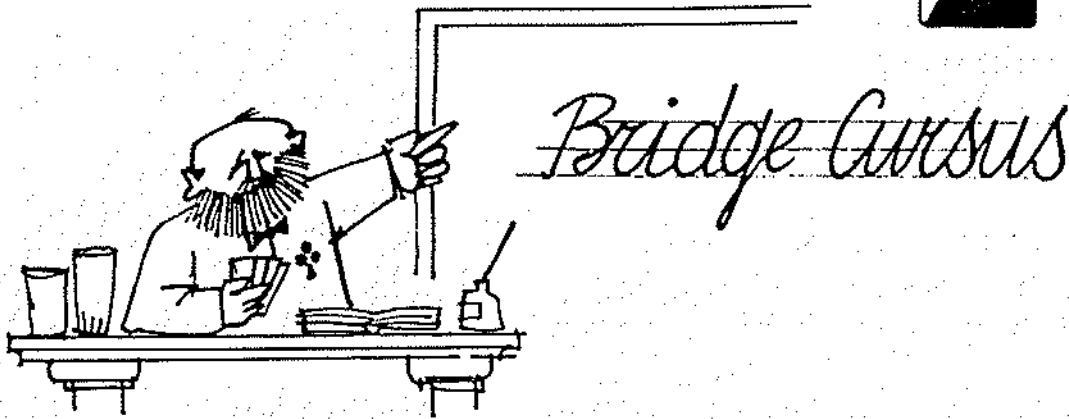


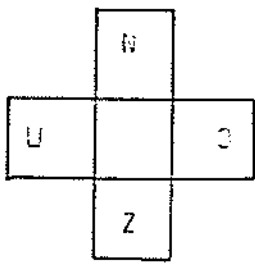
BRIDGE CLUB RETIE



BRIDGE

Inleiding tot slagen maken

- Bridge wordt gespeeld volgens een bepaald systeem. Er bestaan vele biedsystemen. Wij baseren ons op het systeem KLAVEREN SQUEEZE met de VIJFKAART.
- Bridge wordt door vier personen gespeeld. Twee tegenover elkaar zittende spelers vormen een paar = zijn partners. De paren worden aangeduid als paar noord-zuid en paar oost-west.



- Het spel wordt gespeeld met 52 kaarten. De volgorde van de kaarten is vanaf het aas, de hoogste kaart, tot de 2, de laagste kaart.
- Om te kunnen bieden, moeten wij dus een waarde aan onze kaarten geven. Dat gebeurt door puntentelling.

- Aas = 4 ptn
- Heer = 3 ptn
- Vrouw = 2 ptn
- Boer = 1 pt

Deze kaarten noemen we te samen met de 10 de honneurs.

In één spel zijn 10 punten per kleur of samen 40 punten.

- Wanneer wij 12 punten of meer hebben, kunnen wij bieden. Vermits er 13 slagen te halen zijn in één spel, is het logisch dat, wanneer men biedt, men denkt samen met zijn partner minstens de helft van de slagen te halen, dus 7.

b.v. 1 S = 6 slagen + 1 slag = 7 slagen met schoppen als troef.

b.v. 3 R = 6 slagen + 3 slagen = 9 slagen met R als troef.

- Er is eveneens een volgorde van de kleuren vastgelegd:

$\left. \begin{matrix} K1 \\ R \end{matrix} \right\} \text{ mineurs (m)} \longrightarrow \text{geven 20 punten per slag}$

$\left. \begin{matrix} H \\ S \end{matrix} \right\} \text{ Majeurs (M)} \longrightarrow \text{geven 30 punten per slag}$

ZT zonder troef of ook sans atout (SA) genoemd
 In een ZT-contract geeft de eerste slag recht op 40 punten, alle volgende slagen 30 punten.

- m.a.w. het laagste bod is 1 K1
- het allerhoogste bod is 7 ZT

- Wie mag eerst spreken?

In tegenstelling met andere kaartspelen begint bij bridge de gever eerst te spreken. (dat zal ook dikwijls "pas" zijn)

De volgende speler, volgens de wijzers van de klok, doet nu een bod. Dit bod kan gewoon "pas" zijn of moet alleszins hoger zijn dan het voorgaande bod. Zo biedt men steeds verder tot niemand meer behoefte heeft het laatste bod nog te verhogen. Anders gezegd: totdat het laatste bod gevolgd is door driemaal "pas".

Men krijgt dus verschillende biedbeurten zodat men, indien men één keer gepast heeft, in de volgende biedbeurt weer rustig kan meebieden. (zolang er maar geen drie passers achter elkaar geweest zijn)

Het laatste "echte bod" noemen wij het "eindcontract".

b.v.	<u>Oost</u> (gever)	<u>Zuid</u>	<u>West</u>	<u>Noord</u>
	pas	1 R	1 H	pas
	2 H	4 R	pas	5 R
	pas	pas	pas	

- Het spel wordt gespeeld door diegene die eerst de speelscore genoemd heeft.

b.v.	<u>Noord</u> (gever)	<u>Oost</u>	<u>Zuid</u>	<u>West</u>
	pas	pas	1 S	pas
	2 H	pas	4 H	pas
	pas	pas		

Hoewel zuid het eerste "echte bod" (openingsbod) gedaan heeft, toch zal noord moeten spelen omdat het laatste "echte bod" (eindcontract) 4 H is en noord heeft eerst die kleur genoemd.

- Het spelen

Na het bieden begint het spelen. Diegene die links van de persoon zit, die het spel moet spelen, komt uit. In ons voorbeeld hierboven is dat oost. Diegene die moet spelen = de leider.

Zodra er is uitgekomen, legt de partner van de leider (hier zuid) zijn kaarten gesorteerd naar kleuren, op tafel, waarbij de troeven liefst rechts worden uitgestald. De partner van de leider noemen wij de blinde of dummy. Hij moet de kaarten bijspelen, die de leider hem aanwijst.

- Doel van het bieden

Eenvoudig gezegd: het komt er op aan zoveel mogelijk punten te scoren of anders gezegd: de tegenpartij zo weinig mogelijk laten scoren. Wanneer wij een bepaald bod bieden en het ook maken, dan worden wij daarvoor beloond.

- Alle kleuren hebben een slagwaarde. (zie blad 1 onderaan)
Wanneer wij lager hebben geboden dan 100 te behalen punten, dan noemen wij dit een "deelcontract" met een daaraan verbonden "deelscore". Als wij een deelcontract lukken dan krijgen wij een beloning van 50 punten bovenop.

b.v. 2 S geboden en 3 S gemaakt

dat geeft ons $(3 \times 30) + 50 = 140$ punten

b.v. 1 ZT geboden en juist gemaakt

dat geeft ons $40 + 50 = 90$ punten

- Bij bridge komt het erop aan te proberen steeds 100 punten te scoren of meer. Zulke contract noemen wij een "MANCHE".

Wanneer hebben wij een manche?

5 Kl	}	→	11 slagen
5 R			
4 H	}	→	10 slagen
4 S			
3 ZT		→	9 slagen

Wanneer moeten wij de manche bieden?

Wanneer partners 25 honneurpunten hebben of meer, dan moet men de manche spelen omdat dan de beloning van de deelscore (+ 50) vervangen wordt door een extra premie van 300 of 500 punten al naargelang men kwetsbaar is of niet kwetsbaar. Later hierover meer.

- Volledigheidshalve maar ook voor later is:

ofwel 12 slagen bieden en halen = kleine chlem

dit geeft een beloning van 500 of 750 boven de manchepremie

ofwel 13 slagen bieden en halen = grote chlem

dit geeft een beloning van 1000 of 1500 boven de manchepremie

Bij bridge komt het erop aan het juiste eindcontract te bepalen en daarna te maken. Dat gaan wij proberen met het systeem KLAVEREN SQUEEZE + de VIJFKAART.

OPENINGSBOD VAN 1 H / 1 S

De voorwaarden voor een 1 H / 1 S opening zijn:

- 12-14 HP = honneurpunten
- minstens een 5-kaart
- met twee 5-kaarten M, eerst 1 H openen

Antwoorden

0-5 steeds PAS

6-9 zonder troefsteun (geen 3 troeven)

met troefsteun (minstens 3 troeven)

2 H / 2 S

1 ZT (geen 5-kaart, tenzij eventueel 5 Kl)

1 S (na 1 H; kan 4-kaart zijn)

2 R = 5-kaart R minimum

2 H (na 1 S) = 5-kaart H

10 of meer

2 Kl = RELAISBOD (Een relaisbod met 10 punten of meer is nooit verkeerd na 1 H / 1 S opening maar zie ook andere mogelijkheden blz. 5)

RELAISBOD

Een relaisbod is een conventioneel bod = afgesproken bieding en heeft niets met klaveren te maken.

Bedoeling: meer informatie i.v.m. punten en verdeling van de partner te vernemen.

Een conventionele bieding moet partner (niet de bieder) door middel van een teken aan de tegenpartij bekendmaken. (= ALERTEREN)

Verplichte antwoorden op 2 Kl (relaisbod)

12 of 13 steeds lager dan 2 ZT omdat opener MINIMAAL is

- 2 R geen andere 4-kaart M
- 2 in andere M = 4-kaart M
- 2 in openingskleur = 6-kaart in openingskleur

14 nooit lager dan 2 ZT omdat opener MAXIMAAL is

- 2 ZT geen andere 4-kaart M
- 3 in andere M = 4-kaart M of 5- kaart Kl/R.
- 3 in openingskleur = 6-kaart in openingskleur

BELANGRIJK

Diegene die het relaisbod plaatst, zal ook het eindbod bepalen.

10 of meer ANDERE MOGELIJKHEDEN**A. LIMIETBOD**

10-11 + troefsteun (minstens 3 troeven) 3 H / 3 S

Men mag ook geen 4-kaart in een ander M hebben, dan 2 Kl (relais)

Op die manier trachten wij een eventuele "fit" vier-vier in majeure te vinden.

LIMIETBOD

Partner moet passen indien hij minimaal is. Hij moet de manche bieden indien hij een meer dan minimale hand heeft.

FIT

Het goed samengaan van sommige kleuren.

Men verkiest een vier-vier combinatie boven een vijf-drie verdeling.

B. EINDBOD

12-15 + troefsteun (minstens 3 troeven) 4 H / 4 S

Met 4-kaart in andere M → 2 Kl (om eventuele fit te vinden)

EINDBOD

Het laatste bod dat in een spel gedaan wordt, gevolgd door driemaal "pas"

C. SPRONGBOD

12-15 Men antwoordt in een nieuwe kleur maar men biedt één trap hoger dan noodzakelijk.

b.v. 1 H → 2 S men heeft minimum 12 HP en minimum een 5-kaart S

1 S → 3 H minimum 12 HP + 5-kaart H

NA EEN SPRONGBOD NOOIT PASSEN

SPRONGBOD

Een bod uitbrengen dat één trap (niveau) hoger ligt dan noodzakelijk.

D. VANAF 16 HP : RELAISBOD (zie blz. 4)

Dit antwoord in verband met eventuele chlemmogelijkheid. (zie later)

VOORBEELDEN

A. Partner biedt 1 H. Wat antwoorden wij en waarom?

1/ S H V x H x x R A x x x x Kl x x x	2/ H B x x x H x x x x x x x	3/ A H V x x x x x x x x A x
--	---------------------------------------	---------------------------------------

4/ S A V x x x H x x x x R H x Kl A x	5/ x x H B x x H B x x V x x	6/ V B x x x B x x H x x x x
--	---------------------------------------	---------------------------------------

B. Partner biedt 1 S. Wat antwoorden wij en waarom?

1/ S A x H x x x x x R B x x Kl x x x	2/ B x x x x x A x x x H V x	3/ A x A x x x H x x B x x x
--	---------------------------------------	---------------------------------------

4/ S x x H V B x R H V x Kl x x x x x	5/ x x x x x x B x x A B x x	6/ H x x x x V B x x x H x x
--	---------------------------------------	---------------------------------------

C. Partner biedt 2 Kl (relaisbod). Wat antwoorden wij en waarom?

1/ S V B x H H V B x x R V x x Kl H x	2/ H B x x A H x x x V x x x	3/ A x x V B x x x A B x x x
--	---------------------------------------	---------------------------------------

4/ S x x H A H V x x R x Kl A B x x x	5/ A B x x A H x x x V x x x	6/ x x x A H x x x x x H V x
--	---------------------------------------	---------------------------------------

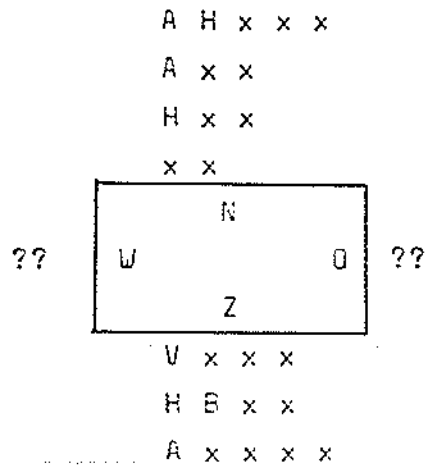
Het is wel te verstaan dat wij bij deze laatste voorbeelden 1 H geopend hebben waarop partner 2 Kl biedt. Hoe bieden wij dan verder?

HERWAARDEREN VAN DE KAARTEN

Vanaf het ogenblik dat men weet dat men een troefcontract (samen minstens 8 troeven) gaat spelen, mag men er verdelingspunten bijtellen

- RENONCE (nulkaart) = + 3 ptn
- SINGLETON (éénkaart) = + 2 ptn
- DOUBLETON (tweekaart) = + 1 pt

Voorbeeld



Noord opent met 1 S. Hoewel partner slechts 10 punten heeft, toch mag hij het bod onmiddellijk tot 4 S verhogen. Daar zuid een klaveren renonce heeft en omdat het troefcontract vast staat, worden zijn kaarten geherwaardeerd tot 13 punten. Dus altijd voldoende om de manche te spelen, wat ook de hand van noord moge zijn.

Opmerking

Bij troefcontracten is het geraadzaam voor sommige honneurs sec d.w.z. zonder kleine kaarten er bij, 1 punt af te trekken.

- Heer sec = 2 punten
- Vrouw sec = 1 punt
- Vrouw-Boer sec = 2 punten
- Aas sec blijft 4 punten

ENKELE BELANGRIJKE SPELREGELS

Honneur op honneur

Speelt de tegenstrever een honneur voor, dan is het bijna altijd verstandig deze te dekken.

Tweede hand laag, derde hand hoog.

"De derde man doet wat hij kan" d.w.z hij moet doorzetten.

De tweede hand moet in het algemeen (zonder te aarzelen) een kleine kaart bijspelen, tenzij er een honneur voorgespeeld wordt.

- Bij een troefcontract zal men meestal zolang troef spelen totdat de vijandelijke troef verwijderd is. Het kan een enkele keer voorkomen dat je alvorens troef te trekken, eerst wat aftroevers moet maken in de dummy. Dit komt evenwel minder voor.

De voorwaarden voor een 1 R opening zijn:

- 12-14 HP = honneurpunten
- geen 5-kaart M

- 1 R opening is een voorbereidend en conventioneel bod d.w.z. het heeft niets met ruiten te maken. Vergeet niet te alerteren!
- 1 R is de zwakste opening, maar toch heel dikwijls voorkomend.

Antwoorden

0-5 steeds PAS

6-10 zonder 4-kaart M

met minimum 4-kaart M

- 1 ZT
- 2 R (minstens 5-kaart) (nooit met Kl)
- 1 H = 4-kaart H
- 1 S = 4-kaart S

MAAR: met 4-kaart H en S: eerst 1 H
zelfs met 5-kaart S en 4-kaart H

11 of meer 2 Kl = RELAISBOD

ZIE OOK ANDERE MOGELIJKHEDEN

Doel van dit relaisbod

- om eventueel een vier-vier akkoord (fit) te vinden in de M
- om te weten te komen of partner al dan niet maximaal zit=14 HP

Verplichte antwoorden op 2 Kl (relaisbod)

12 of 13 STEEDS lager dan 2 ZT

- 2 R geen 4-kaart M
- 2 H = 4-kaart H
- 2 S = 4-kaart S

14 NOOIT lager dan 2 ZT

- 2 ZT = geen 4-kaart M
- 3 Kl = 5-kaart Kl
- 3 R = 5-kaart R
- 3 H = 4-kaart H
- 3 S = 4-kaart S

MAAR met 4-kaart H en S: eerst 2 H

MAAR met 4-kaart H en S: eerst 3 H

Ook hier zal diegene die het relaisbod plaatst, het eindbod bepalen

11 tot 15 ANDERE MOGELIJKHEDEN

A. LIMIETBOD juist 11 HP en geen 4-kaart M → 2 ZT

B. EINDBOD 12-15 → 3 ZT MAAR - geen 4-kaart M

- met verdeelde hand

Verdeelde hand of regelmatige verdeling in dit geval:

3-kaart H en S // 4-kaart R en 3-kaart Kl of 3-kaart R en 4-kaart Kl

Over regelmatige verdeling (RV) later meer bij 1 ZT opening.

C. SPRONGBOD 12-15 met één 5-kaart M

b.v. 1 R → 2 H of 1 R → 2 S

MAAR: geen sprongbod met 5-4 in M: dan 2 Kl

A. Partner opent met 1 R . Wat antwoord ik met voldoende kaarten?		
1/ S H x x H x x x R A V x x x Kl / /	2/ H V x x V B x x V x x x x	3/ H x x x A x x x A V x x V
4/ S A V x x x H H x x R H x x Kl B x	5/ V x x H x x A x x x x x x	6/ A B x x x x x x H V x x x

B. Opening van 1 R - Antwoord van 2 Kl (relais) . Wat is mijn tweede bod?		
1/ S x x x H A V x R H V x x Kl V x x	2/ H x A x x V x x A B x x x	3/ H V B x A x V x x x x x x
4/ S H x x H A V R V x x x Kl H x x x	5/ A V x x V B x x H x x x x	6/ A x x x H x x A x x H x x

Oost is de gever. Hoe zal deze bieding verlopen?

H B x x V x x x A x H B x	N W O Z	x x x A B x x x x x V x x		Oost Zuid West Noord _____ _____ _____ _____ _____
x x x x x x H B x x A x x				
A V x x H x V x x x x x x				

HET UITKOMEN TEGEN EEN TROEFCONTRACT

Het uitkomen is een heel belangrijk onderdeel in het tegenspelen. Elk spel is anders en daarom is het onmogelijk alle pasklare uitkomsten te geven. Toch zijn er enkele grote lijnen.

- Tegen een troefcontract mag je een aas uitkomen. Toch zal men het aas niet uitspelen als men daarin een vork heeft.

b.v. A V x x

- Liefst niet onder de heer uitkomen.

- Een korte kleur (singleton of doubleton) kan je uitkomen in de hoop een aftroever te maken. Bij een doubleton spelen we steeds eerst de hoogste kaart (als het geen honneur is) en daarna de kleinste.

b.v. 8 2 eerst de 8 spelen, daarna de 2

Zo laten wij partner zien: Ik heb maar twee kaarten in deze soort.

- Troefuitkomst is ook vaak aangewezen.

Het is dikwijls een veilig afwachtend maneuver. Toch oppassen als je zelf maar 1 troef hebt.

- Uitkomen in de sterkte van de partner.

Wanneer partner een volgbod (\neq openingsbod) gedaan heeft, is het geraadzaam die kleur aan te trekken.

VOLGBOD

↳ Bieden van een lengtekleur (zonder sprong of jump en zonder openingspunten) na opening van de tegenstrever. (later hierover meer)

ENKELE STANDAARDUITKOMSTEN TEGEN EEN TROEFCONTRACT

A. Partner heeft niet geboden.

B. Partner heeft geboden.

A. Partner heeft <u>niet</u> geboden.		B. Partner heeft geboden.	
	Ik kom uit.		Ik kom uit.
H V B x	H	A 7 2	A
H V 10 x	H	H 3 2	2
A H x x	H	V 3 2	2
V B 10 x	V	H V 3 2	H
V B 9 2	V	V B 3 2	V
B 10 8 x	B	A H 2	H
V 7 2	} zulke kleuren liefst niet uitkomen. Indien je geen andere keuze hebt; met de 2 beginnen.	10 2	10
H 8 2		8 6 4 2	2
		8 7 5 (MUD-conventie)	7
		A 4 3 2	A

MUD-conventie = Middlest - Upside - Down.

OPENINGSBOD VAN 1 ZONDER TROEF (1 ZT)

1 zonder troef wordt ook heel dikwijls 1 sans atout genoemd (1 SA)

De voorwaarden voor een 1 ZT opening zijn:

- 15-16 HP = honneurpunten
- geen 5-kaart M
- een verdeelde hand of regelmatige verdeling (RV) - zie blz.12
- geen singleton of nothington

Antwoorden

0-8 met RV - PAS

met 5-kaart M → 2 H/ 2 S (hierop moet opener passen)

met (5) of 6-kaart R → 2 R

met twee 4-kaarten M = 2 Kl STAYMAN-CONVENTIE

9 geen 4-kaart M
geen 5-kaart m → 2 ZT
waarop opener met

15 HP → PAS

16 HP → 3 ZT

10 tot 14 geen 4-kaart M
geen 5-kaart m → 3 ZT

Opmerking: Met een 4-3-3-3 verdeling en minstens 9 HP, doen we geen Stayman, omdat de kans op een contract in M niet groter is dan in ZT

9 tot hoogstens 14

met één of twee 4-kaarten M → 2 Kl = STAYMAN-CONVENTIE

met 5-kaart → hoger dan 2 ZT of 3 Kl, 3 R, 3 H, 3 S
(forcing-bod)

Opmerking: Met een 5-4 verdeling in majeure geven wij geen sprongantwoord, maar doen we wel STAYMAN = 2 Kl.

Wanneer opener geen 4-kaart M belooft, dan bieden wij nadien onze vijfkaart. Opener zal nu met troefsteun (3-kaart) verhogen tot 4H/ 4 S; zonder troefsteun biedt hij 3 ZT.

met 6-kaart M → 4 H/ 4 S (tenzij slam ambitie)

STAYMAN-CONVENTIE

is een afgesproken niet vanzelfsprekend bod en wordt alleen toegepast na een 1 ZT opening. Men probeert hiermee een eventuele fit (= het goed samengaan) vier-vier in M te vinden. Vergeet niet te alerteren!

Antwoorden op 2 Kl (Stayman-conventie)

geen 4-kaart M en 15 HP → 2 R

geen 4-kaart M en 16 HP → 2 ZT

een 4-kaart H → 2 H

een 4-kaart S → 2 S

een 4-kaart H en S → 2 H

Diegene die 2 Kl biedt, zal eveneens het eindbod bepalen.

Wanneer spreekt men van een regelmatige verdeling?

<u>Majeurs</u>		<u>Mineurs</u>			
S	H	R	Kl	↔	of omgekeerd
4	4	3	↔ 2		
4	↔ 3	4	↔ 2		
4	↔ 2	4	↔ 3		
4	↔ 3	3	3		
3	3	4	↔ 3		
3	3	5	↔ 2		
3	↔ 2	5	↔ 3		

Wanneer men in een bepaalde kleur een 2-kaart heeft, dan is daar minstens één honneur bij, (A,H,V,B) liefst allebei. Een 5-kaart is alleen toegestaan in R of Kl.

Het uitkomen tegen een ZT-contract.

Regel van 11

Als men over geen inlichtingen beschikt, is het dikwijls zeer goed de vierde hoogste van zijn langste reeks uit te komen. Dat noemen wij dan de regel van 11.

Voorbeeld

Zuid komt uit met de 6 en wij zitten noord. Daar ook in bridge 11-6=5 wil dit zeggen dat bij de drie overige spelers er zich nog vijf kaarten bevinden boven de zes en in die kleur.

Enkele standaarduitkomsten tegen een ZT-contract.

A. Partner heeft niet geboden.

B. Partner heeft geboden.

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

Opmerkingen

- Tegen een ZT-contract nooit met een aas uitkomen. (tenzij 6 ZT of 7 ZT)
- Wees niet te vlug met het incasseren van azen en heren.
- Heeft men geen aanval in eigen kleur (regel van 11) en heeft partner niet geboden, dan kan men een korte kleur nemen in de hoop dat partner lengte in die kleur heeft.

VOORBEELDEN

A Partner opent 1 ZT. Wat bieden wij en waarom?

<p>1/S A V x H H x x R V B x x Kl x x x</p>	<p>2/ V x H x x x x x V B x x x</p>	<p>3/ V x x H x x A x x x x x x</p>
<p>4/S A x x H A V B x x x R x Kl x x x</p>	<p>5/ A x x x H V x x x x x x x</p>	<p>6/ B x x A V B x x x x E x x</p>
<p>7/S B x x H H x x R A x x Kl x x x x</p>	<p>8/ A B x x x x x H x x V x x</p>	<p>9/ A V x x H V x x V x x x x</p>

B. Opening van 1 ZT. Antwoord van 2 Kl (Stayman). Wat is men tweede bod?

<p>1/S H x x x H H B x x R A x x Kl A x</p>	<p>2/ A x H x x A V x x V x x x</p>	<p>3/ A V x x H x x H B x H x x</p>
---	---	---

Noord is gever. Hoe zal deze bieding verlopen?

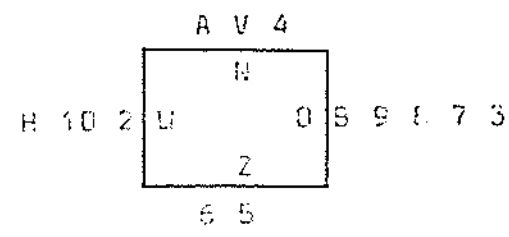
H B x									
A x									
A x x x									
H B x x									
??	<table style="margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">W</td><td style="padding: 5px;">te</td><td style="padding: 5px;">O</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">Z</td><td></td><td></td></tr> </table>	W	te	O	Z			??	
W	te	O							
Z									
V x x x									
H B x x x									
H x x									
x									

noord	west	zuid	oost

Beginselen van de speeltechniek. - Het snijden.

bij bridge komt het er op de eerste plaats op een het juiste eindcontract te bieden. Bij het spelen zal men op zijn minst proberen het eindcontract te maken, maar eventueel overslagen zijn van even groot belang. Een heel belangrijke manier om extra slagen te maken is het snijden. Volgende voorbeelden zullen u allicht meer duidelijkheid geven.

Voorbeeld 1

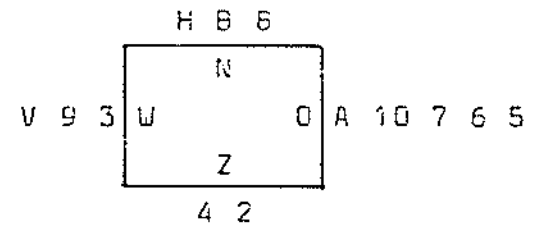


Noord heeft wat men noemt een vork. Maar een vork moet men steeds toespelen.

Zuid speelt de 5 en als west de 2 of de 10 legt, wordt de vrouw bijgespeeld. In dit geval spreken wij van snijden op de heer. Zou oost de heer hebben, dan mislukt het. Maar zuid heeft in ieder geval 50% kans op een extra slag te maken.

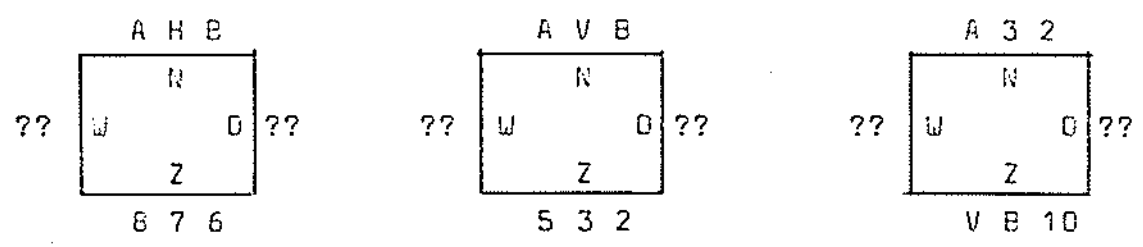
Een vork.
 Een combinatie van kaarten, waertussen één kaart ontbreekt, noemen wij een vork.
 b.v. A V ; H B ; V 10 etc...

Voorbeeld 2



Zuid speelt de 2 en legt op de 3 van west de boer. Zodoende snijdt hij over de vrouw van west.

Andere snijfiguren zijn:

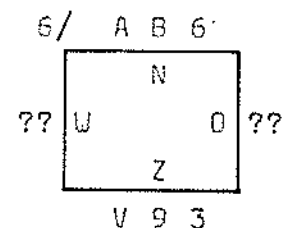
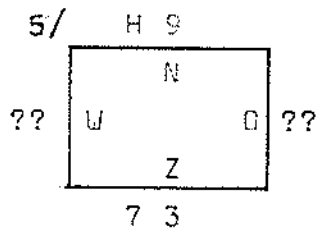
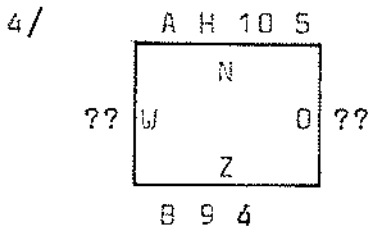
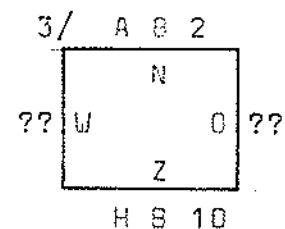
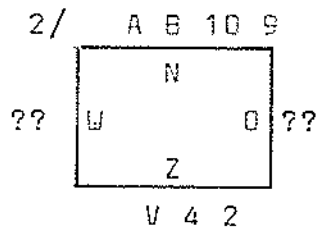
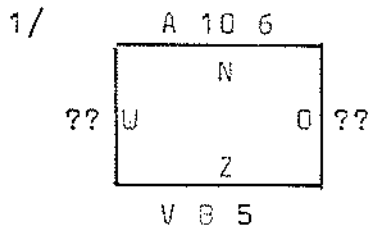


Bij deze laatste voorbeelden heb je 50 % kans dat je telkens drie slagen lukt. Wanneer?

Hoe ga je spelen om eventueel drie slagen te maken?

Nog voorbeelden.

De gegeven kaartcombinatie is die in één kleur. Alle kaarten van die kleur zijn nog in het spel. Hoe moet zuid spelen om zoveel mogelijk slagen te maken?

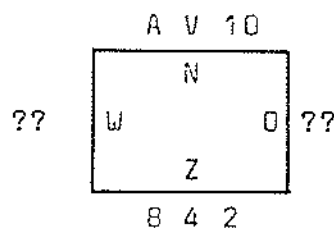


Bij de aangehaalde voorbeelden was er steeds sprake van één ontbrekende honneur. Het ging hier over de enkelvoudige snit.

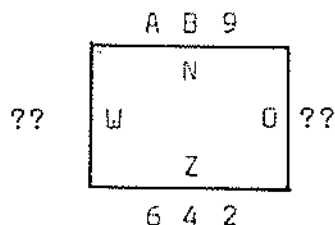
Enkelvoudige snit

De speelfiguur waarbij één honneur ontbreekt, meestal de heer of de vrouw, noemt men de enkelvoudige snit.

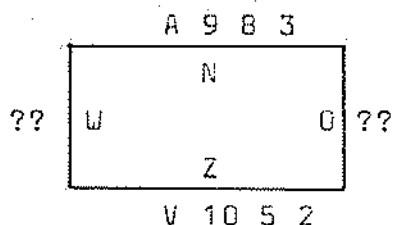
Het kan ook vaak voorkomen dat twee honneurs ontbreken. In dat geval spreekt men van een dubbele snit. Volgende twee voorbeelden zullen dit misschien een beetje duidelijker maken.

Voorbeeld 1

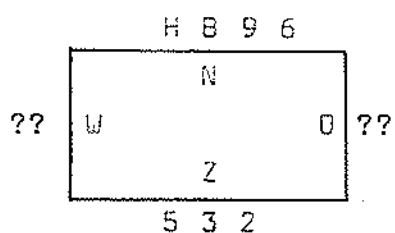
Zuid speelt de 2 voor. Legt west een lage kaart bij; dan komt de 10 in noord. Of oost al dan niet met de heer wint, in de tweede ronde wordt met de vrouw gesneden. Zo neemt de leider de grootste kans om twee, misschien zelfs drie slagen te winnen, als west beide honneurs heeft.

Voorbeeld 2

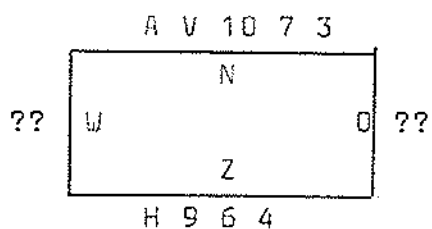
Ook in deze combinatie wordt tweemaal gesneden. Als west laag bijspeelt, legt noord de 9, in de hoop dat oost met de vrouw of de heer moet nemen. De kans om zo twee slagen te maken bedraagt 75%.

Voorbeeld 3

De goede speelwijze is de 10 voor te spelen en deze te laten uitlopen naar oost. In de volgende ronde wordt dan met de 9 gesneden. Men maakt drie slagen als de honneurs verdeeld zijn of als west de beide honneurs heeft.

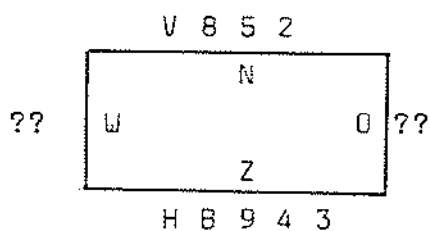
Voorbeeld 4

Heeft men uit de bieding geen inlichtingen gekregen, wie waarschijnlijk het aas bezit en heeft men zoveel mogelijk slagen nodig, dan moet in de eerste ronde de 9 gelegd worden.

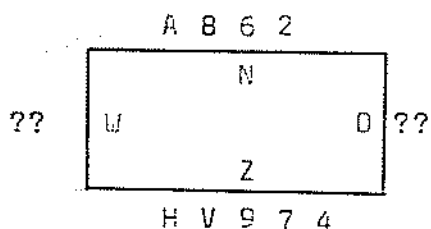
Veiligheidsmaatregelen

Als boer vierde in één hand zit, kan een slag verloren gaan.

Door eerst een honneur voor te spelen uit de hand, die twee honneurs heeft, kan dit vermeden worden.



Als men eerst de heer voorspeelt, kan voorkomen worden dat wie ook A 10 7 6 bezit, daarmee twee slagen maakt.



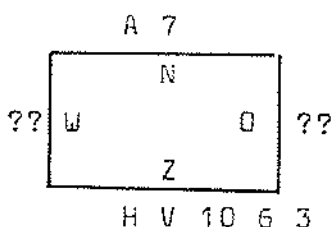
Wordt de heer voorgespeeld, dan wordt B 10 5 3 toch een slag. Als het aas wordt voorgespeeld, kan echter B 10 vierde bij oost er uit gesneden worden.

Uit deze voorbeelden blijkt dat leider -op voorwaarde dat hij deze veiligheidsmaatregelen neemt- in bepaalde speelsituaties één slag meer zal maken dan de tegenstrevers die deze veiligheidsmaatregelen over het hoofd zien.

Wanneer men niet moet snijden

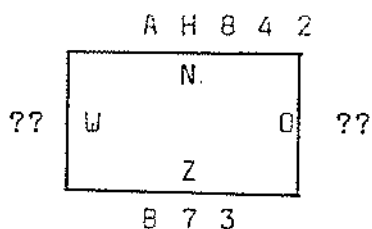
Men snijdt niet wanneer er meer kans bestaat dat de ontbrekende honneur valt als men de hoge kaarten achter elkaar uitspeelt. Bij negen kaarten zonder de vrouw worden het aas en de heer uitgespeeld. Er wordt niet gesneden, want de kans op het vallen van de vrouw is groter. Bij elf kaarten snijdt men niet op de heer.

Voorbeeld 1



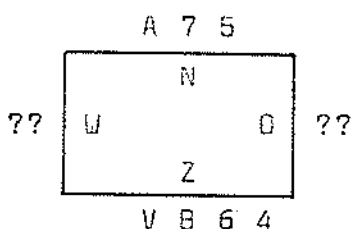
Na het aas vervolgt men met de heer en dan de vrouw. Hoewel de kans op 4-2 verdeling groter is dan 3-3, neemt men de mogelijkheid van B 8 bij west mee

Voorbeeld 2



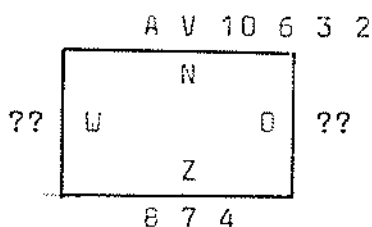
Moet men in deze kleur vijf slagen maken, dan is de enige kans dat de vrouw tweede zit. Men speelt dus aas en heer.

Voorbeeld 3



De vrouw voorspelen en dan snijden geeft geen enkel voordeel. Bij een 3-3 verdeling zal men altijd maar één slag verliezen. Het beste is met het aas te beginnen en dan naar vrouw-boer te spelen. Als de boer een slag wordt, gaat men met een ander kleur naar de blinde en speelt men naar de vrouw toe.

Voorbeeld 4



Hier lijkt dubbel snijden voor de hand te liggen. De veiligste speelwijze is echter naar het aas te spelen en het aas te leggen om een eventuele honneur sec te vangen. Daarna speelt men uit de hand een kleine naar de vrouw-tien.

Bij het bridge spelen zal al vlug blijken dat er nog vele andere speelfiguren zijn, maar als je het waarom van deze voorbeelden begrijpt, dan zal je al vlug weten hoe je in de praktijk deze kaartcombinaties moet spelen.

is een conventionele opening en zegt niets over kleur of verdeling.

De voorwaarde voor een 1 Kl opening is : 17 HP OF MEER

Antwoorden (zijn eveneens conventioneel)

	0-5	1 R	} →	Met deze antwoorden is het moeilijk om de juiste waarde van beide handen te kennen. ZIE ONDERAAN
	6-8	1 H		
ZEKER MANCHE	9-11	1 S	→	NATUURLIJK BIEDEN 1° ronde: zijn 5-kaart (geen 5-kaart 1ZT) 2° en eventueel 3° ronde: 4-kaart
	12-14	1 ZT	} →	
	15-17	2 Kl		NA ANTWOORD VAN 1 ZT OF HOGER NATUURLIJK BIEDEN Opener biedt zijn 5-kaart (anders ZT) partner antwoordt met zijn <u>hoogste</u> 4-kaart. (1° ronde) Volgende ronde: eventueel nog een 4-kaart.
	+ 17	2 R		

Hoe punten aangeven na een tussenbod?

0-3 PAS 4-5 DUBBEL (REDUBBEL) 6-8 één bod hoger etc...

Opening van 1 Kl (minstens 17 HP) waarop partner 1 H (6-8 HP)

OPENER

17-18 met 5-kaart

1 S / 2 Kl / 2 R / 2 H
1 S kan ook 4-kaart zijn

PARTNER MOET ZEKER ANTWOORDEN

ZIE HIERNAAST

ANTWOORD VAN PARTNER

6 HP: zo laag mogelijk, maar toch antwoorden

- steun in kleur
- eigen 5-kaart
- ZT=geen steun en geen 5-kaart

7-8 HP: zie hierboven, maar nu een sprongantwoord (=jump)

17-18 zonder 5-kaart: 1 ZT

PARTNER MAG SLECHTS IN EEN

GEVAL PASSEN: 6 HP + R.V.

ANTWOORD VAN PARTNER

met verdeelde hand (geen 5-kaart M en geen singleton)

- 6 PAS
- 7 2 ZT
- 8 3 ZT

zonder verdeelde hand

- 6 2 R / 2 H / 2 S = 5-kaart
- 2 Kl = Stayman
- 7-8 3 Kl / 3 R / 3 H / 3 S = 5-kaart

HEEFT MEN 6-8 HP EN WIL MEN EEN EVENTUELE FIT IN M VINDEN, DAN BIEDT MEN 2 Kl = STAYMAN

19 of meer

zonder 5-kaart: 2 ZT

ANTWOORD VAN PARTNER

5-kaart of 3 ZT

WIL MEN EEN FIT ZOEKEN IN M, DAN 3 Kl = STAYMAN

met 5-kaart: JUMP met voorkeur
aan M: 2 S / 3 Kl / 3 R / 3 H

steun in kleur
eigen 5-kaart
ZT

Opening van 1 Kl (minstens 17 HP) waarop partner 1 R (0-5 HP)

Wanneer opener geen 21 HP of meer heeft, is de manche weinig waarschijnlijk. Bijgevolg gaat opener in de tweede ronde zo laag en zo natuurlijk mogelijk bieden.

b.v. 1 Kl (met b.v. 19 HP) waarop partner 1 R

2^o ronde: een 5-kaart noemen zo laag mogelijk

1 S / 2 Kl / 2 R / 2 H / 1 ZT = geen 5-kaart.

Zoals je merkt, slaan wij het bod van 1 H over. Dit doen wij omdat in deze situatie 1 H = JO-CONVENTIE

JO-CONVENTIE

is een conventioneel bod. Het geeft een sterkte van minstens 21 HP aan en het vraagt naar de sterkte en de verdeling van de hand van partner.

Antwoorden na 1 H (Jo-Conventie)

- 0-3 HP 1 S
- 4-5 HP met 5-kaart S: 1 ZT
- 4-5 HP met regelmatige verdeling of met 5-kaart Kl: 2 Kl
- 4-5 HP met 5-kaart R: 2 R
- 4-5 HP met 5-kaart H: 2 H

Opening 1 Kl. Er komt een tussenbod (hoogstens tot 2 R). Hoe nu punten opeven?

Voorbeeld 1 opening 1 Kl - tussenbod van 1 S

Antwoorden: 0-3 pas
 4-5 dubbel (is geen strafdubbel)
 6-8 1 ZT Let op: Al deze antwoorden zijn
 9-11 2 Kl conventioneel.
 12-14 2 R

Voorbeeld 2 opening 1 Kl - tussenbod van 1 R

Antwoorden: 0-3 pas
 4-5 dubbel
 6-8 1 H
 9-11 1 S
 12-14 1 ZT

Opmerking

Wanneer het tussenbod te hoog is (vanaf 2 H) gaan wij geen punten meer aangeven, maar direct "natuurlijk" bieden. Een dubbel wordt dan ook een strafdubbel. Wanneer wij een kleur bieden beloven wij minstens een 5-kaart en 6 punten of meer. (strafdubbel volgt later)

VOORBEELDEN

Links van dit blad uitsluitend de West-handen.	Rechts van dit blad uitsluitend de Oost-handen.
1. A H <u>Biedingen</u> B 7 5 H V 10 3 A 4 3 2	1. 10 9 7 6 4 2 <u>Biedingen</u> 2 A 7 6 8 6 5
2. A H 4 2 A B 3 H V 8 7 V 7	2. 7 H V 7 6 2 A 9 3 10 8 5 3
3. A V 7 4 2 A V 4 2 A B 7 2	3. H 5 4 H 7 5 3 10 2 10 9 8 4
4. A V 8 5 A H 6 2 A V B B 7	4. 10 6 4 3 2 V B 7 9 5 V 9 3
5. H B 5 4 A A H 9 6 2 H 6 4	5. A 7 3 2 H 9 8 4 10 8 7 6 4
6. A 7 6 <u>TUSSENBOD 1 S</u> H V B 2 A V B 10 6 V	6. B 5 10 6 5 4 3 9 4 2 A B 6
7. A H 10 6 4 <u>TUSSENBOD 2 R</u> A H V 7 B A 10 6	7. 8 9 5 3 8 9 8 10 7 3 2 V 4

PUNTENBEREKENING

Er bestaan tabellen waarop je de score kan aflezen. Nochtans zou elke beginnende bridger toch iets van de puntenberekening moeten afweten.

A. VOOR GELUKTE CONTRACTEN

BASISPUNTEN per slag voor gelukte contracten.			
	<u>niet</u> gedubbeld	gedubbeld	herdubbeld
K1 of R	20	40	60
H of S	30	60	120
ZT eerste slag	40	80	160
alle volgende slagen	30	60	120

DUBBELEN of DOUBLET (aangeduid met een !). HERDUBBELEN of REDOUBLET (aangeduid met !!)

Indien men meent dat de tegenstrever te hoog heeft geboden en "down" zal gaan (= er aan spelen), kan men het bod "dubbel" of "doublet" geven. Wordt dit gedubbeld contract eveneens het eindcontract, dan levert het meer punten op als het gemaakt wordt, maar het krijgt ook meer strafpunten als het niet gemaakt wordt. (down gaat).

Indien de gedubbelde partij toch meent het contract te kunnen maken, dan kan zij nog herdubbelen (redoublet) wat de punten nogmaals verhoogt. Redoublet komt in de praktijk niet zo vaak voor.

<u>CONTRACTPREMIE</u>	<u>NIET-KWETSBAAR</u>		<u>KWETSBAAR</u>
	Deelscore (1 ZT tot en met 3 S) (4 K1 en 4 R)	50	
Manche (3 ZT en van 4H tot 5 ZT)	300		500
Klein slem (6 K1 tot en met 6 ZT)	800		1250
	(300+500)		(500+750)
Groot slem (7 K1 tot 7 ZT)	1300		2000
	(300+1000)		(500+1500)

BASISPREMIE + CONTRACTPREMIE = SCOREPUNTEN (niet gedubbeld)

KWETSBAARHEID

Is een speelsituatie (aangeduid op de bordjes in rode kleur volgens een bepaalde orde) waarin men zwaardere strafpunten krijgt bij downslagen, maar tevens recht op hogere premies bij het maken van een contract.

OVERSLAGEN			
		<u>NIET-KWETSBAAR</u>	<u>KWETSBAAR</u>
per	niet-gedubbeld	20 of 30	20 of 30
overslag:	gedubbeld	100	200
	herdubbeld	200	400

EXTRA-PREMIE

Voor dubbel of herdubbel: 50 ptn (voor de belediging)

B. VOOR NIET-GELUKTE CONTRACTEN		
<u>Per slag te weinig:</u>	<u>NIET-KWETSBAAR</u>	<u>KWETSBAAR</u>
<u>niet-gedubbeld</u>	50	100
<u>gedubbeld:de eerste slag</u>	100	200
elke volgende slag	200	300
<u>herdubbeld:de eerste slag</u>	200	400
elke volgende slag	400	600

OPMERKINGEN

- Bij dubbel en redubbel is het al dan niet kwetsbaar zijn van enorm belang. Vooral bij ongelijke kwetsbaarheid.

- Regel van 2 of 3

Op voorwaarde dat de tegenstrever de manche kan, kunnen wij ons volgende downslagen permitteren:

- 2 down bij gelijke kwetsbaarheid
- 3 down bij gunstige kwetsbaarheid (zij wel kwetsbaar, wij niet)

- Ook op lager niveau kan het soms voordeliger zijn zelf te spelen en down te gaan.

b.v. een spel, niemand kwetsbaar. De tegenstrever biedt 2 H. Dit komt overeen met $(2 \times 30) + 50 = 110$ scorepunten.

Wanneer wij enigszins 2 S zouden kunnen bieden, dan mogen wij zelfs twee slagen down gaan op voorwaarde dat tegenstrever zijn contract maakt en niet dubbelt. (2 slagen down=100) Indien tegenstrever dubbelt, mogen wij nog altijd één slag down gaan. Ten andere in het gezegde one down is good bridge zit veel waarheid.

- PAS OP: gedubbelde contracten vanaf 2 H en gemaakt, worden manche-contracten met de daaraan verbonden premie.

- Bij ongunstige kwetsbaarheid (zij niet, wij wel) is het meestal geraadzaam niet in verdediging te gaan.

De voorwaarden voor een opening van 2 in kleur zijn:

- een sterke 5-kaart (minstens 2 honneurs) of een 6-kaart
- 15-16 HP

OPMERKINGEN

Alléén een 2-opening in kleur doen als er geen andere mogelijkheden zijn:

- met 16 HP en een singleton of nothington, liever openen met 1 Kl omdat partner dan verplicht is te antwoorden. Na een 2-opening in kleur mag partner met 8 punten passen zodat we in dergelijke situaties nog al eens de manche zullen missen.
- met 16 HP en een 5-4 verdeling in de majeure ook liever met 1 Kl openen om eventueel de fit in de tweede majeure te vinden.
- met 15 HP en een 5-4 verdeling in de majeure liever onze 5-kaart op 1 hoogte noemen.

Antwoorden op 2 kleuropening

- a/ lager dan 2 ZT = negatief = geen manche-punten = minder dan 9 HP
- b/ 2 ZT of hoger = manche forcing

OPENING VAN 2 ZT (AVARELLI)

De voorwaarden voor een 2 ZT-opening zijn:

- 11-15 HP met een 5-kaart R en een 5-kaart Kl
- de honneurpunten zitten in de R en de Kl

Dit is een conventioneel bod en vraagt naar de mineurs. Partner antwoordt beste mineur op de juiste hoogte.

OPENINGSBOD VAN 3 IN KLEUR

De voorwaarden voor een opening van 3 in kleur zijn:

- minstens een stevige 7-kaart en hoogstens 10/11 HP
- kwetsbaar: 7 speelslagen; niet-kwetsbaar: 6 speelslagen (= regel van 2 en 3)
- ten hoogste één aas (met twee azen hebben wij te veel kansen in het tegenspel)

Deze opening wordt barragebod of preëemptieve bieding genoemd.

PREEMPTIEVE BIEDING

Bieding die tot doel heeft de tegenstrever uit het juiste eindcontract te houden.

Antwoorden van partner:

- met te weinig vaste slagen passen.
- nooit een nieuwe kleur zoeken.
- zonder steun in openingskleur niet besluiten tot 3 ZT
- aantal vaste slagen bijtellen om eventueel de manche te bieden in onze openingskleur. (kwetsbaar: + 2; niet-kwetsbaar: + 3)

Bereken de winst- of verliespunten in volgende gevallen.

Contract	Gemaakte slagen	Aantal winst- of verliespunten	
		niet-kuetsbaar	kuetsbaar
4 H	11		
2 R	10		
7 ZT	13		
3 H	7		
1 ZT	9		
6 K1	13		
3 ZT	12		
2 S	11		
2 R!	9		
3 S!	6		
2 K1!!	8		
5 R!	8		
2 K1!	10		

VOORBEELDEN

Wat is je openingsbod met volgende kaarten?

a/ Niet-kuetsbaar b/ Kuetsbaar

1/ 6
H V B 10 9 8 7 6
5 4
9 7

2/ 7
A H V B B 6 5
H V B
7 3

3/ 6 2
-
H B 3
H B 9 8 7 5 4 2

4/ H 9 7 6 4 3 2
H 4 2
V 2
4

5/ V B 10 9 7 6 5 4
6 2
A
7 3

6/ H 7 2
A
H V B 10 7 5 2
B 5

A. Volgbod zonder sprong in kleur

De voorwaarden voor zulk volgbod zijn:

- GEEN OPENINGSPUNTEN: meestal tussen 6 tot hoogstens 11 HP (in sommige gevallen kan het met nog minder honneurpunten)
- minstens 5 of 6-kaart
- met twee 5-kaarten: eerst de hoogste 5-kaart
- kwetsbaar: 5 speelslagen; niet-kwetsbaar: 4 speelslagen

PAS OP MET EEN VOLGBOD GEVEN BIJ ONGUNSTIGE KWETSBAARHEID

Bedoeling van een volgbod zonder sprong en in kleur.

- zelf willen spelen
- de tegenpartij het bieden willen belemmeren
- de partner willen aangeven waar onze kracht ligt

Antwoorden:

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - <u>met troefsteun</u> - hoe groter troefsteun, hoe beter "fit" - hoe korter 1 of 2 bijkleuren hoe beter (aftroeven) - kwetsbaar is partner sterker dan niet-kwetsbaar | <ul style="list-style-type: none"> - <u>zonder troefsteun</u> - zeer voorzichtig zijn - een eigen kleur moet stevig zijn - voor ZT voldoende punten hebben en zeker stopper in de kleur van de tegenstander |
|--|---|

FIT = Het goed samengaan van beide handen van een partnership of van bepaalde kleuren.

B. Volgbod van 1 ZT

De voorwaarden zijn:

- verdeelde hand met 15-16 HP en geen 5-kaart majeur (zie gewone opening 1 ZT; 2 K1 = STAYMAN)

LET OP: zeker één stopper in kleur van tegenpartij, beter nog dubbele stop

C. Sprongvolgbod

De voorwaarden zijn:

- 12-16 HP met een uitgesproken kleur
- stevige 5-kaart met liefst twee honneurs of een 6-kaart
- b.v 1 H → 2 S 1 R → 2 H

Antwoorden:

- al naargelang sterkte (HP) van onze kaarten. Onze slagen tellen en die bij slagen van partner tellen → steunen met of zonder sprong
- zonder "fit" maar met punten en met stopper in kleur van tegenstander bieden wij 2 ZT of 3 ZT
- samengevat: heel dikwijls pas; vanaf 9 HP: limietbod; vanaf 12 HP: mancheforcing of manchebieding

D. Preëemptief volgbod. (dubbel sprongbod)

De voorwaarden zijn:

- een lange kleur, ten minste een 7-kaart
- alleen 6 slagen (niet-kwetsbaar) of 7 slagen (kwetsbaar) kunnen maken
- weinig HP : 6 tot hoogstens 11 (soms zullen er dat nog minder zijn)

Antwoorden:

- met weinig vaste slagen: pas
- zonder steun in openingskleur: niet besluiten tot 3 ZT
- aantal vaste slagen bijtellen om eventueel de manche te bieden (kwetsbaar: + 2; niet-kwetsbaar: + 3)

E. Informatie-dubbel of informatie-doublet

Een dubbel is in eerste instantie bedoeld om de tegenstrever te straffen. Dubbelen wij een bod, dan verwachten wij dat dit bod niet zal gemaakt worden. Uit ervaring is gebleken dat men zelden op een openingsbod van de tegenstrever een strafdubbel kan plaatsen. Daarom heeft men in deze situatie een andere en nuttiger betekenis aan dit bod "dubbel" gegeven. Er zijn twee scholen wat het informatiedubbel betreft:
Eerste school: kracht en lengte in 2 of 3 van de niet geboden kleuren.
Tweede school: gewoon met spellen die te sterk zijn om een gewoon volgbod te doen.

De voorwaarden zijn:

- 12 of meer HP en de tegenstrever heeft reeds geopend
- ik heb geen uitgesproken kleur (= geen 5-kaart)>< sprongvolgbod
- wordt gegeven tijdens de eerste biedronde
- het informatiedubbel wordt gegeven op 1 of 2 niveau (tot en met 2 R)

Antwoorden:

PARTNER MAG NOOIT PASSEN OP EEN INFORMATIEDUBBEL TENZIJ ER TUSSEN GESPROKEN IS

zonder stop in geboden kleur

met stop in geboden kleur

0-8 kleur zonder sprong; is ZWAK en kan 4-kaart zijn

0-6 kleur zonder sprong = ZWAK
7-9 1 ZT

9-10 sprongbod in kleur = LIMIETBOD en 5-kaart

10-12 2 ZT = dubbele stop in

11 RELAIS - nog altijd

de geboden kleur en geen interesse in de majeure, anders zullen we liever 2 Kl bieden (Relais)

geven indien mogelijk

WAT ANTWOORDEN OP OPERING VAN PARTNER ALS DE TEGENSTANDER EEN VOLGBOD DOET

A. Indien mogelijk alsof er geen tussenbieding was

- 1 ZT blijft als antwoord hetzelfde, maar liefst heeft men wel één stopper in de kleur van de tegenstrever die het volgbod geplaatst heeft
- 2 K1 blijft relais

B. Het volgbod hindert onze bieding

Bij ongunstige kuetsbaarheid zal men dubbel voorzichtig zijn met antwoorden

- pas = zwak
- 6-10 HP 1 ZT met stopper in kleur van volgbod
 ofwel kleur (5-kaart) -zo laag mogelijk
- 11 HP 2 K1 (Relais) als dat nog kan
 anders sprongvolgbod

VEREISTE HONNEURPUNTEN OM DE VERSCHILLENDE CONTRACTEN TE MAKEN

HONNEURPUNTEN	CONTRACT	OPMERKINGEN
21-22	1 ZT - 2 kleur	Bij kleurcontracten kan men met minder honneurpunten een contract lukken op voorwaarde dat men verdelinospunten heeft.
23-24	2 ZT - 3 kleur	
25	3 ZT - 4 H - 4 S	
26-27	5 K - 5 R	Probeer met regelmatige verdeling 3 ZT te spelen.
32-33	Kleine slam 6 ZT of 6 kleur	Men kan ook met 29-31 HP een kleine slam in kleur lukken met zeer onregelmatige verdeling Voor 6 ZT heeft men 33-34 HP nodig.
36-37	Grote slam 7 ZT of 7 kleur	Met 33-35 HP en een OV kan een grote slam in kleur mogelijk zijn. Voor 7 ZT heeft men 36 HP nodig

BIJ SLAMBIEDINGEN: DENK VOORAF AAN AZEN- EN HERENVRAAG (zie blz. 29)

VOORBEELDEN

Links van dit blad uitsluitend de noord-handen.	Rechts van dit blad uitsluitend de zuid-handen
1. 10 6 5 <u>Biedingen</u> H 9 4 3 2 9 H 9 7 4	1. 8 8 3 <u>Biedingen</u> V 8 7 6 A H 10 7 A 5
2. 9 4 2 A H 7 A H 7 5 4 A 6	2. A H B 6 9 8 B 3 2 10 7 4 2
3. V 5 2 A V 10 5 2 V 9 8 2 V	3. A H 9 6 3 9 7 6 3 H 10 4 A
4. H V 8 6 A 8 5 4 10 A H 7 3	4. A 8 9 7 9 6 H 7 4 2 9 8 5
5. 9 2 A H V 3 2 7 A V 9 6 3	5. A V 8 5 10 7 6 10 9 4 3 8 7
6. A V B 9 6 3 A 10 6 2 H 8 3	6. B 6 3 A V 10 2 9 5 4 V 8 3
7. V B 10 9 8 A H V 3 2 V 10 9	7. A H B 7 6 4 B 7 3 10 6 5 4
8. A H B 6 3 A H 10 4 A V 7 6	8. 10 9 5 2 9 3 2 V B 6 B 9 5

OP WEG NAAR EEN KLEINE OF GROTE SLAM

Voorwaarden:

Men moet over voldoende azen beschikken en ook over voldoende honneurpunten

- 6 ZT vanaf ongeveer 32 HP
- 7 ZT vanaf ongeveer 36 HP

Opmerking: Bij troefcontracten kan de gezamenlijke HP-sterkte wel wat lager liggen gezien de eventuele aanwezigheid van singleton of nothington het tekort aan HP kan compenseren.

IN GEEN GEVAL MOGEN TWEE AZEN ONTSREKEN TENZIJ MEN EEN NULKAART HEEFT
Dit kunnen wij door AZENVRAAG te weten komen.

Azenvraag doen wij met het bod 4 Kl. (conventioneel)

Antwoorden:

- 4 R = 0 of 3 azen
- 4 H = 1 rode aas
- 4 S = 1 zwarte aas
- 4 ZT = 2 azen van verschillende kleur
- 5 Kl = 2 azen van dezelfde kleur

Bod van 5 Kl wordt dan herenvraag.

Opmerking: Wanneer partner op de azenvraag antwoordt met 5 Kl, dan wordt het bod 5 R herenvraag.

In dit geval worden de antwoorden:

- 5 H = 0 of 3 heren
- 5 S = 1 rode heer
- 5 ZT = 1 zwarte heer
- 6 Kl = 2 heren van verschillende kleur
- 6 R = 2 heren van dezelfde kleur

WIJ DOEN PAS DE AZENVRAAG ALS:

- de speelsoort vaststaat
- het zeker is dat je over voldoende HP en/of speelslagen beschikt om op 5-hoogte te spelen

Azenvraag gebeurt ook vaak met het bod van 4 ZT (Blackwood-conventie)

<u>Antwoorden:</u>	5 Kl = 0 of 3 azen	ofwel 5 Kl = 0 of 4 azen
	5 R = 1 rode aas	5 R = 1 aas
	5 H = 1 zwarte aas	5 H = 2 azen
	5 S = 2 van ongelijke kleur	5 S = 3 azen
	5 ZT = 2 van gelijke kleur	

SIGNALEREN OF APPELS GEVEN

Het geven van een abnormaal hoog signaal (heel dikwijls een kaart te beginnen vanaf de 6) noemen wij signaleren of appel geven. Dit betekent dan: ofwel doubleton (alleen tegen troefcontract) of een sterkte in die kleur. PARTNER MAG DIE KLEUR DAN GERUST DOORSPILLEN.

Voorbeelden:

Ik heb H 8 7 2 → Ik speel de 7 mee als aanmoedigingssignaal
 Ik heb H B 6 3 → Ik speel de 6. Boer zou zonde zijn.
 Ik heb 9 6 4 3 → ik speel de 3. Afsignaal.
 Ik heb 10 5 → Eerst de 10, daarna de 5. Dan weet partner dat het een twee kaart is. (doubleton)

AAN- OF AFSIGNALEREN doen wij meestal als de partner een hoge kaart voorspeelt. Dit zal dikwijls een aas zijn, als eerste in een bepaalde slag.

DIT SYSTEEM (CONVENTIE) VAN SIGNALEREN NOEMEN WIJ HOOG-LAAG SIGNALEREN

Indien mogelijk: Laag 2 of 3 of 4 of 5
Hoog vanaf de 6

Ter informatie: Er zijn nog andere methoden van signaleren:

- omgekeerd signaleren: laag=positief; hoog=negatief.
 - met even of oneven: even=positief; oneven=negatief.
- dit systeem, maar dan omgekeerd.

Signaleren als men een bepaalde kleur niet kan bijspelen en als men niet troeft. (LAVINTHAL)

Voorbeeld 1: Harten aas wordt door om het even welke speler uitgespeeld. Ik heb geen harten. Ik heb geen reden om te troeven of ik kan niet troeven. Wat ga ik bijspelen?

S	Ik speel R bij:
H	2 - 3 - 4 - 5 → Ik vraag Kl
R	vanaf 6 → Ik vraag de hoogstoverblijvende
Kl	kleur: in dit geval S

Voorbeeld 2: Kl wordt uitgespeeld. Ik heb goede H kaarten. Hoe kan ik dat aan mijn partner laten zien?

S	Op twee manieren:
H	a/ door een S bij te spelen vanaf de 6
R	b/ door een R bij te spelen tot en met de 5
Kl	m.a.w ik heb bijna altijd twee mogelijkheden om een voorkeurskleur aan mijn partner kenbaar te maken.

OPENING		AANTWOORDEN		
	ZWAK	LIMICT	STERK	
<p>1 H/1 S</p> <p>12-14 HP</p> <p>5 krt</p> <p>met twee</p> <p>5 krt: 1 H</p>	<p>0-5 PAS</p> <p>6-9 met steun 2 M</p> <p>zonder steun</p> <p>1 ZT</p> <p>1 S (kan 4 krt zijn)</p> <p>2 R (5 krt)</p> <p>2 H (5 krt)</p>	<p>10-11 met steun 3 M</p> <p>zonder steun</p> <p>2 KI = RELAIS</p> <p>(conv.)</p> <p>2 ZT = geen steun</p> <p>en geen andere 4 M</p>	<p>12-14 met steun 4 M</p> <p>zonder steun</p> <p>2 KI = RELAIS (conv.)</p> <p>sprongantwoord</p> <p>na 1 H → 2 S 5-krt</p> <p>1 S → 3 H</p>	
<p>1 R</p> <p>12-14 HP</p> <p>geen 5 krt M</p> <p>(conv.)</p>	<p>0-5 PAS</p> <p>6-10 1H/1S kan 4 krt zijn</p> <p>met twee 4 krt M = 1H</p> <p>1 ZT (geen 4 krt M)</p> <p>2 R (5 krt R)</p> <p>NOOIT MET KI</p>	<p>11</p> <p>2 KI = RELAIS (conv.)</p> <p>2 ZT = geen 4-krt M</p>	<p>12-14 2 KL = RELAIS (conv.)</p> <p>sprongantwoord</p> <p>1 R → 2H/2S 5-krt</p> <p>eindbod</p> <p>3 ZT = geen 4-krt M</p> <p>en R.V.</p>	
<p>1 ZT</p> <p>15-16 HP</p> <p>geen 5 krt M</p> <p>R.V.</p>	<p>0-8 met R.V. = PAS</p> <p>met 5 krt M = 2 H/2 S</p> <p>met (5) of 6 krt R = 2R</p> <p>met 2(4-krt M) = 2 KI</p> <p>STAYMAN (conv.)</p>	<p>9 RV + geen 4 krt M</p> <p>+ geen 5 krt M } 2 ZT</p> <p>met 1 of 2 (4 krt M)</p> <p>= 2 KL = STAYMAN (conv.)</p> <p>met 5 krt: 3 KI/3 R/ 3 H/ 3 S</p> <p>met 6 krt M = 4 H/ 4 S</p>	<p>10-14 geen 4-krt M } 3 ZT</p> <p>geen 5-krt M }</p> <p>met 4-krt M = 2 KI</p> <p>STAYMAN (conv.)</p> <p>met 5-krt M = 3H/3S</p>	
<p>1 KI</p> <p>17 HP of meer</p> <p>(conv.)</p>	<p>0-5 1 R (conv.) Jo-conv.</p> <p>waarop opener 1 H</p> <p>0-3 1 S minstens 21 HP</p> <p>4-5 met 5-krt S: 1 ZT</p> <p>RV of 5-krt KI: 2 KI</p> <p>met 5-krt R: 2 R</p> <p>met 5-krt H: 2 H</p>	<p>5-8 1 H (conv.)</p> <p>waarop opener</p> <p>17-18 zonder 5-krt } 1 ZT</p> <p>zonder 4-krt S }</p> <p>met 5-krt: laagste eerst</p> <p>1 S mag 4-krt zijn</p> <p>Nooit stoppen onder 2 ZT</p> <p>19 of meer: Manche forcing</p>	<p>9 of meer</p> <p>9-11 1 S</p> <p>12-14 1 ZT (conv.)</p> <p>15-17 2 KI</p> <p>18-20 2 R</p>	

TREFWOORDENLIJST

- Aanmoedigen:** Signaal geven aan partner dat men interesse heeft in het voortspelen van, of het voorspelen in, een bepaalde kleur.
- Aan slag zijn:** Aan de beurt zijn om voor te spelen.
- Aan-signaal:** Eerst hoog, dan laag bijspelen om de partner aan te moedigen in een bepaalde kleur verder te gaan.
- Af-signaal:** Kleinste kaart bijspelen om de partner te vertellen dat hij in de kleur die hij speelt niet verder moet gaan.
- Aftroeven:** Een slag maken door middel van een troefkaart.
- Alerteren:** Door middel van een teken de tegenpartij verwittigen dat een conventionele bieding is gedaan.
- Barragebod:** Een bod dat bedoeld is om de tegenpartij te storen in het bieden. (= preëemptieve bieding)
- Beginnen:** Uitkomen (de eerste kaart op tafel leggen)
- Bekennen:** De gevraagde kleur (verplicht) bijspelen.
- Blokkeren:** De tegenstander verhinderen in een bepaalde kleur door te spelen.
- Biedverloop:** De volgorde waarin het bieden verloopt.
- Bijbod:** Het antwoord van de opening van de partner.
- Bijspelen:** Een kaart bijwerpen.
- Bod:** Het noemen van een aantal slagen dat men in de genoemde speelsoort wil gaan maken.
- Bord:** Een wedstrijdbord of de vier handen, zoals ze oorspronkelijk zijn gegeven en in de vier vakken van het bord zijn geplaatst om gedurende één zitting te worden gespeeld
- Communicatie:** De mogelijkheid om in de speelfase van de ene hand van het partnership naar de andere hand over te steken.
- Contract:** Het beloofde aantal te maken slagen.
- Conventie:** Een bieding die berust op een afspraak tussen twee partners. Men is verplicht de tegenstrevers hiervan op de hoogte te stellen.
- Cross-ruff:** Het maken van slagen door over en weer te troeven.
- Deelscore:** 90 of minder trekpunten, behaald op één gift.
- Deler:** Zie gever. Op een wedstrijdbord staat soms ook dealer vermeld.

- Dekking:** Honneur(s) hebben om te verhinderen dat de tegenstander een bepaalde kleur kan blijven doorspelen.
- Distributie:** De kaartverdeling van een hand.
- Doublet:** Zie dubbel
- Doubleton:** Zie tweekaart
- Down gaan:** Eén of meer slagen te kort komen om het contract te vervullen.
- Driekleurenspeel:** Een hand met 4-4-4-1 of 5-4-4-0 verdeling.
- Dubbel:** Verdubbeling van het aantal punten indien het beloofde aantal slagen wel (positief) of niet (negatief) gemaakt wordt.
- Dummy:** De partner van de leider. Hij wordt dummy nadat het bieden is gesloten.
- Eénkaart:** Het bezitten van slechts één kaart in een bepaalde kleur
- Eénkleurige hand:** Een hand met slechts één (zeer) lange kleur.
- Eindbod:** Het contract dat moet worden gespeeld.
- Entree:** Een kaart waarmee men een bepaalde hand kan bereiken.
- Fit:** Het goed samengaan van beide handen van een partnership, of van sommige kleuren.
- Forcing:** Een bieding waarop niet mag gepast worden.
- Wij onderscheiden:**
- a/ rondeforcing: partner moet zorgen dat we nog minstens 1 keer de gelegenheid hebben aan beurt te komen in het bieden.
- b/ mancheforcing: het bieden moet doorgaan tot de manche is bereikt.
- Gever:** Hij of zij die de kaarten moet delen of, wanneer dat reeds is gebeurd, met het bieden moet beginnen.
- Hand:** Een mooie hand: een mooi spel in de hand hebben.
- Een korte hand: minder kaarten van een bepaalde kleur in handen hebben dan de partner.
- Ik ben in de hand: Ik moet voorspelen.
- Herbieding (rebid):** Het tweede bod van degene die geopend heeft
- Herdubbel:** Een bieding waardoor het aantal punten voor de trekken of downslagen van een bod van de eigen partij, dat door de tegenpartij is gedubbeld, wordt verhoogd.
- Hoge kleur:** Schoppen of harten.

- Honneur: Elke aas, heer, vrouw, boer of tien.
- Info(rmatie) dubbel: Deze bieding vraagt partner zijn beste kleur te bieden.
- Jump: Zie sprongbod.
- Kwetsbaarheid: Speelsituatie waarin men zwaardere strafpunten krijgt bij down-slagen, maar tevens recht op hogere premies bij het maken van zijn contract.
- Leider: Degene die het spel moet spelen. (hij die het eerst de speelsoort van het eindbod heeft genoemd)
- Limietbod: Een bod waarop partner mag passen indien hij minimaal zit, maar verder moet bieden indien hij meer dan de minimale hand heeft.
- Manche: 100 of meer trekpunten behalen in één gift.
- Mancheforcing: Zie forcing
- Manche-premie: Het extra puntenaantal dat verkregen wordt indien de geboden manche gemaakt is.
- Maximaal: Het hoogste aantal punten hebben binnen de begrenzing (de belofte) van het bod.
- Minimaal: Het minste aantal punten dat nodig is voor een bepaald bod.
- Niveau: De hoogte van het bod.
- Nulkaart: In een bepaalde kleur geen enkele kaart hebben (renonce)
- Opener: Degene die het spel opent.
- Oversteken: Een kaart naar de partner toespelen om die zodoende aan slag te laten komen.
- Overtroeven: Een reeds getroefde slag met een nog hogere troefkaart nemen.
- Overwaarde: Meer waarde in kaarten hebben dan minimaal nodig is.
- Partij: Twee spelers, die samen spelen tegen twee andere spelers
- Plaatje: Een kaart met een figuurlijke voorstelling daarop.
- Preëemptieve bieding: Zie barragebod.
- Rebid: Het tweede bod van de opener.
- Redbod: Een bod waardoor men door de tegenpartij geboden contract niet laat spelen.
- Redubbel: Zie herdubbel. Ook redoublet.
- Renonce: Nulkaart

- Safety-play:** Een speelwijze waarmee men, eventueel ten koste van een slag, een bepaald aantal slagen veilig stelt.
- Sec:** Onbeschermd
- Signaleren:** Een code waarmee de tegenspelers op legale wijze informatie over hun kaarten kunnen uitwisselen. (Ook seinen)
- Serie:** Reeks van drie (of meer) kaarten in dezelfde kleur, die elkaar in waarde opvolgen. b.v. Vrouw, boer, tien...
- Singleton:** Zie éénkaart
- Snit:** Het snijden van een honneur
- Sprongbod:** Een bod uitbrengen dat één niveau hoger ligt dan nodig.
- Sterk:** In het bezit zijn van sterke kaarten (plaatjes)
- Steunen:** De kleur van de partner verhogen
- Stopbod:** Vraagt aan partner om niet hoger meer te bieden.
- Stopper:** Zie dekking
- Tophonneur:** Aas, heer of vrouw.
- Trek:** Elke slag die de partij, waartoe de leider behoort, boven de zes maakt.
- Trekpunten:** Punten behaald door de partij van de leider voor het vervullen van het contract.
- Tweekaart:** Het bezitten van precies twee kaarten in een bepaalde kleur
- Tweekleuren spel:** Een hand welke twee lange kleuren bevat.
- Verdeelde kaart:** Eén van de volgende verdelingen:
4-3-3-3 4-4-3-2 5-3-3-2
- Verzaken:** Het niet bijspelen van een voorgespeelde kleur hoewel men wel een dergelijke kaart in handen heeft.
- Volgbod:** Het bod van de tegenstander na het openingsbod.
- Voorspelen:** Het spelen van de eerste kaart van een slag.
- Vork:** Een combinatie van kaarten, waartussen één kaart (honneur) ontbreekt.
- Wassen:** Het schudden van de kaarten voordat deze verdeeld worden.
- Zitting:** Een speelperiode, gedurende welke een bepaald aantal borden moet worden gespeeld.
- Zonder troef:** Ook Sans atout genoemd.
- Zwak:** In het bezit zijn van lage kaarten. Geen of nauwelijks plaatjes en (bijna) geen speelslagen.