

INDELING.

Voorwoord.

- Hoofdstuk 1. Basis van het bridgespel.
 - A. Algemene inlichtingen.
 - B. Bridgetermen.
 - C. Doel van bridge.
 - D. Puntenscore.
 - E. Het scoren bij parenwedstrijden.
 - F. Uitrekenen van scoringsbriefjes.
- Hoofdstuk 2. A. Openingsbiedingen van het Klaveren Squeeze systeem.
 - B. Waarde van de kaarten.
 - C. Vereiste honneurpunten per contract.
- Hoofdstuk 3. Grondprincipes.
 - A. Principes van elk biedsysteem.
 - B. Principes bij het verder bieden na de opening van de partner.
- Hoofdstuk 4. 1 Zonder Troef opening.
- Hoofdstuk 5. 1 Majeur opening.
- Hoofdstuk 6. 1 Ruiten opening.
- Hoofdstuk 7. Preemptieve biedingen.
- Hoofdstuk 8. 2 in kleur openingen.
- Hoofdstuk 9. 1 Klaveren opening.
- Hoofdstuk 10. Verdediging.
- Hoofdstuk 11. Antwoorden na een tussenbieding.
- Hoofdstuk 12. Slembiedingen
- Hoofdstuk 13. Oefeningen betreffende het volledig systeem.
- Hoofdstuk 14. Overzicht.

INDELING SPEELTECHNIEK.

- Hoofdstuk 1. Algemene Regels. 1.1.- 1.3.
1. Uitkomstkaart.
2. Tweede hand laag.
3. Derde hand hoog.
Speelvaardigheidsopgaven.
- Hoofdstuk 3. Het Snijden. 3.1.- 3.8.
Oefeningen op het snijden.
- Hoofdstuk 4. Signaleren. 4.1.- 4.9.
Uitkomst tegen Z.T. contracten.
Uitkomst tegen troefcontracten.
Oefeningen op het uitkomen.
- Hoofdstuk 5. Het blokkeringsgevaar. 5.1.- 5.9.
Spelen in de tweede hand.
Honneur op honneur.
Oefeningen op het spelen in de tweede hand.
- Hoofdstuk 6. Speel nooit in dubbele renonce. 6.1.- 6.6.
De regel van elf.
Oefeningen op de regel van elf.
- Hoofdstuk 8. In eerste hand: lagere sluit hogere uit. 8.1.-8.6.
In derde hand: hogere sluit lagere uit.
Coup à blanc.
Adviezen voor het tegenspel.
- Hoofdstuk 9. Bath coup. 9.1.- 9.4.
Spelen doorheen het sterke, en naar het zwakke van de blinde.
Tabel kansberekening kaartverdeling.
- Hoofdstuk 11. De vierde hand. 11.1.-11.5.
Troefspelen door de tegenstrevers.
Blokkeringsgevaar voor de tegenstrevers.
Coup Merrimac.
De leider troefkort maken.
Verbinding behouden door de verdediging.
- Hoofdstuk 12. Laatste raadgevingen. 12.1-12.4.
Speel om uw contract te winnen.
Down is down.
Sluit aan bij onze club.
- Hoofdstuk 13. Herhalingsoefeningen betreffende de 13.1.-13.15.
speeltechniek.

INDELING OEFENSPELLEN.

Hoofdstuk 1.	We bieden zonder systeem.	1.1. - 1.6.
Hoofdstuk 3.	Z.T.- spellen : - vrijspelen van lange kleuren. - ophouden van de uitgekomen kleur. - wie is de gevaarlijke tegenstrever? - coup à blanc bij gebrek aan rentrees.	3.1. - 3.7.
Hoofdstuk 4.	Het openingsbod is gekend. - oefeningen op de snitten.	4.1. - 4.6.
Hoofdstuk 5.	Biedverloop na 1 Z.T. opening.	5.1. - 5.6.
Hoofdstuk 6.	Biedverloop na 1 Majeur opening.	6.1. - 6.6.
Hoofdstuk 8.	Biedverloop na 1 Ruiten opening.	8.1. - 8.6.
Hoofdstuk 9.	Biedverloop na 2 in kleur opening.	9.1. - 9.6.
Hoofdstuk 10.	Biedverloop na 1 Klaveren opening.	10.1. - 10.6.
Hoofdstuk 12.	Biedverloop na tussenbiedingen.	12.1. - 12.6.

VOORWOORD.

Bij het openen van een nieuw spel kaarten vindt u benevens 52 speelkaarten ook steeds twee jokers en dan nog een derde mysterieuze kaart met als titel:

" International contract bridge score. "

Deze kaart is een synthese van de puntenscore die toegepast wordt in contractbridge, en waar we later op terugkomen. Contractbridge is die vorm van bridge die in alle nationale en internationale competities en tornooien gespeeld wordt.

Velen onder u zullen bij het zien van deze kaart wel eens gedacht hebben :

" WAT IS BRIDGE EN HOE WORDT HET GESPEELD ? "

Welnu dit zal u op de volgende bladzijden uitgelegd worden.

Vooraf wens ik de Heer Willy BOLIEN te bedanken voor het ter beschikking stellen van de nota's die de basis vormen van deze cursus.

Alvorens u gaat leren bridgen wil ik u nog volgende raadgevingen verstrekken :

1.- bij aanvang :

Aanvankelijk lijkt alles nogal complex. Verlies dan vooral de moed niet ! Iedereen heeft hier moeilijkheden gehad. Slechts nadat u een tiental avonden gespeeld hebt begint de hemel op te klaren.

2.- nadien :

Wordt vooral niet verslaafd aan dit fascinerende spel met alle mogelijke competities en tornooien en de daaraan verbonden prijzen.

Bridge mag slechts een hobby zijn.

ZEER BELANGRIJK :

Tracht een prettige speler te zijn. In de verhouding tot de partner is het zeer belangrijk zo beleefd mogelijk te blijven en te vermijden de partner te verwijten verkeerd geboden of gespeeld te hebben.

Zelf maakt u ook fouten en vindt u het niet prettig steeds op de vingers getikt te worden. Trek nooit gezichten, of schud het hoofd van :

" Hoe heb je dat nu kunnen doen ? "

Veel succes !

B. Bridgetermen.

1.) Honneurs : Hoge kaarten : A(as) H(eer) V(rouw) B(oer).

2.) Aantal punten per spel.

Om de waarde van een spel te schatten kent u aan iedere honneur een zeker aantal punten toe, die u dan optelt. Deze punten zijn :

A = 4, H = 3, V = 2, B = 1 punten.

vb. : S. A V 7
 H. H 5 4 3
 R. V 6 2 = 16 punten.
 K. A B 7

3.) Openingsbod : Eerste bod (niet pas) aan tafel.

4.) Eindbod. : Een bod waarna de drie andere spelers passen en dat bijgevolg moet gespeeld worden.

5.) Kaartverdeling : Geeft de verdeling van de 13 kaarten aan.

regelmatige verdeling : 4-3-3-3 of 4-4-3-2.

bicolores : 6-5-1-1 5-5-2-1. (tweekleurig spel.)

tricolores : 4-4-4-1 5-4-4-0 (driekleurig spel.)

4, 5 of 6 kaart : vb. S. A V 7 4 3 is vijfkaart.

doubleton : slechts 2 kaarten in die kleur.

singleton : slechts 1 kaart in die kleur.

renonce : geen kaart in die kleur.

6.) Majeurs : H(arten) en S(choppen). Hoge kleuren

7.) mineurs : K(laveren) en R(uiten). Lage kleuren.

8.) Niet of wel kwetsbaar.

Dit is steeds op voorhand geweten, het beïnvloedt vooral de tactiek van het tussenbieden. Als u kwetsbaar zijt en u wint, kunt u meer punten scoren.

Verliest u echter dan wordt u zwaarder beboet. Als u kwetsbaar is moet u dus voorzichtiger zijn vooral bij het tussenbieden.

C. Doel van bridge.

Elk paar zal trachten de gunstigste score te behalen door :

- perfecte biedingen.
- perfekt kaartspel.

Verklaring :

1.) Waarom perfekt bieden ?

Omdat de puntenscore niet alleen afhankelijk is van het resultaat, maar ook van twee elementen van het eindbod: kleur en aantal.

a) Kleur.

Een bod in Z.T. scoort meer dan een bod in de Majeurs en nog meer dan een bod in de mineurs. (bij zelfde aantal behaalde slagen.)

Er zijn drie niveaus :

Z.T.
H. en S. : Majeurs.
R. en K. : mineurs.

b) Het geboden aantal.

Een hoog bod kan extra punten opleveren.

Er zijn drie niveaus :

- Z.T. vanaf 3 (3+6 = 9 slag.)
- H. of S. vanaf 4 (4+6 =10 slag.)
- K. of R. vanaf 5 (5+6 =11 slag.)

Manche in :

5 H. is dus ook een manche; 6 R. eveneens.
Indien gedubbeld of herdubbeld verlagen de niveaus.

Kleine slem : ieder eindbod op 6 hoogte (12 slagen.)

Grote slem : ieder eindbod op 7 hoogte (13 slagen.)

2.) Waarom perfekt kaartspel ?

Omdat u in de eerste plaats het gedane eindbod nog moet trachten te winnen (of de schade beperken), en dat iedere overslag bijkomende punten oplevert.

D. Puntenscore.

Er bestaan tabellen waarop u de score kunt aflezen. Elke beginnende bridger zou nochtans iets van het scoren moeten afweten om goed te kunnen bieden.

1. Positieve score indien gewonnen spel.1.1. Basispunten.

Eindbod in	K. of R. : 20 punten x geboden aantal.
	H. of S. : 30 punten x geboden aantal.
	Z.T. : idem als H. of S. <u>plus</u> 10 punten.

Vb.	Eindbod.	Resultaat.	Basispunten.
geen manche	2 R.	8 slagen	40
	2 H.	8 slagen	60
	2 Z.T.	8 slagen	70
manche	3 Z.T.	9 slagen	100
	4 H.	10 slagen	120

We hadden gezien : Manche is vanaf 3 Z.T. - 4 H. - 4 S. - 5 K. - 5 R
We kunnen dit nu wiskundig omschrijven :

manche = bod dat minimum 100 basispunten oplevert

1.2. Extra punten.

a) Indien men wint. (juist of met overslagen)

Niet gedubbeld.

- Eindbod ≠ manche	: 50 punten extra.
- Eindbod = manche	: 300 punten extra niet kwetsbaar. 500 punten extra kwetsbaar.

Vb.	Eindbod	Resultaat	Basis	Extra	Totaal Score.
geen manche	2 R.	8 slagen	40	50	90
	2 H.	8 slagen	60	50	110
	2 Z.T.	8 slagen	70	50	120
manche	3 Z.T. niet Kwets. 9 sl.	9 sl.	100	300	400
	4 H. Kwets. 10 sl.	10 sl.	120	500	620

Gedubbeld.

Het dubbelen (herdubbelen) van een eindbod betekent dat de punten overeenkomend met dit contract moeten vermenigvuldigd worden met 2 (4). Wanneer het zo bekomen puntentotaal minimum 100 is moet u ook de supplementaire punten noteren die gelden bij een manchecontract, als u erin slaagt het gedubbelde contract te maken.

Vb.:	Eindbod	Resultaat	Basis	Extra	Totaal Score.
	2 H !	8 slagen	60x2=	300 +	
	niet Kwets.		120	50	470

Elk gedubbeld (herdubbeld) contract dat gemaakt wordt

geeft 50 punten extra (voor de belediging!).

b) Overslagen.

Niet gedubbeld. (Kwetsbaar of niet kwetsbaar.)

in K. of R.	: 20 punten per overslag.
in H.-S. of Z.T.	: 30 punten per overslag.

Gedubbeld.

niet kwetsbaar	: 100 punten per overslag.
kwetsbaar	: 200 punten per overslag.

Herdubbeld. : Punten van gedubbelde overslagen x 2.

niet kwetsbaar	: 200 punten per overslag.
kwetsbaar	: 400 punten per overslag.

Vb. Eindbod Resultaat Basis Extra Overslagen Totaal.

		a)			
1 R.	+ 2.	20	50	40	110
2 H.	+ 3.	60	50	90	200
N.Kw. 4 H.	+ 1	120	300	30	450
2 R.	+ 1	40	50	20	110
N.Kw. 2 H.!	+ 1	120	300+50	100	570

c) Voor kleine of grote slem.

	Niet kwetsbaar	Kwetsbaar.
Kleine slem	500	750
Grote slem	1000	1500.

Vb.

<u>Eindbod</u>	<u>Resultaat</u>	<u>Score.</u>
6 K. (n. kw.)	=	120 + 300 + 500 = 920.
6 Z.T. (kw.)	+ 1	190 + 500 + 30 + 750 = 1470.
7 H. (kw.)	=	210 + 500 + 1500 = 2210.

2. Negatieve score bij verloren spel.

	voor de eerste downslag	voor de volgende downslagen.
<u>Niet gedubbeld</u>		
niet kwetsbaar	50	50
kwetsbaar	100	100
<u>Gedubbeld</u>		
niet kwetsbaar	100	200
kwetsbaar	200	300

Herdubbeld : de punten van gedubbeld x 2.

- Vb. Eindbod 4 H. (Kwetsb.) resultaat : - 2
 Score voor de tegenstrever :
 2 x 100 = 200.
- Eindbod 4 H ! (Kwetsb.) resultaat : - 2
 Score voor de tegenstrever :
 200 + 300 = 500.

Besluiten.

Vermits u de score op tabellen kunt aflezen moet u dit niet allemaal onthouden.

Wat u echter niet mag vergeten :

- 1.) Dat het bieden van een manche, kleine of grote slem heel wat extra punten kan opleveren.
 Anderzijds is er het risico van down te spelen door een te hoog bod.
- 2.) Als u geen manche biedt, blijft u liefst zo laag mogelijk vermits :
 - hoger bieden toch geen extra punten oplevert
 - het risico om down te spelen vermindert.

Vb. 2 R. + 1 Scoort 110 punten.
 3 R. = Scoort eveneens 110 punten.

- 3.) Als u dubbelt moet u er vrij zeker van zijn dat het contract down gaat, want indien het gemaakt wordt verliest u zeer veel punten.

Vb. 2 H. (Kw) = Scoort 110 punten.
 2 H. ! = Scoort 670 punten. (eveneens kw.)

E. Het scoren bij parenwedstrijden.

Vermits het de bedoeling is in clubverband te gaan spelen waar er verschillende paren tegen elkaar uitkomen lijkt het hier op zijn plaats uit te leggen hoe de punten aldaar toegekend worden.

Bij deze wedstrijden wordt elk spel door ieder paar gespeeld. Hoe dit gebeurt zal u bij de eerste deelname vlug duidelijk worden. U is dus niet meer afhankelijk van het toeval goede of slechte kaarten te krijgen, daar iedereen dezelfde spellen speelt. Elk spel is vergezeld van een scoringsbriefje waarop door elk paar na het spelen het behaalde resultaat wordt genoteerd.

Wanneer de wedstrijd ten einde is worden de resultaten van de paren vergeleken en voor elk spel aan ieder paar meer of minder punten toegekend.

Het beste resultaat dat een paar kan behalen noemt men een top, het slechtste een nul.

Hierbij een voorbeeld van een uitgewerkt scoringsbriefje dat bijvoorbeeld spel 10 vergezelt.

SPEL n° 10

Paarnummer		bod	door paar	resultaat.	punten		wedstrijd punten	
NZ	OW				NZ	OW	NZ	OW
1	13	4 H.	1	- 1		50	2	12
5	11	3 H.	5	+ 1	170		5	9
8	3	4 R.	3	- 2	200		9	5
15	6	4 H !	15	=	590		14	0
12	14	3 Z.T.	12	=	400		12	2
10	7	2 H.	10	+ 2	170		5	9
16	2	3 R !	2	- 1	200		9	5
4	9	3 R.	9	=		110	0	14

Proef : 56 56 klopt!

Voorbeeld : Er wordt aan acht tafels gespeeld door zestien paren. Elk spel wordt dan acht keer gespeeld (acht verschillende NZ. paren tegen acht verschillende OW. paren.

Een top of 14 punten bekommt dat NZ paar, dat van alle NZ. paren het beste resultaat behaalde, vervolgens worden 12, 10, 8 0 punten toegekend.

Hetzelfde geldt voor de OW paren. In de loop van de wedstrijd hebt u meerdere malen als NZ. en OW. gespeeld en wanneer de wedstrijd ten einde is worden de totalen gemaakt van de resultaten per paar over alle spellen. Het paar met het hoogste totaal is natuurlijk de winnaar.

We kijken naar het uitgewerkte scoringsbriefje van vorige bladzijde. We beschouwen de scores van NZ en OW afzonderlijk.

Van alle OW paren behaalde paar 9 het beste resultaat, goed voor de top van 14 punten. Paar 13 met het tweede beste OW resultaat bekommt 12 punten.

Nu Bekijken we de resultaten van NZ.:

Paar 15 scoort de top : 14 punten en bijgevolg krijgt paar 6 (OW) : 0 punten

Paar 12 scoort : 12 punten 14 (OW) : 2 punten

8 en 16 : $\frac{10 + 8}{2} = 9$. 3 en 2 : 5 punten

5 en 10 : $\frac{6 + 4}{2} = 5$. 11 en 7 : 9 punten

Aangezien paar 9 : 14 punten als OW verwierf bekommt

paar 4 (NZ) : 0 punten

13: 12

1 : 2 punten.

F. Het uitrekenen van de scoringsbriefjes.

Het principe is gebaseerd op :

het aantal vermelde resultaten x 2 min 2 = maximum te behalen punten door één paar in NZ - OW.

Dit maximum wordt topscore genoemd.

Voor de wiskundigen Top = (aantal vermelde resultaten - 1) x 2

Voorbeelden:

NZ	OW
420	50
170	

NZ	OW
600	100 200
150	

NZ	OW
460	100
430	
400	

3 resultaten x 2
= 6 - 2 = 4
De top is 4.

4 resultaten x 2
= 8 - 2 = 6
De top is 6.

5 resultaten x 2
= 10 - 2 = 8
De top is 8.

Bij 6 vermelde uitslagen wordt de top of maximum score:
6 x 2 = 12 - 2 = 10.

Bij 7 vermelde uitslagen wordt de top of maximum score:

7 x 2 = 14 - 2 = 12 enz...

Het beste resultaat in NZ en OW krijgt een topscore. Voor het tweede beste resultaat worden 2 punten minder dan de topscore toegekend. Het derde beste resultaat krijgt 2 punten minder dan het tweede beste resultaat.

De drie hierboven opgegeven voorbeelden geven volgende uitslag :

NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW
420	50	4	0	600	100 200	6	0	460	100	8	0
170		0	4	150		2	4	430		0	8
	2	2	4			2	400			6	2
		6	6			12	12		50	4	4
										2	6
										20	20

Voor de eenvoudigheid begint u steeds met de top in NZ en OW te schrijven.

Indien twee paren een identieke en beste uitslag behalen wordt 1 punt afgetrokken van de top. Men spreekt van een gedeelde top.

Voorbeeld :

NZ	OW	NZ	OW
460	50 100 100	9	1
430		6	4
460		9	1
		4	6
		1	9
		1	9
		30	30

NZ	OW	NZ	OW
620	100	8	2
600		2	8
		6	4
650	100	2	8
	100	10	0
		2	8
		30	30

Om vergissingen te vermijden wordt steeds het totaal gemaakt van NZ en OW, dit moet gelijk zijn.

Oefeningen.1.) Hoeveel punten scoren volgende resultaten ? Niet kwetsbaar.

- a) 3 S. + 3. b) 2 K. + 1. c) 2 Z.T. - 1
 d) 3 S! - 2. e) 6 R! = f) 2 S. =

Kwetsbaar :

- a) 4 S! - 1 b) 2 Z.T. = c) 4 S. =
 d) 2 S. = e) 3 Z.T. + 2 f) 6 H. =

2.) Reken volgende scoringsbriefjes uit.

a)

NZ	OW
100	
50	
	140
80	
— —	

b)

NZ	OW
90	
	100
	150
110	
— —	

c)

NZ	OW
100	
	90
	120
100	
— —	

d)

NZ	OW
170	
	200
170	
	100
	500
620	
140	
— —	

e)

NZ	OW
	460
50	
100	
	460
	500
50	
	460
— —	

Oplossingen oefeningen .

Gewonnen spel : u scoort

Verloren spel : tegenstrever
scoort.

	Basis	Extra	Overslagen	Slem	Totaal.
1) a.	90	50	90		230
b.	40	50	20		110
c.					
d.					
e.	120x2 240	300 +50 (belediging)		500	1090
f.	60	50			110
a.					
b.	70	50			120
c.	120	500			620
d.	60	50			110
e.	100	500	60		660
f.	180	500		750	1430.

50
100+200=300

200

2)	NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW	NZ	OW
	6	0	4	2	5	1	9	3	4	8
	2	4	2	4	2	4	2	10	9	3
	0	6	0	6	0	6	9	3	12	0
	4	2	6	0	5	1	4	8	4	8
	12	12	12	12	12	12	0	12	0	12
							12	0	9	3
							6	6	4	8
							42	42	42	42

3. Derde hand hoog.

Wanneer Z. uitkomt, moet N. in de derde hand zo hoog mogelijk spelen.

De derde man doet wat hij kan, om er bij O. een zo hoog mogelijke kaart uit te jagen.

Men snijdt niet op zijn partner.

4. Bridge spelen is samenwerken met zijn partner.

Kom uit in de kleur die uw partner tussengeboden heeft. Hij heeft er iets in en uw uitkomst is geen schot in het duister.

Wanneer uw partner met een kleur uitgekomen is, is het over het algemeen verstandig, wanneer ge aan slag komt deze kleur verder te spelen.

Speelvaardigheid.

- | | | | |
|------|-----------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.) | S. V 2 | | S. is de troefkleur.
Hoe moet Z. spelen om er zo vlug mogelijk alle troeven uit te halen ? |
| | S. A H 9 5 3 | | |
| 2.) | S. A 5 4 2 | | Z. is aan slag in een Z.T. contract.
Hoeveel slagen maakt hij zeker? Bestaat er kans 4 slagen te maken ? Hoe speelt hij om deze kleur na elkaar te incasseren ? |
| | S. H V 3 | | |
| 3.) | S. 7 6 4 2 | | Tegen Z.T. komt W. uit met zijn laagste kaart in zijn langste kleur S. 3. |
| | S. V 10 8 3 | S. H 9 5 | Welke kaart moet O. spelen opdat O W. het maximale aantal S. slagen zouden maken ? |
| | S. A B | | |
| 4.) | K. V 9 | | Hoe moet Z. spelen om in een Z.T. contract achter elkaar 6 K. slagen te maken. |
| | K. A H 10 7 5 2 | | |
| 5.) | R. V 10 4 3 2 | | Z. is aan slag . Hoe moet hij in een Z.T. contract spelen om achter elkaar 5 R. slagen te maken? |
| | R. A H B | | Wanneer lukt hem dit niet ? |
| 6.) | S. H 4 | | Z. is aan slag en bezit in een andere kleur nog een A. om terug in zijn hand te komen. |
| | S. 8 3 | | Hij heeft echter één S. slag nodig om aan zijn contract te voldoen. Hoe moet hij spelen ? |

Opllossing speelvaardigheids opgaven.

1. - Indien Z. uit eigen hand de kleur speelt, dan moet hij de 3. naar de V. spelen, en de 2. terug voor zijn H. Daarna vervolgt hij met troefasas.
- Indien de kleur uit de N. hand (de blinde) moet voorgespeeld worden, dan dient eerst de V. en daarna de 2. gespeeld te worden. De 2. wordt met het A. genomen, en er wordt met de H. vervolgd.
(of nemen met de H. en het A. naspelen wat natuurlijk op hetzelfde neerkomt.)
2. Z. maakt steeds 3 S. slagen met A. H. en V.
Er is een mogelijkheid om 4 slagen te maken, wanneer de tegenstrevers ieder 3 S. 's. bezitten. De dertiende S. (S. 2.) wordt vrij.
Om de kleur achter elkaar te incasseren, dus zonder van slag te gaan speelt Z. eerst de H. en V. uit eigen hand, de 3. wordt dan genomen met het A. en de vrijgespeelde 2. wordt geincasseerd.
Indien Z. de fout begaat eerst S. 3. te spelen die hij in N. met het A. neemt, dan moet hij noodgedwongen uit N. een kleine S. naspelen en komt met de H. en de V. aan slag, zonder dat hij in staat is achter elkaar de vier S. slagen binnen te halen.
3. O. moet de S. H. doorzetten, zoniet maken N. Z.odeloos twee S. slagen.
4. K. 2. voorspelen en in N. nemen met K. V. Daarna uit de blinde K. 9. naspelen en in eigen hand nemen met het A., vervolgen met de H. Indien de K. kleur 3 - 2 bij de tegenstrevers verdeeld zit, maakt Z. also steeds 6 K. slagen.
5. Z. begint met R. A. en R. H. te spelen, daarna speelt hij R. B. die hij in N. met de V. overneemt. N. vervolgt nu met R. 10 die hoog is.
Alleen wanneer de 5 overblijvende R. 's. in één hand zitten bij de tegenstrevers, kan de leider maar vier R. slagen maken.
6. Wanneer de H. uit N. voorgespeeld wordt zal hij nooit een slag opleveren, want hij wordt steeds met het A. genomen.
Wanneer er uit Z. echter een kleintje (S. 3 of 8.) naar de H. toegespeeld wordt dan maakt deze de slag indien het A. voor zit (bij W.)
Inderdaad : - legt W. zijn A. onmiddellijk dan werpt N. S. 4. af en maakt later S. H.
- legt W. zijn A. niet, dan speelt N. zijn S. H. die de slag haalt.

S. A B
 H. V 10 8 6 2
 R. 9 4
 K. 8 7 3 2

1.2.

S. 10 9 8 6 5 3
 H. 5 3
 R. A V 3
 K. A H

S. 7 4 2
 H. B 9 4
 R. H B 8 5
 K. V 10 4

S. H V
 H. A H 7
 R. 10 7 6 2
 K. B 9 6 5

Gever : W.
 Kwetsbaar : 0 W.
 Contract : 2 S. (door W.)

-Het spelen :

Noord speelt H. 6 uit, en Z. haalt de twee eerste slagen met H. A en H. H. Wanneer Z. H. 7 terugspeelt wordt deze afgetroefd. Moest er in Z.T. gespeeld worden, dan zouden de tegenstrevers 5 H. slagen halen. Nu beschermt W.'s troefkleur hem daartegen.

West speelt nu troef, om de 4 troeven van de tegenpartij eruit te halen. W. heeft geluk dat Z. Noords S. B. met de V. moet overnemen.

Z. speelt K. 5. terug en W. wint met K. A. West vervolgt zijn plan met een lage troef te spelen. S. A. en S. H. vallen in dezelfde slag, nu zijn W.'s troeven goed en hij wint al de volgende slagen.

Dit spel illustreert de eenvoudigste methode om een kleur goed te spelen. Hebt u geen hoge kaarten in die kleur, speel dan bij elke gelegenheid een lage. De hoge kaarten van de tegenstrevers moeten gespeeld worden en uw overblijvende kleine kaarten zijn goed.

U schrijft : 2 S. + 1 = 60 + 30 = 90
 deelcontract = 50
 140

Tellen van de verliesslagen voorafgaandelijk :
 S. : 2 - 3 of 4 (afhankelijk van het tegenzitten van de troeven.)
 H. : 2
 R. : 0
 K. : 0

4 - 5 of 6 . Zitten de troeven 2 - 2 dan maakt u negen slagen.

Bij werkelijk zeer slecht tegenzitten, de 4 hoogste troeven bij dezelfde tegenstander, dan gaat u 1 down.

S. A V 10 9 2
 H. 10 5
 R. A 7 3 2
 K. 3 2

S. 8 7 3
 H. 9 4
 R. V 9 8 6
 K. A H 9 5

S. B 4
 H. A V B 7 6
 R. H B 10
 K. V B 10

S. H 6 5
 H. H 8 3 2
 R. 5 4
 K. 8 7 6 4

Gever : N.
 Kwetsbaar: Allen
 Contract : 2 S. (door N. te spelen.)

Oost komt uit met K. V. en Z. legt zijn kaarten op tafel.
 N. maakt zijn balans op van de mogelijke verliesslagen.
 - S. : 0 bij normaal tegenzitten 3 - 2 van de troeven.
 - H. : 1 of 2 afhankelijk van het feit of H. A voor of
 achter de H. van Z. zit.
 - R. : 3
 - K. : 2.

6 of 7 verliezers, die tot 5 moeten beperkt worden.

Speelplan.

N. mag niet beginnen met de troeven eruit te halen. Hij moet eerst 1 of 2 verliezende R. kaarten in de blinde Z. proberen in te troeven, alvorens de troefkleur vrij te spelen.

In het algemeen geldt : Speelt men een troefspel dan moet men zo mogelijk de troeven van de tegenstrevers er dadelijk uithalen. (tenzij er tegenmotieven bestaan.)

Een veel voorkomend motief, waarom er niet onmiddellijk troef gespeeld moet worden is dat de troeven van de blinde apart geëxploiteerd kunnen worden. Dit kan als de blinde minder troeven heeft dan de leider.

Had N. eerst de troeven van de tegenstrevers eruit gehaald dan waren ook de troeven van Z. verdwenen en niet meer in staat van extra slagen op te leveren.

Dus : Eerst de troeven van de blinde zien te maken ; daarna troeven eruit halen.

Verval echter niet in de veel gemaakte fout : Vermors geen troeven uit eigen hand.

De troeven van de leider dienen er hoofdzakelijk toe, de troeven van de tegenstrevers eruit te halen en om naderhand de gelegenheid te hebben, als andere kleuren vrijgespeeld zijn aan slag te komen.

U moet dus nooit nodeloos introeven , dit verzwakt u in troef. De troeven maakt u toch wel, als lengteslagen.

2 S. = 2 x 30 = 60 + 50 van deelcontract = 110

S. 10 7 5 3 2
 H. 9 2
 R. A H 9
 K. 4 3 2

S. B
 H. 8 3
 R. V B 6 5 2
 K. B 8 7 6 5

S. A H 9
 H. A H V B 10 7
 R. 7 4 3
 K. A

S. V 8 6 4
 H. 6 5 4
 R. 10 8
 K. H V 10 9

Gever : O.
 Kwetsbaar: Niemand.
 Contract : 4 H. (door O. te spelen.)

Zuid komt uit met K. H. en O. telt zijn verliezers :

- S. : 1
 - H. : 0
 - R. : 3
 - K. : 0

4 verliezers of één te veel.

Hoe kan O. dit verlies voorkomen?

Hij neemt de eerste slag met K.A. en mag nu niet beginnen met de troeven eruit te halen.

Hij speelt eerst S. A. waaronder S. B. verdwijnt, daarna troeft hij S. 9. in de blinde af.

Nu eerst is hij klaar om de troeven eruit te jagen, zodat er slechts drie R. verliesslagen overblijven en de manche juist gemaakt wordt.

4 H = 4 x 30 = 120
 +300 (manche n.kw.)
420

S. 9 5 2
 H. H B 4 3
 R. 8 5 3
 K. A 10 6

S. A H 4
 H. 6 5
 R. 10 9 6 4
 K. H 8 5 2

S. V B 8 6
 H. 7 2
 R. H V B 2
 K. 9 4 3

S. 10 7 3
 H. A V 10 9 8
 R. A 7
 K. V B 7

Gever : Z.
 Kwetsbaar: NZ.
 Contract : 2 H. (door Z. te spelen.)

West komt uit met S. A. en Z. maakt stock :
 - S. : 3
 - H. : 0
 - R. : 1
 - K. : 0 of 1 (afhankelijk van het zitten van K. H.)

Het contract zal dus wel gemaakt worden.

West neemt S. A. en S. H. en dan S. 4. voor de V. van O.
 Oost vervolgt met R. H. voor Z 's A.
 Zuid speelt nu tweemaal troef om de vijandelijke troeven
 eruit te spelen en speelt dan K. V. die voor hem blijft.
 Z. vervolgt met K. B. en of W. nu neemt of weigert, Z
 verliest geen K. slag en haalt 9 slagen.

$$2 H + 1 = 60 + 30 = 90$$

$$\begin{array}{r} 50 \text{ (deelcontract)} \\ \hline 140 \end{array}$$

S. V B 9
 H. 7 3
 R. H 10 4
 K. A H 10 9 5

S. A 8
 H. A H V 4 2
 R. 5 3 2
 K. B 8 7

S. 7 4 3 2
 H. B 10 9 6
 R. A V 7
 K. 6 2

S. H 10 6 5
 H. 8 5
 R. B 9 8 6
 K. V 4 3

Gever : W.
 Kwetsbaar: O W.
 Contract : 2 H. (door W. te spelen.)

West telt nadat N. met K. A is uitgekomen zijn verliezers.

- S. : 1
- H. : 0
- R. : 1 of 2 afhankelijk van de plaats van R. H.
- K. : 3

5 of 6 verliezers.

Aan de plaats van R. H. is niets te veranderen, maar W. kan wel proberen om een K. verliezer in de blinde in te troeven.

N. komt uit met K. A en vervolgt met K. H. Na het binnenhalen van deze twee eerste slagen speelt hij S. V. die u met het A neemt.

W. troeft nu K. B. in de blinde met H. 9. Hij troeft hoog in, in de blinde om te vermijden dat hij eventueel overgetroefd zou worden.

Nu worden de troeven van de tegenpartij eruit gehaald, en W. speelt R. na. N. speelt laag en O. de V.

Omdat N. in het bezit was van R. H. houdt de V. en R.A. bezorgt de overslag.

$$2 H. + 1 = 60 + 30 = 90$$

$$\quad \quad \quad +50 \text{ (deelcontract)}$$

$$\quad \quad \quad \underline{140.}$$

HOOFDSTUK 2.A. Openingsbiedingen van het systeem Klaveren Squeeze.1. 12 tot 14 punten.

- a. 1 H. indien u minstens 5 H(arten) hebt.
- b. 1 S. indien u minstens 5 S(choppen) hebt.
- c. 1 R. indien u geen vijfkaart Majeur (H. of S.) hebt.

Opmerking :-Met 5 kaart H. en met 5 kaart S. opent
u 1 S. (de hoogste kleur eerst.)

-Met een 6 en een 5 kaart Majeur opent
u in de zeskaart (de langste kleur eerst.)

2. 15 of 16 punten.

- a. 1 Z.T. indien geen vijfkaart.
- b. 2 K.
2 R. minstens een vijfkaart in de geboden kleur.
2 H.
2 S.

Opmerking :-Met twee vijfkaarten opent u in de hoog-
ste kleur.

3. Vanaf 17 punten. : Steeds 1 K. (Klaveren Squeeze)4. Minder dan 12 punten.

- a. Pas praktisch altijd, tenzij ze beantwoordt aan
barrage vereisten.
- b. 3 K.
3 R. met lange kleur en minstens 6 of 7 slagen.
3 H.
3 S.

Besluit : De meeste openingsbiedingen zijn reëel, uitgezon-
derd 1 K. en 1 R.
Als u 1 H. opent hebt u zeker een 5 kaart H(arten)
Opent u 2 K. dan hebt u zeker een 5 kaart K(laveren)
Van bij de opening heeft de partner dus reeds zeer
veel inlichtingen. Hij weet vanaf het begin in wel-
ke zone het eindcontract zal liggen; deelcontract,
manche, kleine of grote slem. (zie § C. hierna :
" Vereiste honneurpunten per contract ".)

B. Waarde van de kaarten.

Zoals reeds gezien in vorig hoofdstuk kan de waarde van de kaarten berekend worden met "Honneurpunten".

Aas	: 4 punten.	
Heer	: 3 punten.	Tophonneurs.
Vrouw	: 2 punten	
Boer	: 1 punt.	

Per kleur zijn er dus 10 punten, in het totaal $4 \times 10 = 40$ punten. Om te openen heeft u normaal minimum 12 punten nodig. Wanneer u deze niet hebt past u. Als u gedurende het verder verloop van de bieding nog spreekt, weet uw partner dat u maximum 11 punten hebt.

Om een manche te bieden en te maken hebt u samen met uw partner 25 - 26 punten nodig.

Hebt u deze punten niet dan past u zo vlug mogelijk wanneer u de speelsoort en de kleur kent waarin u gaat spelen. (Troefcontract of Z.T. contract.)

Een troefcontract is aangewezen wanneer de twee partners in eenzelfde kleur een "fit" hebben. U hebt een "fit" in een kleur wanneer u, samen met uw partner elk 4 kaarten in deze kleur hebt, of wanneer de ene partner 5 en de andere 3 kaarten in deze kleur heeft.

C. Vereiste honneurpunten per contract.

Punten	Contract	Opmerkingen
21-22.	1 Z.T.-2 kleur	Met 20-22 = 7 à 8 slagen tracht men tegenstrever te dubbelen.
23-24	2 Z.T.-3 kleur	
25-26	3 Z.T.- 4H.-4S. De manche wordt geboden met 25 goede punten .	24 p. : 4H.-4S. met sterke troef en onregelmatige verdeling. 25 p. : 4H.-4S. met lange sterke kleur of mooie fit 25 p. : 3 Z.T.
27-29	5 K. - 5 R.	Probeer met regelmatige verdeling 3 Z.T. te spelen.
32-33	Kleine slem. 6 Z.T. - 6 kleur	29-32 : Met zeer onregelm. verd. 32 : Met sterke troef en 2 ^{de} Kleur. 33 : 2/3 kans -oppassen bij Z.T. 34-35 : 4/5 kans -bij voorkeur Z.T.
36-37	Grote slem 7 Z.T. - 7 kleur	36-37 : controles nagaan. 38 : zeker in Z.T.

Als de partner een openingsbod heeft gedaan en u zelf hebt een opening (12 à 13 punten minstens), dan zijt u praktisch zeker dat een manche in Z.T. of in de Majeurs H. - S. mogelijk is.

Bij grote slem zijn eerste controles (Aas, renonce), en een lange kleur die men kan vrijspelen, eerder belangrijker dan het aantal punten.

Deze puntenonderverdelingstabel is van zeer grote waarde, zonder echter absoluut te zijn. Er zijn kaartverdelingen waar er manches met minder dan 25 punten te maken zijn. Dit komt meer voor bij troefcontracten omdat aldaar een speciale verdeling (renonce of singleton in een bijkleur) of extra groot aantal troeven het tekort aan punten kan compenseren.

Oefeningen.

1.) U moet beginnen te spreken met volgende kaarten. Wat gaat u bieden ?

- | | | | |
|--------------|-----------|--------------|----------|
| a) S. A 4 | b) A 4 | c) H V B 9 8 | d) H V 5 |
| H. H V 7 6 2 | V 7 6 2 | V 2 | V 8 7 6 |
| R. H 8 3 2 | V 5 | A 5 4 3 | A 4 |
| K. B D 8 | H B D 9 8 | H 3 | H B 5 2 |
-
- | | | | |
|--------------|-----------|-----------|------------------|
| e) S. 4 | f) 7 6 | g) 7 6 | h) A H B D 9 7 6 |
| H. A H B 7 6 | H B 9 | H B 9 | 5 3 |
| R. H V 4 2 | A 5 2 | A 5 2 | B D 8 |
| K. A B D | V 7 6 5 4 | A H 7 6 5 | 7 |
-
- | | |
|-----------------|-----------|
| i) S. A H 7 6 3 | j) H 4 |
| H. H V 5 4 2 | H 7 6 5 2 |
| R. 7 6 | V |
| K. 4 | A H 5 4 2 |

2.) Herhalingsvragen.

- a) Geef de volgorde van de kleuren bij het bieden?
- b) Hoeveel slagen moet u samen met uw partner behalen wanneer u biedt : 2 H. - 3 Z.T. - 4 K. - 6 R. ?
Wat zijn deelcontracten, manches of slems ?
- c) Wat is een sprongbod ? (x)
- d) De bieding verloopt als volgt :
- | | | | |
|------------------|-----------------|------------------|------------------|
| $\frac{N}{1 H.}$ | $\frac{O}{Pas}$ | $\frac{Z}{1 S.}$ | $\frac{W}{2 K.}$ |
| 2S. | Pas | Pas | Pas |
- Wie wordt leider ?
Wie speelt uit ?
- e) Welke kleuren brengen het meeste punten op?
- f) Door welke hoge eindbiedingen kan men veel extra punten bekomen als men wint ?
- g) Is 5 H. een manche ?
- h) Welk is het risico van een hoog bod ?
- i) Wat is er vereist om te weten of u zou doorbieden tot 6 S. ?
- j) Welk biedsysteem leren wij aan ?
- k) In ons biedsysteem geven wij door het openingsbod informatie over de sterkte van de opening.
Hoeveel verschillende zones van punten zijn er ?

(x) Na hetgeen u gezien hebt, kunt u op deze vraag niet antwoorden. Het antwoord vindt u bij de oplossingen.

HOOFDSTUK 3.

GRONDPRINCIPES .

A. Principes van elk biedsysteem.

Biedsystemen zijn er in overvloed. Bekende systemen zijn bijvoorbeeld Culbertson, Goren, Acol, Brabo, Klaveren Squeeze, Precision enz...

Wij zullen hier een variante van het Klaveren Squeeze systeem bestuderen. Dit is een eenvoudig systeem met hoofdzakelijk reële biedingen, maar ook enkele conventionele biedingen om de sterkte aan te geven.

Indien u kaarttalent en ambities hebt kunt u later altijd overgaan naar een geperfectioneerd systeem of er zelf een ontwerpen.

In ieder geval, welk systeem u ook speelt, moet u door het biedverloop van uw partner twee zaken te weten komen :

- 1.) - Of u samen sterk genoeg zijt om een manche of slem te bieden. Hoeveel punten zijn hiervoor vereist?
- Bij regelmatige verdeling:

Manche	: 25 - 26	punten.
Kleine slem	: 33	punten.
Grote slem	: 37	punten.

- Met een speciale verdeling kan dit met enkele punten minder

Belangrijk : indien vaststaat dat er geen manche inzit leg dan uw eindbod zo laag en zo gunstig mogelijk vast

- 2.) - Of u de manche in kleur (en in welke) of in Z.T. gaat bieden.
- U zult eerst trachten om in Majeur de manche te bieden, dus 4 H. of 4 S. Hiervoor zijn minstens 8 troeven vereist, dus 4 + 4 of 5 + 3, of 6 + 2.
 - Zo u dit niet kunt zult u meestal 3 Z.T. bieden.
 - Slechts uitzonderlijk zult u 5 K. of 5 R. bieden indien u samen 9 troeven hebt en geen dekking in alle andere kleuren.

B. Principes bij het verder bieden na een opening van de partner.

1. - Na iedere opening (uitgezonderd 1 K.)

Bij al die openingen kennen we ongeveer de sterkte van de opener. Vb. 1 H. = 12 - 13 of 14 punten.

De beslissing om manche, slem, te bieden ligt bijgevolg hoofdzakelijk bij de "niet opener". Deze zal als volgt te werk gaan : Hij zal zijn punten samentellen met die van de opener.

Door deze som komt u tot één van de drie volgende besluiten :

a) Wij zijn samen zeker te zwak voor een manche (max. 23 punten)

Doe dan een bod dat wij als zwak zullen omschrijven. Hierna zult u het eindbod zo laag mogelijk houden maar niet in een ongunstig bod.

b) Wij zijn samen sterk genoeg voor een manche (minstens 24 p.)

Doe dan een bod dat wij als mancheforcing zullen omschrijven. De openaar mag niet meer passen alvorens de manche bereikt is.

c) Ik twijfel : de manche kan erin zitten (samen 22 - 25 p.)

Dit zal afhankelijk zijn van de opening van de partner, is die maximaal ? Stemmen de kaarten goed overeen ?

Doe dan een bod dat we als limietbieding zullen omschrijven.

In dat geval is het de openaar die moet beslissen of de manche al dan niet geboden dient te worden.

Hij kan die twijfel ook opnieuw doorspelen aan zijn partner.

2. - Na de opening van 1 K(laveren).

Deze opening gaat van 17 tot 37 punten en wegens deze grote marge zal de openaar zelf het niveau van het eindbod moeten bepalen.

Daarom zal de partner bij zijn eerste antwoord conventioneel bieden en hierdoor zijn juist aantal punten aangeven

0 tot 5 punten	: 1 R.
6 - 7 - 8	: 1 H.
9 -10 -11	: 1 S.
12 -13 -14	: 1 Z.T.
15 -16 -17	: 2 K.
18 en meer	: 2 R.

Om goed met de kaarten overweg te kunnen is de praktijk onontbeerlijk. Een gezonde theoretische basis is echter een vereiste.

Alhoewel de regels logisch zijn, zijn ze voor de beginnende speler van groot nut. Ze stellen u in de gelegenheid bridge-technisch te leren denken.

Op de gegeven regels bestaan natuurlijk uitzonderingen. Indien er geen gegronde tegenmotieven bestaan, hebt u er alle belang bij de gegeven regels toe te passen.

HET SNIJDEN .

Na enkele keren spelen zult u wellicht deze speciale manier om slagen te maken reeds opgemerkt hebben.

Na 11 slagen hebben de spelers nog volgende kaarten :

	A V	
H 7		5 4
	3 2	

Voor het overige van de cursus spreken we af dat de leider zich steeds in de Z. positie bevindt en de blinde bijgevolg in N.

Speelt u het A. uit de blinde, dan spelen O. en W. kleine kaarten bij, speelt u daarna de V dan wordt deze met de H. genomen. Resultaat 1 slag gemaakt.

Veronderstel nu dat u uit eigen hand de 2 speelt en dat W. een kleine kaart bijspeelt, dan legt u de V. in de blinde en maakt u 2 slagen in plaats van 1. " De snit op de H. is gelukt. "

Maar wanneer O. en niet W. de H. heeft, dan neemt O. toch de V. met de H. ?

Volkomen juist, het lukken van de snit is afhankelijk van de plaats van de ontbrekende honneur. Daar er even veel kans bestaat dat de H. bij W. of bij O. zit, geeft deze speelwijze u 50% kans op 2 slagen, tegenover anders 0% om twee slagen te maken.

Een soortgelijk geval hebben we in de volgende situatie

H B

3 2

De leider speelt de 2 naar N. en legt daar de B. in de hoop dat W. de V. heeft, zodat O. de B. met het A. moet nemen en alzo de H. goed wordt en u van deze combinatie een slag maakt.

Vereisten om een snit te lukken.

1. We hebben een vork nodig, t.t.z. een kaart hoger en een kaart lager dan de kaart waarop gesneden wordt.

Bv. A V om te snijden op de H.
 H B ,, ,, V.

Een uitzondering hierop is de indirecte snit (snijden zonder vork.)

A 8 H 7
 3 2 5 4

Indien de leider uit N. zou spelen, maakt hij geen slag, doch indien hij uit eigen hand een kleintje speelt naar de H. toe, kan hij de H. maken wanneer de H. achter het A. zit

2. De vork moet zich in dezelfde hand bevinden :

A 7 2
10 8 5 H B 9 4
 V 6 3

U kunt niet snijden door de V. voor te spelen. Als u dat doet dan neemt O. de H. en maakt u maar 1 slag. Door de V. voor te spelen maakt u nooit kans op een extra slag onafhankelijk of de H. bij O. of bij W. zit. In dergelijk geval moet u eerst de 3 naar het A spelen, en uit de blinde de 2 terug naar de V toe. Legt O. de H. dan speelt u de 6, en u kunt later de V. maken. „ B of 9 „ V. en u maakt 2 slagen. Deze speelwijze heeft natuurlijk alleen succes wanneer O. en niet W. de H. heeft.

3. Om te kunnen snijden moet men vanuit de goede hand uitspelen. U moet steeds naar de vork toespelen.

Door zelf van de vork te spelen, maakt u nooit kans op een extra slag.

	S. A V	
	H. -	
	R. -	
	K. A 7 5	
S. H 6		S. 10
H. -		H. -
R. -		R. -
K. V 10 3		K. H B 9 2
	S. 4 3	
	H. 7 2	
	R. -	
	K. 4	

Zuid speelt een 4 H. contract. Hij heeft reeds 5 slagen, zodat hij opdat hij zijn contract zou lukken, alle overige slagen nog moet maken.

Noord is aan slag.

Hij kan maken : 1 slag in K., twee troefslagen plus een of twee slagen in S. naargelang de positie van S.H.

Om het contract te maken moet hij ervan uitgaan dat de H. gunstig zit bij W., maar dan moet hij zorgen dat uit de goede hand gespeeld wordt.

Hoe komt Z. in zijn hand ? N. speelt in :

slag 9	N. K.A.	O. K.2.	Z. K.4.	W. K.3.
10	N. K.5.	O. K.9.	Z. H.2.	W. K.10.
11	Z. S.3.	W. S.6.	N. S.V.	O. S.10.

S.A. en het aftroeven van K.7. met H.7. zorgen ervoor dat ook de twee laatste slagen gemaakt worden.

De leider heeft zijn contract gemaakt. Dit was hem niet ge-

lukt wanneer S. H. slecht had gezeten bij Oost. Nu heeft hij ervan geprofiteerd dat de H. goed zat en door snijden zijn 10 slagen kunnen halen. U ziet dus hoe belangrijk het is rentrees te hebben; dit zijn kaarten die u toelaten aan slag te komen; om uit de goede hand naar de vork toe te kunnen spelen.

De dubbele snit.

In hetgeen volgt gaan we ervan uit dat Z. steeds over voldoende rentrees beschikt om naar de vork toe te kunnen spelen.

A V 10

4 3 2

Z. speelt een lage kaart en indien W. laag bijspeelt, legt hij de 10 in de blinde.

Bij volgende verdelingen bij W :

- 1 . H 6 5 : maakt Oost's B de slag. Wanneer Z. opnieuw aan slag komt, snijdt hij opnieuw met de V. Hij snijdt de H. eruit en maakt 2 slagen.
- 2 . B 6 5 : De 10 van de blinde wordt met de H. genomen, A. en V. zorgen voor de 2 overige slagen.
- 3. H B 5 : De 10 houdt. Z. gaat terug naar zijn hand en speelt opnieuw een kleine, hij neemt de B. met de V. en maakt alzo 3 slagen.
- 4. 7 6 5 : Achtereenvolgens wordt de 10 genomen door de B. en de V. door de H. Hij maakt slechts 1 slag. Pech ! De twee snitten mislukken omdat H. en B. voor de leider slecht zitten.

De kans om met deze combinatie 2 slagen te maken bedraagt 75 %. Om met A V 10 , 3 slagen te kunnen maken, moet u de eerste keer dat u snijdt de 10 leggen. Immers legt u de eerste maal de V., en haalt u daarmee de slag, dan verliest u altijd nog een slag aan de H. of B.

Een andere veel voorkomende combinatie is :

A B 10

4 3 2

Hoe de kaarten bij de tegenstanders ook zitten, één slag moet er steeds verloren worden. Z. kan nooit A én B én 10 maken.

Z. moet echter trachten maar een slag te verliezen. Hiertoe moet hij eveneens 2 maal snijden.

- Heeft W. - 1. H 6 5 : indien W. laag speelt, legt N. de
 2. V 6 5 : B., genomen door de V.(H.), maar
 3. H V 5 : haalt nadien met de vork A B, door te snijden op de H.(V.) nog twee slagen