



## BIEDEN EN SPELEN

### Een leidraad om een plezierige sfeer aan de bridgetafel te waarborgen

#### Algemeen

1. De arbiter is er niet om te straffen, maar om eventuele schade die ontstaan is door een onregelmatigheid te corrigeren.
2. De speler die als Noord begint gaat in een volgende ronde ook Noord zitten; hetzelfde geldt voor Oost.
3. Alle spelers zijn verantwoordelijk voor een goed verloop, de juiste speelrichting, de juiste spellen en de juiste tegenstander.
4. Het board (kaarthouder) dat moet worden gespeeld, wordt midden op de tafel gelegd en moet daar in de juiste richting blijven liggen tot het is gespeeld.
5. De kaarten worden geschud in aanwezigheid van minstens 1 tegenstander. Er mogen geen twee opeenvolgende kaarten aan eenzelfde hand toebedeeld worden
6. Voordat de kaarten worden ingezien, worden ze geteld met de beeldzijde naar beneden. Heeft er iemand meer of minder dan 13 kaarten, vraag dan naar de arbiter.
7. Voordat de kaarten teruggestopt worden, worden deze geschud.
8. Als de partner of tegenstander akkoord gaat, mag je na afloop van het spel andermans kaarten inzien. **Maar let erop dat de kaarten goed teruggestoken worden in het board.**

#### Het Bieden

9. De speler die aan de beurt is, start het bieden.
10. **Bij een bieding voor de beurt: vraag arbitrage. Als na een bieding voor de beurt de linkertegenstander biedt, is de bieding voor de beurt geaccepteerd.**
11. **Onvoldoende bod: vraag arbitrage. De arbiter kan een oplossing geven voor deze situatie. Als de linkertegenstander na het onvoldoende bod biedt, is het onvoldoende bod geaccepteerd.**
12. Bieden na een (lange) denkpauze van de partner mag als de hand deze bieding rechtvaardigt. Bij twijfel vraag om arbitrage. Als de tegenstander zich benadeeld voelt door de lange denkpauze, kan de arbiter na afloop van het spel naar zijn inzichten gevraagd worden.
13. Elke speler mag als hij aan de beurt is om te bieden naar het voorafgaande biedverloop vragen en de uitleg van de biedingen.
14. 1♣ en 1♦ hoeven niet gealerteerd te worden als er minstens een 3-kaart wordt beloofd.

1Nr 1♠ 1♥	1♠
2Nr 2♠ 2♥	2♠
3Nr 3♠ 3♥	3♠
4Nr 4♠ 4♥	4♠
5Nr 5♠ 5♥	5♠
6Nr 6♠ 6♥	6♠
7Nr 7♠ 7♥	7♠

7NT 7NT



15. Alle biedingen, waarvan de tegenstanders een andere betekenis kunnen verwachten, moeten gealerteerd worden, ook Jacoby en Stayman, zwakke 2 opening, sterke 2 opening etc.
16. Een stopkaart wordt gebruikt voordat iemand een sprongbod doet en geeft daarmee aan de linker tegenstander aan om een denkpauze in te lassen van zo'n 10 seconden.
17. Een bieding is voltooid zodra de *biedkaart de biedbox niet meer aanraakt* en onderweg is naar de tafel. Een speler mag niet rommelen in de biedbox terwijl hij over de bieding nog aan het nadenken is.
18. *Een niet-bedoelde bieding zoals een misgreep mag onmiddellijk (zonder denkpauze) worden vervangen door de voorgenomen bieding als de partner nog geen bieding heeft gedaan. Als de LT al een bod heeft gedaan mag deze zijn bod straffeloos veranderen. Vraag wel om de arbiter.*
19. Nadat het bieden is afgesloten mogen de leider en tegenspelers alleen nog naar het biedverloop vragen als ze aan de beurt zijn om in de eerste slag te spelen. Voor de leider betekent dat de kaart van de dummy.

### **Het afspelen**

20. De tegenstander links van de (vermoedelijke) leider komt met **gedekte kaart** uit. Deze kaart moet gespeeld worden. Is er een vergissing in het spel en moet de partner uitkomen dan *kan de kaart straffeloos teruggestoken worden*.
21. *Als de verkeerde tegenspeler met een open kaart uitkomt, vraag om direct om arbitrage. De (beoogde) leider mag meerdere keuzes maken. Hij kan de uitkomst wel of niet accepteren.*
22. Als de leider een kaart van dummy noemt, geldt die als gespeeld
23. Dummy pakt pas een kaart als de leider gezegd heeft welke kaart er gespeeld moet worden.
24. Als de leider een kaart pakt en de beeldzijde is zichtbaar, geldt die als gespeeld.
25. *Als de leider uit de verkeerde hand voorspeelt, kan de tegenstander dit accepteren. **Door bij te spelen, is de keuze al gemaakt.** Als de tegenstander niet akkoord is, mag de kaart straffeloos worden teruggestoken.*
26. *Als de verkeerde tegenspeler voorspeelt, vraag om arbitrage. **Maar elk voorspelen voor de beurt wordt automatisch geaccepteerd, als de leider (of de dummy in opdracht van de leider) een kaart bijspeelt.***
27. Als een tegenspeler zijn kaart zo houdt, dat zijn partner de beeldzijde had kunnen zien, geldt die als gespeeld.
28. Met een singleton in de gevraagde kleur mag er niet nagedacht worden; dit is een vorm van misleiding.
29. **Spelers mogen hun eigen laatst gespeelde kaart nog inzien tot de eigen partij (voor) gespeeld heeft in de volgende slag.**



## Enkele beperkingen en rechten van de dummy

30. Dummy mag niet aan een tegenstander vragen of hij misschien verzaakt.
31. Dummy mag wel aan de leider vragen of hij misschien verzaakt
32. Dummy mag voorkomen dat de leider uit de verkeerde hand voorspeelt.
33. **Dummy mag de leider of tegenspeler waarschuwen als er uit de verkeerde hand dreigt te worden voorgespeeld**
34. **Dummy moet voorkomen dat de leider aan tafel verzaakt**
35. **Dummy mag de leider en de tegenstanders waarschuwen als er een kaart/slag in de verkeerde richting wordt gelegd. Hij moet dit wel doen voordat de leider een kaart speelt uit de hand of vanuit de dummy in de volgende slag.**
36. **De dummy mag een overtreding trachten te voorkomen, maar hij mag dit niet als eerste melden b.v als het al een feit is, dat er verkeerd is voorgespeeld door leider of tegenspeler of als er al verzaakt is.**



## Verzaking

37. Het spelen van een andere kleur dan de gevraagde kleur, terwijl wel bekend kan worden, heet een verzaking. Een verzaking is *nog niet voldongen* als een lid van de verzakende partij nog geen kaart heeft gespeeld in de volgende slag. Vraag arbitrage.



Een onvoldongen verzaking:

vervangt deze door een reglementaire kaart. De kaart die teruggenomen kaart wordt, wordt een grote strafkaart, tenzij de kaart afkomstig was van leider of dummy.

