Vragen om een arbiter

Bridge is een spel waarbij ook spelregels horen. Algemeen bekend is dat een speler tijdens het bieden en tijdens het uitspelen zich moet onthouden van uitlatingen, gebaren enz. waaraan informatie kan worden ontleend.

Zowel tijdens het bieden als tijdens het spelen kunnen zich onregelmatigheden voordoen, waarbij het juist is om **arbitrage** in te roepen. Dat is niet om de tegenspelers dwars te zitten of om het spel (nodeloos) ingewikkeld te maken, maar omdat er spelregels zijn en er nu eenmaal volgens die spelregels gespeeld moet worden. Deze zijn er om voor iedere speler het bridgespel zo fair mogelijk te laten verlopen.

Vaak wordt er onder het motto 'We spelen niet met het mes op tafel' een mogelijke overtreding van de regels aan de tafel onderling opgelost. Wel of niet om arbitrage vragen hangt soms ook af van 'leuke' of 'minder leuke' tegenstanders (of omdat de tegenstanders nog weinig ervaring hebben) verhoogt het risico van spanningen. Doe het dus altijd, ongeacht de tegenstanders, maar ga wel op een hoffelijke manier om met elke onregelmatigheid. Voordeel voor minder ervaren spelers is dat ze de spelregels (beter) leren kennen en de ervaren bridgers de onervaren bridgers benadelen.

Het vragen om arbitrage is ook in het belang van de arbiter zelf. Die kan nl. alleen aan de hand van de praktijk diens opgedane spelregelkennis in inzicht op niveau houden!

Vraag dus om arbitrage en:

- Tot de komst van de arbiter niets doen!
- Niet alvast een vervangend bod doen!
- Geen dicht liggende kaarten inzien of (bij)spelen!
- En zeker niet voor eigen rechter spelen!

Als de arbiter zelf (nog) aan het bieden of spelen is, wacht dan even tot hij of zij hiermee klaar is. Iedereen wil ongestoord het spel kunnen spelen

Als één van de volgende vijf situaties zich bij u aan tafel voordoet, vraag dan in elk geval om arbitrage (haal een van de arbiters erbij). Er zijn vaak meerdere opties en regels over hoe het spel vervolgd moet gaan worden. Ook voor de tegenspelers kan dit van belang zijn.

1. **Verzaking** (niet bekennen, terwijl de gevraagde kleur wel bijgespeeld kan worden):
   a. Een speler die in de lopende slag bemerkt dat hij verzaakt heeft, moet dit alsnog herstellen; dit geldt ook in de volgende slag vóórdat de verzakende partij (dus de verzaker zelf of diens partner) heeft bijgespeeld. Vraag toch om arbitrage!
   b. Als een verzaking pas later opgemerkt wordt, is dit een 'voldongen verzaking'. Speel het spel uit, laat de kaarten van alle spelers liggen en nodig de arbiter uit. Deze zal beoordelen of er slagen moeten worden overgedragen.

2. **Bieden voor de beurt**:
   Het gebeurt regelmatig, vooral bij leentafels, dat niet degene die als eerste moet bieden dat doet, maar diens partner. Of het spelbord ligt verkeerd en de verkeerde speler doet een bieding. Ook gebeurt het dat na een bieding niet gewacht wordt tot de rechter tegenstander een bieding doet, maar er alvast geboden wordt.
   In al deze gevallen moet een arbiter uitgenodigd worden om te bepalen hoe het biedverloop verder kan gaan. Er wordt nl. ongeoorloofde informatie gegeven aan partner.

3. **Onvoldoende bod**:
   Tijdens het bieden wordt ten opzichte van het voorgaande bod geen hoger bod op tafel gelegd.

Voorbeeld:	Noord	Oost	Zuid	West
	1 ♦	1 ♠	1 ♥ : onvoldoende bod	

   De arbiter moet onmiddellijk uitgenodigd worden, want dit heeft gevolgen voor het verdere verloop van de bieding. Ook hier kan het gaan om ongeoorloofde informatie.

4. **Voor de beurt uitkomen**:
   a. Als het bieden klaar is (na 3x pas) laten we de biedkaartjes liggen zodat iedereen kan zien wie het contract gaat spelen.
   b. Degene die uitkomt (linker tegenstander van de leider) is verplicht de uitkomstkaart dicht (met de beeldzijde naar beneden) voor zich op tafel te leggen en te wachten met openen ervan tot diens partner daar bewust mee instemt.
   Waarom het toch wel eens voorkomt dat de verkeerde speler uitkomt? Haast, onoplettendheid, tijdsdruk, nonchalance; niets menselijks is ons vreemd.
   Bij verkeerd uitkomen: nodig de arbiter uit. Die zal vertellen hoe het spelen verder moet. Er zijn meerdere mogelijkheden die hij zal voorleggen aan de leider van het spel.

5. **Wijziging van de bieding**:
   Alléén een per ongeluk verkeerd gepakte bieding mag, totdat de partner een bieding doet, vervangen worden. In alle andere gevallen kan een wijziging van een bieding ongeoorloofde informatie geven en gelden bijzondere regels.
   Ook hier is het verstandig om de arbiter uit te nodigen om te bepalen of het inderdaad een ‘misgreep’ was of een gedachteverandering.

6. **Een aantal bridgeregels:**

a. **Niet 'rommelen' in het biedbakje**.
Bedenk wat je gaat bieden, vóór je hand naar de biedbox gaat.

b. **Alerteren**.
De hoofdregel is: Je moet biedingen alerteren waarvan je kunt vermoeden dat de tegenpartij er zonder waarschuwing een andere betekenis aan toekent:
- de 1 ♣ -opening als dat een tweekaart kan zijn;
- de afspraak dat het antwoord van 1 ♥ of 1 ♠ na de 1 ♣ -opening een vijfkaart belooft, kan voor de tegenstanders zo ongebruikelijk zijn dat die afspraak wel gealerteerd moet worden;
- de Stayman- en Jacoby-biedingen na de 1SA/2SA-openingen EN de kunstmatige antwoorden daarop;
- alle kunstmatige biedingen na bijv. een sterke of zwakke opening en de antwoorden daarop;
- Het is wenselijk om zwakke sprong volgbiedingen of zwakke sprong volgantwoorden te alerteren, als je denkt dat je daarmee de tegenstanders op het verkeerde been zet (zie de hoofdregel).
- Elke conventionele bieding moet gealerteerd worden. Een uitleg als 'Lavinthal', 'Muiderberg', 'Multi' of 'Montreal' is niet voldoende.
- Als een bieding onduidelijk is, mag je altijd vragen om nadere uitleg.

Het komt vaak voor dat een speler merkt dat diens partner tijdens het bieden een afspraak niet bekend maakt of een conventioneel bod niet alerteert. Dit mag die speler op geen enkele manier laten blijken!
Stel dat dit paar leider en dummy worden. Dan moeten zij vóór de linker tegenstander uitkomt aan de tegenstanders melden dat er sprake is van foutieve uitleg. Daar hebben de tegenspelers recht op. Die informatie kan belangrijk zijn voor de uitkomst. (vaak is het goed om een arbiter erbij te halen)
Maar als dit paar tegenspeler wordt? Nu moeten ze de kaken stijf op elkaar houden (dus niet alleen tijdens het bieden, maar ook tijdens het spelen). Pas na afloop van het spel moet de arbiter erbij gehaald worden. Die zal mogelijk een arbitrale score toekennen.

c. **Gezegd is gelegd en gepakt**.
Als de leider een kaart in de dummy heeft genoemd om te spelen, dan moet die kaart gespeeld worden.

d. **Noem de juiste kaart**.
Vaak wordt tegen dummy gezegd 'laag' of 'hoog'. Beter is het om de juiste kaart te noemen, dus bijv. '♠ 2' of '♥ heer'.
Ook niet zeggen 'pak 'm maar'. Geef de juiste kaart aan. Rechtertegenstander speelt ♦ 10 en in dummy ligt ♦ BA. Met 'pak 'm maar' kan dat al met de boer en dat zou dummy moeten doen.

e. **Leider speelt uit de verkeerde hand**.
Het overkomt elke leider wel eens. We zijn in de dummy, maar leggen uit de hand een kaart open op tafel. Wat nu? Het woord is aan de tegenstanders. Als ze jou uitkomst accepteren, dan gaat het spel gewoon door. Als de linker tegenstander zonder iets te zeggen een kaart bijspeelt, accepteert hij daarmee de uitkomst uit de verkeerde hand en gaat het spel gewoon door. Als de uitkomst uit de verkeerde hand niet wordt geaccepteerd met bijv. de woorden 'je bent op tafel' dan gaat de gespeelde kaart terug in de hand en mag je een willekeurige kaart bijspelen. Leider kan geen strafkaart krijgen.

f. **Wat mag de dummy eigenlijk**?
Kort gezegd mag de dummy tijdens het afspelen alleen maar braaf bijspelen en de gemaakte en niet-gemaakte slagen bijhouden.
Als hij ziet dat er mogelijk een onregelmatigheid staat te gebeuren, mag hij proberen die te voorkomen. Bijv. als hij ziet dat de leider uit de hand wil spelen terwijl hij 'op tafel' is. Als de onregelmatigheid al heeft plaatsgevonden, mag de dummy daar niet op wijzen. Pas na afloop van het spel mag hij de aandacht daarop vestigen. Uitzondering hierop is dat de dummy aan de leider mag vragen (als die in een slag niet heeft bekend) of hij nog een kaart in de voorgespeelde kleur heeft.