



## Grundlæggende regler ved bridgebordet

### 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 spillfører *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 spilllets 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.

Åbning 2 klør som krav, åbning 2 ruder/hjerter/spar som svag 6-farve opfattes som "almindelige" konventioner – i hvertfald her i klubben. Det samme gælder svarene 2 klør (Stayman) og 2 ruder/hjerter (overførsel) efter makkers åbning 1UT. Men det skader aldrig at alerte makkers melding alligevel, når melding ikke er "naturlig".

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 spilførers 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 spilførers 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/hun 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.**

---