INSTRUCTIES VOOR DE RECREATIE INTERCLUB

ARBITRAGE

Indien er **arbitrage** nodig is, moet u, op het ogenblik dat een probleem zich voordoet, stoppen met bieden of spelen en onmiddellijk de wedstrijdleider (WL) roepen. Als dan de WL aan tafel komt vraagt hij “ja?” en moet u hem op de hoogte brengen van de overtreding. Het gebeurde immers reeds meerdere malen dat er dan niets aan de WL gemeld werd en hij tevergeefs blijft wachten. Hij kan dan niet ingrijpen en ook geen beslissing nemen, ook niet achteraf. Dat is dan tijd- en energieverlies.

TIJDGEBREK

Als het laatste spel van een ronde niet kan worden uitgespeeld vanwege **tijdgebrek**, krijgt het paar dat de meeste tijd heeft gebruikt een score van lage en de tegenstander een hoge score. Deze kunstmatige scores waren oorspronkelijk 40% en 60%, maar Stepbridge heeft ze onlangs gewijzigd in 0% en 100% om spelers te motiveren het laatste spel binnen tijd af te spelen.

CLAIMEN

Als het gaat om het simpelweg uitspelen van overgebleven troeven en topslagen wordt **claimen** aangeraden. Hierdoor bespaart men immers kostbare minuten en speelt men binnen de tijd.

MISKLIK

Op het scherm is een speciale knop “Maak ongedaan” voorzien om de WL te roepen in geval van **misklik** tijdens het bieden. Een misklik is een bridge-actie die is veroorzaakt doordat een speler op een andere plek dan bedoeld klikte. Het gaat dus om een “mechanische” fout die door de WL hersteld zal worden. Een “redeneringsfout” daarentegen wordt niet hersteld.