



De rol van de dummy



Iedere bridger spreekt over de **dummy**, maar in het bridgereglement wordt over blinde gesproken. In dit artikel zal ik het bij dummy houden om misverstanden te voorkomen.

De dummy mag veel minder dan de andere drie spelers. Hij mag slechts een kaart spelen als de leider deze noemt. Dat betekent met name dat hij na de uitkomst niet zelfstandig een kaart gaat spelen, ook al is dit een "logische" kaart zoals een kaart van een rijtje of de laagste nadat met een aas is uitgekomen.

Eerst moet de leider zijn speelplan opmaken en de derde speler de kans geven zich een beeld van het spel te vormen. Het betekent ook dat de dummy niet zelfstandig een singleton, een kaart van een rijtje of een andere "logische" kaart bijschuift als het nog niet de beurt van de dummy is om bij te spelen.

Afgezien van deze fysieke overtredingen mag de dummy zich inhoudelijk ook niet met het afspel bemoeien, niet met woord, niet met gebaar, niet met gezicht.

De slagzin is: "**De dummy staat buitenspel en speelt alleen op bevel**".

Meest irritant is een dummy die ook nog graag een toelichting geeft op de bieding. Voor je het weet heeft de dummy al zijn/haar conclusies over verdeling en punten aan de tegenstanders (en dus ook aan de leider) uitgelegd en kan de leider dit betrekken bij zijn speelplan.

Ook een knikje of een gebaar van afkeuring is uit den boze als de leider bijspeelt of voorspeelt. Het is natuurlijk helemaal te gek als de dummy zijn hand al beweegt naar de kaart terwijl de leider nog moet beslissen wat hij gaat spelen. Als het voor de dummy "vanzelfsprekend" is dat iedereen weet dat een kaart vrij is, is het voor de andere spelers lang niet altijd zo.

Bovenstaande overtredingen komen vaak voor en met de goedbedoelde actie van de dummy wordt de leider (dus de partner van de dummy) bevoordeeld tegen de regels. Hiertegen moet u optreden door de arbiter erbij te halen. Als u het een keer door de vingers ziet voordat u de arbiter roept, krijgt die dummy 6 kansen op een avond als iedereen dat zou doen.

Uiteindelijk spelen we voor ons plezier en daar horen deze irritaties niet thuis.

Samenvatting van de rechten en beperkingen van de dummy:

De dummy mag altijd:

1. In het bijzijn van de wedstrijdleader informatie verstrekken
2. Niet gemaakte en gemaakte slagen bijhouden
3. Spelen volgens aanwijzingen van de leader

De dummy mag:

1. In de lopende slag de leader vragen of hij kon bekennen
2. Proberen elke onregelmatigheid van de leader te voorkomen
3. Pas **na** afloop van het spel aandacht vestigen op elke onregelmatigheid

De dummy mag niet:

1. Als eerste de wedstrijdleader roepen voordat een andere speler een onregelmatigheid meldde.
2. Tijdens het spelen de aandacht vestigen op de onregelmatigheid
3. Deelnemen aan het spel en informatie aan de leader geven
4. Zijn hand uitwisselen met die van de leader
5. Opstaan om het spelen van de leader te volgen
6. Op eigen initiatief beeldzijde kaart van een tegenspeler bekijken