

no 1936 (5)

Internationale Spelregels

voor

Contract-Bridge

samengesteld door

The Whist Club, New-York

The Portland Club, Londen

La Commission Française du Bridge, Parijs

en aanvaard door

The International Bridge League

NADRIK VERBODEN.



NEDERLANDSCHE BRIDGE BOND, 's GRAVENHAGE 1936

UITGAVE: V. A. KRAMERS, RIJSWIJK

INHOUDSOPGAVE

De Regels en Speelmanieren van ieder tijdvak zijn volledig en staan op zichzelf; zij hebben geen betrekking op geschillen, die zich in andere tijdvakken voordoen.

	Blz.
DE STREKKING VAN HET REGLEMENT	7
OMSCHRIJVINGEN	9

EERSTE TIJDVAK — VOORBEREIDINGEN TOT DEN ROBBER.

Regel

1. De kaarten	12
2. Trekken van kaarten	12
3. Voorrang	12
4. Voltalligheid van een tafel	13
5. Vaststelling van het lidmaatschap aan een tafel ...	13
6. Keuze en zitplaats der spelers	13
7. Het verlaten van een bestaande tafel om zich bij een andere tafel te voegen	14

TWEEDE TIJDVAK — HET SCHUDDEN, HET AFNEMEN, HET GEVEN.

Regel

8. Verzoek om nieuwe kaarten	15
9. Schudden	15
10. Afnemen	16
11. Opnieuw schudden en afnemen der kaarten	16
12. Geven	16
13. Een nieuwe gift gedurende het geven	17
14. Geven voor de beurt of met een verkeerd of on- afgenomen spel kaarten	17
Speelmanieren	17

DERDE TIJDVAK — HET BIEDEN.

Regel

15. Het bieden en de duur daarvan	18
16. Bieden en hooger bieden	18
17. Doubleeren en redoubleeren	18
18. Passen	19
19. Het eindbod en de leider	19
20. Inlichtingen betreffende gedane biedingen	19
21. Eischen van een straf gedurende het bieden	19
22. Onjuiste biedingen	20
Niet bedoelde bieding of spreekvergissing	20
Een tegenspeler doet een bieding na een onjuiste bieding	20
Onvoldoend bod	20
Gebruik van een onjuiste benaming bij het doubleeren	21
Niet in volgorde bieden	21
Zelden voorkomende onjuiste biedingen	21
23. Kaart opengelegd, gezien of kenbaar gemaakt	22
24. Nieuwe gift gedurende het tijdvak van het bieden ...	23
Opnemen van de kaarten van een anderen speler. Het spel kaarten blijkt onvoltallig	23
Onvolledige hand	23
Speelmanieren	23

VIERDE TIJDVAK — HET SPELEN.

Regel

25. Biedingen	26
Overzicht van het bieden	26
Bieding gedurende het tijdvak van het spelen	26
26. Het voorspelen en bijspelen	26
Het uitkomen en de blinde	26
Verder spelen en voorspelen	27
Gespeelde kaart	27
Terugnemen van een gespeelde kaart	27
Niet kunnen spelen, zooals wordt geëischt	28
Vóór de beurt voorspelen	28
Tegenspelers spelen tegelijk voor	29
Te vroeg bijspelen door een tegenspeler	29
Te vroeg voorspelen door een tegenspeler	29
Spelen voordat de straf is genoemd	29

	Blz.
27. Het verzaken	30
Herstelde verzaking	30
Daden, die een verzaking voldongen maken	30
Onderzoek naar een mogelijke verzaking	31
Voldongen verzaking	31
Opteekenen van overgedragen slagen	32
Vaststellen van een beweerde verzaking	32
28. Slagen	32
Navraag naar gespeelde kaarten	32
Opnemen van slagen	32
Inzien van een losgelaten slag	33
De verkeerde partij neemt den slag op	33
Vestigen van de aandacht van den maat op een slag	33
29. Niet uitgespeelde spellen	33
Opeischen of afstaan van slagen door den leider ...	33
Aanspraak maken op of afstand doen van slagen door een tegenspeler	34
Bij vergissing afstaan van slagen	34
30. Maat van den leider	35
31. Eischen van een straf onder het spelen	36
32. Strafkaart van een tegenspeler	36
33. Nieuwe gift gedurende het tijdvak van het spelen ...	37
Het spel kaarten blijkt onvoltallig	37
Een kaart te veel	37
Onvolledige hand	38
Speelmanieren	38

VIJFDE TIJDVAK — HET OPTEEKENEN.

Regel

34. Op te teekenen punten	41
35. Punten, welke de manche doen winnen	41
36. Robberbelooning	42
37. Uitslag van den robber	42
38. Verbetering in het opgeteekende	42
39. Puntentabel voor contract-bridge	43

DE STREKKING VAN HET REGLEMENT.

De regels zijn bedoeld om een correcte wijze van spelen vast te leggen en te voorzien in met de omstandigheden in overeenstemming zijnde bepalingen, indien een speler bij toeval, door zorgeloosheid of onoplettendheid, den goeden gang van het spel verstoort of een weliswaar niet bedoeld, doch niettemin onverdiend voordeel behaalt.

De bedoeling van de „Speelmanieren” is, die spelers voor te lichten, welke in vele gevallen niet inzien, dat of hoe zij ongeoorloofde inlichtingen aan hun maat geven, hetgeen vaak een veel meer te laken vergrijp is dan een louter onopzettelijke inbreuk op de regels.

Het doel van de regels is niet om oneerlijke practijken te voorkomen; daarom zijn er geen straffen gesteld op opzettelijke schending hetzij van de spelregels, hetzij van de speelmanieren. Wanneer geen straf is voorgeschreven, is de moreele verplichting zich aan de regels te houden het sterkst. Uitsluiting is het uiterste middel, indien bij herhaling opzettelijk overtredingen worden begaan. De straffen zijn beperkt tot een met recht en billijkheid overeen te brengen minimum, en een speler, die een overtreding begaat, dient bereid te zijn de voorgeschreven straf hoffelijk te aanvaarden. Ofschoon de toepassing van straffen soms niet bindend is voorgeschreven, komt een onveranderlijk strenge toepassing de eensgezindheid tijdens en de belangen van het spel ten goede.

Het kan voorkomen, dat ingewikkelde en moeilijke gevallen zich voordoen, waarop deze regels niet in voldoende mate van toepassing zijn. In dergelijke geval-

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

len dienen de spelers te beslissen, daarbij de eerlijkste wijze kiezend met inachtneming van de feiten van het onderhavige geval. ¹⁾

Wanneer deze beginselen ter harte worden genomen, wordt geredetwist vermeden en wordt het genoege, dat het spel biedt, aanmerkelijk verhoogd.

Teneinde de verschillende regels van het spel en van de speelmannieren behoorlijk te beheerschen en gemakkelijk na te slaan, moet de speler zich het spel verdeeld denken, gelijk ook deze regels ingedeeld zijn, in vijf tijdvakken, die duidelijk van elkaar zijn gescheiden :

Eerste Tijdvak : Voorbereidingen tot den Robber.

Tweede Tijdvak : Het Schudden, het Afnemen, het Geven.

Derde Tijdvak : Het Bieden.

Vierde Tijdvak : Het Spelen.

Vijfde Tijdvak : Het Opteekenen.

De laatste tijdvakken komen in chronologische volgorde terug, daar bij ieder spel van een robber gegeven, geboden, gespeeld en opgeteekend wordt. De regels van het spel en de speelmannieren van ieder tijdvak staan geheel op zichzelf, doch vormen één geheel, dat volkomen afgescheiden en onafhankelijk is van die van eenig ander tijdvak. Wanneer men deze raadpleegt bij een bepaald geval of vergrijp, dient men slechts dat tijdvak na te slaan, waarin het onderhavige geval zich voordoet.

1) Als de onregelmatigheid ongetwijfeld te wijten is aan een vergissing of onjuiste uitdrukking van den tegenstander, moet men geen straf eischen.

OMSCHRIJVINGEN.

TAFEL : Een verzamelterm, aangevende de leden, gerechtigd om te spelen aan iedere daartoe gevormde tafel.

LID : Een gegadigde, die het recht heeft verkregen, om aan een tafel mede te spelen, hetzij onmiddellijk, hetzij op zijn beurt.

SPELER : Elk der vier leden, gerechtigd aan een tafel te spelen. De maat van den leider wordt niet als speler beschouwd.

MAAT : De speler, die de tegenover gelegen plaats aan de tafel inneemt en met wien men een partij vormt tegen de andere twee.

VOLGORDE : De volgorde van het spel is van speler tot speler naar links omgaande, volgens de richting van de wijzers van een uurwerk.

GIFT : Het uitdeelen van de kaarten in volgorde aan de spelers.

BIEDING : Een verzamelterm, die van toepassing is op een bod, een doublet, een redoublet of een pas.

SPEELSOORT : De kleur of „zonder-troef”, genoemd in een bod.

TREK : Elke slag, welke door den leider boven de zes wordt gemaakt.

BOD : Een bieding, waarmede een speler zich voor zijn partij verbindt, tenminste zooveel trekken te maken, als zijn bod aangeeft, mits het spel gespeeld wordt in

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

de speelsoort, welke hij noemt en zijn partij de contracteerende partij wordt.

DOUBLET: Een bieding, welke op de juiste wijze gedaan, het gevolg heeft, dat een zeker gedeelte der punten, die gewonnen of verloren zullen worden, verdubbeld worden, in het geval, dat het onmiddellijk aan het doublet voorafgaande bod het contract wordt.

REDOUBLET: Een bieding, die, mits daarna geen bod is gedaan, het gevolg heeft, dat de punten verdubbeld worden, welke door een doublet van de tegenpartij reeds verdubbeld waren.

ONVOLDOEND BOD: Een bod van een kleiner aantal trekken dan noodig is om het voorafgaande bod te overbieden.

TEGENSPELER: Elke tegenstander van den leider.

VOLLEDIGE SLAG: Vier kaarten, één uit elke hand, in één speelronde.

HET VOORSPELEN: Het spelen van de eerste kaart van een slag.

UITKOMEN: De eerste maal voorspelen.

KLEUR BEKENNEN: Het spelen van een kaart in de kleur, waarin is voorgespeeld.

HET VERZAKEN: Verzuimen de kaart bij te spelen, zooals door of volgens de regels van het speeltijdvak wordt vereischt, als men in staat is aan dien eisch te voldoen.

LOSGELATEN SLAG: Een slag, zoodra deze is op-

OMSCHRIJVINGEN

genomen en omgekeerd door een speler der partij, die hem gewonnen heeft en waarvan de hand van dien speler is weggenomen.

OVERSLAG : Elke slag, welken de leider boven het in zijn contract bepaalde aantal maakt.

VERLIESSLAG : Elke slag, welken de leider minder maakt dan hij volgens het contract moet maken.

HONNEURS : Aas, heer, vrouw, boer, tien van een troefkleur of elk der azen bij zonder-troef.

SLEM : Groot slem, het winnen van dertien, klein slem, het winnen van twaalf slagen door een partij.

TREKPUNTEN : De punten, welke tellen voor het maken, zoowel van een manche als van een robber.

PREMIEPUNTEN : De punten, welke tellen ten aanzien van het winnen van een robber, maar niet ten aanzien van het winnen van een manche.

KWETSBAAR : Het blootgesteld zijn aan hoogere straffen, indien een aangegaan contract niet wordt nagekomen. De term wordt toegepast op de partij, die een manche heeft gewonnen.

ROBBER : De reeks van spellen, welke eindigt, zoodra een partij twee manches heeft gewonnen.

Omschrijvingen vervat in de regels.

PASSEN : Regel 18.

LEIDER : Regel 19.

NIET BEDOELDE BIEDING : Regel 22.

STRAFKAART : Regel 32.

GESPEELDE KAART : Regel 26, par. 3.

EERSTE TIJDVAK.

VOORBEREIDINGEN TOT DEN ROBBER.

1. DE KAARTEN.

Elke gift geschiedt met een spel van 52 kaarten¹⁾ verdeeld in vier kleuren, Schoppen, Harten, Ruiten en Klaveren, in deze volgorde in waarde afdalende. De kaarten van iedere kleur hebben de afdalende volgorde: aas is de hoogste, dan heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 en 2 de laagste.

2. TREKKEN VAN KAARTEN.

Wanneer kaarten getrokken moeten worden, wordt een geschud spel met de beeldzijde naar beneden op tafel uitgespreid, en ieder, die gerechtigd is mede te trekken, trekt een kaart uit het spel. Laat iemand meer dan één kaart zien of trekt hij een der vier kaarten van een der uiteinden van het spel, dan moet hij overtrekken. Wanneer even hooge kaarten worden getrokken, dan is de afdalende volgorde: Schoppen, Harten, Ruiten, Klaveren.

Men behoort een getrokken kaart niet te laten zien, voordat allen, die mee mogen trekken, hun kaart hebben getrokken.

3. VOORRANG.

Wanneer de voorrang beslist moet worden tusschen gegadigden, hebben zij, die niet hebben gespeeld voor-

1) Indien mogelijk dienen twee spellen met duidelijk van elkaar te onderscheiden rugzijde afwisselend gebruikt te worden.

VOORBEREIDINGEN TOT DEN ROBBER

rang boven hen, die wel reeds hebben gespeeld, in de volgorde, waarop ze zijn binnengekomen. Gegadigden met gelijke rechten trekken kaarten, waarbij de trekker van de hoogste kaart den voorrang krijgt. 1)

4. VOLTALLIGHEID VAN HET LIDMAATSCHAP

Een tafel heeft vier, vijf of zes leden; een tafel met zes leden is voltallig.

5. VASTSTELLING VAN HET LIDMAATSCHAP AAN EEN TAFEL.

Elke gegadigde mag zich bij een niet voltallige tafel aansluiten door zijn wensch daartoe kenbaar te maken, tenzij meer gegadigden dan noodig om een tafel voltallig te maken tegelijkertijd daartoe hun wensch te kennen geven. In het laatste geval maakt men door het vaststellen van den voorrang uit, wie recht heeft lid te worden.

6. KEUZE EN ZITPLAATS DER SPELERS.

Geen gegadigde kan het recht verkrijgen in een robber mee te spelen, tenzij hij zich bij de tafel heeft gevoegd vóórdát een kaart is getrokken ter keuze van de spelers of maats.

Zijn er meer dan vier leden, dan wordt, vóór de eerste robber begint, vastgesteld, wie het eerst gerechtigd zijn in den eersten robber te spelen.

Vóór iederen robber trekken de vier leden, die zullen spelen. De twee met de hoogste kaarten spelen als maats tegen de andere twee; de trekker van de hoogste kaart geeft het eerst en heeft het recht zijn plaats te kiezen en het spel waarmee hij zal geven. Hij mag

1) Indien de oorspronkelijke trekking voldoende is, is het onnoodig nogmaals kaarten te trekken ter voldoening aan regel 5 en 6.

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

zijn maat raadplegen, maar als hij eenmaal zijn beslissing heeft medegedeeld, moet hij daarbij blijven.

Aan het einde van elken robber moet eerst plaats gemaakt worden aan de tafel voor elk lid, dat niet in den laatsten robber speelde en dat het recht heeft verkregen in den volgende robber te spelen, door het lid, dat het grootste aantal opeenvolgende robbers aan die tafel heeft gespeeld. Leden, die een gelijk aantal robbers hebben gespeeld, trekken, waarbij de trekker van de lagere kaart zijn plaats afstaat. 1)

7. HET VERLATEN VAN EEN BESTAANDE TAFEL OM ZICH BIJ EEN ANDERE TAFEL TE VOEGEN.

Niemand kan gelijktijdig lid zijn van meer dan één tafel, tenzij een lid er op verzoek in toestemt vierde lid van een andere tafel te worden, daarbij zijn wensch te kennen gevend naar zijn eerste tafel terug te keeren, zoodra zijn plaats ingenomen kan worden. Indien hij dien wensch niet te kennen geeft, verbeurt hij zijn lidmaatschap van zijn gewezen tafel.

Als een lid een tafel verlaat, waardoor deze met minder dan vier leden achterblijft, zal hij niet gerechtigd zijn om met de drie anderen mede te dingen voor deelname aan eenige andere tafel.

1) Aan het eind van elken robber moet worden aangekondigd „robber uit” ten behoeve van wachtende leden, of, als de tafel niet voltallig is, ten behoeve van gegadigden.

TWEEDE TIJDVAK.

HET SCHUDDEN, HET AFNEMEN, HET GEVEN.

Het tijdvak eindigt, wanneer de laatste kaart van een juiste gift op tafel is gelegd.

8. VERZOEK OM NIEUWE KAARTEN.

Elke speler mag, voordat het spel is afgenomen om te geven, om nieuwe kaarten verzoeken. Hij moet twee nieuwe spellen laten komen, waaruit zijn tegenspelers mogen kiezen, tenzij beschadigde kaarten moeten worden vervangen.

9. SCHUDDEN.

Nadat de spelers hebben getrokken voor maats en ieder zijn plaats heeft ingenomen, schudt de speler, die aan gevers' linkerhand zit, de door den gever uitgekozen kaarten.

Gedurende elke gift moet de maat van den gever het andere spel kaarten verzamelen, schudden en ze als een pak — met de beeldzijde naar beneden — aan zijn rechterzijde neerleggen, d.w.z. aan de linkerhand van den speler, die daarna moet geven; en dit pak moet daar dan blijven liggen, tot de volgende gever het opneemt voor zijn gift.

De kaarten moeten geheel zichtbaar voor alle spelers goed geschud worden en zoo, dat de beeldzijde van geen der kaarten zichtbaar wordt.

Desgewenscht heeft iedere speler het recht ééns te schudden, de gever heeft het recht het laatst te schudden.

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

Indien aan de bovenstaande vereischten niet ten volle is voldaan, heeft iedere speler het recht om voordat het geven begint, te verzoeken de kaarten opnieuw te schudden.

10. AFNEMEN.

De geveer biedt het pak kaarten aan den speler aan zijn rechterzijde aan, die daarvan van de bovenzijde een deel afneemt en dat naar den geveer toe naast het benedengedeelte plaatst. De geveer voltooit daarna het afnemen door het benedengedeelte op het bovengedeelte te plaatsen.

11. OPNIEUW SCHUDDEN EN AFNEMEN DER KAARTEN.

Op verzoek van een speler moet, voordat het geven begint, het spel opnieuw worden geschud en afgenomen, wanneer :

- a) De verkeerde speler heeft afgenomen;
- b) Bij het afnemen in één der gedeelten minder dan vier kaarten overblijven;
- c) Bij het afnemen een der kaarten is opengevallen;
- d) Een andere speler dan de geveer het afnemen voltooit;
- e) Er twijfel bestaat, waar precies het spel kaarten werd afgenomen of welk het bovenste gedeelte was;
- f) Een speler de kaarten schudt na het afnemen; of
- g) Afgenomen wordt voordat het vorige spel is afgelopen.

12. GEVEN.

De spelers geven in volgorde.

De geveer moet de twee en vijftig kaarten geven, met

HET SCHUDDEN, HET AFNEMEN, HET GEVEN

de beeldzijde naar beneden, één voor één in volgorde aan elk der spelers. de eerste kaart aan den speler aan zijn linkerhand, de laatste kaart aan zichzelf en dertien kaarten aan iederen speler.

Indien hij twee kaarten tegelijk of achter elkaar aan denzelfden speler geeft, mag hij zijn vergissing herstellen voordat hij een andere kaart geeft.

13. EEN NIEUWE GIFT GEDURENDE HET GEVEN.

Dezelfde gever moet opnieuw geven met hetzelfde of een ander goed geschud en goed afgenomen spel kaarten, wanneer gedurende het geven wordt vastgesteld, dat :

- a) De kaarten niet zijn gegeven volgens de voorschriften van den voorafgaanden regel;
- b) Een speler een aan een anderen speler gegeven kaart heeft gezien en met name kan noemen; of
- c) Een speler een hem gegeven kaart heeft ingezien.

14. GEVEN VOOR DE BEURT OF MET EEN VERKEERD OF ONAFGENOMEN SPEL KAARTEN.

Wanneer òf een speler geeft, die niet aan de beurt is, òf met het spel geeft van zijn tegenpartij, òf met een spel, dat niet is afgenomen, kan men hem, voordat de laatste kaart gegeven is, met geven doen ophouden; anders geldt de gift als een juiste gift in goede volgorde gedaan en de spellen, indien verwisseld, blijven verwisseld.

SPEELMANIEREN.

Vermijdt bij het geven :

Inzien van de onderste kaart;

Een kaart oplichten of op andere wijze een kaart laten zien. Dit kan een anderen speler een ongewenschte verplichting opleggen.

DERDE TIJDVAK.

HET BIEDEN.

Het tijdvak begint, wanneer de laatste kaart van een juiste gift op de tafel is gelegd, en eindigt, wanneer na een bieding van een der spelers de drie andere spelers hebben gepast.

15. HET BIEDEN EN DE DUUR DAARVAN.

Nadat het geven is afgelopen, moet iedere speler in volgorde, te beginnen met den gever een bod doen of passen tot het eerste bod gedaan wordt. Indien in de eerste ronde van het bieden alle vier spelers passen, gaat het spel niet door, en de speler, die aan de beurt komt, geeft. In elk geval moet elke speler op zijn beurt, na het eerste bod, een bieding doen, totdat drie opeenvolgende spelers passen, op welk oogenblik het bieden is gesloten.

16. BIEDEN EN HOOGER BIEDEN.

Elk volgend bod moet of een grooter aantal trekken noemen dan het voorafgaande bod of een gelijk aantal in een hoogere speelsoort. De biedingen van de verschillende speelsoorten volgen van beneden naar boven elkaar in rang op als volgt : Klaveren, Ruiten, Harten, Schoppen, Zonder-troef.

17. DOUBLEEREN EN REDOUBLEEREN.

Elke speler mag, als hij aan de beurt is, het laatst voorafgaande bod doubleeren, mits dit gedaan wordt door een tegenspeler, of hij mag het redoubleeren, als het door een tegenspeler gedoubleerd is. Doubleeren en

HET BIEDEN

redoubleeren hebben geen invloed op het aantal trekken van het bod, noch op hun waarde bij het bieden.

Een bod, dat geredoubleerd is, mag niet nog eens worden gedoubleerd of geredoubleerd.

Indien een bod is gedoubleerd of geredoubleerd en geredoubleerd, mag elke speler op zijn beurt een verder bod doen ,totdat het bieden is gesloten.

18. PASSEN.

Een speler, die geen bod wil doen, doubleeren of redoubleeren, moet dit te kennen geven door te passen.

19. HET EINDBOD EN DE LEIDER.

Het eindbod bij het bieden wordt het contract; als dit in een kleur is, wordt iedere kaart in die kleur een troefkaart. De speler, die van de partij, die het eindbod deed, het eerst de in het contract genoemde speelsoort bood, wordt de leider en zijn maat blijft geen speler meer, maar wordt de maat van den leider; (zie regel 30).

20. INLICHTINGEN BETREFFENDE GEDANE BIEDINGEN.

Gedurende het bieden mag een speler vragen de vorige biedingen te herhalen, doch slechts indien het zijn beurt is om te bieden; (zie regel 25).

21. EISCHEN VAN EEN STRAF GEDURENDE HET BIEDEN.

1. Wanneer een onregelmatigheid is begaan, is elke speler gerechtigd daar de aandacht op te vestigen, zijn maat te vragen of hij zijn rechten kent, en inlichtingen omtrent den desbetreffenden regel te geven of te krijgen.

2. Alle kwesties, met betrekking tot welke straf op een bepaalde overtreding van toepassing is, moeten, voordat de straf werkelijk wordt ondergaan dan wel

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

andere maatregelen worden genomen, worden geregeld. Een eens ondergane straf of eenmaal genomen maatregel blijft geldig, al blijkt deze later onjuist te zijn geweest.

3. Wanneer een speler een keus mag doen uit meerdere op te leggen straffen, vervalt dit recht, indien: de maats overleg plegen omtrent het voordeel te verkrijgen door dit recht uit te oefenen;

of omtrent de vraag, welke van deze straffen op te leggen;

of indien de daartoe niet gerechtigde maat het recht uitoefent.

22. ONJUISTE BIEDINGEN.

Niet bedoelde bieding of spreekvergissing.

1. Een speler mag een niet-bedoelde bieding zonder straf verbeteren; maar van dit voorrecht mag geen gebruik worden gemaakt om een fout te herstellen of meeningsveranderingen te verbergen. Elke kwestie, die zich voordoet, betreffende het feit of een bieding beschouwd moet worden als niet-bedoeld, hangt af van de feiten en omstandigheden van het onderhavige geval, en de andere spelers dienen er op het oogenblik zelf over te beslissen.

Een tegenspeler doet een bieding na een onjuiste bieding.

2. Indien na een onjuiste bieding opvolgend een bieding wordt gedaan, vóórdat de niet-overtredende partij de aandacht op de onregelmatigheid vestigt, gaat het bieden voort, alsof de onjuiste bieding een juiste bieding ware geweest in goede volgorde gedaan.

Onvoldoend bod.

3. Indien een onvoldoend bod in goede volgorde gedaan, niet gevolgd is door een andere bieding (zoals bepaald in par. 2), moet het voldoende gemaakt worden in dezelfde of in een andere speelsoort, en, indien de overtreder kiest:

HET BIEDEN

a) het laagste voldoende bod van dezelfde speelsoort, dan moet zijn maat passen, zoodra deze voor de eerste maal aan de beurt is om te bieden;

b) een ander bod, dan moet zijn maat passen, telkens wanneer het zijn beurt is om te bieden.

Gebruik van een onjuiste benaming bij het doubleeren.

4. Een speler, die bij het doubleeren of redoubleeren, op zijn beurt gedaan, een onjuist aantal slagen noemt of een verkeerde speelsoort, wordt, tenzij een andere speler daarna een bieding heeft gedaan (zooals bepaald in par. 2) geacht het gedane bod te hebben gedoubleerd of geredoubleerd en zijn maat moet passen, zoodra het de eerstvolgende keer zijn beurt is te bieden.

Niet in volgorde bieden.

5. Een juiste bieding, die niet in goede volgorde werd gedaan, vervalt, tenzij een ander daarna een bieding deed (zooals bepaald in par. 2) en het bieden gaat over op den speler, wiens beurt het was om te bieden, en indien er :

a) gepast werd vóór het eerste bod, dan moet de overtreder passen, zoodra hij de eerste maal aan de beurt is om te bieden;

b) een andere bieding gedaan werd, dan moet de maat van den overtreder passen, telkens wanneer het zijn beurt is om te bieden.

Zelden voorkomende onjuiste biedingen.

6. Tenzij een andere bieding gevolgd is (zooals bepaald in par. 2), als een speler :

a) een bod, dat zijn maat heeft gedoubleerd of geredoubleerd, doubleert of redoubleert, dan wordt de overtreder geacht te hebben gepast, zijn partij moet telkens wanneer het haar beurt is om te bieden, passen en de tegenspeler aan de linkerhand van den overtreder

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

mag het doublet of het redoublet van den maat van den overtreder nietig verklaren;

b) het bod van zijn maat doubleert of dit redoubleert, wanneer het niet gedoubleerd is, dan wordt de overtreder geacht te hebben gepast, en zijn partij moet passen, telkens wanneer het haar beurt is om te bieden;

c) meer dan zeven trekken biedt, hetzij onopzettelijk, hetzij om een bod voldoende te maken; biedt, doubleert of redoubleert, wanneer hij volgens een onder dezen regel opgelegde straf moet passen; of een bieding doet, die niet in de regels van dit tijdvak is erkend of behandeld; dan moet zijn partij passen, telkens wanneer het haar beurt is om te bieden, en mag de tegenspeler, die het eerst de speelsoort bood, het laatst geboden door zijn partij, of, als geen van beide tegenspelers heeft geboden, de tegenspeler aan de linkerhand van den overtreder, de verkeerde bieding nietig verklaren.

23. KAART OPENGELEGD, GEZIEN OF KENBAAR GEMAAKT.

Indien, gedurende het tijdvak van het bieden, een speler een kaart open op tafel legt, of de beeldzijde ziet van een kaart, die aan zijn maat behoort, of een opmerking maakt, die een kaart in zijn eigen hand kenbaar maakt aan zijn maat, dan moet zulk een kaart met de beeldzijde naar boven gekeerd gedurende het bieden op tafel gelegd worden en :

a) als de bezitter tegenspeler wordt, mag de leider verhinderen, dat wordt uitgekomen in de kleur van een dergelijke kaart of kaarten of een dergelijke kaart of kaarten behandelen als strafkaarten (zie regel 32); en

b) als zulk een kaart een honneur is of als er twee of meer van dergelijke kaarten zijn, moet ook de maat van den bezitter passen, telkens wanneer het zijn beurt is om te bieden.

HET BIEDEN

24. NIEUWE GIFT GEDURENDE HET TIJDVAK VAN HET BIEDEN.

Opnemen van de kaarten van een anderen speler.

Het spel kaarten blijkt onvoltallig.

1. Er moet opnieuw worden gegeven door denzelfden gever met hetzelfde of een juist spel kaarten, indien, nadat het geven is voltooid, een speler de kaarten van een anderen speler opneemt en deze inziet, of wanneer wordt vastgesteld, dat de eene speler meer kaarten heeft dan het juiste aantal en een andere minder, of dat het aantal kaarten van het spel niet voltallig is of dat er twee dezelfde kaarten in het spel zijn.

Onvolledige hand.

2. De gever moet opnieuw geven met hetzelfde of een juist spel kaarten, indien er wordt vastgesteld, dat een speler minder en geen speler meer dan het juiste aantal kaarten heeft en dat, na behoorlijk zoeken, hetwelk verplicht is, de ontbrekende kaart of niet gevonden kan worden of op zulk een plaats wordt gevonden, dat de spelers uitmaken, dat de kaart niet behoorlijk was gegeven aan de onvolledige hand. Als een ontbrekende kaart in een ander spel wordt gevonden, of op zulk een plaats dat de spelers uitmaken, dat de kaart naar behooren aan de onvoltallige hand was gegeven, moet zij zonder straf op te leggen, worden teruggegeven, tenzij de maat er de beeldzijde van ziet, in welk geval regel 23 moet worden toegepast.

SPEELMANIEREN.

Vermijdt :

Onnoodig talmen bij het bieden, hetgeen kan leiden tot het geven van ongeoorloofde inlichtingen aan een maat.

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

Afwisseling brengen in de gebruikelijke biedtermen. ¹⁾

Een onnoodig verzoek om de gedane biedingen te herhalen.

Door woord, gedrag of gebaar een aanwijzing geven over den aard van het spel in eigen hand. Elke opmerking, vraag of gebaar, waaruit een gevolgtrekking kan worden gemaakt.

Op eenigerlei wijze goedkeuring of afkeuring te kennen geven aangaande het bieden van den maat. Zich bij het bieden laten beïnvloeden door een aarzeling, een opmerking of de houding van den maat.

Ongevraagd geven van inlichtingen, die slechts op verzoek mogen worden gegeven.

Het is bijzonder af te keuren om :

Te bieden met bijzonderen nadruk, stembuiging of klemtoon.

Met buitengewone haast of tegenzin te passen of te doubleeren.

De aandacht op den stand te vestigen, behalve wanneer zulks noodig is voor eigen voorlichting.

Ongeoorloofde inlichting te geven over eenig voorval bij het bieden.

Het is onbetamelijk bij het bieden een conventie te gebruiken, waarvan de beteekenis niet is aangekondigd.

De uitdrukking „conventie” duidt aan een bieding of met een willekeurige of kunstmatige beteekenis of

1) Voorbeelden van de aanbevolen biedtermen zijn : „pas”; „één harten”; „één zonder-troef”; „twee ruiten”; „doublet” (vermijdt het aantal trekken op te noemen of de gedoubleerde speelsoort aan te duiden); „zes schoppen” (vermijdt „klein slem”).

HET BIEDEN

gedaan door een speler met de zekerheid, dat zijn maat die niet in haar natuurlijke beteekenis zal opvatten. Zulk een bieding is niet aan de straf, bepaald in regel 23 onderworpen. Een zoodanige gebruikte conventie moet noodzakelijkerwijs door de tegenpartij ten volle kunnen worden begrepen en spelers, die biedconventies toepassen, behooren bereid te zijn om volledig te antwoorden op een redelijke vraag van een tegenspeler naar de bedoeling of het gebruik ervan. Mocht het noodig zijn gedurende de bieding een dergelijke vraag te stellen, dan behoort de maat van den speler, die de biedconventie gebruikt, te antwoorden.

Het Bestuur of Commissie van eenige vereeniging, wedstrijd of club, of groepen personen, die contract-bridge spelen, mogen bovenbedoelde biedconventies verbieden of het bieden beperken tot zoodanige, huns inziens toelaatbare conventies.

Het is niet verkeerd om een maat tegen het overtreden van een spelregel te waarschuwen, bijv. tegen bieden voor zijn beurt.

Toeschouwers of leden, die niet spelen, behooren zich ervan te onthouden gedurende het bieden eenige opmerking te maken. Zij behooren niet de aandacht te vestigen op eenige onregelmatigheid of vergissing, of op eenig feit of eenigen regel, uitgezonderd, wanneer zij worden gevraagd hun meening te uiten.

VIERDE TIJDVAK.

HET SPELEN.

Het tijdvak begint, wanneer na een bod, doublet, of redoublet de andere drie spelers in volgorde hebben gepast, en eindigt, wanneer het aantal slagen, door elke partij gewonnen, naar behooren is vastgesteld.

25. BIEDINGEN.

Overzicht van het bieden.

1. Voordat volgens de regels is uitgekomen, is elke speler gerechtigd een herhaling van de voorafgegane biedingen te verzoeken. Daarna mag een speler slechts vragen, wat het contract is, en of het gedoubleerd of geredoubleerd was, maar niet door wien (zie regel 20).

Bieding gedurende het tijdvak van het spelen.

2. Indien een tegenstander een andere bieding doet dan passen, nadat het bieden gesloten is, is de leider gerechtigd van den anderen tegenstander te verlangen in een bepaalde kleur voor te spelen, wanneer deze de eerstvolgende maal aan de beurt is voor te spelen.

26. HET VOORSPELEN EN BIJSPELEN.

Het uitkomen en de blinde.

1. Nadat het bieden is gesloten, komt de tegen-speler aan de linkerhand van den leider uit. De maat van den leider spreidt dan zijn kaarten voor zich op tafel uit met de beeldzijde naar boven en de leider speelt zoowel zijn eigen spel als dat van zijn maat.

HET SPELEN

Verder spelen en voorspelen.

2. Nadat is voorgespeeld, wordt in volgorde uit elke hand een kaart bijgespeeld en de vier zoo gespeelde kaarten vormen een volledigen slag.

De speler, die moet voorspelen, mag dit met elke kaart doen. Uit de andere drie handen moet zoo mogelijk kleur worden bekend, maar, als dat niet kan, mag elke kaart worden bijgespeeld. De verplichting om kleur te bekennen, gaat voor boven alle andere verplichtingen van de regels van dit tijdvak.

Een slag, welke één of meer troefkaarten bevat, is gewonnen door den speler van de hoogste troefkaart. Een slag, die geen troef bevat, is gewonnen door den speler van de hoogste kaart in de kleur, waarin werd voorgespeeld.

De winnaar van een slag speelt voor in den volgenden slag.

Gespeelde kaart.

3. Een kaart is gespeeld :

a) door den leider: uit zijn eigen spel, wanneer de kaart de tafel raakt, nadat hij haar met de kennelijke bedoeling om haar te spelen, uit zijn overblijvende kaarten heeft genomen; uit het spel van den blinde, wanneer hij haar aanraakt, uitgezonderd, wanneer het duidelijk is, dat zulks met een andere bedoeling gedaan wordt dan om ze te spelen, of wanneer hij zulks mededeelt.

b)) door den tegenspeler: wanneer een kaart uit zijn spel is genomen met de kennelijke bedoeling haar te spelen en zijn maat de beeldzijde er van ziet.

c) door den leider of een tegenspeler: wanneer hij de kaart noemt als die, welke hij wil spelen.

Terugnemen van een gespeelde kaart.

4. Een speler mag niet eigener beweging zijn ge-

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

speelde kaart terugnemen, behalve om een verzaking te herstellen.

Wanneer bij het eischen van een straf, een gespeelde kaart volgens den regel is teruggenomen na een duidelijke of stilzwijgende aanwijzing, mag zij worden opgenomen, tenzij zij een strafkaart wordt.

Niet kunnen spelen, zooals wordt geëischt.

5. Wanneer een speler niet in staat is zoo te spelen, als geëischt is om aan een straf te voldoen, mag hij elke kaart spelen, mits hij aan zijn verplichting om kleur te bekennen, voldoet, en de straf vervalt, behalve dat, ingeval van een strafkaart, de straf slechts vervalt voorzoover het den loopenden slag betreft.

Vóór de beurt voorspelen.

6. Een voorspelen voor de beurt mag worden behandeld als een juist voorspelen; en het moet als zoodanig worden behandeld, wanneer door de andere partij een kaart is bijgespeeld, voordat de ten onrechte voorgespeelde kaart is teruggenomen. In alle andere gevallen, waarin voor de beurt is voorgespeeld.

a) door den leider uit zijn eigen spel of uit die van den blinde: mag elk der beide tegenspelers van hem verlangen de verkeerde kaart terug te nemen, en als hij uit de verkeerde hand heeft voorgespeeld, dan moet hij uit de juiste hand voorspelen met een kaart in dezelfde kleur.

b) door een tegenspeler: mag de leider of de kaart welke voor de beurt is voorgespeeld, behandelen als een strafkaart, of hij mag eischen, dat in een bepaalde kleur ¹⁾ wordt voorgespeeld door den anderen tegen-

1) Indien bij het uitkomen door den verkeerden tegenspeler eenige kaarten van den blinde zichtbaar zijn na het voor de beurt uitkomen en voordat de leider de kleur noemt, waarin moet worden uitgekomen, mag deze de voor de beurt voorgespeelde kaart slechts behandelen als een strafkaart.

HET SPELEN

speler, indien deze den voorafgaanden slag won, of anders door den tegenspeler, welke het eerst een slag wint.

Tegenspelers spelen tegelijk voor.

7. Als de tegenspelers tegelijk voorspelen, is het juiste voorspelen geldig en de verkeerd gespeelde kaart wordt een strafkaart.

Te vroeg bijspelen door een tegenspeler.

8. Wanneer een tegenspeler bijspeelt bij een slag, als het de beurt is van zijn maat om bij te spelen, mag de leider, uitgezonderd, wanneer hij uit beide handen heeft bijgespeeld, van den anderen tegenspeler eischen in de voorgespeelde kleur zijn hoogste of laagste kaart bij te spelen, en mocht hij geen kleur kunnen bekennen, in een bepaalde kleur ¹⁾ bij te spelen.

Te vroeg voorspelen door een tegenspeler.

9. Indien een tegenspeler voorspeelt voor den volgenden slag, voordat zijn maat voor den loopenden slag heeft bijgespeeld, mag de leider van den anderen tegenspeler eischen in de voorgespeelde kleur zijn hoogste of laagste kaart in den loopenden slag bij te spelen, en mocht hij geen kleur kunnen bekennen in een bepaalde kleur bij te spelen. Mocht de overtreder den loopenden slag niet winnen, dan heeft hij voor zijn beurt voor den volgenden slag voorgespeeld.

Spelen voordat de straf is genoemd.

10. Indien eenige speler, die onderworpen is aan een straf, bestaande in voorspelen of bijspelen, speelt,

1) Een tegenspeler, die zijn laatste kaart aan zijn maat toont, voordat deze in den twaalfden slag heeft bijgespeeld, wordt geacht in een slag te hebben bijgespeeld, wanneer het de beurt is van den maat om bij te spelen.

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

voordat de straf genoemd of opgelegd is, wordt het recht om de straf op te leggen daardoor niet beïnvloed. De leider mag een kaart, die door een tegenspeler aldus te vroeg is gespeeld, behandelen als een strafkaart. Als de niet-overtredende partij na den overtreder speelt voor de straf te noemen of op te leggen, vervalt het recht eenige straf op te leggen.

27. HET VERZAKEN.

Herstelde verzaking.

1. Als een speler verzaakt en zijn vergissing herstelt door de onjuiste kaart terug te nemen, voordat de verzaking voldongen is, dan moet hij een juiste kaart in de plaats spelen, en als de verkeerde kaart toebehoort aan :

a) een tegenspeler: mag de leider die kaart behandelen als een strafkaart, of van hem eischen om zijn hoogste of laagste kaart bij te spelen; ¹⁾

b) den leider: mag deze kaart worden teruggenomen, en als de tegenspeler aan de linkerhand van den leider in den slag heeft bijgespeeld na den leider, mag hij van den leider eischen, zijn hoogste of laagste kaart in de juiste kleur te spelen;

c) den blinde: dan wordt de kaart zonder straf teruggelegd.

Een kaart, bijgespeeld door een speler van de niet-overtredende partij, na een verzaking en vóór het herstel, mag teruggenomen worden.

Daden, die een verzaking voldongen maken.

2. Een verzaking, anders dan die begaan bij het voorspelen, wordt voldongen, wanneer een speler van

1) Deze straf mag niet worden opgelegd, als de hand van een tegenspeler, bij zijn verzaken, openlag als gevolg van het opeischen van een slag door den leider.

HET SPELEN

de overtredende partij voor- of bijspeelt in den volgenden slag, behalve dat zulk een verzaking begaan in den twaalfden slag nooit voldongen wordt.

Een verzaking, begaan bij het voorspelen, wordt voldongen, wanneer de maat van den overtreder bijspeelt in den slag, waarin is verzaakt.

Onderzoek naar een mogelijke verzaking.

3. Een speler mag vragen, of het spelen van een kaart een verzaking inhoudt, en mag vergen, dat een tegenspeler zijn verzaking herstelt, maar niets kan de bepalingen van de vorige paragraaf veranderen of uitstellen.

De blinde mag slechts den leider ondervragen, en, als hij zulks doet, nadat hij opzettelijk een kaart in het spel van een speler heeft ingezien, mag de leider zijn kaart niet terugnemen.

Voldongen verzaking.

4. Wanneer een verzaking is voldongen, geldt de slag als gespeeld en, als de straf voor de verzaking is opgeëischt, worden aan het eind van het spel van de slagen, die door de verzakende partij tijdens het spel, na haar eerste verzaking, gewonnen werden (met inbegrip van den slag waarin werd verzaakt) aan de niet overtredende partij overgedragen: twee dergelijke slagen voor de eerste verzaking van een partij en één dergelijke slag voor iedere volgende verzaking door dezelfde partij; geen slagen worden evenwel overgedragen :

(1) wanneer de verzaking werd begaan uit een hand, die op het tijdstip der verzaking rechtmatig was opgelegd; of

(2) wanneer de straf voor de verzaking wordt

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

opgeëischt of de aandacht er op wordt gevestigd, nadat het afnemen voor de volgende gift is voltooid, of, als de verzaking plaats had in het laatste spel van een robber, nadat de uitslag van den robber is vastgesteld.

Opteekenen van overgedragen slagen.

5. Een overgedragen slag telt bij het opteekenen als een slag, die werd gewonnen in het spel door de partij, welke hem ontvangt.

Vaststellen van een beweerde verzaking.

6. Aan het einde van een spel mogen de slagen en ongespeelde kaarten worden nagekeken om een beweerde verzaking vast te stellen en, als na een dergelijke bewering, een tegenspeler de kaarten zoo door-een mengt, dat het onmogelijk is de bewering te bewijzen, moet zij als juist erkend worden.

28. SLAGEN.

Navraag naar gespeelde kaarten.

1. Een speler mag, totdat de slag is losgelaten, van de spelers vorderen, dat zij de kaarten noemen, die zij uit elke hand gespeeld hebben.

Opnemen van slagen.

2. Een volledige slag moet worden opgenomen en omgekeerd op tafel neergelegd, door een speler van de partij, die den slag won. De kaarten van elken losgelaten slag behooren bijeen te worden gehouden, zoodat zij aard gevoegelijk kan worden vastgesteld, en de slagen, gemaakt door een partij, behooren zoo te worden gerangschikt, dat hun aantal en volgorde duidelijk is.

HET SPELEN

Inzien van een losgelaten slag.

3. Indien voor het einde van het spel een losgelaten slag wordt ingezien, teekent de tegenpartij 50 premiepunten op, tenzij :

a) er een verschil van meening is betreffende welke hand den slag won;

b) deze een onjuist aantal kaarten blijkt te bevatten; of

c) het noodig is den slag om te keeren, ten einde een verkeerde kaart te vervangen door een juiste.

De verkeerde partij neemt den slag op.

4. Een slag, welke bij vergissing door de partij wordt opgenomen, die hem niet won, behoort te worden overgedragen, of mag worden opgeëischt volgens regel 38.

Vestigen van de aandacht van den maat op een slag.

5. Wanneer de aandacht van een speler op eenige wijze wordt gevestigd op den loopenden slag voordat hij er in bijgespeeld heeft en zonder dat hij er naar gevraagd heeft (bijv. door te zeggen, dat de slag aan hem is, door zijn kaart te noemen, of door de kaarten naar zich toe te halen), mag de leider of de tegen-speler aan de linkerhand van den blinde, naar gelang het geval is, van den maat van den overtreder eischen, in de voorgespeelde kleur zijn hoogste of laagste kaart bij te spelen, en mocht hij geen kleur kunnen bekennen, een kaart van een bepaalde kleur.

29. NIET UITGESPEELDE SPELLEN.

Opeischen of afstaan van slagen door den leider.

1. Indien de leider een of meer der overblijvende slagen opeischt of afstaat, dan wel dit door het openleggen van zijn spel of op eenige andere wijze te kennen

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

geeft, moet hij zijn spel open op tafel laten liggen, en terstond een duidelijke verklaring geven ¹⁾ hoe hij van plan is de overblijvende slagen te spelen, met uiteenzetting van de volgorde, waarin hij denkt zijn kaart te spelen uit elk zijner twee handen en van de gebruikmaking van elke kaart.

Elk der beide tegenspelers mag zulk een verklaring verlangen, of mag van den eischer verder spelen verlangen. De leider mag ingeval van een dergelijken eisch of afstand niet snijden, zonder dit reeds bij het opeischen of afstaan aangekondigd te hebben, noch mag hij van eenige gedane verklaring afwijken.

De leider mag de kaarten, welke in verband met zijn eisch of afstand opengelegd zijn, niet behandelen als strafkaarten.

Als beide tegenspelers hun kaarten hebben ingeworpen, moet de eisch of afstand van den leider ingewilligd worden. Het openleggen van kaarten houdt geen inwerpen in.

Aanspraak maken op of afstand doen van slagen door een tegenspeler.

2. Een tegenspeler mag elk van zijn kaarten aan den leider toonen, teneinde een of meer der overblijvende slagen ²⁾ op te eischen of af te staan. Een afstand van slagen door een tegenspeler, geldt niet, tenzij de andere tegenspeler daarin toestemt.

Bij vergissing afstaan van slagen.

3. Wanneer een partij een slag afstaat, die zij

-
- 1) Elke verklaring betreffende een voorgenomen speelwijze volingt een verzaking in den vorigen slag, als bedoeld in regel 26 sub 3 c.
 - 2) Volgens regel 32 par. 1 wordt elke kaart, door een tegenspeler gezien, terwijl zijn maat deze aan den leider toont, of elke kaart, welke een tegenspeler open op tafel heeft gelegd, ten einde een of meer der overblijvende slagen op te eischen, een strafkaart.

HET SPELEN

— bij welke wijze van spelen dan ook — niet zou kunnen verliezen, dan is zulk een afstand ongeldig.

30. MAAT VAN DEN LEIDER. 1)

1. De blinde verliest al zijn rechten, wanneer hij opzettelijk in de kaarten kijkt in het spel van een speler. Daarna moet hij blijven zwijgen met betrekking tot eenig voorval in verband met het spel, en als hij verzuimt dit te doen, nadat een tegenspeler een onregelmatigheid heeft begaan, mag de leider geen straf opleggen voor de overtreding.

2. Wanneer de blinde niet opzettelijk een kaart in het spel van een speler heeft ingezien, mag hij :

a) antwoorden op een redelijke vraag van een der spelers;

b) op verzoek kwesties over een feit of regel bespreken;

c) den leider ondervragen over zijn mogelijke verzaking;

d) de aandacht vestigen op een onregelmatigheid van een tegenspeler en den leider vragen, of deze weet welke rechten hij heeft.

De blinde heeft geen andere rechten dan de bovenstaande, voorwaardelijke rechten; hij geldt niet als speler.

3. Wanneer de blinde door het aanraken van een kaart of op eenige andere wijze, het voor- of bijspelen van een kaart suggereert, mag de tegenspeler aan zijn linkerhand van den leider eischen die kaart al of niet te spelen, tenzij een dergelijk spelen een verzaking zou inhouden.

1) Gewoonlijk „Blinde” genoemd, nadat hij zijn kaarten met de beeldzijde naar boven op de tafel heeft gelegd.

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

4. Wanneer de blinde ongevraagd den leider mededeelt, uit welke hand deze moet voorspelen, of hem waarschuwt, niet uit de verkeerde hand voor te spelen, mag de tegenspeler aan de linkerhand van den blinde, kiezen, uit welke hand de leider moet voorspelen.

NOOT. Andere straffen, welke van toepassing zijn op den blinde, voor een onjuiste handelwijze zijnerzijds, zijn bepaald in regel 27 par. 6 (vaststelling van een beweerde verzaking), regel 28 par. 3 en 5 (slagen), en in regel 31 par. 3 (eischen van een straf).

31. EISCHEN VAN EEN STRAF ONDER HET SPELEN.

1. Wanneer een onregelmatigheid is begaan, mag elke speler er de aandacht op vestigen, zijn maat te vragen of hij zijn rechten kent en inlichtingen geven of krijgen betreffende den desbetreffenden regel (par. 2 van den voorgaanden regel geeft de rechten van den blinde aan).

2. Alle kwesties met betrekking tot welke straf op een bepaalde overtreding van toepassing is, moeten voordat de straf werkelijk wordt ondergaan, dan wel andere maatregelen worden genomen, worden geregeld. Een eens ondergane slag of eenmaal genomen maatregel blijft geldig, al blijkt deze later onjuist te zijn geweest.

3. Het recht om eenige straf op te leggen, vervalt, behalve wanneer een straf automatisch intreedt, wanneer de maats overleggen, welke van de mogelijke straffen te eischen, of welk voordeel is te behalen in het eischen van eenige straf, of als een speler, die daartoe niet gerechtigd is, de straf eischt.

32. STRAFKAART VAN EEN TEGENSPELER.

1. Wanneer tijdens het spelen een tegenspeler een kaart met de beeldzijde naar boven op tafel laat vallen,

HET SPELEN

de beeldzijde ziet van een der kaarten van zijn maat (uitgezonderd de bepalingen in regel 29 par. 1) een opmerking maakt, welke een van zijn kaarten aan zijn maat kenbaar maakt, of eenige kaart noemt in de hand van zijn maat, wordt elke dergelijke kaart een strafkaart.

2. Een strafkaart moet, met de beeldzijde boven, op tafel blijven liggen, totdat deze gespeeld wordt en : telkens wanneer het de beurt is van den tegenspeler in wiens bezit zij is om te spelen — waarbij hij verplicht is kleur te bekennen — als hij slechts één strafkaart heeft, moet hij deze spelen; heeft hij twee of meer strafkaarten, dan mag de leider van hem eischen een van deze bij te spelen.

33. NIEUWE GIFT GEDURENDE HET TIJDVAK VAN HET SPELEN.

Het spel kaarten blijkt onvoltallig.

1. Er moet opnieuw worden gegeven door denzelfden gever met hetzelfde of een juist spel kaarten, indien blijkt, dat het aantal kaarten in het spel onvoltallig is, of dat er twee dezelfde kaarten in het spel zijn.

Een kaart te veel.

2. Dezelfde gever moet opnieuw geven als een hand een kaart te veel heeft en of een andere speler een kaart minder heeft dan het juiste aantal kaarten, of het teveel niet ontstond door te verzuimen in een slag bij te spelen. Wanneer het teveel een gevolg is van het verzuim om in een slag bij te spelen, moet de overtreder terstond een kaart uit de overtollige hand verwijderen en zoo mogelijk moet dit een kaart zijn, welke hij redelijkerwijze bij den onvolledigen slag kon hebben bijgespeeld; en als hij in een lateren slag heeft bijgespeeld, draagt zijn partij een tijdens het spel gewonnen slag over aan de niet-overtredende partij.

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

Onvolledige hand.

3. Er moet opnieuw worden gegeven door denzelfden gever, wanneer één hand minder en geen andere hand meer dan het juiste aantal kaarten heeft en wanneer na behoorlijk zoeken, hetwelk verplicht is, de ontbrekende kaart of niet gevonden kan worden of op zulk een plaats wordt gevonden, dat het duidelijk is, dat deze niet naar behooren was gegeven aan de onvolledige hand.

In elk ander geval, ook wanneer de ontbrekende kaart in het andere spel wordt gevonden, moet deze aan den bezitter worden teruggegeven en kan een strafkaart worden. De bezitter valt onder de toepassing van den regel op verzakingen, maar geen hoogere slag dan twee slagen mag hem opgelegd worden voor voldongen verzakingen begaan met een ontbrekende kaart.

Als een losgelaten slag meer dan vier kaarten bevat en er twijfel bestaat, welke kaart er bij vergissing in was opgenomen, mag de leider of de tegenspeler aan de linkerhand van den overtreder, al naar het geval ligt, aanwijzen, welke kaart aan de onvolledige hand van de andere partij moet worden teruggegeven.

SPEELMANIEREN.

Vermijdt :

Zorgeloos voor de beurt spelen.

Door woord, gedrag of gebaar een aanwijzing geven over den aard van het spel in eigen hand.

Een opmerking, vraag of gebaar, waaruit een gevolgtrekking kan worden gemaakt.

Goedkeuring of afkeuring te kennen geven aangaande het spelen van zijn maat.

HET SPELEN

Zich laten beïnvloeden bij het spelen door aarzel-
ling, een opmerking of de houding van zijn maat.

Een onnoodig verzoek om aan te geven, welke
spelers bepaalde kaarten van een slag speelden.

Een kaart spelen met bijzonderen nadruk.

Onnoodig talmen bij het spelen in een slag, wan-
neer het spel geen nadenken vordert.

Een kaart uit zijn spel nemen, voordat het zijn beurt
is om voor te spelen of bij te spelen. Bijv. het
gereedhouden van een kaart door een tegenspeler,
voordat zijn maat in den loopenden slag heeft
bijgespeeld, kan den wensch te kennen geven om
aan slag te blijven, en het gereedhouden van een
kaart door den tegenspeler, nadat men heeft voor-
gespeeld, kan den maat aanwijzen, dat de voor-
gespeelde kaart — hoewel niet de hoogste —
toch een winnende kaart is en dit kan nog duide-
lijker zijn, als de volgende keer in een andere kleur
wordt voorgespeeld.

Vrijwillig geven van inlichtingen, die slechts op
verzoek mogen worden gegeven.

Nalaten om de gemaakte slagen in behoorlijke
volgorde en duidelijk afgescheiden van elkaar te
bewaren, of toestaan, dat eenige daarvan aan de
tegenovergestelde zijde van de tafel geplaatst
worden.

Om, als blinde, het spel van den leider in te zien,
nadat het bieden is gesloten, of van de tafel op
te staan, om den leider gade te slaan bij het spelen
van het spel, of een kaart in de hand van een
tegenspeler in te zien, of eenige opmerking of
mededeeling te doen, waartoe men niet gerech-
tigd is.

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

Het is bijzonder onbetamelijk om :

Te kijken naar de plaats in de hand van een speler waaruit hij een kaart trekt, en eenige gevolgtrekking daar uit te maken.

De aandacht te vestigen op het aantal slagen, dat noodig is om het contract te winnen of te doen verliezen, of op het feit, dat aan het contract reeds voldaan is.

Ongeoorloofde inlichting te geven over eenig voorval bij het bieden.

Toebereidselen te maken voor het bijeenvoegen van een slag, voordat alle vier spelers hebben bijgespeeld.

Een partij behoort geen ongebruikelijke conventie bij het spelen te gebruiken, zonder de tegenpartij van haar betekenis mededeeling te hebben gedaan.

Het is niet verkeerd om, behalve in de gevallen, waarin voor den blinde bepaalde regels gelden, een maat te waarschuwen tegen het overtreden van eenigen spelregel, bijv. tegen voorspelen of bijspelen voor de beurt. Het is niet verkeerd om te zwijgen bij een verzaking van de eigen partij, behalve wanneer het een verzaking is in het bijspelen in den twaalfden slag.

Toeschouwers of leden, die niet spelen, behooren zich er van te onthouden, om de aandacht te vestigen op een onregelmatigheid of vergissing in het spel of op eenig feit of eenigen regel, behalve wanneer zij gevraagd worden hun meening te uiten.

VIJFDE TIJDVAK.

HET OPTEEKENEN.

Het tijdvak volgt op het spelen, en hierin worden de gemaakte punten opgeteekend.

34. OP TE TEEKENEN PUNTEN.

De punten worden, zooals in de Punten-Tabel is aangegeven, opgeteekend hetzij als trekpunten hetzij als premiepunten.

Een partij, welke niet aan haar contract voldoet, kan slechts de honneurs in één hand opteekenen.

35. PUNTEN, WELKE DE MANCHE DOEN WINNEN.

Een manche is gewonnen door de partij, die in een of meer spellen, het eerst 100 punten behaalt voor geboden en gemaakte trekken; maar de trekpunten door een van beide partijen in eenige manche behaald, kunnen niet tellen voor het winnen van de volgende manche.

36. ROBBERBELOONING.

De robber eindigt, wanneer een der beide partijen twee manches heeft gewonnen en de winnaars van de laatste manche voegen bij de reeds behaalde punten 500 punten, als de tegenspelers een manche hebben gewonnen en 700 punten, als de tegenspelers geen manche hebben gewonnen.

Wanneer een robber volgens afspraak eindigt, voordat een partij twee manches heeft gewonnen, voegt een

INTERN. SPELREGELS VOOR CONTRACT-BRIDGE

partij, die een manche heeft gewonnen, 300 punten bij haar notering. ¹⁾)

37. UITSLAG VAN DEN ROBBER.

Aan het einde van den robber worden de trek- en premiepunten van elke partij bij elkaar opgeteld; de partij met de meeste punten, wint den robber, afgezien van het aantal eventueel door haar gewonnen manches; en het verschil tusschen de beide totalen geeft het aantal gewonnen punten aan. ²⁾)

38. VERBETERING IN HET OPGETEKENDE.

Bewezen vergissingen moeten worden hersteld als volgt :

(a) In trekpunten, vergissingen in het tellen der gehaalde trekken inbegrepen: voordat een bieding is gedaan in het volgende spel, of, als de vergissing wordt begaan in het laatste spel van een robber, voordat de uitslag van den robber is goedgekeurd.

(b) In de premiepunten of in de optelling of aftrekking: voordat de uitslag van den robber is opgemaakt en goedgekeurd.

De reeds behaalde punten, behaald in een spel, hetwelk met een onvolledig spel kaarten is gespeeld, worden niet beïnvloed, wanneer de onregelmatigheid wordt ontdekt, nadat het afnemen voor de volgende gift is voltooid of de uitslag van den robber is goedgekeurd.

-
- 1) Een robber wordt geacht volgens afspraak te zijn geëindigd, wanneer een speler genoodzaakt is de tafel te verlaten en geen plaatsvervanger wordt gevonden, aanvaardbaar voor de anderen.
 - 2) Een robber, waarvan de spelers beslissen, dat deze, tengevolge van het geringe verschil in punten, onbeslist is, heeft geen resultaat.

HET OPTEEKENEN

39. PUNTENTABEL VOOR CONTRACT-BRIDGE.

Trekpunten voor leider	<u>Geboden en gewonnen</u>	Ongedou- bleerd	Gedou- bleerd
	trekken in		
	Klaveren of Ruiten, elk	20	40
	Harten of Schoppen, elk	30	60
	Zonder-troef { eerste	40	80
	{ elke volgende	30	60

Redoublet verdubbelt de gedoubleerde punten voor trekken.

Kwetsbaarheid heeft geen invloed op punten voor trekken.

100 trekpunten vormen een manche.

Premiepunten voor leider tegenspelers	<u>Overlagen</u>	Niet Kwetsbaar	Kwetsbaar
		Trekwaarde	Trekwaarde
	Ongedoubleerd, elk		
	Gedoubleerd, elk	100	200
	<u>Verliesslagen</u>		
	Ongedoubleerd, elk	50	100
	Gedoubleerd { eerste	100	200
	{ elke volgende	200	300

Redoublet verdubbelt de gedoubleerde punten voor over-
slagen en verliesslagen.

Premiepunten voor leider houder	Honneurs in		
		één hand	{ Alle honneurs
		{ Vier honneurs in troefkleur	100
	<u>Slem</u> , geboden	Klein, niet-kwetsbaar	500, kwetsbaar 750
	en gemaakt	{ Groot, „ „	1000, „ 1500
	Robber- belooning	{ Twee manches	700
		{ Drie manches	500

Onvoltooide robber - De winnaars van een manche teekenen
300 punten op.

Doublet en redoublet hebben geen invloed op punten voor
honneurs, slems of robber.

Kwetsbaarheid heeft geen invloed op punten voor honneurs.