

Meldetempo og ubeføjede oplysninger.

- Må man tænke sig om før man melder?

Svaret er ja! Og din makker vil sædvanligvis sætte pris på det! Men der kan være nogle situationer hvor man tænker meget længe – eller meget lidt længe! – og derved bringer makker i problemer, for han må ikke udnytte den viden han kan få ved *den måde* du melder på, navnlig ikke ved den hastighed eller den langsomhed hvormed du melder, men selvfølgelig heller ikke ved særligt eftertryk på et passkilt eller bemærkninger af typen "vi er vel ude for at more os" eller lignende.



Der er hårfine grænser her. Det er klart, at tegn og gestus som hosten og kløen sig på næsen og lignende er langt over grænsen (der er faktisk topspillere der er blevet dømt for at have "hostesignaler"!). Det hedder skjulte aftaler eller slet og ret snyd. Det er der ingen grund til at beskæftige sig med. Men hvad nu hvis makker tænker sig ekstra grundigt om inden han melder 2♦ oven på din 1♥? Eller i næste spil gør det samme lynhurtigt?

Reglen er sådan set meget enkel: **Hvis du har fået en såkaldt ubeføjet oplysning ved melde-/spilletempo eller bemærkninger eller andet skal du omhyggeligt undgå at gøre brug af den.**



♠ED5
♥EK53
♦87
♣ED32

Lad os se på et praktisk eksempel: Du har taget denne pragthånd op som Syd og åbner 1♣, makker melder 1♥, og du melder 4♥. Lige ud ad landevejen. Men hvad så, hvis makker melder 1♥ efter en længere pause? Han vrider sig måske endda lidt på stolen og tørre små svedperler af panden; han griber til meldeboksen, men tager hånden til sig igen inden han endelig retter sig op, sukker dybt og lægger skiltet med 1♥ på bordet. Kan du se hans hånd for dig? Mon ikke han har sådan noget som: ♠876 ♥B10642 ♦1094 ♣84?

Men I har aftalt, at han skal flytte meldingen fra 1♣, hvis han max har 2 kort i farven, og så selv om han har under 6 point. Nu kunne du måske godt tænke dig at nøjes med at melde 2♥ i stedet for 4♥ for du kan næsten forestille dig hvordan Vest, modstanderen lige bag på dig, har de to sorte konger og ♥D tredje og Øst har ♦EK, så 4♥ går (mindst) 2 ned. Men hvis du nøjes med at melde 2♥ udnytter du den ubeføjede oplysning, som makkers tænkepause og vriden sig på stolen gav dig, og jeres modstandere vil gøre klogt i at tilkalde turneringslederen. Han vil nemlig i dette tilfælde korrigere jeres score fra 2♥ meldt og vundet (+110) til 4♥ ÷2 stik (÷100). Reglen er at turneringslederen efter spillet skal skønne om du havde et *logisk alternativ* til at melde 2♥ og det havde du jo klart med dine 20 point. Bemærk, at turneringslederen ikke skal vurdere *om* du har udnyttet den ubeføjede oplysning; han skal blot vurdere om du *kan tænkes at have* gjort det!

© [Kromann Bridge](#)

Rev. 19. februar 2015