

I. De formatie der partijen

Contract-Bridge wordt gespeeld door vier personen, die twee aan twee tegenover elkaar zitten en aldus samenspelen.

Wanneer er meer dan vier personen willen samenspelen tot ten hoogste zes, valt er bij vijf spelers om de beurt één uit, bij zes spelers vallen er om de beurt twee uit.

Vóór den aanvang van het spelen wordt door ieder der medespelers een kaart uit een spel kaarten getrokken; trekt iemand twee kaarten, dan trekt hij opnieuw; de aas telt bij het trekken in iedere kleur het laagste, overigens tellen de kaarten naar de volgorde, welke zij in het spel hebben; bij het trekken van twee gelijke kaarten telt die van de hoogste kleur als hoogste.

De speler met de laagste kaart is No. 1; deze blijft of gaat zitten aan de zijde waar hij zijn kaart heeft neergelegd en geeft met de kaarten, waaruit getrokken is; links van hem komt No. 2 en zoo vervolgens. No. 5, eventueel No. 5 en 6 vallen het eerst uit.

Met vier spelers samenspelende, wordt na elken robber (of zooveel robbers als men overeengekomen is met denzelfden partner te spelen) overgetrokken.

Zouden voor den tweeden robber dezelfde spelers met elkaar moeten spelen, dan wisselen de beide hoogsten om. Bij den derden robber spelen de beide spelers, die nog niet samen speelden.

Vervolgens wordt voor het samenspelen opnieuw getrokken.

Met vijf personen samenspelende, valt na den eersten robber No. 4 uit; No. 5 komt op zijn plaats; de spelers tegenover en rechts van den invaller wisselen van plaats; na den tweeden robber valt No. 3 uit; No. 4 komt op zijn plaats en nu wisselen eveneens de spelers tegenover en rechts van den invaller; dit gebeurt na elken robber op gelijke wijze, waardoor verkregen wordt, dat elke speler achtereenvolgens met de verschillende spelers samenspeelt. Telkenmale geeft de invaller.

Met zes spelers samenspelende wordt voor de achtereenvolgende robbers als volgt samengespeeld:

eerste, tweede	1 met 3	1 met 5	3 met 6
en derde robber	2 met 4	2 met 6	4 met 5
vierde, vijfde	1 met 4	1 met 2	3 met 5
en zesde robber	2 met 3	5 met 6	4 met 6
zevende, achtste	1 met 2	1 met 6	3 met 4
en negende robber	* 3 met 4	2 met 5	6 met 5

Hierdoor wordt een zoo gunstig mogelijke regeling verkregen voor het spelen met verschillende partners; de combinaties 1—2, 3—4 en 5—6 spelen elk tweemaal samen, de overige combinaties éénmaal.

II. De kaarten

Men speelt met twee spellen van 52 onbeschadigde kaarten, op de rugzijde verschillend gemerkt.

Blijkt dat in een spel twee gelijke kaarten voorkomen, dan wordt een dier kaarten vervangen door de ontbrekende of het spel wordt vervangen.

Ieder speler mag om twee spel nieuwe kaarten vragen, mits hij zelf betaalt of het over de betaling met de andere spelers eens kan worden.

Is eenigen tijd gespeeld en worden om de een of andere reden de kaarten door nieuwe vervangen, dan wordt het loopende spel zoo mogelijk afgespeeld. Al het gespeelde blijft van kracht, behalve eventueel het loopende spel, wanneer dit niet kan worden afgespeeld.

III. Het wasschen en coupeeren

No. 2 wast het spel kaarten waarmede het eerst gegeven moet worden; hij geeft het spel daarna aan No. 1; No. 3 wast het andere spel en deponeert dit rechts van zich. Vervolgens wast de partner van elken geveer het bij het voorgaande spel gebruikte spel kaarten en legt dit eveneens rechts van zich.

Elke nieuwe geveer mag de kaarten opnieuw wasschen vóór het coupeeren.

Het wasschen moet boven tafel geschieden, zonder de kaarten in hoopjes te verdeelen of ze over de tafel te verspreiden en zoodanig, dat geen der kaarten aan de speelzijde zichtbaar wordt.

No. 1 laat het spel, waarmede het eerst gegeven moet worden, door No. 4 naar zich toe coupeeren, waarbij van het spel minstens 4 en hoogstens 48 kaarten moeten worden afgenomen.

Heeft zich bij het coupeeren een onregelmatigheid voorgedaan, dan heeft ieder speler het recht te eischen dat hetzelfde spel opnieuw wordt gewasschen en gecoupeerd.

IV. Het geven

Bij den aanvang van het spelen geeft No. 1, nadat hij de gecoupeerde kaarten op elkaar heeft gelegd; het afgenomen gedeelte komt daarbij onderaan. De gever deelt de kaarten één voor één, linksom, uit; de speelzijden moeten daarbij onzichtbaar blijven.

Achtereenvolgens geven de spelers No. 1, 2, 3 en 4.

De kaarten worden door elken speler eerst opgenomen, wanneer de laatste kaart is uitgedeeld.

Wordt door één der spelers, vóór het uitgedeeld zijn van de kaarten opgemerkt, dat gegeven wordt door een speler, die niet aan de beurt is, of wel, dat met het verkeerde spel wordt gegeven, dan wordt de gift ongedaan gemaakt.

Zou in dit geval een speler, ondanks het verbod, zijn reeds uitgedeelde kaarten hebben ingezien en een aanmerking op de gift maken, dan is dit ongeldig; de gift gaat in dit geval door, tenzij de opvolger, na eventueel eveneens inzage in zijn kaarten te hebben genomen, eischt, dat wordt overgegeven.

Wordt bij het geven de speelzijde van een der kaarten zichtbaar, dan wordt overgegeven.

Komt de gift niet uit, dan wordt eveneens overgegeven, nadat zoo noodig de ontbrekende kaarten zijn aangevuld.

Elk speler heeft bij het opzetten van zijn kaarten zorg te dragen, dat de speelzijde van een of meer van zijn kaarten niet voor een der medespelers zichtbaar is.

V. De telling voor Contract-Bridge

In iedere kleur is de aas het hoogste en afdalend daarna de heer, vrouw, boer, tien.... twee.

Er zijn vijf spelsoorten: sans atout, schoppen, harten, ruiten en klaver; de laatste vier zijn troefspelen. Bij een troefspel gaat de laagste troef boven elke kaart van een andere kleur.

Honneurs

Bij sans atout zijn de azen honneurs, bij een troefspel de aas, heer, vrouw, boer en tien.

Vier azen op één hand tellen bij sans atout 150; vijf honneurs van de troefkleur op één hand tellen bij troefspel 150; vier honneurs op één hand in dat geval 100.

Trekken

De spelende partij krijgt bij het maken van minstens het aantal geboden trekken (slagen boven zes), per geboden trek eenmaal de spelwaarde van de spelsoort.

Eén trek sans atout telt 35, schoppen en harten 30, ruiten en klaver 20.

Schoppen heeft den voorrang boven harten, ruiten boven klaver; drie ruiten of klaver gaat boven twee schoppen of harten enz.; het aantal trekken heeft dus den voorrang.

Is een gewonnen spel gedoubleerd, dan wordt het aantal te noteeren punten voor de geboden trekken verdubbeld; bij een geredoubleerd gewonnen spel verviervoudigd.

Manche, robber

Bridge is verdeeld in robbers; een robber bestaat uit twee manches. Een manche wordt gehaald, wanneer minstens 100 punten aan trekken zijn verkregen; de manche op zichzelf wordt niet beloond.

Zijn twee manches door één partij gemaakt, dan wordt de robber gewonnen en deze beloond met 500.

Wordt het spelen afgebroken en heeft slechts één der partijen een manche, dan wordt die nader beloond met 250. Slechts wanneer afgesproken is op een bepaald tijdstip te eindigen, wordt deze belooning niet toegekend.

Extra punten bij het bieden van slem

Klein slem wordt gemaakt bij het halen van zes, groot slem bij het halen van zeven trekken en beloond met resp. 50 en 100 punten.

Geboden klein slem wordt beloond met 500, geboden groot slem met 1000 punten.

Voldoen aan het contract

Dit wordt bij gewonnen niet gedoubleerde spellen niet beloond; bij gewonnen gedoubleerde spellen met 50, bij geredoubleerde gewonnen spellen met 100 punten beloond.

Overslagen

Overslagen zijn trekken, welke boven het geboden aantal slagen worden gemaakt.

Overslagen worden bij niet gedoubleerde spellen beloond met 50 punten per slag; bij gedoubleerde spellen bij 100, bij geredoubleerde spellen met 200 per slag.

Downslagen

Downslagen zijn de trekken, welke minder dan het geboden aantal slagen worden gemaakt.

Downslagen worden bij niet gedoubleerde spellen gestraft met 50 voor den eersten downslag, met 150 voor de beide eerste downslagen en vervolgens met 200 voor elken volgende downslag.

Bij gedoubleerde spellen het dubbele, bij geredoubleerde spellen het viervoudige.

Staat puntentelling

	Niet ge- doubleerd		Ge- doubleerd		Gere- doubleerd	
	Gewonnen	Verloren	Gewonnen	Verloren	Gewonnen	Verloren
HONNEURS						
Sans atout 4 azen op één hand	150	150	150	150	150	150
Troefspel 5 honneurs op één hand	150	150	150	150	150	150
Troefspel 4 honneurs op één hand	100	100	100	100	100	100
TREKKEN						
Sans atout per trek	35	geen	70	geen	140	geen
Schoppen en harten per trek	30	geen	60	geen	120	geen
Ruiten en klaver per trek	20	geen	40	geen	80	geen
MANCHE						
Bij het afbreken van het spel, zonder dat afgesproken is op een bepaald tijdstip te eindigen	250		250		250	
ROBBER	500		500		500	
SLEM						
Gemaakt klein slem	50	alleen straf- punten	50	alleen straf- punten	50	alleen straf- punten
Gemaakt groot slem	100	voor down	100	voor down	100	voor down
Geboden en gemaakt klein slem	500	zijn	500	zijn	500	zijn
Geboden en gemaakt groot slem	1000		1000		1000	
VOLDOEN AAN HET CONTRACT	niets		50		100	
OVERSLAGEN						
Per slag	50		100		200	
DOWNSLAGEN						
Eerste downslag		50		100		200
Tweede downslag		100		200		400
Elke volgende downslag		200		400		800

VI. Het bieden

Het bieden wordt geacht aan te vangen, zoodra de laatste kaart is uitgedeeld.

De gever begint, de overige spelers volgen linksom.

Het bieden wordt geacht te zijn afgelopen, wanneer na het laatste bod de drie overige spelers hebben gepast.

Onder bieden wordt verstaan het passen, sans atout of een kleur annonceeren, het doubleeren en het redoubleeren.

Het doubleeren kan alleen geschieden door een der tegenspelers van dengeen die de laatste annonce heeft gedaan; het redoubleeren door een der tegenspelers van dengeen die gedoubleerd heeft.

Iedere volgende annonce moet boven de voorgaande gaan; men zegt: ik pas, noemt een getal en de spelsoort, dan wel zegt: ik doubleer, of: ik redoubleer. Overigens mag niets worden gezegd of gevraagd (stand van het spel), dat eenigen invloed op het verloop van de biedingen kan hebben.

Doet een speler een bod, dat niet boven het voorgaande gaat, dan kan zijn opvolger eischen:

- a. dat het spel zal worden gespeeld volgens het voorafgaande bod;
- b. dat het onvoldoende bod van kracht blijft;
- c. dat de overtreder zijn bod zooveel als noodig is verhoogt.

In de gevallen b en c mag de partner van den

overtreder slechts dan een nader bod doen, wanneer het bod wordt overboden of gedoubleerd.

Ieder der medespelers mag op het foutieve bod attent maken. Zoolang dit niet gebeurd is, mag het bod hersteld worden, mits de opvolger nog geen bod heeft gedaan, in welk laatste geval het bieden normaal vervolgd wordt.

Wanneer een speler voor zijn beurt een spelsoort annonceert, doubleert of redoubleert, mag, wanneer de aandacht daarop wordt gevestigd, voordat de opvolger heeft geboden, de opvolger een nieuwe gift eischen; wordt geen nieuwe gift geëischt dan is het bod geldig en gaat het bieden door.

Heeft een speler voor zijn beurt gepast en wordt de aandacht daarop gevestigd voordat de opvolger heeft geboden, dan moet de speler die aan de beurt was, bieden. De overtreder moet dan bij den eerstvolgenden keer, dat hij aan de beurt komt, passen.

Doet een speler een onwettig bod, zoo mag zijn opvolger eischen:

- a. een nieuwe gift;
- b. dat het bod geannuleerd wordt;
- c. dat het bod van kracht blijft.

Ieder der medespelers mag op het onwettige bod attent maken.

Wanneer van een speler gedurende het bieden de speelzijde van een of meer van zijn kaarten zichtbaar worden, heeft de opvolger het recht een nieuwe gift te eischen; eischt hij dit niet, dan gaat het spel zonder meer door.

Tijdens het bieden mag ieder der spelers eischen, dat al het gebodene herhaald wordt.

De partij, die het hoogste bod doet, (al of niet gedoubleerd of geredoubleerd) speelt en wel de speler van deze partij, die bij sans atout het eerst deze spelsoort, bij kleurenspeel het eerst de te spelen kleur annonceerde.

Wordt rondgepast, dan geeft de volgende gever.

VII. Het spelen

1. HET NORMALE VERLOOP

Algemeen

Het spelen vangt aan, nadat het bieden is afgelopen.

De speler van een spel wordt aangeduid met L (leider), de speler links van hem met V (voorhand), de partner van den speler met B (blinde), de vierde speler met A (achterhand).

V speelt het eerst een kaart uit, waarna B zijn spel geopend voor zich legt.

Bij toerbeurt wordt door iederen speler, linksom gaande, een kaart bijgespeeld; L speelt de kaarten van B bij.

Een slag wordt gewonnen door den speler, die de hoogste kaart in de uitgekomen kleur, of de hoogste troef heeft bijgespeeld. Deze speler komt voor den volgende slag uit.

Alle kaarten moeten zoodanig worden gespeeld, dat de speelzijden voor alle spelers zichtbaar zijn.

Een kaart wordt geacht te zijn bijgespeeld, wanneer de speelzijde zichtbaar is gekomen of de kaart is genoemd als te zullen worden bijgespeeld, ook al wordt voor de beurt bijgespeeld en mag niet meer worden teruggenomen.

De door elke partij gemaakte slagen worden door L dan wel door V of A, zoodanig neergelegd, dat het aantal slagen duidelijk is te overzien; de rugzijde van de kaarten komt daarbij boven.

Is een slag opgenomen, gekeerd en losgelaten, dan mag hij niet meer worden ingezien.

Blinde

B heeft geen bemoeienis met het spelen; echter mag hij:

- a. vragen, wanneer L renonceert, of dit juist is;
- b. L attent maken op een te veel of te weinig kaarten in een op te nemen slag, dan wel op het toevoegen van twee kaarten uit eigen hand of blinde;
- c. attent maken op het opnemen van een slag door een daartoe niet gerechtigde partij;
- d. deelnemen aan eenige discussie inzake een meeningsverschil; geeft hij echter een onjuiste geoorloofde inlichting over de regels of over den gang van zaken, dan zijn de daaruit voortvloeiende onregelmatigheden niet strafbaar.

B mag niet in de kaarten kijken van een der nevenspelers, noch opstaan om in de kaarten van L te zien.

Zou B overigens attent maken op eenige overtreding van de tegenspelers, dan mag L voor die overtreding geen straf eischen.

Overige spelers

Gedurende het spelen moet L, V of A desverlangd over het laatste bod worden ingelicht, eventueel of dit gedoubleerd dan wel geredoubleerd is; andere inlichtingen over het bieden mogen worden geweigerd.

In den loop van een slag en vóór het opnemen daarvan, mogen L, V of A vragen, wie daaraan een bepaalde kaart heeft toegevoegd.

L, V en A mogen attent maken op eenige afwijking of overtreding; echter mag alleen de speler, die bij een overtreding aangewezen is als strafoplegger, de straf eischen; zou zijn partner dit doen of suggereren, dan mag geen straf werden opgelegd.

Wordt een straf geëischt, welke afwijkt van dit voorschrift, dan vervalt de juiste straf.

V en A mogen over en weer bij renonceeren van één van beiden vragen of dit renonceeren juist is en elkaar er attent op maken, wanneer door een van beiden te veel of te weinig kaarten in een slag worden gespeeld.

Geeft L, V of A een onjuiste geoorloofde inlichting over den regels of over de gang van zaken, dan zijn de daaruit voortvloeiende onregelmatigheden niet strafbaar.

In meerdere gevallen mag als straf het uitkomen of bijspelen op een bepaalde wijze worden geëischt.

De betrokken speler moet alsdan een beslissing dien-aangaande afwachten, alvorens te spelen. Heeft een speler renonce in de kleur, waarvan van hem als straf wordt geëischt, dat hij zal spelen, dan is daarmee de straf vervallen.

2. Afwijkingen en overtredingen

a. Het onrechtmatig zichtbaar worden van de speelzijde van kaarten in den loop van het spel.

Wanneer tijdens het spelen een tegenspeler van een kaart de speelzijde laat zien, anders dan in den gewonen loop van het spel, dan moet die kaart open op tafel worden gelegd als een „getoonde kaart” en heeft L het recht, als de eigenaar van de kaart aan de beurt is een kaart te spelen, te eischen dat die kaart wordt gespeeld. L heeft niet het recht om het spelen van een getoonde kaart te verbieden; een eisch om de getoonde kaart te spelen ontheft den speler niet van de plicht kleur te bekennen, echter blijft de kaart een getoonde kaart, tot zij gespeeld is en mag bij elken volgenden trek worden opgevorderd.

Een getoonde kaart is:

- a. een te veel gespeelde kaart; (naar keuze van L);
- b. een kaart, welke met de speelzijde naar boven gevallen is;
- c. een kaart, welke op eenige wijze met de speelzijde zichtbaar is geworden op of boven tafel, ook al kan niemand haar noemen;

- d. een door een tegenspeler genoemde of aangeduide kaart uit zijn spel;
- e. een kaart, welke L kan noemen in de hand van een tegenspeler;
- f. een kaart, welke openkomt tengevolge van het voor de beurt uitkomen;
- g. een kaart, welke bij verzaken door een andere wordt vervangen;
uitzonderingsgevallen zijn:
 - a. een op den grond gevallen kaart;
 - b. kaarten, welke zijn uitgespeeld, doordat een verkeerde speler is uitgekomen, tengevolge van het opnemen van een slag door de daartoe niet gerechtigde partij;
 - c. kaarten, welke zijn bijgespeeld tengevolge van verkeerd uitkomen van L;
 - d. kaarten, welke een der tegenspelers aan L laat zien om het spel te bekorten, zoolang de partner daarvan geen inzage heeft gekregen.

b. Het verzaken

Wanneer een speler verzaakt (een kaart van een andere kleur speelt, terwijl hij er nog van de gevraagde kleur in de hand heeft), is dit feit voldongen:

- a. wanneer de slag is opgenomen, gekeerd en losgelaten;
- b. wanneer de speler zijn spel open legt en de rest van de slagen geheel of gedeeltelijk

declareert, ook al is de slag, waarin verzaakt werd, nog niet volledig opgenomen;

- c. wanneer een speler voor een volgenden slag is uitgekomen, ook al is de slag waarin verzaakt werd, nog niet volledig opgenomen.

In geval a bestaat een uitzondering, n.l. wanneer een attent maken op verzaken van den partner van den verzaker vóór het loslaten van een slag is aangevangen en de verzaker die gelegenheid tot herstel niet afwijst; herstel moet alsdan eventueel vóór het openleggen van des partners kaarten plaats vinden.

Een niet voldongen verzaken mag worden hersteld.

Is een der tegenspelers de verzaker, dan kan L eischen:

- a. dat de speler zijn hoogste of laagste kaart bijspeelt van de gevraagde kleur in den slag, waarin werd verzaakt, òf wel:
- b. dat de aanvankelijk bijgespeelde kaart als getoonde kaart voor den speler op tafel wordt gelegd.

Is L de verzaker en heeft het verzaken het bekend worden van een kaart van V ten gevolge gehad, dan mag deze van L eischen, dat hij de hoogste of laagste kaart van de gevraagde kleur in den betrokken slag bijspeelt.

Een voldongen verzaken wordt als volgt gestraft: 150 strafpunten (bij een gedoubleerd of geredoubleerd spel worden deze punten verdubbeld of verviervoudigd) òf twee slagen van de tegenpartij met alle consequenties daarvan. Echter zijn van beide partijen slagen, gemaakt

vóór het verzaken, onaantastbaar. Bij een volgend verzaken in hetzelfde spel kan alleen de straf van 150 strafpunten worden geëischt; het meermalen verzaken van eenzelfde kaart in een spel wordt slechts éénmaal gestraft.

Teneinde een verondersteld verzaken te bewijzen, mogen de verschillende slagen na afloop van het spel worden nagezien; worden de kaarten door een der spelers van de partij, waartoe de veronderstelde verzaker behoort, dooreen gedaan, nadat het vermoeden van verzaken is geopperd en voordat de tegenpartij de slagen heeft onderzocht, dan wordt het verzaken als bewezen beschouwd.

Zijn de kaarten voor de volgende gift gecoupeerd, dan kan voor een verzaken tijdens het afgelopen spel geen straf meer worden geëischt.

Nooit kan iemand tot verzaken worden gedwongen, wanneer van hem gevraagd wordt een bepaalde kleur te spelen, omdat hij een overtreding beging.

c. Het openleggen van de laatste kaarten van een spel, waarbij de resterende slagen worden gedeclareerd.

Wanneer L. aankondigt, dat hij alle of een zeker aantal nog te spelen slagen zal maken, moet hij de kaarten openleggen en ongevraagd de speelwijze aangeven.

Heeft een der tegenspelers bezwaar, dan moet L. het spel op de door hem aangegeven wijze zoolang mogelijk afspelen.

Wanneer V. of A. ter bekorting van het spel hun kaarten aan L laten zien, onder mededeeling, dat hij nog een bepaald aantal slagen zal maken, mag hij zijn kaarten niet openleggen, voordat L zich daarmede accoord heeft verklaard. Legt hij zijn kaarten eerder open, dan kan L eischen, dat ze als getoonde kaarten op tafel komen.

d. Onregelmatigheden in het uitkomen of bijspelen van kaarten.

Wanneer B de aandacht van L vestigt op het feit, dat L in de hand of in den blinde aan slag is, dat deze uit de verkeerde hand heeft gespeeld of van plan is zulks te doen, mag V eischen, dat uit de verkeerde hand wordt gespeeld.

Wanneer L ten onrechte uit zijn hand of uit den blinde speelt, mag de fout niet worden hersteld, tenzij een der tegenspelers zulks eischt, voordat de vierde kaart is bijgespeeld.

Wanneer een tegenspeler inplaats van zijn partner uitkomt en L en B hebben nog niet bijgespeeld, mag L eischen, dat de fout hersteld wordt en de uitgekomen kaart als getoonde kaart wordt beschouwd of wel eischen, dat de andere tegenspeler een bepaalde kleur uitspeelt.

Wanneer een der tegenspelers uitkomt, terwijl de beurt was aan L, en L en B hebben nog niet bijgespeeld, dan komt L uit en wordt de uitgekomen kaart als getoonde kaart beschouwd of wel L mag bij

de eerstvolgende maal, dat een tegenspeler aan slag is, de uitkomst in een bepaalde kleur eischen.

Wanneer twee spelers tegelijkertijd uitkomen, wordt geen andere straf toegepast, dan dat de kaart waarmede onrechtmatig werd uitgekomen, door de tegenpartij als getoonde kaart mag worden beschouwd.

Wanneer een der tegenspelers, tenzij desgevraagd, de aandacht vestigt op een door hem gespeelde kaart, terwijl zijn partner in den betrokken slag nog niet heeft bijgespeeld, mag L — of hij den slag wint of niet — eischen, dat die partner zijn hoogste of laagste kaart van de gevraagde kleur bijspeelt.

Wanneer door een der spelers wordt nagelaten een kaart bij een slag te voegen en er wordt niet de aandacht op gevestigd vóór die speler in den volgende slag heeft bijgespeeld, mag de tegenpartij eischen, dat er opnieuw gegeven wordt. Wordt dit niet geëischt, dan wordt de slag aangevuld, zonder dat de slag naar de andere partij kan overgaan.

Wanneer een speler meer dan één kaart aan een slag toevoegt en de slag is opgenomen, mag, ook eventueel in den verderen loop van het spel, de fout hersteld worden. De overtreder is echter in dit geval aansprakelijk voor eventueel verzaken in de slagen volgende op den slag, waarin meer dan één kaart werd toegevoegd. Bij twijfel welke kaart moet worden teruggenomen, beslist de tegenpartij.

Wanneer een tegenspeler:

- a. voor zijn beurt bijspeelt;
- b. de hoogste kaart in een slag heeft ingezet, doch

- reeds voor den volgende slag uitkomt, terwijl zijn partner nog in den loopenden slag moet bijspelen;
- c. een kaart voor den volgende slag kenbaar maakt, voordat zijn partner in den loopenden slag heeft bijgespeeld,

mag L eischen, dat die partner zoo mogelijk dien slag al of niet wint, of wel zijn laagste of hoogste kaart van de gevraagde kleur bijspeelt.

Wanneer L echter ten onrechte te vroeg uit eigen hand of uit den blinde bijspeelt, kan de opvolger niet voor zijn beurt spelen.

e. Het hebben van te veel of te weinig kaarten

Blijkt in den loop van het spel, dat een der spelers te veel en een ander te weinig kaarten heeft, dan wordt overgegeven.

Overigens is ieder speler verantwoordelijk voor het op elk moment in den loop van het spel hebben van het juiste aantal kaarten. Blijkt dit niet het geval te zijn, dan wordt nagegaan of bij een slag twee kaarten of geen kaart is bijgespeeld en zoo mogelijk de fout hersteld. Hierbij is de overtreder aansprakelijk voor het eventueel hebben verzaakt in slagen, na de overtreding gespeeld; overigens wordt geen straf opgelegd.

f. Het zich onrechtmatig toeëigenen van een slag

Wordt een slag opgenomen door de daartoe niet gerechtigde partij, dan mag de slag worden opgeëischt, totdat de slagen voor het wasschen bijeengebracht zijn.

Geschiedt dit opeischen vóór de volgende slag bijeen is, dan heeft herstel plaats. Alsdan kan het voorkomen, dat voor dien volgenden slag reeds werd uitgekomen door de verkeerde partij; in dit geval worden de kaarten van dezen volgenden slag teruggenomen, zonder dat die kaarten als getoonde kaarten mogen worden beschouwd; geschiedt het herstellen later, dan brengt dit geen wijziging in het spelverloop.

g. Het inzien van een reeds opgenomen slag

Wordt een reeds opgenomen slag opnieuw ingezien, dan heeft de tegenpartij het recht 50 strafpunten te eischen.

VIII. Het opschrijven

Door minstens twee spelers wordt het resultaat van elk spel genoteerd.

Het aantal verkregen punten wordt voor elke partij afzonderlijk opgeschreven, zoodanig, dat ieder der spelers een overzicht van den stand kan krijgen.

Wordt een fout in het opschrijven ontdekt, dan wordt die verbeterd. Een fout in de noteering van het aantal trekken mag worden hersteld, vóór het bieden voor het volgende spel is aangevangen of voordat de robber is uitgerekend en geaccepteerd. Alle andere fouten in de noteering mogen worden hersteld, voordat het resultaat van den robber is genoteerd en geaccepteerd.

IX. De Portland-Club regels

Hoewel de Nederlandsche Bridge-Bond geen voorstander van de nieuwste Portland-Club regels is, worden deze overgenomen, voor het geval spelers deze regels wenschen te volgen.

Honneurs

Als voor de normale regels aangegeven.

Trekken.

Als voor de normale regels aangegeven.

Manche, Robber

Als voor de normale regels aangegeven; heeft echter een partij een manche, zoo bevindt zij zich in de gevaarlijke zône. Voorts wordt een robber beloond met 700 punten, wanneer de tegenpartij nog geen manche heeft.

Extra punten bij het bieden van slem

Als voor de normale regels aangegeven; echter wordt in de gevaarlijke zône voor het bieden van klein slem en het maken daarvan 750 punten en voor groot slem 1500 punten toegekend.

Voldoen aan het contract

Als voor de normale regels aangegeven; echter worden deze punten in de gevaarlijke zône verdubbeld.

Overslagen

Als voor de normale regels aangegeven; echter worden de punten voor gedubbelde spellen in de gevaarlijke zône verdubbeld.

Staat puntentelling Portland-Club regels

	Niet gedoubleerd		Gedoubleerd		Geredoubleerd	
	Ge-wonnen	Verloren	Ge-wonnen	Verloren	Ge-wonnen	Verloren
HONNEURS						
Sans atout 4 azen op één hand	150	150	150	150	150	150
Troefspel 5 honneurs op één hand	150	150	150	150	150	150
Troefspel 4 honneurs op één hand	100	100	100	100	100	100
TREKKEN						
Sans atout per trek	35	geen	70	geen	140	geen
Schoppen en harten per trek	30	geen	60	geen	120	geen
Ruiten en klaver per trek	20	geen	40	geen	80	geen
MANCHE						
Bij het afbreken van het spel, zonder dat afgesproken is op een bepaald tijdstip te eindigen	250		250		250	
ROBBER						
Heeft de tegenpartij geen manche	700		700		700	
Heeft de tegenpartij een manche	500		500		500	
SLEM						
Geboden klein slem eerste manche	500	alleen straf-punten	500	alleen straf-punten	500	alleen straf-punten
Geboden groot slem eerste manche	1000	voor down zijn	1000	voor down zijn	1000	voor down zijn
Geboden klein slem tweede manche	750		750		750	
Geboden groot slem tweede manche	1500		1500		1500	
VOLDOEN AAN HET CONTRACT						
In de eerste manche	niets		50		100	
In de tweede manche	niets		100		200	
OVERSLAGEN						
Per slag in de eerste manche	50		100		200	
Per slag in de tweede manche	50		200		400	
DOWNSLAGEN						
Per slag		50				
De twee eerste slagen per slag				100		200
Derde en vierde downslag per slag				200		400
Elke volgende slag				400		800
IN DE GEVAARLIJKE ZONE						
De eerste downslag		100		200		400
Elke volgende downslag		200		400		800

Downslagen

Deze tellen niet gedoubleerd per slag 50.

Gedoubleerd de beide eerste downslagen 100 per slag; de derde en vierde 200 per slag; elke volgende 400.

Geredoubleerd het dubbele van gedoubleerde downslagen.

In de gevaarlijke zône tellen downslagen:

Ongedoubleerd de eerste downslag 100, elke volgende 200.

Gedoubleerd het dubbele, geredoubleerd het viervoudige.

X. De Auction Bridge regels

Voorzoover er nog spelers zijn, die auction-bridge wenschen te spelen, geeft de Nederlandsche Bridge-Bond de volgende regels daarvoor.

Honneurs

De kleurwaarde telt: sans atout 10, schoppen, harten, ruiten, klaver respectievelijk 9, 8, 7, 6.

Voor honneurs worden de volgende punten berekend:

Sans atout, drie azen 30, vier azen 40, vier azen op één hand 100.

Bij kleurenspeel:

drie honneurs tellen voor twee;

vier en vijf honneurs tellen voor vier en vijf;

vier honneurs op één hand tellen voor acht; zit bo-

vendien de vijfde honneur bij den partner, dan voor negen;

vijf honneurs op één hand tellen voor tien.

Trekken

Per gemaakten trek wordt bij gewonnen spel het aantal punten van de kleurwaarde berekend. Bij het bieden gaat twee sans boven drie klaver enz.; het aantal punten van de geboden trekken heeft dus den voorrang.

Is een gewonnen spel gedoubleerd, dan wordt het aantal voor de gemaakte trekken te noteeren punten verdubbeld; bij een geredoubleerd gewonnen spel verviervoudigd.

Manche, Robber

Een manche wordt gemaakt, wanneer minstens 30 punten aan trekken zijn verkregen; het maken van een manche wordt niet afzonderlijk beloond; wordt echter het spelen afgebroken, zonder dat afgesproken is op een bepaald tijdstip te eindigen, zoo wordt voor een manche 125 punten in rekening gebracht.

Heeft een partij twee manches gemaakt, dan is een robber gewonnen, waarvoor 250 punten in rekening worden gebracht.

Extra punten voor het maken van slem

Wordt klein of groot slem gemaakt, dan wordt hiervoor respectievelijk 50 en 100 punten in rekening gebracht.

Voldoen aan het bod

Is een bod gedoubleerd en wordt het spel gewonnen,

dan wordt dit met 50 punten beloond; bovendien voor elken slag boven het gedane bod ook 50 punten.

Wordt bij een gedoubleerd spel niet aan het bod voldaan, dan wordt per downslag 100 punten straf genoteerd.

Wordt een gedoubleerd spel geredoubleerd, dan worden, zoowel bij voldoen als niet voldoen aan het bod, deze punten verdubbeld.

XI. Speeletikette

Om voor zichzelf en de medespelers aangenaam te kunnen spelen, is het in de eerste plaats noodig de spelregels te kennen en zorg te dragen, dat ze worden toegepast. Vermijd zooveel doenlijk het maken van fouten; maakt ge echter een fout, verlang dan zoonoodig zelf, dat de betreffende strafbepaling wordt toegepast. Bridgespel is een sport als andere takken van sport; is deswege onderworpen aan vaste regels, welke gestreng en sportief moeten worden toegepast. Eerst dan is het bridgen een waar genoegen.

Contract-bridge is niet gemaakt, het is gegroeid. En het is tot den huidigen vorm opgegroeid, omdat men behoefte had aan een spel, waarin, door het aan het werkelijke spel voorafgaande bieden, zoodanige aanwijzingen omtrent de verdeeling der kaarten worden gegeven, dat het risico bij het spelen tot een minimum wordt beperkt, mits men goed biedt en goed speelt. Het is echter niet sportief en dus ongepast, om die aanwijzingen te versterken door ongewenschte toevoegingen.

Evenzeer als het geoorloofd is, om tijdens het spelen te trachten — door **goed** bieden en **goed** spelen — zijn tegenspelers te verschalken, evenzeer is het verboden dit te pogen te doen door misleidende gezegden.

Speel nooit om een hooger tarief, dan dat waarbij ge blijmoedig de tegenslagen van slechte kaarten of verkeerd spel kunt verdragen.

Speel steeds om het laagste tarief, door een der medespelers geopperd.

Besef steeds, dat alle medespelers voor hun genoegen spelen, maar besef tevens, dat gij ook alle moeite hebt te doen, om het voor hen een genoegen te doen zijn. Zijt ge een dag niet gedisponeerd om te bridgen, bridge dan niet.

Bridge is geen spel van hartstocht, het is een spel van vlug en logisch combineeren, van geheugen; en van het opsporen en profiteeren van de zwakke zijden in de positie der tegenpartij. Wordt dus niet hartschotelijk, leg eventueele geschillen, met de regels in de hand, kalm bij.

Mocht er twijfel blijven bestaan omtrent de richtige toepassing van de regels, wendt U dan tot het Bondsbestuur en U wordt geholpen.

En waar het menschelijk karakter nergens duidelijker wordt afgebeeld dan in de houding aan de bridgetafel, moet omgekeerd, vooral voor jongeren, een correct gespeeld bridgespel, zuiver volgens de regels van spel en etikette, een opbouwenden invloed uitoefenen op het karakter. Men leert tegenslagen verdragen, men leert de gevolgen van verkeerde daden aan den lijve (beurze)

voelen, en leert daardoor die gevolgen overwegen, alvorens tot daden over te gaan.

Waar niet alles gereglementeerd kan zijn, volgen hieronder eenige speciale wenken bij het spelen in acht te nemen.

Bieden

Het bieden moet volkomen beheerscht, zonder eenige intonatie geschieden; er mag geen enkele wenk gegeven worden, zoo bijv. het demonstratief vragen naar den stand van de manche, het op eenigerlei wijze de aandacht vestigen op den stand van de manche, vooral niet wanneer de kaarten reeds zijn opgezet; het steunen van één sans atout op een toon van: ga maar door, ik heb wel wat meer; of het steunen van één harten met: nou, dan maar vier; het openen op: een schoppentje; het door gelaatsuitdrukking misnoegen toonen over een bod van den partner.

Een foutieve annonce moet onmiddellijk worden hersteld, niet na eenig dralen of na opnieuw naar den stand van de manche te hebben geïnformeerd.

Aangezien het verboden is onder het bieden op eenigerlei wijze de aandacht op den stand van de manche te vestigen, verdient het aanbeveling, dat ieder der vier spelers aanteekening houdt van den stand van het spel, daar partners in zoo'n geval wel eens behulpzaam zijn met te zeggen: twee is voldoende. Wordt na openen door een partner een te hooge steun ge-annonceerd, dan mag evenmin worden opgemerkt: twee was voldoende; het te hooge bod kan inderdaad een vergissing zijn, doch ook een drijven naar een slem-

bod en allicht zal door een opmerking blijken, dat het te hooge bod in verband met den stand van de manche, op een vergissing berustte, terwijl de partner het heeft op te vatten als een drijven naar slem. Er moet zelf op den stand worden gelet.

Opent L op sans atout, dan is het verkeerd, wanneer V lang nadenkt; A zou in de verleiding komen een bod te doen, vooral als B past, of wel een zwaktebod doet.

Spelen

Voordat het bieden is afgelopen, dus voordat na het laatste bod de drie overige spelers hebben gepast, mag de voorhand niet uitkomen; het zou een demonstratie kunnen zijn, om de achterhand te kennen te geven niet verder door te bieden.

In den loop van het spel mag door niemand iets worden gezegd of gevraagd, dan hetgeen vanzelf voortvloeit uit de regels en overigens wat door een ieder wordt erkend als van geenerlei invloed op het spel te kunnen zijn.

Fout is het om in den loop van het spel een kaart gereed te houden om bij te spelen, voordat men aan de beurt is; vooral wanneer men denkt dat gesneden zal worden, is dit onjuist, omdat men dan dikwijls de gereed gehouden kaart moet terugtrekken en de beide andere spelers dan weten, dat ge een hooge kaart in de gespeelde kleur hebt.

Fout is het om door gelaatsuitdrukking of beweging zijn misnoegen te kennen te geven over een gespeelde kaart.

Eveneens is het onjuist, wanneer de speler op den blinde snijdt, als voorhand gereed te zitten den slag op te nemen, in de verwachting, dat A den slag zal nemen; de speler weet dan, dat V de kaart, waarom het te doen is, niet heeft en A zal zijn reden hebben om den slag niet al dadelijk te nemen.

Bij een op den blinde toe te passen snijden, mag V nooit „trekken” aan een kaart, daarmede de aanwijzing gevende, dat hij de kaart, waarom het te doen is, in de hand heeft (soms ook juist niet!).

Er mogen tegen het einde van het spel geen opmerkingen gemaakt worden als bijv.: nu, ik geef de rest, of: we hebben je, of dergelijke; dit is van invloed op het spelen; de speler zal zijn spel, dikwijls ten onrechte voor wat zijn belang aangaat, er door kunnen wijzigen.

Het is de **plicht** van ieder speler zijn kaarten zoodanig vast te houden, dat de speelzijden niet door de andere spelers kunnen worden ingezien; wie tersluiks in de kaarten van de medespelers kijkt, pleegt **fraude**, iets wat helaas maar al te weinig wordt beseft.

Mogelijk zijn er meer afwijkingen, welke een regelmatig verloop van het spelen op minder aangename wijze storen. De hoofdlijnen voor een normaal verloop zijn hiermede aangegeven.