

		Basisregels Westlandse Bridge Club	
	Onderwerp	Uitleg	
1	Controle NZ-OW	Noord moet controleren of de spelers in de juiste richting zitten	
2	Controleren namen	Bij elke tafel moet Noord controleren of de namen in het kastje kloppen met de spelersnamen aan tafel	
3	Kaarten tellen	Alle spelers moeten hun kaarten tellen en controleren of men 13 kaarten heeft	
4	Dummy	De dummy mag geen kaart pakken zonder dat de leider aangegeven heeft wélke kaart het moet zijn. (Hoog = de hoogste kaart in die kleur) (Laag = de laagste kaart in die kleur) De dummy mag ook geen hint geven door met de hand alvast naar een bepaalde kaart te gaan.	
5	Stopkaart	De stopkaart dient altijd gebruikt te worden als er een niveau overgeslagen wordt	
6	Alerteren	De hoofdregel is : Je moet alle biedingen alerteren waarvan je kunt vermoeden dat de tegenpartij er zonder waarschuwing een andere betekenis aan kan geven. Alerteren moet tot biedingen op 4 niveau.	
7	Uitkomst	Zorg dat de juiste speler uitkomt Als je een kaart hebt laten zien, dan mag je die niet meer terugnemen. Je moet die kaart spelen. Als je daardoor zou verzaken, moet je de juiste kleur bijspelen en de kaart die je hebt laten zien op tafel laten liggen. Zodra die kleur gespeeld wordt moet je die kaart spelen.	
8	Belsignalen	Het 1 ^e belsignaal betekent: starten met spelen. Het 2 ^e belsignaal (na 25 minuten) betekent: Spel afmaken waar je mee bezig bent. Dus niet meer aan volgend spel beginnen. Het 3 ^e (lange) signaal betekent: Opstaan en de volgende tafel zoeken	
9	Stilte tijdens het spelen	Afgesproken is dat het stil is tot tenminste het 2 ^e belsignaal (na 25 minuten)	
10	Spel niet gespeeld invoeren	Toets het spelnummer in en bij "contract" een 0 dan zie je NG verschijnen Dan wordt gevraagd akkoord te geven = JA	
11	Doordrukken naar einde ronde	De Bridgemate-kastjes moeten altijd doorgedrukt worden naar " Einde Ronde ", ook van de tafels waarop de laatste ronde niet is gespeeld.	
12	Biedbox/bieding	De bieding moet met de kaarten uit de biedbox gemaakt te worden (niet mondeling). Na 3 x pas is de bieding afgelopen.	
13	Arbiter vragen	Op het kastje van de Bridgemate zitten 4 knopjes naast elkaar onder de namen. Het 2 ^e knopje van rechts is om de arbiter op te roepen. (2 x indrukken !!)	
14	"Nakaarten"	Beperk het "nakaarten" als er een spel gespeeld is. Het werkt erg storend voor de andere spelers.	
15	Opruimen	Alle spellen moeten in de juiste volgorde gestapeld worden als ze worden teruggebracht naar de tafel waar de kratten staan.	
16	Afmelden	Tot 15.00 uur liefst met WhatsApp. Dinsdag 06 44449097, Donderdag 06 13038921	
17	Wisseltafel	Een wisseltafel is een tafel waarbij de spellen worden geruild met een andere tafel. Wanneer er twee spellen gespeeld zijn dient men deze te ruilen met de andere tafel. Na tenminste 15 minuten zouden de 2 spellen gespeeld moeten zijn en kan men ruilen. Indien een tafel nog bezig is met een spel kan een speler van de tafel die uitgespeeld is alvast naar de tafel lopen om 1 spel alvast van de dummy te ontvangen. Doe dit met respect en breek niet in in het spel van de andere tafel. Kortom, na 15 minuten heeft men geen recht op 2 twee spellen, wel op 1 spel. Het laatste spel wordt netheidshalve nagebracht door desbetreffende tafel.	