

Gids voor Bridge

Rechten en plichten aan de bridgetafel
ter waarborging van een
plezierige sfeer

Rob Stravers





De tekst is gezet in de letters DIN en Creta. Het ontwerp en de opmaak is verzorgd door Joanie Nannings, BridgeBond. Het boek is gedrukt bij Veldhuis Media, Raalte.

ISBN 978 94 91761 33 1

Geheel herziene druk

© 2017, Bridge Bond Specials (Bridge- en Boekenshop). Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, digitaal, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de Nederlandse Bridge Bond.

Woord vooraf

De Gids voor bridge is voor

elke bridger die in de eerste plaats voor zijn genoegen speelt en daarom graag wil weten wat zijn rechten en plichten zijn aan de bridgetafel.

In de Gids voor bridge staan géén

complexe spelregels over hoe de arbiter moet omgaan met vergissingen/onregelmatigheden.

In de Gids voor bridge staat wél:

- hoe je hoffelijk kunt omgaan met verschillen van inzicht;
- hoe je gezelligheid kunt combineren met correct spel;
- dat spelers en arbiter ervan uitgaan dat niemand met opzet de regels overtreedt;
- dat de spelregels en de arbiter in de eerste plaats na een overtreding schade willen voorkomen/herstellen voor de niet-overtredende partij;
- dat geen enkele tafelman het recht heeft jouw genoegen in het spel te verstoren;
- dat de arbiter uitnodigen niets heeft te maken met fanatiek spel en alles met willen weten hoe met een bepaalde onregelmatigheid moet (of mag) worden omgegaan.

StepBridge

De populariteit van StepBridge (bridge op internet: www.stepbridge.nl) is nog steeds groot. Alle reden om in de Gids voor bridge ook deze vorm van bridge mee te nemen. Voor de beurt bieden, voor de beurt uitkomen en spelen, verzaken en onreglementaire biedingen, zijn op StepBridge onmogelijk. Wat wel fout kan gaan, is het alerteren en de communicatie tussen de spelers.

Dankwoord

De dosering van de stof, de helderheid van de tekst en de juistheid van de vermelde rechten en plichten is vooral te danken aan het lezerspanel. Een extra woord van dank is daarbij op zijn plaats voor Joseph Amiel voor zijn tekstadvisen en voor Carolien de Koomen, Ron Jedema en Siger Seinen voor de correcte weergave van de spelregels.

Rob Stravers
Eindredacteur



Inhoud

1. De kunst van hoffelijkheid	7
2. Omgaan met een onregelmatigheid	9
• Wel of niet vragen om arbitrage	9
• Na een 'gevoelig liggende' overtreding	11
• Een onregelmatigheid wel of niet accepteren	13
• StepBridge en onregelmatigheden	14
3. De bridgezitting	16
• De klok	16
• De plaats aan tafel	16
• Verantwoordelijkheid voor de juiste gang van zaken aan tafel	16
• Als moet worden geschud	16
• De kaarten uit het bord pakken	17
• Rondpas	17
• De kaarten terugstoppen	17
• Voor elke nieuwe ronde	17
• Einde ronde	17
• Werken met Bridgemate	18
4. Rechten en plichten tijdens het bieden	19
• Vragen naar de reeds gedane biedingen met de betekenis	19
• Openheid gemaakte afspraken	20
• Systeemkaart	20
• Pré-alert	20
• Correct alerteren	20
• Hoofdregel van de Alerteerregeling	21
• Wel alerteren	21
• Niet alerteren (tenzij de hoofdregel van toepassing is)	21
• Gemeenschappelijke verantwoordelijkheid	22
• Alerteren op StepBridge	22
• Stopwaarschuwing	23
• Biedkaarten opruimen	23

5. Onregelmatigheden tijdens het bieden	24
• Ongeoorloofde informatie	24
• Bieding voor de beurt	25
• Onvoldoende bod	25
• Steeds vaker correctie zonder verdere rechtzetting	25
• Ontoelaatbare bieding	26
• Onbedoelde bieding en biedfout	26
• Verkeerde uitleg	28
• Omgaan met een denkpauze	29
6. Rechten en plichten tijdens het spelen	31
• Alleen nog vragen naar het te spelen contract en uitleg	31
• Het uitkomen en correct (bij)spelen	31
• Schikking van dummy's kaarten	31
• Het spelen van dummy's kaarten	31
• Elke kaart op dezelfde wijze spelen	31
• Pas een kaart pakken om bij te spelen als je aan de beurt bent	32
• Niet nadenken als er niets te denken valt	32
• Alleen vertellen wat de afspraak is, niet wat je in handen hebt	32
• Wanneer is een kaart gespeeld en mag die niet meer terug?	33
• Gespeelde kaart nog even zien	33
• Dummy, rechten en plichten	34
• Dummy ziet hand van andere speler	35
7. Onregelmatigheden tijdens het spelen	36
• De verkeerde tegenspeler komt uit met een open kaart	36
• De leider speelt voor uit de verkeerde hand	36
• De leider of tegenspeler speelt een kaart voor de beurt	36
• Een opengevallen kaart tijdens het spelen	36
• Verzaking	36
• Claimen, opeisen en afstaan van slagen	38
• Overeenstemming na het spelen	39
8. Definities	40

1 De kunst van hoffelijkheid

Aan de bridgetafel is een hoffelijke houding verplicht. Dat betekent dat een speler in overtreding is als zijn houding een vervelend gevoel oproept bij zijn tafelgenoten.

Dat klinkt vrij logisch en eenvoudig. Toch wordt deze spelregel, artikel 74A2, het meest overtreden van alle spelregels.

Kennelijk ontstaan er regelmatig situaties waarin de normen van hoffelijkheid gemakkelijk worden vergeten. En toegegeven, bridge is een enerverend spel, waarin je heel intensief mens bent met elkaar.

En natuurlijk ontstaan er dan naast aangename gevoelens als voldoening, triomf, begrip, waardering en vertrouwen, ook gevoelens van schrik, afgrijzen, verbijstering, teleurstelling en irritatie. Als je deze negatieve gevoelens voor je kunt houden, bewijst dat je klasse. Je zult een graag geziene partner en tegenstander zijn.

Niet alleen jij bewaakt jouw mate van hoffelijkheid, dat doen ook je tafelgenoten. En omdat we nu eenmaal mensen zijn, zal er beslist weleens een uiting van onhoffelijkheid door de bewaking glijpen. Natuurlijk leggen we niet op alle slakken zout. Maar zodra er iets gebeurt wat een chronisch vervelend gevoel bij je oproept, is het jouw taak om de ander in zijn hoffelijke houding te helpen.

Of nu het gedrag van jouw partner of een tegenstander een vervelend gevoel oproept, maakt niet uit, je wilt dat vervelende gevoel stoppen. En dat lukt in de regel door het gedrag dat jou stoort helder te benoemen, zonder oordeel, met de vraag om daarmee op te houden.

Ik geef een paar voorbeeldzinnen:

- 'Ik vind het fijn als u geen commentaar geeft op mijn spel.'
- 'Ik vermoed dat u mijn leergierigheid overschat; ik hoor namelijk liever niet wat volgens u nog beter had gekund.'
- 'Partner, ik hoor graag aan het eind van de avond wat jij nu wilt zeggen.'
- 'Ik wil na afloop van deze zitting even met jou praten.'
- 'Ik verzoek u dringend onmiddellijk te stoppen met het geven van uw kritiek.'

Citaat uit artikel 74 van de spelregels

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

Realiseer je dat je jouw wens moet neerleggen zonder een oordeel of specifieke toelichting te geven. Je kunt volstaan met:

- 'Uw (omschrijving van het gedrag) geeft mij een vervelend gevoel, ik vind het fijn als u daarmee stopt.'

Door niets te zeggen, en daarmee het vervelend gedrag te laten voortgaan, doe je jezelf te kort. En ook degene die – beslist – onbedoeld en zonder het in de gaten te hebben dat storende gedrag vertoont.

Helpt jouw oproep niet, dan moet er sprake zijn van een te groot misverstand om onderling te kunnen oplossen. In dat geval zal de arbiter graag alle betrokkenen weer in hun hoffelijke houding helpen.

Hoffelijkheid op StepBridge

Ook tijdens het bridgen op internet is hoffelijkheid verplicht. En terecht; ook al zie je ze niet, je speelt met mensen. En dat betekent dat je ook *dán* niet ongevraagd kritiek geeft, zomaar op een vrije virtuele stoel neerploft, of zonder enige aankondiging vertrekt.

Spelers die zich niet hoffelijk gedragen, kun je op rustige wijze 'aanspreken' op hun gedrag. En als dat niet de gewenste verbetering oplevert, adviseert het Bestuur van StepBridge om het lopende spel af te maken, afscheid te nemen en te vertrekken.

Discussie over ongewenst gedrag leidt in de praktijk namelijk zelden tot een oplossing en gaat wel van jouw bridgetijd af. Misdragingen kun je melden aan de StepBridge arbiter (arbiter@stepbridge.nl).

2 Omgaan met een onregelmatigheid

Wel of niet vragen om arbitrage?

Veel spelers voelen een vraag om arbitrage als een inbreuk op de gezelligheid of zelfs het op tafel leggen van het bekende mes. Het tegendeel is waar. De arbiter vriendelijk uitnodigen kan niets anders betekenen dan de wens van een correct vervolg van het spel na een vergissing. En als je als niet-overtredende partij alleen maar wilt weten wat de correcte voortzetting zou zijn, zonder uit te zijn op voordeel, kun je de arbiter - na diens uitleg - verzoeken om van rechtzetting af te zien. Bedenk daarbij dat het beslist niet onsportief is als je wél achter de rechtzetting staat. Je speelt nu eenmaal wedstrijdbridge. En bedenk dat vooral als jij de vergissende partij bent ...

Citaat uit de spelregels

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.

De moeilijkheidsgraad van perfect bieden en spelen is bekend. Maar vlak de kunst van het correct vragen om arbitrage ook niet uit. Naast de schroom die veel bridgers nog hebben, en de mogelijke twijfel over wel of geen onregelmatigheid, mag niet voor elke onregelmatigheid direct arbitrage worden gevraagd!

Op welk moment arbitrage vragen

Na...	Arbitrage vragen
... verkeerde uitleg van partner	Mag nu niet, móét later. Op het moment van uitleg niets laten merken of zeggen. <ul style="list-style-type: none">• 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 tijdens het bieden door jezelf	Onmiddellijk arbitrage vragen zodra je achter je vergissing komt, of na de afsluitende pas en voordat de uitkomstkaart open op tafel ligt.

Na...	Arbitrage vragen
... elke vermeende onregelmatigheid. Ook na ongeoorloofde informatie door een denkpauze van een tegenstander als die denkpauze wordt betwist	<p>Onmiddellijk arbitrage vragen!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tot de komst van de arbiter niets doen! • Niet alvast een vervangend bod doen! • Geen dichtliggende kaarten inzien of (bij)spelen! • En zeker niet voor eigen rechter spelen!
... mogelijke ongeoorloofde informatie door denkpauze of opmerking van een tegenspeler	<p>Zodra de partner een bieding doet die beïnvloed zou kunnen zijn door ongeoorloofde informatie, noem je alleen wat je waarnam. Meer kun je op dat moment niet doen. Die partner kan (en zal waarschijnlijk ook) een hand hebben die elke extra informatie overbodig maakt.</p> <p>Alleen als jouw tegenstanders die extra informatie ontkennen, is het goed om de arbiter meteen uit te nodigen.</p>
... overtreding van jezelf	<p>Een eigen overtreding hoef je niet te melden, het mag wel.</p> <p>Eén uitzondering: een verkeerde uitleg moet altijd worden gemeld!</p> <p>Dat moet onmiddellijk zodra je achter je vergissing komt, óf na de afsluitende pas en vóórdát de uitkomstkaart open op tafel ligt.</p>
... afloop van de wedstrijd, aan de bar ...	<p>Meestal te laat voor de juiste rechtzetting. Als de toernooi organisator dat toestaat mag de arbiter ook na de tijdslimiet de score aanpassen als hij ervan overtuigd is dat de score verkeerd genoteerd is.</p>

Correctie verkeerde uitleg

Je mag je eigen verkeerde uitleg meteen na je ontdekking corrigeren, maar die correctie mag je ook uitstellen tot de Uitlegperiode. De Uitlegperiode begint direct na de afsluitende pas, tot het openleggen van de uitkomstkaart.

Waarom deze extra keus: wat maakt het moment van melding voor jou uit?

Dit is het duidelijkst uit te leggen met een praktijkvoorbeeld:

Noord gever / NZ kwetsbaar

West	Noord	Oost	Zuid		West	Noord	Oost	Zuid
	2♥	pas	4♥	Of:		2♥	pas	4♥
pas	pas	Oeps!			pas	pas	pas	Oeps!

Op de vraag van west legde jij uit dat noords 2♥-bod sterk is. Maar, na noords pas realiseer je je vergissing; met deze partner is 2♥ de Zwakke Twee.

Jij bood met je vijf schamele puntjes de manche uit, en na de ontdekking van jouw fout weet je dat 4♥ vrijwel zeker down zal gaan. De tegenpartij weet dat nog niet. Maar als je je vergissing meldt, weten OW eveneens hoe laat het is. Grote kans dat oost dan voor een doublet-kaartje kiest en dat west het doublet graag inlaat.

Je mag echter ook wachten met jouw melding tot na de afsluitende pas. Dan is het bieden afgelopen. Alleen de arbiter bepaalt dan of de tegenstander die het laatst bood, zijn bieding mag corrigeren, waarna het bieden wordt hervat.

Voorbeeld

Pikant detail is echter dat de arbiter het bieden alleen mag laten hervatten als hij meent dat door de verkeerde informatie het voor de tegenstanders veel lastiger is in het juiste contract te komen. Niet om de tegenstanders een biedmisverstand te laten afstraffen met een doublet. Grote kans dus dat de arbiter het bieden niet laat hervatten.

Na een 'gevoelig liggende' overtreding

Voor een duidelijk aanwijsbare onregelmatigheid, zoals een verzaking of voor de beurt bieden/spelen, wordt meestal arbitrage gevraagd. Maar als het gaat om ethische kwesties, zoals bieden na een denkpauze van partner, ligt het vragen om arbitrage wat gevoeliger. Als niet de handeling in het geding is, maar de integriteit van een speler, ontstaat daarmee een extra spanningsveld. Als noord 4♥C wil invoeren, terwijl OW ervan overtuigd zijn dat 3♥ het eindbod was, dus volgens hen 3♥ +1 moet worden ingevoerd, voelt het vragen om arbitrage gemakkelijk als een beschuldiging van oneerlijkheid. En wat te denken van twee tegenspelers die aan jouw tafel aan het bekvechten zijn, of zich onbehoorlijk naar jou gedragen?

Veel spelers schuwen in dit soort situaties de confrontatie en proberen hun gevoel van onvrede te verdoezelen onder de vlag van: 'Ik kom voor de gezelligheid.' Daarmee doen zij vooral zichzelf onrecht aan. Namelijk aan hun onvervreemdbare recht op een potje aangenaam bridge. Als je je beperkt tot het noemen van wat je waarneemt, zonder enig oordeel, is de kans op een negatieve reactie het kleinst.

Confronterend	Hoffelijk
<p><i>Het is niet correct om te bidden na de denkpauze van uw partner.</i></p>	<p><i>Het viel mij op dat uw partner duidelijk nadacht voordat hij paste?</i> De tijd nemen om na te denken kan – gelukkig – nooit een overtreding zijn. Er is pas sprake van een overtreding als de partner die informatie gebruikt.</p>
<p><i>Dat hebt u fout gezien, het eindbod was beslist NIET 4♥ maar 3♥!</i></p>	<p><i>Dat is leuk: twee van ons zagen dus duidelijk iets heel anders dan de andere twee. Een leuke klus voor de arbiter!</i></p>
<p><i>Wilt u alstublieft meteen stoppen met dat onbeschaafde gedrag!</i></p>	<p><i>Ik wil graag dat u dit gesprek meteen stopt.</i> Als dat niet helpt, vraag je arbitrage. Je kunt ook arbitrage vragen op de volgende wijze. Je zegt niets, je steekt op uiterst rustige wijze je nog niet gespeelde kaarten terug in het bord, staat op en gaat op zoek naar de arbiter. Je doet dit vooral rustig, zodat de betreffende speler alle tijd heeft om te zien en te verwerken dat je zijn houding niet tolereert. Daarmee onderstreep je zonder woorden de ernst van de situatie. En geef je hem een (laatste) kans zijn houding aan te passen zonder hulp van de arbiter. Dit ritueel is dus niets anders dan een aangepaste vraag om arbitrage.</p>

Een onregelmatigheid wel of niet accepteren

Verschillende overtredingen, zoals een bieding voor de beurt, een onvoldoende bod, voor de beurt voorspelen enzovoort, geven de linkertegenstander van de overtreder het recht om de onregelmatigheid te accepteren. Als jouw rechtertegenstander zo'n vergissing maakt, heb jij dat recht.

De arbiter mag niet adviseren

De arbiter mag jou als linkertegenstander van de overtreder alleen wijzen op het recht om die verkeerde actie te accepteren, met een uitleg van de consequenties van wel of niet accepteren voor jou en de tegenpartij. De arbiter mag niet jouw hand bekijken en vertellen wat je daarmee in de gegeven situatie het beste kunt doen. Je zult dus op eigen kracht jouw keus moeten maken.

De voor jou aantrekkelijkste keus is volkomen legaal

Het is correct om te kiezen voor jouw eigen voordeel. Zoals ook een voetballer kan rekenen op waardering als hij een 'versierde' vrije trap zo handig of gunstig mogelijk neemt. Soms kan het accepteren van een vergissing voordeliger voor jou uitpakken dan het niet accepteren. Opgelet! Partner mag geen advies geven!

West

Noord

Oost

Zuid

1♠

1♥

??

Als de arbiter jou als zuidspeler de keus geeft om het onvoldoende bod van oost wel of niet te accepteren, kan accepteren voor jou het gunstigst zijn. Je kunt dan namelijk de kleur van je partner steunen met 1♠. Of je klaverenkleur bieden op tweehoogte. Ook kun je een sterk spel heel goedkoop aangeven in de kleur van jouw tegenstander, met 2♥. Wanneer je 1♥ niet accepteert, en oost zijn 1♥-bod wijzigt in 2♥, heb je zelf minder biedruimte en moet je bijvoorbeeld naar driehoogte om je klaverenkleur te melden.

Voorbeeld

Onmiddellijk jouw voorkeur uitspreken

Er zijn situaties waarin beide spelers van de niet-overtredende partij het recht hebben een onregelmatigheid wel of niet te accepteren. Overleg tussen die beide spelers is niet toegestaan. Dat betekent dat als een van beiden zijn voorkeur meldt, de ander dat in de regel niet meer kan veranderen.

Dummy

♦ H 3 2

Leider

??

Jouw ruitenbezit

♦ A V

Voorbeeld

De leider is aan slag, maar laat dummy ♦2 voorspelen. Jij hebt het recht om dat voorspelen uit de verkeerde hand te accepteren. En dat doe je graag, omdat je dan zeer waarschijnlijk ♦V kunt maken. Als de leider vanuit de hand ruiten speelt is dat - in ieder geval voor jou ♦V - veel onaangamer.

Als jouw partner nu zegt dat de leider uit de hand ruiten moet spelen, kun je die wens niet meer herroepen. Je mag namelijk niet met je partner overleggen. Als jullie tegelijk een verschillende wens uitspreken, geldt de wens van de speler die links zit van de hand die ten onrechte voorspeelt. Je zult dus heel snel moeten vertellen dat je het (verkeerd) voorspelen vanuit dummy accepteert.

StepBridge en onregelmatigheden

Probleem van StepBridge is dat je niet direct een arbiter in de arm kunt nemen. Dat betekent dat een voordeel door een onregelmatigheid niet kan worden gecorrigeerd. Ervan uitgaand dat niemand bewust vals speelt, is het wel zaak om een onregelmatigheid - ter lering - te melden bij de Step-Bridge arbiter.

Als volgens jou sprake is van een onregelmatigheid, meld je dat aan de spelers. Beperk je ook dan tot het vertellen van wat je waarnam en voelt, dus zonder oordeel.

'Voordat je ♦3 bijspeelde, dacht je even na.
Daardoor sneed ik over jou op ♦V.
Nu zie ik dat je op dat moment alleen ♦2 en ♦3 had.
Dat geeft mij toch een vervelend gevoel.'

Vorkom daarbij welles-nietes-spiralen. Op een reactie als:
'Ik dacht helemaal niet na', rond je dat onderwerp af met iets als:
'In dat geval voelen we dat verschillend, waarmee het unieke van de mens is bewezen.'

Bedenk daarbij dat elke onderbreking overkomt als een denkpaauze. Ook melk in de koffie doen, een vraag van een huisgenoot – of een mailtje – beantwoorden, de kat van het toetsenbord 'helpen', een heel oude computer, of wat dan ook.

Door het ontbreken van een arbiter zijn problemen, als bieden na een denkpaauze van de partner, lastiger op te lossen. Wat in zo'n geval vaak gebeurt, is dat beide partijen met elkaar afspreken dat ze de volledige situatie zullen voorleggen aan de StepBridge arbiter. In de eerste plaats ter lering. Gemelde overtredingen worden geregistreerd waardoor de StepBridge arbiter na herhaling effectiever kan helpen.

3 De bridgezitting

De klok

Voor clubbridge geldt in de regel een speeltijd van een half uur voor vier spellen. Het spreekt vanzelf dat minder ervaren spelers alle ruimte krijgen om zich die snelheid eigen te maken. Zonder straf voor tijdsoverschrijding of voor een minder gespeeld spel. Elke club bepaalt de wijze waarop met tijd wordt omgegaan. Zet de afspraken daarover in het clubreglement.

Omgaan met tijd op StepBridge

Als een speler opvallend veel tijd nodig heeft voor bieden en spelen is extra voorkomendheid op zijn plaats. Voor een belangrijk deel van de StepBridgers is StepBridge namelijk nog de enige mogelijkheid voor wedstrijdbridge. Dat kan door de grote afstand van de dichtst bijgelegen club, hoge leeftijd en/of door een handicap. Door na een vertraagde reactie meteen te melden dat je even bent opgehouden, voorkom je elk misverstand. En als je vrij langzaam speelt en echt niet sneller kunt, is het goed dat eveneens te melden.

De plaats aan tafel

Het speelschema bepaalt tafel en speelrichting. Per wedstrijd houdt elke speler een vaste plaats binnen die richting. Begin je op de noordzetel, dan mag je een volgende ronde niet zuid gaan zitten. Als je een volgende ronde OW moet spelen, mag je kiezen. Ook die zetel geldt dan voor alle ronden die je in de OW-richting speelt.

Verantwoordelijkheid voor de juiste gang van zaken aan tafel

Vaak wordt gedacht dat de noordspeler (extra) verantwoordelijk zou zijn voor de juiste gang van zaken. Dat is een misverstand. Alle spelers hebben een gelijke verantwoordelijkheid voor een goed verloop, de juiste speelrichting, de juiste spellen én de juiste tegenstander. Die staat los van de taakverdeling: als gespeelde spellen naar een andere tafel moeten, zorgt noord daarvoor. Ook vult/voert noord het contract en resultaat in; oost controleert die invoer en vertelt de tafelgenoten wat dat oplevert. Een paar dat de hele zitting aan dezelfde tafel blijft, zorgt voor de aan- en afvoer van de spellen. Het spreekt vanzelf dat als dat paar juist die tafel heeft vanwege slechte mobiliteit, hun tafelgenoten die taak graag uitvoeren.

Als moet worden geschud

De kaarten moeten worden geschud in aanwezigheid van minstens één tegenspeler of de wedstrijdleader. Ze moeten, kaart voor kaart, met de beeldzijde naar beneden, worden gegeven in vier handen van dertien kaarten. Elke hand wordt daarna met de beeldzijde naar beneden in één van de vier vakken van het bord gestoken. De kaarten delen volgens de wijzers van de klok heeft de voorkeur.

De kaarten uit het bord pakken

Je mag alleen je eigen kaarten uit het bord pakken. Voordat je jouw kaarten inziet, moet je ze tellen met de beeldzijde naar beneden. Heb je niet precies dertien kaarten, vraag dan naar de arbiter; die zorgt voor herstel.

Rondpas

Na een rondpas mag een spel niet opnieuw worden geschud. Ook niet als het spel daarvoor nog niet is gespeeld. Er kunnen immers spelers zijn die wél zouden openen. En schudden is natuurlijk helemaal verboden als de spellen vooraf zijn gedeeld/geduplicateerd ...

De kaarten terug stoppen

Tot er overeenstemming is over het aantal gemaakte slagen, laat je jouw kaarten in de gespeelde volgorde liggen. Bij onenigheid over het aantal gemaakte slagen, verlies je met te vroeg schudden een belangrijk bewijsstuk. Pas als beide partijen het eens zijn, schud je jouw kaarten en stop je ze terug. Dat schudden is verplicht. Helemaal na een rondpas. Tel je kaarten voordat je ze terug sopt. Doe dat vooral als je met je tafelgenoten hebt 'nagekaart'. De kaarten van een andere speler mag je niet aanraken, tenzij een tegenstander of de arbiter hier toestemming voor geeft.

Voor elke nieuwe ronde

Controleer aan de hand van je loopbriefje en/of Bridgemate of je met de juiste tegenstanders en spellen aan de juiste tafel en in de goede richting zit. Wissel na de begroeting en voor aanvang van het eerste spel spontaan de systeemkaarten uit. Een bijzondere afspraak, zoals een SA-opening van 12-14, of een preëemptieve opening in de kleur ónder de lange kleur (Verdi), kan voor tegenstanders een reden zijn hun biedsysteem daarop af te stemmen. Daarom meld je die voor aanvang van elke nieuwe ronde (pré-alert).

Einde ronde

Je mag de tafel pas verlaten als toestemming is gegeven om te wisselen. Worden de spellen uitgewisseld met een andere tafel, dan hebben de hoogst genummerde tafels een terugbrengplicht. Dat mag je wél doen voor het sein om te wisselen. Alle vier de spelers zijn verantwoordelijk voor de goede gang van zaken, dus ook voor het terugbrengen van de spellen. Als de spellen niet blijven liggen, brengt noord de gespeelde spellen terug naar de juiste tafel. Aan een tafel waar één paar de hele zitting speelt, zorgt dat paar voor het halen en brengen van de spellen. Deze taakverdeling verbiedt de tafelgenoten natuurlijk niet om die klus over te nemen, helemaal niet als een paar juist aan die tafel is ingedeeld vanwege verminderde mobiliteit.

Stoppen met StepBridgesessie

Als je wilt stoppen, is het voor je tafelgenoten het prettigst als je dat voor aanvang van je laatste spel meldt. Niet voor de laatste slag 'Bedankt' roepen en vertrekken. Ook in een conflictsituatie moet het spel worden uitgespeeld, tenzij alle spelers het erover eens zijn het lopende spel over te slaan. Speel je op StepBridge de Quickstepvorm, dan hoef je je vertrek niet vooraf aan te kondigen. Je speelt dan telkens een ronde van drie spellen – die moet je in ieder geval uitspelen. Na elke ronde worden nieuwe tafelgenoten voor je gezocht totdat je aangeeft dat je wilt stoppen.

Werken met Bridgemate

Steeds meer clubs werken met deze elektronische invoer van de resultaten. De Bridgemate staat alleen correcte invoer toe van de paar- en spelnummers, controleert de speelrichting van het paar dat speelde, en berekent de score van het ingevoerde contract met het resultaat.

- De noordspeler bedient de Bridgemate. De oostspeler controleert na elk gespeeld spel de invoer van paarnummer, contract, wel of niet ge(re)doubleerd, eventueel de uitkomst en het resultaat.
- Controleer - aan de hand van de informatie die de Bridgemate geeft vóór aanvang van het eerste spel - of beide partijen aan de juiste tafel en in de juiste richting zitten én of de juiste spellen op tafel liggen.
- Voer (de noordspeler) al vóór aanvang van het bieden het spelnummer in. Wanneer er verkeerde spellen op tafel liggen, blijkt dat dan al vóórdat de spelers hun handen hebben ingezien. Zij zijn dan namelijk hun kaarten nog aan het tellen!
- Voer meteen ná het bieden het contract in en stem op dat moment met de tegenstanders af wat je invoert. Dat voorkomt misverstanden achteraf.
- Stem na de dertiende slag het resultaat af met je tegenstanders, voer dat in en geef het kastje aan de oostspeler.
- Omdat oost controleert, ligt het voor de hand dat oost na het laatste spel op JA drukt tot de melding *Einde ronde* of *Einde Zitting* verschijnt. Verschijnt die melding niet, dan zijn niet de resultaten van alle spellen ingevoerd. Weet je niet om welk spel het gaat, vraag dan naar de wedstrijdleader. Voor het verlaten van de tafel moeten alle resultaten zijn ingevoerd.
- Uiteraard mag deze rolverdeling worden aangepast als dat wenselijk is. Laat wel het controlewerk verrichten door een speler van het andere paar. Ook na het invoeren van een correctie is het goed als een speler van het andere paar die controleert. Beide partijen zijn verantwoordelijk voor een correcte invoer.

4 Rechten en plichten tijdens het bieden

Vragen naar de reeds gedane biedingen met de betekenis

Je mag de systeemkaart van de tegenpartij voor en tussen de spellen inzien, en tijdens het bieden alleen als je aan de beurt bent.

Als je iets wilt weten over een bepaalde bieding, vraag dan naar het volledige biedverloop met de betekenissen. Vooral als je in een geboden of aangegeven kleur lengte hebt, geef je met een specifieke vraag over een bod in die kleur gemakkelijk ongeoorloofde informatie. Dat voorkom je met deze algemene vraag. Natuurlijk mag je alles vragen, maar voorkom wel dat jouw vraag informatie geeft!

Tip

- Elke speler mag als hij aan de beurt is om te bieden, vragen naar het voorafgaande biedverloop en de uitleg.
- Je mag geen informatie vragen ten behoeve van je partner! Als een speler niet weet wat partner met zijn bieding bedoelt, en zich daardoor opgelaten voelt, mag je niet doorvragen met het voorspelbare gevolg dat je die speler daarmee van zijn stuk brengt.
- Nadat het bieden is afgesloten (drie achtereenvolgende passen) mogen de leider en de tegenspelers alleen nog naar het volledige biedverloop (inclusief de alerts) vragen als ze aan de beurt zijn om hun eerste kaart te spelen. Voor de leider is dat een kaart van de dummy.
 - De speler die uitkomt mag naar het gehele biedverloop vragen tot hij zijn uitkomstkaart heeft gepakt.
 - De partner van de speler die uitkomt heeft nog twee kansen: tussen het moment dat zijn partner de uitkomstkaart heeft bepaald en het moment dat die open ligt én als hij zelf aan de beurt is om in de eerste slag bij te spelen.
 - De leider mag naar het voorafgaande biedverloop vragen tot hij dummy laat bijspelen.
 - Alle spelers mogen na afloop van het bieden vragen de biedkaarten nog even te laten liggen, zodat het biedverloop zichtbaar blijft.

Wacht met het openleggen van de uitkomstkaart tot het contract is genoteerd (of ingevoerd in Bridgemate) en de biedkaartjes zijn opgeruimd.

Tip

Openheid gemaakte afspraken

Bridge moet met open vizier worden gespeeld; geheime afspraken zijn absoluut verboden. De tegenstanders hebben recht op alle informatie. Volledige openheid dus (*full disclosure*). Voor die openheid kennen we drie instrumenten, namelijk alerteren, het pré-alert en de systeemkaart.

Systeemkaart

Voor aanvang van elke ronde wisselen de spelers hun systeemkaart uit. Op veel clubs en toernooien is dat verplicht. Helaas houden veel spelers zich daar niet aan. Zonder systeemkaart zal de arbiter een bieding met twijfelachtige uitleg eerder aanmerken als 'verkeerde uitleg' dan met een systeemkaart. Een systeemkaart heft de alerteerplicht nooit op.

Systeemkaart voor eigen gebruik

Als je met je partner speciale afspraken hebt op de Multi-2♦-opening van de tegenstanders, mag je die op papier zetten en ook zelf raadplegen tijdens het bieden! Dat moet op een aparte kaart, omdat je je systeemkaart niet zelf mag inzien. Dat geldt ook voor openingen die veel weg hebben van de Multi-2♦-opening en voor soortgelijke 2♣-opening.

Pré-alert

Voor aanvang van de ronde attendeer je de tegenstanders op bijzondere afspraken, vooral als die minder gangbaar zijn. Denk aan conventies als Transfer-Walsh, transferpreëम्pts, ongebruikelijke openingen, met name op tweehoogte, 1SA-openingen die minder dan 11 punten kunnen bevatten ('10-12 sans') of niet per se een SA-verdeling aangeven. Het pré-alert ontheft je niet van de alerteerplicht.

Correct alerteren

- De speler die alerteert, moet erop letten dat beide tegenstanders zijn alert zien.
- Alerteren kan op verschillende manieren. Met de Alertkaart, het uitspreken van: 'Alert' of met een klop op tafel. Maar wel consequent op dezelfde wijze alerteren; niet de ene keer het kaartje en de volgende keer kloppen. Beschik je over alertkaartjes, dan alerteer je bij voorkeur met die kaartjes.
- Je kunt je tegenstanders verbieden hun biedingen te alerteren. Als je dat verbod oplegt, geldt dat voor alle nog te spelen spellen in die ronde tegen dat paar. Een alerteerverbod kan nuttig zijn tegen een gelegenheidspaar of tegen spelers die duidelijk niet goed op elkaar zijn ingespeeld. Indien je van dat recht gebruikmaakt, hef je daarmee niet je eigen alerteerplicht op.

Hoofdregel van de Alerteerregeling

In de eerste biedronde moet je elke bieding van jouw partner alerteren als je kunt vermoeden dat de tegenstanders een andere betekenis verwachten. Dat geldt ook voor biedingen op vierhoogte en hoger! De eerste biedronde start met het openingsbod.

Ná de eerste biedronde geldt de hoofdregel uitsluitend voor biedingen t/m driehoogte. Hogere biedingen mogen dan zelfs niet worden gealverteerd. De kans is dan namelijk te groot dat de biedende partij daar meer voordeel van heeft dan de 'toehoorders'.

West	Noord	Oost	Zuid
pas	pas	pas	1♥
pas	4♣	pas	4♠

4♣ moet worden gealverteerd als daarmee geen klaverenlengte wordt gemeld (maar azen vraagt, of een stop belooft in klaveren); dit kunstmatige bod valt immers nog in de eerste biedronde. De eerste biedronde begint met het openingsbod (1♥).

4♠ is het eerste bod ná de eerste biedronde; 4♠ mag zelfs niet worden gealverteerd!

Voorbeeld

Wel alerteren

Elke bieding die meer of iets anders belooft dan interesse in de geboden speelsoort. Dus ook 1♣ als dat minimaal een tweekaart belooft, Stayman, de kunstmatige antwoorden daarop, zoals 2♦ als ontkenning voor een hoge vierkaart, Jacobytransfers, transfers voor de lage kleuren en de antwoorden op deze transfers.

Niet alerteren (tenzij de hoofdregel van toepassing is)

- Biedingen die alleen interesse tonen in de geboden speelsoort.
- 1♣ en 1♦ als dat minstens een driekaart belooft.
- Doublet; maar het doublet moet wel worden gealverteerd als je kunt vermoeden dat de tegenstanders een andere betekenis verwachten.
- 1SA-opening met lichte afwijking:
 - minimaal 14 en maximaal 18 punten.
 - mogelijk vijfkaart hoog of zeskaart laag.
- Biedingen op vierhoogte ná de eerste biedronde mogen niet worden gealverteerd.

Gemeenschappelijke verantwoordelijkheid

Alle spelers zijn verantwoordelijk voor een goede communicatie. Als een vreemd ogend bod niet wordt gealerteerd, mag van de tegenstanders worden verwacht dat ze – mits aan de beurt om te bieden – desgewenst vragen om uitleg.

Voorbeeld

West	Noord	Oost
1♥	2♥	3SA

Zuid alerteerde noords 2♥ niet. Nadat bleek dat noord slechts één hartenkaart had, vraagt oost arbitrage. De arbiter zal oost uitleggen dat het verhogen van de kleur van een tegenspeler meestal niet duidt op het willen spelen in die kleur. En dat oost had kunnen vragen naar de betekenis, juist vanwege die gemeenschappelijke verantwoordelijkheid. Zuid én oost namen niet hun verantwoordelijkheid voor een goede communicatie.

Als een speler een afspraak even kwijt is

Als een speler geen uitleg kan geven over een bieding van zijn partner, omdat hij de afspraak even kwijt is, kun je aan de arbiter vragen hoe daarmee moet worden omgegaan.

Alerteren op StepBridge

De Alerteerregeling geldt ook voor de virtuele bridgetafel. De enige afwijking is dat je op StepBridge je eigen biedingen moet alerteren. Het mooie daarvan is dat zowel jouw alert als uitleg onzichtbaar is voor je partner.

Tip

Voor uitleg van een gealerteerde bieding is op de biedbox een speciale regel gereserveerd. Na intikken van de uitleg en het klikken op OK met Alert gaat deze automatisch naar tegenstanders en toeschouwers.

Het is van belang dat een vraag om nadere uitleg en het antwoord daarop eveneens niet zichtbaar zijn voor de speler wiens partner alerteerde. Dat kan, door je vraag/antwoord alleen te zenden naar de betreffende tegenstander. Klik daarvoor achtereenvolgens op het driehoekje naast 'Tafel' en op de betreffende (rechter of linker) tegenstander.

Stopwaarschuwing

Elk sprongbod moet worden voorafgegaan door het neerleggen van een Stopkaart. Ook een tweeopening of hoger is een sprongbod! Na ongeveer tien seconden moet de Stopkaart weer van tafel. De linkertegenstander moet een verplichte denkpauze van ongeveer tien seconden in acht nemen. Uiteraard mag hij niet laten merken dat hij niets te overdenken heeft door zichtbaar de seconden af te tellen. Deze verplichte pauze heeft een groot voordeel. Als namelijk een speler door het sprongbod is verrast, omdat zijn voorgenomen biedactie door die sprong plotseling niet mogelijk is, verraadt hij niet ongewild zijn kracht door de opeens noodzakelijke denkpauze. De Stopwaarschuwing is dan ook ter bescherming van de speler na de 'jumper'. Groot nevenvoordeel is dat door de Stopkaart de kans op het onvoldoende bod (een bod dat lager is dan het voorgaande) kleiner wordt.

Heb je geen Stopkaartje, dan kun je de stopwaarschuwing geven door voor je bod 'Stop' te zeggen. Je kunt ook je biedkaarten eerst gesloten op tafel houden, en dan omdraaien.

Als een speler wél springt, maar geen Stopkaart neerlegt, moet de linkertegenstander evengoed een denkpauze van 10 seconden in acht nemen. Dat geldt ook als de Stopkaart maar heel even wordt neergelegd. Zolang de Stopkaart op tafel ligt, mag de linkertegenstander niet bieden. Als een speler ook na ruim 10 seconden de Stopkaart laat liggen, mag je hem vriendelijk vertellen dat hij dat kaartje mag opruimen, omdat jij niets mag doen zolang het er ligt.

StepBridge kent geen Stopkaart

Omdat StepBridge geen Stopkaart kent, wordt na elk sprongbod een 'denkpauze' (van ongeveer 10 seconden) aanbevolen.

Biedkaarten opruimen

De biedkaarten moeten worden opgeruimd tussen de laatste pas en het openleggen van de uitkomstkaart. Dus níét al na een bod dat waarschijnlijk wel het eindcontract zal worden ...Er kan nog een bod komen, of een doublet ...

Laat de biedkaarten in ieder geval liggen tot:

- het eindcontract correct is ingevoerd/genoteerd;
- je zeker weet dat je tafelenoten ze niet meer wil raadplegen of vragen wil stellen.

Nadat alle biedkaartjes zijn opgeruimd, mag worden uitgekomen.

5 Onregelmatigheden tijdens het bieden

Ongeoorloofde informatie

Uitleg

Ongeoorloofde informatie tijdens het bieden is elke informatie die langs andere weg wordt overgedragen dan uit reglementair correcte biedingen.

Er zijn onnoemelijk veel vormen van ongeoorloofde informatie. Zoals een verkeerde hand uit het bord pakken en inzien, of in de pauze een verhaal horen over een spel dat je nog moet spelen. Dit soort informatie moet je onmiddellijk melden aan de arbiter. Die kan in de meeste gevallen met een opvallend eenvoudige aanpassing schade voorkomen. Ook een speler die lang nadenkt en past, of zijn hand boven de biedkaartjes van de biedbox laat zweven en uiteindelijk toch kiest voor 'pas', geeft daarmee aan dat hij iets heeft om over na te denken. Het is een hardnekkig misverstand dat na een duidelijk overwogen 'pas' de partner verplicht moet passen. Er zijn zelfs situaties denkbaar waarin juist een pas een overtreding kán zijn.

Eén informatiesoort mag je niet meteen melden: een verkeerde uitleg van jouw partner. Want als je dan meteen de arbiter uitnodigt, 'wek' je daarmee jouw partner! Verkeerde uitleg van je partner moet je wel melden, maar dat mag nooit tijdens het bieden! Tijdens het bieden mag je zelfs niets laten merken, je moet onbewogen blijven kijken. Na de afsluitende pas moet je partners verkeerde uitleg melden als je leider of dummy wordt. En als je moet tegenspelen, moet je wachten tot na de laatste slag.

Een voorbeeld van ongeoorloofde informatie is met een vierkaart of langer in klaveren, vragen of de 1♣-opening echte klaveren belooft. Dat voorkom je door naar het hele biedverloop met de bijbehorende uitleg te vragen. Ongeoorloofde informatie wordt ook vaak non-verbaal overgebracht. Zoals een verontwaardigde beweging, schrikreactie of verbaasde blik na partners voorspelen van een bepaalde kleur.

Zichtbaar denken ...

Je kent ze wel, de bewegende hand boven de biedkaarten ... Die, na eerst weifelend boven de paskaartjes te hebben gehangen, toch kiest voor een bod, of andersom. Een veel voorkomende vorm van ongeoorloofde informatie. Informatie waar partner niets mee mag doen!

Tip

Laat niet zien wat je allemaal denkt. Houd je hand uit de buurt van de biedkaarten tot je weet wat je wilt pakken! Zodra je een biedkaart uit de biedbox tilt, geldt die bieding.

Opgevallen kaart tijdens of voor het bieden

Als een kaart per ongeluk open op tafel of op de grond valt, roep je in ieder geval even de arbiter. Die weet precies op welke wijze zoveel mogelijk schade wordt voorkomen.

Bieding voor de beurt

Vraag direct arbitrage! Vooral op dit onderdeel is de regelgeving zeer complex. Zo maakt het uit óf er al is geboden, wat er is geboden, welke speler aan de beurt was, enzovoort.

Onvoldoende bod

Een onvoldoende bod is een bod dat niet hoger is dan het vorige bod. Een voorbeeld is het bieden van 1♥ nadat er 1♠ geboden is. Vraag direct arbitrage als dit aan tafel gebeurt.

Uitleg

De linkertegenstander doet een bieding na het onvoldoende bod

Als de linkertegenstander na het onvoldoende bod biedt, geldt dat als een acceptatie van het onvoldoende bod en gaat het bieden zonder verdere rechtzetting door. Als de linkertegenstander in het voorbeeld uit de uitleg meteen past, en de volgende twee spelers ook, wordt 1♥ gespeeld. Ook kan de linkertegenstander het onvoldoende hartenbod accepteren en zijn partners schoppenkleur steunen met ...1♠!

Steeds vaker correctie zonder verdere rechtzetting

Heel voorzichtig zou je kunnen stellen dat de *Strekking van de spelregels*, vrij vertaald: liever repareren dan straffen, steeds meer doorklinkt in de rechtzettingen. Dat viel in de *Spelregels van 2007* vooral op bij het vervangen van een onvoldoende bod. In de *Spelregels van 2017* zet die trend zich voort bij de bieding voor de beurt.

Het mes van de arbiter snijdt daardoor aan twee kanten:

1. Zo weinig mogelijk de resultaten aan de andere tafels beïnvloeden met 'vreemde scores'.
2. De arbiter kan daardoor steeds meer optreden als een heelmeester. Een club die in de eerste plaats gezelligheid wil uitstralen, ook na een overtreding, kan daardoor niet om de arbiter heen. Onregelmatigheden aan tafel laten oplossen door de spelers zelf, zal veel eerder tot irritatie leiden.

Ontoelaatbare bieding

Uitleg

Een doublet zonder voorafgaand bod van een tegenstander, een redoublet dat niet volgt op een doublet van een tegenstander en een onmogelijk contract als 8♥, zijn *ontoelaatbare* biedingen.

Het onvoldoende bod en het bod voor de beurt zijn *onreglementaire* biedingen. Maar wel toelaatbaar. Een onreglementair bod mag worden geaccepteerd door de linkertegenstander. Een ontoelaatbare bieding niet; die moet te allen tijde worden gecorrigeerd!

een bod = 1♣ t/m 7SA

een bieding = elk bod, pas, doublet en redoublet

Vraag direct arbitrage na een ontoelaatbare bieding. Het onreglementaire (re)doublet moet namelijk in ieder geval worden vervangen door een reglementair correcte bieding. Ook nu kunnen veel rechten verloren gaan door een actie vóór de komst van de arbiter! Dat geldt ook voor de linkertegenstander van de speler die de onreglementaire bieding deed.

Onbedoelde bieding en biedfout

Uitleg

Onbedoelde bieding is een bieding die je geen moment hebt overwogen; jouw hand pakte iets anders dan je hoofd wilde, te vergelijken met een spreekfout en een grijpfout.

Een biedfout

Als je een voorafgaande bieding over het hoofd zag, een telfout maakte, een kaart verkeerd had gesorteerd of even minder geconcentreerd was, wilde je op dat moment wél die bieding doen. Dan spreken we niet van een onbedoelde bieding, maar van een biedfout.

Ondanks het ogenschijnlijk uiterst minieme verschil tussen een onbedoelde bieding en een biedfout, is het verschil tussen beide rechtzettingen bijzonder groot!

Onbedoelde bieding

De onbedoelde bieding mag zonder enige rechtzetting worden gecorrigeerd mits de arbiter oordeelt dat jouw bieding geen moment bedoeld kon zijn én zolang je partner na jouw onbedoelde bieding nog geen bieding deed. Het maakt daarbij niet uit of je linkertegenstander al een bieding deed. En het maakt ook niet uit hoe je achter die vergissing kwam. Een alert en/of uitleg van jouw partner, ja zelfs een opmerking van een meekijkende glazen-

wasser, heft het recht van correctie niet op! Vraag dus arbitrage als jouw partner nog niet heeft gesproken na jouw spreek- of grijpfout! Komt jouw partner na jouw vergissing niet meer aan de beurt, omdat jij of jouw linkertegenstander de laatste pas op tafel legde, dan is eveneens herstel mogelijk, zolang de uitkomstkaart nog niet open op tafel ligt. Is deze termijn van herstel reeds verstreken, dan moet je gewoon doorbieden. Meld je tóch je vergissing, dan gaat daarmee gemakkelijk ongeoorloofde informatie over tafel. En dat kan tegen je werken.

Biedfout

Vrijwel meteen nadat je hebt geboden, wil je dat bod veranderen. Ongeacht of je een eigen speelkaart over het hoofd zag, een op tafel liggende bieding, of een conventie even was vergeten, deze fout mag niet worden hersteld. Als je toch, voordat je linkertegenstander heeft geboden, jouw bieding verandert, zal de arbiter ten tonele moeten verschijnen.

Door een biedfout kan de tegenpartij op het verkeerde been worden gezet. Zo'n fout kan dan voordelig uitpakken voor de vergissende partij. Maar ... als de arbiter vaststelt dat de beide spelers verschillende opvattingen hebben over die afspraak, kan deze het resultaat aanpassen in het nadeel van de vergissers. Datzelfde geldt als de systeemkaart iets anders meldt, of als een systeemkaart ontbreekt.

Opgelet

Verschil onbedoelde bieding en biedfout

Waarom dat grote verschil in behandeling van een onbedoelde bieding en een biedfout? Omdat een onbedoelde bieding geen moment een serieuze optie was, geeft de onbedoelde bieding ook geen enkele informatie over de kracht en verdeling. Een biedfout daarentegen geeft wel degelijk informatie over de hand; omdat het in ieder geval heel kort wel een optie was.

Onbedoelde bieding op StepBridge

Als je op StepBridge op een verkeerde biedkaart klikt, kun je aan je linkertegenstander vragen om dat te mogen corrigeren met de vermelding 'misklik'. Omdat op StepBridge geen arbiter kan bepalen of je bieding inderdaad wel of niet bedoeld was, zul je dat zelf eerlijk moeten vaststellen. En als criterium geldt dat je de gedane bieding geen moment hebt willen doen. Een gedane bieding doordat je verkeerd naar je hand keek, of naar de reeds gedane biedingen, was op het moment van bieden WEL bedoeld, en dus geen misklik! Het ligt voor de hand dat bij een misklik de gedane bieding grenst aan het gewenste biedkaartje ...

Verkeerde uitleg

Uitleg

Onder verkeerde uitleg wordt elke uitleg verstaan die afwijkt van wat is afgesproken of op de systeemkaart staat. Ook het niet alerteren van een afspraak die alerteerplichtig is, valt onder verkeerde uitleg. De tegenstanders verwachten dan immers de gangbare betekenis.

Juiste en volledige uitleg

Als een tegenstander vraagt naar de betekenis van je partners bieding, ben je verplicht die zo volledig mogelijk uit te leggen: kleur(en), lengte en puntenkracht. En dan niet alleen de expliciete afspraak, maar ook je biedgewoonten. Wanneer de uitleg niet volledig is, zal de arbiter beslissen dat er sprake is van 'verkeerde uitleg'.

Verkeerde uitleg gegeven?

Als je zelf een verkeerde uitleg gaf of niet alerteerde terwijl dat wel had moeten, dan heb je twee keuzes: of je meldt je verkeerde uitleg onmiddellijk na ontdekking, of je meldt die in de *Uitlegperiode* (na de afsluitende pas en vóórdat de uitkomstkaart wordt open gelegd). De arbiter zal dan bepalen hoe daarmee moet worden omgegaan.

Als jouw partner een verkeerde uitleg gaf

Na verkeerde uitleg van je partner moet je verder bieden en partners biedingen uitleggen alsof je de verkeerde uitleg niet hebt gehoord. Voor je partner geldt hetzelfde. Hij mag jouw uitleg evenmin gebruiken. Doet je partner vervolgens een bieding die buiten de afspraak valt, dan alerteer je die niet. Je moet immers alleen afgesproken niet-natuurlijke biedingen alerteren.

Voorbeeld

West	Oost
2SA	3♣
3♦	

Partner west alerteert jouw 3♣-bod en geeft als uitleg: 'Vraagt naar hoge vierkaart, Stayman.' Je speelt echter Niemeijer, dat staat ook op je systeemkaart. In Stayman ontkent 3♦ een hoge vierkaart, maar in Niemeijer wordt met 3♦ minstens één hoge vierkaart beloofd. Desgevraagd moet je die laatste uitleg geven. En dat is informatie die partner west niet mag gebruiken. Door jouw uitleg zal hij zijn vergissing inzien en ... dus vragen om arbitrage.

- Als het bieden is afgelopen, en je wordt leider of dummy, moet je de verkeerde uitleg direct herstellen! Vraag daar de arbiter bij, want het is mogelijk dat het bieden nog mag worden hervat!
- Als je tegenspeler wordt, moet je de verkeerde uitleg melden ná de laatste slag. Ook als de tegenstanders niets merkten van de verkeerde uitleg, ben je verplicht de arbiter na het spelen te waarschuwen!

Jij maakt een biedfout, partner alerteert en geeft de juiste uitleg

Als jij een biedfout maakt en door alerteren en juiste uitleg van partner weet dat je bod verkeerd is, wat dan? De combinatie biedvergissing met de juiste uitleg is op zich geen overtreding. Een biedvergissing mag je maken. Je bent wél in overtreding zodra je laat merken dat je je vergiste, of als je die juiste uitleg van je partner gebruikt bij het verdere bieden. Ook als partner alerteert, zonder dat wordt gevraagd naar de betekenis, is dat alert voor jou verboden informatie. Je zult met de acties van partner moeten omgaan zoals je ook zou hebben gedaan zónder die alarmbel van het alert.

Een gemaakte biedfout hoeft je NIET aan de tegenstanders te melden. Je mag (gelukkig) fouten maken. Er is echter één soort fout waarvan je een eventueel voordeel niet zomaar in je zak kunt steken. Dat zijn fouten in een storende conventie. Afspraken als Ghestem, Muiderberg en Multi, moeten jij én jouw partner goed beheersen. Je loopt anders het grote risico dat de arbiter een biedfout met de correcte uitleg toch ziet en behandelt als een verkeerde uitleg aan jouw tegenstanders!

Omgaan met een denkpauze

Als een speler duidelijk lang nadenkt voordat hij een bieding doet, kán dat ongeoorloofde informatie geven. De speler geeft met zijn denkpauze in ieder geval de informatie dat hij iets heeft om over na te denken, en daarmee dat zijn uiteindelijke actie op de grens zal liggen van een andere bieding.

West	Oost
1♥	2♥

Na denkpauze: pas

Vriend en vijand weten nu dat west nét te weinig heeft voor 3♥. Dat is informatie die oost absoluut niet mag gebruiken; NZ wél.

Let wel, vaak gaat er ongeoorloofde informatie over tafel als een denkpauze wordt gevolgd door een negatieve bieding, meestal 'pas' of een enkele verhoging. Als iemand lang nadent na de 1♥-opening van zijn partner en vervolgens vraagt naar het aantal azen met 4SA, geeft de denkpauze geen concrete informatie over partners afwegingen. Wat betekent dat er ook geen sprake kan zijn van ongeoorloofde informatie.

Bieden na een denkpauze van partner mag ...

... op voorwaarde dat je hand jouw actie volledig rechtvaardigt zónder de informatie die de denkpauze geeft.

Tegenstander onderneemt actie na denkpauze van zijn partner

Als een tegenstander actie onderneemt na een denkpauze van zijn partner en je niet uitsluit dat die denkpauze toch van invloed zou kunnen zijn, kun je daar als volgt mee omgaan:

1. Je stelt vast welke speler volgens jou nadacht, en zegt dat je het recht om het inzicht van de arbiter te vragen even in de koelkast zet tot na de dertiende slag.
2. Als de tegenstanders de denkpauze ontkennen, is dat een reden om de arbiter metéén uit te nodigen.
3. Als je niet zeker weet of de denkpauze een rol speelde en je vermoedt hierdoor benadeeld te zijn, vraag je naar het inzicht van de arbiter. Die heeft daar immers voor doorgeleerd.

6 Rechten en plichten tijdens het spelen

Alleen nog vragen naar het te spelen contract en uitleg

Na de eerste slag mogen de leider en de tegenspelers als ze aan de beurt zijn om (bij) te spelen, alleen vragen naar het contract dat wordt gespeeld en naar de uitleg van een bieding. Niet meer naar het volledige biedverloop. Voor de leider geldt dat recht ook als dummy aan de beurt is om (bij) te spelen. Ook mag je vragen of het contract is gedoubleerd, maar niet door wie.

Het uitkomen en correct (bij)spelen

Ook als je zeker weet dat je moet uitkomen, kom je met een gesloten kaart uit; in ieder geval tot zeker is dat je inderdaad moet uitkomen. Blijkt dat je toch niet had mogen uitkomen, dan kun je zonder gevolgen jouw gesloten kaart terugnemen.

Schikking van dummy's kaarten

Nadat de uitkomstkaart open ligt, en niemand de juistheid daarvan bestrijdt, legt dummy zijn kaarten open op tafel. Kleur bij kleur, en per kleur van hoog naar laag, de hoogste kaarten het dichtst bij de tafelrand. De eventuele troefkaarten rechts, gezien vanuit dummy.

Het spelen van dummy's kaarten

Dummy pakt pas een kaart nadat de leider die heeft aangeduid. Zelfs als in een bepaalde kleur maar één kaart ligt, houdt dummy zijn handen bij zich! Dat heeft een belangrijk nevenvoordeel: daarmee geeft dummy de leider namelijk alle gelegenheid in alle rust een speelplan te maken! Ook alvast met de hand richting vrije kaart gaan, of na de uitkomst een singleton in de kleur alvast als gespeeld midden op tafel leggen, is uit den boze.

Elke kaart op dezelfde wijze spelen

Alle kaarten horen op dezelfde wijze te worden gespeeld. Er mag geen onderscheid zijn tussen het spelen van een kaart waarmee 'alleen maar' wordt bekend en de kaart waarmee een 'terugspeelsignaal' wordt overgedragen. Ook nadrukkelijk naar de partner kijken bij het neerleggen van een kaart waarmee om terugkomst in een bepaalde kleur wordt gesmeekt, is absoluut verboden!

StepBridge

Op StepBridge zien we geen beweging; ook een doordringende blik is aan de Steptafel onmogelijk. Alleen de bijspeelsnelheid kan een bron zijn van ongeoorloofde informatie. Vooral op StepBridge is het extra belangrijk onnodige tempowisselingen te voorkomen; zowel bij het bieden als bij het spelen. Daarom is het goed om een vertraging door een externe factor te

verklaren, bijvoorbeeld met 'tel.' als een telefoontje het spel onderbreekt. Zodra je misleidende pauzes vermoedt, spreek je daar de betreffende tafelgenoot op aan. In de regel lost dat zo'n probleem op. Werkt dat niet, dan kun je dat melden bij de StepBridge arbiter.

Pas een kaart pakken om bij te spelen als je aan de beurt bent

Pas als een speler aan de beurt is om bij te spelen, mag hij een kaart uit zijn waaier pakken en die spelen. Het is niet toegestaan om alvast een kaart in de hand te nemen voordat de rechterspeler heeft (bij)gespeeld.

Als de leider een kaart voorspeelt en waarschijnlijk wil gaan snijden, waarop de speler achter dummy al een kaart in zijn handen neemt alsof het wel of niet snijden voor hem niet uitmaakt, is dat eveneens niet correct.

Door het voor de beurt klaar houden van een kaart kan een speler worden misleid; en het verwisselen van die kaart, geeft aan dat die speler verschillende keuzes heeft. Als de arbiter van oordeel is dat de correct spelende partij door het te snel klaarhouden van een kaart, of door het verwisselen, kan zijn benadeeld, zal hij het resultaat aanpassen.

Niet nadenken als er niets te denken valt

Nadenken met slechts een singleton in de gevraagde kleur, of met alleen lage kaarten om de leider te verleiden over jou te snijden, is een vorm van onreglementaire misleiding! Ook *dán* is het goed om – onder de vlag van volledige uitsluiting van kwade bedoelingen – de arbiter uit te nodigen om elk misverstand op te heffen.

Alleen vertellen wat de afspraak is, niet wat je in handen hebt

Als je partner ♦H voorspeelt, wat in jullie systeem ♦V belooft, wat antwoord je dan als de leider aan je vraagt wat ♦H belooft, met ♦V in jouw handen?

Dan is het correct om zonder blikken of blozen te antwoorden wat jullie afspraak is. Bijvoorbeeld: 'De uitkomst van ♦H belooft ♦V, tenzij hij ♦H sec heeft, ♦AH-sec of ♦Hx.'

Bedenk dat elk voorbehoud ongeoorloofde informatie geeft ... aan je partner! Die weet immers donders goed dat hij ♦V niet heeft, maar tast nog in het duister of deze donkere dame bij jou of bij de leider logeert.

Het is vooral dit edele doel dat je kunt noemen als de leider je later van een leugen beticht. Je sprak ook de waarheid, partner beloofde ♦V. Je moet elke vraag over jullie afspraken eerlijk en compleet beantwoorden; je mag niet vertellen wat je in handen hebt.

Wanneer is een kaart gespeeld en mag die niet meer terug?

De (gedekte) kaart van de uitkomst

Ook de gedekte uitkomst geldt als uitkomst. Die mag niet zonder toestemming van de arbiter worden teruggenomen.

Kaart van dummy

Als de leider een kaart noemt of aanraakt met de bedoeling die kaart te spelen, geldt die als gespeeld. Een kaart even recht leggen valt daar niet onder. Maar ... als de leider een door dummy te spelen kaart aanduidt die beslist niet door hem is bedoeld, mag dat worden hersteld zolang de leider zelf daarna niet heeft bijgespeeld. Voorwaarde is wel dat de aanduiding anders is dan wat het hoofd op dat moment dacht. Zoals iemand feliciteren terwijl 'gecondoleerd' wordt bedoeld. De arbiter zal moeten beslissen of de aangeduide kaart absoluut op dat moment onbedoeld was.

Kaart van de leider

Als de leider met een kaart een beweging maakt, met de beeldzijde zichtbaar, waaruit duidelijk kan worden opgemaakt dat hij die kaart wil spelen, geldt die kaart als gespeeld.

De kaart van de leider geldt ook als gespeeld als de gepakte kaart met de zichtbare beeldzijde de tafel (nagenoeg) raakt.

Kaart van tegenspeler

Als een tegenspeler aan de beurt is en zijn te spelen kaart zo houdt dat zijn partner de beeldzijde zou kunnen zien, is die kaart gespeeld. Niet van belang is of de partner de beeldzijde werkelijk zag. Of de leider de beeldzijde heeft gezien maakt evenmin uit.

Gespeelde kaart nog even zien

Zolang een speler zijn kaart nog niet heeft dichtgelegd, mag hij de andere spelers vragen hun reeds dichtgelegde kaart te laten zien. Wie zijn kaart dicht heeft liggen, is dat recht kwijt. Een speler mag na het dichtleggen alleen nog zijn eigen laatst gespeelde kaart bekijken als hijzelf of zijn partner nog geen kaart speelde in de volgende slag. Bijvoorbeeld om te controleren of hij aan slag is.

Alleen inzien met toestemming van een tegenspeler of de arbiter

Kaarten van reeds gespeelde slagen mogen alleen worden ingezien met toestemming van de tegenspeler of de arbiter. Ook na een vermeende verzaking!

Dummy, rechten en plichten

Wat dummy NIET mag

- Dummy mag op geen enkele wijze het spel beïnvloeden; ook niet met uitingen van instemming, afkeuring, blijdschap of teleurstelling, of alvast de hand bewegen in de richting van een vrije kaart.
- Dummy mag niet als eerste de aandacht vestigen op een onregelmatigheid.
- Dummy mag niet in de handen kijken van de tegenspelers en/of de leider. Deze mogen hun hand ook niet aan dummy laten zien.
- Dummy mag niet aan een tegenstander die niet bekend, vragen of die misschien verzaakt. Dat kan namelijk worden opgevat als het waarschuwen van de leider ...

Wat dummy WEL mag

- Vragen of de leider – bij niet bekennen – misschien verzaakt.
- Tegen de leider of een tegenspeler zeggen dat hij zijn gespeelde kaart in de verkeerde richting heeft gelegd; dit recht geldt tot het voorspelen in de volgende slag.
- De arbiter uitnodigen, maar pas nadat een andere speler de aandacht vestigde op de onregelmatigheid.
- Na de dertiende slag een plaatsgevonden onregelmatigheid melden. Ook dan kan de arbiter nog tot rechtzetting overgaan.
- Voorkomen dat de leider uit de verkeerde hand voorspeelt.
- Meebeslissen over wel of niet doorspelen na een claim. Er mag alleen worden doorgespeeld als alle spelers daarmee instemmen.

Voorbeeld

Maar ... als de leider zelf aan slag is, en tegen dummy zegt: 'Speel maar ♦B', is daarmee al uit de verkeerde hand voorgespeeld. Dummy mag dan niets melden of laten merken!

Dummy ziet hand van andere speler

Als dummy tóch de handen van de leider of de tegenstanders heeft gezien verliest hij zijn rechten en dat kan grote gevolgen hebben!

- Als dummy de leider dan waarschuwt uit de juiste hand voor te spelen, mag een van beide tegenspelers zeggen uit welke hand moet worden voorgespeeld. Ongeacht of de leider wel of niet uit de juiste hand wilde voorspelen.
- Als dummy aan de leider vraagt of hij niet verzaakt, en de leider speelde inderdaad een onreglementaire kaart, dan moet de leider een reglementaire kaart bijspelen. Ondanks deze correctie moet de arbiter deze slag verder behandelen als een verzaking, dus mogelijk met één of twee over te dragen slagen.
- Als dummy als eerste de aandacht vestigt op een overtreding van een tegenstander, zal de arbiter daar als volgt mee omgaan: als de tegenstanders voordeel hebben van die overtreding, zal de arbiter dat voordeel opheffen. Maar de score van dummy en leider wordt dan niet aangepast. Na afloop van het spel mag dummy die overtreding wél melden, waarop dan de normale rechtzetting volgt.

Uiteraard kan alleen de arbiter deze rechtzettingen opleggen.

7 Onregelmatigheden tijdens het spelen

De verkeerde tegenspeler komt uit met een open kaart

Dit is een van de meest voorkomende en onnodige fouten. Onnodig, omdat een gedekte uitkomst geen enkel probleem geeft! Vraag direct arbitrage. Er is namelijk een scala aan mogelijke rechtzettingen. En in sommige gevallen is een rechtzetting niet eens nodig!

De leider speelt voor uit de verkeerde hand

Als de leider uit de verkeerde hand voorspeelt, kan elke tegenspeler dat accepteren of weigeren. Zodra een tegenspeler dat verkeerde voorspelen accepteert of verbiedt, is die keus definitief. Overleg tussen tegenspelers mag namelijk niet plaatsvinden. Als beide tegenspelers vrijwel tegelijk een verschillende voorkeur uitspreken, geldt de voorkeur van de speler die links zit van de voorgespeelde kaart.

De leider of tegenspeler speelt een kaart voor de beurt voor

Elk voorspelen voor de beurt, van leider, dummy of tegenspeler, wordt automatisch geaccepteerd als de hand die daarop volgt een kaart bijspeelt.

Een opengevallen kaart tijdens het spelen

Als een kaart tijdens het spelen openvalt, zijn er verschillende correcties mogelijk. Nodig de arbiter uit, die kan jou precies vertellen hoe onnodige schade kan worden voorkomen. Een opengevallen kaart van de leider mag zonder consequentie terug in de hand van de leider.

Verzaking

Als een speler een kaart bijspeelt in een andere kleur dan waarin is uitgekomen, terwijl hij wél één of meer kaarten heeft in de uitgekomen kleur, is er sprake van een verzaking. Vraag direct om arbitrage. De juiste rechtzetting hangt namelijk af van verschillende factoren. Het aantal over te dragen slagen varieert van nul tot veel!

Opgelet!

Nadat een speler zegt dat er is verzaakt, mogen de reeds gespeelde kaarten niet worden opengelegd om te controleren of inderdaad is verzaakt! Alleen de arbiter kan zo'n onderzoek starten.

Rechtzetten van een verzaking

Over het rechtzetten van een verzaking bestaan veel misverstanden. Daarom geven we de uitgangspunten.

1. In veel gevallen moet de verzakende partij één of twee slagen overdragen aan de niet-verzakende partij, ongeacht of de verzaking wel of geen extra slag(en) oplevert voor de verzakende partij. Deze regel voorkomt dat in de meeste gevallen de niet-verzakende partij wordt benadeeld. Voordeel daarvan is dat de arbiter niet na elke verzaking het spel moet analyseren om eventueel nadeel voor de niet-overtredende partij vast te stellen.
2. Als het aantal slagen van de verzakende partij – ná het overdragen van een of twee slagen – gelijk is aan het aantal slagen dat zou zijn gemaakt zónder verzaking, is dat het mooiste herstel. Beide partijen hebben dan immers geen nadeel, waardoor ook de resultaten aan de andere tafels niet worden beïnvloed door een ‘sterk afwijkende’ score.
3. Als het aantal slagen van de verzakende partij – ook na het overdragen van één of twee slagen – toch nog méér is dan het aantal slagen dat zou zijn gemaakt zónder verzaking, zal de arbiter het resultaat aanpassen naar het aantal slagen dat zou zijn gemaakt zónder die verzaking.

De leider verzaakte met een kaart uit zijn hand en maakte elf slagen in een 3SA-contract. Daarvan moet hij twee slagen overdragen, waardoor negen slagen overblijven. Volgens de arbiter had hij zónder verzaking slechts acht slagen gemaakt. In dat geval verandert de arbiter de score in 3SA-1.

Voorbeeld

4. Als één of twee slagen moeten worden overgedragen, kunnen dat nooit slagen zijn die vóór de verzaking zijn gemaakt. Alleen gemaakte slagen vanaf de verzaking, inclusief de slag waarin is verzaakt, kunnen worden overgedragen. Dat betekent dat als de leider 2♥ speelt, al acht slagen maakte en daarna verzaakt, nooit down kan gaan door een verzaking ná die gewonnen acht slagen. En omgekeerd, als de tegenstanders in datzelfde 2♥-contract al zes slagen op het droge hebben en daarna verzaken, zal de leider nooit 2♥-contract kunnen noteren door de rechtzetting.

Claimen, opeisen en afstaan van slagen

Als een speler, zowel de leider als een tegenspeler, denkt dat verder spelen niet meer nodig is, omdat hij bijvoorbeeld alle resterende slagen in zijn handen heeft, mag hij 'claimen'. Om te kunnen claimen, hoef je niet zelf aan slag te zijn. Een claim bestaat uit: vertellen hoeveel slagen je nog zult maken direct gevolgd mét de wijze waarop. Wanneer op het moment van claimen de tegenspelers nog een troefkaart hebben, mogen we ervan uitgaan dat de claimer dat niet wist als hij dat niet meldde bij zijn claim.

Als een claim wordt betwist zijn er twee mogelijkheden:

1. De arbiter wordt geroepen.
2. Er mag ook worden doorgespeeld, mits alle spelers - ook dummy - daarmee instemmen. Consequentie is dan wél dat het resultaat na doorspelen definitief is. Als je dan achteraf vindt dat de claimer zijn spel toch aanpaste - en daardoor geen slag meer verloor - heb je dikke pech.

Tip

Nooit doorspelen na een claim als je vermoedt nog een slag te kunnen maken. Nodig dan liever de arbiter uit! De arbiter moet dan namelijk het aantal slagen vaststellen, en daarbij uitgaan van zorgeloos spel van de claimer.

Als je laat doorspelen, zal de claimer juist extra alert spelen, ervan uitgaand dat hij bij zijn claim een belangrijke kaart (troefkaart) over het hoofd zag.

Voorbeeld

Claimvoorbeelden:

- 'Ik maak eerst ♥AH, daarna steek ik in ruiten over naar dummy, waarna ik alle klaveren maak.'
- 'Ik geef alleen nog troefaas af; daarna maak ik alle ruitens.'
- 'Ik haal eerst de twee troeven op, daarna speel ik de klaveren.'

Als je partner akkoord gaat met een claim, terwijl jij verwacht dat hij of jij nog een slag kan maken, is die slag nog niet definitief verloren. Als de claimer een of meer slagen afstaat, en na zijn claim blijkt dat hij met welk vervolg ook méér slagen had gemaakt, is herstel eveneens niet uitgesloten. Alle reden dus om bij de minste twijfel over de juistheid van een claim arbitrage te vragen.

Claimen bij StepBridge

Ook bij StepBridge is het mogelijk om te claimen. Alleen de leider heeft een claimrecht. De leider kan daarbij kiezen voor alle resterende slagen of een bepaald aantal slagen minder. Gaan beide tegenspelers met de claim akkoord, dan betekent dat het einde van dat spel, met het voorgestelde resultaat.

Wordt de claim door één of beide tegenspelers geweigerd, dan moet de leider verder spelen. Alleen de beide tegenspelers zien vanaf dat moment alle handen. Dus ook die van de partner en de leider.

Overeenstemming na het spelen

Als de laatste kaart is gespeeld, wordt het resultaat van dat spel vastgesteld. De twee partijen moeten het eens zijn over het behaalde aantal slagen én over het contract. Pas dan kan het resultaat worden opgeschreven of ingevoerd in de Bridgemate. Is er geen overeenstemming? Vraag dan de hulp van de arbiter. Ruim in ieder geval je kaarten nog niet op. Laat ze in de juiste volgorde liggen. Doe je dat niet, dan verspeel je bewijs en daarmee wellicht je rechten.

8 Definities

Alerteren: De tegenstanders waarschuwen dat een uitleg nodig kan zijn. Met de Alertkaart, het uitspreken van: 'Alert', of met een klopp op tafel. Als je beschikt over een complete biedbox gebruik je bij voorkeur het Alerteerkaartje. In ieder geval telkens op dezelfde manier alerteren; niet de ene keer kloppen en de andere keer alerteren met het kaartje.

Bieding: Elk bod, pas, doublet en redoublet.

Bod: t/m 7 + speelsoort; van 1♣ t/m 7SA.

Claimen: Stoppen met spelen, waarbij degene die claimt meteen vertelt met welke speelwijze hij welk aantal slagen denkt te zullen maken.

Honneur: Aas, Heer, Vrouw, Boer en Tien.

Mes op tafel: Uitdrukking voor een onaangename fanatieke houding. Staat haaks op een hoffelijke houding. Onder de hoffelijke vlag gaan de spelers met wederzijds respect met elkaar om, ook na een onregelmatigheid.

Psych, Psychologische bieding: Een bieding die grof afwijkt van het Bied-systeem. Het enige doel daarvan is: de tegenstanders misleiden. Dat is toegestaan, op voorwaarde dat de verrassing voor de partner net zo groot is als voor de tegenstanders. Kleine afwijkingen zónder compensatie voor die afwijking, vallen niet onder de psych! Die zijn NIET zijn toegestaan. Omdat de partner daar toch rekening mee gaat houden is groeit een regelmatig voorkomende afwijking daardoor ongemerkt uit tot een geheime afspraak. Compensatie voor een toegestane kleine afwijking is bijvoorbeeld: met een afgesproken 1SA-opening van 15-17 punten, openen met 18 'lelijke' punten of met een 4-3-3-3-verdeling. Of een Muiderberg op een 6-kaart hoge kleur, die je vanwege de zwakte in die kleur behandelt als een 5-kaart.

Uitkomst: De eerste gespeelde kaart in de eerste slag.

Voorspelen: De eerst gespeelde kaart van de eerste en alle volgende slagen.

Wedstrijdleader: Degene die is belast met de leiding van een wedstrijd en met de toepassing van de spelregels. De wedstrijdleader is ook verantwoordelijk voor het ordelijk verloop van de bridgesessie. Hij heeft de bevoegdheid spelers voor de rest van een zitting te schorsen.