

Lektion 11

Så jag inte glömmer

- Spela pensionärsbridge. (medlemskap i SPF krävs)
 - Är du medlem i någon SPF-förening kostar vänmedlemskap i Oxelösund 80 kr, i Nyköping gissningsvis ungefär lika mycket
- Avslutning onsdag 14 december, gemensamt spel mellan tisdagsgruppen, torsdagsgruppen och kursdeltagare. Lottade par, musikfrågor, middag. Allt gratis.

Repetition upplysningsdubbling

- Dubbelt med högst två i bjuden färg och minst tre i övriga färger 12-17 HP
- Dubbelt jämn hand 18+ HP
- Dubbelt obalanserad hand 18+ HP

Har partnern bjudit något annat än pass så är det **inte** en upplysningsdubbling

En upplysningsdubbling är ett kravbud. Om motståndaren efter dubblaren passar måste partnern bjuda, även med 0 HP.

Är partnern mycket stark i motståndarnas färg kan han straffpassa

Har partnern bjudit på lägsta nivån och dubblaren bjuder igen har dubblaren minst 18 HP.

Svar på upplysningsdubbling på 1-läget

Färgbud på lägsta nivå	0 – 8 HP/HPT, normalt minst 4-korts färg
Hopp till 2 i färg	9 – 12 HP/HTP, minst 4-korts färg
Hopp till 3 i färg	10 - 12 HTP, minst 5-korts färg
Utgång i färg	13+ HTP, minst 5-korts god färg
Överbud i motståndarnas färg	Krav – vad har du? Du får välja trumf.
1 NT	6 – 10 HP, håll i öppningsfärgen
2 NT	11 – 12 HP, bra håll i öppningsfärgen
3 NT	13+ HP, bra håll i öppningsfärgen

Tävlingsspel

Blir det något fel, tillkalla tävlingsledare.

Räkna dina kort innan du tittar på dem.

Bjud bara när det är din tur att bjuda.

När det är din tur att bjuda får du fråga partnern till den som bjudit vad det angivna budet betyder. Det behöver inte vara det senaste budet. Du får också fråga när det är din tur att spela första gången men aldrig den som avgivet ett bud.

När budgivningen är färdig, Nord registrerar kontrakt i Bridgемate.

Efter utspel, utspel sker alltid med bildsidan ner mot bordet, när partnern till utspelaren säger varsågod vänder utspelaren kortet så alla ser bildsidan.

Nord registrerar utspelskort i Bridgемate.

Träkarlen lägger upp sina kort på bordet med en eventuell trumf längst till höger.

Tävlingsspel

Spelföraren talar om för träkarlen vilket kort som träkarlen skall spela, jag rekommenderar att alltid säga både färg och värde. (Säger spelföraren att träkarlen får välja själv så är det motståndarna som får välja).

Träkarlen har inga rättigheter, får inte påpeka revoke eller andra fel motståndarna gör. Får inte hålla handen över ett kort eller på annat sätt påverka vilket kort spelföraren väljer. Träkarlen får fråga spelföraren när den inte följer färg om spelföraren inte har något kort i den spelade färgen. Träkarlen får hjälpa spelföraren att spela från rätt hand. Får påpeka om spelföraren har markerat sticket fel.

Under spel, markera vunna och förlorade stick.

När spelet är färdigt, lägg inte ihop korten förrän ni är överens om resultatet.

Nord registrerar resultatet i Bridgemate.

Öst granskar och godkänner registreringen i Bridgemate. (Rätt bricka, rätt spelförare, rätt utspelskort, rätt resultat)

Tävlingsspel

Lägg tillbaka korten i rätt ficka.

Rör aldrig en annans spelares kort.

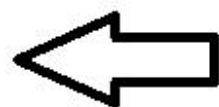
Vänta med diskussioner till efter tävlingen. Spelare vid andra bord som senare skall spela brickan kan höra kommentarerna.

Var trevliga, vi är här för att tävla och ha trevligt.



Resultat: = Kontraktet gick precis hem
+ Antal övertrick
- Antal straffar

Godkännandeknapp, används av Öst



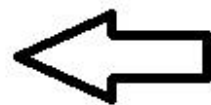
Kontrakt, siffra + färg eller NT

Utspel, färg + kort

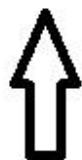
kort: siffror 2 - 9, 0 = 10, J = knekt
, Q = dam, K = kung, A = ess



Dubblat / redubblat kontrakt



OK-knappen används som PÅ-knapp



Cancel, suddabacka-tangent

Spelförare, byter mellan N/S eller Ö/V

Tävlingsspel flyttschema

En partävling sker i ett antal ronder med ett antal brickor per rond.

På flyttschemat står per rond vilka par som skall möta varandra, vilka väderstreck de skall sitta i, vilka brickor de skall spela under ronden, till vilket bord de skall flytta efterföljande rond.

Beroende på vilket flyttschema som valts kan det finnas ett eller flera "sittepar", par som spelar alla ronder vid samma bord. Ibland skall sitteparet spela i olika väderstreck i olika ronder. På flyttschemat står det ofta på Nord/Syd sitter still, har man spelat med väderstrecksvändning så kan informationen vara lite förvirrande, sitteparet är alltid det par som stannar vid bordet.

Tävlingsspel

Stopp

Stopp skall användas vid hopp-bud. Efter att stopp har begärts och bud avgivits skall nästföljande spelare vänta i 8-10 sekunder innan hen avger sitt bud. Spelaren skall se ut som om hen tänker på vilket bud hen skall ge, även om det i det här fallet är självklart.

Bakgrunden till stoppregeln är följande.

Antag att du tänkt en stund på vilket bud du skall ge och sedan passar. Din partner bjuder sedan någonting. Är det tänkbart att partnern bjuder därför att hen tolkar din tankepaus som att du har på gränsen till att bjuda något. Tävlingsledaren tillkallas och avgör att din partner inte hade till sitt bud.

Om du tänker länge och sedan passar kan din partner bli avstängd från budgivningen.

Stopplappen är till för att du skall få möjlighet att tänka när du behöver det men för att det skall fungera måste du fundera även när du inte behöver det.