



SPELREGELS FLAGDRIVE

Zondag 18 oktober 2026 · Curaçao Golf & Squash Club

Wat is een Flagdrive?

Flagdrive is een teamwedstrijd voor teams van drie spelers. Spelers van klaverjas, rikken, troefcall en bridge zullen veel herkennen, maar er zijn een paar belangrijke verschillen.

Het bijzondere: je speelt niet samen met je teamgenoten, maar gaat als bezoeker naar een tegenstander. Daar probeer je namens je team zoveel mogelijk slagen te maken. Tegelijkertijd ontvangen je twee teamgenoten een bezoeker van een ander team en proberen zij die juist zo weinig mogelijk slagen te laten halen.

In iedere ronde val je dus tegelijk aan én verdedig je tegelijk.

Opbouw van de wedstrijd

- We spelen negen ronden; elke ronde bestaat uit drie spellen tegen hetzelfde team.
- In die drie spellen is iedere speler precies één keer bezoeker. Jullie bepalen zelf de volgorde.
- Na de drie spellen keren alle bezoekers terug naar hun eigen tafel.
- De wedstrijdleader geeft aan wanneer je van tegenstander wisselt en de volgende ronde begint.

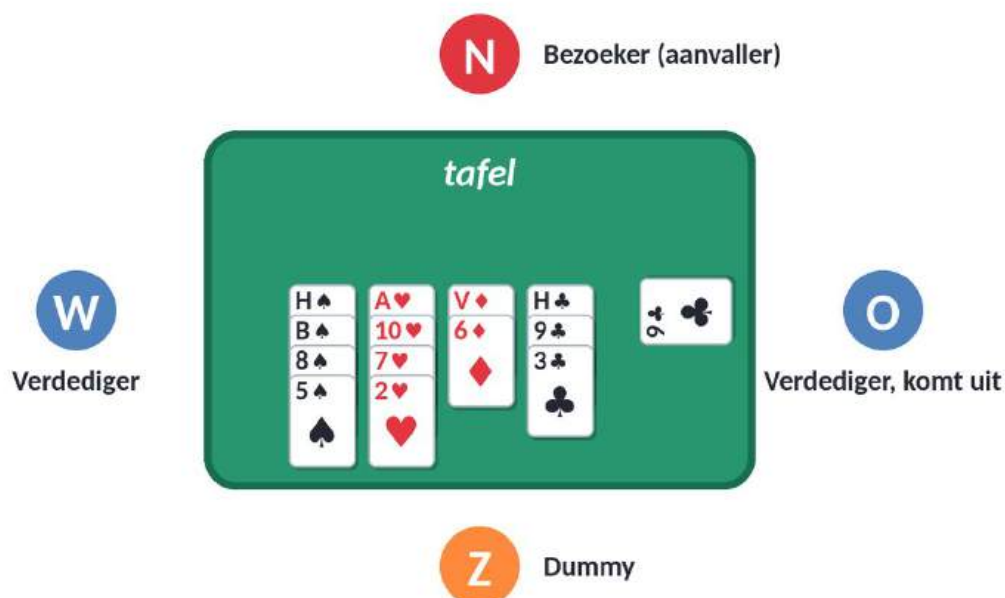
Schudden en delen

- Voor ieder spel worden de kaarten opnieuw geschud en gedeeld.
- Het ontvangende team schudt en deelt, in aanwezigheid van de bezoeker.

SPELREGELS FLAGDRIVE

♥ Opstelling aan tafel

Aan iedere tafel zijn vier posities. De bezoeker speelt zowel zijn eigen kaarten als die van de open dummy. De kaarten van de dummy liggen het hele spel open op tafel.



Oost (O) komt altijd als eerste uit.

♣ Speelsoort en troef

Er wordt niet geboden. Voor ieder spel bepaalt de wedstrijdleader de speelsoort, en die kan dus per spel verschillen:

♠ Schoppen

♥ Harten

♦ Ruiten

♣ Klaveren

SA Sans Atout

♦ Kaartvolgorde

De kaarten lopen van hoog naar laag. In de troefkleur geldt dezelfde volgorde.



SPELREGELS FLAGDRIVE

Speelregels

Bekennen

Wordt er een kleur gevraagd, dan speel je die kleur als je hem hebt.

Troeven

Heb je de gevraagde kleur niet, dan mag je troeven. Een troefkaart wint altijd van een kaart in een andere kleur.

- Troeven mag, maar is niet verplicht.
- Overtroeven is niet verplicht.
- Een hogere kaart bijspelen is niet verplicht.

Kun je niet bekennen, dan kies je dus zelf: troeven of een andere kaart wegspele.

Sans Atout

Bij Sans Atout is er geen troef. De hoogste kaart van de gevraagde kleur wint de slag.

Vlaggen en puntentelling

De bezoeker neemt één vlaggetje mee naar de tafel van de tegenstander. Je kunt dus maximaal één vlaggetje verliezen, maar met meer dan zes slagen win je er meerdere.

Aantal slagen	Resultaat
0 t/m 6	1 vlaggetje verlies
7	1 vlaggetje winst
8	2 vlaggetjes winst
9	3 vlaggetjes winst
10	4 vlaggetjes winst
11	5 vlaggetjes winst
12	1 grote vlag
13	1 grote vlag + 1 vlaggetje

Als bezoeker wil je dus minimaal zeven slagen halen; de verdedigers proberen je op zes of minder te houden.

SPELREGELS FLAGDRIVE

Voorbeeldronde

Team 5 (Emma, David en Sophia) speelt tegen Team 7 (Michael, Olivia en James).

In spel 1 gaat Emma op bezoek bij Team 7. Zij zit op Noord met de open dummy op Zuid; Olivia en James verdedigen op Oost en West. Tegelijk zit Michael als bezoeker bij Team 5, waar David en Sophia verdedigen. Zo wisselt het per spel.

Spel	Troef	Bezoeker Team 5	Bezoeker Team 7
1	Harten	Emma: 9 slagen, +3	Michael: 7 slagen, +1
2	Sans Atout	David: 5 slagen, -1	Olivia: 10 slagen, +4
3	Schoppen	Sophia: 12 slagen, grote vlag	James: 8 slagen, +2

Team 5: 1 grote vlag en 2 vlaggetjes. Team 7: 7 vlaggetjes.

Team 5 wint deze ronde dankzij de grote vlag van Sophia.

In het kort

- Teams van drie; iedere ronde telt drie spellen.
- Iedere speler is per ronde één keer bezoeker en speelt met een open dummy.
- Oost komt altijd uit.
- Bekennen is verplicht; troeven en overtroeven niet.
- De wedstrijdleader bepaalt per spel de troef of Sans Atout.
- Het team met de meeste vlaggen aan het eind wint!

***Wij wensen iedereen een sportieve Flagdrive!
Tot flags!***

Leden én niet-leden van BCC zijn van harte welkom.

Meer info: 26002.bridge.nl · Facebook: Bridge Curaçao

