

## **Almindelige regler og etik ved bridgebordet.**

Ved bridgebordet som i livet gælder det, at man kommer længst med almindelig god opførsel.

Hils på de nye modstandere når du kommer hen til bordet. Tal ordentligt til både modstandere og makker. Det er ikke rart at være vidne til et makkerpar som hakker på hinanden.

Undlad hånlige bemærkninger om modstandernes spil/resultat.

Sig tak for spillet når bordet forlades.

Alle par bør have 2 systemkort fremme på bordet under spillet.

### **Før spillet.**

Vent med at åbne kortmappen til alle er ved bordet.

Alle har pligt til at:

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

se efter, om du spiller de rigtige kort

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

### **Opførsel og attituder under meldeforløb og spilleperiode.**

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.

Undlad kommentarer som, "uha det er svært det her", eller "ja jeg ved ikke rigtig hvad jeg skal makker, men nu prøver jeg."

Det er uetisk at snakke om sine kort under melderunden og spillet. Efter spillet bør man også være forsigtig med at tale for meget om kort, melding og resultat, da de øvrige som sidder lige omkring, også skal spille kortene.

### **Meldeforløbet.**

Hold hænderne fra meldekassen til det er din tur. Hvis du griber forkert, må det rettes. Hvis du tænker forkert og egentlig hellere ville have meldt noget andet end det du gjorde, må det ikke rettes.

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.

### **Brug af stopskiltet.**

Stop skal bruges ved alle springmeldinger, både åbning, svar og indmelding.

Et stopskilt kræver en kort pause i meldeforløbet og næste spiller må ikke melde før stopskiltet er fjernet.

### **Brug af alert.**

Alert skal bruges ved alle kunstige meldinger, altså når meldingen betyder noget andet end det den naturligt viser. Både bank i bordet og alert skiltet er tilladt. I 1. melderunde skal en kunstig melding alerteres uanset hvilket trin der meldes på. Ellers er det til og med 3 nt der alerteres.

Selv de indlysende situationer, som f.eks. efter en sans åbning når der meldes overførsel og svares på overførslen skal der alerteres. Man kan lige så godt gøre det til god vane at alertere korrekt i stedet for at undlade fordi de fleste godt ved hvad en overførsel er.

Åbner man med ned til 2 kort i klør farven med 1 klør skal denne melding alerteres.

Så er det vigtigt at huske, at hvis makker glemmer at alertere eller forklarer forkert må du ikke sige noget. Gør du makker opmærksom på fejlen er det en ubeføjet oplysning og så skal der tilkaldes turneringsleder.

Dog skal du, såfremt du bliver spilfører eller bord, inden udspillet gør opmærksom på makkers fejl og afgive den korrekte forklaring. Bliver du modspiller må du intet sige før efter spillet, hvor du skal oplyse om evt. manglende alert eller forkert forklaring.

### **Oplysninger fra modparten.**

Du kan spørge modparten om betydningen af meldinger, du ikke forstår, men undlad at spørge, hvis du kun vil melde pas. Vent ellers du evt. skal spille ud.

Spørg aldrig ledende, som f.eks. "er det en naturlig klør melding" (underforstået til makker, jeg har en god klørfarve)

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.

### **Oplysninger til modparten.**

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

Forklaringen skal være fyldestgørende.

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 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.

Kan man ikke huske hvad meldingen betyder eller har man ingen aftale herom, så sig "jeg ved det ikke" eller "det har jeg glemt". Det er bedre end at forsøge sig med gætterier.

### **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, medmindre 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.

### **Meld ens.**

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).

### **Spilleperioden.**

Udspil sker altid med fordækt kort. Vent på makkers nik eller værsgo inden du spiller ud. 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.

### **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 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.

### **Bordet/den blinde.**

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

Husk at bordet ikke må gøre andet end der bliver bedt om. Ikke lave fagter eller tegn til spilfører, ikke spørge ledende "vil du virkelig have den makker".

Det er alene spilførers ansvar hvordan bordets kort spilles.

Hvis spilfører ikke benævner både farve og rang på det kort han ønsker, men blot siger en farve skal det mindste kort i farven lægges til. Beder spilfører om en stor lægges det største kort, og en lille lægges det mindste. Stik betyder brug det kort der er nødvendigt for at stikke.

#### **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

#### **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.

### **Spillet kort.**

Et kort er spillet når det er fra din hånd og evt. kan ses. Det gælder også spilfører. Der er en udbredt misforståelse om at spilfører må vise alle sine kort så derfor må han godt skifte mening og spille et andet end det der var fremme – det er ikke korrekt.

Når spilfører beder om et kort fra bordet er det ligeledes spillet. Kan evt. nå at ændres hvis det sker i samme åndedrag og var en talefejl, men ikke fordi spilfører opdager at det var bedre at tage et andet kort.

Når man taber et kort på bordet bliver det til et strafkort (stort eller lille) og skal derfor spilles ved første lovlige lejlighed. Er det dig til at spille ud skal du derfor spille det tabte kort nu.

### **Hvem må spørge om tilspillet kort.**

Når en spiller ikke bekender farve, er det ikke alle ved bordet der må spørge om han nu ikke har flere i farven.

Spilfører må spørge alle og alle må spørge spilfører.

Den blinde må ikke spørge modspillerne og modspillerne må ikke spørge hinanden.

Makker har vendt 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.

### **Må jeg se sidste stik?**

Så længe du ikke har vendt dit eget kort må du bede om at de andre viser deres. Når alle kort er vendt, må de ikke åbnes igen. Du må kigge dit eget men kun så længe der ikke er spillet ud til næste stik.

Kræve resten af stikkene

Når du lægger ned for resten af stikkene så forklar hvordan du vil spille kortene med det samme. Venter du til modstanderne gør opmærksom på at de måske kan tage et stik hvis kortene spilles på en bestemt måde, er det for sent.

### **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.

### **Tilkald turneringsleder.**

Ved uregelmæssigheder under meldeforløbet eller spillet kald på turneringsleder i stedet for selv at komme i diskussion om hvad der er rigtigt og forkert. Det er langt lettere for TL at træffe en korrekt afgørelse hvis I ikke har flyttet rundt på kortene eller har hidset jer op når vi kommer til bordet.

Du må altid tilkalde turneringslederen hvis du er i tvivl om noget er foregået korrekt. Det er ikke flovt eller forkert at bede turneringslederen om at kigge på en situation.

Husk dog at den blinde/bordet ikke må gøre opmærksom på fejl eller tilkalde turneringsleder under spillet men først bagefter.