

Leuk, Leuker, Bridge!

Les 16 Je rechten en plichten aan de bridgetafel

Speciaal opgezet voor iedereen die:

- ingewikkelde spelregels háát,
- denkt dat een kaartspel helemaal niet leuk is,
- **niet** alle kaarten wil onthouden die zijn gespeeld,
- vooral/ook voor de ontspanning wil spelen,
- eerder aan een beginnerscursus meedeed, maar het te moeilijk vond,
- in eigen tempo graag met een leuk spel begint, dat telkens leuker wordt,
- het bridgevirus graag overdraagt aan andere lieve en leuke mensen,
- ook graag handvatten krijgt om vervelend gedrag aan de bridgetafel (bridgers zijn immers óók mensen) onmiddellijk – én met een lach – te stoppen!

Redactie: Joseph Amiel, Ron Jedema en Rob Stravers (eindredactie)

De cursus startte begin juni 2018

- Mail voor toezending naar: rob.stravers@upcmail.nl
- Alle lessen staan op: www.bridgeservice.nl (Cursus voor beginners).
- De volledige cursus zal uit ongeveer 18 lessen bestaan.

Cursusstappen tot nu toe

De eerste slag, speelvolgorde, bekennen, gespeelde kaarten	Les 1
Speeltechniek (zoveel mogelijk slagen winnen) zonder troefkleur	Les 2
Troefkleur, speeltechniek met troefkleur	Les 3
Puntenwaardering per gewonnen slag, 'maakpremies' en gewenst contract	Les 4
Verkeersregels voor het bieden, doel van het bieden, vaststelling leider	Les 5
Biedsysteem: kaartwaardering in punten, de 1♥/♠-opening	Les 6
Biedsysteem: de 1♦-opening, openen met meer biedbare kleuren	Les 7
Biedsysteem: 1♣-opening en reverse bieden	Les 8
Biedsysteem: SA-opening met Transfers	Les 9
Biedsysteem: SA-opening met Stayman	Les 10
Oefening t/m les 10: bieden en spelen	Les 10,5
Biedsysteem: Verdedigend openen en puntentelling (kwetsbaar en (re)doublet)	Les 11
Biedsysteem: 2♣-opening en slemconventies	Les 12
Biedsysteem: na opening tegenpartij	Les 13
Oefening les 13: doubletten en cuebids	Les 13,5
Biedsysteem: na opening partner en tussenbieding tegenpartij	Les 14
Tegenspelen: uitkomen en signaleren	Les 15

Je weet nu over het bieden en spelen (misschien meer dan) voldoende om je uitstekend te kunnen weren aan de bridgetafel. Die kennis maakt uiteraard niet het verschil. Je meeste opponenten zetten immers dezelfde kennis en middelen in. Het echte verschil, lees: de uitslag, wordt bepaald door het oppikken van relevante informatie, je inlevingsvermogen en de wijze waarop je al die kennis gebruikt.

Toch krijg je nog twee lessen:

Les 16, dat is deze les met de **rechten en plichten** die elke bridger, van zeer ervaren tot pure beginner, aan de bridgetafel heeft.

Les 17 krijg je volgende week. Daarin staan handvatten waarmee je je verzekert van plezier aan de bridgetafel. Ook als je toevallig een tafelman treft wiens gedrag gemakkelijk ergens in jou een vervelend gevoel zou kunnen oproepen.

Toetje! Als overheerlijk toetje volgt na les 17, van mederedactielid Joseph Amiel, een uitgebreid overzicht van de belangrijkste bridgebegrippen.

Algemene rechten en plichten

Basisrecht:

Elke bridger heeft het volste recht op plezier aan de bridgetafel. En artikel 74A2 van de spelregels beschermt dat recht, want daarin staat dat niemand met woord of gedrag het genoeg mag verstoren van de tafelmanen. De volgende en laatste les (17) gaat over de bescherming van dat recht.

De bridgezitting

1. Kom op tijd

Een bridgezitting bestaat meestal uit zes (of zeven) ronden; per ronde speel je vier spellen in een half uur. Na afloop hebben alle paren dezelfde 24 (of 28) spellen gespeeld. Daarvoor wordt een uitgekiend speelschema gebruikt, dat afhankelijk is van het aantal spelende paren. Daarom ben je minstens een kwartier voor aanvang aanwezig.

Elk paar krijgt een '**loopbriefje**' met daarop de lijn waarin je speelt (letter), namen van beide spelers en het paarnummer. En per ronde:

- aan welke tafel je wordt verwacht;
- je speelrichting (NZ of OW);
- de te spelen spellen (spelnummers);
- het paarnummer en (in de regel) de namen van je tegenstanders.

2. Voor aanvang van elke ronde

Omdat je elke ronde nieuwe tegenstanders treft, begint elke ronde met een begroeting. Vraag meteen naar bijzonderheden in hun biedsysteem!

Let op of je aan de juiste tafel (letter en nummer) in de juiste speelrichting gaat zitten. Als je NZ moet zitten, stem je met je

partner af wie de noordstoel neemt en wie de zuidzetel. Als je zuid gaat zitten, geldt die keus tijdens deze zitting ook voor elke volgende ronde die jullie in de NZ-richting moeten spelen. Diezelfde 'eenmalige' vrijheid van keus hebben jullie in de OW-richting. Ook dan geldt die keus voor de hele zitting.

Controleer of de juiste spellen op tafel liggen. Soms deel je de vier te spelen spellen met een andere tafel (dat staat dan op je loopbriefje met het tafelnummer van die tafel). Beide tafels beginnen dan met twee spellen. Zodra je daarmee klaar bent, breng je de gespeelde spellen naar die andere tafel, en neem je de andere twee spellen mee terug. Vaak zal die andere tafel nog bezig zijn met hun tweede spel. Dan neem je alleen het gespeelde spel mee; het tweede spel wordt door een speler van die andere tafel nabezorgd.

Als minstens een tegenstander is gearriveerd, mag je jouw kaarten uit het bord nemen. Als de kaarten nog geschud en gedeeld moeten worden, mag die klus eveneens pas worden uitgevoerd in aanwezigheid van minstens een tegenspeler.

Voordat je naar de beeldzijde kijkt van jouw kaarten, tel je of dat er dertien zijn. Heb je er dertien, dan ga je genieten van de plaatjes. Heb je er meer of minder, dan bekijk je je kaarten nog niet en nodig je de arbiter uit.

Verantwoordelijkheden

Alle spelers zijn verantwoordelijk voor een goede communicatie.

Noord is ervoor verantwoordelijk dat na afloop van een ronde de gespeelde spellen naar de juiste tafel worden gebracht.

Als een paar de hele zitting aan dezelfde tafel speelt, en de spellen dus steeds wisselen, is dat paar na elke gespeelde ronde **het meest verantwoordelijk** voor een correcte verwisseling van de spellen. Het 'meest verantwoordelijk' sluit enige verantwoordelijkheid van de tafelenoten niet uit.

De **noordspeler** legt het contract en het resultaat vast. Op de meeste bridgeclubs gebeurt dat elektronisch, met een 'Bridgemate-kastje' (BM).

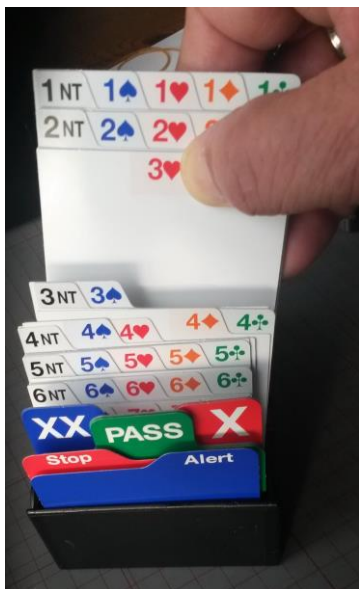


Bridgemate, spelnummercontrole

- Voer **voordat de handen uit het bord worden genomen** het spelnummer in. Als per ongeluk de verkeerde spellen op tafel liggen, meldt BM dat.

Groot voordeel van deze controle vooraf is dat je niet per ongeluk de kaarten ziet van een spel dat je pas later moet gaan spelen.

Het bieden



Naast een BM staan op elke tafel vier biedboxen, voor elke speler een. Heel lang geleden werden alle biedingen uitgesproken. Dat is al decennialang verleden tijd. Als een speler aan de beurt is, pakt hij uit zijn biedbox het biedkaartje waarop de actie staat die hij op dat moment wil uitvoeren en legt dat voor zich op tafel. Daarbij pakt hij tegelijk alle achterliggende biedkaarten. Op de foto zie je de hand van de speler die 3♥ wil bieden. Hij pakt tegelijk alle biedkaarten erachter. Het biedkaartje in zijn volgende beurt legt hij deels op het 3♥-kaartje, zodat al zijn biedkaarten dezelfde volgorde houden. Ook de pas-, doublet- (X) en redoubletkaartjes (XX) leg je **voor een deel** op het vorige biedkaartje. Daardoor kunnen alle spelers zien wat tot dat moment is geboden.

Zodra een biedkaart de box heeft verlaten, geldt die bieding als gedaan; die mag dus niet terug. Pak daarom pas het biedkaartje als je zeker weet welke bieding je wilt doen. Laat tijdens het denken niet zien wát je denkt. Dus niet je hand eerst boven de paskaarten laten zweven, of verschillende kaarten even vastpakken voordat je uiteindelijk toch kiest voor een 1♥-opening. Toegegeven, duidelijker kun je niet vertellen dat je een zeer lichte openingshand hebt of wat je allemaal overweegt, maar dat soort extra boodschappen is niet toegestaan.

Toch een bieding wijzigen

Alleen als je een **andere bieding deed dan je op het moment van bieden wilde doen**, mag de arbiter jou toestaan om *de geen moment bedoelde bieding* te corrigeren. Dat correctierecht vervalt zodra jouw partner een bieding doet. Het maakt niet uit hoe je achter je 'grijpfout' komt. Ook als je partner jouw onbedoelde bieding alerteert en uitleg geeft, en je daardoor ziet dat je een verkeerd biedkaartje pakte, geldt datzelfde correctierecht.

Opgelet! Een verkeerde bieding door een telfout of kijkfout mag je NIET corrigeren, omdat je – door die tel- of kijkfout – op het moment van bieden die bieding ook bewust wilde doen.

Het Alertkaartje

Indien je partner een kleur biedt die geen enkele interesse toont in die kleur, zoals 2♣ als Stayman, 2♣ als sterke openingshand, 1♣ als openingsbod met een mogelijke 2-kaart klaveren en 2♥ als transfer voor de schoppenkleur, moet je de tegenstanders waarschuwen. Dat doe je door je Alertkaartje te tonen. Tegenstanders mogen – mits ze aan de beurt zijn – vragen naar de betekenis van elke bieding, ook van biedingen die **niet** zijn gealerteerd. Een speler mag nooit zijn eigen bod alerteren of uitleggen; dat mag alleen zijn partner doen.

Hoofregel van de Alerteerregeling: als je kunt vermoeden dat je tegenstanders een andere boodschap van jouw partners bieding verwachten dan jij, moet je die bieding alerteren. Bij twijfel: alerteren!

Voorbeeld

Als je partner opent met 2♦, belooft hij daarmee een zwakke hand met een 6-kaart ruiten. Omdat hij lengte ruiten belooft, is deze opening niet alerteerplichtig. Maar ... als je in een omgeving speelt waarin de 2♦-opening een sterk spel belooft, kun je vermoeden dat je tafelgenoten op een sterke openingshand rekenen. Dan moet je alerteren!

Alerteren in België

De alerteerregels verschillen per land. In België worden de 1♣-opening met het minimum van een 2-kaart klaveren, Stayman en Transferbiedingen NIET gealerteerd.

Alerteer- en biedfouten

- Jouw partner geeft een verkeerde uitleg van jouw bieding.
Elke uitleg van jouw partner – en het niet alerteren van een alerteerplichtige bieding – is voor jou verboden kost. Je moet verder bieden alsof je partner de uitleg gaf die jij verwacht.

Je mag tijdens die uitleg en het verdere bieden op geen enkele wijze laten merken dat je partner op de verkeerde fiets zit. Ook niet met een verbijsterende, opvallend starre of hulpeloze blik.

*Pas als het bieden is afgelopen, en jij wordt **leider** of **dummy**, moet je de verkeerde uitleg onmiddellijk aan je tegenstanders melden. Als die de indruk hebben dat ze door de verkeerde uitleg zijn benadeeld, nodigen ze de arbiter uit.*

Ga je tegenspelen, dan moet je zelfs wachten tot na de 13^e slag! Melden moet je het wel!

- Jouw partner geeft een correcte uitleg, maar jouw bieding was verkeerd.

Ook een hele lastige; want ook nu mag je de uitleg van je partner op geen enkele wijze gebruiken. Alleen als de legale biedingen ook duidelijk maken dat je even op de verkeerde rails reed, mag je je fout proberen te corrigeren.

Voorbeeld

West	Noord	Oost	Zuid (jij)
--	1SA	doublet	2♥*
pas	pas	doublet	??

*2♥: op de vraag van west naar de betekenis, antwoordt

partner noord: belooft een zwak spel met minstens een vijfkaart harten. Jij hebt echter een 5-kaart schoppen; je was even vergeten dat jullie na een doublet geen transfers spelen.

Partners uitleg mag je absoluut niet gebruiken. Maar ... de legaal geboden 'pas' van je partner geeft ook aan dat hij uitgaat van lengte harten. Want als hij wel rekent op minstens vijf schoppenkaarten, zal hij – zelfs met een 5-kaart harten in handen – niet op jouw 2♥-bod passen. Je zou nul schoppen kunnen hebben. Door de boodschap van partners pas, en dankzij oosts doublet, mag je alsnog 2♠ bieden. Wel zonder een zichtbare zucht van opluchting!

- Jij gaf een verkeerde uitleg van partners bieding.
Als je daarachter komt, mag je zelf bepalen wanneer je je vergissing meldt: meteen na je ontdekking tot direct na de afsluitende pas. En ook dan is het aan de tegenstanders om wel of niet de arbiter uit te nodigen.

Alerteerverbod opleggen

Zeker als je nog onervaren bent, en je het al lastig genoeg vindt om de biedingen van je partner te begrijpen, kan het alerteren van de tegenstanders best storend werken. In dat geval kun je de tegenstanders vriendelijk vragen hun biedingen NIET te alerteren. Dat vriendelijke verzoek geldt overigens als een duidelijk alerteerverbod.

Je houdt wel het recht om – mits je aan de beurt bent – te vragen om een uitleg!

Het is zeker niet gek om een alerteerverbod standaard op te leggen aan gelegenheidsparen. Dat zijn twee spelers die normaal niet met elkaar spelen. Vaak heeft een gelegenheidskoppel meer voordeel van het eigen alert dan jij en je partner.

Dat verbod geldt dan alleen voor je tegenspelers. Zolang zij dat niet verbieden, moeten jij en je partner wél alle 'kunstmatige' biedingen alerteren.

Het Stopkaartje

Als je een sprongbod doet (je opent met 2♥, of je springt na partners 1♦-opening en een passende rechttegenstander naar 2SA), leg je eerst je Stopkaartje op tafel, direct gevolgd door het betreffende biedkaartje.

Je linkertegenstander moet dan ongeveer 10 seconden wachten voordat hij een bieding mag doen.

Waarom die 'tijdstraf'? ☺

Grote kans dat de linkertegenstander van plan was een bieding te doen. En dat hij door het sprongbod zich even moet bezinnen op de nieuwe situatie. Met zijn denkpauze brengt hij dan ongewild informatie over. Denken betekent immers dat hij iets heeft om over te denken. Als hij na die sprong – en een duidelijke denkpauze – uiteindelijk past, geeft hij met die *pas* toch een zekere kracht aan.

De verplichte denkpauze probeert die informatie te voorkomen.

Na de afsluitende pas

Laat de biedkaartjes in ieder geval even liggen tot noord het te spelen contract in het BM-kastje heeft opgeslagen. Ruim ze pas op als niemand van je tafelgenoten ze nog even wil bekijken.

Wees niet verrast als alle biedkaartjes al zijn opgeruimd voor je met je ogen kunt knippen; waarschijnlijk door een of ander 'opruim-gen' willen Ollanders zo snel mogelijk hun biedkaarten terugsteken in de box. Formeel moeten de biedkaarten terug voordat met het spelen wordt begonnen. Je tafelgenoten hebben dus alle tijd.

Bridgemate, invoer ná de afsluitende pas en vóór de uitkomst

- Voer **meteen na de afsluitende pas** het te spelen contract in met het paarnummer en de speelrichting (van de leider). **Vraag de spelers alle biedkaarten te laten liggen tot de invoer is voltooid.** Daarmee verklein je het risico op een verschil van inzicht over het gespeelde contract na de laatste slag.
- Vertel wat je invoert zodat je tafelgenoten een eventuele vergissing meteen kunnen rechtzetten. Spreek niet al te luidruchtig; spelers aan andere tafels die dit spel nog moeten spelen, mogen en willen die informatie niet horen.

Je kunt het ingevoerde contract ook even laten zien.

- Omdat noord ook het paarnummer van de leider invoert en de speelrichting, controleert BM of het spelende paar in de juiste speelrichting zit. Als op het BM-scherm de vraag 'Contrazit?' verschijnt, zijn er twee mogelijkheden:

- Noord voerde een verkeerd paarnummer in.
Druk op NEE als je een verkeerd paarnummer invoerde. Er is dan immers geen sprake van een contrazit.
- Of de leider zit met zijn partner in de verkeerde speelrichting.
Druk op JA als de leider inderdaad in de verkeerde speelrichting zit.

Na dat JA kun je het contract en het resultaat invoeren alsof de leider in de correcte richting zit. Het rekenprogramma zorgt dan voor de juiste uitslagverwerking. Omdat veel bridgers niet begrijpen hoe de correctie precies in elkaar zit, waag ik een poging.

Verkeerde speelrichting corrigeren na vaststelling 'Contrazit?'

Gegeven

De NZ-handen van spel 1 zijn goed voor een maakbaar 3SA-contract.

Contrazit

Paar 1, Jan en Piet, moeten volgens hun loopbriefje OW gaan zitten, maar – na een kennelijk al te hartstochtelijke begroeting – zitten ze NZ. Ze bieden keurig 3SA uit. Als dan, zonder speelrichting-correctie, 3SA C wordt ingevoerd, halen Jan en Piet een grandioze top. Hun +400 wordt dan immers vergeleken met de -400 van alle andere ongelukkige OW-paren.

Correctie

Wanneer volgens de clubregels de arbiter moet worden uitgenodigd, nodig je die uiteraard uit.

Met antwoord JA op de vraag 'Contrazit?', spelen Jan en Piet **nu ook volgens het speelschema** dit spel in de NZ-lijn, waardoor hun +400 wordt vergeleken met de andere gelukkige 3SA-leiders.

En na de correctie?

Gaan beide paren voor aanvang van het volgende spel in de juiste speelrichting zitten.

Geruststelling

Het een en ander lijkt misschien gecompliceerder dan het in werkelijkheid is, zeker als je bedenkt hoe liefdevol je bij jouw eerste bezoeken aan een club ingeleid en begeleid zult worden.

Het spelen

Het uitkomen

De speler die moet uitkomen, plukt de door hem gewenste kaart uit zijn waaier en legt die kaart dicht voor zich op tafel. Hij laat de beeldzijde nog NIET zien en wacht op toestemming van zijn partner om te mogen uitkomen. Deze kan met een beleefd knikje of met iets als: 'Ik heb geen vragen', of: 'Kom maar uit, partner', deze toestemming verlenen.

Groot voordeel van dit ritueel is dat een uitkomst door de verkeerde speler geen enkele consequentie heeft zolang de partner de beeldzijde van de uitkomstkaart niet kan zien.

Waarom moet de partner toestemming geven?

De partner mag – net als de speler die moet uitkomen – vóór de uitkomst vragen naar het biedverloop en de betekenis daarvan. Stel dat de partner vraagt: 'Wat betekent het 3♣-bod?', en de uitkomst is een klaverenkaart, dan staat vast dat die keus niet het gevolg is van partners vraag als de uitkomstkaart al voor die vraag is gepakt. De klaargehouden gedekte uitkomstkaart mag niet meer terug; zeker niet na partners eventuele vraag over gedane biedingen.

De grens van gespeeld

Het kan gebeuren dat je een kaart wilt spelen, en opeens toch liever een andere kaart speelt. Die mag alleen terug als je de grens van gespeeld nog niet hebt overschreden. En dat is maar goed ook, want het wordt toch wat lastig als je op elk moment een gespeelde kaart mag verwisselen voor een andere kaart. De grens van gespeeld hangt af van jouw rol.

Je speelgrens als tegenspeler:

Zodra je de kaart die je wilt spelen zo houdt dat **je partner** de beeldzijde zou kúnnen zien, geldt die kaart als gespeeld. Ook als je partner precies op dat moment nieste, wat een keihard bewijs is dat hij zijn ogen dicht had (niezen met open ogen is immers onmogelijk), geldt jouw kaart als gespeeld.

Als de leider wél de beeldzijde kan zien, maar jouw partner niet, geldt jouw kaart NIET als gespeeld.

Je speelgrens als leider:

Als de kaart die je als leider wilt spelen, met de zichtbare beeldzijde de tafel nagenoeg raakt, is die kaart gespeeld.

Je speelgrens van dummy's kaart:

Dummy's kaart geldt als gespeeld zodra je als leider kleur en hoogte van die kaart uitspreekt. De snelheid waarmee dummy die kaart pakt en als gespeeld neerlegt, maakt daarbij niet uit.

Na een onduidelijke aanduiding over de kaart die je wilt spelen, mag alleen de arbiter beslissen welke kaart door dummy moet worden gespeeld.

Als de leider uit de verkeerde hand voorspeelt

De leider is in dummy aan slag, maar speelt uit de hand voor.

Dan mag je als tegenspeler dat verkeerde voorspelen accepteren.

Dummy west

♣ H 2

Leider oost

??

Zuid (jij)

♣ A V

Leider oost is aan slag, maar hij zegt tegen dummy: 'Speel maar klavertwee', waarop dummy zegt: 'Je bent in de hand aan slag.' Dan mag jij zeggen: 'Ik accepteer het voorspelen van klavertwee.' Op dat moment geldt klavertwee als voorgespeeld.

En dat kan heel prettig zijn, want dan maak jij twee klaverenslagen in een SA-contract.

Misleiding

Als een speler lang nadenkt voordat hij een kaart bijspeelt, is dat een overtreding als hij niets te denken heeft. Bijvoorbeeld met een singleton of een paar lage kaarten.

Ook een kaart klaarhouden om te spelen, terwijl de rechertegenstander nog niet heeft (bij)gespeeld, mag niet. Dat geeft in ieder geval de onreglementaire informatie dat die speler geen kaart van belang heeft (in de gevraagde kleur). En het riekt naar vals spel als de klaargehouden kaart op het laatste moment weer terug gaat in de waaier en een andere kaart wordt gespeeld. Niet alleen vanwege de misleiding, maar ook door de boodschap dat hij minstens twee opties heeft in die kleur.

Wanneer je je door een dergelijke actie misleid en benadeeld voelt, kijkt en denkt de arbiter graag met je mee. Als de actie jou inderdaad op het verkeerde been zette, kan de arbiter het resultaat aanpassen. Per definitie ga je niet uit van kwade opzet.

Wat je als dummy niet en wel mag doen

In de eerste plaats **moet** je – zonder enige blijk van instemming, afkeuring of schrik – de kaarten (bij)spelen die je partner aanduidt.

Verboden

- Je mag als dummy niet als eerste de aandacht vestigen op een overtreding. Als je ziet dat een tegenstander verzaakte, mag je dat wel melden, maar pas na de laatste slag!
*Als je ziet dat je partner verzaakte, hoef je dat **niet** te melden.*
- Je mag niet voor of tijdens het spelen de handen inzien van de tegenspelers of van je partner. Doe je dat tóch, dan kan dat grote gevolgen hebben als je daarna in datzelfde spel een andere overtreding maakt.
- Ook mag je niet je hand al bewegen in de richting van de kaart die volgens jou logischerwijs gespeeld zou moeten worden.

Toegestaan

Je mag voorkomen dat je partner een overtreding maakt.

- Als de leider niet bekend, mag je als dummy vragen of hij niet verzaakt.
*Die vraag mag je **niet** stellen aan een tegenspeler die niet bekend is. Je mag de leider namelijk op geen enkele wijze helpen, dus ook niet attent maken op het niet bekennen door een tegenstander.*
- Wanneer de leider uit de verkeerde hand **dreigt** voor te spelen, mag je zeggen welke hand aan slag is.
Als hij op tafel aan slag is, en begint een kaart uit zijn waaier te trekken, mag je zeggen: 'Je bent op tafel aan slag.'
Zodra de leider een kaart speelt of noemt, ben je te laat!
- Legt partner – of een tegenstander – zijn gespeelde kaart verkeerd, bijvoorbeeld van een gewonnen slag horizontaal, dan mag je dat zeggen, maar wel direct.

Claimen

Als een speler zegt dat hij alle resterende slagen zal maken, waarbij hij zijn kaarten openlegt en vertelt op welke wijze hij die slagen verwacht te maken, wordt er niet verder gespeeld.

Uiteraard kijk je kritisch of de claim klopt. Het zal beslist niet voor het eerst zijn dat een claimer zich in de troeven vertelt. Als je zelf nog een troef hebt, die de claimer bij zijn claim niet meldde, adviseer ik je met grote klem om de arbiter uit te nodigen.

Deze zal dan vaststellen hoe het spel zonder claim was gelopen, en daarbij uitgaan van zorgeloos spel door de claimer. Dat is een groot verschil met de speelwijze van de claimer na een reactie van jou als: 'Ik vind het prettig als je toch nog even doorspeelt.' Dat vraag je immers niet voor niets, waardoor de claimer extra alert het spel zal vervolgen.

Vraag daarom standaard naar de arbiter als je twijfelt aan de juistheid van een claim. Vooral als onervaren bridger is het meestal veel te moeilijk om een claim goed te overzien.

Na de 13^e slag

Ruim je kaarten pas op als alle spelers het eens zijn over het aantal gewonnen slagen. Omdat alle gespeelde kaarten op volgorde liggen, is een 'replay' mogelijk van het volledige spelverloop. Als je jouw kaarten door elkaar gooit terwijl er nog geen overeenstemming is, verlies je daarmee een deel van het 'bewijs'. Voordeel van twijfel over het spelverloop zal de arbiter in de regel niet toekennen aan de partij die het bewijs 'vernietigde'.

Bridgemate, invoer van het resultaat en controle

Laat alle speelkaarten liggen tot beide partijen het eens zijn over het resultaat. Zitten alle spelers op dezelfde lijn, dan voert noord dat in. Daarna geeft hij het BM-kastje aan de oostspeler.

Oost controleert:

- het **spelnummer**;
- de juiste leider (paarnummer en speelrichting);
- het contract (wel of niet ge(re)doubleerd);
- het resultaat (precies contract of het juiste aantal over- of downslagen).

Als volgens oost alle gegevens correct zijn ingevoerd, accepteert hij die en mag hij verder klikken. Afhankelijk van het type kastje **en van wat de club wil laten zien**, ziet oost het op dit spel behaalde percentage, de resultaten aan alle andere tafels en het rangnummer en percentage over alle reeds gespeelde spellen van hemzelf en van de tafelgenoten.

Het is gebruikelijk en correct dat oost deze gegevens deelt met zijn tafelmanen, maar wel discreet, alleen hoorbaar voor de tafelmanen.

Oostspelers die heel benieuwd zijn naar de percentages, willen nog weleens de controle te snel uitvoeren. Pas als de uitslag/resultaten aan de andere tafels flinke verbazing oproept, blijkt dat er toch een invoerfout is gemaakt.

Dat meld je aan de arbiter; en deze gigant kan alles: dus ook de verkeerde invoer laten corrigeren.

Ongeoorloofde informatie

Vraag:

Jij hebt in handen: ♠ A
 ♡ A B 9 8 7 6
 ♦ H V B 7
 ♣ A B

Je opent 2♥. Je linkertegenstander past, je partner ook. Je rechtertegenstander vraagt aan je partner wat jouw opening zegt over de kracht. 'Zwak', antwoordt jouw partner, waarop je rechtertegenstander 2♠ biedt.

Welke bieding doe jij in je tweede beurt?

- a. Als partner gelijk heeft: jullie spelen inderdaad 2♥ als zwak; met deze sterke hand had je volgens jullie biedsysteem met 2♣ moeten beginnen.
- b. Als partner ongelijk heeft: jullie spelen wel degelijk 2♥ als sterke opening; dat staat ook op jullie systeemkaart.

Antwoord

Het wel – of niet – alerteren, en de uitleg van je partner, is informatie die jij absoluut niet mag gebruiken. Je moet verder bieden alsof je partner de uitleg gaf die jij verwacht. Die verboden status kan alleen worden opgeheven als de fout ook duidelijk blijkt uit het reglementaire bieden.

Omgaan met een onregelmatigheid

Als bridgeer hoef je niet alle 93 artikelen van de spelregels te kennen. Want na een onregelmatigheid, zoals een verzaking of een speler die voor zijn beurt een kaart speelt, kun je genieten van de kennis en kunde van de wedstrijdleider/arbiter. En die hoef je alleen maar uit te nodigen.

Nu zijn er bridgeers die het uitnodigen van de arbiter afraden, omdat dat – volgens hen – ten koste zou gaan van de gezelligheid. Hier en daar wordt zelfs het uitnodigen van de arbiter gevoeld als het bekende mes op tafel.

Onthoud één vuistregel: juist degenen die voor de gezelligheid spelen, willen geen enkel voordeel slaan uit een gemaakte overtreding. Het voelt voor beide partijen alleen maar goed als een overtreding geheel in de lijn van de spelregels wordt gecorrigeerd. En de man of vrouw die de spelregels zelfs ziet als *een mes op tafel*, bewijst daarmee een ernstig gebrek aan spelregelkennis. De **strekking van de spelregels** – op pagina 15 van het spelregelboekje – sluit elk misverstand uit.

Citaat uit 'De strekking van de spelregels'

De spelregels zijn niet in de eerste plaats bedoeld voor het toekennen van straf in geval van onregelmatigheden, maar veeleer voor het herstellen van schade.

Vrije vertaling

We onderscheiden twee soorten overtredingen: opzettelijke en onopzettelijke. Een opzettelijke overtreding noemen we 'vals spel'. Iemand die zich daaraan schuldig maakt, riskeert op z'n minst een schorsing door het clubbestuur.

Dat betekent dat als jij de arbiter uitnodigt vanwege een overtreding van een tegenstander, je daarmee bewijst dat je volledig uitgaat van te goeder trouw. Je geeft met die uitnodiging de overtreder dus tegelijk een groot compliment.

OP WELK MOMENT ARBITRAGE VRAGEN?	
NA ...	ARBITRAGE VRAGEN
... verkeerde uitleg partner van jouw bieding	Mag nu niet , móét later. Op het moment van uitleg niets laten merken of zeggen. • Als je leider of dummy wordt: de arbiter meteen uitnodigen na de laatste pas. • Als je tegenspeler wordt: meteen na de 13e slag.
... verkeerde uitleg door jou van partners bieding	Onmiddellijk arbitrage vragen zodra je achter je vergissing komt, of : na de afsluitende pas en voordat de uitkomstkaart open op tafel ligt.
... elke vermeende onregelmatigheid.	Onmiddellijk arbitrage vragen!
Ook na ongeoorloofde informatie door een denkpauze van een tegenstander als die denkpauze door die partij wordt betwist	• Tot de komst van de arbiter niets doen! • Niet alvast een vervangende bieding doen! • Geen dichtliggende kaarten inzien of (bij)spelen! • En zeker niet voor eigen rechter spelen!

Rechten en plichten aan de StepBridgetafel

Zelfs als je je huis niet uit kunt of wilt, en je in je huiskamer geen tafel hebt waar vier mensen aan kunnen kaarten, kun je bridgen wanneer je maar wilt: op internet.

De meest bekende internet bridgeclub is StepBridge. Kijk op www.stepbridge.nl voor de bijzonderheden en kosten.

Op StepBridge speel je vanachter jouw pc-scherm bridge met drie andere enthousiastelingen. Veel fouten die je aan de gewone bridgetafel kunt maken, zijn op StepBridge uitgesloten. Zoals voor je beurt bieden of bijspelen en verzaken. Ook een te laag bod of een bod van je partner doubleren is aan de virtuele bridgetafel onmogelijk.

Aan de StepBridgetafel zijn dezelfde biedingen alerteerplichtig als aan de fysieke tafel. Groot verschil is dat je alleen je eigen biedingen moet alerteren, en **niet** die van je partner. Voordeel is dat je partner niet kan zien dat jij alerteert, en ook niet ziet welke uitleg je daarbij geeft.

In de volgende les geef ik ook enkele vuistregels mee waarmee je je kunt verzekeren van veel plezier aan de StepBridgetafels.