

Spelenderwijs

Alvorens te beginnen aan een uiteenzetting over 'de rechten van dummy', iets over de taak van de wedstrijdleider (WL). Hij is belast met de leiding van de wedstrijd en met de toepassing van de spelregels.



De WL (arbiter) heeft de bevoegdheid onregelmatigheden recht te zetten en de schade die eventueel is aangericht te herstellen. Hij moet niet worden gezien als een persoon die bij een overtreding aan tafel komt om straf uit te delen.

Zijn primaire taak is ervoor te zorgen dat het spel weer kan worden voortgezet en wel op een wijze die niet indruist tegen de spelregels.

Van spelers wordt verwacht dat ze elke rechtzetting welwillend accepteren.

Mocht de overtredende partij vinden dat de WL het bij het verkeerde eind heeft, is er altijd nog de mogelijkheid in beroep te gaan.

De rechten van de blinde

De rechten van dummy zijn neergelegd in art. 42 van het spelregelboekje. In het artikel wordt consequent het woord 'blinde' gebruikt. De meeste bridgers hebben het echter over 'de dummy'. Ik koos dan ook voor deze term, maar neem, als de tekst van een artikel wordt geciteerd, in dat geval het woord 'blinde' over.



Overigens zal weldra blijken dat de termen 'dummy' (domkop, onnozel persoon) en 'blinde' absoluut niet overeenkomen met de rechten die de dummy door de spelregels zijn toegekend.

Want een dummy die zijn rechten kent en deze aan tafel benut, zal het spelen van partner én zijn tegenstanders nauwlettend volgen. Hoe dat zit, zal je aanstands duidelijk worden.

Art. 42 laat er geen misverstand over bestaan:

1. *De blinde is gerechtigd in het bijzijn van de WL informatie te verstrekken over feiten en spelregels.*

Dit wil dus zeggen dat ingeval de WL aan tafel is ontboden en er wordt gepraat over een zojuist geconstateerde onregelmatigheid, mag dummy zijn inbreng hebben. Laat dus niemand tegen hem zeggen "jij bent dummy, dus jij hebt geen recht van spreken"!

2. *Hij mag het aantal gemaakte en niet-gemaakte slagen bijhouden.*

3. *Hij speelt de kaarten van de blinde in opdracht van de leider volgens diens aanwijzingen.*

In dit verband moet met klem worden gezegd dat de dummy op geen enkele wijze een speelwijze mag suggereren. Nadat de dummy zijn hand heeft opgelegd, mag hij zonder opdracht van de leider geen kaart meer aanduiden of aanraken, behalve dan om ze te rangschikken. Ook mag hij niet zijn blik op een bepaalde kaart vestigen. Doet hij dat toch, dan behoort de WL direct te worden ontboden en op de hoogte gebracht worden van de feiten.

Vóórdat de leider heeft gezegd welke kaart hij uit de dummy wil spelen, mag er dus geen hand of vinger van partner richting een bepaalde kleur of kaart gaan, ook al lijkt partners keuze erg voor de hand te liggen.

Wel kan de leider dummy vragen de kaarten van een bepaalde kleur achtereenvolgens van hoog naar laag af te spelen. In dat geval hoeft hij niet steeds de gewenste kaart te noemen.

4. *De blinde zorgt ervoor dat de dummy niet verzaakt en mag de leider, als die in een slag niet heeft bekend, vragen of hij nog een kaart in de voorgespeelde kleur bezit.*

Dit recht zal niet elke speler bekend zijn. Het betekent dat hiermee een verzaking door de leider door een oplettende dummy kan worden voorkomen.



Stel dat west leider is in een 2♠ contract en dat noord start met ♣A.

Iedereen bekent in de eerste slag. Hierna volgt ♠H, en ook nu wordt door eenieder een klaverkaart bijgegooid.

Vervolgens speelt noord ook ♣V, dummy moet nog bekennen, zo ook zuid, maar de leider legt ♠2 op tafel.

Bij het zien van die troefkaart, mag dummy de leider de vraag stellen: "Partner, geen klaver meer?" De leider zal de vraag meestal bevestigend beantwoorden. Maar zou hij toch nog een klaverkaart tussen de vingers hebben, en dus een verzaking hebben veroorzaakt, dan moet er acuut iets gebeuren. Verzaken is immers een overtreding.

Voor de leider geldt in dit geval de volgende regel: hij neemt de kaart (♠2 dus) terug, stopt haar weer in zijn waaier en gooit de resterende klaverkaart bij. Dat is alles. De zaak is hiermee afgewikkeld. Het spelen kan zonder gevolgen weer gewoon doorgaan.¹

Nogal eens hoor je dan de opmerking van de tegenpartij dat ze de ♠2 hebben gezien en of dit zomaar kan.



Het antwoord is 'ja'. Als leider mag je immers alle kaarten aan de tegenpartij tonen!

Maar zou dummy de vraag niet hebben gesteld, de leider daadwerkelijk hebben verzaakt en zijn linker tegenstander ná de ♠2 al een kaart hebben gelegd, dan is dummy te laat. Mocht hij (pas) op dat moment vermoeden dat zijn partner verzaakte, dan moet hij in deze situatie zwijgen! Het recht op interventie is op dat moment verloren gegaan. Het vragen door dummy naar het al dan niet verzaken, geldt in die fase van het spel als een overtreding.

Een opmerking door dummy tegen een *tegenstander* over een veronderstelde verzaking, wordt (althans *tijdens* het spelen) door de regels verboden. Als dummy

weet of vermoedt dat de *tegenpartij* op enig moment verzaakte, houdt hij (voorlopig) zijn mond (maar zie verderop). Een directe opmerking hierover is beslist niet toegestaan.

5. De blinde mag proberen elke onregelmatigheid te voorkomen.

Dit recht heeft, behalve hetgeen onder punt 4 is gesteld, ook betrekking op het voorkómen van het spelen uit de verkeerde hand, zowel door de leider als door een tegenspeler.

Stel dummy ziet dat partner aan zijn kaarten zit te plukken. Hij denkt kennelijk na over de kaart die hij aanstonds op tafel gaat leggen, terwijl het evenwel *niet* zijn beurt is om voor te spelen. In zo'n geval mag dummy hem behoeden voor een 'uitkomst voor de beurt'.

Ook de tegenpartij mag hij hiertegen beschermen.

Maar pas op: als de kaart eenmaal is gelegd, dan houdt dummy (uitdrukkelijk) zijn mond over deze onregelmatigheid.



Hoeveel keer maken we niet mee dat dummy ook ná een onrechtmatig gelegde kaart door de leider (dummy moest voorspelen) roept: "Je bent hier"! Deze uitroep is niet toegestaan. Mond houden, dus!

Op dat moment hebben namelijk de tegenstanders een hun toegekend recht: de foutieve uitkomst mag namelijk worden geaccepteerd of niet worden toegestaan. Zijn er tegengestelde wensen, dan is de keuze van de tegenstander aan de linkerhand van de leider doorslaggevend.

Bij acceptatie gaat het spelen gewoon door, bij verwerping neemt de leider de kaart weer op en dient hij uit dummy een kaart te spelen. Het staat hem dan vrij om elke daar aanwezige kaart voor te spelen.

6. De blinde mag de aandacht vestigen op elke onregelmatigheid, maar uitsluitend na afloop van het spelen.



Dummy mag dus niet eerder dan ná beëindiging van het spel, zijn partner en tegenstanders opmerkzaam maken op een door hem geconstateerde onregelmatigheid. Als hij tijdens het spelen een overtreding door de tegenpartij waarneemt (bijvoorbeeld een verzaking) en zijn partner merkt dit niet op, dan dient hij zonder tekenen van opwinding of verontwaardiging te zwijgen. Dat is vaak lastig, maar het is niet anders. Je zou de dummy's de kost moeten geven die, na zo'n constatering, direct van zich laten horen (en de arbiter roepen). Dat mag dus niet gebeuren! Dummy is dan in overtreding! Hij moet zich koest houden tot het moment waarop de dertiende slag is opgeraapt. Nu pas is de tijd daar!

In de volgende aflevering wordt dit onderwerp afgerond en wordt er een nieuw thema betreffende de spelregels aangesneden.

Arijan Porsius

¹ Voor de beide tegenstanders geldt deze coulance niet! Dan gelden andere regels (volgt later).