

## HVEM VINNER?

Spiller man i en bridgeturnering vil alle bordene spille med eksakt like kortfordelinger. Ditt resultat blir sammenlignet med alle de andre resultatene på spillet.

Har du bedre score enn nabobordet, får du +1 kamppoeng. Har du dårligere score enn nabobordet får du -1 kamppoeng. Eksakt lik score gir 0. Slik sammenligner man seg med alle bordene i turneringen, og legger

sammen summen. I en bridgeturnering har det dermed ingenting å si om man får gode eller dårlige kort. De som vinner, er de som greier å gjøre det beste ut av de kortene de har fått tildelt.

## Bridge på hjemmebane

Spiller man hjemme kan man velge om vinneren er:

- a) første par som får 1000 poeng tilsammen, eller
- b) paret med høyest sammenlagte score etter 4 spill

## POENGTABELL

Greier du kontrakten, får din side poeng. Hvor mye dere får, kommer an på hvor høyt dere har bydd. Se tabellen.

Trinn	1	2	3	4	5	6	7
♣/♦	70	90	110	130	400	920	1370
♥/♠	80	110	140	420	450	980	1510
NT	90	120	400	430	460	990	1520

**OVERSTIKK**

♣/♦ 20 poeng  
♥/♠ 30 poeng  
NT 30 poeng

DelkontraktUtgangLilleslemStoreslem

## BEIT

Får du færre stikk enn du har bydd, får motparten poeng. Hvor mange poeng de får, kommer an på om du er i faresonen eller ei, og hvor mange beit du går.

Utenfor faresonen:	50 poeng pr. beit
I faresonen:	100 poeng pr. beit

## FARESONEN

På kortmappen står det hvilke par som er i eller utenfor faresonen. Er man i faresonen, vil bonusene for utgang og slem øke. Er man i faresonen øker også prisen for å gå beit. Faresone er ofte markert med **rød** skrift på kortmappene. Hvem som er i faresonen går i syklus på 16 spill.

Slik er poengene for vunnet utgang/slem i faresonen:

Trinn	3	4	5	6	7
♣/♦	110	130	600	1370	2140
♥/♠	140	620	650	1430	2210
NT	600	630	660	1440	2220

## DOBLING

Er motparten helt sikre på at du ikke vil greie kontrakten, kan de doble kontrakten, og dermed øke innsatsen i spillet. Pass på! Dersom spillefører likevel greier kontrakten, er det DE som får høyere poengscore. Se meldeboksen.

## Ordforklaringer

**NT:** Forkortelse for No trump = Uten trumf. Norsk ord: Grand.

**Trumf:** Superfarge som slår alt. Man kan spille en trumf først til et stikk, eller legge en trumf når man er tom for fargen som spilles. Trumffargen bestemmes av meldingene.

**Overstikk:** Stikk ut over det man har meldt. Eksempel: Har man meldt 10 stikk og får 12, da har man fått to overstikk.

**Beit:** Når man ikke greier meldingen sin. Ett stikk mindre enn det man har meldt = én beit. To stikk mindre = to beit.

**Kontrakt:** Angir antall stikk spillefører skal vinne i trumf/NT.

**Utgang:** Bonusnivå. Tør du melde utgang (3NT, 4♥/♠, 5♣/♦), vil du få en stor poengbonus ved vunnet kontrakt.

**Lilleslem:** Bonusnivå som slår inn på 6-trinnet.

**Storeslem:** Bonusnivå som slår inn på 7-trinnet.

**Godspille:** Presse ut motpartens høye kort slik at du selv kan vinne for lavere kort i fargen seinere i spillet.

**Sekvens:** Tre høye kort på rad og rekke, f. eks. EKD, DJT, T98 (som er den laveste sekvensen).

**Invitt:** Lavt kort signaliserer til makker at vi har noe bra i fargen.