

Til alle turneringsspillere i Bridgelogen

Læs nedenstående grundigt.

Blind Makker:

- Du må hverken i ord eller handling foreslå eller antyde et udspil eller et tilspil – det betyder også, at hænderne skal holdes i ro og helst ikke hvile på bordet.

Typiske fejl:

- 1) spiller automatisk det mindste kort, når bordet ikke kan stikke,
 - 2) lægger kort ned, inden åbningsudspillet er vendt,
 - 3) tager et andet kort end det, spilfører har bedt om fra en sekvens,
 - 4) lader hånden svæve i nærheden af den farve, der er oplagt at spille
 - 5) kigge i stik (jeg vil gerne følge med).
 - 6) flytte rundt på kortene midt i spillet.
- Opdager du en kulørsvigt, udspil fra forkert hånd, eller andre uregelmæssigheder under spillet, må du ikke foretage dig noget – vent til spillet er slut.

Stik:

- Hvis makker eller modstander har vendt sit kort forkert (tabt stik vundet eller omvendt) må du som modstander eller som den blinde godt gøre opmærksom på det, men kun indtil der er spillet ud til næste stik (ellers vente til spillet forbi) – spilfører må derimod til enhver tid bede andre om at vende – har ikke pligt til!
- Du må se sidste stik, hvis du ikke har vendt dit kort endnu og hverken du eller makker har spillet ud til næste stik. Du må gerne kigge på dit eget vendte kort (uden at vise det) så længe, der ikke er spillet ud til næste stik.
- Herefter må stik kun efterses efter spillets afslutning / eller efter turneringslederens anvisning. Vent med at blande kortene, til alle er enige. Ved påstand om eksempelvis kulørsvigt eller antal stik og den ene side har blandet kortene, skal der dømmes til fordel for den anden side.
- Hold fingrene fra andres kort – bortset fra toilet assistance!!

Alert:

- Er en påmindelse til modstanderne: nu kommer der en melding, hvor der er særlig aftale (konvention) eller har en betydning, som kan virke overraskende for modstanderne.
- **Alle kunstige meldinger op til og med 3 UT skal alerteres, ligesom højere meldinger, hvis de angives i første melderunde.**
- **Naturlige meldinger, som modstanderen ikke forventes at kunne forstå (lille klør).**
- **Spring i ny farve på åbners indmelding eller åbningsmelding (WJS).**

Stop:

- **Anvendes når man åbner på 2 trinnet eller højere eller når man springer.**
- Krav til modstanderen om at holde en pause på 10 sekunder
- Der må først meldes, når stopkortet er fjernet

- Hvis stopkortet ikke anvendes, så vent til der bliver sagt "værsgo".
- STOP uden for tur er **ikke en melding** og meldeforløbet skal forløbe som normalt – husk at makker kan have fået ubeføjede oplysninger!
- STOP og alligevel undlade at melde – er **ikke en melding** og meldeforløbet skal forløbe som normalt – husk at makker kan have fået ubeføjede oplysninger!
- Hvis tvivl/uenighed tilkald TL.

Meldekassen:

- Du har pligt til at bestemme din melding inden, der røres ved noget kort i meldekassen.
- En melding anses for givet, hvis meldekortet er taget ud af kassen i den hensigt at afgive en melding. Ved forkert melding tilkald altid TL.

Tænkepauser:

- Tag den nødvendige tid og uden at give makkeren unødige oplysninger. Hastighed/langsomhed, klaske i bordet, "vi er vel ude for at more os" er sådanne oplysninger. Ligeledes, hvis du kun har små kort i en farve og modstanderen kniber efter en honnør, så undlad pause.
- Undlad at lade dit ansigt eller krop vise, hvis du er utilfreds med din makkers spil/melding
- Kom altid til tiden – hold ikke unødige pauser og vær klar, når uret sættes i gang.
- Tag ikke kortene op, hvis du ved, at spillet ikke kan nås. Spillet registreres som ikke spillet.

Afslutning:

- HUSK! systemkort (turneringsleder hjælper gerne med udformning)
- Ved uregelmæssigheder kald på turneringsleder – så behandles alle uoverensstemmelser ens og retfærdigheden sikres.
- Lad være med at blive fornærmet og komme med spydige bemærkninger, hvis din modstander beder om assistance – det er i alles interesse.