

Inschrijven

Er van uitgaande dat men al wel een keer op StepBridge heeft gespeeld:

- Login met je Step ID en wachtwoord
- Kies voor **Toon Tafeloverzicht**
- Selecteer **Tn District Den Haag eo**
- Kies voor info
- Schrijf in met je partner via het onderste deel van het venster. Makkelijk is om als speler je partner te inviteren (vink het hokje aan), die hoeft dan alleen nog te bevestigen zodra hij/zij inlogt.
- Voor deelname hoeft niet te worden betaald, die opmerking kan je negeren.

Algemeen

Een toernooi van het district wordt gespeeld conform de regels voor een clubdrive. Die wijken op sommige punten af van de regels voor de toernooien van StepBridge. Dat wordt in dit document toegelicht.

Belangrijkste afwijkingen:

- een spel wordt altijd nog aangeboden, ongeacht hoeveel tijd er nog op de klok staat. Indien het niet uitgespeeld kan worden geldt een AS van 60/40.
- Men kan niet in beroep gaan bij de NBB of StepBridge tegen een genomen beslissing van de wedstrijdleader. Dat kan uitsluitend bij het district.

Klik [hier](#) voor de complete spelregels.

Alerteren en uitleg

- Voor alerteren geldt de [alserterregeling van september 2009](#).
- **Alerteren gebeurt door de speler zelf.** Dus als Noord een alserterbare bieding doet, moet Noord die zelf alerteren (door op OK + alert te klikken in de biddingbox). Geef ook direct een korte uitleg. Die kun je het beste intypen voordat je op OK + alert klikt.
- Met name wanneer een bod een andere kleur toont is het essentieel dat je die informatie direct bijvoegt.
- Mocht je nadat je een bod hebt gedaan nog informatie willen toevoegen, gebruik dan achter de chatbalk bij 'Aan:' de optie 'Tegenstanders + toeschouwers'. Zo komt je bericht wel bij de tegenstanders terecht, maar niet bij je partner.
- Uitleg die via de chatbalk (ook per ongeluk) bij je partner terecht komt is Ongeoorloofde Informatie (OI).
- Daarnaast geldt dat op twee punten andere regels gelden:
 - De restrictie dat boven 3SA niet gealtereerd hoort te worden, is niet van toepassing.
 - Doubletten die niet zuiver voor straf zijn, met uitzondering van het informatiedoublet in de eerste biedronde, mits partner geen andere bieding dan "pas" heeft gedaan, moeten ook gealtereerd worden. Voorbeelden zijn een negatief of een supportdoublet.
- Een praktische tip is om een bestandje te maken met tekstregels voor veelvoorkomende alerts, zodat je een uitleg snel kunt knippen en plakken. Zorg er wel voor dat je de uitleg alleen naar de tegenstanders en toeschouwers verstuurt.
- Omdat je partner niet ziet wat je uitlegt is de overdracht van ongeoorloofde informatie geminimaliseerd. Daarom kunnen spelers ongevraagd biedingen toelichten, zonder dat dat aan partner informatie geeft.
- Spelers worden aangemoedigd om dit te doen in situaties waarbij alleen alerteren gemakkelijk tot misverstanden kan leiden. Zo kan bijvoorbeeld een 1SA-opening die 14-16 punten belooft wel worden uitgelegd hoewel die niet hoeft te worden gealtereerd.

Extra opmerkingen over alerteren en uitleggen

Spelers zijn ervoor verantwoordelijk dat de tegenstander de betekenis van de bieding kan begrijpen. Geef beknopt, maar volledig uitleg. Gebruik daarbij onder meer de volgende afkortingen:

Schoppen: sch, s of S (of Alt + S voor het symbool)

Harten: ha, h of H (of Alt + H voor het symbool)

Ruiten: rui, r of R (of Alt + R voor het symbool)

Klaveren: kl, k of K (of Alt + K voor het symbool)

Arbitrages

Alle spelers hebben een knop 'Roep WL'. Hiermee kun je de wedstrijdleider naar tafel roepen. Probeer zoveel mogelijk privé te chatten met de wedstrijdleider om overdracht van informatie naar de andere spelers te voorkomen. Beantwoord de vragen van de wedstrijdleider kort en bondig, zodat snel doorgespeeld kan worden.

Protesten

Protesten kunnen tot een 1 minuut na de zitting worden ingediend bij de wedstrijdleider. Na de protesttijd en behandeling van de arbitrages en protesten wordt de uitslag definitief.

Misklik bieden

De regeling met betrekking tot miskliks staat in artikel 10 van het toernooireglement van StepBridge (zie hieronder). Een misklik in het bieden mag alleen terug als sprake is van een mechanische fout en als partner nog niet heeft geboden. De wedstrijdleider zal hier streng in zijn bij de beoordeling. Als je de wedstrijdleider roept voor een misklik zal de wedstrijdleider nagaan wat de reden is dat je je bod wilt veranderen. Geef zoveel mogelijk in een privébericht naar de wedstrijdleider antwoord om informatie voor andere spelers te beperken.

[Artikel 10 – Terugnemen van miskliks in de bieding](#)

1. Een misklik is een bieding die de speler niet bedoelde te doen op het moment van bieden. Het is altijd een mechanische fout, vergelijkbaar met een plakkend biedkaartje.
2. Een bieding die de speler niet wil doen maar die door een vergissing of een black-out of onoplettendheid verkeerd is gedaan is geen misklik. Bijvoorbeeld passen op een cuebid in een situatie dat men besluit dat het geen slem is.
3. Een misklik in de bieding mag worden teruggenomen als de partner nog geen bieding (bod, pas, doublet of redoublet) heeft gedaan. Als partner een bieding heeft gedaan mag een misklik nooit worden teruggenomen.
4. N.v.t.
5. Een speler die een misklik heeft tijdens het bieden kan verzoeken de bieding terug te nemen door via F5 de WL te ontbieden. De speler moet er zelf voor zorgen dat de partner geen bieding doet. De WL beoordeelt of er sprake is van een misklik als bedoeld in 1. Als de WL ervan is overtuigd dat het een misklik is en de partner heeft nog geen bieding gedaan, dan laat de WL de bieding terugnemen evenals een eventuele bieding van de linker tegenstander van de misklikker.
6. Alleen als de WL kan vaststellen dat het nagenoeg uitgesloten is dat de bieding fout was door een vergissing (verandering van gedachten, black-out of onoplettendheid), zal ongedaan maken worden toegestaan.
7. Alle informatie die voortvloeit uit de ingetrokken bieding van de linker tegenstander van de misklikker, is ongeoorloofd voor het partnership van de misklikker en geoorloofd voor diens tegenstanders.

Misklik tijdens het spelen

Miskliks tijdens het spelen worden alleen in uitzonderlijke gevallen gehonoreerd.

Tijdregeling

Het speeltempo bedraagt 6,5 minuten per spel. De tijdregeling uit artikel 8 van het competitie­reglement van StepBridge is van toepassing, **behalve artikel 8.5 t/m 8.8**. De artikelen die wel van toepassing zijn, staan hieronder. Er wordt automatisch gewisseld als de tijd van een ronde is verstreken en er zal dan een automatische arbitrale score van 60%-40% worden toegekend op basis van de verbruikte tijd per paar in die ronde.

In aanvulling op de tijdregeling van StepBridge geldt voor de online bekertoernooien bij afgebroken spellen het volgende: de wedstrijdleider zal voor afgebroken spellen zoveel mogelijk een vervangend resultaat vaststellen op basis van het bieden en spelen tot het moment van afbreken. Indien dat niet mogelijk is zal de automatisch toegekende score worden gehandhaafd. Spellen worden wel altijd aangeboden, ook als de tijd in een ronde bijna is verstreken. De wedstrijdleider kan besluiten om aan een tafel het spelen van het laatste spel te annuleren i.v.m. een gebrek aan tijd.

Spelers zijn zelf verantwoordelijk voor een goede internetverbinding. Vertragingen vanwege het niet verbonden zijn komen ten laste van de niet-verbonden speler.

[Artikel 8 – Tijdregeling](#)

1. Dit artikel beschrijft de tijdregeling bij een zitting waarvan de rondetijden door de organisatie zijn vastgesteld.
2. De WL kan de speeltijd van een ronde verlengen als daar een bijzondere aanleiding voor is (bijvoorbeeld een tijdrovende arbitrage).
3. Er wordt gemeten hoeveel tijd een speler heeft gebruikt vanaf het moment dat hij aan de beurt is tot het moment dat hij niet meer aan de beurt is (behoudens uitgezonderde spelmomenten, zie 4). Deze tijd wordt opgeteld bij de gebruikte tijd van het betreffende paar in de betreffende ronde. De meting houdt geen rekening met connectieverlies (dus als de speler met connectieverlies aan de beurt is, dan komt de tijd op zijn naam).

Artikel 4 t/m 9 zijn niet van toepassing.

Gratis tijd (ipv artikel 8 lid 4)

Tijdens een ronde zijn er ook een aantal situaties die niet meetellen in de tijdregistratie ("gratis tijd"), zoals bij aanvang van een nieuw spel en het opengaan van de dummy. Gratis tijd betekent dat gedurende die tijd de klok nog niet loopt, dus als iemand 5 seconden gratis tijd heeft en binnen 8 seconden reageert, dan wordt +3 seconden geregistreerd. In de volgende situaties is gratis tijd beschikbaar:

1. 10 seconden bij aanvang van een nieuw spel.
2. 10 seconden na opengaan dummy.
3. 10 seconden na een claim.
4. 8 seconden na een "stop" bod.
5. 8 seconden bij een alert: dus $4H^* = 4$ (bod op 4-niveau) + 8 = 12 gratis seconden.
6. 1 seconde per biedhoogte bij een bod: dus $4X = 4$ gratis seconden.