

SPELREGELS VOOR WEDSTRIJDBRIDGE bij Très Louche

De competitiemiddagen van Très Louche worden gespeeld in overeenstemming met de “Spelregels” zoals die zijn opgesteld door de NBB. Ze zijn ontworpen om de juiste gang van zaken vast te leggen en om competitiemiddagen rustig en probleemloos te laten verlopen.

1. **Optreden en fatsoen** horen daarbij. Een speelster hoort hoffelijk en fatsoenlijk te zijn naar haar medespeelsters en opmerkingen en/of handelingen te vermijden die ergernis of verlegenheid bij een andere speelster zouden kunnen veroorzaken. Zij behoort geen ongevraagd commentaar tijdens het bieden en spelen te geven, het spelen niet onnodig te rekken en een kaart niet klaar te houden voordat zij aan de beurt is (Artikel 74). Ook het gebruik van een mobiele telefoon is niet toegestaan zonder toestemming van de wedstrijdleider.
2. **De Klok.** Voor onze club geldt in de regel een speeltijd van een half uur voor vier spellen. Dit is opgenomen in het Wedstrijdreglement. Dus let op de tijd en begin niet meer aan een spel als de klok minder dan 5 minuten aangeeft.
3. **Systeemkaart is verplicht.** Voor aanvang van elke ronde wisselen de speelsters hun systeemkaart uit. Een voorbeeld van een systeemkaart is te vinden op de website van Très Louche. Ook is een systeemkaart te downloaden en in te vullen op NBB.nl. Een systeemkaart heft de alerteerplicht nooit op.
4. **Verantwoordelijkheid voor de juiste gang van zaken aan tafel.** Vaak wordt gedacht dat de noord speelster (extra) verantwoordelijk zou zijn. Dat is een misverstand. Alle speelsters hebben een even grote verantwoordelijkheid voor een goed verloop, de juiste speelrichting, de juiste spellen en de juiste tegenstandster.

BIEDEN

5. **Hoofdregel.** Elke bieding van je partner waarvan je kunt vermoeden dat de tegenstandsters een andere betekenis verwachten, dien je te alerteren. Dit geldt ook voor een doublet. De speelster die alerteert, moet erop letten dat beide tegenstandsters haar alert zien.
6. **Stopwaarschuwing.** Elk sprongbod moet worden voorafgegaan door het neerleggen van een stopkaart. Ook een 2-opening of hoger is een sprongbod. Na ongeveer 10 seconden moet de stopkaart weer van tafel.
7. **Omgaan met een denkpauze.** Als een speelster duidelijk lang nadenkt voordat zij een bieding doet en past, geeft zij ongeoorloofde informatie. De speelster geeft met haar denkpauze in ieder geval de informatie dat zij iets heeft om over na te denken, en daarmee ook dat haar uiteindelijke actie op de grens ligt van een bod. Dit geldt ook voor je keuze uit de biddingbox, ook daar geeft een aarzeling of denkpauze ongeoorloofde informatie.
Maak eerst een keuze voordat je met je hand naar de biddingbox gaat!

SPELEN

8. **Elke kaart op dezelfde wijze bijspelen.** 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. Het tempo van (bij)spelen moet altijd gelijk zijn.
9. **Pas een kaart pakken om bij te spelen als je aan de beurt bent.** Pas als een speelster aan de beurt is om bij te spelen, mag zij een kaart uit haar waaier pakken en die spelen. Het is niet toegestaan om alvast een kaart in de hand te nemen voordat de rechterspeelster heeft (bij)gespeeld. Het is ook niet toegestaan om na te denken als er niets te denken valt.

10. Bij een **verzaking** is het altijd aan te raden de wedstrijdleider te roepen. Er zijn duidelijke spelregels van toepassing.
11. **Kaart van de leider.** Als de leider met een kaart een beweging maakt met de beeldzijde zichtbaar waaruit duidelijk kan worden opgemaakt dat zij 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.
12. **Kaart van de tegenspeelster.** Als de tegenspeelster haar te spelen kaart zó houdt dat haar partner de beeldzijde had kunnen zien, is die kaart gespeeld. Niet van belang is of haar partner de beeldzijde werkelijk zag. Of de leider de beeldzijde heeft gezien, maakt niet uit.
13. **De kaarten terugstoppen.** Tot er overeenstemming is over het aantal gemaakte slagen, laat je je kaarten in de gespeelde volgorde liggen. Denk eraan, dat je de kaarten na het spelen schudt, en vooral na een rondpas. Tel je kaarten na, vooral als je met je tafelgenoten hebt “nagekaart”. Beperk het “nakaarten” tot na het spelen van de hele serie van 4 spellen en doe dat zoveel mogelijk in stilte. Je dient rekening te houden met de overige clubspeelsters die nog aan het spelen kunnen zijn.
14. **Als je een snelle ronde speelt** en je hebt tijd over, houd dan rekening met je clubspeelsters die nog aan het spelen zijn (zie ook boven: artikel 13).

ARBITRAGE

15. **De wedstrijdleider** (Piet van Steijn) is de gehele middag aanwezig, ook om vragen en/of problemen aan de bridgetafel te helpen oplossen. De wedstrijdleider geeft aan hoe er verder gespeeld moet worden. Arbitrage vragen is heel gewoon en is geen onvriendelijk signaal aan je medespeelsters.

Bridgeclub TRÈS LOUCHE, augustus 2017

UIT:

- Spelregels voor wedstrijdbridge 1997, Nederlandse Bridge Bond
- Reglementen van de Nederlandse Bridge Bond

Zie ook: Gids voor bridge, Rob Stravers