

ROLLESPILL 1

Spill 16
V/ØV

T76
D
ET62
KDJ86

3
K9753
953
9752

942
T862
KD74
T4

EKDJ85
EJ4
J8
E3

Øst og Vest passer under hele meldingsforløpet. På passende tidspunkter under meldingsforløpet spør Vest om betydningen av motstandernes meldinger og får de forklaringene som er gitt i parentes bak meldingene.

Nord

1♠ (naturlig)
3♠ (støtte)
5♦ (1 Ess)
6♦ (1 Konge)
7♠

Syd

2♠ (min. 19 hp, min. 5-kort u. tapere)
4NT (Blackwood etter Ess)
5NT (Blackwood etter Konger)
6♠ (etter lang tenkepause)
Pass

- 1: Vest tilkaller turneringslederen etter Nords 7♠, idet han opplyser om Syds lange tenkepause og Nords etterfølgende 7♠.
- 2: Vest spiller ut spar 3. Når Syd har tatt ut trumfen, spiller han kløver Ess, kløver til Kongen og ber så om kløver (uten å angi størrelse). Blindemann tar kløver Dame, men Vest protesterer og hevder at kløver 8 skal spilles. Turneringslederen tilkalles.
- 3: Etter spillet protesterer Vest på Nords 7♠, som han påstår er påvirket av Syds lange tenkepause.

(Hvis turneringslederen spør Nord om hans begrunnelse for å løfte til 7♠, når Syd har gjort seg til kaptein, svarer han: "Jeg kan se 5 stikk i spar, 5 i kløver og 2 røde Ess. Det siste stikken kan komme med en hjerterstjeling, en ekstra Konge hos makker, pluss et hav av andre muligheter".)

ROLLESPILL 2

Spill 14
Ø/Ingen

DT87532

-
T62
853

-
T8742
EKJ9
K942

6
ED963
D85
EDJ6

EKJ94
KJ5
743
T7

- 1: Når mappen åpnes ligger kløver 2 åpen hos Vest. Turneringslederen tilkalles.
- 2: Meldingsforløpet går slik:

Øst	Syd	Vest	Nord
1♥	1♠	3♥	4♠
4NT	5♠	6♥	
	Dobler		

Etter Syds dobling utenfor tur tilkalles turneringslederen.

- 3: Meldingsforløpet avsluttes: Nord og Øst passer, Syd dobler, og det passes rundt.

Etter utspillet legger blindemann ned sine kort, det legges et kort fra bordet, og Nord ber om å få gjentatt meldingsforløpet. Øst nekter å etterkomme denne henstillingen, fordi han mener at det nå er for seint å få meldingene gjentatt.

Turneringslederen blir tilkalt for å avgjøre spørsmålet.

- 4: Etter spillet tilkaller Vest turneringslederen, og hevder at hvis Nord ikke var blitt dømt til å passe (som følge av Syds dobling utenfor tur), ville Nord sannsynligvis ha stampet i 6♠, og ØV ville fått et godt spill.

ROLLESPILL 3

Spill 11	KJ95		
S/Ingen	73		
Lagkamp	EJ9		
	EDT4		
	E862		DT4
	EKT65		D94
	643		T7
	8		97532
	73		
	J82		
	KD852		
	KJ6		

1: Meldingsforløpet starter:

<u>Syd</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
Pass	Dobler		

Turneringsleder tilkalles.

2: Meldingene fortsetter:

<u>Syd</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
1NT (8-10)	1♥ Pass	Dobler 2♥	Pass

Nå spør Vest hva 2♥ betyr. Turneringslederen tilkalles.

3: Meldingene fortsetter:

<u>Syd</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
2NT			Pass

Vest spør nå om betydningen av 2♥ og 2NT og får som svar at 2♥ er spørsmål om hold, og 2NT viser sikkert hold fordi 1NT allerede viser noe hold.

Meldingsforløpet avsluttes:

<u>Syd</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
Pass	Pass Pass	3NT	Pass

Før spillet starter spør Syd om Ø/V's motspillsavtaler, og får som svar at de bruker svensk fordeling og omvendt styrke.

Vest spiller ut hjerter Ess, og det blir lagt hj. 3, hj. 4 (omvendt styrke) og hj. 8 fra de øvrige hendene. Vest tar en tenkepause og fortsetter med sp. 2. Spillefører vurderer situasjonen, bestemmer seg for spar Konge, sp. 4 fra Øst og spar 3 fra spillefører. Syd tar så de neste 9 stikkene i rask rekkefølge og gir bort de to siste: 3 NT - 10 stikk. Etter spillet tilkaller Øst turneringslederen og protesterer på meldingsforløpet, og mener at de har fått spillet ødelagt på grunn av Nord's uriktige forklaring av Syds 2 NT-melding.

ROLLESPILL 4

Spill 9
N/ØV

	52	
	EJ97	
	KT86	
	853	
K987		JT64
43		52
42		EJ95
EKDJ4		762
	ED3	
	KDT86	
	D73	
	T9	

1: Mens Øst sorterer kortene, mister han spar 10 på bordet med billedsiden opp. Turneringslederen tilkalles.

A: Hvis turneringslederen husker at spar 10 er et honnørkort og dømmer at Vest skal passe første gang, går meldingsforløpet slik:

<u>Nord</u>	<u>Øst</u>	<u>Syd</u>	<u>Vest</u>
Pass	Pass	1♥	Pass
2♥	Pass	Pass	Pass

B: Hvis turneringslederen glemmer at Vest skal passe første gang, går meldingsforløpet slik:

<u>Nord</u>	<u>Øst</u>	<u>Syd</u>	<u>Vest</u>
Pass	Pass	1♥	2♠
2♥	3♠	Pass	Pass
3♥	Pass	Pass	Pass

- 2: Før åpningsutspillet tilkalles turneringsleder og Syd spør om han kan forlange spar ut.
- 3: Spillet går (summerisk): spar 7 ut til damen, spar Ess, spar 3 til trumf, hjerter Ess, hjerter 9 til Kongen og kløver 4 sakes fra Vest. Spillefører spiller nok en trumf, og nå (før han spiller på) oppdager Vest at han revokerte i stikket før. Turneringslederen tilkalles.
- 4: Spillet fortsetter: kløver 10 (beholder stikket p.g.a. Vests straffekort), kløver 9 som Vest stikker med Knekten og fortsetter med kløver Ess. Vest ser ikke at Syd trumfer dette stikket og fortsetter med kløver Konge. Turneringslederen tilkalles.

ROLLESPILL 5

Spill 15	D	
S/NS	D974	
Lagkamp	DT97	
	T743	
	J9742	AK853
	J	T852
	853	A62
	KJ62	A
	T6	
	AK63	
	KJ4	
	D985	

1: Meldingsforløpet starter:

<u>Syd</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
1♠	pass	1♦	D
pass*			

Syd spiller ut hj. Ess i befippelsen (!). Turneringsleder tilkalles, og etter at han har dømt går meldingene videre:

<u>Syd</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
	2♠	pass	4♠
			og pass rundt.

Vest forlanger hjerter ut. Nord funderer en liten stund, og spiller ut ruter 10 som stikkes med Esset, deretter spar Ess, kløver Ess, spar til Knekten, kløver Konge fra hånda og saker ruter fra bordet. Kløver til stjeling, hjerter som blir stukket med Esset, og Vest oppdager at Nord har hjerter, og Syd kjefter på makkeren for at han bare tøyser. Turneringsleder tilkalles.

Spillet fortsetter: Syd tar for ruter Konge og fortsetter med ruter Knekt. Telefonen ringer og Syd må ta den. Disse kortene er igjen:

-		Vest trommer med fingrene og skal rekke bussen
D97		og det er ett spill igjen. Han viser opp kortene
D		og forteller at det er ingen trumf ute, han
-		vil stjele kløver Knekt med spar Konge og resten
974	K	er trumf. Han tar og viser fram Syds kort
-	T85	så hans makker kan se at det ikke er flere spar
-	-	ute. Så puttes kortene i mappa og det hentes et
J	-	nytt spill. Nå kommer Syd tilbake og lur på
-		hvor kortene hans er blitt av. Han blir veldig
K63		sint (les fly forbanna) og tilkaller turneringsleder.
-		Vest forklarer at siste bussen går
D		snart, og for å spare tid så gjorde han slik.

(Under fortsettelsen må deltakerne skape såpass mye halloei at TL blir mer opptatt av å skape ro og orden en av å løse problemet.) Vest som har det travelt spør turneringslederen om de kan fortsette med siste spillet mens TL ser på saken. Syd nekter å røre et kort før TL har avsagt dom. Vest sier at det er det TL som avgjør. Syd reiser seg og sier at da spiller han ikke siste spillet, for når de klarte det forrige spillet uten hans hjelp, så klarer de sikkert også neste. Og dermed går han. Hva gjør turneringslederen nå. Diskuter forskjellen i behandling på klubb- og kretsplan.

ROLLESPILL 6

Spill 7	KDT73	
S/Alle	D72	
Parturnering	6	
	8532	
J952		8
E		96543
EDJ5		KT873
JT94		K6
	E64	
	KJT8	
	942	
	ED7	

1: Meldingsforløpet starter:

<u>Syd</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
1♥	1♦		

Nord gjør Vest oppmerksom på det utilstrekkelige budet, og Vest sier: "Oi, har Syd åpnet?". Mens Nord ser seg om etter turneringslederen, endrer Vest meldingen til 2♦. Turneringslederen kommer.

A: Hvis turneringslederen husker at Nord kan akseptere 1♦, fortsetter meldingene slik:

2A:	<u>Syd</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
	3♠	4♦	1♠	3♦
	Pass	Pass	4♠	Dobler
			Pass	

Øst spiller ut hj. 9 til Esset, og Vest returnerer ruter Dame til Østs Konge. Øst spiller nå hj. 6 som Vest trumfer med spar 2 og Nord (spillefører) trumfer over med spar 3. Nord tar ut trumfen og spiller hjerter, og Vest ser at spillefører har revokert og tilkaller turneringslederen.

Spillet spilles ferdig og Nord tar 9 stikk.

3A: Etter spillet klager NS over Østs dobling som de mener er påvirket av Vests utbrudd, og turneringsleder tilkalles igjen.

B: Hvis turneringslederen glemmer at Nord kan akseptere 1♦, fortsetter meldingene slik:

2B:	<u>Syd</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
	Pass	Pass	2♥	3♦
			Pass	

Nord spiller ut spar Konge som beholder stikket, og skifter til hj. 7 som går til Kongen og Vests Ess. Vest spiller ruter 5, Nord revokerer og legger spar 3, Kongen fra bordet, og Syd følger farge. Hj. 4 spille fra bordet, og nå (før Syd har spilt på) oppdager Nord at han har revokert. Turneringslederen tilkalles.

3B: Vest vinner kontrakten.

Etter spillet klager NS over at Nord ikke fikk anledning til å akseptere Vests 1♦, for da ville han ha meldt 1♠, som ville gitt dem mulighet til å kjempe om kontrakten (bare et veldig godt motspill betar 4♠).