# 7 Onregelmatigheden tijdens het spelen

## De verkeerde tegenspeler komt uit met een open kaart

Dit is een van de meest voorkomende en onnodige fouten. Onnodig, omdat een gedekte uitkomst geen enkel probleem geeft! Vraag direct arbitrage. Er is namelijk een scala aan mogelijke rechtzettingen. En in sommige gevallen is een rechtzetting niet eens nodig!

## De leider speelt voor uit de verkeerde hand

Als de leider uit de verkeerde hand voorspeelt, kan elke tegenspeler dat accepteren of weigeren. Zodra een tegenspeler dat verkeerde voorspelen accepteert of verbiedt, is die keus definitief. Overleg tussen tegenspelers mag namelijk niet plaatsvinden. Als beide tegenspelers vrijwel tegelijk een verschillende voorkeur uitspreken, geldt de voorkeur van de speler die links zit van de voorgespeelde kaart.

## De leider of tegenspeler speelt een kaart voor de beurt voor

Elk voorspelen voor de beurt, van leider, dummy of tegenspeler, wordt automatisch geaccepteerd als de hand die daarop volgt een kaart bijspeelt.

## Een opengevallen kaart tijdens het spelen

Als een kaart tijdens het spelen openvalt, zijn er verschillende correcties mogelijk. Nodig de arbiter uit, die kan jou precies vertellen hoe onnodige schade kan worden voorkomen. Een opengevallen kaart van de leider mag zonder consequentie terug in de hand van de leider.

## Verzaking

Als een speler een kaart bijspeelt in een andere kleur dan waarin is uitgekomen, terwijl hij wél één of meer kaarten heeft in de uitgekomen kleur, is er sprake van een verzaking. Vraag direct om arbitrage. De juiste rechtzetting hangt namelijk af van verschillende factoren. Het aantal over te dragen slagen varieert van nul tot veel!

**Opgelet!**

Nadat een speler zegt dat er is verzaakt, mogen de reeds gespeelde kaarten niet worden opengelegd om te controleren of inderdaad is verzaakt! Alleen de arbiter kan zo'n onderzoek starten.

### Rechtzetten van een verzaking

Over het rechtzetten van een verzaking bestaan veel misverstanden. Daarom geven we de uitgangspunten.

1. In veel gevallen moet de verzakende partij één of twee slagen overdragen aan de niet-verzakende partij, ongeacht of de verzaking wel of geen extra slag(en) oplevert voor de verzakende partij. Deze regel voorkomt dat in de meeste gevallen de niet-verzakende partij wordt benadeeld. Voordeel daarvan is dat de arbiter niet na elke verzaking het spel moet analyseren om eventueel nadeel voor de niet-overtredende partij vast te stellen.
2. Als het aantal slagen van de verzakende partij – ná het overdragen van een of twee slagen – gelijk is aan het aantal slagen dat zou zijn gemaakt zónder verzaking, is dat het mooiste herstel. Beide partijen hebben dan immers geen nadeel, waardoor ook de resultaten aan de andere tafels niet worden beïnvloed door een 'sterk afwijkende' score.
3. Als het aantal slagen van de verzakende partij – ook na het overdragen van één of twee slagen – toch nog méér is dan het aantal slagen dat zou zijn gemaakt zónder verzaking, zal de arbiter het resultaat aanpassen naar het aantal slagen dat zou zijn gemaakt zónder die verzaking.

**Voorbeeld**

De leider verzaakte met een kaart uit zijn hand en maakte elf slagen in een 3SA-contract. Daarvan moet hij twee slagen overdragen, waardoor negen slagen overblijven. Volgens de arbiter had hij zónder verzaking slechts acht slagen gemaakt. In dat geval verandert de arbiter de score in 3SA-1.

4. Als één of twee slagen moeten worden overgedragen, kunnen dat nooit slagen zijn die vóór de verzaking zijn gemaakt. Alleen gemaakte slagen vanaf de verzaking, inclusief de slag waarin is verzaakt, kunnen worden overgedragen. Dat betekent dat als de leider 2♥ speelt, al acht slagen maakte en daarná verzaakt, nooit down kan gaan door een verzaking ná die gewonnen acht slagen. En omgekeerd, als de tegenstanders in dat-zelfde 2♥-contract al zes slagen op het droge hebben en daarna verzaken, zal de leider nooit 2♥-contract kunnen noteren door de rechtzetting.

## Claimen, opeisen en afstaan van slagen

Als een speler, zowel de leider als een tegenspeler, denkt dat verder spelen niet meer nodig is, omdat hij bijvoorbeeld alle resterende slagen in zijn handen heeft, mag hij 'claimen'. Om te kunnen claimen, hoef je niet zelf aan slag te zijn. Een claim bestaat uit: vertellen hoeveel slagen je nog zult maken direct gevolgd mét de wijze waarop. Wanneer op het moment van claimen de tegenspelers nog een troefkaart hebben, mogen we ervan uitgaan dat de claimer dat niet wist als hij dat niet meldde bij zijn claim.

Als een claim wordt betwist zijn er twee mogelijkheden:

1. De arbiter wordt geroepen.
2. Er mag ook worden doorgespeeld, mits alle spelers - ook dummy - daarmee instemmen. Consequentie is dan wél dat het resultaat na doorspelen definitief is. Als je dan achteraf vindt dat de claimer zijn spel toch aanpaste - en daardoor geen slag meer verloor – heb je dikke pech.

**Tip**

Nooit doorspelen na een claim als je vermoedt nog een slag te kunnen maken. Nodig dan liever de arbiter uit! De arbiter moet dan namelijk het aantal slagen vaststellen, en daarbij uitgaan van zorgeloos spel van de claimer.
Als je laat doorspelen, zal de claimer juist extra alert spelen, ervan uitgaand dat hij bij zijn claim een belangrijke kaart (troefkaart) over het hoofd zag.

**Voorbeeld**

Claimvoorbeelden:

- 'Ik maak eerst ♥AH, daarna steek ik in ruiten over naar dummy, waarna ik alle klaveren maak.'
- 'Ik geef alleen nog troefaas af; daarna maak ik alle ruitens.'
- 'Ik haal eerst de twee troeven op, daarna speel ik de klaveren.'

Als je partner akkoord gaat met een claim, terwijl jij verwacht dat hij of jij nog een slag kan maken, is die slag nog niet definitief verloren. Als de claimer een of meer slagen afstaat, en na zijn claim blijkt dat hij met welk vervolg ook méér slagen had gemaakt, is herstel eveneens niet uitgesloten. Alle reden dus om bij de minste twijfel over de juistheid van een claim arbitrage te vragen.