

Opfør dig ordentligt 😊

Gode råd om vores opførelse ved bridgebordet



H.K. Sørensen.
Klubkonsulent og
divisionsspiller.

Etik

Som bridgespiller skal vi selvfølgelig behandle hinanden venligt og høfligt.

Man bør omhyggeligt undlade enhver bemærkning, der kan være pinlig eller generende for en anden spiller. Man skal også være opmærksom på ikke at fratage makker eller modstandere glæden ved spillet.

Her er der dels tale om uskrevne regler, og dels er det nævnt i lovenes §74A, og vi vil alle opføre os etisk korrekt, men ind imellem kommer vi helt uden at ville det til at lave fejl, som vi ikke bryder os om. Vi har som bridgespillere valgt en interesse, hvor der ved uregelmæssigheder er love, som der dømmes efter, men vi har selv ansvaret for den gode opførelse. Bridge is a game, og bridge spilles af fine folk (læs: folk, der opfører sig fint).

Ankomst til bordet

Når du kommer til bordet, lægger du uopfordret to systemkort frem, og du bør hilse på dine modstandere. Det kan gøres på mange måder, "goddag", "go'daw", "mojn" eller "hej". Men lad være med at komme til bordet som det par, der er blevet fortalt om uden den store sympati. Det var sikkert et par unge studenter, der kom hen til bordet i en ivrig diskussion om det spil, de lige havde afsluttet ved det forrige bord. De satte sig, tog kort op og fortsatte diskus-

sionen uden at ænse, at der allerede sad to spillere, som havde glædet sig til runden. De to så nu i stedet frem mod den næste ...

Du har pligt til at se, om du sidder på den rigtige led (N-S eller Ø-V). Alle skal sikre sig, at I spiller de rigtige kort, og du skal tælle dine kort, inden du ser billedsiden.

I en klub i midtbyen hændte det en dag, at både Øst og Syd tog kortene op og kiggede uden at tælle dem. Øst sad med 14, og Syd havde 12. De kiggede på hinanden, og den ene foreslog, at Syd bare kunne trække et. De valgte dog at lade turneringslederen se på sagen. Hvis turneringslederen nu skønner, at kort nr. 14 er et kort uden stor betydning for meldinger og spil, får det bare lov til at flytte hånd, og der er ingen straf. Er det derimod et kort, hvis værdi kan tænkes at få indflydelse på meldingerne eller spillet, tildeles justeret score. Det betyder, at spilleren, der har set et ekstra kort (her: Øst) straffes, og scoren justeres for Ø-V. Dommen ender sikkert på 40% af en top. N-S er derimod straffri, da ingen af dem har set et ulovligt kort.

Et sted ude i en landsbyklub blev et forkert antal kort på to af hænderne først opdaget meget sent i spillet, da den ene begyndte at lede efter et kort, som måske kunne være tabt på gulvet, men da det ikke lod sig finde, var der et meget venligt menneske ved bordet, der tilbød at aflevere et af sine.

Meldeforløbet

Når du skal melde, er det en god ide at bestemme dig for en melding, inden du rører meldekassen. Herefter tager du fat i din melding, og når du trækker meldingen op, ser du lige efter, at det er den rigtige, du har fat i. Har du fået fat i en forkert melding, kan den nu straks ændres til den rigtige,

men har du først haft meldingen så langt fremme, at det var din tydelige hensigt at afgive den pågældende, er meldingen afgivet. Meldingen placeres foran dig, så den ligger parallelt med bordkanten.

Det hænder, at man har haft en melding helt oppe på bordet, og så opdager man, at det er en forkert, der ligger der. Fanger bordet nu? Mange bridgespillere vil svare ja på dette spørgsmål, men det er ikke sikkert, de har ret. Kald på turneringslederen, og når du beder om at få lov til at rette/ændre din melding, kommer spørgsmålet: "Hvorfor vil du lave meldingen om?" To forskellige svar kan nu komme på tale:

1) "Jeg har taget forkert i meldekassen" eller

2) "Jeg har ombestemt mig."

Hvis du har grebet forkert, får du lov at lave meldingen om, men hvis du ombestemmer dig, kan du ikke lave om. Man kan i begge tilfælde tale om en gribefejl, men hvis det er hænderne, der griber forkert, kan meldingen ændres. Det kan den ikke, hvis det er hjernen. Kan man også få lov til at rette en gribefejl, hvis næste hånd har meldt? Ja, efter samme regler som tidligere nævnt, men andenhånden får så lov til at ændre sin afgivne melding uden straf. Men hvis makker har meldt, fanger bordet.

I en forstadsklub var der vistnok engang en spiller, der som åbningsmelder trak i flere forskellige meldingskort, inden det blev besluttet, at pas måtte være den rigtige melding. Mon der var tale om en hånd med 10–11 hp?

I meldekassens barndom (i 70'erne) var der en spiller, der lagde sin første melding helt til venstre langs bordkanten. De andre spillere kunne godt gætte, at der var tale om en stor hånd, da der var lagt op til et langt meldeforløb.

Hvis din makker tænker længe efterfulgt af en pasmelding, må du være meget omhyggelig med ikke at bruge de oplysninger, der er blevet afgivet. Du har selvfølgelig

lov til at melde dine egne kort, men pas på, at du ikke melder på de kort, som din makker har vist ved pausen.

Der fortælles om uvaner, men mon ikke det drejer sig om rygter? Jeg kan i hvert tilfælde ikke forestille mig, at der er spillere, der kommenterer meldeforløbet undervejs. Ingen bridgespiller smækker meldingskortene op, og ingen pakker meldingskortene sammen inden de tre passer, for det vil måske kunne tolkes, som om vi nu er kommet højt nok. Derimod er det en god ide at have pokeransigtet på hele tiden. Lad være med at kommentere meldingerne, og lad dig ikke mærke med, om du er tilfreds med udviklingen eller det modsatte.

Alert

Du alerter makkers kunstige meldiger. Der alertes til og med 3ut, dog alertes alle kunstige meldinger i første melderunde, også selv om de ligger over 3ut. Du skal ikke forklare en alerteret melding, før du bliver bedt om at forklare den. Det er spilleren, der er i tur, der kan få forklaret. Alle spørgsmål stillet uden for tur er dårlige spørgsmål, men pas også på med denne type: "Er den klørmelding ægte?" En udenforstående kunne måske få den tanke, at spørgeren selv har klør.

Et godt råd er, at du bør vente med at få forklaringerne, hvis du ikke har tænkt dig at melde. Et godt tidspunkt at spørge på er inden det blinde udspil. Når en alert skal forklares, er de gode svar: Det viser ..., vores aftale er ..., det har vi ingen aftale om! Pas på med svar af denne type: Jeg tror nok ..., jeg er ikke sikker, men ..., jeg ved det ikke rigtigt!

Med en rutineret makker kan man somme tider sidde med en fornemmelse af, at der er noget i et meldeforløb, som en nybegynder ikke har styr på. Men vær opmærksom på, at det er utilbørligt at stille spørgsmål, fordi man tror, makker ikke ved, hvad der sker. Man må kun stille spørgsmål for sig selv.

Udspillet

Når det relevante er forklaret, kommer vi til det blinde udspil.

Og husk lige, at alle meldingskortene (også pasmeldinger) bliver liggende, til der er spillet ud.

Den korrekte fremgangsmåde er, at udspilleren tager det kort frem, der ønskes spillet. Kortet placeres på bordet med billedsiden nedad. Nu kan udspillerens makker få meldinger forklaret, og selv om udspilleren kommer på andre tanker ved makkers spørgsmål, må det udspillede kort ikke ændres. Dog kan det ændres, hvis der har været forkerte forklaringer undervejs. Nu godkender makker ved at sige "ja", "kom", "værs'god", "tak" eller lignende. Denne procedure forhindrer udspil fra forkert hånd.

Som en god vane kan følgende anbefales: Vælg udspilskortet uden at trække i andre kort. Jeg har hørt om en spiller, der trak i to-tre forskellige kort, inden valget faldt på et helt fjerde. Men jeg ved godt, jeg ikke skal lytte til rygter.

Spillet

Når det blinde udspil er accepteret, fjerner spillerne meldingskortene, og den blinde lægger sine kort ned. De lægges i søjler eller kolonner, og hvis der er en trumf, lægges denne farve til højre. Kortene ordnes med det højeste kort ud mod bordkanten, og de øvrige kort kommer i faldende orden. Det er god skik at skifte mellem rød og sort farve, når de andre farver placeres. Spilfører takker, og det skal gerne gøres uden rosende eller nedladende bemærkninger. I en mindre landsbyklub er det dog skik, at spilfører kommer med sin karaktergivning: "Flotte kort", "det ser lovende ud", "sikke noget skrammel" eller "kom så med de kort, der passer til meldeforløbet".

Efter udspillet holder spilfører en pause på ikke under 10 sekunder. Tiden kan bruges til, at der lægges en spilleplan, men selv om spilfører ikke mener, det er nødvendigt, er pausen en gestus til modstanderne, der så kan planlægge modspillet.

Den blinde

Den blinde skal nu sørge for at holde sig til den tildelte rolle: spille de kort, spilfører beder om, holde styr på stikkene og ellers forholde sig passiv. Den blinde har dog stadig to rettigheder: forhindre kulørsvigt fra spilfører og forhindre spilførers udspil fra forkert hånd.

Det er vist forekommet, at den blinde uopfordret tager en singleton i den udspillede farve, men det er mod reglerne.

Den blinde må ikke røre bordets kort, før spilfører beder om det.

Den blinde må ikke ved minespil eller håndbevægelser prøve at vejlede makker. Den blinde må ikke kommentere spillet, spørge til meldeforløbet eller gøre opmærksom på, at en farve er rejst.

Den blinde har ikke ret til at forsøge at forhindre kulørsvigt eller udspil fra forkert hånd fra modstanderne. Tilkaldelse af turneringsleder er heller ikke tilladt for den blinde, mens spillet står på, medmindre en anden spiller ved bordet har gjort opmærksom på en uregelmæssighed. Efter spillet kommer alle rettigheder tilbage, og så kan den blinde gøre opmærksom på kulørsvigt eller tilkalde turneringsleder.

Det videre spil

Når du spiller et kort, lægger du det helt ned på bordet, så alle kan se det. Kortet bliver liggende, til alle er færdige med at inspicere stikket, og stikket kan vendes. Du har ret til at se de andres kort i et stik, indtil du selv har vendt stikket. Og selv om du har vendt et stik, må du godt se på dit eget kort igen, men du kan ikke på din opfordring få lov til at se de andres.

Spillets afslutning

Når spillet er slut, lader alle ved bordet kortene ligge, indtil der er enighed om antallet af stik til hver led. Ved uenighed er det nu meget let at få kigget det eller de stik efter, hvor der er tvivl.

Nord taster resultatet ind på Bridgemate eller udfylder sedlen. Øst godkender.

Det foregår helt sikkert ikke i vores klub, men rygtet siger, at der engang var en spillfører, der ikke fik det bedste ud af sine kort. Men en af de venlige modstandere bøjede sig efter spillet over mod spillfører, og det med følgende bemærkning: ”Du kunne have vundet din kontrakt, hvis du havde knebet i ruder.” Et andet sted var bemærkningen vistnok mellem de to modstandere: ”Så du, hun kunne have vundet, hvis hun havde spillet op mod ♡K?”. Nu kunne man tro, at jeg mener, det er ufint at snakke om spillet, men lad være med at belære dine modstandere, før de ønsker at blive belært. Selvfølgelig skal du svare imødekomende, men vent med din undervisning af modstanderne, til du bliver spurgt.

Efter en runde er det god skik at takke for spillet. Prøv med ”Tak for spillet”, ”Tak for tæskene”, men lad være med ”Tak for pointene.”

Pauser

Må man holde pause, og hvor lang må en pause være?

Bridge er en tankesport, og nogle gange er det nødvendigt at få planlagt spillføring eller modspillet, og det er helt efter reglerne at holde tænkepause, hvis man har noget at tænke over. Pauser irriterer ofte modstanderne, og hvad nu, hvis vi ikke når runden inden for den afsatte tid? Her kan man lære noget af min makker. Han er grundig, og han bruger meget tid. Men han tager ansvaret for sit tidsforbrug. Når turneringslederen kommer forbi og siger, at vi ikke kan nå det sidste spil i en runde, og der dømmes 40/40, er kommentaren: ”Giv os de 40%, for det er os, der har brugt tiden, men giv modstanderne 60%. De er nemlig helt uden skyld i tidsoverskridelsen”.

Turneringsleder

Når der er lovbrud, kalder vi på turneringslederen. I mange klubber bliver det måske opfattet som en anklage om noget ufint, når en turneringsleder tilkaldes, men det er ikke sådan, det fungerer. Lad være med at

dømme selv. Tilkald turneringslederen på en venlig måde. Sig eventuelt til de andre ved bordet, at du gerne vil have en uvildig til at se på spillet. Undertiden vil begge ledder samtidig fortælle turneringslederen om hændelsen. Turneringslederen giver nu først ordet til den, der tilkaldte, og når forklaringen er afgivet, får den anden led af bordet lov til at udtale sig.

Turneringslederen kan nu dømme, eller også behøves der lidt mere tid, men der kommer altid en afgørelse. Når der er dømt, er der to muligheder: Enten accepterer vi, og sagen er slut. Der bliver ikke talt mere om det rimelige i dommen. Eller vi appellerer. Her sendes sagen så til en højere instans, og så er det dommen herfra, der gælder. Men aldrig skal en turneringsleder komme ud i fodermestergangen og høre, hvor tåbeligt der blev dømt. Hvis alle retter sig efter det, er det pludselig ikke en tung og sur opgave at være turneringsleder.

NØRGAARDS HØJSKOLE

DANMARKS BRIDGEAKADEMI

- *professionel bridgeundervisning*
- *bridgeturneringer med præmier*
- *7 dage med 6 overnatninger*
- *helpension fra skolens gode køkken*
- *2 spændende udflugter i hjertet af Jylland*
- *højskoleliv, sang, musik, samvær & hygge*
- *bridgekurser i uge 7,23,26,32,33,34, 42 og 45 i 2014*



Instruktørteamet består af Mads Krøjgaard, Jes Bank,
H.K. Sørensen, Ole V. Veje, Erik Brok m. fl.

Bestil brochure på 86682300
eller www.nrgaard.dk

Nedlæg for rest

Spillet må ikke trækkes i langdrag, og derfor kan man somme tider spare lidt tid ved at lægge ned for rest eller for et eller andet antal af de sidste stik. Nedlæg bliver altid fulgt af en spilleplan. Men lad være med at lægge ned for rest, hvis ikke begge modstandere kan forventes at forstå forklaringen. Når du spiller i 1. division, må du gerne lægge ned efter stik to og kræve rest på en dobbeltskvis. Men hvis du spiller mod urutinerede i klubben, så vent, til alle kan overskue situationen.

Når der er lagt ned for rest, er spillet slut, og hvis et nedlæg ikke ledsages af en spilleplan, høres det somme tider: ”Jeg vil gerne se dem spillet.” Men nej, spillet er slut, og situationen kan ikke reddes ved en bemærkning om, at der selvfølgelig bliver trukket trumf, og så står hånden. Det kom for sent. Hvis modstanderne er uenige i kravet, må de tilkalde TL, og det er TL, der herefter vurderer sagen og afgør den på basis af den spilleplan, der blev givet i forbindelse med nedlægget. TL vurderer så spillet på basis af sløset spil, men dog ikke direkte fornuftsstridigt. Det kan betyde, at en udestående trumf, som spillfører havde glemt, får lov til at sidde ude, og hvis denne trumf kan vinde et stik, så får den lov til det.

En oplevelse, som jeg tror på, er følgende: Med tre kort tilbage er en modspiller inde, og på et tidspunkt synes spillfører, at det tager for lang tid med fortsættelsen. Så kommer hjælpen fra spillfører. ”Det er lige meget, hvad du spiller tilbage.” Den meget urutinerede spiller (det var mig selv) spillede så klør, og spillfører klappede i hænderne og sagde: Så fik I ikke jeres hjertestik.” Var det smart – eller hvad? Vi fik i hvert fald ikke hjertesticket, men i stedet en bund. Og således videre lidt fattigere, men klogere, var der tid til eftertanke. Og min beslutning er, at næste gang jeg er i samme situation, vil jeg oversætte ”Det er lige meget” til ”Jeg har rest”. Og derfor viser jeg mine kort og forventer, at de andre ved bordet gør det samme. Så vil jeg nok ikke være lang tid om at tage et hjertestik.

Og hvorfor kaldte jeg så ikke på en turneringsleder? Jo, jeg ville hellere have historien, som jeg nu kan fortælle til alle, der gider høre den. Med en turneringsleders dom ville min mund være lukket.

Hvilket kort?

Når du beder om et kort fra bordet, bør du nævne både farve og rang.

Men engang kom en spiller til at være lidt unøjagtig, og min tolkning er:

Bekend: Der er bedt om det laveste kort i den spillede farve.

Stik: Der er bedt om det laveste kort, der kan stikke de spillede kort.

Højt: Der er bedt om det højeste kort i farven.

Klør: Der er bedt om den laveste klør.

Gode vaner

Og hvis det ikke er nok, så kommer der lige et par gode råd:

Lad være med at kigge indtrængende på makker eller en modstander, når der holdes pause.

Lad være med at bytte rundt på farverne midt i spillet. Vi har vel alle en ide om, at farverne skal sidde rød, sort, rød, sort, og når man i midtspillet bliver renonce i en farve, så har vi balladen. Nu sidder der to ens farver op ad hinanden, men lev med det. Hvis du bytter rundt, er der helt sikkert mindst én anden ved bordet, der opdager det, og hvis nu makker giver dig en trumfning, har du en dårlig sag.

Lad være med at pausere, hvis der spilles en farve, hvor du har en singleton eller kun små kort. Og selv om du lige er begyndt at spille med længdemarkering, er det uetisk at være lang tid om at bestemme sig.

Lad være med at skælde makker ud. Ingen bridgespiller bliver bedre af at få fejlene udstillet. Lær af den fremragende badmintonspiller Joachim Fischer. Når han efter en kamp bliver interviewet, fortæller han altid om, hvor godt makker har spillet, og han påtager sig alle de fejl, der er lavet i kampen.