

# APPENDIX I: BRUK AV SKJERM

## SEKSJON I: FREMGANGSMÅTE VED BRUK AV SKJERM

Skjermen plasseres diagonalt over bordet, slik at Nord og Øst sitter på samme side av skjermen, og Syd og Vest på samme side. Nord har ansvaret for flytting av mappen. Vest har ansvaret for å heve og senke skjermen. Mappen med spillet plasseres midt i et bevegelig trau. Skjermen er felt ned slik at meldetrauet så vidt kan passere under.

Meldinger foretas med kort fra meldeboksen. Man plasserer valgt melding i meldetrauet, som er synlig bare på ens egen side av skjermen. Man plasserer meldekortene fra venstre kant av egen del av trauset, overlappende mot høyre. Et bud anses for avgitt når spilleren har plassert meldekortet i trauset. § 25 kan komme til anvendelse.

Etter at to spillere på samme side av skjermen har avgitt sine meldinger, skyver Nord eller Syd (den som sitter på samme side som trauset befinner seg) trauset under skjermen, slik at meldingene kun er synlig for spillerne på den andre siden. De avgir så sine meldinger på samme måte, og meldetrauet skyves tilbake. Denne prosedyren gjentas til meldingsforløpet er fullført.

Etter at alle fire spillerne har hatt anledning til å se over meldings-forløpet (ekvivalent med retten til å få meldingsforløpet gjentatt), fjerner spillerne sine meldekort. På dette tidspunktet kan spilleførerens side utveksle informasjon om egen sides forklaringer.

Utspillet foretas med billedsiden ned. Vest - eventuelt på signal fra motsatt side av skjermen (bank i luken) åpner luken i skjermen slik at alle spillerne kan se blindemanns kort og kortene som spilles til hvert enkelt stikk.

## SEKSJON II: ENDRING AV STRAFF VED BRUK AV SKJERM

De internasjonale lover for turneringsbridge gjelder, unntatt som spesifisert nedenfor.

**§9A2b1** Blindemann kan si fra om at en motstander har spilt ut for tidlig.

**§13** Første setning: Straffen - tildeling av poeng direkte - skjer bare hvis trauset med meldingene er ført over til andre side av skjermen.

**§20** A og B faller bort, fordi meldingene er synlige når man bruker meldekort.

**C 2.** Gjentakelse av meldingene fås skriftlig av den man deler skjermenside med (dette gjelder første gang man er i tur til å spille).

### F FORKLARING AV MELDINGER

#### 1. UNDER MELDINGSFORLØPET

En spiller kan når som helst skriftlig be om full forklaring på en av motstandernes melding. Svaret skal også være skriftlig.

#### 2. UNDER SPILLET

Hvis man ønsker å spørre om forklaring på en melding under spillet, må luken i skjermen lukkes og spørsmålet stilles skriftlig. Svaret skal også være skriftlig.

§§26 til og med 32 (omhandler: Tilbaketrukket melding, Util-strekkelig bud, Melding utenfor tur) og §§34 til og med 39 (omhandler: Retten til å melde tapes ikke, Ukorrekte meldinger)

For å korrigere feil i fremgangsmåten som dekkes av disse paragrafene går man frem på følgende måte:

### A FØR TRAUET ER FØRT OVER TIL DEN ANDRE SIDEN AV SKJERMEN

Skjermkameraten gjør oppmerksom på feilen og tilkaller TL. TL ser til at feilen blir rettet opp uten straff. Slike bud kan ikke godtas.

## **B BEGGE PARTER ER SKYLDIGE**

Dersom et feilaktig bud allikevel blir ført over til den andre siden og begge parter ansees skyldige (f.eks. en av spillerne begår et meldelovbrudd og korrekt spiller (N el. S) fører trauet over til den andre siden før feilen er rettet opp), er begge spillere på andre siden av skjermen ansvarlige for å påtale feilen og tilkalle TL. TL sender trauet tilbake slik at feilen kan bli rettet - uten straff. Slike meldinger kan ikke godtas.

## **C BARE DEN ENE PARTEN ER SKYLDIG**

Dersom et feilaktig bud blir ført over til den andre siden og bare den ene parten er skyldig (f.eks. hvis Ø eller V begår lovbruddet og samme spiller skyver trauet over til andre siden), er begge spillere på andre siden av skjermen ansvarlige for å påtale feilen og tilkalle TL. TL sender trauet tilbake for korrigerings - feilen straffes som uten skjerm. Ingen slike bud kan aksepteres.

## **D FEILEN BLIR IKKE OPPDAGET**

Når et feilaktig bud blir sendt til andre side av skjermen og ingen av spillerne på den andre siden oppdager det, melder og sender trauet tilbake, blir meldingene stående uten straff og uten korrigerings. I tilfeller med ukorrekte meldinger brukes §35.

## **E RETTMESSIG OG URETTMESSIG INFORMASJON**

Informasjon fra meldinger som blir trukket tilbake er urettmessig for part som har begått feilen. Den er rettmessig for et par som ikke har begått noen feil.

**§33** Etterfølgende melding er annullert uten straff.

## **§40 ALERT**

En spiller er pliktig å alertere egne meldinger. Når trauet er ført over til den andre siden av skjermen plikter spillerne å alertere sine makkers meldinger umiddelbart. (Alertering foregår hele veien opp.) Fremgangsmåten er beskrevet i seksjon III nedenfor.

### **SYSTEMKORT**

En spiller kan se i motpartens systemkort når som helst under meldingsforløpet.

## **§41A ÅPNINGSUTSPILL UTENFOR TUR**

Spillefører og/eller blindemann skal forsøke å forhindre ethvert åpningsutspill utenfor tur. Et åpningsutspill med billedsiden ned blir satt tilbake på hånden uten straff. Et åpningsutspill med billedsiden opp blir satt på plass uten straff så lenge luken i skjermen ikke er åpnet. Hvis luken blir åpnet og det er foretatt et utspill med billedsiden opp utenfor tur, og spilleførerens side er uten skyld i feilen:

- a) Den som skal spille ut har spilt ut med billedsiden ned, og hans makker har spilt ut med billedsiden opp: Betraktes som ordinært utspill utenfor tur til første stikk - bruk §54.
- b) Den som skal spille ut har spilt ut med billedsiden opp, og hans makker har spilt ut med billedsiden opp: Regnes som etterfølgende, og kortet til den feilende blir stort straffekort.

**§73D** (Meldingsforløpet.) Dersom motstander avgir et svært hurtig bud er det korrekt å bringe tempoet tilbake til normalt ved å vente med å melde (f.eks. plassere meldekortet på bordet og vente med å plassere det i trauset), eller en kan vente med å sende trauset over til andre siden.

## **§76 TILSKUERE**

En tilskuer skal kunne se kortene bare på den ene siden av skjermen.

## **SEKSJON III: STOPP OG ALERT**

### **STOPPKORT**

Det er unødvendig å bruke stoppkort. (Det kan eventuelt brukes for å forhindre at trauset skyves for tidlig over til den andre siden, se kommentar til §73D ovenfor.)

### **FREMGANGSMÅTE VED ALERT**

Den som alerter er ansvarlig for å forvise seg om at motparten er klar over alerten. Anbefalt prosedyre er å plassere alertkortet over den alertable meldingen og la det ligge der til motparten gir en lov til å fjerne det. (Ingen alertkort må følge med over til den andre side av skjermen.)