



Bridgecursus voor senioren

Deel 1

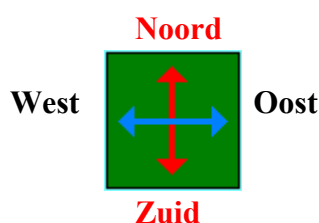


1 Inleiding

Bridge is, als afgeleide van whist, ergens in de 19e eeuw enorm populair geworden in Engeland en Frankrijk. Als een van de officiële denksporten wordt het nu wereldwijd gespeeld door alle klassen van de bevolking. Het vereist berekening, oplettendheid, nauwkeurigheid en een goed geheugen.

Het grootste verschil tussen bridge en whist is het bieden. Bij bridge is het bieden op zich zodanig uitgebreid en gebaseerd op ingewikkelde afspraken dat het bijna een spel op zijn eigen is. Voor senioren is dit het kaartspel bij uitstek; een goede geheugentraining die tegelijkertijd ook nog plezant is en de sociale contacten bevordert.

Bridge wordt gespeeld met vier spelers. De spelers worden noord, oost, zuid en west genoemd. Noord en zuid vormen een paar (zijn partners) en zitten tegenover elkaar. Hetzelfde geldt voor oost en west. De twee paren spelen tegen elkaar:



2 Spelmateriaal

2.1 Tafeldoek

Het tapijtje op de bridgetafel dient niet om je knokkels te beschermen bij het op de tafel slaan. Bridge is een denksport, er wordt dus "gedacht" en geen lawaai gemaakt. Bij het spelen moet één speler steeds zijn kaarten ordelijk open op tafel leggen. Het tapijtje vergemakkelijkt het oprapen van de te spelen kaart terwijl de andere kaarten niet gaan wegschuiven op een (meestal) te gladde ondergrond.

2.2 De kaarten

Het spel wordt gespeeld met 52 kaarten. Op iedere kaart staat een symbool:



Klaveren



Ruiten



Harten



Schoppen

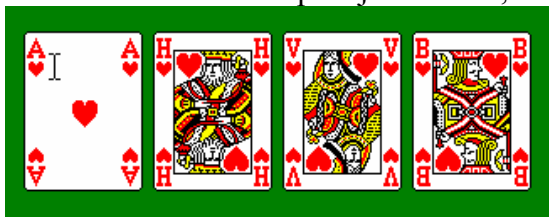
Elk van deze symbolen wordt een kleur genoemd.

Van iedere kleur zijn er 13 kaarten:

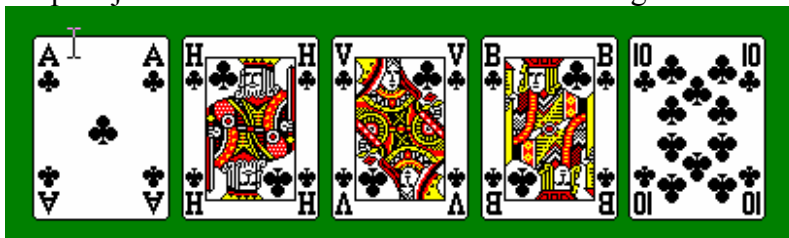


De Aas is de hoogste kaart van iedere kleur, en de 2 de laagste.

Iedere kleur heeft vier plaatjes: de Aas, de Heer, de Vrouw en de Boer.



De plaatjes en de 10 worden samen de honneurs genoemd.



Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 13 kaarten. Dit gaat als volgt: een van de spelers, de gever, deelt de kaarten een voor een uit, te beginnen bij zijn linker tegenstander en verder met de klok mee.

2.3 De biedbox



Bridge wordt internationaal gespeeld en toch zijn er geen taalproblemen. Normaal mag er zelfs niet gesproken worden tijdens het bieden en het spelen. De volledige bieding gebeurt door gebruik te maken van de speciale biedkaartjes. Om het verloop van de bieding goed te kunnen volgen en om fouten te vermijden door het eventueel "slecht verstaan" van een bod, wordt aan iedere speler een doosje met biedkaarten ter beschikking gesteld. Voor het gebruik hiervan, zie verder bij: 3.2, "De regels van het bieden".

3 Verloop van het spel.

Bij bridge gaat het er vooral om een vooraf bepaald aantal slagen te halen. Eerst gaan de spelers bieden: dit is een proces waarbij bepaald wordt hoeveel slagen door een van beide paren gemaakt moeten worden. Nadat het bieden beëindigd is, begint het spelen: het paar dat het hoogste bod gedaan heeft "speelt" om zijn geboden slagen te halen, het andere paar speelt tegen om dat te verhinderen.

3.1 *Praktische afspraken en spelregels*

Enkele algemene regels zijn vastgelegd in de internationale spelregels en dienen, vooral bij wedstrijden, gevolgd te worden.

Het is dus goed om al van in het begin vertrouwd te worden met deze regeltjes.

3.1.1 *Verantwoordelijkheid van Noord*

- Noord is verantwoordelijk voor het ophalen, bijhouden en voorleggen van de juiste kaarten, hij moet er op letten dat de kaartenbakjes (of mapjes) in de juiste richting (Noord naar de Noord-speler gericht) in het midden van de tafel geplaatst worden. (Voor alle duidelijkheid: de termen **NOORD**, **ZUID**, **OOST** en **WEST** zijn slechts aanduidingen en hebben NIETS met de geografische windrichtingen te maken! Je hoeft dus geen kompas mee te brengen om de windrichting te bepalen! ☺) Het scorebriefje blijft in het vakje van Noord zitten tot het spel gespeeld is. Na het spelen wordt door Noord de uitslag genoteerd op het scorebriefje. Daarna geeft hij het door aan Oost, die het controleert, vouwt en in het vakje van Noord plaatst.
- Om de controle te behouden over Kwetsbaar of Niet-Kwetsbaar en over het plaatsen van de juiste kaarten in het juiste vakje, moet het bakje tijdens het spel in het midden van de tafel blijven staan. Alleen Noord is verantwoordelijk en mag het bakje dus plaatsen en/of wegnemen.
- Bij het begin van elk spel (gift), moet de speler zijn eigen kaarten nemen (met de rug naar boven gekeerd, zodat niemand ze kan zien) en tellen. Indien er een afwijking is, moet Noord de wedstrijdleider roepen om contact te nemen met de vorige spelers. Op die manier kan de vergissing meestal nog rechtgezet worden.
- Na elke ronde zorgt Noord dat de kaarten terug op de afgesproken plaats terechtkomen (meestal de "moedertafel", d.i. de tafel waar ze opgehaald zijn). En als "nette" mens, neemt iedereen zijn eigen spullen mee (ook drankjes en/of leeggoed).

3.1.2 *Optreden en fatsoen*

- Een speler behoort zich altijd hoffelijk te gedragen.
- Een speler behoort zorgvuldig iedere opmerking of handeling te vermijden, die ergernis of verlegenheid zou kunnen veroorzaken bij een andere speler of het genoegen van het spel zou kunnen verstoren.
- Naleving van correcte gang van zaken
- Iedere speler behoort steeds op dezelfde correcte wijze te bieden en te spelen.
- Uit oogpunt van fatsoen behoort een speler niet:

- ✓ onvoldoende aandacht aan het spel te besteden;
- ✓ ongevraagd commentaar te leveren tijdens het bieden en spelen;
- ✓ een kaart klaar te houden voordat hij aan de beurt is;
- ✓ het spelen onnodig te rekken (door bijvoorbeeld door te spelen terwijl hij weet dat alle slagen zeker voor hem zijn)

3.1.3 *Overtredingen tegen de juiste gang van zaken*

De volgende handelingen worden beschouwd als overtredingen tegen de juiste gang van zaken:

- het gebruik van verschillende aanduidingen voor dezelfde bieding;
- een blijk van goed- of afkeuring ten aanzien van een bieding of speelwijze;
- een aanduiding dat men verwacht of van plan is een slag te maken of te verliezen, voordat iedereen in die slag heeft gespeeld;
- een opmerking of handelwijze tijdens het bieden of spelen, bedoeld om de aandacht te vestigen op een belangrijk gegeven of op het aantal slagen dat nog nodig is voor een succesvol resultaat;
- het nadrukkelijk kijken naar een andere speler (of naar zijn hand) tijdens het bieden of spelen, bijvoorbeeld met de bedoeling zijn kaarten te zien of om te zien van welke plaats hij een kaart neemt (het is echter geoorloofd gebruik te maken van informatie, verkregen doordat men onopzettelijk een kaart van de tegenstander ziet);
- het tonen van een duidelijk gebrek aan verdere interesse in een spel (bijvoorbeeld door het dichtvouwen van de kaarten);
- het afwijken van het normale tempo van bieden of spelen met de bedoeling een tegenstander in de war te brengen;
- het onnodig verlaten van de tafel voordat het einde van de ronde is aangekondigd.

3.1.4 *Toeschouwers*

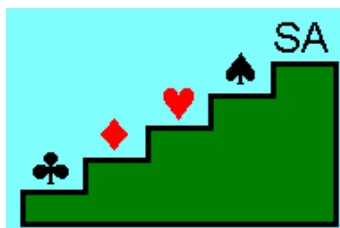
Gedrag van eventuele toeschouwers tijdens bieden of spelen:

- Een toeschouwer mag niet gaan kijken naar een spel dat hij zelf nog moet spelen.
- Een toeschouwer behoort niet de hand van meer dan één speler in te zien, behalve als hiervoor toestemming is verleend.
- Een toeschouwer mag tijdens een spel geen enkele reactie tonen ten aanzien van het bieden of spelen.
- Tijdens de ronde moet een toeschouwer zich onthouden van opmerkingen of bijzondere gedragingen van welke aard dan ook (met inbegrip van conversatie met een speler).
- Een toeschouwer mag op geen enkele wijze een speler storen.
- Een toeschouwer mag niet de aandacht vestigen op enige onregelmatigheid of vergissing noch zich uitspreken over enige vraag betreffende feiten of spelregels, behalve op verzoek van de wedstrijdleider.

3.2 De regels van het bieden

De Nederlandse Bridge Bond en de Vlaamse Bridge Liga heeft, op aanbeveling van de Wereld Bridge Federatie, onderstaande regels voor het gebruik van biedboxes overgenomen.

- Spelers behoren de biedkaarten pas aan te raken als ze besloten hebben welke bieding ze gaan doen.
- Een bieding wordt geacht gedaan te zijn als de biedkaart(en) uit de biedbox gehaald zijn met de kennelijke bedoeling hiermee een bieding te doen.
- De gever begint met bieden, hierna is zijn linker buurman aan de beurt, dan zijn partner en tenslotte zijn rechter buurman. Daarna is de gever weer aan de beurt enzovoorts.
- Om de beurt doen de spelers een bod. Zo'n bod geeft het aantal slagen aan dat je samen met je partner denkt te kunnen halen en in welke kleur(en) je veel kaarten bezit. Als je slechte kaarten hebt of niets meer te bieden hebt zeg je pas. Net als bij een veiling moet ieder bod hoger zijn dan het voorgaande. Samen met je partner probeer je zo te ontdekken hoeveel slagen je samen kunt halen en welke kleur troef moet worden.
- In ieder spel zijn 13 slagen te verdelen tussen de twee paren. Als je een bod doet geef je aan dat je denkt samen met je partner meer dan de helft van de slagen te halen. Daarom wordt bij het bieden alleen het aantal boven de eerste 6 slagen genoemd en kun je alleen bieden van 1 tot en met 7. Een bod op 1-hoogte geeft aan dat je 7 slagen wilt halen ($6 + 1$). Een bod op 5-hoogte toont dat je maar liefst 11 slagen verwacht te maken ($6 + 5$).
- Bij het bieden wordt eerst een aantal slagen genoemd. Daarna wordt de speelsoort genoemd. De vier kleuren (\clubsuit , \diamondsuit , \heartsuit , \spadesuit) en Zonder Troef (afgekort ZT) zijn de speelsoorten. (Ook de Franse benaming: "Sans Atout" (SA), en de Engelse: "No Trump" (NT), worden hiervoor veel gebruikt.)
- Ieder bod, behalve de PAS, moet hoger zijn dan het voorgaande. De vijf speelsoorten hebben een rangorde. Deze is van laag naar hoog:



De lage kleuren (klaveren en ruiten) worden Mineur genoemd.
De hoge kleuren (harten en schoppen) worden Majeur genoemd.

- Dit heeft tot gevolg dat een bod gedaan kan worden dat hetzelfde aantal slagen aangeeft als het voorgaande, maar in een hogere speelsoort. Van de laagste $1\clubsuit$, $1\diamondsuit$, $1\heartsuit$, $1\spadesuit$, 1ZT , $2\clubsuit$, $2\diamondsuit$, $2\heartsuit$, $2\spadesuit$, 2ZT , ..., naar de hoogste (7ZT).
- De speler die aan de beurt is om te bieden legt zijn biedkaarten voor zich op tafel met de tekst gericht naar het midden. De biedkaarten worden van links naar rechts in een rij geplaatst zo dat de biedkaarten elkaar gedeeltelijk overlappen, maar wel alle biedingen zichtbaar blijven.



- Niemand is verplicht hoger te bieden. Als je niet (meer) mee wilt bieden zeg je pas. Als je eerst gepast hebt mag je, als je later aan de beurt komt, wel weer meebieden. Zodra drie spelers achter elkaar gepast hebben is het bieden afgelopen.
- Alerteren moet gebeuren door middel van de alertkaart; de partner van de speler die een, van de standaard afwijkend, bod gedaan heeft, moet de "Alert"-kaart duidelijk zichtbaar op tafel leggen vóórdat de tegenspeler een bod gedaan heeft. De tegenspeler mag, wanneer hij aan de beurt is, om uitleg vragen aan de legger van de alertkaart (De bieder zelf mag geen uitleg geven, alleen de partner van diegene die het bod gedaan heeft moet uitleg geven.)



- Een speler kondigt een sprongbod aan door de stopkaart voor zich op tafel te leggen en daarna de biedkaarten van zijn bod op tafel te leggen; na enige tijd (normaal ±10 sec) haalt hij de stopkaart weer weg. De volgende speler moet dus die tijd wachten voor hij zijn bod doet.



- Als een speler denkt dat de tegenpartij te hoog biedt kan hij doublet of gedubbeld leggen (rood kaartje met kruis). De tegenstander kan daarop echter redoublet of herdubbeld leggen (blauw kaartje met twee kruisjes) en daarmee aangeven dat hij verwacht wel degelijk het geboden aantal slagen te halen. Na doublet of redoublet gaat het bieden gewoon verder. Iedereen komt weer aan de beurt om te passen of een ander bod te doen. (Verder in de cursus wordt dieper ingegaan op doubletten.)



- Als het bieden is afgelopen, is er een contract bepaald. Het contract (ook wel eindcontract genoemd) is het laatste bod. Stel dat noord als laatste 2♣ heeft geboden en oost, zuid en west daarna gepast hebben, dan is 2♣ het contract geworden. Noord en zuid moeten dan tijdens het spelen 8 slagen halen met ♣ als troefkleur. Oost en west zullen alles in het werk stellen om ervoor te zorgen dat NZ dat contract niet maken (dus minder dan 8 slagen halen).
- Zolang de biedkaartjes op tafel liggen, kan een speler het biedverloop volgen door de biedkaarten te bekijken. Zodra dat niet meer mogelijk is, kan een speler een monde-

linge herhaling van de bieding verkrijgen als hij aan de beurt is om bij te spelen in de eerste slag.

- De speler die het eerst de speelsoort (of kleur) heeft genoemd waarin zijn partij het contract moet spelen wordt de leider: hij moet het spel gaan spelen. Zijn partner wordt de dummy: hij legt zijn kaarten open op tafel en voert alleen nog opdrachten van de leider uit. De andere partij gaat tegenspelen en natuurlijk proberen te verhinderen dat de leider zijn contract maakt. Indien de leider zijn contract niet maakt zeggen we dat hij "down" gaat.
- Alle biedingen bij elkaar noemen we het biedverloop. Het zal duidelijk zijn dat de biedingen een bepaalde betekenis hebben en dat de spelers hun partners iets willen vertellen over de kaarten die zij in handen hebben. Hiervoor is een systematische aanpak ontwikkeld. Het biedsysteem dat wij hanteren is gebaseerd op ACOL, het systeem dat officieel erkend wordt door de Nederlandse en Vlaamse bridgeliga. **(Binnen de perken van de algemene spelregels, kan ieder paar een afwijkende bieding afspreken. De tegenspelers moeten hiervan op de hoogte gebracht worden vóór het spel begint.)**

3.3 *Het spelen*

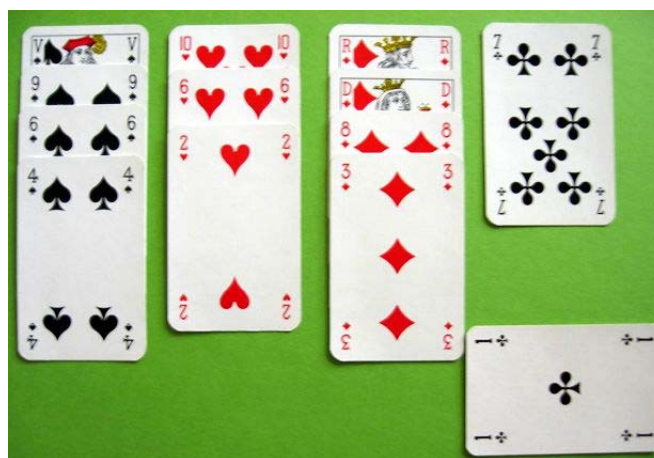
We gaan nu over tot het spelen van het contract. De speler die links van de leider zit moet uitkomen, dat wil zeggen: een kaart open op tafel leggen. Hierna legt de dummy al zijn kaarten, op kleur en hoogte gerangschikt, open neer. De hoogste rang ligt aan de rechterzijde van de dummy. Indien er troef in het spel is, is dit de hoogste in rang en ligt de troef uiterst rechts, waarna de andere kleuren in hun rangorde volgen.

Hij neemt nu niet meer actief aan het spel deel, maar speelt telkens de kaart die de leider hem opdraagt te spelen.

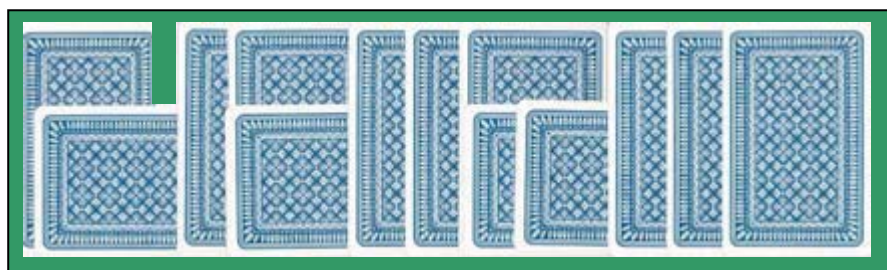
De kaart die de dummy moet spelen wordt horizontaal voor de rest van zijn kaarten gelegd.

Zie onderstaand voorbeeld, Klaveren Aas wordt uitgespeeld of bijgelegd.

Dummy



- Als alle vier spelers, ieder op hun beurt (met de wijzers van de klok mee), een kaart hebben gespeeld, heet dat een slag. Een slag bestaat dus uit vier kaarten, van iedere speler een.
- De speler die als eerste in een slag uitkomt, bepaalt welke kleur gevraagd wordt. De andere spelers moeten op hun beurt, indien mogelijk, ook een kaart van die kleur bijspelen. Dit heet bekennen.
- De speler die de hoogste kaart van de gevraagde kleur speelt, wint de slag voor zijn partij. Hij moet vervolgens als eerste uitkomen voor de volgende slag.
- De speler die de slag wint (en ook zijn partner) legt de kaart die hij gespeeld heeft verticaal voor zich. De tegenstanders die de slag verloren, leggen de gespeelde kaart horizontaal voor zich. Op deze manier is er bij discussie achteraf een goede controle mogelijk. Een ander voordeel is dat de kaarten per speler samenblijven. Zo kan het spel doorgegeven worden naar een andere tafel en de uitslagen vergeleken worden.



- Indien je niet kunt bekennen, mag iedere kaart van een willekeurige andere kleur worden bijgespeeld.
- Bij het uitspelen of afleggen van een kaart moet men de tegenspeler voldoende tijd laten om de kaart te kunnen zien.
- Zolang de speler die de slag binnenhaalt, zijn kaart nog niet heeft dichtgelegd, mag hij nog vragen om de andere kaarten van die slag te zien. Eens de slagen dichtgelegd zijn, mogen ze alleen nog nagekeken worden ter controle op het einde van het spel.

3.3.1 *Het begrip troef*

Bij het bieden wordt vastgesteld welke kleur troef wordt. De troefkleur is hoger dan elke andere kleur. Als bijvoorbeeld 4♠ het contract is, is schoppen de troefkleur. Als de gevraagde kleur niet bekend kan worden, mag een kaart van de troefkleur worden bijgespeeld. Deze kaart wint dan de slag. Op deze manier kan met een lage troefkaart een hogere kaart van de tegenpartij worden afgetroefd. Je bent echter niet verplicht om te troeven.



← Schoppen is troef en haalt de slag.

Een troefkaart kan echter ook worden overgetroefd door een hogere troef. De hoogste troef wint altijd de slag. Ook overtroeven is niet verplicht.

De volgende regels gelden altijd:

- Kleur bekennen moet.
- (Over)troeven mag, indien men niet kan bekennen, maar is niet verplicht.

3.4 *Berekenen van de score*

Na het bieden en spelen wordt de score berekend. Deze scoreberekening komt op het volgende neer:

Als een contract gemaakt wordt (het geboden aantal slagen wordt gehaald), verdient de spelende partij daarmee punten. Als het contract down gaat, krijgt de tegenpartij punten. Het aantal punten dat je krijgt voor het maken van een contract wordt op een ingewikkelde manier berekend. Je krijgt punten voor iedere slag vanaf de zevende plus een premie. Het aantal punten per slag is afhankelijk van de speelsoort.

De score van een gewonnen contract is de som van 3 verschillende berekeningen:

1. de contractpremie
2. de slagpunten
3. de premie voor overslagen (een overslag is iedere slag die je meer maakt dan je hebt geboden).

Om het spel nog spannender te maken is de kwetsbaarheid ingesteld. Als een paar kwetsbaar is kunnen ze een hogere premie halen, maar ook meer punten verliezen als ze

down gaan. Hoog bieden is als je kwetsbaar bent dus zeer risicovol. Volgens een vaste volgorde wordt bepaald of niemand kwetsbaar is, alleen Noord-Zuid of Oost-West kwetsbaar zijn, of beide partijen kwetsbaar zijn. Leer deze volgorde niet uit het hoofd: op de bridgemapjes staat altijd aangegeven wie er op dat spel kwetsbaar is.

3.4.1 Contractpremie:

De te behalen premie wordt bepaald aan de hand van de hoogte van het eindcontract. Hierbij zijn de volgende begrippen van belang:

- Als het contract dat je speelt 100 of meer punten voor de te behalen slagen oplevert, spreken we van een manchecontract, of kortweg een manche. Let wel, je moet dit aantal slagen ook geboden hebben, dus als je door middel van overslagen meer dan 100 punten hebt behaald, kom je niet in aanmerking voor de manchepremie.
- Leveren de geboden en gehaalde slagen minder dan 100 punten op, dan heet dat een deelscore.
- Verder kennen we nog de slemcontracten. We spreken bij ieder contract op 6-niveau (alle slagen op één na) van klein-slem en bij een contract op 7-niveau (alle slagen) van slem of groot-slem.

De verschillende contracten leveren volgende premies op (indien ze daadwerkelijk geboden werden)

Contract	Niet Kwetsbaar	Kwetsbaar
Deelscore (<100 slagpnt)	50	50
Manche (>100 slagpnt)	300	500
Doublet (!)	50	50
Redoublet (! !)	100	100
Mini-slem	500	750
Groot-slem	1000	1500

Mini-slem en Groot-slemcontracten zijn ook manche contracten. Een paar dat een mini-slem of slemcontract biedt en wint, ontvangt zowel de premie voor de gespeelde slem als de premie voor de manche.

Bij een "Gedubbeld" (Doublet) contract wordt de "doublet" premie toegevoegd aan het totaal. Door het verdubbelen van de slagpunten, bereikt men vlugger de grens van 100 slagpunten en wordt de Manche-premie dus ook eerder toegepast.

Bij een "Dubbel gedubbeld" (Redoublet) contract wordt de "doublet"-premie ook verdubbeld.

3.4.2 Slagpunten:

Per geboden slag worden een aantal punten toegekend:

- in ♣ en ♦ : 20 pnt per slag
- in ♥ en ♠ : 30 pnt per slag
- in ZT : 40 pnt voor de 1^e slag, en 30 pnt voor alle overige.
- bij Doublet : slagpunten x 2 + 50 pnt bonus
- bij Redoublet : slagpunten x 4 + 100 pnt bonus

Het totaal aantal slagpunten (na eventuele vermenigvuldiging bij doubletten) vormt het criterium om uit te maken of het contract een deelscore (< 100) dan wel een manche (> 100) is.

3.4.3 Premie voor overslagen:

- in ♣ en ♦ : 20 pnt per slag
- in ♥, ♠ en ZT : 30 pnt per slag
- bij Doublet : 100 pnt per slag
- bij Redoublet : 200 pnt per slag

3.4.4 Scoretabel voor vervulde contracten

Contract	Niet kwetsbaar			Kwetsbaar		
	Normaal (pnt + D of M + S)	Gedoubleerd (2x ptn + 50 + D of M + S)	Geredoubleerd (4x ptn + 100 + D of M + S)	Normaal (pnt + D of M + S)	Gedoubleerd (2x ptn + 50 + D of M + S)	Geredoubleerd (4x ptn + 100 + D of M + S)
1 ♣ / ♦	70 (20+50)	140 (40+50+50)	230 (80+100+50)	70 (20+50)	140 (40+50+50)	230 (80+100+50)
1 ♥ / ♠	80 (30+50)	160 (60+50+50)	520 (120+100+300)	80 (30+50)	160 (60+50+50)	720 (120+100+500)
1 ZT	90 (40+50)	180 (80+50+50)	560 (160+100+300)	90 (40+50)	180 (80+50+50)	760 (160+100+500)
2 ♣ / ♦	90 (40+50)	180 (80+50+50)	560 (160+100+300)	90 (40+50)	180 (80+50+50)	760 (160+100+500)
2 ♥ / ♠	110 (60+50)	470 (120+50+300)	640 (240+100+300)	110 (60+50)	670 (120+50+500)	840 (240+100+500)
2 ZT	120 (70+50)	490 (140+50+300)	680 (280+100+300)	120 (70+50)	690 (140+50+500)	880 (280+100+500)
3 ♣ / ♦	110 (60+50)	470 (120+50+300)	640 (240+100+300)	110 (60+50)	670 (120+50+500)	840 (240+100+500)
3 ♥ / ♠	140 (90+50)	530 (180+50+300)	760 (360+100+300)	140 (90+50)	730 (180+50+500)	960 (360+100+500)
3 ZT	400 (100+300)	550 (200+50+300)	800 (400+100+300)	600 (100+500)	750 (200+50+500)	1000 (400+100+500)
4 ♣ / ♦	130 (80+50)	510 (160+50+300)	720 (320+100+300)	130 (80+50)	710 (160+50+500)	920 (320+100+500)
4 ♥ / ♠	420 (120+300)	590 (240+50+300)	880 (480+100+300)	620 (120+500)	790 (240+50+500)	1080 (480+100+500)
4 ZT	430 (130+300)	610 (260+50+300)	920 (520+100+300)	630 (130+500)	810 (260+50+500)	1120 (520+100+500)
5 ♣ / ♦	400 (100+300)	550 (200+50+300)	800 (400+100+300)	600 (100+500)	750 (200+50+500)	1000 (400+100+500)
5 ♥ / ♠	450 (150+300)	650 (300+50+300)	1000 (600+100+300)	650 (150+500)	850 (300+50+500)	1200 (600+100+500)
5 ZT	460 (160+300)	670 (320+50+300)	1040 (640+100+300)	660 (160+500)	870 (320+50+500)	1240 (640+100+500)
6 ♣ / ♦	920 (120+300+500)	1090 (240+50+300+500)	1380 (480+100+300+500)	1370 (120+500+750)	1540 (240+50+500+750)	1830 (480+100+500+750)
6 ♥ / ♠	980 (180+300+500)	1210 (360+50+300+500)	1620 (720+100+300+500)	1430 (180+500+750)	1660 (360+50+500+750)	2070 (720+100+500+750)
6 ZT	990 (190+300+500)	1230 (380+50+300+500)	1660 (760+100+300+500)	1440 (190+500+750)	1680 (380+50+500+750)	2110 (760+100+500+750)
7 ♣ / ♦	1440 (140+300+1000)	1630 (280+50+300+1000)	1960 (560+100+300+1000)	2140 (140+500+1500)	2330 (280+50+500+1500)	2660 (560+100+500+1500)
7 ♥ / ♠	1510 (210+300+1000)	1770 (420+50+300+1000)	2240 (840+100+300+1000)	2210 (210+500+1500)	2470 (420+50+500+1500)	2940 (840+100+500+1500)
7 ZT	1520 (220+300+1000)	1790 (440+50+300+1000)	2280 (880+100+300+1000)	2220 (220+500+1500)	2490 (440+50+500+1500)	2980 (880+100+500+1500)

Overslagen	Niet-kwetsbaar	Kwetsbaar
♣ / ♦	20	20
♥ / ♠ / ZT	30	30
gedoubleerd (ongeacht speelsoort)	100	200
geredoubleerd (ongeacht speelsoort)	200	400

Legende:	
D:	Deelscore
M:	Manche
S:	Slem (6 = klein; 7 = groot)

3.4.5 Premies voor downslagen bij NIET-vervulde contracten.

3.4.5.1 Per slag te weinig, NIET gedubbeld.

	Niet kwetsbaar	Kwetsbaar
1 slag te weinig	1 x 50 = 50	1 x 100 = 100
2 slagen te weinig	2 x 50 = 100	2 x 100 = 200
3 slagen te weinig	3 x 50 = 150	3 x 100 = 300
4 slagen te weinig	4 x 50 = 200	4 x 100 = 400
5 slagen te weinig	5 x 50 = 250	5 x 100 = 500
6 slagen te weinig	6 x 50 = 300	6 x 100 = 600
7 slagen te weinig	7 x 50 = 350	7 x 100 = 700

3.4.5.2 Per slag te weinig, WEL gedubbeld ("X" of "!!").

	Niet kwetsbaar	Kwetsbaar
1 slag te weinig	100	200
2 slagen te weinig	+ 200 = 300	+ 300 = 500
3 slagen te weinig	+ 200 = 500	+ 300 = 800
4 slagen te weinig	+ 300 = 800	+ 300 = 1100
5 slagen te weinig	+ 300 = 1100	+ 300 = 1400
6 slagen te weinig	+ 300 = 1400	+ 300 = 1700
7 slagen te weinig	+ 300 = 1700	+ 300 = 2000

3.4.5.3 Per slag te weinig, DUBBEL gedubbeld ("XX" of "!!!").

	Niet kwetsbaar	Kwetsbaar
1 slag te weinig	200	400
2 slagen te weinig	+ 400 = 600	+ 600 = 1000
3 slagen te weinig	+ 400 = 1000	+ 600 = 1600
4 slagen te weinig	+ 600 = 1600	+ 600 = 2200
5 slagen te weinig	+ 600 = 2200	+ 600 = 2800
6 slagen te weinig	+ 600 = 2800	+ 600 = 3400
7 slagen te weinig	+ 600 = 3400	+ 600 = 4000

3.4.5.4 Enkele voorbeelden bij Kwetsbaar geboden contracten

Contract	Resultaat	Slag-punten	Contract-premie	Overslag-premie	Totaal score
4 ♥	+1	120 (4 x 30)	500 (Manche)	30	650
2 ZT	+2	70 (40 + 30)	50 (Deelscore)	60 (2 x 30)	180
6 ♦	=	120 (6 x 20)	500 + 750 (M + KS)	0	1370
2 ♥!	=	120 (2 x 60)	500 + 50 (M + !)	0	670
1 ♥!!	=	120 (4 x 30)	500 + 50 + 50 (M + ! + !)	0	720
2 ♥	=	60 (2 x 30)	50 (Deelscore)	0	110

4 De bieding

4.1 Algemeen

4.1.1 Plaatjespunten

De 4 plaatjes zijn de hoogste kaarten in een kleur. Met veel plaatjes kun je dus veel slagen maken. Na het delen van de kaarten heeft iedere speler 13 kaarten gekregen. Deze set van 13 kaarten, van één speler heet in bridgejargon je "kaart" of je "hand". Voordat je gaat bieden moet je je kaart beoordelen. Een hand met veel plaatjes is een 'mooie hand'. Als je weinig of geen plaatjes hebt, heb je een 'slechte hand'. Om het makkelijker te maken de waarde van je hand te beoordelen zijn aan de plaatjes punten toegekend. Dit worden de plaatjespunten genoemd:

Aas	= 4 punten
Heer	= 3 punten
Vrouw	= 2 punten
Boer	= 1 punt

Als je de plaatjespunten in je hand optelt kun je beoordelen of je wel of niet moet bieden.

4.1.2 Openen

Per kleur zijn er 10 plaatjespunten. In totaal zijn er per spel dus 40 punten te verdelen. Een gemiddelde hand bevat 10 punten. Om het bieden te openen heb je een meer dan gemiddelde kaart nodig: je moet tenslotte samen met je partner meer dan de helft van de slagen halen. Als richtlijn (voor beginners) is daarom gesteld dat je om te openen (= het openen van de bieding) minstens 13 punten nodig hebt.

Na de opening zullen alle spelers hun steentje bijdragen. Met je partner probeer je uit te vinden in welke kleur je samen de meeste kaarten hebt en hoeveel plaatjespunten je samen hebt. Hoe meer punten, hoe meer slagen je denkt te kunnen maken. De tegenpartij doet natuurlijk ook mee. Als zij verwachten meer slagen te halen, zullen ze zeker meebieden.

4.1.3 Troefkleur bepalen

Door middel van het bieden probeer je er samen met je partner achter te komen of je een troefcontract moet spelen of juist **Z**onder **T**roef (**S**ans **A**tout of **N**o **T**rumph). Om dit te bepalen is het van belang of je samen met je partner een ruime meerderheid van de kaarten in één van de vier kleuren hebt. Het is immers niet gunstig als je een troefcontract speelt en de tegenstanders hebben veel troeven. Om een troefcontract te spelen heb je samen met je partner minstens 8 kaarten in de kleur (troeven) nodig. Samen 8 kaarten in een kleur wordt een fit genoemd. Is er in geen van de kleuren een fit, dan probeer je een ZT-contract te bereiken.

4.1.4 In een troefcontract bepalen de distributiepunten mee de waarde van een hand

- renonce : 0 kaarten van een kleur in een hand, bij een fit = +3 punten
- singleton : 1 kaart van een kleur in een hand, bij een fit = +2 punten
- doubleton : 2 kaarten van een kleur in een hand, bij een fit = +1 punt

4.2 *Openingen op niveau 1*

Het eerste bod in een biedverloop (het pas-bod uitgezonderd) heet het openingsbod, of kortweg de opening.

Laat ons **voorlopig** de volgende basisregel aanhouden:

- je opent met 1-in-een-kleur (1♣, 1♦, 1♥ of 1♠) als je minimum (12)13 plaatjespunten hebt en je minstens 4 kaarten in de genoemde kleur hebt (een vierkaart). De langste kleur wordt eerst genoemd. Van twee 5(of 6)-kaarten, noem je eerst de hoogste kleur; van twee (of 3) 4-kaarten, noem je eerst de laagste.
- je opent met 1-zonder-troef (1NT) als je 15-17 plaatjespunten hebt en een regelmatig verdeelde hand (RH). (zie 4.2.2.1, "evenwichtige verdeling")

4.2.1 *De openingen van 1-in-een-kleur (♣, ♦, ♥, ♠)*

4.2.1.1 *Openingsbod door openaar*

Je mag een openingsbod van 1-in-een-kleur doen als je hand aan de volgende vereisten voldoet:

- (12)13-19 punten met min. een 4-kaart en niet geschikt voor een 1 ZT-opening.
 - 12-19 punten met min. een 5-kaart en niet geschikt voor een 1 ZT-opening.
 - 11-19 punten met min. een 6-kaart.
- (dit noemt men: "De regel van 17". 13+4; 12+5; 11+6)

Je biedt dan altijd:

- de langste kleur eerst
- met twee of drie vierkaarten : de laagste eerst.
- met twee vijf- of zeskaarten : de hoogste eerst.

4.2.1.2 *Antwoorden op een 1-in-een-kleur opening*

Om een manche te kunnen bieden zijn er minstens 25 punten nodig als totaal van beide partners. Vandaar dat de partner van de openaar past als zijn hand slechts 0 - 5 punten bevat. Een manche is dan immers onmogelijk en men kan dan best zo laag mogelijk stoppen. Als de geboden slagen niet gehaald worden betekent het strafpunten ten gunste van de tegenpartij en overslagen worden daarentegen altijd beloond. De speciale manchepremie zit er echter niet in.

Vanaf 6 punten zijn de volgende bijbiedingen mogelijk:

4.2.1.2.1 *Zwakke biedingen:*

- een verhoging van de geopende kleur (bijv. 1♥ - 2♥) belooft 6 - 9 punten met minstens een vierkaart steun in die kleur. Is de openingskleur echter een mineur en de partner heeft wel een vierkaart steun in die mineur maar bovendien ook nog een vierkaart majeure, dan biedt hij eerst de majeurekaart. Heeft de openaar ook een vierkaart in dezelfde majeurekleur, dan kan de beter "betaalde" majeurefit geboden worden; indien niet kan de partner desnoods de volgende beurt nog de mineurkaart steunen. (In geval van kleurverandering is de openaar toch verplicht om de bieding open te houden.)

- een bijbod van 1 ZT belooft 6 - 9 punten zonder vierkaart in de door partner geopende kleur en zonder hogere biedbare kleur (= vierkaart). Na een bod van de tegenpartij (een volgbod) is het wel wenselijk om een stop in de kleur van de tegenpartij te hebben. (Een stop is één of meer kaarten van een kleur, waarmee je kan beletten dat de tegenstrever volledig baas is in die kleur. bv.: 'Aas' of 'Koning + Vrouw' of 'Vrouw, Boer en Tien')
- in beide gevallen is er voor de openaar **GEEN VERPLICHTING TOT VERDERBIEDEN**. De openaar moet al minstens $25-9 = 16$ punten hebben om de manche te kunnen bereiken. Met minder punten is het beter om te passen. Beter een contract maken van $2\heartsuit$ met 1 overslag (140 pnt) dan de manche ($4\heartsuit$) met 1 slag down (-50 pnt). Deze zwakke biedingen zijn "**Niet forcing**".

4.2.1.2.2 *Limietbod:*

Een limietbod is een sprongbod, tot net één niveau onder een manche, ofwel in de kleur van de partner ofwel Zonder Troef. Het is een dringend verzoek aan de openaar om met een beetje overwaarde naar de manche te gaan. Met een minimale opening mag de openaar passen.

- een verhoging van de geopende kleur met een sprong naar het 3-niveau (bijv. $1\spadesuit - 3\spadesuit$) = 10 - 11 punten met minstens een vierkaart in de geboden kleur;
- 2 ZT = 10 - 11 punten zonder vierkaart in geopende kleur en zonder hogere biedbare kleur. Regelmatige hand en stop in de kleur van de tegenpartij.

4.2.1.2.3 *Het eindbod:*

De antwoordende hand kan, mits hij daar voldoende punten voor heeft en een vierkaart steun in de geopende kleur, direct naar de manche springen, bijv. $1\spadesuit - 4\spadesuit$. Een dergelijk sprongbod belooft 12 - 15 punten met een vierkaart \spadesuit .

Let wel!

- Voor een bod in de mineur (11 slagen!) is het vaak beter om met deze punten naar 3 ZT over te stappen.
- De partner moet normaal passen op een *eindbod*, tenzij hij een kans ziet om een slem te bereiken. (De slembiedingen komen later aan bod.)

4.2.1.2.4 *Bijbiedingen in een nieuwe kleur:*

De partner van de openaar kan ook een nieuwe kleur bieden.

Heeft de partner geen 4-kaart steun, maar een andere vierkaart, dan biedt hij vanaf 6 punten de hogere kleur en eventueel vanaf 10 punten (niveau 2) de lagere kleur.

Heeft de tegenpartij tussengeboden, dan betekent een nieuwe kleur minstens een vijfkaart en 10 punten.

- Een kleurverandering legt **STEEDS EEN VERPLICHTING** op aan de openaar om te zorgen dat de partner nog eens aan de beurt komt om zijn puntenwaarde aan te geven. Als de tegenpartij niet tussenbiedt is de openaar verplicht om zelf iets te bieden. Dit noemt men "**Rondeforcing**".
- Op 1-niveau, spreken we van een 1-over-1 antwoord, bijv. $1\diamond - 1\spadesuit$. Het belooft minstens een vierkaart in de geboden kleur en 6 - 27 punten. Wanneer de partner van de openaar kan kiezen tussen een 1-over-1 en een 1 ZT-bijbod, zal hij altijd voor het eerste kiezen: de openaar kan in die kleur immers ook nog een vierkaart hebben.

- Een 2-over-1 antwoord, bijv. 1♥ - 2♣, belooft ook minstens een vierkaart in de geboden kleur, maar minstens 10 - 27 punten.

4.2.1.2.5 *Het sprong-antwoord in een nieuwe kleur:*

Hiermee wordt bedoeld dat de antwoordende hand één niveau hoger biedt dan noodzakelijk is, vb.: 1♣ - 2♠, of 1♥ - 3♣. Deze bijbiedingen beloven minimaal een goede zeskaart en 13 - 27 punten. Beide partijen mogen nu niet passen voor er een manche bereikt is: Het bieden is "**Mancheforcing**" geworden.

4.2.1.3 *Herbieding van de openaar na antwoord op een 1-opening*

Nadat de partner van de openaar heeft geantwoord, is de openaar weer aan de beurt:

4.2.1.3.1 *Partner heeft op 2-niv. de openingskleur gesteund (= 6-9 pnt. met een 4-kaart)*

De openaar kan nu zijn eigen punten optellen bij die van zijn partner (6-9). Levert dat samen minder dan 25 punten op, dan is de manche niet haalbaar en moet de openaar passen.

Bijvoorbeeld:

De openaar heeft 12 - 14 punten en met 1♥ geopend. Partner biedt nu 2♥. Maximaal 9 punten bij partner + max. 14 punten in eigen hand = 23 punten. De manche is dus niet haalbaar.

Als de openaar 15 - 17 punten heeft, is de manche *misschien* wel haalbaar. Partner moet daarvoor 8 of 9 punten hebben. De openaar kan nu met een bod op 3-niveau inviteren voor de manche (limietbod). Hij vraagt daarmee aan zijn partner om te passen met een minimum (6 - 7 punten) en de manche te bieden met een maximum (8 - 9 punten).

Als de openaar 18 of 19 punten heeft, biedt hij dadelijk de manche. (18 + 6 = 24p)

4.2.1.3.2 *Partner heeft op 3-niv. de openingskleur gesteund (= limiet 10 - 11 pnt. met een 4-kaart)*

De openaar telt weer de punten van de beide handen bij elkaar op. Hij past met 12 - 14 punten, en biedt de manche met 15 of meer punten.

4.2.1.3.3 *Partner heeft 1 ZT geboden (= 6 - 9 pnt. zonder 4-kaart steun of biedbare kleur op 1-niv.)*

De openaar telt wederom zijn eigen punten op bij die van zijn partner (6 - 9). Levert dat samen minder dan 25 punten op, dan is de manche niet haalbaar en moet de openaar passen of, als hij liever met troef speelt, een herbieding doen op 2-niveau.

- Een herbieding van de openingskleur op 2-niveau belooft een zeskaart en 12 - 14 punten of een goede vijfkaart die te zwak is voor reverse (zie 5.1.1, blz. 27).
- Een herbieding van de openingskleur op 3-niveau (limietbod) belooft een zeskaart en 15 - 19 punten. Met 6-7p past de partner; met 8-9p biedt hij de manche wanneer er een fit is, anders 3 ZT.
- Een nieuwe lagere kleur op 2-niveau belooft een vijfkaart in de openingskleur en een vierkaart in de tweede kleur. Het belooft 12 - 15 punten. Het bod is niet forcing.
- Als de openaar bijvoorbeeld 16 punten heeft, is de manche misschien wel haalbaar. Partner moet daarvoor 8 of 9 punten hebben. De openaar kan nu inviteren voor de manche met de volgende biedingen:

- Een nieuwe hogere kleur dan de openingskleur op 2-niveau is sterk, 16 - 19 pnt, en belooft een vijfkaart in de openingskleur en een vierkaart in de tweede kleur. Het bod is rondeforcing. (**Reverse**)
- Een bod van 2 ZT belooft 16 - 17 punten. Partner mag passen met een minimum (6-7p) en 3 ZT bieden met 8-9p.
- Als de openaar nog sterker is kan hij 3 ZT (RH) of een nieuwe kleur op 3-niveau bieden. Dat maakt het bieden manche-forcing.

4.2.1.3.4 Partner heeft 1-over-1 geboden (= 6 - 27 punten)

- Een herbieding van 1ZT (of, indien nodig, 2ZT zonder sprong) ontkent een vierkaart steun in partners kleur en belooft een (min of meer) regelmatige hand (RH) met 12 - 14 punten. (te laag om te openen met 1ZT).
- Een bod op 2-niveau in partners kleur belooft een vierkaart steun en 13 - 14 punten.
- Een herbieding van de openingskleur op 2-niveau belooft een zeskaart en 13 - 14 punten of een goede vijfkaart die te zwak is voor reverse (zie 5.1.1, blz. 27).
- Een herbieding van de openingskleur op 3-niveau (sprong) belooft een zeskaart en 15 -17 punten (niet forcing, partner kan 6 pnt hebben)
- Een nieuwe lagere kleur op 2-niveau belooft een vijfkaart in de openingskleur en een vierkaart in de tweede kleur. Het belooft 13 - 15 punten.
- Een nieuwe hogere kleur op 2-niveau is sterk en belooft een vijfkaart in de openingskleur en een vierkaart in de tweede kleur. Het belooft 16 - 19 punten. Partner mag niet passen. (Reverse)
- Een bod van 2ZT (indien sprong) belooft 18 - 19 punten (te hoog om te openen met 1 ZT). Mancheforcing, partner mag dus niet passen.
- Een herbieding in een nieuwe kleur op 3-niveau is altijd mancheforcing (dus 18-19 pnt). Partner mag niet passen voordat er een manche geboden is.

4.2.1.3.5 Partner heeft 2-over-1 geboden (= 10 - 27 punten)

De antwoordende hand heeft minstens 10 punten. De openaar telt dat aantal weer bij zijn eigen punten op en biedt dan als volgt:

- Een bod op 3-niveau in partners kleur belooft een vierkaart steun en 12-14 p.
- Een bod op 4-niveau in partners kleur belooft een vierkaart steun en 15 of meer punten.
- Een herbieding van 2ZT (zonder sprong) ontkent een vierkaart steun in partners kleur en belooft 13 - 14 punten.
- Een herbieding van 3ZT (met sprong) ontkent een vierkaart steun in partners kleur en belooft 18 - 19 punten.
- Een herbieding van de openingskleur op 2-niveau belooft een goede vijfkaart of zeskaart en 13 - 14 punten
- Een herbieding van de openingskleur op 3-niveau belooft een zeskaart en 15 of meer punten. Partner mag niet onder mancheniveau passen.
- Een bod op 3-niveau in een nieuwe kleur belooft 15 of meer punten. Partner mag niet onder mancheniveau passen.

4.2.2 1-Zonder-Troef (1 ZT)

4.2.2.1 Het openingsbod van 1 ZT door de openaar

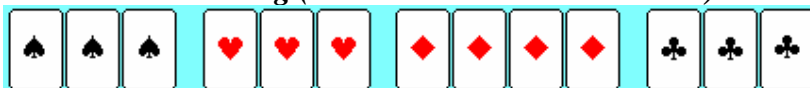
Een bijzonder openingsbod is 1 Zonder Troef (1 ZT).

De vereisten voor een 1 ZT-opening zijn:

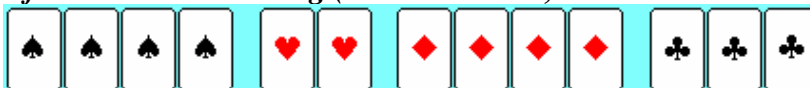
1. Exact 15, 16, of 17 punten.
15 punten = mini; 16-17 punten = maxi
2. Een evenwichtige verdeling.

Met een evenwichtige of gebalanceerde verdeling bedoelen we dat de hand geen uitgesproken lange en geen extreem korte kleuren bevat. Om precies te zijn:

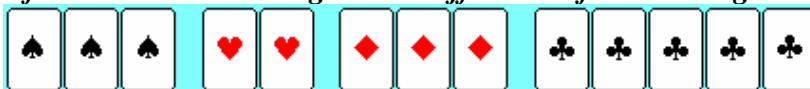
Een 4-3-3-3 verdeling (= 1 vierkaart en 3 driekaarten):



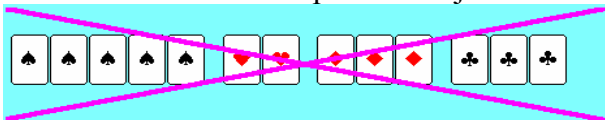
Of een 4-4-3-2 verdeling (= 2 vierkaarten, 1 driekaart en 1 tweekaart):



Of een 5-3-3-2 verdeling met de vijfkaart liefst in een lage kleur (dus in ♣ of ♦).



Als de 5-kaart een hoge kleur is (Majeur = schoppen of harten), wordt normaal niet geopend met 1 ZT, tenzij het een erg zwakke 5-kaart is. De kans is groot dat je hierdoor een 5 - 3 fit misloopt in de majeure.



Indien we aan een van bovengenoemde vereisten voldoen, openen we met 1-ZT.

4.2.2.2 Antwoorden op 1 ZT-opening

Als de partner van de ZT-openaar aan de beurt is, zal hij een reactie geven op dit openingsbod; we noemen dit bijbieden of antwoorden. Het overzicht van de mogelijke biedingen is als volgt:

- Pas 0-7 punten EN GEEN 5-kaart majeure (♥ of ♠).
- 2♦, 2♥ 0-? punten EN 5-kaart majeure in de net hogergelegen kleur (♥, ♠). Dit antwoord heeft een bijzondere betekenis (zie verder bij Jacoby).
- 2♣ 8-? punten EN minstens één 4-kaart majeure (♥ of ♠ of beide). Dit antwoord heeft een bijzondere betekenis (zie verder bij Stayman).
- 2 ZT 8-9 punten EN een evenwichtig spel, EN GEEN 5-kaart majeure (♥ of ♠), EN GEEN 4-kaart majeure (♥ of ♠). Dit bod wordt een limiet of inviterend bod genoemd. Je nodigt hiermee je partner uit om de manche te bieden. De openaar past hierop met een minimaal aantal punten (15 punten) en biedt de manche met het maximale aantal punten (16 of 17 punten).

- 3 ZT 10-15 punten met een evenwichtig spel. Samen met partner heb je minstens 25 punten, dus bied je de manche. Bij meer dan 15 punten wordt een slemponing gedaan. (Zie blz. 28, "Azen en Heren vragen")
- 4♥, 4♠ 10-15 punten met lange ♥ of ♠ (minstens een zeskaart). Samen met partner heb je minstens 25 punten en een fit in de troef (6-kaart + minstens 2-kaart in de verdeelde hand), dus bied je de manche. (Bij voorkeur via Jacoby-transfer, zie verder bij Jacoby.)
(Bij meer dan 15 punten wordt een slemponing gedaan. Zie blz. 28, "Azen en Heren vragen")

4.2.2.1 Stayman, het speciale antwoord van 2♣ op de 1 ZT-opening:

Als de partner van de 1 ZT-openaar een vierkaart in een hoge kleur (♥ of ♠) heeft en hij erachter wil komen of openaar ook een vierkaart in die kleur heeft (8 troeven samen = fit), kan hij hiernaar informeren door 2♣ te bieden. Dit bod belooft dus geen lange klaverenkleur. Een dergelijk bod, waarbij de normale betekenis is opgeofferd ten gunste van een bijzondere afspraak, noemen we een conventioneel bod. Er bestaan in bridge vele conventies, maar voorlopig gebruiken we alleen de meest gangbare. Deze conventie, waarbij een 2♣-antwoord op een 1 ZT-opening naar een vierkaart in ♥ of ♠ vraagt, is genoemd naar de uitvinder ervan, de Amerikaan Stayman. Deze conventie heet dus de Stayman-conventie.

<i>Opening</i>	<i>Antwoord</i>
1 ZT	2♣ = vierkaart ♥ en/of ♠, met 8 punten of meer.

De ZT-openaar *moet* nu antwoorden. Op een conventioneel bod is men **ALTIJD VERPLICHT** te antwoorden, tenzij er een hoger tussenbod van de tegenpartij is. (anders wordt de geboden kleur automatisch troef en dat is hier zeker niet de bedoeling). Die antwoorden kunnen zijn:

- 2♦ = geen vierkaart ♥ of ♠
- 2♥ = vierkaart ♥ of een vierkaart ♥ + een vierkaart ♠
- 2♠ = vierkaart ♠

Daarna komt de partner van de openaar terug aan de beurt en bepaalt het eindcontract wanneer vaststaat dat de manche (25 pnt samen) altijd bereikt wordt. De openaar heeft minstens 15 punten, dus moet de partner 10-15 punten hebben om de manche te bieden. (Bij meer dan 15 punten is er kans op een slem. Zie blz. 28, "Azen en Heren vragen") Indien er een fit is (samen 8 majeurekaarten), wordt het een manche in kleur (♥ of ♠). Is er geen fit, wordt het 3 ZT en is er dus geen troef.

Heeft de partner slechts 8-9 punten dan geeft hij dit aan met 3♥ of 3♠, naargelang de fit.

Is er geen fit, dan geeft hij dit aan met 2 ZT.

De openaar heeft nu niet genoeg met 15 punten om de manche te bereiken en past. Met 16-17 punten biedt hij de manche; ofwel in de kleur van de fit, ofwel 3 ZT.

OPGELET!

Indien de openaar antwoordt met 2♥, dan kan het dus zijn dat hij alleen maar 4 harten heeft, maar hij kan daarbij ook nog 4 schoppen hebben (hij moet de laagste 4-kaart eerst bieden).

Als de partner dan met 2 ZT aangeeft dat hij 8-9 punten heeft, maar geen 4-kaart harten, MOET de openaar weten dat partner wel 4 schoppen heeft. Met de Staymanconventie heeft hij immers aangegeven dat hij minstens een 4-kaart ♥ of ♠ heeft.

Na de 2♥ van de openaar en de 2 ZT van partner heeft de openaar nog 4 mogelijkheden:

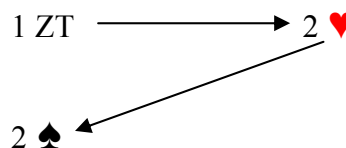
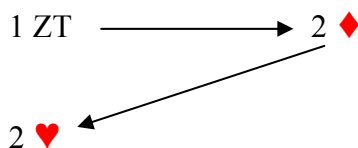
- 15 punten en 4-kaart schoppen: 3♠
- 15 punten en geen 4-kaart schoppen: pas
- 16-17 punten en 4-kaart schoppen: 4♠
- 16-17 punten en geen 4-kaart schoppen: 3 ZT

Na de 2♥ van de openaar en de 3 ZT van partner heeft de openaar nog de keuze tussen 2 mogelijkheden:

- Een goed verdeelde hand: pas (3 ZT = manche met slechts 9 slagen)
- 4-kaart schoppen en geen goede verdeling: 4♠

4.2.2.2 *Jacoby, het speciale antwoord van 2♦ of 2♥ op de 1 ZT-opening.*

Als de partner van de 1 ZT-openaar een vijfkaart in een hoge kleur (♥ of ♠) heeft (zelfs met 0 punten) en hij er achter wil komen of er samen een fit is, kan hij hiernaar informeren bij middel van de Jacoby transfer. Met de Jacoby transfer bied je niet de kleur van de vijfkaart die jij bezit, maar wel de kleur juist daaronder. De 1 ZT-openaar is vervolgens verplicht om de opvolgende kleur te bieden.



Het voordeel van deze speciale biedmethode is dat op deze manier de kleur, die als troef bedoeld is, voor de eerste maal genoemd wordt door de speler met de sterke hand (1 ZT = 15 - 17 punten). Op die manier wordt hij de leider en moeten zijn kaarten niet getoond worden aan de tegenstanders. Bij de uitkomst zit hij als vierde man in een comfortabele positie.

De partner weet niet alleen dat de openaar 15-17 punten heeft maar bovendien, door zijn verdeelde hand, minstens een 2-kaart heeft van de voorgestelde kleur.

De biedmogelijkheden van de partner worden nu drieledig:

1. *partner heeft een 6-kaart in de geboden kleur*

openaar moet minstens een 2-kaart hebben, dus is er *altijd een fit*

0-7 punten: pas

8-9 punten: 3 in de geboden majeurekleur

Openaar sluit af met:

mini: pas

maxi: 4 in de geboden kleur (fit + 25 punten = manche)

10-15 punten: 4 in de geboden kleur (fit + 25 punten = manche)

Openaar sluit af met:

pas

16-? punten: slempoging

2. *partner heeft een 5-kaart in de geboden kleur*

0-7 punten: pas

8-9 punten: 2 ZT (fit is nog niet zeker, 25 punten is niet zeker)

Openaar sluit af met:

mini: pas

maxi: 3 ZT (geen fit + 25 punten = manche ZT)

mini + fit: 3 in de geboden kleur (fit, geen 25 pnt. = geen manche)

maxi + fit: 4 in de geboden kleur (fit + 25 punten = manche)

10-15 punten: 2 ♠ of 3 ♣ / ♦ / ♥ / ♠ (4-kaart in andere kleur)

3 ZT (geen andere 4-kaart, fit is nog niet zeker, 25 punten wel)

Openaar sluit af met:

fit: 4/5 in de geboden kleur (fit + 25/27 punten = manche)

geen fit: 3 ZT (geen fit + 25 punten = manche ZT)

Opgelet! 3ZT heeft voorkeur op 5 ♣ / ♦ !! Evenveel pnt, 2 slagen minder!!

16-? punten: slempong

4.2.2.3 *Jacoby en Stayman bij een tussenbod*

Als een tegenstrever een tussenbod (volgbod) doet, vervalt de Stayman en Jacoby conventie en bied je rechtstreeks je 4-kaart-majeur of je 5-kaart-majeur. Vanaf 10 punten biedt je op 3-niveau want dan heb je samen minstens 25 punten en moet er een manche geboden worden. (Voorlopig. Later zien we nog andere mogelijkheden)

4.3 *Het volgbod*

Tot nu toe hebben we ons beperkt tot één partij: de openaar en zijn partner. Uiteraard kan de andere partij ook meedoen met bieden. Als je na een opening van de tegenpartij een bod doet, spreken we van een volgbod. Een volgbod is gebaseerd op speelslagen (dus niet zozeer op punten als bij het openingsbod). Met speelslagen bedoelen we het aantal slagen dat je denkt op grond van je eigen kaart te kunnen maken. Als we een volgbod doen, wil dat niet zeggen dat we ook het aantal slagen dat we bieden in handen hebben. Partner brengt immers meestal wel iets mee. Als regel bieden we ongeveer 2 tot 3 slagen hoger dan we met de eigen hand denken te kunnen maken. Kwetsbaar moeten we aan de voorzichtige kant blijven, want kwetsbaar downgaan is duur. Voor een volgbod moet je hand aan de volgende voorwaarden voldoen:

- een volgbod op 1-niveau (bijv. 1♦ - 1♠) belooft 4 à 5 speelslagen en minstens een goede vijfkaart met 1 plaatje in de geboden kleur; 8 - 15 pnt
- een volgbod op 2-niveau, zonder sprong (bijv. 1♥ - 2♣), belooft 5 à 6 speelslagen en minstens een goede vijfkaart met 2 plaatjes in de geboden kleur; 10 - 15 pnt
- een volgbod met sprong (bijv. 1♥ - 3♣), belooft openingskracht (12 - 15 pnt) en minstens een goede zeskaart.
- een volgbod met dubbele sprong (preëemptief) (bijv. 1♦ - 3♠), belooft een flinke zevenkaart met weinig punten (8 - 11).

- een volgbod van 1 ZT belooft 15 - 17 punten met een gebalanceerde verdeling (dus net als een openingsbod van 1 ZT) met een stop in de kleur van de tegenpartij. Een stop of dekking betekent dat de tegenpartij niet zomaar alle slagen in een kleur kan oprapen. Een Aas of een Heer met iets bij, is dus een stop, maar ook met Vrouw-Boer-klein heb je een dekking.
- heb je, na een opening door de tegenstander(s), ook een opening (12 pnt en minstens 3- of 4-kaarten in de niet geboden kleuren) of teveel punten voor een gewoon volgbod (16+ pnt en een goede 5-kaart), leg dan een informatiedoublet, dadelijk volgend op een openingsbod van de tegenstander of op het bijbod van de tegenstander (wanneer de partner nog niets geboden heeft en er nog geen manche bereikt is). Uw partner is verplicht om de bieding terug tot aan u te laten komen, desnoods moet hij zelfs met 0 punten zijn beste reeks bekend maken. Zie bij "Informatiedoublet".

4.4 Doubletten

Een doublet kan alleen geboden worden op het laatst gedane bod en dat moet er een van de tegenpartij zijn.

Elk doublet, zolang de partner nog niets geboden heeft buiten een PAS en er geen manche geboden is, is informatief en niet voor straf.

Er is één uitzondering: een doublet op 1 ZT-opening is een strafdoulet en toont een spel dat minstens even sterk is als dat van de 1 ZT-openaar.

Er zijn verschillende soorten doubletten. Voorlopig houden we het bij: het "Strafdoulet", het gewone "Informatiedoublet", het "Redoublet" en het "Uitkomstdoublet".

4.4.1 Informatiedoublet (dbl), (!) of (x), rood kaartje

De bieder

Als er geopend is *in een KLEUR (NIET ZT!!)* en je hebt *minstens 12 punten EN minstens een 3-kaart in de niet geboden kleuren*, dan kan je dit aangeven met een informatiedoublet.

Een informatiedoublet kan ook gebruikt worden na *een KLEUR-opening (NIET ZT!!)* indien je *teveel punten hebt voor een volgbod (16+ punten en een goede 5-kaart)*. In de volgende ronde biedt je dan je eigen 5-kaart om dit duidelijk te maken.

vb.: 1♦ - (dbl) - PAS - ...
1♦ - PAS - 1♥ - (dbl) - ...

A. (dbl) belooft opening en andere kleuren:

- 12+ p.
- minstens 3-kaart in de niet door de tegenpartij geboden kleuren
- kort (max 2-kaart, bij uitzondering 3-kaart) in geboden kleur

bv.:

(1♥) - dbl

♠	A B 8 2
♥	7 3
♦	H V 7 2
♣	A H 6

B. (dbl) belooft te sterk voor volgbod en 5-kaart:

- 16+ punten
- goede 5-kaart

Partnerantwoord

Als partner moet je desnoods de bieding open houden. **Tenzij er een tussenbod is van de tegenpartij MOET je jouw beste kleur tonen (zelfs met 0 p.!).**

Als er een tussenbod gedaan is, is een nieuwe biedbeurt voor uw partner verzekerd en mag je passen. **Als je dan toch biedt zonder verplichting moet je voldoende sterkte hebben.** (Het bieden is dan reëel, bijna zoals bij een gewone kleuropening.)

Indien er verplichting is te bieden:

0-8 p.	:	beste kleur zonder sprong
9-11 p.	:	beste kleur (5-kaart) met sprong (partner heeft minstens 3-k.)
12+ p.	:	manchebod of mancheforcing door kleur van de tegenpartij te bieden (zie Cuebid)
6-9 p.	:	1-ZT (Met een stop in de kleur van de tegenpartij)
10-11 p.	:	2-ZT (Met een stop in de kleur van de tegenpartij)

Herbieding door de plaatsers van het doublet

Het bieden van een eigen kleur (5-kaart) na een doublet, geeft aan dat de bieder wel een goede 5-kaart had maar teveel punten voor een gewoon volgbod (16+).

West	Noord	Oost	Zuid	♠ A V 6
pas	1♠	1♦	dbl	♥ A H B 9 4
		pas	2♥	♦ A 7 6
				♣ B 4

4.4.2 Redoublet (rdbl), (!!) of (xx), blauw kaartje

Als de tegenpartij een informatiedoublet gelegd heeft kan, in de volgende beurt, hierop een "Redoublet" gelegd worden.

Hiermee geeft de bieder van het redoublet aan dat hij minstens 9 punten heeft en interesse heeft om gedoubleerd tegen te spelen. Samen met de openaar (12/13 pnt) heeft hij immers $12/13 + 9 = 21/22$ punten en dat is de meerderheid. (Tegenstanders kunnen nog maximum 18/19 punten hebben)

4.4.3 Uitkomstdoublet (!) of (x)

vb.: 1 ZT - PAS - 2♣ - (!) of 2♣ (opening)- (!)
 2♦ - (!)
 2♥ - (!)

Een uitkomstdoublet na een conventioneel bod van de tegenpartij duidt aan dat de partner bij voorkeur in die kleur moet uitkomen.

4.4.4 Strafdoublet (dbl), (!) of (x)

Met een strafdoublet geeft men te kennen dat men niet gelooft dat de tegenpartij haar contract zal maken.

4.5 Sterke openingen op niveau 2

Eerder hebben we kennis gemaakt met de 1 ZT-opening (15 - 17 punten met een evenwichtige kaart) en de opening van 1 in een kleur (12/13 - 19 punten met minstens een 4-kaart). Natuurlijk kunnen we ook een sterker spel in handen krijgen, waarmee we zelfs tegenover een zwakke partner willen onderzoeken of een manche mogelijk is. Deze

sterke spellen bevatten 20 punten of meer, of het zijn spellen met veel speelslagen. In het ACOL-biedsysteem wordt met dergelijke handen geopend op 2-niveau.

4.5.1 De 2 ZT-opening:

Deze lijkt op de 1 ZT-opening, maar is natuurlijk sterker.

De 2 ZT-opening wordt rechtstreeks geboden bij een regelmatige hand en 20 - 22 punten.

Vanaf 23 pnt. wordt 2 ZT onrechtstreeks geboden via 2♣ (Zie 2♣ opening op blz. 24)

4.5.1.1 Rechtstreekse 2 ZT opening door de openaar

- 20 - 22 punten
- evenwichtige verdeling (4-3-3-3 of 4-4-3-2, of 5-3-3-2; zelfs 5-4-2-2 wordt op dit niveau toegestaan)

4.5.1.2 De antwoorden op 2 ZT zijn:

- 3♦ (Jacoby) = 0+ pnt, 6-kaart♥ of 5-kaart♥ of 5-kaart♥ + 4-kaart♠
- 3♥ (Jacoby) = 0+ pnt, 6-kaart♠ of 5-kaart♠ of 5-kaart♠ + 4-kaart♥
- 3♣ (Stayman) = 3+ pnt, 1 of 2 maal 4-kaart majeure
- 3 ZT = 3+ pnt, en geen 4, 5 of 6-kaart majeure
- pas = 0 - 3 punten en geen vijfkaart majeure

4.5.2 De 2-in-kleur openingen

Op niveau 2 kan sterk geopend worden in ACOL met 2♣, 2♦, 2♥ of 2♠. Alleen de 2♣ stelt geen reële biedkleur voor. Dit is een speciale afspraak. Men noemt dit ook wel conventionele biedingen.

4.5.2.1 Twee♦, 2♥ of 2♠

4.5.2.1.1 Openingsbod 2♦, 2♥ of 2♠ door de openaar

In standaard ACOL worden de sterke handen geopend op twee niveau.

Voorlopig houden we het bij deze twee:

- vanaf 20 punten en minstens een vijfkaart;
- vanaf 16 pnt en 8 à 9 slagen,

open je met 2 in jouw langste kleur. (Uitgezonderd klaveren).

Deze bieding is "**Semiforcing**". De bieding moet minstens één ronde opgehouden worden met 2 ZT. Iedere andere bieding wordt "**Mancheforcing**".

4.5.2.1.2 Antwoord op de 2♦, 2♥ of 2♠

- Je kunt al steunen vanaf een 3-kaart in de openingskleur. Je hoeft immers maar één of twee slagen te halen voor de manche.
- Met 0 - 7 punten bied je de manche. Dit is dan het eindbod.
- Met 8+ punten bied je 3 in de openingskleur. Hiermee geef je sleminteresse aan.

- Een eigen 5-kaart of beter kun je bieden vanaf 8 punten.
Heeft de openaar een fit, dan doet hij een slemponing.
Heeft de openaar geen fit, dan biedt hij de best mogelijke manche.
- Zonder steun en 0 - 7 punten, bied je 2 ZT.

4.5.2.2 Twee Klaveren

4.5.2.2.1 Openingsbod 2♣ door de openaar

Het sterkste openingsbod . Het bod zegt niets over de klaverenkleur en is dus conventioneel. Het kan één van de twee volgende betekenissen hebben:

- een ZT-hand met 23 en meer punten met evenwichtige verdeling (4-3-3-3 of 4-4-3-2, of 5-3-3-2; 5-4-2-2 is hier ook toegestaan), die te sterk is voor een rechtstreekse 2 ZT-opening
- een spel waarmee zonder hulp van partner 10 slagen (de manche in majeure) gemaakt kan worden. Meestal heb je dan één (of meer) lange sterke kleur(en). Het is een dwingend bod, dat we mancheforcing noemen. Partner mag dus niet onder mancheniveau passen.

4.5.2.2.2 De antwoorden op 2♣ zijn:

- 2♦ = vanaf 0 punten (afwachtend, geen betere keuze)
- 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ = 8 of meer punten en sterke 5-kaart in de geboden kleur
- 2 ZT = 8 of meer punten en regelmatige verdeling

4.5.2.2.3 De herbieding van de openaar:

- Openaar heeft 23+ pnt en verdeelde hand:
na 2♦ : 2 ZT
vanaf 1 punt gaat partner verder met antwoorden zoals op 2 ZT, (zie blz. 24). De punten hebben daarbij geen belang meer omdat er een mancheforcing is.
Er wordt doorgeboden tot minstens een manche bereikt is.
- Openaar heeft 10 speelslagen:
na 2♦ : 2 of 3 in-langste-kleur zonder sprong
hierop biedt partner minstens de manche.
Bij sleminteresse:
 - 6+ pnt, 3k-steun, 2/3 slagen, 3-in-openkleur
Openaar begint een slemponing.
 - 6+ pnt, 5k-eigen kleur, 2/3 slagen, 3-in-eigen kleur
Heeft openaar een fit, dan begint hij een slemponing;
anders sluit hij af met een manche.
- Openaar heeft een van beide (10 slagen of 23 pnt + RH):
na 2♥, 2♠, 2 ZT, 3♣, 3♦ : minstens verder bieden tot kleine slem

4.6 *Preëemptieve openingen*

In de voorgaande hoofdstukken zijn de openingen op 1- en 2-niveau behandeld. Soms kunnen we met nog een hoger openingsbod beginnen.

Openingen van 3 in een kleur (3♣, 3♦, 3♥, 3♠) of zelfs 4 of 5 in een kleur noemen we preëemptieve openingen. We doen zo'n bod op een tamelijk zwak spel (niet meer dan 6 - 10 punten), met een lange kaart (minstens stevige zevenkaart). De bedoeling van zo'n preëemptief bod is het de tegenpartij lastig te maken. Na een opening van bijvoorbeeld 3♠ kan de tegenpartij immers niet meer onder het 4-niveau een kleur bieden. Zelf lopen we weinig risico, want onze lange kleur zal als troefkleur heel wat speelslagen opleveren. Het aantal speelslagen waarover we beschikken is belangrijk. Niet kwetsbaar bieden we 3 slagen hoger dan we op eigen hand denken te kunnen maken. Kwetsbaar zijn we iets voorzichtiger (kwetsbaar down is duurder!) en bieden we 2 slagen hoger dan we zelf aan speelslagen hebben.

Deze regel noemen we de regel van 2 en 3. Dit principe zijn we ook al tegengekomen bij het volgbod.

Samengevat:

We openen preëemptief met:

- een goede lange kleur, stevige 7-kaart met minstens 2 prentjes en liefst geen "nevenkleur" (4-kaart in een andere kleur)
- 6 - 10 punten
- 2 (kwetsbaar) of 3 (niet-kwetsbaar) speelslagen minder dan we bieden:

Hoe reageert partner op een preëemptieve opening?

Meestal zal hij passen. Alleen als hij een manche mogelijk acht, zal hij bijbieden. Hij kan zijn bod baseren op volgende redenering.

Geboden is 3-in-kleur, dus 9 slagen.

Volgens de 2/3 regel:

NIET-Kwetsbaar mag 3 slagen verliezen (openaar denkt dus zeker 6 slagen te kunnen), partner mag dan verhogen naar 4-in-kleur indien hij 4 slagen ziet te halen.

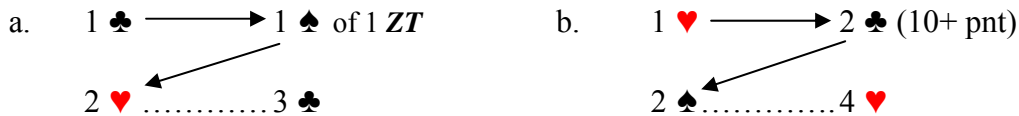
Kwetsbaar mag 2 slagen verliezen (openaar denkt dus zeker 7 slagen te kunnen), partner mag dan verhogen naar 4-in-kleur indien hij 3 slagen kan.

5 Conventies

5.1.1 Reverse

Als na een opening 1-in-kleur en een bijbod van partner in een nieuwe kleur of 1 **ZT**, de openaar een nieuwe kleur (een vierkaart, hoger dan openingskleur en verschillend van partnerkleur) op 2-niveau biedt, betekent dit dat hij minstens 16 punten bezit. Zulk bod op 2-niveau is het REVERSE-BOD (met rondeforcing).

bvb.:



Reverse belooft dus een vijfkaart in de openingskleur, een vierkaart in de tweede kleur en 16 - 19 punten. De partner mag hierop NIET passen!

Met 13 - 15 punten mag de openaar zijn vierkaart niet noemen, maar moet hij zijn vijfkaart herhalen omdat de punten niet voldoende zijn voor Reverse.

(Vuistregel: Openaar biedt op 2-niveau een kleur die door de partner is overgeslagen.)

5.1.2 4e Kleurconventie

bv.:



Met 8+ pnt kan men de 4e kleur bieden (in dit geval dus in a: 2♣ en in b: 3♣). (Conventioneel bod, dus: rondeforcing!)

Het is niet de bedoeling deze kleur als mogelijke troefkleur voor te stellen.

Het is "stopvragend" in deze 4e kleur. Het wil dus zeggen: "Maat, biedt ZT als je in deze 4e kleur stopt, zoniet steun mijn majeurekaart of bied jouw eigen vijfkaart."

5.1.3 Cuebid

Een cuebid is het bieden van de kleur van een tegenstander met een conventionele betekenis. Omdat de kleur niet echt is, forceer je je partner tot een nieuwe bieding. Er is alleen sprake van een cuebid als er nog geen fit gevonden is. Is dat wel het geval, dan is er sprake van een controlebieding.

Een cuebid kan geboden worden als jouw partner normaal geopend heeft en de tegenstander een volgbod gedaan heeft.

Met 12 + punten en een fit (4-kaart) voor de partner, bied je 2 (of 3 zonder sprong) in de kleur van de voorganger. (Mancheforcing)

bv.:

$1 \diamond - (1 \heartsuit) - 2 \heartsuit = 4k \diamond$ en 12+ punten (Hierbij blijft **3-ZT** nog mogelijk!)

Er moet minstens geboden worden tot een manche of een slem bereikt wordt.

Tegenstanders kunnen ook een cuebid geven na een volgbod van hun partner.

Met 11+ punten en een 3-kaart steun aan partner (volgbod = 5-kaart), biedt men 2 in de kleur van de voorganger. (Rondeforcing, partner hoeft **maar 8 pnt** te hebben)

bv.:

$1 \diamond - (1 \heartsuit) - \text{PAS} - 2 \diamond = 3k \heartsuit$ en minstens 11 punten

5.1.4 Azen en Heren vragen

Een slempoging (klein-slem = 33+ pnt; slem = 37+ pnt) wordt bijna altijd voorafgegaan door een vraag naar het bezit van Azen en Heren.

Azen worden gevraagd met het vraagbod 4 ZT, Heren met 5 ZT.

Bij een slempoging in een ZT-contract gebeurt dit volgens de Blackwood-conventie.

Bij een slempoging in een troefcontract volgens de Roman-Keycard-Blackwood-conventie.

Degene die naar de Azen vraagt moet bijna altijd over één Aas beschikken. Naar de Heren vraagt men slechts als men samen over de 4 Azen beschikt. Is dit niet het geval, dan stopt men op 5-niveau of biedt men klein-slem ineens.

Wat is er bijzonder aan de Roman-Keycard-Blackwood-conventie?

- Troefheer wordt als 5e Aas beschouwd.
Er zijn dus 5 Azen en slechts 3 Heren in een troefcontract.
- Troefvrouw is een zeer vitale kaart
Men geeft ze rechtstreeks aan als het kan.

Vraagbod (4 ZT - 5 ZT) en antwoorden.

Slempoging in een <i>ZT-contract</i>		Slempoging in een <i>Troef-contract</i>		
<i>Blackwood-conventie</i>		<i>Roman-Keycard-Blackwood Troefheer geldt als 5^e Aas</i>		
<i>Vraag</i>	<i>Azen : 4 ZT</i>	<i>Heren : 5 ZT</i>	<i>Azen : 4 ZT</i>	<i>Heren : 5 ZT</i>
<i>Antwoord</i>	5 ♣ : 0 of 4 Azen	6 ♣ : 0 of 4 Heren	5 ♣ : 0 of 3 Azen	6 ♣ : 0 of 3 Heren
	5 ♦ : 1 Aas	6 ♦ : 1 Heer	5 ♦ : 1 of 4 Azen	6 ♦ : 1 Heer
	5 ♥ : 2 Azen	6 ♥ : 2 Heren	5 ♥ : 2 Azen <i>zonder</i> troefvrouw	6 ♥ : 2 Heren
	5 ♠ : 3 Azen	6 ♠ : 3 Heren	5 ♠ : 2 Azen <i>met</i> troefvrouw	

6 Het spelen

Het spelen lijkt misschien het makkelijkste onderdeel van bridge, maar het is niet eenvoudig om het maximale aantal slagen te halen. Het beste leer je spelen in de praktijk, maar toch is het nuttig wat theorie door te nemen en je enkele basisprincipes eigen te maken.

6.1 Afspel

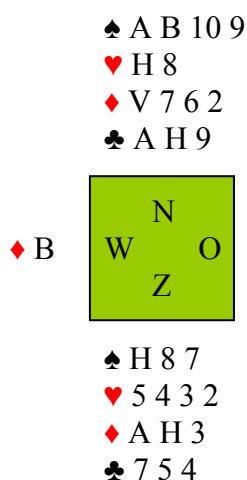
Als het eindcontract is bereikt, komt de speler links van de leider uit en daarna legt de dummy zijn kaarten op tafel. De leider begint nu aan het afspel. Het doel is altijd het contract te halen en liefst nog wat slagen meer.

Maak na de uitkomst en voordat je uit de dummy de eerste kaart bijspeelt, een speelplan. Zoek de beste manier om zoveel mogelijk slagen te halen.

6.1.1 Het afspelen van ZT-contracten

Speelplan:

1. Tel de vaste slagen. Dat zijn slagen die met behulp van tophonneurs altijd gemaakt kunnen worden. Een Aas is dus een vaste slag en Aas-Heer in één kleur zijn twee vaste slagen. Een Heer zonder de Aas is echter geen vaste slag.
2. Bekijk hoeveel slagen nu nog ontbreken om het contract te maken.
3. Haal de ontbrekende slagen door het ontwikkelen van lengteslagen of in een of ander spelfiguur (vb.: snit, zie blz. 31)
 - De meeste slagen komen normaal uit de langste kleur: dat is de kleur waarin de twee handen samen de meeste kaarten hebben. Probeer de langste kleur vrij te spelen: Zorg ervoor dat de honneurs van de tegenpartij eruit gewerkt worden. Op deze manier kun je met lage kaarten van een kleur ook slagen maken. Dat worden lengteslagen genoemd. Als dat nodig is ga je dus moedwillig van slag om de tegenpartij een aas of heer te laten maken.
 - Een andere manoeuvre is dusdanig te spelen dat één van beide tegenstanders niet aan slag kan komen. Kijk eens goed naar onderstaand diagram.



Zuid is leider in een 3ZT contract en west is uitgekomen met ♦-boer. Als je alle vaste slagen van noord en zuid optelt zijn dat er 7: twee in ♠, drie in ♦ en twee in ♣. In de schoppenkleur kan nog minstens één extra slag gehaald worden, mits de vrouw bij de tegenpartij wordt weggespeeld. Als je nu ♠ aas en heer slaat en schoppen naspeelt, komt een van beide tegenstanders aan slag. Als west aan slag is, is er een groot risico: hij kan harten naspelen en als oost ♥-aas heeft is het mogelijk dat de tegenstanders veel hartenslagen oprapen. Komt oost aan slag dan is er niets aan de hand. Als hij harten naspeelt wordt ♥-heer altijd een slag en kunnen we rustig ons contract halen. Ook een nakomst in een andere kleur levert geen gevaar op: daarin hebben we immers de hoogste kaarten.

- Soms moet een slag niet meteen genomen worden. Dit heet ophouden of weigeren. Het voordeel hiervan is dat de verbinding tussen de tegenstanders verbroken wordt. Zo kan het gebeuren dat één van de tegenstanders nog vrije kaarten (dus slagen) in handen heeft, maar niet meer door zijn partner bereikt kan worden. Als hij ook zelf niet meer aan slag kan komen, kan hij die vrije kaarten dus niet benutten.

6.1.2 *Het afspelen van troefcontracten*

Speelplan:

1. Tel de vaste slagen. Dat zijn slagen die met behulp van tophonneurs altijd gemaakt kunnen worden. Een Aas is dus een vaste slag en Aas-Heer in één kleur zijn twee vaste slagen. Een Heer zonder de Aas is echter geen vaste slag.
2. Tel bijkomende zekere slagen (vrijgespeeld of introevers).
3. Tel de verliezers (slagen die de tegenpartij praktisch zeker kan ophalen).
4. Bekijk hoeveel slagen nu nog ontbreken om het contract te maken.
5. Haal de ontbrekende slagen door het ontwikkelen van lengteslagen of in een of ander spelfiguur (vb.: snit, zie blz. 31), of door aftroeven in korte hand.
 - De tips voor het afspelen van ZT-contracten blijven in principe gelden. De troeven geven natuurlijk wel een extra dimensie aan het spel. Een slag ophouden kan nu gevaarlijk zijn, omdat het de tegenstanders een aftroefmogelijkheid geeft.
 - Haal de troeven bij de tegenpartij weg zodat ze je hiermee niet dwars kunnen zitten. Dit heet troeftrekken. Tel daarbij het aantal gespeelde troeven goed, ook in het verdere verloop van het spel.
 - Door af te troeven kan soms een andere kleur worden vrijgespeeld. Dit heet het vrijtroeven van een kleur.
 - Het is wel eens beter even te wachten met troeftrekken om eerst een verliezer af te troeven. Dit is vooral gunstig als je aftroevers maakt in de hand met het minste aantal troeven; aan de korte kant introeven.

6.2 *Speciale technieken bij het afspelen van kaarten in een kleurcontract*

Hieronder volgen enkele veel voorkomende speelfiguren. Er wordt bij ieder voorbeeld van uitgegaan dat zuid begint:

6.2.1 Blokkeren



Hoe maakt zuid het maximale aantal van 3 slagen?

Door eerst een lage kaart (een kleintje) naar de honneur aan de 'korte kant' te spelen. Wordt eerst de Aas en daarna het kleintje gespeeld, dan blijf je steken in noord omdat er geen kaart meer is die de verbinding met zuid tot stand kan brengen. Dit heet blokkeren. Om blokkades te voorkomen, begin steeds met de honneurs aan de korte kant.

6.2.2 Snijden



Hoeveel slagen zal deze combinatie opleveren?

De aas is natuurlijk een vaste slag. Maar hoe zit het met de vrouw? Stel dat zuid de 5 speelt en west de 4. In noord zetten we nu de vrouw. Er kunnen zich dan twee situaties voordoen:

- Oost heeft de heer en zal de slag maken.
- West heeft de heer, dus oost kan de vrouw niet aan. De vrouw wint de slag. De kans op winst is 50%, want de kans is even groot dat oost of west de heer heeft.

Deze figuur heet snijden. Snijden doet men door naar de laagste kaart van een vork (AV, HB, V10 of iets dergelijks) toe te spelen. Zit de vijandelijke honneur rechts van de vork dan hebben we pech gehad en verliezen de slag. Zouden we echter onze honneurs "van boven naar beneden" hebben gespeeld, dan was die slag in elk geval verloren gegaan.



Hoeveel kans is er op 3 slagen uit deze combinatie?

Als eerst de aas wordt gespeeld en daarna de heer, moet de vrouw persé alleen of tweede zitten om ook de boer, en dus 3 slagen, te kunnen maken. Die kans is niet erg groot. Maar door op de vrouw te snijden vergroten we onze kans op drie slagen tot 50%. Sla dus eerst de aas en speel daarna een kleintje naar de boer.

*'Kaal', 'sec' of 'singleton' zijn termen die aangeven dat er sprake is van een enkele kaart in een kleur.

** Met de termen 'tweede', 'derde', 'vierde', enz. wordt het totaal aantal kaarten in een hand van een kleur aangegeven. Bijv: "Ik had vrouw-derde" wil zeggen: ik had de vrouw met twee kleintjes.

6.2.3 Nog meer speelfiguren

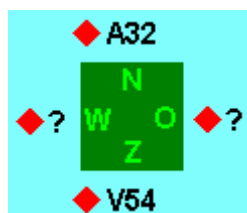


Nu zijn alle 13 kaarten zichtbaar. Door de vrouw voor te spelen (d.w.z. als eerste kaart te spelen) wordt de heer eruit gesneden. Als west de vrouw niet dekt kun je vervolgens vanuit zuid een kleine kaart spelen en de snit herhalen. Zo maak je als zuid 3 slagen. Als je in plaats van de vrouw de 2 speelt, kun je ook snijden op de heer door in noord de boer of de 10 te leggen. Noord is dan echter aan slag en de snit kan niet herhaald worden.



Hoeveel slagen maakt zuid maximaal?

Speel eerst een kleintje naar de honneur aan de korte kant, de aas. Ga dan met een kleintje terug naar de heer en speel vervolgens de vrouw. Het laatste kleintje van zuid blijft over. Dat maakt de slag als west of oost geen kaarten van die kleur meer hebben. Oorspronkelijk hadden zij er 6 samen. Als de verdeling 3-3 was, is zuids laatste kleintje nu hoog. Het al dan niet maken van 4 slagen is dus afhankelijk van de kaartverdeling.



Hoeveel procent kans is er op 2 slagen?

Om beide honneurs te kunnen maken moet de heer bij oost zitten. Die kans is 50%. Speel een kleintje naar de aas en een kleintje terug. Zit de heer bij oost, dan maak je later nog de vrouw. Zit de heer bij west, dan zal de vrouw de slag verliezen aan de heer. Stel dat in de eerste slag de vrouw wordt voorgespeeld. Heeft west de heer, dan zal de vrouw met de heer 'gedekt' worden om de boer, 10, 9 enz. hoog te maken. In beide gevallen wordt door zuid maar één slag gemaakt. Deze ondoelmatige speelwijze wordt Chinese snit genoemd.

6.3 Tegenspel

De tegenstanders van de leider en dummy spelen 'tegen'. Zij proberen eveneens zoveel mogelijk slagen te halen en het contract down te spelen.

6.3.1 *Uitkomstafspraken*

Als de tegenpartij het bieden heeft gewonnen, moeten wij tegenspelen. De speler links van de leider moet uitkomen of starten. "Uitkomen" is het voorspelen in de eerste slag door de tegenpartij.

Voor het uitkomen gelden enkele vuistregels. Deze zijn er op gericht om zelf slagen te maken, of om te voorkomen dat slagen worden weggegeven. We geven de volgende:

6.3.1.1 *Welke kleur uitkomen?*

- Start, bij voorkeur, met de kleur die de partner geboden heeft.
- Heeft de partner steeds gepast, kies dan bij voorkeur een ongeboden kleur.
- Zijn alle kleuren geboden, kies dan een kleur die door de dummy geboden is en niet door de leider gesteund is.
- Start in een ZT contract met uw langste kleur.
- Start in een troefcontract alleen met uw langste kleur als je zelf minstens vier troeven hebt.
- Elk doublet van je partner op een conventioneel vijandelijk bod geeft aan dat je best met die kleur uitkomt.
- Bij ZT-contracten, kom je best uit met een majeurekaart.

6.3.1.2 *Welke kaart uitkomen?:*

Twee of meer opeenvolgende *honneurs* worden een serie of een reeks genoemd.

(♠ **K D B** 9 6 2, ♥ **B T** 7 5 2)

Drie of meer *honneurs*, waarvan de tweede tussenliggende kaart ontbreekt, heet een gebroken serie. (♠ **A _ D B** 9 6, ♥ **K _ B T** 9 5 2)

6.3.1.2.1 *Uitkomen van een aaneengesloten serie:*

- **A** K D Start met de aas
- **K** D B T Start met de koning
- **D** B T Start met de dame
- **B** T 9 Start met de boer

6.3.1.2.2 *Voorbeelden van een gebroken serie:*

- A **D** B Start met de dame
 - Let op! In een troefcontract nooit van onder een aas uitspelen
- K **B** T Start met de boer
 - belooft dat je de kaart juist onder ook nog bezit
 - ontkent dat je de kaart juist boven bezit
- **K** x Bij een doubleton start alleen met de hoogste in een troefcontract.
- K **T** x x 10 uitspelen belooft de koning en ontkent de boer.

6.3.1.3 *Een kleintje belooft een plaatje*

- Een uitkomst met een lage kaart (2, 3, 4, 5) belooft een plaatje.
- Hieruit volgt dat een start met een hoge middenkaart (6, 7, 8, 9) een plaatje ontkent.

6.4 *Tips bij het tegenspelen*

Ook hier weer enkele veel voorkomende figuren die bepaalde tips rechtvaardigen:

6.4.1 *Tweede man laag.*

Met 'tweede man' wordt degene bedoeld die als tweede bijspeelt in een slag (iedere slag kan steeds iemand anders 'tweede man' zijn). Als de tweede man een hoge kaart inlegt, is de kans groot dat deze door de derde man 'gedekt' wordt. Daarom is het voor de tweede man in de regel verstandig een kleintje bij te spelen.

6.4.2 *Honneur op honneur*

Dit is een uitzondering op de regel "Tweede man laag". Als de eerste man een honneur voorspeelt, zal de "tweede man" die honneur dekken en zo proberen zijn eigen kaarten of die van zijn partner vrij te spelen.

6.4.3 *Derde man doet wat hij kan.*

Als de eerste en tweede speler lage kaarten hebben gespeeld, legt de 'derde man' in een slag zijn hoogste kaart in de gespeelde kleur. Anders kan de laatste man de slag wel heel goedkoop winnen. Eventuele hoge kaarten van partner kunnen zo bovendien vrijgespeeld worden. (Wel altijd goed opletten wat in dummy ligt zodat je niet onnodig een hoge kaart afgooit!)

6.4.4 *Signaleren*





Ten slotte iets over signaleren. Door de volgorde waarin je kaarten bijspeelt te variëren mag je op geoorloofde wijze informatie aan partner (maar dus ook aan de tegenstanders) geven over je kaart. Als partner bijvoorbeeld met een aas uitkomt, kun je een lage kaart bijgooien (2 t/m 5), maar ook een wat hogere kaart (6 t/m 9). Een gangbare afspraak is om met een onnodige hoge kaart aan te geven dat deze kleur je bevalt (= aansignaal). Een lage kaart is een afsignaal. Hiermee geef je aan dat je niet veel mee hebt in die kleur. Let bij het tegenspelen dus op het bijgooien van je partner en geef zelf een signaal als dat de partner een richtlijn kan geven voor het goede tegenspel.

Als jouw partner met een honneur start of je kunt in een bepaalde kleur niet bekennen, dan betekent een lage kaart (2 t/m 5) bijgooien of afgooien dat je de afgegooide kleur NIET wilt nagespeeld zien, een hogere (6 t/m 9) betekent dat je de kleur wilt terugzien. Enkele voorbeelden:

- Jouw partner speelt ♥Aas en jij werpt daar ♥2 op. Dat betekent dat je niets hebt aan die kleur en dat je liever een ander ziet. Met ♥9 vraag je om nog ♥ te spelen.
- Een tegenstrever speelt ♠Koning en je kunt niet bekennen. Als je ♦7 afgooit verwacht je dat jouw partner, indien mogelijk, ♦ aanspeelt. Gooi je ♦3 weg, dan wil je niet dat jouw partner die kleur speelt (Dus wel ♣ of ♥).

Merk op dat signaleren niet gemakkelijk is, vooral voor beginnende spelers. Goed opletten is de boodschap!

7 Inhoudsopgave

1	<u>INLEIDING</u>	1
2	<u>SPELMATERIAAL</u>	1
2.1	TAFELDOEK	1
2.2	DE KAARTEN	1
2.3	DE BIEDBOX	2
3	<u>VERLOOP VAN HET SPEL</u>	3
3.1	PRAKTISCHE AFSPRAKEN EN SPELREGELS	3
3.1.1	VERANTWOORDELIJKHEID VAN NOORD	3
3.1.2	OPTREDEN EN FATSOEN	3
3.1.3	OVERTREDINGEN TEGEN DE JUISTE GANG VAN ZAKEN	4
3.1.4	TOESCHOUWERS.....	4
3.2	DE REGELS VAN HET BIEDEN	5
3.3	HET SPELEN	8
3.3.1	HET BEGRIIP TROEF	9
3.4	BEREKENEN VAN DE SCORE	9
3.4.1	CONTRACTPREMIE:	10
3.4.2	SLAGPUNTEN:.....	10
3.4.3	PREMIE VOOR OVERSLAGEN:	11
3.4.4	SCORETABEL VOOR VERVULDE CONTRACTEN	11
3.4.5	PREMIES VOOR DOWNSLAGEN BIJ NIET-VERVULDE CONTRACTEN.....	11
4	<u>DE BIEDING</u>	13
4.1	ALGEMEEN	13
4.1.1	PLAATJESPUNTEN.....	13
4.1.2	OPENEN	13
4.1.3	TROEFKLEUR BEPALEN	13
4.1.4	DISTRIBUTIEPUNTEN BEPALEN MEE DE WAARDE VAN EEN HAND	13
4.2	OPENINGEN OP NIVEAU 1	14
4.2.1	DE OPENINGEN VAN 1-IN-EEN-KLEUR( ,  ,  , )	14
4.2.2	1-ZONDER-TROEF (1 ZT)	18
4.3	HET VOLGBOD	21
4.4	DOUBLETTEN	22
4.4.1	INFORMATIEDOUBLET (DBL), (!) OF (X), ROOD KAARTJE	22
4.4.2	REDOUBLET (RDBL), (!!) OF (XX), BLAUW KAARTJE	23
4.4.3	UITKOMSTDOUNLET (!) OF (X)	23
4.4.4	STRAFDOUNLET (DBL), (!) OF (X)	23
4.5	STERKE OPENINGEN OP NIVEAU 2	23
4.5.1	DE 2 ZT-OPENING:	24
4.5.2	DE 2-IN-KLEUR OPENINGEN	24
4.6	PREËMPTIEVE OPENINGEN	26

Inhoudsopgave	36
<u>5 CONVENTIES</u>	<u>27</u>
5.1.1 REVERSE	27
5.1.2 4E KLEURCONVENTIE	27
5.1.3 CUEBID	27
5.1.4 AZEN EN HEREN VRAGEN	28
<u>6 HET SPELEN</u>	<u>29</u>
6.1 AFSPEL	29
6.1.1 HET AFSPELEN VAN ZT-CONTRACTEN	29
6.1.2 HET AFSPELEN VAN TROEFCONTRACTEN	30
6.2 SPECIALE TECHNIEKEN BIJ HET AFSPELEN VAN KAARTEN IN EEN KLEURCONTRACT	30
6.2.1 BLOKKEREN	31
6.2.2 SNIJDEN	31
6.2.3 NOG MEER SPEELFIGUREN	32
6.3 TEGENSPEL	32
6.3.1 UITKOMSTAFSPRAKEN	33
6.4 TIPS BIJ HET TEGENSPELEN	34
6.4.1 TWEEDE MAN LAAG	34
6.4.2 HONNEUR OP HONNEUR	34
6.4.3 DERDE MAN DOET WAT HIJ KAN	34
6.4.4 SIGNALEREN	34
<u>7 INHOUDSOPGAVE</u>	<u>35</u>