

# VAD DU SOM TÄVLINGSSPELARE BÖR KÄNNA TILL OM Bridgelagarna

Inom många andra sporter har utövarna mycket bra koll på regelverket. I bridge är det tyvärr inte så. Många av våra bridgespelare har bättre koll på fotbolls- eller ishockeyreglerna. Med detta dokument är förhoppningen att kunna bättre på kunskaperna om bridgens regelverk. Siffror inom parantes ( ) är en hänvisning till respektive lag i "2007 års Lagar för Tävlingsbridge".

## Uppträdande och etikett (74) samt Bridgens trivselregler

**Hälsa.** Gärna med t.ex. Hej, vi spelar med svag sang och 5-korts högfärg och lägg fram era deklaratonskort. Prata inte om tidigare brickor.

**Tacka för spelet** efter sista brickan i rondan.

**Ta hänsyn till mindre rutinerade spelare.** Tänk på att du själv har varit nybörjare en gång i tiden. De allra flesta av oss spelar av en anledning och det är för att ha en trevlig stund. Förstör inte det nöjet!

Tänk särskilt på **att inte variera tempo** i budgivningen eller spelet för att förvirra motståndarna eller vägleda partnern. Avsiktlig tempovariation är det vanligaste förekommande fusk.

## Deklarationskort (40, 108)

Det **rekommenderas** att det ska finnas två deklaratonskort, även på klubbnivå, och att dessa ska läggas fram utan anmodan. Dessutom är det ditt ansvar att se till att dina motståndare läser rätt deklaratonskort.

Under budgivningen och spelet får varje spelare, dock ej träkarlen, ta del av motståndarnas deklaratonskort, men inte sitt eget.

## Att tillkalla tävlingsledaren

TL:s roll är att hjälpa till när något blivit fel.

Tillkalla TL på ett sätt som inte generar någon vid bordet.

Om du inte är nöjd med TL:s domslut, kan du vända dig till juryn.

## Felaktighet (9)

Du behöver inte påtala eget regelbrott men får inte heller försöka dölja det.

När en felaktighet påtalats **bör** TL tillkallas och **all verksamhet vid bordet ska upphöra**.

## Räkna dina kort (7 B)

Du ska räkna dina kort med bildsidan nedåt innan du tittar på dem, för att förvissa dig om att du fått 13 kort. Därefter måste du granska dina kort **innan** du avger ett bud.

## Frågor, när och vilka (20)

### ♣ Under budgivningen

Den som är i tur att bjuda har rätt att fråga om motståndarnas buds betydelse och om bud som kunde ha avgivits. Fråga vad bud betyder, inte hur de tolkas. Svara med de fullständiga överenskommelser ni har med partnern. Har ni inga, svara det. Om du oavsett svaret kommer att passa, är det lämpligare att vänta med eventuella frågor till efter budgivningens slut.

### ♣ Vid utspel i första stick

När spelföraren eller någon av motspelarna är i tur att spela sitt första kort, har han rätt att begära att hela budgivningen (inklusive alerteringar) upprepas.

### ♣ Under spelet

När en spelare är i tur att spela sitt första kort, har han rätt att få budgivningens repeterad. När en spelare står i tur att spela ett kort har han rätt att begära förklaring av enskilda bud/spelkonventioner.

### ♣ När någon inte bekänner färg

Träkarlen får fråga spelföraren och spelföraren får fråga motspelarna. Motspelarna får fråga spelföraren och numera också varandra.

## Rättelse av felaktig förklaring (75 B)

När partnern har lämnat en felaktig förklaring ska den rättas till:

- ♣ av **spelföraren** och **träkarlen** just före första utspel (ej tidigare) och motspelarnas sista pass får bytas ut mot annat bud och budgivningen fortsätter. Se lag 16D2.
- ♣ av **motspelarna** först efter att brickan färdigspelats.



SVENSK  
BRIDGE

### **Alertering (115)**

Rekommenderas att man använder även på klubbnivå. Bud lägre än 4 } som visar färre än 4 kort i bjuden färg utom vid preferens samt bud som har bibetydelse **ska** alerteras av partnern. Använd helst budkortet. Det är den alerterandes skyldighet att förvissa sig om att alerteringen uppfattats av båda motståndarna.

### **Stopp (116)**

Rekommenderas att man använder även på klubbnivå. Används före öppningsbud på 2-tricksnivån eller högre och före ett hoppande bud inne i budgivningen. Använd helst budkortet. Nästa i tur att bjuda **ska** aktivt vänta minst 10 sekunder innan denne bjuder.

### **Att tänka (16)**

Du får alltid tänka (det är bra i det här spelet). Du får bjuda efter det att partnern har tänkt. Det du däremot inte får göra är att dra nytta av, att partnern har tänkt. En generell regel är att om du har flera alternativ, får du inte välja ett som är bättre för din sida efter din partners fundering. Ett tips är att om du har tänkt, **bjud ett aktivt bud!**

### **Otillåtna upplysningar (16)**

Partners variation i tempo, på vilket sätt han bjuder, på vilket sätt han spelar korten, prat i korten och ögonkontakter är otillåtna upplysningar som inte får användas. Endast innebörden av bjudna bud och spelade kort från partnern, får utnyttjas.

### **Budlådan (112 C)**

Bestäm dig för vad du ska bjuda, innan du för handen till budlådan. Att ”fibbla” i denna kan vara en *Otillåten upplysning* (16), som **inte** får utnyttjas av partnern.

### **Otillräckligt kontraktbud (27)**

När detta händer **ska** TL tillkallas. De generella valen är:

- ♣ Budet kan **godkännas** av motståndaren till vänster om den felande och budgivningen fortsätter utan korrigeringar.
- ♣ Budet **godkännes ej** av motståndaren till vänster om den felande och måste rättas till genom att ersättas med ett regelrätt bud med eventuella korrigeringar för den felandes partner (se *Våra vanligaste domslut*).

### **Utspel i första stick (41)**

Görs med bildsidan nedåt och vänds efter klartecken från partnern. Därefter lägger träkarlen upp sina kort sorterade i ordningsföljd med lägsta korten mot spelföraren i rader som pekar mot spelföraren och med trumfen till höger. Spelföraren bör göra en paus före första påspel från träkarlen.

### **Spel från fel hand (55)**

Det är skillnad på första utspel utom tur och utspel utom tur inne i spelet. Det är också skillnad på motspelare och spelföraren / träkarlen. När en motspelare är inblandad, tillkalla TL. När spelföraren spelar från fel hand, från bordet eller handen, kan endera motspelaren, utan att konferera med partnern:

- ♣ **Godkänna.** Spelet fortsätter.
- ♣ **Ej godkänna.** Kortet tages tillbaka och spelföraren får spela vad som helst från rätt hand.

### **Markering av stick (65)**

Du ska noggrant markera dina stick. Träkarlen och motspelarna får påtala att någon i det senaste sticket markerat detta felaktigt innan ett utspel gjorts till nästa stick.

### **Granskning av stick (66 A, B)**

Du har rätt att se det innevarande sticket, om inte du eller din partner spelat på i nästa stick och om du inte har vänt bildsidan nedåt på ditt kort. Innan något kort är spelat i nästa stick, får du granska ditt eget kort, utan att visa det för någon annan.

### **Överens om antalet stick (65 D)**

Kortens ordning ska inte rubbas innan alla spelare är överens om antalet vunna stick.

### **Återställande av korten till brickan (7 C)**

Efter spelet bör varje spelare blanda sina kort innan de stoppas tillbaka i brickan. Därefter skall inga kort tas ur brickan utan att en spelare från varje sida, eller tävlingsledaren är närvarande.

### **Protokoll (98 A)**

Nord skriver och Öst eller Väst kontrollerar att Nord skrivit rätt.

### **Vid översits (7 B)**

Det är vanligt att paret som har översits / blindrond / frirond tar fram alla händer och bjuder samt spelar dem. Detta är inte tillåtet. **Man får aldrig röra andra kort än sina egna** (med ytterst få undantag).