

Härnö BS vecka 4-5 2017

Klubben

KM-par över tre spelkvällar har avslutats. Grattis till de tre par som kom på pallplats. Det var 1) Johan Pettersson-Anders Lundgren, 2) Georg Bratell-Anders Strömberg, 3) Per-Olov Rikner-Per Augustinsson.

Alla tre paren visar jämt och hög klass. Johan-Anta 65,36% i snitt och sämsta deltävling på 64,6 %. Georg-Anders snitt nästan 63%. Deras resultat torde även tyda på att klubbens genomsnittliga spelstandard inte är något att skriva hem om.

Information om tävlingsbridge

Jag har ett förslag. Skriv ut och ge dig tid att läsa denna information. Gärna två gånger.

Den stora charmen med **tävlingsbridge** är att det inte finns någon "tur med korten". Det egna resultatet jämförs alltid med alla andra pars som har haft exakt samma kort.

Artigt uppförande hör bridgen till. Under en partävling byter man motspelare varje rond och det hör till att börja rondens med att hälsa på motståndarna och avsluta med att tacka för spelet. Därtill kommer du ihåg att tacka din partner för korten då du blir spelförare.

Varje tävling leds av en **tävlingsledare**, som bör tillkallas så fort något gått fel. Felen sker oftast av misstag, men lagboken finns till för att reda upp det som skett. Spelarna får inte själva döma vid bordet.

Bridge är ett mycket ärligt och etiskt spel.

Utbyte av upplysningar mellan två medspelare får under budgivningen och spelet **endast ske med hjälp av budkorten och de kort som spelas**. Kroppsspråk skall också undvikas: t.ex. pustar och stönanden. Man får inte prata: t.ex. "Ja-a, jag vet inte vad jag skall bjuda, men jag gör nu så här". Partnern får muntligt extra information: "Budet motsvarar inte riktigt det jag har".

Man får inte ha några hemligheter för motståndarna. Överenskommelser som finns, både när det gäller budgivningen och regler för hur man spelar korten, måste deklarerars både skriftligt och muntligt. Varje par som spelar tävlingsbridge skall **ha två identiska deklaratjonskort**, ett för vardera motspelaren. Om inte deklaratjonskorten ger motspelarna tillräcklig upplysning har **varje spelare som är i tur att bjuda eller spela rätt att fråga om olika buds betydelse**, eller om motspelarnas sätt att spela korten har betytt något speciellt.

Du får ställa frågor om budgivningen

- När det är din tur att bjuda
- Före du spelar ut i första sticket
- Då din partner har lagt utspelskortet med avigsidan uppåt på bordet (varefter han inte mera får byta utspelskort).
- Under spelets gång får du fråga vad ett enskilt bud betyder, men du får inte be om att få budgivningen repeterad.

Var försiktig med hur du ställer dina frågor. Ställ inte en ledande fråga, t.ex. "Betyder 2♣ verkligen klöver?" Den som genom sin partners frågor får "otillåten" upplysning har inte rätt att utnyttja den informationen.

Lång fundering – indirekt information åt partnern

Om en spelare funderar länge innan han slutligen bestämmer sig för att passa har han gett indirekt information åt sin partner: "Jag har nog lite kort, men jag vet inte vad jag skall bjuda eller vågar inte bjuda. Denna fundering kan utesluta partnern från budgivningen. Partnern måste själv ha verkligt goda kort för att få bjuda. Det är korrekt att tillkalla tävlingsledaren om en spelare bjuder efter sin partners långa fundering. Man berättar för tävlingsledaren vad som har skett och det är sedan tävlingsledarens sak att avgöra om spelaren hade tillräckligt goda kort för att kliva in i budgivningen.

Tankepauser

Man har **inte rätt att tänka "utan orsak"**. Om motståndarna spelar en färg som du har några hackor i måste du spela hackorna utan någon längre fundering. Om du tar dig en funderingspaus indikerar du att "du har något i färgen". Kanske saknar spelföraren ässet eller en annan topphonnör och kan då efter din fundering placera kortet hos dig.

OBS! Du får utnyttja motståndarnas kroppsspråk, funderingar etc. i ditt spel, men inte din partners!

Du får inte tänka med singel. Om du har en singel i den färg som spelas måste du spela på kortet i normaltakt. Annars ger du olaglig, vilseledande information åt motståndarna: "Jag har något att fundera på, jag vet inte vilket kort jag skall spela!"

Stopp och alert

Stopp skall användas i alla tävlingar och går till så här:

När?

1. Om en spelare tänker öppna budgivningen på 2-tricksnivån eller högre.
2. När en spelare ska avge ett bud med hopp (hoppas över en budnivå).

Hur?

Spelaren skall först lägga fram en stopplapp (eller säga ordet stopp) och sedan avge sitt bud.

Nästa spelare skall avvakta i cirka 10 sekunder innan han eller hon bjuder.

Varför?

Den spelare som sitter efter ett spärrbud eller ett hoppande bud får lite tid att tänka igenom läget. Partnern till denne vet då inte om pausen berodde på stopptvånget eller om det fanns ett budproblem.

Alert

När och hur?

Om en spelare avger ett konventionellt bud eller ett bud som motståndarna rimligen inte kan förväntas att förstå, ska dennes partner genom att tydligt knacka i bordet (eller använda alertlapp) göra motspelarna uppmärksamma på detta.

Man får dock inte alertera bud på fyrens nivå och uppåt (finns några få undantag).

Varför?

Syftet med alerteringen är att göra motspelarna uppmärksamma på att det finns en överenskommelse med det alerterade budet som de kanske inte känner till. Motspelarna kan sedan

ställa frågor när de är i tur att bjuda. Om inga frågor ställs får inte de som bjuder berätta vad det är fråga om.

Tävlingsledaren

Tävlingsledaren (TL) är den person som leder tävlingen. Han bestämmer hur många brickor som inalles skall spelas och hur många brickor man spelar per rond. TL håller också koll på tiden och ropar högt och tydligt när det är dags att byta till följande rond. Om något par är för långsamt kan TL bestämma sig för att ta bort en bricka. Efter tävlingens slut är TL ansvarig för att tävlingens slutresultat räknas.

En tävlingsledare i bridge fungerar precis som en domare i en fotbollsmatch. Skillnaden är att TL inte finns vid bridgebordet och följer med spelet hela tiden. Det är först när någon tycker att något tvivelaktigt har hänt som TL kallas till bordet och tar reda på vad saken gäller. Det är inget dramatiskt med att du eller motståndarna tillkallar TL. Det hör tävlingsbridgen till.

Det finns **regler i en lagbok** som säger hur TL skall korrigera felet som uppstått. Vanliga fel är utspel från fel hand, att någon inte har bekänt färg, otillräckligt bud, bud utom tur.

Det blir lite knepigare när det gäller bud efter tvekan, utebliven alertering eller andra fall där TL tvingas att göra en bedömning. "Domaren dömer" brukar det heta. Respektera TL:s domslut, även om du tycker att det är fel.

I större tävlingar finns det möjlighet att överklaga TL:s domslut. Då finns en jury bestående av tre rutinerade (helst kvalificerade mp-tävlingsledare) spelare som deltar i tävlingen, som tar ställning till TL:s domslut och möjligen korrigerar det.

Partävling och lagtävling

Det finns två huvudvarianter av tävlingsbridge, partävling och lagtävling.

Partävling

Två spelare i ett par spelar tillsammans. Under en tävling byter man motståndare efter varje rond. TL bestämmer hur många brickor man spelar per rond. Ibland sitter man Öst-Väst, ibland Nord-Syd. Man jämförs med alla andra som spelat brickan i samma riktning. Övertricken är viktiga i partävling. Men om du och din partner har bjudit rätt och alltså kommit i ett bra kontrakt är det för det mesta viktigast att slå vakt om hemgången.

Lagtävling

I lagtävling spelas en match mellan två lag vid två bord. Ett lag består av två par.

Vid det ena bordet sitter lag A Nord-Syd och lag B Öst-Väst och vid det andra bordet sitter lagen tvärtom, alltså lag A Öst-Väst och lag B Nord-Syd.

Matchen räknas så att man bricka för bricka jämför de båda bordens resultat och man får poäng enligt en IMP-skala. (International Match Points)

I lagtävling gäller det i första hand att få hem sitt kontrakt. Ett övertrick ger så lite att det inte är värt att satsa på det om man därmed riskerar att gå bet i kontraktet.

LÝCKA TILL MED TÄVLINGSBRIDGEN!

Ove Bylund