

Ethische tips bij Bridge

Tips om moeilijkheden te vermijden...

Manier van bieden:

1. weet wat je gaat bieden voor je een pas- of biedkaartje pakt
2. aanraken van pas- of biedkaartje kan ongeoorloofde informatie bevatten
3. als je een paskaartje uit de biddingbox neemt of vastpakt, dan mag je niet meer een bod in een kleur doen en andersom (vaak voorkomende overtreding)

Alerteren:

1. voor het spelen vermelden (pre-alert): basissysteem, signaleren, uitkomsten, 'speciale afspraken' zoals Montreal Relay
2. alle biedafspraken opbiechten aan de tegenpartij (full disclosure)
3. alerteer alles wat mogelijk onbekend is bij de tegenpartij

Niet alerteren:

1. sterke of zwakke twee-opening
2. biedingen boven 3SA (vanaf tweede biedronde)
3. (re)doupletten die puntenkracht aangeven

Wel alerteren:

1. SA-openingen met minder dan 14 of meer dan 18 punten
2. Conventionele biedingen
3. Stayman (alle varianten!)
4. Transfers
5. Inverted Minors (indien onbekend)
6. Kunstmatige SA-biedingen
7. support(re)douplet

Exacte uitleg van systeem en afspraken:

1. exacte uitleg betekent **volledige** uitleg
2. niet alerteren van alerteerbare bieding is verkeerde uitleg (1♣ opening met 0-2 klaveren is een berucht voorbeeld)
3. als de tegenpartij wordt benadeeld door verkeerde of onvolledige uitleg, dan kan er een AS worden gegeven door de WL

Wat als mijn partner lang heeft nagedacht:

1. hij mag zo lang nadenken als hij wil (maar tijdsoverschrijding kan een AS opleveren)
2. jij mag geen gebruikmaken van zijn lange denkpauze (ontbied de WL)

PVO mag bieden als zijn hand 'een bieding oplegt' (als spelers van gelijk niveau zouden bieden zonder partners aarzeling). De WL zal na afloop kijken wat er door de andere paren op het spel is geboden en mogelijk een scorecorrectie toepassen. Bij twijfel zal **altijd** worden beslist in het **nadeel** van de overtredende partij.

Technische tips bij Bridge

Wat elke bridger zou moeten weten...

Wanneer mag een speler vragen stellen:

1. Alleen als het zijn beurt is om te bieden of te spelen
2. Herhaling van bieding mag alleen bij eerste beurt om (bij) te spelen
3. Naar het eindbod mag gedurende het hele spel gevraagd worden
4. Speler komt gedekt uit om zijn partner de kans te geven nog vragen te stellen
5. Geen vragen stellen om partner wakker te maken

Foutieve uitleg: verbeteren of niet:

1. leider of dummy moet foutieve uitleg van partner corrigeren voor de gedekte uitkomst
2. tegenpartij mag de foutieve uitleg pas verbeteren na het spel

Wanneer geldt een kaart als gespeeld:

1. als partner de beeldzijde zou kunnen zien (tegenpartij)
2. als ze met de beeldzijde naar boven zo wordt gehouden dat ze de tafel raakt (leider)
3. als ze zo wordt gehouden dat aangegeven wordt dat de kaart gespeeld is
4. een kaart van dummy geldt als gespeeld als ze opzettelijk door de leider is aangeraakt
5. als ze door een speler wordt genoemd of wordt aangeduid als de te spelen kaart

Wat mag de dummy:

1. uitvoeren wat de leider hem opdraagt (dus geen kaarten aanwijzen...)
2. proberen een fout van de leider te voorkomen (bijv. uit verkeerde hand voorspelen)
3. vragen aan de leider of hij in de lopende slag misschien heeft verzaakt
4. de WL roepen, maar niet als eerste wijzen op een onregelmatigheid
5. na het beëindigen van het spel of na een claim is dummy niet langer dummy

Claimen:

1. na het opeisen of afstaan van slagen wordt er niet meer doorgespeeld
2. de eiser moet meteen aangeven hoe hij de resterende kaarten zal spelen
3. als de eiser een nog niet genoemde speelwijze voorstelt, waarbij het succes afhankelijk is van het ontdekken of een bepaalde kaart al dan niet in de hand van een bepaalde tegenstander aanwezig is, dan moet de WL worden ontboden

Behandeling van kaarten:

1. tel je kaarten bij begin (én einde) van het spel
2. schud je eigen kaarten alvorens ze terug in het bord te steken
3. raak nooit de kaarten van een andere speler aan zonder diens toestemming

4. als de vier kaarten van een slag zijn omgekeerd, dan mogen ze niet meer worden ingezien
(een speler mag wel zijn eigen laatst gespeelde kaart inzien)
5. laat je kaarten liggen tot er overeenstemming over het aantal gewonnen slagen is
6. laat het bord tijdens het spel in het midden van de tafel liggen in de juiste richting
(een gedraaide hand kan een AS voor beide paren opleveren)