

En modspiller spiller ud fra den forkerte hånd.

Her er situationen: Nord åbner 1♣, Syd svarer 1♥ og Nord hæver til 4♥. Øst spiller ♦B ud, men det var Vest der skulle have spillet ud, for Syd er spilfører. Turneringsleder!



Turneringslederen vil først minde Øst om at det altid er en god ide at spille fordækt ud og først vende udspilskortet når makker har sagt Ja tak.

Så vil han forklare følgende: 1) Syd (spilfører) kan *acceptere* udspillet og vælge 1a) at blive den blinde. Så lægger han sin hånd ned og Nord bliver spilfører. Der er ikke yderligere straf. Eller 1b) Syd kan vælge at forblive spilfører, så lægger Nord sine kort ned som den blinde makker og Syd spiller stikkets andet kort til fra sin egen hånd; spillet fortsætter ellers som normalt. Der er ikke yderligere straf. 2) Syd kan også vælge at *afvise* udspillet. Så gælder følgende: Østs ♦B bliver et straffkort og skal blive liggende på bordet med billedsiden opad. Udspillet skal nu komme fra Vest, og der er *udspilsstraf*, dvs at spilfører nu kan vælge at *forlange* udspil i ruder eller at *forbyde* udspil i ruder. Hvis han benytter sig af denne ret, altså enten forbyder eller forlanger udspil i ruder, kan Øst tage sit straffkort op igen og det er ikke længere et straffkort. Hvis spilfører ikke benytter sig af denne ret bliver ♦B liggende på bordet som et straffkort som skal spilles første gang det lovligt kan ske (dvs første gang der spilles ruder eller første gang Øst skal kaste af fordi han ikke kan bekende en farve).

♠EK

♥DB109

♦863

♣EKDB



♠D932

♥E863

♦954

♣64

Så vidt reglerne. Dem behøver man ikke at kunne udenad, for turneringslederen vil hver gang, problemet opstår, komme med hele smøren. Men hvad kan vi som spillere bruge dem til? Her er et praktisk eksempel med ovenstående meldinger og udspil fra den forkerte hånd (Øst) af ♦B.

Syd har kun lige hvad der skal til for at svare 1♥, og der ville sædvanligvis være god mening i at acceptere udspillet og lade Nord blive spilfører, for så kommer den stærke hånd ikke ned på bordet. Men i eksemplet kunne det se ud til at ØV tager de første tre ruderstik. Hvis også ♥K er ude af plads, ligner det mindst én bet.

Syd kan jo kun se sine egne kort mens han tager stilling til, hvilken mulighed han skal vælge, men de tre små ruder bør nok advare ham mod at acceptere udspillet. I dette tilfælde ville jeg som Syd benytte min ret til at *afvise* udspillet. Så skal der spilles ud fra Vest, og jeg *forbyder* selvfølgelig udspil i ruder. Nu kan jeg fange ethvert udspil i stik 1 og spille tre gange klør med ruderafkast og hvis bare fordelingen er nogenlunde med mig er der mindst 10 stik. Man kan også forestille sig en situation, hvor Syd har ♦ED. Så kan Syd afvise udspillet og forlange ruder ud fra Vest.

Hvis en modspiller senere i spillet spiller ud uden for tur kan spilfører på samme måde vælge at acceptere eller afvise udspillet med de nævnte konsekvenser for straffkort og udspilsstraf.

Der er yderligere et par eksempler i [artiklen om udspilsstraf](#).

© [Kromann Bridge](#)

Rev. 22. marts 2016