

Konkurrence i bridgespil

Jørgen Steensgaard

26. august 2014

Kapitel 1

Venskabelig, skarp konkurrence

Mange spiller bridge uden at have en klar opfattelse af hvordan man konkurrerer i den slags spil. Her vil jeg forsøge at hjælpe de makkerpar, der har lært spillereglerne og fået spillerutine på et bridgekursus, som har fået mod på at komme videre end blot at vinde de enkelte spil over et modstanderpar.

Konkurrence forudsætter præstationer under ensartede forhold, og det har to modstanderpar ved et bridgebord ikke. Derfor skal der i princippet spilles ved mindst to borde før vi kan tale om konkurrencer i bridgespil. Hvis man sikrer sig, at samme kortfordelinger spilles ved to borde, så kan man tale om at to *hold* konkurrerer mod hinanden: hvert hold består af de par der spiller NS og ØV ved hver deres bord.

Man kan også betragte den omtalte situation således, at NS ved det ene bord konkurrerer mod NS ved det andet, og at ØV-parrene tilsvarende konkurrerer mod hinanden. Ud over i begge tilfælde at spille flere spil kan man løbende ændre på spillernes placering ved bordene. Derved får man mulighed for at tilnærme sig en situation, hvor hvert par har konkurreret mod alle andre par i et antal spil, hvorefter man kan søge at udpege et par som samlet vinderpar. Antallet af spil der skal spilles for at nå dertil vokser voldsomt, hvis man føjer flere og flere borde til for at inkludere mange par. Derfor søger man i praksis at nå frem til en god tilnærmelse tile idealet med færre spil.

Bridgespillere behøver ikke generelt at kende til detaljer i tilrettelæggelsen af en turnering. Det vil i praksis være en turneringsleders opgave at

finde ud af, hvor mange spil der skal spilles i en turnering og hvordan spillerne gennem turneringen skal placere sig ved bordene. Turneringsledere har en uddannelse, som bl.a. indeholder information om, hvordan man bør foretage disse kritiske valg. Turneringsledere vil desuden påtage sig at dømme i tilfælde, hvor der konstateres uregelmæssigheder under turneringen. Det er især i rollen som dommer ved turneringer, at man i praksis møder turneringsledere.

1.1 Fair play

I Bridge som i sport sættes fair play højt. Det indebærer, at man naturligvis gerne må gøre det svært for en modspiller at vælge, hvordan han eller hun vil spille i en bestemt situation, men at det skal ske i venskabelighed og ikke for at være ondsksfuld.

I et bridgekursus lærer man ikke om “sjove meldinger” som at klø sig i hovedet eller særlig brug af den hånd der holder kortene. Det er klart snyd og kvalificerer først og fremmest til en placering på en mindre flaterende liste over bridgespillere som er udelukkede fra turneringer. Desværre findes der eksempler på den slags snydere selv blandt tidligere bridgespillere, som har været højt placerede på internationale ranglister.

Fair play er vigtigt i praksis på den måde, at der er særlige regler for at et makkerpar skal informere deres modstandere, når de i deres meldinger benytter aftaler, som modstanderne ikke kan forventes at kende. Man siger, at makkerparet skal ‘alertere’ eller ‘banke’ den slags meldinger. Det kan nye turneringsspillere finde forvirrende, og derfor kommer vi senere ind på emnet i dette skrift.

*Alert afgives som en venlighed mod ens modstandere
Gør gengæld ved at afvente en alert, hvis den forventes.*

At det er vigtigt at alertere understreges af, at et makkerpar kan blive straffet for ikke at alertere. Nogle meldinger er af en sådan art, at internationale regler kræver, at der *skal* alerteres, når de bruges. En bud på 2 ruder kan være naturligt eller konventionelt, og kun naturlige melding skal ikke alerteres. Efter makkers åbning 1ut skal 2 klør altid alerteres (af åbner) — også selv om den viser klør, hvilket vil være usædvanligt! Undladelse af at alertere

en konventionel melding skal opfattes som et tilfælde af misinformation af modstanderne og der findes særlige regler for fortsættelse af spillet i tilfældet.

1.2 Dialog med modstandere under spillet

Efter en alert må man spørge til modstandernes aftaler om den alerterede melding, men først når det er ens tur til at afgive en melding. Man skal altid spørge melderens makker, som også er den der alerterer/banker. Det behøver ikke at være ved først givne lejlighed, idet man altid må spørge til betydningen af en melding, lige inden man selv skal melde. Det er altid makkeren til melderens, der skal spørges. Har man mistanke om at et spørgsmål kan give modstanderne en vigtig oplysning, kan det være en god ide at vente med at spørge til lige før udspil.

1.3 Melde- og spillefejl

Bridgespillere kan uforvarende komme til at lave fejl, som fx. at spille et kort i utide. Fejl kan forekomme i både melde- og spillefasen. Man skal altid starte med at tælle sine kort inden billedsiden ses, og afvente at alle spillere ved bordet har gjort det. Det kan også anbefales at tælle kortene lige inden de lægges tilbage i mapperne.

I princippet skal man altid tilkalde en turneringsleder, som kan 'dømme' i sagen. Man bør generelt undgå problemløsninger uden indblanding af en turneringsleder, med mindre begge par er helt på det rene med, hvordan en turneringsleder vil dømme.

Det er naturligvis utilstedeligt at begå fejl og have aftaler med makker derom.

Meldefejl kan være vanskelige at korrigere, og nogle så svære at alle bør gøre deres yderste for at undgå dem.

1.4 Fejlbetjening af hjælpeudstyr

En del klubber anvender hjælpeudstyr til indsamling af spillerresultater, og fejl kan opstå ved betjening af udstyret. I nogle tilfælde kan fejl rettes på

stedet, mens man i andre må nedskrive spilleresultater på en seddel, som så afleveres til den ansvarlige for indsamling og viderebearbejdning af spilleresultater.

Der findes ikke formaliserede regler om behandling af denne type fejl, og det kommer nok heller ikke, da det udelukkende handler om administration.

Kapitel 2

Hvad enhver bør vide om turneringsreglerne

Efterfølgende tekst er en kopi af en tekst der er lagt frem på Danmarks Bridgeforbunds hjemmeside uden reservation af kopieringsrettighed. Forfatterne, Jesper Dybdal og Jens Brix Christiansen, har selv kopieret indholdet fra en tidligere folder udgivet af forbundet i 2007.

Turneringslederen tilkaldes

Når der bliver gjort opmærksom på en uregelmæssighed, bør turneringslederen (TL) straks tilkaldes. Lad aldrig være med at kalde på TL, fordi du tror, at du selv eller en anden ved bordet kender fx reglerne om kulørsvigt godt nok - kun TL må afgøre den slags.

Under spillet må den blinde ikke gøre opmærksom på en uregelmæssighed, og han må kun tilkalde TL, hvis en anden spiller allerede har gjort opmærksom på uregelmæssigheden. Så snart spillet er forbi, må den blinde gøre opmærksom på uregelmæssigheder og tilkalde TL. De tre andre spillere må når som helst gøre opmærksom på uregelmæssigheder og tilkalde TL.

Når modstanderne tilkalder TL, skal du aldrig opfatte det som en fornærmelse eller en anklage om, at du har gjort noget mistænkeligt - modstanderne vil bare sikre sig, at spillets regler bliver fulgt.

Ikke flere spar?

En spiller ved bordet lægger en hjerter til et sparstik. Må du spørge, om han ikke har flere spar?

Huskereglen er nem: Ja, man må godt spørge, men den blinde må kun spørge spilfører.

Spilfører må altså spørge en modspiller; modspillere må spørge spilfører og hinanden; den blinde må spørge spilfører, men ikke en modspiller.

Har den blinde fx overtrådt reglerne ved på eget initiativ at se en modspillers hånd, må han dog ikke spørge spilfører.

Makker vendte sit kort forkert

Hvis makker (eller en modstander) netop har vendt sit kort forkert (som om et tabt stik var vundet eller omvendt), må du (som modstander eller den blinde) godt gøre opmærksom på det, men kun indtil der er spillet ud til næste stik - derefter skal du tie stille om det, indtil spillet er forbi. Spilfører må når som helst bede den blinde (eller en modspiller) om at rette et forkert vendt kort - men han har absolut ingen pligt til det.

Må jeg se sidste stik?

Ja, men kun hvis du ikke har vendt dit eget kort endnu (og hverken du eller makker har spillet ud eller til det følgende stik).

Derimod må du altid gerne kigge på dit eget kort (uden at vise det), så længe der ikke er spillet ud til næste stik.

Hold fingrene fra de andres kort!

Medmindre TL giver sin tilladelse, må en spiller kun røre ved sine egne kort (bortset fra at spilfører også må spille den blindes kort). Det er dog i orden, hvis en modspiller er venlig og spiller til fra bordet, mens den blinde er på toilettet - men tag aldrig en anden spillers kort op af mappen, og læg aldrig en anden spillers kort på plads i mappen.

Min forklaring var forkert

Hvis du opdager, at du har forklaret din makkers melding forkert, så sig det straks til modstanderne og kald på TL.

Makkers forklaring var forkert

Du må ikke rette makkers forkerte forklaring straks. Hvis du bliver spillfører eller blind, skal du rette forklaringen lige inden åbningsudspillet; hvis du bliver modspiller, skal du rette forklaringen efter spillet. Du skal også rette makkers forklaring, når den har afsløret for dig, at I i praksis ikke er enige om meldingens betydning. Desuden bør TL tilkaldes - medmindre det er helt klart, at den forkerte forklaring ikke har gjort nogen forskel for dine modstanderes meldinger eller spil.

Jeg har hørt noget om et spil

Hvis du fx tilfældigt har hørt en diskussion om et spil, som du er ved at spille eller ikke har spillet endnu, skal du straks tilkalde TL og fortælle ham det - men pas på, at du ikke kommer til at fortælle noget om spillet til de andre spillere ved dit bord.

Jeg ved noget om makkers hånd

Hvis du kan slutte noget om makkers hånd eller om hans opfattelse af din hånd eller dine meldinger, fordi han tænkte længe, så ked ud af det, ikke alertede din melding, svarede overraskende på et spørgsmål om din melding eller lignende, skal du omhyggeligt undlade at udnytte disse såkaldte ”ubeføjede oplysninger”.

Hvis du skal vælge mellem flere mulige handlinger, hvoraf én kunne være antydnet af ubeføjede oplysninger, skal du vælge en anden - medmindre den antydede handling er det helt oplagte valg også uden ubeføjede oplysninger.

Hvis du vurderer, at du måske har tabt point, ved at en modstander har overtrådt denne regel, så kald på TL efter spillet.

Må jeg få gentaget meldeforløbet?

Ja, hvis du er i tur og endnu ikke har spillet til det første stik. En modstander skal svare ved at gentage hele meldeforløbet - og du må ikke stoppe ham eller se ud, som om du keder dig, når han er kommet forbi den melding, der var interessant for dig. Hvis alle spillere husker at lade meldingerne ligge, indtil der er spillet ud, er der sjældent behov for gentagelser.

Hvad er kontrakten?

Selv når det er for sent at få meldeforløbet gentaget, har du stadig (når du er i tur) ret til at få at vide, hvad kontrakten er, og om - men ikke af hvem - den er doblet eller redoblet.

Jeg fik fat i det gale meldingskort

Har du meldt galt på grund af et fejlgreb (dvs. der er ikke tale om, at du har ombestemt dig), må du uden straf rette meldingen til det, du havde tænkt dig at melde. Det er dog kun tilladt, hvis du gør det (eller tilkalder TL), straks du opdager fejlen, og før makker har meldt. Hvis modstanderen til venstre har nået at melde inden rettelsen, skal du tilkalde TL, så han kan forklare, hvad der skal ske med modstanderens melding. Når det er for sent at rette meldingen straffrit, kan den ikke rettes.

Jeg har fortrudt min melding

Hvis du har meldt (dvs. meldingskortet er taget ud af kassen) og så ombestemmer dig, så er det for sent at ændre din melding. Hvis du alligevel prøver at ændre din melding, begår du et lovbrud, som TL skal håndtere.

Jeg har meldt utilstrækkeligt

Du er kommet til at melde 1sp, men spilleren til højre havde meldt 1ut. Hvis din 1sp var et fejlgreb - du havde hele tiden tænkt dig at melde noget andet, men greb galt - så må du rette den som beskrevet ovenfor under "Jeg fik fat i det gale meldingskort". I alle andre situationer skal TL tilkaldes, når der er meldt utilstrækkeligt. Man må ikke bare rette til 2sp, når man opdager, at der var åbnet 1ut foran - kald på TL, som vil forklare reglerne, herunder at den næste spiller har ret til at acceptere 1sp-meldingen.

Hvad må den blinde?

Den blinde må altid tælle stikkene, spille kortene efter spilførerens anvisning, og - når TL er blevet tilkaldt - udtale sig om, hvad der er foregået.

Derudover har den blinde nogle "betingede rettigheder": Når spilfører ikke bekender, må han spørge "Ikke flere?"; han må forsøge at for-

hindre uregelmæssigheder fra spillførerers side, før de er sket ("Du er på hånden!", når spillfører åbner munden - men hvis spillfører allerede har nævnt et kort fra bordet, er det for sent, og så må den blinde ikke sige noget); og han må gøre opmærksom på uregelmæssigheder, når spillet er forbi ("Jeg tror, du svigtede kulør i stik 4").

Den blinde må ikke se spillførerens hånd eller på eget initiativ se billedsiden af en modspillere kort; hvis han gør det, er straffen, at han mister sine betingede rettigheder.

Den blinde må ikke gøre opmærksom på en uregelmæssighed, før spillet er forbi, eller på nogen måde deltage aktivt i eller kommentere spillets forløb.

Hvis en anden spiller allerede har gjort opmærksom på en uregelmæssighed, må den blinde dog godt tilkalde TL.

Hvad betyder den melding?

Man må spørge om betydningen af meldinger, når man er i tur, og når der lige er foretaget et fordækt åbningsudspil. 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 implicite 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.

Nogle eksempler på formuleringer, der kan være korrekte i situationer, hvor man ikke har en helt klar aftale at gøre rede for:

"Det har vi overhovedet ingen aftale om."

"3ru er København og viser mindst 5-5 i majorfarverne, men han glemmer det sommetider, så måske har han bare ruder."

"Enten er det et cuebid, der viser første- eller andengangskontrol i ruder, eller også er det Trelde og spørger om ruderkontrol og esser; vi har desværre ikke aftalt, om det er det ene eller andet i denne situation." (Når du et øjeblik efter selv skal melde, gætter du selvfølgelig på en af delene, men du hverken skal eller må fortælle modstanderne, hvad

du gætter på - heller ikke hvis du selv har ruEK og derfor er næsten helt sikker på, at det er ment som Trelde.)

”Jeg har glemt, om vi spiller overføring efter 2ut; se på systemkortet, der står det rigtigt.” (Du må selvfølgelig ikke selv se på dit systemkort for at finde ud af det!)

”Jeg er substitut, og vi nåede ikke at aftale slemkonventioner, men jeg tror nok, hun plejer at spille Blackwood-Morrow, så 5hj viser nok 2 esser ud af 5, hvor spK er det femte.” (Og hvis din makker nu faktisk mente sin 5hj-melding som 2 esser af 4, så har hun pligt til at melde videre, som om hun havde vist dét, selv om hun har hørt din forklaring og måske har spK.)