De arbiter roepen: heel normaal bij bridge

Aan de bridgetafel gaat er wel eens iets mis. Een verkeerde kaart, een verkeerd bod, iemand die te vroeg bijspeelt; dat gebeurt. Ook bij ervaren bridgers. Beginnende bridgers vinden het soms lastig om de arbiter te roepen. Ze denken bijvoorbeeld:

- *"Ach, laat maar, het was maar een foutje."*
- *"We lossen het zelf wel op."*
- *"Straks denkt de tegenstander dat we moeilijk doen."*
- *"Ik wil de ander niet in verlegenheid brengen."*

Dat is heel begrijpelijk. Maar bij wedstrijdbridge geldt een belangrijke regel:

Bij een ongeregeldheid roep je de arbiter. Dat is heel normaal!

De arbiter is er juist voor om ervoor te zorgen dat iedereen volgens dezelfde regels wordt behandeld. Het roepen van de arbiter betekent **niet** dat je iemand beschuldigt of dat iemand iets fout heeft gedaan.

De arbiter is er voor **de situatie**, niet tegen **de persoon**.

Waarom moet je de arbiter roepen?

Als spelers zelf een oplossing bedenken, kan dat onbedoeld tot een verkeerde beslissing leiden. Bovendien kan de oplossing gevolgen hebben voor het verdere spel of voor de uitslag. Wat op het moment zelf een kleine vergissing lijkt, kan later toch belangrijk blijken.

Maar het is toch maar een klein foutje?

Dat kan best zo zijn. De arbiter kan na het bekijken van de situatie gewoon zeggen: "Geen probleem, we kunnen verder spelen." Prima! Het belangrijkste is dat de arbiter de situatie heeft beoordeeld. Je hoeft dus niet te beoordelen of iets **erg genoeg** is om de arbiter te roepen.
Twijfel je? Roep de arbiter. Liever één keer te vaak dan één keer te weinig.

Veel voorkomende situaties

Hieronder staan voorbeelden waarbij je de arbiter gewoon **moet** roepen.

🃏 **1. Iemand speelt een verkeerde kaart**
Een speler legt een kaart op tafel terwijl hij eigenlijk een andere kaart wilde spelen.
Niet zelf bepalen of de kaart mag worden teruggenomen.
Roep de arbiter. De arbiter bekijkt wat er is gebeurd en welke regel van toepassing is.

🃏 2. Een speler speelt voor zijn beurt

Bijvoorbeeld: Zuid speelt een kaart terwijl Oost aan de beurt was. Ook hier geldt:
Niet zelf corrigeren en gewoon doorgaan.
Roep de arbiter. Een kaart die voor de beurt is gespeeld kan namelijk verschillende gevolgen hebben.

🃏 3. Iemand biedt voor zijn beurt

Bijvoorbeeld:

Noord – 1♥

Oost – 2♣

West – 2♠

Zuid – “Maar ik ben aan de beurt!”
Niet zelf bedenken wat er nu moet gebeuren.
Arbiter roepen. Een voortijdige bieding kan gevolgen hebben voor de mogelijkheden van de volgende speler.

🃏 4. Een speler doet een onvoldoende bod

Bijvoorbeeld:

Noord – 1♥

Oost – 1♠

Zuid – 1♦

Niet zeggen: “Geeft niks, bied maar opnieuw.”
Arbiter roepen. De regels bepalen wat er vervolgens moet gebeuren.

🃏 5. Een kaart valt open op tafel

Een speler laat per ongeluk een kaart zien.
Ook dan **niet zelf bepalen**: “Stop hem maar gewoon terug.” Of: “We hebben hem toch (niet) allemaal gezien, dus dat maakt niets uit.”
Arbiter roepen. De omstandigheden bepalen wat de juiste procedure is.

🃏 6. De verkeerde hand wordt gespeeld

Bijvoorbeeld: bij spel 12 worden per ongeluk de kaarten van spel 11 gespeeld.
Dit is een situatie waarbij de **arbiter** **zeker** moet worden geroepen.
Zelf terugleggen of het spel opnieuw spelen kan de situatie juist ingewikkelder maken.

🃏 7. Er is onduidelijkheid over de bieding

Bijvoorbeeld:
“Wat betekende jouw 2♦?”
Of: “Was dat een transfer?”
Als er discussie ontstaat over een bieding, is het verstandig de **arbiter** erbij te halen.
Zeker wanneer er verschillende afspraken of uitleggen zijn gegeven.

🃏 8. Er ontstaat discussie over een regel

Bijvoorbeeld:
“Volgens mij mag je die kaart niet terugnemen.”
“Jawel hoor, dat mag altijd.”
“Nee, dat klopt volgens mij niet.”
Stop de discussie en roep de arbiter. De arbiter bepaalt wat de regel is.

🃏 9. Er is iets misgegaan met de Bridgemate

Bijvoorbeeld:

- verkeerde score ingevoerd;
- verkeerde richting ingevoerd;
- verkeerde contract ingevoerd;
- verkeerd spelnummer;
- score wordt niet geaccepteerd;
- er ontstaat twijfel over wat er in de Bridgemate moet worden ingevuld.

Ook hier geldt: **Niet gokken. Roep de arbiter.**

🃏 10. Last but not least…..Een speler verzaakt

Een speler bekent niet terwijl hij de gevraagde kleur wél heeft; dit is een **verzaking**.
Ook hier geldt: **Niet zelf de kaarten gaan terugnemen of zelf de score aanpassen.**
De arbiter bekijkt onder andere:

- wanneer de verzaking is ontdekt;
- of de verzaking al is geconstateerd tijdens of na het spelen van de slag;
- of de verzaking al is geconstateerd vóórdat de betreffende speler of zijn partner een kaart voor de volgende slag heeft gespeeld;
- en welke gevolgen de spelregels aan de situatie verbinden.

Een verzaking kan namelijk gevolgen hebben voor het aantal slagen dat een partij krijgt.
De arbiter bepaalt wat er volgens de regels moet gebeuren.
Zeg dus niet: “Je had nog harten, dus leg die kaart maar terug.”

En ook niet: “We hebben het te laat gezien, dus laat maar zitten.”
Roep de arbiter en laat die bepalen wat er moet gebeuren.
Dat is eerlijk voor beide partijen én voorkomt discussie achteraf.

“Maar ik wil de andere speler niet voor schut zetten.”

Dat is een heel begrijpelijke gedachte. Maar bedenk:
De arbiter wordt niet geroepen omdat iemand iets fout heeft gedaan. De arbiter wordt geroepen omdat er **een ongeregeldheid is ontstaan**.
Iedereen maakt fouten. Ook ervaren bridgers. Een ervaren speler zal daarom meestal helemaal niet denken: “Wat vervelend dat ze de arbiter roepen.” Veel vaker is de reactie: “Prima, dan weten we tenminste wat we moeten doen.”

De arbiter is geen politieagent.
Zie de arbiter vooral als een **scheidsrechter en vraagbaak**. Bij voetbal is het heel normaal dat een speler naar de scheidsrechter loopt. Bij tennis is het normaal dat een speler een official inschakelt. Bij bridge hoort de arbiter er óók gewoon bij.
De arbiter is er voor iedereen.
Niet alleen voor de speler die een vergissing begaat. Niet alleen voor de tegenstanders. En zeker niet alleen voor situaties waarin iemand zich benadeeld voelt.

Een goede gewoonte aan tafel

Maak er een vaste gewoonte van:

1. **Stop** zodra je merkt dat er iets niet klopt.
2. **Ga niet zelf bedenken wat de oplossing is.**
3. **Roep de arbiter.**
4. Vertel rustig wat er is gebeurd.
5. Laat de arbiter de beslissing nemen.
6. Daarna speel je gewoon verder.

Je hoeft je niet te verontschuldigen. Je hoeft niemand de schuld te geven. Je hoeft de spelregel niet te kennen.

En misschien wel het belangrijkste…
Een arbiter roepen is geen teken dat je het niet begrijpt. Integendeel.
Een goede speler weet wanneer hij de arbiter moet inschakelen. Dus als je twijfelt:
“Arbiter, wil je even komen?”
Dat is geen probleem. Dat is precies waarvoor de arbiter er is.

