



Etiquetteregels

Bij het bridgespel zijn er regels die tijdens het spelen in acht genomen moeten worden om het spel vlot en in goede sfeer te kunnen spelen.

Het is goed als we tijdens het spelen elkaar helpen om deze regels zo goed als mogelijk in de praktijk te brengen.

Zijn er problemen, roep dan de hulp in van de spelleider hij zal "neutraal" trachten het spel verder in goede banen te leiden.

Hieronder de meest voorkomende items waarop we speciaal de aandacht vestigen.

Speelrichting

Als men in de eerste ronde op Noord speelt dan blijft dat tijdens alle volgende ronden ook zo.

Start

Als iedereen heeft plaatsgenomen aan de tafels dan geeft de spelleider het sein dat kan worden begonnen en wordt de klok gestart met 35 minuten speeltijd.

Systeemkaart

Binnen de club wordt hoofdzakelijk 4 of 5 kaart hoog gespeeld volgens Berry Westra.

Als u een bijzondere en afwijkend systeem gebruikt dient u bij een nieuwe tafel dat vooraf aan de tegenstanders te melden en uit te leggen.

Stopkaart

Als er een sprongbieding wordt gedaan, (bijv. van 1SA naar 3SA) gebruikt men altijd het stopkaartje. Dit is niet alleen voor de partner een duidelijk signaal, maar ook voor de tegenpartij.

Alerteerkaart

De hoofdregel voor het alerteren is dat de partner van de bieder de biedingen alerteert als hij/zij kan vermoeden dat de tegenpartij er zonder waarschuwing een andere betekenis aan zou toekennen. Alerteren betreft het attenderen op een conventionele biedafpraak. Echter je mag nooit je eigen bieding alerteren! De tegenstanders mogen vragen wat de gealerteerde bieding betekent. Hierbij mag het kaartbezit niet worden gevraagd of verteld.

Bieden en zwijgen

Door het gebruik van de biedboxen is het niet meer nodig en gewenst de biedingen ook mondeling uit te spreken. Ook de overige spelers doen er het zwijgen toe. Er is dus géén mondeling overleg tussen spelers onderling tijdens het bieden.

Biedfout

Als jouw partner een ernstige biedfout heeft gemaakt vertel het hem dan later, (onder vier ogen).

Rondpas

Als er in de eerste ronde een rondpas is, mag het spel niet opnieuw worden geschud.

Contract

Als het contract is bepaald, wordt dit op geen enkele wijze kenbaar gemaakt. Dus geen biedkaarten op tafel of schuin in de biedbox. En het op luide toon melden is ook niet de bedoeling. Het contract direct invoeren in het scoresysteem.

Biedkaartjes

De biedkaartjes worden na 3 keer PAS opgeruimd als de score in het scoresysteem is ingevoerd en de tegenpartij met een kaart is uitgekomen.

Dummy

De dummy mag nooit zelf een kaart van tafel pakken. De partner geeft aan welke kaart er gespeeld wordt, ook als er nog maar één kaart van een kleur op tafel ligt.



Etiquetteregels

Klok

Tijdens de zitting wordt er gebruik gemaakt van een klok. De klok kent 3 signalen: 1e startsein, 2e na 28 minuten het waarschuwingssignaal voor de start van de vierde ronde en als 3e tenslotte het eindsignaal. De lengte voor een ronde van vier spellen is bepaald op 35 minuten.

Als bij het waarschuwingssignaal na 28 minuten de kaarten uit de houder zijn gepakt mag dat spel worden vervolgd. Zo niet dan moet de ronde worden gestopt en de resterende spellen van die ronde als Niet Gespeeld (NG) worden genoteerd.

Speelfout

Als jouw partner in jouw ogen een ernstige speelfout maakt dan zeg je daar tijdens het spel niets van.

Afspelen van de speelkaarten

De speelkaarten worden duidelijk zichtbaar voor alle spelers op tafel neergelegd (dus niet gegooid of onmiddellijk blind neergelegd).

Pas als de leider zijn gespeelde kaart dicht legt mogen de overige spelers de kaarten dicht leggen.

Tijd

Bridge vergt veel denkwerk, met name de bieding. Hierna moet het spel ook nog uitgespeeld worden. Houd daarom de tijd in de gaten: op onze "club" duurt een rond 35 minuten en met het laatste spel moet 7 minuten voor het einde van de ronde begonnen zijn.

Verantwoordelijkheid

De verantwoordelijkheid om de juiste spellen te spelen en in de juiste richting ligt bij alle spelers aan tafel.

Zorg ervoor dat de speelkaarten na elk spel op de juiste wijze worden terug gestoken in de houder.

Ook in de volgende ronde moeten de kaarten weer bij de juiste spelers terechtkomen.

Elke speler dient zijn kaarten daarom na het uitnemen uit de houder direct te controleren op de aanwezigheid van 13 kaarten. En zich ervan te verzekeren dat de kaarten bij zijn speelrichting behoren.

Als tijdens het afspelen pas blijkt dat de verdeling van de kaarten niet 4 x 13 was, dan was het spel al corrupt bij aanvang en kan er geen score volgen. In dat geval het spel invoeren als NG.

Een corrupt spel onmiddellijk melden bij de spelleider.

De spelleider zal de voorgaande tafel raadplegen voor een mogelijk reconstructie en een oplossing bepalen.

Gespeelde resultaat

De resultaten worden ingevoerd in het bridgemate score systeem. Op elke tafel staat een score kastje.

De Noord zittende speler bedient het kastje en de Oost zittende speler controleert de invoer van het contract en het behaalde resultaat. Als er problemen zijn rond de invoer en bediening onmiddellijk de spelleider raadplegen.