for dig, har brugt STOP-kortet (eller med tydelig røst sagt STOP) før sin springmelding. STOP kortet skal derfor også blive liggende i ca. 10 sekunder før det fjernes, og næste spiller må ikke melde før det er fjernet.

Du må ikke komme med kommentarer under meldingerne, så som "uha, det er svært det her" - derved giver du indirekte din makker nogle oplysninger om din hånd.

## 7. TØVEN I MELDINGERNE:

Undgå så vidt muligt tøven i meldingerne. Har du tøvet, kan det begrænse makkers meldemuligheder.

At benytte sig af makkers tøven, bl.a. ved at melde på makkers kort frem for egne kort, er brud på etikken og på lovene. Har din makker tænkt længe og derefter meldt pas, kan du blive straffet hvis du selv melder videre, med mindre dine kort er åbenlyst gode nok til at melde videre på egen hånd. Din makker kan altså blive tvunget til at passe, hvis du har tøvet for længe.

## 8. KONVENTIONER:

Har makkerparret aftaler, som afviger fra systemet og de normalt anvendte konventioner, skal de oplyses til modstanderne inden spillets start (skal fremgå af det fremlagte systemkort).

Du skal **ALTID** banke eller bruge Alert-kortet når makker afgiver en sådan melding, også selvom du formoder at modparten genkender og forstår konventionen.

Meldinger på 4-trinnet og derover skal **IKKE** alertes, *med mindre det er din makkers første melding.*

## 9. MELD ENS:

Du skal bestemme dig for, hvad du vil melde, inden du berører meldekassen. Du må ikke "fumle" i meldekassen og tage først den ene, så den anden melding frem. Dette for at sikre at din makker ikke kan drage nytte af dine forskellige "meldinger". Hvis din makker har fumlet skal du være ekstra omhyggelig med ikke at drage nytte af dette i dine meldinger.

Meldingskortene placeres ensartet på bordet uden særligt eftertryk på en melding. Gælder også STOP, PAS og DOBLER-skiltene. Hvis du med stor fart og meget eftertryk lægger et PAS-skilt i bordet fortæller du jo alle at du absolut ingenting har. Det kan ikke alene din makker, men også modstanderne have gavn af senere.

Du må ikke begynde at samle kortene sammen, før meldeforløbets afsluttende pas er afgivet, og der er spillet ud til første stik (det fordækte kort er vendt med billedsiden opad).

## 10. UNDER SPILLET:

Du må ikke tage et kort frem, før det er din tur til at spille til. Når du skal spille ud eller spille til, så bestem dig, inden du trækker i et kort på din hånd.

## 11. TØVEN I SPILLET:

Tøven uden grund i tilspil er groft brud på etikken (singleton, lutter små kort i farven mv). Hvis du tøver i tilspil, skal du altså have en god grund til det. Undgå så vidt muligt at tøve ved at planlægge i god tid hvad du vil spille til, hvis det er muligt - husk din tøven sender også signaler til dine modstandere, som de kan bruge.

At tøve når du ikke har grund til det er strengt ulovligt, og selvom det ikke sker med forsæt kan en sådan tøven straffes, fordi den kan vildlede modstanderne på en uetisk måde. Bridge er i høj grad et "fair play" spil.

Når åbningsudspillet er vendt, og den blindes kort er lagt ned, bør spilfører altid tage en pause til planlægning af spillet, inden der spilles til fra bordet. Denne pause giver også modspillerne tid til at planlægge modspillet. Det er derfor helt korrekt, hvis den næste spiller tager en pause til at planlægge modspillet, når spilfører umiddelbart spiller til uden at tage denne tænkepause. Her betragtes en mindre pause ikke som tøven.

## 12. DEN BLINDE SPILLER BORDETS KORT EFTER SPILFØRERENS ANVISNINGER.

Den blinde må ikke selv lægge til, eller på nogen måde røre eller pege på kortene, heller ikke med singleton i farven. Det er alene spilførerens ansvar hvordan bordets kort spilles.

### 13. DEN BLINDE MÅ IKKE:

- røre bordets kort, før han bliver bedt om det
- ved minespil eller håndbevægelse prøve at vejlede spilfører, kommentere spillet eller spørge om meldeforløb, endsige gøre opmærksom på, at en farve er rejst, forlade sin plads for at se spilfører spille eller se dennes kort eller se regnskabet under spillet
- tilkalde turneringslederen under spillet

### 14. DEN BLINDE HAR RET (IKKE PLIGT) TIL:

- at afværge etablering af kulørsvigt, når det gælder spilfører ("ikke flere ruder makker?" er et lovligt spørgsmål)
- at søge at forhindre spilførerens udspil fra forkert hånd ("du er på bordet" er en lovlig kommentar)
- **efter** spillet at gøre opmærksom på enhver uregelmæssighed, der er forekommet under spillet.

### 15. TURNERINGSLEDER:

Kald på turneringslederen, hvis der opstår uregelmæssigheder ved bridgebordet – han er der for det samme. Derved bliver alle uregelmæssigheder og fejl bedømt og rettet ensartet.

---

**HUSK:** Lovene er først og fremmest udformet for at afhjælpe en skade opstået ved hændeligt uheld, ikke for at straffe nogen.

**Tøv derfor ikke med at tilkalde turneringslederen i disse tilfælde.**

**Man fornærmer ikke sine modspillere ved at bede om en korrekt afgørelse, men man fornærmer alle andre spillere ved at lade være.**

**At lade modstanderne få en evt. fordel ved ikke at tilkalde turneringslederen efter en uregelmæssighed kan være nobelt, men husk at det kan gå ud over andre spillere ved andre borde, som ikke får samme fordel og dermed et dårligere resultat.**

**Det er ikke kun for din skyld at der findes regler - det er for at sikre at turneringen afvikles så retfærdigt som muligt.**

---

Lidt mere om bridge-love og turneringsregler

*Dette afsnit er lånt fra Danmarks Bridgeforbunds hjemmeside, [www.bridge.dk](http://www.bridge.dk)*

### Turneringslederen tilkaldes

Når der bliver gjort opmærksom på en uregelmæssighed, skal turneringslederen (TL) straks tilkaldes. Lad aldrig være med at kalde på TL, fordi du tror, at du selv eller en anden ved bordet

kender f.eks. reglerne om kulørsvigt godt nok - kun TL må afgøre den slags.

Under spillet må den blinde ikke gøre opmærksom på en uregelmæssighed, og han må kun tilkalde TL, hvis en anden spiller allerede har gjort opmærksom på uregelmæssigheden. Så snart spillet er forbi, må den blinde gøre opmærksom på uregelmæssigheder og tilkalde TL. De tre andre spillere må når som helst gøre opmærksom på uregelmæssigheder og tilkalde TL.

Når modstanderne tilkalder TL, skal du aldrig opfatte det som en fornærmelse eller en anklage om, at du har gjort noget mistænkeligt - modstanderne vil bare sikre sig, at spillets regler bliver fulgt.

### **Under meldeforløbet:**

#### **Jeg fik fat i det gale meldingskort**

Har du meldt galt på grund af et fejlgreb (dvs. der er ikke tale om, at du har ombestemt dig), må du uden straf rette meldingen til det, du havde tænkt dig at melde. Det er dog kun tilladt, hvis du gør det (eller tilkalder TL), straks du opdager fejlen, og før makker har meldt. Hvis modstanderen til venstre har nået at melde inden rettelsen, skal du tilkalde TL, så han kan forklare, hvad der skal ske med modstanderens melding. Når det er for sent at rette meldingen straffrit, kan den rettes som beskrevet i det følgende afsnit, "Jeg har fortrudt min melding".

#### **Jeg har fortrudt min melding**

Hvis du har meldt (dvs. meldingskortet er taget ud af kassen) og så ombestemmer dig, så må du *ikke* ændre din melding uden straf. Derimod må du godt ændre meldingen, inden næste hånd har meldt, hvis du er villig til at acceptere en straf (oftest at du og makker højst kan score lidt under middel på spillet). Kald på TL og få straffen forklaret i detaljer, inden du vælger at ændre din melding. Dette er den eneste situation i bridge, hvor man har lov til med vilje at vælge at gøre noget, der medfører en straf. Se desuden ovenfor om fejlgreb.

*Bemærk at her er der ikke tale om at du har grebet forkert i meldekassen eller overset at din melding ikke er tilstrækkelig, men om at du fortryder din melding - f.eks. hvis du opdager at du skulle have meldt noget andet i følge Jeres systemaftaler (red.)*

#### **Jeg har meldt utilstrækkeligt**

Du er kommet til at melde 1♥, men spilleren til højre havde meldt 1ut. Hvis din 1♥ var et fejlgreb - du havde hele tiden tænkt dig at melde noget andet, men greb galt - så må du rette den som beskrevet ovenfor under "Jeg fik fat i det gale meldingskort". I alle andre situationer *skal* TL tilkaldes, når der er meldt utilstrækkeligt. *Man må ikke bare rette til 2♥, når man opdager, at der var åbnet 1ut foran* - kald på TL, som vil forklare reglerne, herunder at den næste spiller har ret til at acceptere 1♥-meldingen.

## **Jeg ved noget om makkers hånd**

Hvis du kan slutte noget om makkers hånd eller om hans opfattelse af din hånd eller dine meldinger, fordi han tænkte længe, så ked ud af det, ikke alerterede din melding, svarede overraskende på et spørgsmål om din melding eller lignende, skal du omhyggeligt undlade at udnytte disse såkaldte "ubeføjede oplysninger".

Hvis du skal vælge mellem flere mulige handlinger, hvoraf én kunne være antydning af ubeføjede oplysninger, skal du vælge en anden - medmindre den antydede handling er det helt oplagte valg også uden ubeføjede oplysninger.

Hvis du vurderer, at du måske har tabt point, ved at en modstander har overtrådt denne regel, så kald på TL.

Eksempel:

Hvis makker sidder meget længe og tænker uden at melde, måske hiver sig lidt i håret, eller fumler med meldekassen (som man i øvrigt ikke må) - så skal du være meget opmærksom på ikke at udnytte dette i de videre meldinger - det kan blive straffet af turneringslederen som ubeføjede oplysninger. Din makker har næppe gjort det for at snyde, men fordi han havde et problem - men det kan give nogle ekstra informationer til dig, som ikke er lovlige.

Informationer skal gives via meldekortene og kun dem. Specielt hvis makker, efter at have tænkt længe, alligevel melder pas. Du må ikke udnytte den "viden" du har om at makker næsten havde nok til at melde noget, men alligevel valgte at sige pas. Du skal nu meget omhyggeligt melde som om makker havde meldt pas med det samme. Hvis du selv melder videre på baggrund af denne viden, men uden selv at have kortene til det, opfattes det som uetisk, og I kan få frataget de point I måtte vinde på spillet. Også her vil enhver tvivl komme de forurettede (modparten) til gode, også selvom du selv mener at du ville have meldt videre på egen hånd uanset makkers tøven. (red.)

Hvis en spiller har tøvet i sine meldinger er det god skik at en af de øvrige spillere siger "Er vi enige om at der er tøvet?". Såfremt alle er enige fortsætter spillet som om intet var hændt, og man kan så efter spillet er færdigt tilkalde turneringslederen og lade ham vurdere om tøvningsen har haft betydning for spillets resultat.

Er man ikke enige om at der er tøvet, tilkaldes Turneringslederen straks, og han vil så efter spillet vurdere om der er sket uregelmæssigheder.

## **Stopkort**

Stopkortet (eller evt. det at sige stop) skal anvendes ved alle springmeldinger. Stopkortet skal blive liggende på bordet i ca. 10 sekunder inden det fjernes og næste spiller må ikke melde før STOP-kortet er fjernet. Dette uanset der ikke er noget at tænke over. Spilleren der holder de obligatoriske 10 sekunders tænkepause må naturligvis ikke kikke uinteresseret rundt i lokalet og derved afsløre sin kedelige hånd.

*Hvis man eks. skyndte sig at melde pas efter en spring-melding, kunne det jo indirekte fortælle makker at man har en svag hånd. Hvis man derimod tænkte LÆNGE over sin melding, indikerer man at man har point nok til at overveje at melde over eller evt. doble. Og hvis man skynder sig at doble, viser man også noget. Derfor er de 10 sekunders pause obligatoriske, så man ikke uforvarende fortæller makker noget om sin hånd, uanset om man er svag, stærk eller midt i mellem.*

## Hvad betyder den melding?

Man må spørge om betydningen af meldinger, når man er i tur, både under meldinger og under spillet, og når der lige er foretaget et fordækt åbningsudspil (men før kortet er vendt). Svaret gives af *makkeren* til den spiller, der afgav meldingen. Svaret skal indeholde en fuldstændig redegørelse for de aftaler, makkerparret har om meldingen - dette omfatter også implicite (*underforståede*) aftaler, som man har ud fra sit almindelige kendskab til makker og erfaringer fra makkerskabet. Derimod skal man ikke fortælle, hvordan man vælger at fortolke en melding, som man ingen aftale har om.

Nogle eksempler på formuleringer, der kan være korrekte i situationer, hvor man ikke har en helt klar aftale at gøre rede for:

- "Det har vi overhovedet ingen aftale om."
- "3♦ er København og viser mindst 5-5 i major farverne, men han glemmer det sommetider, så måske har han bare ruder."
- "Enten er 4♦ et cuebid, der viser første- eller anden gangs kontrol i ruder, eller også er det Trelde og spørger om ruderkontrol og esser; vi har desværre ikke aftalt, om det er det ene eller andet i denne situation." (Når du et øjeblik efter selv skal melde, gætter du selvfølgelig på en af delene, men du hverken skal eller må fortælle modstanderne, hvad du gætter på - heller ikke hvis du selv har ♦EK og derfor er næsten helt sikker på, at det er ment som Trelde). Makker hører jo også svaret, og det må han ikke.
- "Jeg har glemt, om vi spiller overføring efter 2ut; se på systemkortet, der står det rigtigt." (Du må selvfølgelig ikke selv se på dit systemkort for at finde ud af det!)
- "Jeg er substitut, og vi nåede ikke at aftale slemkonventioner, men jeg tror nok, hun plejer at spille Blackwood-Morrow, så 5♠ viser nok 3 esser ud af 5, hvor ♠K er det femte." (Og hvis din makker nu faktisk mente sin 5♠-melding som 3 esser af 4, så har hun pligt til at melde videre, som om hun havde vist dét, selv om hun har hørt din forklaring og måske har ♠K.)

(det nytter ikke gentagne gange at forklare at man ikke ved hvad makker mener med en melding - i så fald må man få styr på sit system sammen med makker!! red.) Man bør naturligvis kunne sit system, og turneringslederen kan dømme til modstandernes fordel, såfremt der er tvivl om resultatet er opnået på retfærdig vis. Det er dybt uetisk at undlade at oplyse modstanderne om makkeraftaler.

### Min forklaring var forkert

Hvis du opdager, at du har forklaret din makkers melding forkert, så sig det straks til modstanderne og kald på TL.

### Efter meldeforløbet:

#### Makkers forklaring var forkert

Du må ikke rette makkers forkerte forklaring straks. Hvis du bliver spilfører eller blind, skal du rette forklaringen lige inden åbningsudspillet; hvis du bliver modspiller skal du rette forklaringen efter spillet. Du skal også rette makkers forklaring, når den har afsløret for dig, at I i praksis ikke

er enige om meldingens betydning. Desuden bør TL tilkaldes - medmindre det er helt klart, at den forkerte forklaring ikke har gjort nogen forskel for dine modstanderes meldinger eller spil.

### **Må jeg få gentaget meldeforløbet?**

Ja, hvis du er i tur og endnu ikke har spillet til det første stik. En modstander skal svare ved at gentage*hele* meldeforløbet - og du må ikke stoppe ham eller se ud, som om du keder dig, når han er kommet forbi den melding, der var interessant for dig.

### **Hvad er kontrakten?**

Selv når det er for sent at få meldeforløbet gentaget, har du stadig (når du er i tur) ret til at få at vide, hvad kontrakten er, og om - men ikke af hvem - den er doublet eller redoublet.

### **Under spillet:**

#### **Ikke flere spar?**

En spiller ved bordet lægger en hjerter til et sparstik. Må du spørge, om han ikke har flere spar?

Huskereglen er nem: *Spilfører må spørge alle, og alle må spørge spilfører.*

Spilfører må altså spørge en modspiller; modspillere må spørge spilfører, men ikke hinanden; den blinde må spørge spilfører, men ikke en modspiller.

Har den blinde fx overtrådt reglerne ved på eget initiativ at se en modspillers hånd, må han dog *ikke* spørge spilfører.

Det er en god ide altid at hjælpe hinanden til at undgå kulørsvigt, ved at spørge når man må spørge (red.)

#### **Tøven ved tilspil**

Tilspil bør foregå *a tempo*, det vil sige i et naturligt, flydende tempo og uden at du har siddet længe og tænkt over om du eks. skal stikke eller lade være. Det kan naturligvis kræve lidt omtanke ind i mellem, men i så fald må makker omhyggeligt undlade at udnytte den viden han har fået om at du *kunne* have stukket, men undlod at gøre det.

Det er *strengt* forbudt at tøve hvis der ikke er nogen grund til det, f.eks. hvis du sidder med en singleton i den spillede farve. Det betragtes som meget uetisk, og i så fald kan turneringslederen tilkaldes og tildele justeret score.

### **Makker vendte sit kort forkert**

Hvis makker har vendt sit kort forkert (som om et tabt stik var vundet eller omvendt), må

du *ikke* gøre opmærksom på det før spillet er forbi. Spilfører må dog godt gøre den blinde (eller en modspiller) opmærksom på et forkert vendt kort - men han har absolut ingen pligt til det.

### **Når et stik er spillet**

Der må først spilles ud til næste stik når alle har vendt deres kort fra foregående stik. Hvis en spiller har glemt at vende sit kort må man naturligvis gerne gøre opmærksom på det.

### **Må jeg se sidste stik?**

Ja, men kun hvis du ikke har vendt dit eget kort endnu (og hverken du eller makker har spillet ud eller til det følgende stik).

Derimod må du altid gerne kigge på dit eget kort (uden at vise det), så længe der ikke er spillet ud til næste stik.

### **Hvad må den blinde?**

Efter at åbningsudspillet er vendt, anbringer den blinde sin hånd spredt ud på bordet foran sig med billedsiden opad, sorteret i farver og rang med de laveste kort mod spilfører, i kolonner med længderetning mod spilfører. Trumferne lægges til højre, set fra den blinde. Spilfører spiller både sine egne og bordets kort.

Den blinde må altid tælle stikkene, spille kortene efter spilførers anvisning, og - når TL er blevet tilkaldt - udtale sig om, hvad der er foregået.

Derudover har den blinde nogle "betingede rettigheder": Når spilfører ikke bekender, må han spørge "Ikke flere?"; han må forsøge at forhindre uregelmæssigheder fra spilførers side, *før* de er sket ("Du er på hånden!", når spilfører åbner munden - men hvis spilfører allerede har nævnt et kort fra bordet, er det for sent, og så må den blinde ikke sige noget); og han må gøre opmærksom på uregelmæssigheder, når spillet er forbi ("Jeg tror, du svigtede kulør i stik 4").

Den blinde må ikke se spilførers hånd eller på eget initiativ se billedsiden af en modspillers kort; hvis han gør det, er straffen, at han mister sine betingede rettigheder.

Den blinde må aldrig gøre opmærksom på en uregelmæssighed, før spillet er forbi, eller på nogen måde deltage aktivt i eller kommentere spillets forløb.

Hvis en anden spiller allerede har gjort opmærksom på en uregelmæssighed, må den blinde dog godt tilkalde TL.

### **Efter spillet:**

Alle fire spillere bør være enige om hvordan stikkene er fordelt inden de pakkes sammen og resultatet skrives ind. Bedst er at vente til Øst har godkendt resultatet. I tvivlstilfælde må man gennemgå stikkene i den rækkefølge de er spillet og hvis de først er foldet sammen og blandet, er



det for sent. Tilkald turneringslederen om nødvendigt.

## Øvrigt:

### Jeg har hørt noget om et spil

Hvis du fx tilfældigt har hørt en diskussion om et spil, som du er ved at spille eller ikke har spillet endnu, skal du straks tilkalde TL og fortælle ham det - men pas på, at du ikke kommer til at fortælle noget om spillet til de andre spillere ved dit bord.

### Hold fingrene fra de andres kort!

Medmindre TL giver sin tilladelse, må en spiller kun røre ved sine egne kort (bortset fra at spilfører også må spille den blindes kort). Det er dog i orden, hvis en modspiller er venlig og spiller til fra bordet, mens den blinde er på toilettet - men tag aldrig en anden spillers kort op ad mappen og læg aldrig en anden spillers kort på plads i mappen.

---

### Lidt om at banke (alertere)

Bridge er et "gentleman spil", og det betyder at man naturligvis ikke må snyde. Man må ikke tage sig til hjertet når man vil have hjerter ud, eller klø sig i håret hvis man vil have klør. Det er indlysende.

Men man må heller ikke *skjule* noget for modstanderne, men skal oplyse om alle de underforståede aftaler man har som makker når man melder, og også når man spiller (f.eks. hvordan man kalder til en farve eller om der ligger et signal i det udspil man foretager). Dette for at spillet kan foregå så retfærdigt som muligt, så modstanderne også har mulighed for at melde og spille deres kort bedst muligt, og alle kan få det bedst mulige ud af spillet.

Hvis makker bruger en *kunstig melding* skal man derfor *alertere*. Det vil sige at man skal gøre modstanderne opmærksom på at makkers melding ikke er naturlig, enten ved at banke i bordet eller ved at trække Alert-kortet.

Modstanderne *behøver ikke* spørge til meldingens betydning, de skal bare gøres opmærksom på at meldingen har en speciel betydning.

En kunstig melding er kort fortalt en melding der ikke nødvendigvis viser noget om den farve der er meldt (gælder også UT), eller som fortæller makker mere end blot det indlysende.

Det kunne f.eks. være *Stayman konventionen*, når man efter makkers åbning 1UT melder 2 klør - ikke for at vise at man har klør, men for at spørge makker om han har en 4-farve i major.

Eller når makker åbner med 2klør, som jo ikke nødvendigvis betyder at han har mange klør, men alene at han mange point. Og hvis du efterfølgende svarer med pointsvar, kontrolsvar eller lignende, så skal din makker også banke. For hvis du f.eks. melder 2 ruder som pointsvar betyder det jo ikke at du har ruder, men kun at du har 0-3 point.

Det samme gælder hvis man efter en 2klør åbning, og svar fra makker, melder 3klør for at spørge om makkers farve. Den melding skal også **ALTID** bankes, fordi den jo giver et signal til makker, som ikke umiddelbart fremgår af meldingen i sig selv. Det kan godt være du så rent tilfældigt har en langfarve i klør, men hvis det ikke er det du fortæller makker, så skal makker naturligvis alertere.

Selvom en melding er naturlig, kan den godt fortælle makker mere end blot det indlysende. Det kunne f.eks. være at makker har åbnet 1 spar, og man støtter til 2 spar hvis man har 6-9 point og præcis 3 trumfer. Ellers ville man måske melde noget andet for at vise makker at man har 4 eller flere trumfer. Modstanderne har i så fald krav på at få det at vide selv ved, nemlig at makker har præcis 3 trumfer og ikke 4.

Det gælder at man skal give *en fyldestgørende* forklaring og give modspillerne de samme muligheder for at forstå meldingerne som du selv har - men du skal naturligvis ikke oplyse om de konklusioner du drager ved at se på dine egne kort.

*Doblinger* skal *ikke* alerteres, selvom de kan have mange betydninger. Man skal heller ikke alerte meldinger på 4-trinnet eller derover. Men modstanderne er altid berettigede til at spørge om betydningen af en melding når de er i tur.

Glemmer man at alerte, har modstanderne faktisk ret til at tilkalde turneringslederen, som evt. kan tildele en justeret score, fordi modstanderne måske havde meldt eller spillet anderledes, hvis de havde kendt betydningen af det der blev meldt. Måske havde de passet, måske havde de meldt en gang mere, måske havde de spillet anderledes ud. Og her kommer tvivlen altid den forurettede til gode.

Modstanderne har altid ret til at spørge om betydningen af en melding, også når den ikke er banket. Man må dog kun gøre det når man er i tur (altså lige inden man selv skal til at melde), og man må kun spørge makkeren til den der har afgivet en melding. Man må også spørge lige når der er foretaget fordækt udspil. Man må dog ikke spørge "unødvendigt", altså hvis det er åbenlyst hvad meldingen betyder.

Selv i en lille klub hvor man kender hinandens systemer ud og ind, skal man huske at banke, bare for en sikkerheds skyld. Det er også sjovere at få det bedst mulige modspil, og så vinde alligevel, ikke sandt?

---

### **Nogle af de typiske problemer ved bridgebordet:**

To af de mest hyppige fejl ved bridgebordet er *kulørsvigt* og *udspil udenfor tur*. Her er det altid bedst at tilkalde en turneringsleder, da reglerne er lidt komplicerede og afhænger af flere forhold. Derfor er det ikke kun for Jer eller Jeres modstanderes skyld, men også for de andre bordes skyld, vigtigt at afgørelsen bliver korrekt.

### **Lidt omkring kulørsvigt:**

Kulørsvigt vil sige at man ikke har bekendt kulør selvom man kunne. Man er f.eks. kommet til at trumfe selvom man havde flere kort i den farve der var spillet ud. Eller man har kastet et kort i en anden farve, selvom man kunne bekende. Man behøver altså ikke at have vundet det stik man har svigtet kulør i.

Der skelnes mellem *etableret* kulørsvigt og *ikke etableret* kulørsvigt. Et kulørsvigt sker naturligvis oftest ved et uheld, og hvis det opdages og rettes hurtigt, og i øvrigt ikke har betydning for spillets gang, så er der ikke grund til at det skal have indflydelse på resultatet.

Derfor, hvis spilleren straks trækker kortet tilbage og erkender sin fejl, har han lov til at rette sit tilspil uden straf. Det kort der fejlagtigt er blevet spillet, bliver dog til et *strafkort*, som SKAL spilles til ved først givne lejlighed.

Hvis en spiller eks. ikke har bekendt i ♥ men lagt en ♠, må han godt umiddelbart efter trække kortet tilbage og spille en ♥ i stedet. Nu skal ♠-kortet dog blive liggende fremme på bordet med

billedsiden opad, og bruges første gang der enten spilles ♠, eller hvis spilleren er renonce i en anden farve og skal kaste af.

Hvis stikket er spillet færdigt og spilleren der lavede kulørsvigt eller hans makker har spillet ud til næste stik, så er kulørsvigten *etableret*. Det vil sige at nu er det for sent at rette uden straf. Det betyder IKKE at modstanderne automatisk skal have et eller flere stik ekstra som compensation, men nu KAN der komme en straf på tale. Hvis eks. det par som har lavet kulørsvigt ikke vinder stikket og ikke får flere stik i spillet, er der naturligvis ikke grund til at modparten skal kompenseres med et ekstra stik - det ville være urimeligt, også overfor de andre borde. Det skal turneringslederen afgøre.

Det skal med andre ord kunne gøres sandsynligt at den ikke-fejlende part *kan* have lidt skade p.g.a. kulørsvigten og at de *kunne* have fået flere stik hvis der ikke var sket kulørsvigt, før en straf i form af fratagne stik kan komme på tale.

Der gælder i øvrigt særlige regler for om man er spilfører, blind makker eller modspiller.

En spilfører må i princippet vise alle sine kort, det er som regel kun til skade for ham selv, og det er derfor ikke nødvendigt at et forkert tilspillet kort skal være strafkort.

En blind makker viser alle sine kort, og derfor kan modspillerne straks gøre opmærksom på et evt. kulørsvigt. Derfor giver et forkert tilspillet kort fra bordet, heller ikke automatisk straf.

Derimod er reglerne lidt skrappe for modspillerne, fordi de begge sidder med skjulte kort.

Men husk altid at tilkalde turneringslederen og lade ham afgøre hvordan situationen afhjælpes, da reglerne er lidt komplicerede på dette punkt.

### **Lidt omkring forkert udspil:**

Hvis Øst er spilfører, er det Syd der skal spille ud. Hvis Nord ved en fejl kommer til at spille ud i stedet, bør turneringslederen tilkaldes.

Der er forskel på om Nord har vist sit kort endnu. Hvis han har spillet ud fordækt, og altså endnu ikke vist forsiden af kortet, kan fejlen naturligvis nå at rettes uden videre. Nord tager kortet tilbage og Syd spiller ud. Derfor bør man altid vente med at vise kortet indtil makker har accepteret at få udspil, så undgår man som regel denne type fejl.

Hvis kortet derimod er blevet vist gælder andre regler.

Spilfører Øst har flere muligheder:

Han kan vælge at lade udspillet fra Nord gælde, og lade sin makker i Vest være spilfører i stedet, mens han selv lægger sine kort ned som blind makker. Han kan også vælge blot selv at lægge et kort til i 2.hånd og vente på at bordet blive lagt ned i Vest i 4.hånd, hvorefter spillet fortsætter som normalt.

Han kan vælge at fortsætte som spilfører, og forlange at Nord skal tage kortet tilbage, og Syd spille ud. Her kan Øst:

- forlange at Syd spiller samme farve ud som Nord havde spillet ud
- forbyde at Syd spiller samme farve ud som Nord havde gjort
- lade det være op til Syd selv at bestemme

Hvis der inde i spillet spilles ud fra forkert hånd (en anden end den der har vundet seneste stik), gælder lidt andre regler. Det er kun modspillerne der kan straffes i denne situation, da spilfører må vise alle sine kort, og bordets kort jo er synlige for alle. Tilkald i disse tilfælde også turneringslederen for at få forklaret alle regler.

Det er nogle af reglerne i korthed, men tilkald for en sikkerheds skyld hellere turneringslederen hvis situationen opstår. Ikke for vindingens skyld eller for at genere modstanderne, men for at få det bedste og mest retfærdige resultat for alle parter - også de andre

borde. Det er meget sjældent at nogen laver fejl bevidst, det kan alle komme til i kampens hede, og derfor er det ingen skam at turneringslederen bliver tilkaldt.