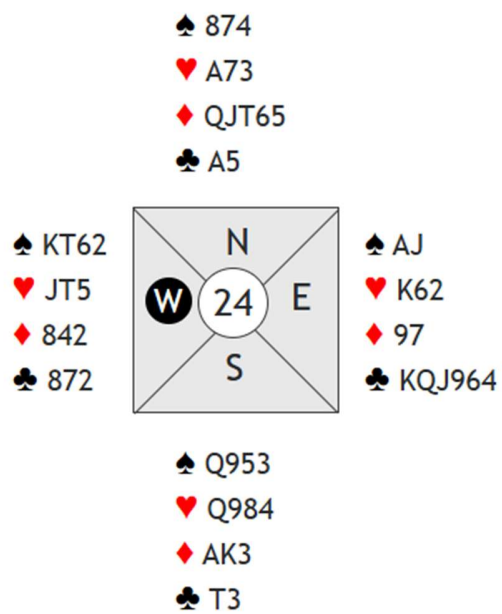


TIDSBRUK UNDER SPILLET – VILLEDING AV MOTSTANDER?

Sommerbridge 12. august 2025



Vest	Nord	Øst	Syd
Pass	Pass	1♣	X
Pass	2NT	Pass	Pass
Pass			

Turneringsleders (TL) kommentarer og avgjørelse

Turneringslederen ble tilkalt til spillets siste stikk. Nord klager på tidsbruken til spilleren i vest i "tredje, fjerde, femte stikk fra slutten" som gjorde at Nord (spillefører) plasserte ♥K feil og tapte kontrakten. Spilling foregår på RealBridge, alle har lyd og bilde.

Etter ♣K i utspill vinner spillefører stikken med ♣A og spiller fem omganger med ruter. Nå spiller Nord en spar, Øst vinner stikken med ♠A og begynner å spille kløver fra topp: QJ96. I to-korts sluttspill mener Nord at tidligere tempobrudd hos Vest indikerer at Vest har nå ♠K og ♥K og legger en liten hjerter fra bordet på ♥6 spilt fra Øst. Vest legger ♥T, stikken vinnes med ♥A i Nord og siste stikk går til ♥K i Øst = 2NTN-1.

Spilleføringlogg fra RB med tid angitt i sekunder:

E:	♣K	4.0
S:	♣3	5.0
W:	♣8	3.5
N:	♣A	0.7

N:	♦5	1.1
E:	♦7	2.7
S:	♦A	0.7
W:	♦2	2.3

S:	♦K	1.0
W:	♦4	1.6
N:	♦6	0.7
E:	♦9	1.7

S:	♦3	0.7
W:	♦8	1.3
N:	♦T	0.6
E:	♥2	3.5

N: J 0.9
E: J 4.7
S: 4 0.6
W: 2 44.4

N: Q 1.8
E: 4 36.2
S: 8 3.8
W: 7 3.9

N: 4 4.1
E: A 2.5
S: 3 1.3
W: 6 0.8

E: Q 1.9
S: T 1.5
W: 2 0.8
N: 5 0.7

E: J 2.7
S: 5 1.5
W: J 13.8
N: 3 1.0

E: 9 2.6
S: 9 1.2
W: T 18.3
N: 7 1.0

E: ♣6 1.7
S: ♠Q 4.3
W: ♥5 26.2
N: ♠8 5.1

E: ♥6 4.6
S: ♥9 25.0
W: ♥T 1.2
N: ♥A 13.1

N: ♥7 1.1
E: ♥K 2.0
S: ♥Q 49.2
W: ♠K 2.1

Tempobrudd i Vest er unektelig og er en uting i bridge generelt og ikke feilende side skal kompenseres i tilfeller hvor de blir skadelidende. Samtidig skal ikke hver tenkepause være eneste som teller i bridge og erstatte all logisk tenking. I dette tilfelle finnes det flere tydelige tegn til at ♥K er hos Øst og spillefører hadde en reell mulighet til å vinne kontrakten.

Øst har vist KQJ i kløver og A i spar, øst har helt sikkert ikke ♠K, men med ♥K ville Øst ha 13 poeng å åpne med. Vest har vist ♥J og har ♠K, med en konge til ville Vest ha til sammen 7 HCP og ville ikke passe 1♣ fra makker med tre små kort.

Når ruter er spilt, legger Øst først liten hjerter og Vest legger liten spar, begge kort ser ut som styrke i farger. Senere følger Vest med en høy hjerter for å vise svakhet i fargen.

Øst har forresten kun to ruter og legger: ♥2, ♠J og ♣4 - hvis øst ikke hadde ♥K å beskytte, kunne Øst beite kontrakten med fem kløverstikk og spar ess, en sterk indikasjon på at Øst har ♥K.

I to korts sluttspill spilles ♥6 fra Øst til Q9 i bordet og A7 hos spillefører i Nord. Basert på tempobrudd alene og mot alle signaler fra foregående 11 stikk bestemmer spillefører at vest har nå ♥K og ♠K, mens Øst sine siste to holder ♥T6. Spillefører legger ♥9 fra bordet. Jeg mener at på dette tidspunktet hadde spillefører all nødvendig informasjon til å se den virkelige sitsen (Vest: ♥T og ♠K, Øst ♥K og ♥6) og vinne kontrakten. Jeg dømte til at resultatet ikke justeres.

Appellantens begrunnelse:

Spilleplanen min ble å satse på at kløver åpneren hadde 6 korts kløver, selv om vest la kløver 8 på utspillet. Etter 5 runder ruter med avkast av hjerter 2, spar knekt og så en kløver, var jeg ganske sikker på at øst hadde blanket spar ess, satt igjen med hjerter konge dobbel, og 4 kort kløver. Derfor var forhåpningen min at jeg skulle klare å spille øst inn, hvorpå hun tok sine kløverstikk og måtte fri seg fra hjerter konge. Men når Vest begynner med sine avkast, spesielt 5 siste stikk (hjerter knekt) og tredje siste stikk (hjerter 5), ble jeg så i stuss av lange tenkepauser, at jeg falt ned på at det han vegret seg for, var å kaste fra major kongene sine. Spesielt tenkepausen på tredje siste stikk var veldig uetisk etter mitt syn, med tydelig oppgitt uttrykk og en gestikulering som jeg oppfattet at han følte seg skvist. Åpningshånden hadde vist 11 poeng, noe som gjorde rom for at vest kunne ha begge major kongene. Noe som taler mot min spilleføring, er at da vil kanskje vest meldt over syd sin dobling med 7 HP. Men allikevel så fikk jeg et stort dilemma og et usikkert valg, noe jeg ikke burde fått om vest hadde spilt kort i normalt tempo. Slike «konstruerte» tenkepauser er en fryktelig uting av rutinerte spiller i situasjoner der det ikke er noe valg å tenke på. Hjerteren hans hadde ingen verdi for motspillet, det visste han godt og skulle bare lagt hjerter i stille og rolig tempo.

Motpartens forklaring:

Kommentar til appell

Jeg er enig i at tempobrudd kan være en uting og bør unngås. Men så er det noen ganger sånn at man trenger tid for å analysere en situasjon.

I vårt tilfelle gikk spillet i de 6 første stikkene raskt, men det var åpenbart at makker hadde avkastproblemer. På spilleførers siste ruterstikk måtte makker sake en stående kløver. Hvorfor? Dette måtte jeg tenke gjennom, og brukte mye tid. Da makker deretter ble spilt inn på spar ess, måtte jeg tenke gjennom hva jeg skulle kaste på 3 ganger kløver. Spar konge måtte jeg selvsagt holde – pluss en hjerter. Det burde latt seg gjøre uten tempobrudd. (Appellantens påstand om gestikulering og minespill fra min side er ondsinnet vrøvl. Hvis det er teknisk mulig, ber jeg TL sjekke evt videobevis).

En trolig medvirkende årsak til problemene var appellantens oppførsel på det foregående spillet: Han doblet 6 hjerter som det ikke var noen problemer å vinne. I skuffelsen tilkalte han TL og krevde justering fordi jeg angivelig hadde tenkt lenge og passet - etter hans makkers 3 spar åpning. Turneringsleder kontrollerte, og fant at jeg hadde tenkt 9,9 sekunder, dvs en helt normal og korrekt aksjon etter en sperreåpning, og følgelig ingen grunn til UI for makker. Videre meldinger hadde turneringsleder heller ingen anmerkninger til, og 6hxx med 12 stikk ble stående.

Turneringsleder kan bekrefte at stemningen ved bordet var heller dårlig, og jeg må nok si at disse dumhetene og ubehaget gikk inn på meg (selv om jeg ikke er spesielt nervesvak) og ganske sikkert bidro til at jeg var noe «satt ut» i det neste spillet og brukte unødvendig tid.

Uansett – som TL vurderer (og appellant selv innrømmer)- valgte han en ulogisk spilleføring. Hadde min makker hatt tre små hjerter, hadde hun selvsagt ikke kastet den stående kløveren.

Lovutvalgets kommentarer:

Lov 73 handler om tempo og villedning.

D. Variasjoner i tempo eller spillemåte

1. Det er ønskelig, selv om det ikke alltid er nødvendig, at spillerne spiller kortene i et jevnt tempo og på samme måte. Imidlertid bør spillerne være spesielt forsiktige i situasjoner der variasjon i måte eller tempo kan tjene til egen sides fordel. For øvrig er det i seg selv intet brudd på de etiske reglene dersom man ufrivillig varierer tempoet eller måten en melding eller et spill blir gjort på. Slutninger av slike variasjoner er kun lovlige å benytte for motparten, og de handler utfra informasjonen på egen risiko.

2. En spiller må ikke prøve å villed en motstander ved hjelp av et spørsmål, en bemerkning eller bevegelse; ved å skynde seg eller nøle med en melding eller et spill (som når man nøler før man spiller en singleton); gjennom måten meldingen eller spillet blir gjennomført på; eller ved med hensikt å avvike fra korrekt framgangsmåte (se også § 73E2).

E. Villedning

1. Det er korrekt for alle spillere å prøve å villed en motstander med en melding eller et spill (så lenge villedingen ikke er forsterket av uvanlig fart eller nøling, eller beskyttet av en skjult makkeravtale eller erfaring).

2. Når TL finner at en uskyldig spiller har trukket en feilaktig slutning av et spørsmål, en bemerkning, adferd, tempo eller lignende, og motstanderen ikke hadde noen påviselig bridgemessig grunn for handlingen, og på det tidspunkt da handlingen ble begått, kunne ha vært klar over at handlingen kunne tjene til egen fordel, skal TL tildele et justert resultat.

Denne loven tar sikte på å forhindre at en spiller får en fordel av brudd i tempo som fører til at motstanderne tror at spilleren hadde et problem uten å ha et problem. Videre prøver loven å forhindre at en spiller påstår at hen ble villedet av et brudd i tempo, og dermed valgte feil i en avgjørende posisjon som følge av dette bruddet i tempo. Disse to målene ser ut til å virke mot hverandre. På den ene siden kan en spiller ikke villed en motstander med et brudd i tempo, men en motstander som handler på bakgrunn av et brudd i tempo gjør det på egen risiko.

Typiske eksempler på at brudd i tempo er villedende er

- Tenkepause for så å følge farge med en singleton (eller en verdiløs doubleton)
- Tenkepause for så å følge på med en lavt kort når spillerfører leder et lavt kort mot KJ hos blindemann og man har damen og ikke esset i fargen
- Tenkepause for så å spille et likeverdig kort, f.eks. KQJ hos spillefører.
- Tenkepause for så å spille et lavt kort (gjelder begge motstanderne) når spillefører leder et lavt kort opp mot KQ10x hos blindemann, og motstanderen som nøler ikke har esset.

For at en spiller skal få medhold i å ha blitt villedet av en tenkepause, må det finnes minst to likeverdige løsninger på en problemstilling, samtidig som en motstander har villedet spilleren med vilje. Videre må tenkepausen gi en logisk konklusjon som indikerer det man spilte på, og dermed valgte feil slik kortene satt.

Lovutvalget har studert spillet, og har funnet følgende:

Slik spillet forløp var det sterke indikasjoner på øst hadde ♥K. Det gjelder både i meldinger (hvis vest har KT62, KJ5, 842, 872 så er det merkelig å ikke melde etter X av syd), og også avkast av stående kløver i øst da den femte ruter ble spilt. Disse to tingene peker mot at spillet var akkurat sånn som det var. Det fremstår ulogisk at vest skal ha ♥K.

Det kan diskuteres om det var så mye å tenke på i den aktuelle posisjonen også, men man kan skjønne at når det ser ut som kontrakten står, så leter vest for å se om det finnes noen muligheter han har gått glipp av. Lovutvalget vil være forsiktige med å påstå at tenkepausen kun var for å villed motparten.

Det er generelt vanskelig å slå fast at man ved hjelp av en tenkepause villeder en motstander med vilje når man ikke kan følge farge, og man skal sake et kort. Som spillefører ser man både sine egne og blindemanns kort. Motstanderne ser også blindemanns kort, men spillefører har som regel en bedre oversikt over utfordringene i spillet.

Konklusjon

Resultatet står.

Appellgebyr returneres.