

# Lektion 12

# 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.

Vid frirond, avstå från att titta på de brickor ni skulle ha spelat.

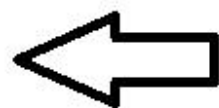
Vänta med diskussioner till efter tävlingen. Spelare vid andra bord som senare skall spela brickan kan höra kommentarerna.

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



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

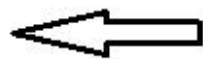
Godkännandeknapp, används av Öst



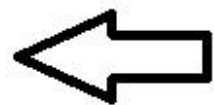
Kontrakt, siffra + färg eller NT

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.

Vanligaste bud som kräver stopp, 2 Kl, 2 NT, Svaga tvåöppningar, Spärrbud, hopp i trumffärg för att visa styrka.

# Alert

När din partner har avgivit ett bud i en inte tidigare bjuden färg och kan ha färre än fyra kort i färgen skall du alertera. Du håller upp alertlappen och försäkrar dig om att motståndarna sett din alert och tar sedan bort alertlappen.

Sangbud som lovar en eller fleras färger, t.ex. om 2 NT betyder 5-5 i lågfärgerna skall det alerteras.

Bud på högre nivå än 3 skall aldrig alerteras.

Pass, dubbelt och redubbelt skall aldrig alerteras.



# De vanligaste felen

Bud utom tur, du bjuder när det är någon annan i tur att bjuda.

Utspel utom tur

Du spelar ut fast det är din partner som skall spela ut.

Du tror att du vunnit tidigare stick, observerade kanske inte en stöld.

Det spelade kortet blir eventuellt ett stort straffkort.

Revoke = följer inte färg.

Revoken är etablerad när någon på den felande sidan spelar i nästa stick.

Otillåten information

Varierande bud- eller speltempo.

Kommentarer, ansiktsuttryck eller gester som ger information om sits eller annan vägledning.