

## Uddrag af de mest anvendte regler fra Bridgelovene.

- Udarbejdet af Bent Nielsen

### Indeholder følgende afsnit:

<b>1</b>	Obligatoriske pauser
<b>2</b>	Stop-proceduren
<b>3</b>	Meldinger der skal alertes
<b>4</b>	Ubeføjede oplysninger
<b>5</b>	Hvornår er en melding afgivet?
<b>6</b>	Hvornår er et kort spillet?
<b>7</b>	Små og store strafkort
<b>8</b>	Udspil uden for tur
<b>9</b>	Kulørsvigt
<b>10</b>	Utilstrækkeligt bud

#### 1. Obligatoriske pauser:

- I første melderunde bør enhver spiller holde en pause på mindst 3 sekunder, inden meldingen afgives.
- Efter åbningsudspillet bør spillefører holde en pause på mindst 10 sekunder inden sit første tilspil fra bordet.
- Efter en åbningsmelding på 2-trinnet eller højere samt efter en springindmelding må modstanderen, der nu er i tur, ikke afgive sin melding, før der er gået ca. 10 sekunder efter den foregående melding.

Hvis modstanderen i tur melder, før de 10 sekunder er gået, eller tager en ekstra lang tænkepause, kan anvendelse af §16B (ubeføjede oplysninger fra makker) komme på tale.

## 2. Stop-proceduren

### A. Formål

En spiller, der afgiver en åbningsmelding på 2-trinnet eller højere eller en springmelding, skal erindre modstanderen til venstre om den efterfølgende obligatoriske pause ved hjælp af stop-proceduren.

### B. Proceduren

1. Spilleren, der afgiver en melding, som kræver stop, gør som følger:
  - Når der bruges meldekasser, fremviser spilleren stopskiltet og afgiver derefter sin melding.
  - Når der ikke bruges meldekasser, siger spilleren »Stop!« umiddelbart før meldingen.
2. Efter cirka 10 sekunder fjerner spilleren stopskiltet (eller siger »værsgo« eller lignende, hvis stopskiltet ikke blev brugt).
3. Først herefter må næste spiller afgive sin melding. Hvis spilleren, der har brugt stop, efter en periode væsentligt længere end 10 sekunder ikke har givet næste spiller signal til at melde, regnes det dog ikke for et lovbrud, hvis næste spiller herefter melder uden at afvente et sådant signal.

### C. Uregelmæssigheder

1. Hvis en spiller ikke bruger stop i forbindelse med en springmelding, eller hvis spilleren fjerner stopskiltet for tidligt, bør modstanderen i tur alligevel holde den obligatoriske pause.
  - Hvis modstanderens pause ikke er påfaldende kortere eller længere end 10 sekunder, skal § 16B (ubeføjede oplysninger fra makker) ikke anvendes.
  - Hvis modstanderens pause er påfaldende kortere end 10 sekunder, kan § 16B (ubeføjede oplysninger fra makker) komme på tale. Hvis et lovbrud i den anledning fører til justeret score, bør

turneringslederen desuden idømme en straf for den forkerte brug af stop.

- Hvis modstanderens pause er påfaldende længere end 10 sekunder, og turneringslederen derfor skønner, at manglende brug af stop ikke havde indflydelse på pausen, anvendes § 16B (ubeføjede oplysninger fra makker) på sædvanlig vis.
2. En spiller, der bruger stop ved en fejltagelse, er ikke derved forpligtet til at afgive en springmelding, men anvendelse af § 16B (ubeføjede oplysninger) kan komme på tale.
  3. Hvis en spiller, der ikke er i tur, bruger stop, betragtes dette ikke som en melding uden for tur. Spilleren tager stopskiltet tilbage uden yderligere berigtigelse; dog kan anvendelse af § 16B (ubeføjede oplysninger) komme på tale.

### **3. Meldinger, der skal alertes**

#### A. Formål

Oplysning om makkeraftaler er af vital betydning. Spillerne forventes at følge reglernes ånd såvel som deres bogstavelige indhold. I tvivlstilfælde bør en melding alertes.

#### B. Generelle alertregler

Under hensyntagen til undtagelserne i § 131D skal følgende meldinger alertes:

1. Meldinger, som ikke er naturlige.
2. Naturlige meldinger med en særlig betydning, som modstanderne ikke med rimelighed kan forventes at være opmærksom på uden alert.
3. Svar i ny farve, som ikke er mindst krav for en runde, i følgende tilfælde:
  - Med spring over for en vilkårlig åbningsmelding.
  - Med spring over for en vilkårlig indmelding.

- Uden spring over for en åbningsmelding i farve på 1-trinnet, hvis svarer ikke først har meldt pas.

### C. Doblinger

Om doblinger gælder følgende:

1. Hvis betydningen er oplysende\*), straf, udspilsdirigerende af den doblede farve eller alment styrkevisende,\*\*) skal meldingen alertes, hvis der er tale om en melding i første melderunde\*\*\*) og modstanderne ikke med rimelighed kan forventes at være opmærksom på betydningen uden alert. Senere i meldeforløbet må en sådan dobling ikke alertes.
2. Hvis doblingen har en anden betydning end nævnt i § 131C1, skal doblingen alertes, uanset hvornår i meldeforløbet den forekommer.

### D. På 4-trinnet og derover

Til de generelle regler i § 131B og § 131C gælder følgende undtagelse: På 4-trinnet eller derover alertes kun, når der er tale om en melding i første melderunde\*\*\*), der ikke er naturlig.

### E. Naturlige meldinger

Ved en naturlig melding forstås:

1. Et bud i farve med en af de nedenstående betydninger, når der ikke samtidig loves længde i en anden farve (ud over hvad bridgespillere i almindelighed anser for oplagt):
  - Længde i farven (mindst 3-farve, når farven vises første gang af makkerparret).
  - Forslag om at spille i farven, når man selv eller makker tidligere i meldeforløbet har vist længde i farven.
  - Hold i farven med henblik på sans.
2. Et bud i sans, der er et forslag om at spille i sans.

3. En dobling, der er et ønske om at spille den doblede kontrakt, eller som lover styrke i den doblede farve.
4. En redobling, hvor makker normalt forventes at passe til det redoblede bud.
5. En pas, der udtrykker villighed til at spille den foreslåede kontrakt.

\*) Betydningen »oplysende« anvendes om enhver dobling, der som udgangspunkt beder makker vælge mellem de farver, der synes relevante som trumffarve. Dette gælder også en negativ dobling, selvom den kun viser 4-farve i den umeldte major og ikke lover længde i den umeldte minor.

\*\*\*) Dette gælder også, hvis det ikke er aftalt, hvilken af disse betydninger der er tale om, eller hvis betydningen fx er »tvetydigt straf eller oplysende«.

\*\*\*\*) Indledende pasmeldinger medregnes ikke.

## Proceduren ved alert

### A. Hvordan man alerter

- Pligten til at alerte påhviler makkeren til den spiller, som har afgivet en melding, der skal alertes.
- En alert skal afgives, omgående efter at meldingen, der skal alertes, er afgivet.
- En alert skal afgives ved at banke let i bordet eller ved at vise et alertskilt fra meldekassen.
- Den spiller, der alerter, har ansvaret for, at alerten faktisk bliver opfattet af begge modstandere.
- Måden, hvorpå en alert afgives, skal være ensartet (anvendelse af § 16B (ubeføjede oplysninger) kan komme på tale).

### B. Forklaring af alertede meldinger

Forklaring på en melding (alertet eller ej) må ikke gives, medmindre en modstander anmoder herom. Forklaringen bør gives af makkeren til den spiller, der afgav meldingen. Anvendelse af § 16B (ubeføjede oplysninger) kan komme på tale.

### C. Uregelmæssigheder

En fejlagtig alert, en manglende alert eller forhåndsalert, eller en alert eller forhåndsalert, som en modstander ikke har opfattet, svarer til en forkert forklaring og er derfor omfattet af fx lovenes § 21 (melding baseret på misinformation), § 40 (makkeraftaler) og § 20F (forklaring af meldinger).

Turneringslederen kan afgøre, at en forkert slutning foretaget af en rutineret spiller på basis af en manglende alert skyldes spillerens egen misforståelse (jf. § 21A), hvis spilleren burde indse, at en af modstandernes meldinger sandsynligvis skulle have været alertet og ikke blev det, og spilleren risikofrit kunne have søgt yderligere oplysninger og ikke har gjort dette.

Hvis turneringslederen afgør, at en spiller har afgivet en melding så hurtigt, at modstanderen ikke med rimelighed kunne nå at alerte den foregående melding, har modstanderen ikke begået et lovbrud, og § 21B1a (melding baseret på en modstanders misinformation) kommer derfor ikke på tale.

## 4. **Ubeføjede oplysninger**

Alle uvedkommende oplysninger fra makker, som kunne antyde en melding eller et ud- eller tilspil, er **ubeføjede** (16B1).

Det kan fx dreje sig om oplysninger givet ved en bemærkning, et spørgsmål, en uventet eller manglende alert eller ved mærkbar tøven, unormal hast, overdrevet eftertryk, tonefald, gestus, bevægelse eller manerer.

### Et logisk alternativ

Når ubeføjede oplysninger påviseligt antyder en melding eller et ud- eller tilspil frem for en anden mulighed, må spilleren ikke vælge den antydede mulighed, hvis den anden mulighed er et **logisk alternativ**.

Et logisk alternativ er en handling, som en betydelig andel af tilsvarende spillere med brug af samme aftaler ville overveje seriøst, og som nogle ville vælge.

To betingelser skal være opfyldt for at gøre en melding eller ud/tilspil ulovlig, hvis spilleren har ubeføjede oplysninger:

1. Der findes et logisk alternativ
2. De ubeføjede oplysninger gør den valgte melding nærliggende

#### Ingen logiske alternativer

Hvis en spiller **ikke** har logiske alternativer, så er det ikke ulovligt at gøre, hvad de ubeføjede oplysninger antyder.

## **5. Hvornår er en melding afgivet?**

### **Afgivelse af meldinger**

En melding regnes for afgivet, så snart meldekortet er ude af meldekassen. Herefter kan meldingen kun rettes, hvis der er tale om et fejlgreb.

#### To gode råd:

1. Hold fingrene fra meldekassen, indtil du har besluttet dig for din melding. Hvis du rører ved flere forskellige meldekort, så kan du komme til at give din makker ubeføjede oplysninger, som vedkommende ikke må udnytte.
2. Får du fat i et forkert meldekort ift. din intention, så sig straks til (f.eks. "Hov, jeg fik vist fat i et forkert meldekort")

#### Fejlgreb

- Ved et fejlgreb forstår vi, at spilleren afgav en anden melding, end han tænkte på i netop dét øjeblik.

- Hvis spilleren fortryder sin melding fx. pga. en tanketorsk, kan den ikke rettes - heller ikke selvom det sker i samme bevægelse, og heller ikke selvom meldekortet ikke har berørt bordet.
- Tommefingerregel: Det er normalt kun et fejlgreb, hvis spilleren får fat i et meldekort ved siden af det ønskede.

### Hvor længe kan et fejlgreb rettes?

- Et fejlgreb kan rettes, så længe makker ikke har meldt efter fejlgrebet
- Et fejlgreb kan rettes, selvom man kun bliver opmærksom på det pga. makkers alert eller forklaring.
- Hvis et fejlgreb først rettes, efter at MTV har meldt, kan MTV ændre sin melding.

### Ændring af tilsigtet melding

Når en tilsigtet melding alligevel ændres, kan MTV vælge, hvilken af de to meldinger, der skal stå ved magt, hvorefter den anden annulleres.

Ændringen er accepteret af MTV, hvis vedkommende forsætligt melder videre. Der er aldrig tvungen pas efter ændring af en tilsigtet melding, men der er evt. udspilsbegrænsninger mod den fejlendes makker i evt. modspil (spilfører kan forbyde udspil i én farve, som den fejlende ikke har vist i det lovlige meldeforløb).

Hvis en spiller ønsker at ændre en tilsigtet melding, må TL ikke tillade dette (men spilleren kan gøre det, hvis TL ikke involveres!)

### Meldeforløbets afslutning

Når meldeforløbet er forbi, bliver meldekortene liggende, indtil åbningsudspillet er vendt, hvorefter de lægges tilbage i meldekasserne. Hvis spillet er et passpil, lægges meldekortene tilbage i meldekasserne, så snart alle spillerne har haft tid til at se de fire pasmeldinger.

## **6. Hvornår er et kort spillet?**

### Et spillet kort:

- Der kan ikke rettes op på fejlgreb under spillet af kortene
- Hvis man taber et kort, inden spillet er gået i gang, er der ingen straf
- Et tabt kort (under spillet) er ikke spillet, men hvis der er tale om en modspiller, bliver det et strafkort.
- Spilfører kan aldrig få strafkort

### Modspiller:

- Når en modspiller er i færd med at spille et kort, er det spillet, så snart makker har haft mulighed for at se kortets billedside.
- Åbningsudspillet foretages fordækt. Det fordækte kort kan kun tages tilbage, hvis det skyldes en forkert forklaring fra en modstander. Det kan ikke tages tilbage, hvis spilleren har fortrudt sit udspil, fx efter at have hørt svarene på makkers spørgsmål om meldingerne.

### Spilfører:

Et kort, som spilfører tager fra hånden anses for spillet, hvis én af disse to betingelser er opfyldt:

1. Kortet berører eller kortet berører næsten bordet med billedsiden opad
2. Kortet holdes på en måde, der antyder, at det er spillet

Spilfører er ikke tvunget til at spille et kort, der er tabt ved et uheld.

### Spil af bordets kort

- Et kort er spillet fra bordet, så snart spilfører har sagt, hvilket kort han vil have. Det er ligegyldigt, om den blinde overhovedet har rørt kortet.
- Spilfører kan ikke fortryde eller rette op på en tanketorsk, heller ikke hvis det sker i samme åndedrag.
- Spilfører kan rette et tilspil fra bordet, hvis det skyldes en ren fortalelse, men kun indtil han spiller det næste kort fra bordet eller hånden.

Turneringslederen skal kun lade spilfører rette det kort, han har angivet at ville spille fra bordet, hvis der oplagt er sket en fortalelse.

Hvis der er en sandsynlighed for, at ud- eller tilspil var tilsigtet i øjeblikket, står det ved magt.

### Ufuldstændige angivelser af kort:

- Stor spar = højeste spar
- Lille spar = mindste spar
- Besked om at stikke = mindste kort som man ved vil vinde stikket
- En spar = mindste spar
- Angivelse af kortets rang men ikke farve = samme farve som tidligere stik
- Hvis spillfører siger: "det er ligegyldigt, hvad du lægger på", så kan en af modspillerne bestemme, hvilket kort, der skal spilles fra bordet.

## **7. Små og store strafkort**

### **Spilfører kan aldrig få strafkort**

#### Et kort bliver et strafkort hvis:

- modspillens makker kan have set billedsiden (det betyder ikke noget, at spillfører og dennes blinde makker har set kortet)
- modspiller angiver et kort fra hånden
- modspiller svigter kulør, der rettes, før den er etableret (stort strafkort)
- modspiller foretager udspil uden for tur (stort strafkort)
- modspiller taber kort på gulvet
- modspiller spiller flere kort på én gang

#### Et strafkort er et **lille strafkort**, hvis alle disse 3 betingelser er opfyldt:

1. der er kun ét strafkort
2. kortet er vist uforsætligt (har ikke forsøgt at spille kortet)
3. kortet er en 9-er eller lavere

I alle andre tilfælde er det et **stort strafkort**.

### Håndtering af et lille strafkort:

- spilleren må ikke bruge 9-eren eller et lavere kort fra hånden, så længe strafkortet ligger på bordet
- bortset herfra er spilleren ikke tvunget til at spille kortet
- spilfører kan ikke kræve eller forbyde farven ud, hvis den fejlendes makker kommer ind

### Håndtering af et stort strafkort:

- et stort strafkort skal spilles første gang det er muligt at spille det lovligt
- hvis spilleren med strafkortet er inde, skal kortet spilles ud - spilfører kan ikke forbyde udspil i farven.

Udspilsbegrænsninger (hvis den fejlendes makker kommer ind mens START strafkort stadig ligger på bordet)

Spilfører har 3 valgmuligheder:

1. kræve farven ud. Strafkortet er ikke længere et strafkort og tages op igen
2. forbyde farven ud. Strafkortet er ikke længere et strafkort og tages op igen
3. ingen udspilsbegrænsninger. Strafkortet bliver liggende.

Hvis spilfører vælger 3 har spilfører mulighed for at vælge igen, hvis den fejlendes makker kommer ind, og den fejlende stadig har strafkort på bordet.

Undladelse af et udspil eller tilspil af et strafkort:

Spilføreren har 2 valgmuligheder:

1. acceptere udspillet. Strafkortet bliver liggende (hvis spilfører HAR spillet til det forkerte udspil eller tilspil, så SKAL spilfører acceptere)
2. ikke acceptere udspillet. Modspilleren udskifter udspillet med strafkortet og udspilskortet bliver NYT strafkort.

## 8. Udspil uden for tur i åbningsudspillet:

Spilfører har 3 valgmuligheder:

1. at acceptere udspillet og selv være spilfører som planlagt
2. at acceptere udspillet men lade makker være spilfører og derfor lægge egne kort på bordet
3. ikke acceptere udspillet, som herefter bliver et stort straffkort, og korrekt modspiller spiller ud

Hvis spilfører vælger 3 har han desuden mulighed for at vælge disse 2 **udspilsbegrænsninger**:

1. kræve farven ud fra korrekt udspiller. Straffkortet tages op.
2. forbyde farven ud fra korrekt udspiller. Straffkortet tages op.

Hvis en modspiller fejlagtigt oplyste, at "du skal spille ud", så må udspillet tages tilbage.

Hvis begge modspillere spiller ud samtidigt, bliver det ukorrekte udspil et stort straffkort.

### Andre udspil uden for tur i modspillet:

Spilfører har to 2 valgmuligheder:

1. acceptere udspillet
2. ikke acceptere udspillet og det bliver et stort straffkort (med deraf følgende evt. udspilsbegrænsninger bestemt af spilfører)

Andre udspil uden for tur foretaget af spilfører:

Spilfører kan aldrig få straffkort

Modspillerne har 2 valgmuligheder:

1. acceptere udspillet
2. ikke acceptere udspillet og spilfører tager udspillet tilbage og har frit valg ved udspil fra korrekt hånd

Begge modspillere har ret til at acceptere/ikke acceptere. De må ikke konferere, og ved uenighed er det modspiller til venstre, der bestemmer.

## 9. Kulørsvigt

### Retten til forespørgsel:

- Den blinde makker må kun spørge spilfører
- De øvrige spillere må spørge alle

### Rettelse af kulørsvigt:

- Det er vigtigt at afklare, om kulørsvigtet er **ETABLERET**.
- Kulørsvigtet er etableret hvis den fejlende eller dennes makke har spillet ud eller til i næste stik.
- Kulørsvigtet kan kun rettes, hvis det IKKE er etableret

### Således rettes et ikke-etableret kulørsvigt:

- Den fejlende tager kortet tilbage og erstatter det med et lovligt kort
- Fejlkortet bliver et stort strafkort, hvis det blev spillet fra en modspiller
- Spilførers kulørsvigt betyder ikke strafkort

Når kulørsvigtet således er rettet, kan et kort, som er spillet til stikket efter kulørsvigtet tages tilbage.

For den ikke-fejlende side sker det uden straf, mens den fejlendes makkers tilbagetagte kort bliver et lille/stort strafkort, hvis det er en modspiller.

### Kulørsvigt i stik 12:

- Kan rettes selvom det er etableret, og der skal ikke overføres stik.
- Fristen udløber, når alle fire hænder er lagt i kortmappen.

### Når kulørsvigtet er etableret:

Spillet må ikke spoles tilbage, heller ikke selv om kulørsvigtet ødelægger chancen for normalt spil.

### Automatisk overførsel af stik (efter at spillet er spillet færdigt):

- Hvis den fejlende hånd vinder stikket, hvor kulørsvigtet skete, overføres 1 stik samt 1 stik yderligere, hvis den fejlende eller dennes makker vinder efterfølgende stik.
- Hvis den fejlende hånds makker vinder stikket, hvor kulørsvigtet skete, overføres 1 stik.
- Hvis hverken den fejlende hånd eller dennes makker vinder stikket, hvor kulørsvigtet skete, overføres 1 stik, hvis den fejlende side vinder noget efterfølgende stik.
- Hvis den fejlende eller dennes makker hverken vinder stikket, hvor kulørsvigtet skete eller noget efterfølgende stik, overføres 0 stik.

### Justeret score efter kulørsvigt:

Turneringslederen bør rutinemæssigt spørge den ikke-fejlende side, om de på nogen måde kunne have fået flere stik, hvis kulørsvigtet ikke var sket.

Hvis de svarer ja, bør turneringslederen undersøge, om scoren skal justeres

## **10. Utilstrækkeligt bud**

1. Retten til at rette et fejlgreb, går forud for MTV's (modstanderen til venstre) ret til at acceptere et fejlgreb. Derfor undersøger TR (turneringslederen) først om det er sandsynligt, at der er sket et fejlgreb.
2. Hvis TR bestemmer, at der ikke er sket et fejlgreb, så kan MTV acceptere fejlmeldingen.
  - Hvis MTV melder, er fejlmeldingen accepteret
  - Alle konsekvenser bortfalder, og meldeforløbet fortsætter fra den accepterede melding
  - I næste melding skal buddet bare være højere end fejlmeldingen
3. MTV **accepterer IKKE** fejlmeldingen

Mulige rettelser af utilstrækkeligt bud:

1. Laveste tilstrækkelige bud, der viser samme benævnelser
2. En tilsvarende melding

### 3. Enhver anden melding

Ved 1. og 2. er der ikke tvungen pas og ikke udspilsbegrænsninger i evt. modspil.

Ved 3 skal makker passe i resten af meldeforløbet, og der er udspilsbegrænsninger i evt. modspil.

#### Ad 1. Laveste tilstrækkelige bud:

Eksempler:

Ø melder 1 SP og S melder 1 HJ. S ændrer lovligt til 2 HJ

Ø melder 1 UT og S melder 1 KL. 2 KL viser Stayman, så derfor er laveste tilstrækkelige bud 3 KL

Det er uden betydning om meldingerne er naturlige eller kunstige. Det eneste relevante er, hvad meldingerne viser.

I visse tilfælde er det nødvendigt at springe for at vise laveste tilstrækkelige melding.

#### Ad 2. En tilsvarende melding

Definition: Forenklet beskrevet har en tilsvarende melding samme **honnørstyrke** og lignende **kortfordeling**, og den skal have samme **formål** som den tilbagekaldte melding.

Eksempel:

V melder 1 RU og N melder 1 SP. Ø melder nu 1 HJ, som er et utilstrækkeligt bud. Hvis ØV spiller med negativ dobling kan Ø rette sin melding 1 HJ til D (dobling), fordi den negative dobling viser ca. det samme som 1 HJ (6+ hp og 4 hjerter).

#### Ad 3 Enhver anden melding

- Makker skal passe i resten af meldeforløbet, og der er udspilsbegrænsninger i evt. modspil.
- Den fejlende må ikke rette til D eller RD undtagen, hvis det er en tilsvarende melding.

Sådan virker udspilsbegrænsninger, når der er fejl i meldeforløbet:

- Når den fejlendes makker kommer ind første gang - evt. fordi han har åbningsudspillet - kan spilfører vælge en farve og FORBYDE udspil i denne.
- forbuddet gælder, så længe den fejlendes makker beholder udspillet

- spilfører kan forbyde en farve, som den fejlende IKKE har vist i det LOVLIGE meldeforløb.
- spilfører kan ALDRIG kræve udspil i nogen farve.

#### Rettelse i utide:

Hvis den fejlende retter sit utilstrækkelige bud, før TR er tilkaldt, og MTV ikke accepterer det utilstrækkelige bud, så står rettelsen ved magt, hvis den er lovlig.

Eksempel: Ø melder 2 SP og S melder 2 RU. S retter til pas. MTV accepterer ikke det utilstrækkelige bud, og nu står pas ved magt. Det betyder, at N skal passe i resten af meldeforløbet, og der er udspilsbegrænsninger i evt. modspil.

#### Generelt:

TL skal justere scoren, hvis den ikke-fejlende side lider skade af det utilstrækkelige bud.