

## SPEL- EN GEDRAGSREGELS

### 1. SPELREGELS

- A. Controle van mapjes en kaarten. Het bord dat moet worden gespeeld wordt midden op de tafel gelegd met de noordzijde in de vastgestelde windrichting. Het bord blijft zo liggen op de tafel totdat alle kaarten in de juiste vakken zijn teruggestoken. Aan het begin van het spel moeten de kaarten worden geteld **voordat** ze zijn ingezien. Na het spel dienen de kaarten opnieuw te worden geteld voordat ze worden teruggestoken in de houder of in het mapje.
- B. De noord speler is er voor verantwoordelijk dat men in de juiste windrichting speelt en dat de juiste borden aan de tafel worden gebruikt. Bij samenspel met andere tafels brengt de noord speler het spel dat gespeeld is onmiddellijk daarna naar de wisseltafel, en niet naar de tafel waarmee wordt samengespeeld. De **noord** speler voert de score in terwijl de **oost** speler de score dient te controleren.
- C. De wedstrijdleiding moet worden ontboden zodra er een onregelmatigheid is geconstateerd. Voordat de wedstrijdleiding heeft uitgelegd op welke wijze de onregelmatigheid kan worden hersteld en welke straf kan worden opgelegd mag geen der spelers bieden of spelen. Alleen de wedstrijdleiding is gerechtigd om straffen op te leggen.
- D. De leider speelt zowel zijn eigen kaart als die van de dummy. De dummy mag **alleen op aanwijzing van de leider** een kaart bijspelen. **Dummy mag dus op generlei wijze aan het uitspelen deelnemen.**
- E. Uitkomsten. Men is verplicht met de beeldzijde naar beneden (gedekt) uit te komen. Voordat de uitkomst wordt open gelegd, mogen zowel de partner van de speler die uitkomt als de leider, het biedverloop controleren aan de hand van de **nog op tafel liggende** biedkaarten. De kaart waarmee is uitgekomen mag niet worden teruggenomen behalve op aanwijzingen van de wedstrijdleiding. De hand van de dummy ligt op tafel met de troeven rechts (vanuit dummy-zijde gezien), de kaarten liggen op volgorde en kleur gerangschikt in de lengte richting naar de leider toe.
- F. Een voltooide slag mag worden ingezien door de leider of een tegenstander totdat hij/zij zijn of haar eigen kaart heeft omgedraaid. Elke speler mag wel zijn eigen dichtgelegde kaart inzien om bijvoorbeeld een verzaking te voorkomen of om vast te stellen wie aan slag is.
- G. Indien de leider het spel wil bekorten door zijn spel open te leggen en een of meerdere resterende slagen opeist (claimt), dient hij daarbij tegelijkertijd aan te geven op welke wijze hij de resterende slagen wil spelen. Bij twijfel niet opeisen c.q. claimen maar uitspelen. Bij twijfel van tegenstanders wedstrijdleiding ontbieden.

### 2. GEDRAGSREGELS

#### **Uit oogpunt van hoffelijkheid behoort een speler :**

- Voldoende aandacht aan het spel te schenken
- Zich te onthouden van opmerkingen tijdens het spel
- Geen kaart gereed te houden voordat hij aan de beurt is
- Geen slag op te eisen of af te staan als er nog twijfel is
- Niet opzettelijk langzaam te spelen met als doel de andere spelers van hun stuk te brengen

#### **De volgende handelingen vormen een inbreuk op de gedragsregels :**

- Het gebruik van verschillende aanduidingen voor dezelfde bieding
- Een blijk van goed- of afkeuring ten aanzien van een bieding of speelwijze
- Een aanduiding dat men verwacht een slag te maken of niet te maken, terwijl nog niet iedereen in die slag heeft gespeeld
- Een opmerking of een gedraging bedoeld om de aandacht te vestigen op een belangrijk gegeven of op het aantal slagen dat nodig is voor een succesvol resultaat
- Ongevraagd inlichtingen verstrekken
- Het nadrukkelijk kijken naar een andere speler tijdens het bieden of spelen. Het is echter geoorloofd gebruik te maken van informatie verkregen uit het **onopzettelijk** kijken in de kaarten van een tegenstander
- Opzettelijk kijken van welke plaats een speler een kaart uit zijn/haar hand neemt
- Het variëren van het tempo van het bieden of het spelen met als doel andere spelers te verwarren
- De kaarten door elkaar te mengen voordat men het eens is over het resultaat van het spel