

# Van Recht tot Plicht

## 1. De hulp van de arbiter

Net als elke spelsoort, is *bridge* niets anders dan de ruimte die de Spelregels geeft. Het plezier dat wij aan bridge kunnen beleven, ontstaat immers bij de gratie van wat de Spelregels toestaan. Zo bepalen alleen de Spelregels of je handbalt of voetbalt...

Gelukkig hoeven bridgers niet alle 92 artikelen van de Spelregels te kennen om met plezier te kunnen bridgen. Zelfs onze gediplomeerde wedstrijdleiders hoeven de Spelregels niet uit hun hoofd te weten. Om die reden herken je de beste arbiters ook aan hun onafscheidelijke oranje spelregelboekje.

Wat de arbiter wel weet, is hoe hij moet omgaan met overtredingen. Niet om in de eerste plaats straffen uit te delen! De Strekking van de Spelregels is namelijk in de eerste plaats het voorkomen of zoveel mogelijk verminderen van schade die door een overtreding is, of zou kunnen, ontstaan.

Na een (vermeende) overtreding hoort de wedstrijdleider te worden ontboden. Wat dan moet gebeuren, weet de wedstrijdleider. Hij zal dat ook duidelijk vertellen en toelichten. Het voordeel van deze deskundige is dat de spelers niet alles tot in detail hoeven te weten. Een daardoor ontstaan misverstand is dat 'de gewone clubspeler' helemaal niets hoeft te weten van de Spelregels. Want... als je niet weet dat een bepaalde handeling tegen de Spelregels is, zul je ook geen arbitrage vragen. Daarmee kan een bepaald recht ongemerkt verloren gaan. Het tegenovergestelde is eveneens mogelijk: door onwetendheid iets doen dat volgens de Spelregels niet mag. Zelfs om arbitrage vragen, mag in bepaalde situaties niet...

In deze rubriek gaan we alleen in op wat je als 'gewone clubbridger', voor zover die bestaat, op z'n minst moet weten van de Spelregels om correct en met plezier te kunnen bridgen. We geven bewust geen uitputtende opsomming van wat allemaal moet gebeuren na een overtreding. In plaats daarvan melden we wel wat wel en niet mag, en wanneer het dus raadzaam is, of zelfs verplicht, een arbiter te consulteren.

### Algemene regel

Vraag om arbitrage als er iets is gebeurd dat volgens jou in strijd is met de Spelregels.

### Samenvatting

Vraag om arbitrage als er iets is gebeurd dat volgens jou in strijd is met de Spelregels.

### Twee uitzonderingen

1. Als je **dummy** bent mag je NIET als eerste de aandacht vestigen op een onregelmatigheid. Je moet wachten tot na de 13<sup>e</sup> slag. Nadat een andere speler de aandacht vestigt op een onregelmatigheid, mag je als dummy wél direct en als eerste om arbitrage vragen.
2. Als jouw partner tijdens het bieden jouw bod **verkeerd uitlegt** naar de tegenstanders, mag je dat in geen geval op dat moment corrigeren! Ook mag je niet om arbitrage vragen, omdat je daarmee indirect (ongeoorloofde) informatie aan je partner geeft. Pas nadat het bieden is afgelopen, en duidelijk is dat jij leider of dummy bent, vraag je arbitrage. Word je tegenspeler, dan moet je wachten tot na de 13<sup>e</sup> slag. Na afloop van dat spel ben je verplicht de verkeerde uitleg alsnog te corrigeren. Ook dan hoort de arbiter te worden uitgenodigd.

Ga hoffelijk om met de arbiter; ook als je je niet kunt vinden in diens uitspraak. Geef in dat geval op correcte wijze aan dat je je niet kunt vinden in diens uitspraak, en vraag op welke wijze je beroep kunt aantekenen.

## 2. Houding en gedrag

Artikel 74A is de spelregel die het meest wordt overtreden, en waarvoor vrijwel *nóóit* arbitrage wordt gevraagd...

Een speler behoort zorgvuldig iedere opmerking of handeling te vermijden die ergernis of verlegenheid zou kunnen veroorzaken bij een andere speler of het genoegen van het spel zou kunnen verstoren.

Jezelf hoffelijk gedragen is vaak gemakkelijker dan een tafelgenoot aanspreken op diens onhoffelijke houding. Vertel alleen wat je waarneemt, zonder oordeel, en vraag arbitrage als je gevoel van ergernis of verlegenheid niet verdwijnt.

---

## 3 Schudden en geven

### Schudden

Als een spel moet worden geschud, moet dat **grondig** gebeuren, én in aanwezigheid van minstens één tegenstander.

**Couperen** (door de rechtertegenstander na het schudden een stapeltje kaarten laten afnemen, die onder de stapel wordt gevoegd) is verplicht als één van de tegenstanders dat wenst.

### Eénmaal geven

Ook als na het schudden wordt rondgepast, mag **niet** opnieuw worden gegeven! Beide paren krijgen als score nul punten. Een score van nul punten kan goed zijn voor een top, namelijk als alle paren in dezelfde richting negatief scoorden.

---

## 4. Voorinformatie over te spelen spel

Het spreekt vanzelf dat geen van de spelers al iets mag weten over een te spelen spel. Vang je toch vooraf informatie op, je pakt bijvoorbeeld per ongeluk de verkeerde hand uit het bord, of je hoort het eindcontract met resultaat van een spel dat je nog moet spelen, dan meld je dat onmiddellijk aan de arbiter. Deze beschikt namelijk over een scala aan gereedschap waarmee hij dat spel voor jou toch speelbaar kan maken.

Als je de eerste ronde, *ná het schudden van een spel*, en *vóór* het bieden, een kaart ziet van een andere speler, moet dat spel opnieuw worden geschud.

---

## 5. Stopwaarschuwing

Voor elk sprongbod moet het kaartje STOP op tafel worden gelegd en na enige tijd, ongeveer acht á tien seconden, weer worden opgeruimd. Pas ná dat opruimen mag de volgende speler bieden. Als een speler vergeet het STOPkaartje neer te leggen, of als het STOPkaartje zonder wachttijd weer wordt opgeruimd, moet de volgende speler toch een paar seconden wachten voordat hij een bieding doet.

### Reden

De kans is groot dat je door een sprongbod van je rechtertegenstander niet kunt doen wat je van plan was. De *verplichte denkpauze* voorkomt dus het geven van ongeoorloofde informatie.

### Opgelet!

Als je in die wachttijd laat merken dat je niets te denken hebt, geef je ook ongeoorloofde informatie!

---

## 6. Alerteren

Bridge wordt gespeeld met open vizier!

### Wel alerteerplichtig

Elke bieding die **geen interesse** toont in de geboden speelsoort, of naast de geboden speelsoort **extra informatie** geeft over de verdeling. Zoals géén hoge 4-kaart, of ook een tweede kleur.

De grote verandering van de nieuwe Alerteerregeling is natuurlijk de alerteerplicht van Stayman en Jacoby na de 1- en 2SA-opening, ongeacht of de tegenstanders wel of niet uitsluitend pasten. Daarmee verdwijnt – zodra we daaraan gewend zijn - de onduidelijkheid van het klaveren-/ruiten- en hartenbod op partners SA-opening als de tegenstanders níét pasten.

### Niet alerteerplichtig

- 1Kl- en 1Rui-opening als die minstens een 3-kaart beloven;
- de echte 2Ha/Sch-opening, ongeacht of die veel of weinig punten belooft;
- doublet;

### Altijd alerteren

Als je kunt vermoeden dat de tegenstanders zonder alert op het verkeerde been worden gezet! In dat geval alerteer je ook een conventioneel doublet!

### Opgelet!

- Een conventioneel bod niet alerteren, is een vorm van onjuiste informatie!
- Na een biedvergissing kan alert en/of uitleg een vorm zijn van Ongeoorloofde Informatie.

---

## 7/8. Biedfout conventies\*

Stel: je rechtertegenstander opent 1Ha. Jij hebt een 2-kleurenspeel in ruiten en schoppen. Dat geef je aan met 2Ha. Je partner alerteert en legt uit dat je lengte hebt in *klaveren* en schoppen. En partner heeft gelijk! Je vergiste je.

Hoe ga je om met deze fout?

Je mag niet laten merken dat je je vergiste, en... je mag geen gebruik maken van partners correctie. Als deze 3Kl biedt, moet je daarmee omgaan alsof partner ondanks jouw ruiten/schoppenhand, toch de voorkeur geeft aan zijn eigen klaverenlengte...

Je vergissen in conventies als Ghestem, Multi en DONT mag alleen straffeloos, als je deze minstens een jaar samen - vrijwel zonder vergissing – speelt. Zo niet, dan kan jouw biedfout worden behandeld als het geven van verkeerde informatie!

---

## 9. Het uitkomen

Kom met een gedekte kaart uit!

Neem geen risico; kom altijd uit met een gedekte kaart. Pas na toestemming van partner laat u de beeldzijde zien. Zonder toestemming van de arbiter mag deze (gedekte) kaart niet meer worden teruggenomen.

Opgelet! Alleen in de eerste beurt mogen de leider en de beide tegenspelers nog een herhaling vragen van het biedverloop. Voor de speler die moet uitkomen, vervalt dat recht al op het moment dat hij zijn uitkomstkaart gedekt op tafel legt.

Beide tegenspelers en de leider mogen wel in elke beurt om (bij) te spelen uitleg vragen.

Als de verkeerde speler niet met een gedekte kaart uitkomt, moet om arbitrage worden gevraagd. Niet van belang is of diens partner de beeldzijde zag, alleen of hij die hād kunnen zien.

De arbiter zal dan eerste hulp verlenen bij het repareren.

## 10. Verzaken

Een verzaking is vrijwel altijd een vergissing. Geneer u niet als u verzaakt. Ook de wedstrijdleader verzaakt wel eens! Als u als leader of tegenspeler een verzaking opmerkt, roep dan direct de arbiter. Dummy mag niet tijdens het spelen als eerste de aandacht vestigen op een verzaking. Doet een andere speler dat, dan mag dummy wel als eerste arbitrage vragen. En als niemand de verzaking meldt, mag dummy dat na de 13e slag doen.

U hoeft uw eigen verzaking niet te melden, ook niet die van uw partner. U mag een verzaking echter niet verdoezelen door nog een keer te verzaken, of uw kaarten na afloop snel te schudden.

Het is aan de arbiter om de verzakingsschade zoveel mogelijk te repareren. Zet nooit zelf een verzaking recht!

---

## 11. Het bieden eindigt pas na drie keer "pas"

Vaak worden de biedkaartjes al opgeruimd vóórdat het bieden is afgelopen. Zoals na het uitbieden van een manchecontract; terwijl het heel goed mogelijk is dat een tegenstander wil doubleren. Of na een (straf)doublet, terwijl een uitneembod en/of redoublet nog mogelijk is.

Voortijdig biedkaartjes opruimen kan ook een signaal aan partner zijn, zoals:

- doubleer liever niet (want ik opende vrij licht...);
- neem het contract van de tegenpartij niet uit, want ik zit lekker tegen; of:
- ga na dit strafdoublet niet naar mijn kleur, want die is beduidend slechter...

We zeggen niet dat die kwade bedoeling er is, maar pas opruimen na de derde pas voorkomt elke vorm van misverstand!

---

## 12. Claimen

Claimen is: het opeisen of afstaan van de nog niet gespeelde slagen. Claimen mag volgens de Spelregels, en wordt zelfs aanbevolen als de resterende slagen voor het neerleggen zijn.

Zodra een speler claimt, gelden de volgende regels:

- de claimer moet bij zijn claim aangeven hoe hij het spel zou hebben gespeeld; er wordt niet verder gespeeld;
- zonder duidelijk speelplan, wordt vrijwel elke twijfel in het nadeel uitgelegd van de claimer;
- als een tegenspeler nog een troefkaart heeft, en de leader meldt dat niet bij zijn claim, kán hem dat een slag kosten;
- als een tegenstander twijfelt aan de juistheid van een claim, kan alleen de arbiter het vervolg in juiste banen leiden.

---

## 13. Gespeelde kaart

Voor de status 'gespeelde kaart' gelden verschillende criteria.

Een kaart moet worden gespeeld	
<b>Blinde:</b>	Als de leader bewust een kaart noemt, aanraakt of aanduidt om te spelen.
<b>Leader:</b>	Als de kaart met de zichtbare beeldzijde de tafel (bijna) raakt, met een beweging die duidt op het willen spelen van die kaart.
<b>Tegenspeler:</b>	Als de kaart zo wordt gehouden dat de partner de beeldzijde <i>zou/had kunnen zien</i> .

### **Terugnemen gespeelde kaart**

Als de leider of een tegenspeler een gespeelde kaart wil terugnemen, mag dat alleen met toestemming van de wedstrijdleider.

---

## **14. Uitleg Vragen**

### **Toegestaan**

Uitsluitend als een speler **aan de beurt is** om te bieden of te spelen, mag hij vragen naar de betekenis van een bepaalde bieding. Dat geldt ook na een alert. Tijdens het **spelen** mag wel worden gevraagd óf er gedoubleerd is, maar niet door wie.

Vragen naar een herhaling van het biedverloop mag bij elke biedbeurt, en alleen bij de éérste beurt om te spelen.

### **Verboden**

Met een vraag interesse tonen voor een kleur (met een mooie klaverenkleur in handen, vragen of 1KI echt is);

Een vraag stellen ten behoeve van partner vanwege het vermoeden dat partner iets niet duidelijk is...

---

## **15. Ongeoorloofde Informatie**

Bij het spelen en bieden mag je uitsluitend informatie gebruiken uit de reglementair gedane biedingen en gespeelde kaarten.

Alle informatie die je van je partner op andere (dus illegale) wijze opvangt, mag je NIET gebruiken. Zoals partners vraag over een bieding, zijn antwoord op een vraag, een opmerking, een aarzeling, een lange denkpaauze, ongewone snelheid, bijzondere nadruk, gebaar, afkeurende of goedkeurende blik of beweging.

Onreglementaire informatie van een tegenstander mag je wél gebruiken; dat is echter wel voor eigen risico. Behalve als een tegenstander met opzet een misleidend signaal de lucht instuurt. Zoals in het tegenspel 'nadenken', met in de gevraagde kleur alleen lage kaarten of een singleton.

Bij een vermeende overtreding zal de arbiter laten doorspelen, en achteraf, zo nodig, het resultaat corrigeren.

---

## **16. Het correct spelen van een kaart**

Een open deur? Helaas niet! Vaak klinkt gezucht of gesteun, of zien we een wanhoopsblik naar de zoldering, als partner niet kiest voor de kleur die zo mooi is geboden of aangeseind. Of er wordt bijgespeeld na een denkpaauze, terwijl er niets te denken valt.

Ook een kaart vasthouden om bij te spelen, terwijl de rechtertegenstander nog moet bijspelen is incorrect. Die vastgehouden kaart terugsteken en een andere kaart pakken nadat de rechtertegenstander wél bijspeelde, valt zelfs onder de noemer "crimineel".

Ook al roept het spelverloop nog zoveel emoties op, u mag daar niets van laten merken. En – een extra reden voor een pokerface – uw partner mag géén gebruik maken van deze informatie en de tegenstander wél...