



Bridgkursus
voor
beginners




Deze syllabus is bedoeld als begeleidende tekst bij een cursus voor beginners.

De inhoud van deze beginnerscursus is gebaseerd op het ACOL-systeem volgens de 4 boekjes uit de reeks van Berry Westra.

Aanbevolen leerboeken:

Leer Bridge met Berry Westra, deel 1 

Leer Bridge met Berry Westra, deel 2 

Beter Bridge met Berry Westra, deel 1 

Beter Bridge met Berry Westra, deel 2 

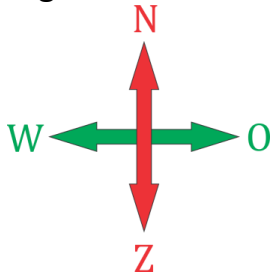
Wat je ook leert, onthoud vooral: **een ideaal biedsysteem bestaat niet**. Alle systemen hebben voor- en nadelen. Het belangrijkste is dat je **één systeem**, samen met jouw bridgepartner, **zo goed mogelijk leert en consequent toepast**. Alleen dan kan je volledig vertrouwen op de biedingen en de signaleringen van je partner om een zo juist mogelijk beeld te krijgen van zijn kaarten en daarvoor ook van de tegenpartij.

1 Inleiding

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

De grootste verschillen tussen bridge en whist zijn de biedtechnieken, de rangorde van de troefkleuren, het spelen met vaste partners en met opengelegde kaarten van de partner (= dummy) van de speler (= spelleider). Bij bridge is het bieden op zich zodanig uitgebreid en gebaseerd op min of meer ingewikkelde afspraken dat het bijna een spel op zijn eigen is. Voor jong en oud is dit het kaartspel bij uitstek: het zet aan tot logisch denken, is een goede geheugen-training en tegelijkertijd ook bevorderlijk voor de sociale contacten.

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 Koning, de Dame en de Boer. De afbeeldingen kunnen allerlei vormen aannemen, alleen de letters in de hoeken zijn gestandaardiseerd naar de gebruikte taal.



Hier in België worden meestal de Franse kaarten gebruikt:

1 = Aas, R = Koning (Roi), D = Dame (Dame), V = Boer (Valet).

In Nederland worden praktisch altijd de Nederlandse gebruikt:

A = Aas, H = Koning (Heer), V = Dame (Vrouw), B = Boer (Boer).

Deze Nederlandse kaarten worden soms ook in Vlaanderen gebruikt maar zorgen dan nogal eens voor verwarring vanwege de letter 'V'. Bij de Nederlandse kaarten is dat de Dame (Vrouw) en vertegenwoordigt 2 punten, bij de Franse kaarten is dat de Boer (Valet) en die vertegenwoordigt slechts één punt bij de biedsystemen.

De Engelse kaarten komen hier minder voor, ze hebben als kenletters: A = Aas (Ace), K = Koning (King), Q = Dame (Queen), J = Boer (Jack).

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 geveer, deelt de kaarten één 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. (Zie: 3.2, "De regels van het bieden")

2.4 Het kaartenbakje



Als er een toernooi gespeeld wordt, worden een vooraf bepaald aantal spellen gespeeld. IEDER spel wordt door IEDER paar gespeeld met DEZELFDE kaarten zodat er een vergelijking kan gemaakt worden wie met die bepaalde kaarten beter of minder goed gescoord heeft. Om dit praktisch mogelijk te maken wordt ieder spel in een kaartenbakje of mapje geschikt. De uitslag van het spel wordt genoteerd op een scorebriefje. Deze bakjes met scorebriefjes worden dan doorgegeven zodat iedere speler exact dezelfde

kaarten krijgt als zijn voorganger.

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 bakje 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 terug in het bakje of mapje 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 biedboxen 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 (**♣**, **♦**, **♥**, **♠**) 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 hoog naar laag zoals aangegeven door de biedkaartjes in de biedbox:

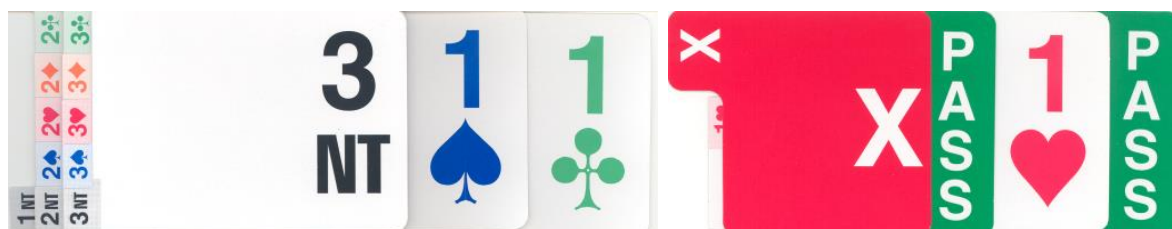


De lage kleuren (klaveren en ruiten) worden Mineur genoemd.

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♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1ZT, 2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 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 ze elkaar gedeeltelijk overlappen, maar wel alle biedingen zichtbaar blijven.



- Niemand is verplicht hoger te bieden. Als je niet (meer) mee wilt bieden leg je een paskaartje. 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** nooit uitleg geven, alleen de partner van diegene die het bod gedaan heeft **moet** uitleg geven.

Biedingen die niet afwijken van de standaard, zoals de biedingen in deze cursus, mogen niet gealerteerd worden.

Iedere speler die aan de beurt is mag, met of zonder alertkaart, steeds uitleg vragen over een bod aan de partner van de bieder. De gegeven uitleg moet overeenkomen met de afspraken die gemaakt zijn tussen de partners. Belangrijk is dus dat je exact vertelt wat jouw partner jou met zijn bod wil duidelijk maken.

- Als een speler een biedniveau overslaat (een sprongbod), moet hij eerst een stopkaart leggen. Daarna zijn bod doen en na 10 sec de stopkaart weer wegnemen. Pas dan mag de volgende speler zijn bod doen.



- De oorspronkelijke betekenis van het leggen van een doubletkaartje (rood met één kruis) was om aan te geven dat je de bieding van de tegenpartij te hoog vindt. De tegenstander kan daarop eventueel redoublet leggen (blauw

kaartje met twee kruisjes) en daarmee aangeven dat hij verwacht wel degelijk het geboden aantal slagen te halen. Na een doublet of redoublet gaat het bieden gewoon verder. Iedereen komt weer aan de beurt om te passen of een ander bod te doen.

Later werden er meer functies toegekend aan de doubleerkaartjes: openingsdoublet, uitkomstdoublet, enz Verder in de cursus bespreken we de doubletten meer in detail.



- Als het bieden afgelopen is, is er een contract bepaald. Het contract (ook wel eindcontract genoemd) is het laatste (hoogste) 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 te beletten dat NZ dat contract kan maken (dus minder dan 8 slagen halen).
- De biedkaartjes blijven op tafel liggen tot de eerste speler een kaart heeft uitgespeeld, zodat iedere speler het biedverloop kan volgen door de biedkaarten te bekijken. Als de kaartjes te vroeg weggenomen zijn, kan de speler die aan de beurt is om bij te spelen in de eerste slag, een mondelinge herhaling van de bieding verkrijgen.
- 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 in deze cursus is gebaseerd op ACOL, het basissysteem volgens de boekjes van Berry Westra, deel 1 en deel 2, dat officieel erkend wordt door de Nederlandse en Vlaamse bridgeliga.

3.3 Het spelen

3.3.1 Slagen maken

We gaan nu over tot het spelen van het contract. De speler die links van de leider zit moet uitkomen, dat wil zeggen: voor hem een kaart open op tafel leggen (De kaarten van de spelers worden niet samengelegd, iedereen houdt zijn eigen kaarten voor zich!) . Hierna legt de dummy al zijn kaarten open en voor iedereen zichtbaar op tafel, op kleur en rangorde gesorteerd. 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, daarna volgen de andere kleuren in hun rangorde.

- De dummy neemt niet actief deel aan het spel, hij legt telkens de kaart die de leider hem vraagt horizontaal voor de rest van zijn kaarten.



Zie onderstaand voorbeeld, Klaveren Aas wordt uitgespeeld of bijgelegd.

- 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 één.
- 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. Hij moet vervolgens als eerste uitkomen voor de volgende slag.

- De speler en zijn partner die een slag winnen, leggen de gespeelde kaart verticaal voor zich. Zij 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 terug in de kaartenbakjes of mapjes geplaatst worden om door te geven 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.

3.3.2 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.

Alleen 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.

Een troefkaart kan echter ook overtroefd worden 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:

- Het aantal punten dat je krijgt voor het maken van een contract (het vooraf geboden aantal slagen MOET gehaald worden), wordt op een vrij ingewikkelde manier berekend. Je krijgt punten voor iedere slag vanaf de zevende plus een premie. Het aantal punten per slag, en de bonus, is afhankelijk van de speelsoort en de kwetsbaarheid (hierover later meer). Als het contract down gaat, krijgt de tegenpartij minimum 50 punten per downslag.
- De score van een gewonnen contract is de som van 3 verschillende berekeningen:

-
- ✓ de contractpremie (minimum 50 pt)
 - ✓ de slagpunten
(mineur = 20 pt / majeure = 30 pt / **ZT** = eerste 40 pt, rest 30)
 - ✓ de premie voor overslagen
(een overslag is iedere slag die je meer maakt dan je hebt geboden)
(mineur = 20 pt / majeure = 30 pt / **ZT** = 30 pt)
- 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 wie kwetsbaar is:
- ✓ niemand;
 - ✓ alleen Noord-Zuid;
 - ✓ alleen Oost-West
 - ✓ of beide partijen.

Je hoeft deze puntentelling niet uit het hoofd te leren: op de bridgemapjes staat altijd aangegeven wie er op dat spel kwetsbaar is en de verdiende punten kunnen afgelezen worden van de achterkant van de biedkaartjes.

4 Het basis biedsysteem van ACOL

4.1 Algemeen

4.1.1 Biedpunten

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**'. Aan de 4 hoogste kaarten per kleur worden punten toegekend om een duidelijker beeld te krijgen van de waarde van je hand. Deze punten worden alleen gebruikt tijdens het bieden. Met veel van deze 'puntkaarten' kan je veel slagen maken. Voordat je gaat bieden moet je je hand beoordelen. Een hand met veel prentjes en azen is een 'mooie hand'. Als je weinig of geen prentjes hebt, heb je een 'slechte hand'. De puntenwaarde van de hoogste kaarten helpen je om een realistisch beeld te krijgen van je handwaarde.

- Aas = 4 punten
- Koning = 3 punten
- Dame = 2 punten
- Boer = 1 punt

Als je de punten in je hand optelt kan je beoordelen of je wel of niet kunt bieden.

4.1.2 Openen

Per kleur zijn er 10 punten. In totaal zijn er per spel dus 40 punten te verdelen. Een gemiddelde hand bevat 10 punten. Om het bieden te openen heb je meer dan het gemiddelde 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 (= een eerste bod uitbrengen) minstens 13 punten nodig hebt.

Het eerste boekje van Berry Westra geeft minimum 13 punten aan maar in de meeste clubs wordt ook met 12 punten geopend.

Na de opening mogen alle spelers meebieden. Samen met je spelpartner probeer je uit te vinden in welke kleur je samen de meeste kaarten hebt en hoeveel punten je samen hebt. Hoe meer punten, hoe groter de kans dat je meer slagen kan maken. De tegenpartij doet natuurlijk ook mee. Als zij verwachten méér slagen te kunnen 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.

*Ook wel **S**ans **A**tout (= Frans) of **N**o **T**rump (= Engels). Deze Engelse benaming '**NT**' vind je meestal in onze biedbakjes!*

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.

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

Hierbij de werkelijkheid niet uit het oog verliezen! Het bijtellen heeft alleen maar zin als het ook werkelijk meerwaarde aan jouw hand geeft.

Het bijtellen mag NIET gebeuren voordat er zeker een fit is vastgesteld!

Een renonce geeft alleen een meerwaarde van 3 punten als je ook minstens 3 troeven hebt.

Een singleton en doubleton geven alleen de aangegeven meerwaarde als er GEEN punten inzitten die je al geteld hebt om de waarde van je hand te bepalen! Nemen we als voorbeeld: een singleton bestaande uit een Koning. Hiervoor heb je al drie punten geteld alhoewel je hiermee zelden een slag kunt halen.

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 punten 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 punten hebt en een regelmatig verdeelde hand (RH). (zie: 4.2.2, blz.19"evenwichtige verdeling")

4.2.1 Opening 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 wordt ook wel "De regel van 17" genoemd. (13+4; 12+5; 11+6)

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

Om een manche (10 slagen) 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 want de openaar heeft aangegeven dat hij maximum 19 punten heeft. In dat geval is er geen manchebonus te verdienen 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.

Vanaf 6 punten zijn de volgende bijbiedingen mogelijk:

4.2.1.2.1 Zwakke antwoorden

Met steun:

Een verhoging van de geopende kleur (bijv. 1♥ - 2♥) belooft 6 - 9 punten met minstens een vierkaart steun in die kleur.

Zonder steun:

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 tussenbod van de tegenpartij (een volgbod) is het wel wenselijk om een stop in die kleur te hebben.

LET OP!!! Na 1♣ betekent 1 **ZT** 6 - 9 punten met ALLEEN een vierkaart ♣ !

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 + Dame' of 'Dame, 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♥ met 1 overslag (140 pnt) dan de manche (4♥) met 1 slag down (-50 pnt).

Deze zwakke biedingen zijn "**Niet forcing**".

4.2.1.2.2 Steunbiedingen met kleurenfit

4.2.1.2.2.1 Limietbod

Een limietbod is een enkel sprongbod, ofwel in de kleur van de partner ofwel Zonder Troef. Hiermee maak je duidelijk aan de openaar dat een manche in de geboden kleur mogelijk is indien hij minstens 15 punten heeft. Met een minimale opening (12 - 14 punten) mag de openaar passen.

Met een "enkele sprong" bedoelt men dat er één biedniveau wordt overgeslagen.

- met een verhoging van het bod in de geopende kleur, geef je met een enkele sprong naar het 3-niveau, (bijv. 1♥ - 3♥ of 1♠ - 3♠), 10 - 11 punten aan met minstens een vierkaart in de geboden kleur;
- bij mineurs (♣ of ♦) moet je liefst wat meer punten of sterkere kaarten hebben want voor een manche in mineurs heb je 11 slagen nodig (± 27 punten);
- 2 **ZT** = 10 - 11 punten zonder vierkaart in de geopende kleur en zonder hogere biedbare kleur. Wel een regelmatige hand en een stop in de eventuele kleur van de tegenpartij.

4.2.1.2.2.2 Het eindbod

Na een opening in majeurs op niveau 1 kan de partner, mits hij daar voldoende punten voor heeft en een vierkaart steun in de geopende kleur, direct naar de manche springen, bijv. 1♥ - 4♥. Een dergelijk dubbelsprongbod belooft 12 - 15 punten met een vierkaart ♥.

Let wel!

In plaats van dadelijk een manchebod in de mineur (5♣ of 5♦ = 11 slagen!) te bieden, is het vaak beter om te proberen met deze punten naar 3 **ZT** over te

stappen. Bied dan niet dadelijk de manche maar bied eerst een andere kleur zodat de openaar nog iets MOET bieden. De partner moet normaal passen op een **eindbod**, tenzij hij een kans ziet om een slem te bereiken. (De slembiedingen komen later aan bod.)

4.2.1.2.3 Bijbiedingen in een nieuwe kleur

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

4.2.1.2.3.1 Gewoon bijbod in een nieuwe kleur

Heeft de partner geen 4-kaart steun, maar een andere kleur van minstens vier kaarten, dan biedt hij vanaf 6 punten de hogere kleur op één-niveau of (alleen indien nodig) 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♦ - 1♥. 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.
- Is de openingskleur een mineur ♣ of ♦, (dit geldt **NIET** voor een opening in majeurs!) en kan de partner nog een andere hogere kleur bieden op niveau één, dan heeft dat bod voorrang op een steunbod dat automatisch op niveau twee terecht zou komen. Hierbij blijft wel nog steeds de regel gelden van: **langste kleur eerst; van twee vijfkaarten de hoogste kleur eerst; van twee vierkaarten de laagste kleur eerst.**

Enkele voorbeelden:

- ✓ jouw partner opent met 1♣ en jij hebt een vierkaart klaveren en een vierkaart harten met minstens 6 punten: jouw bod wordt dan 1♥ en NIET 2♣!
- ✓ jouw partner opent 1♣ en jij hebt een vierkaart klaveren, een vierkaart ruiten en een vierkaart schoppen: jouw bod wordt dan 1♦ en NIET 1♠ of 2♣!
- ✓ jouw partner opent 1♦ en jij hebt een vierkaart klaveren, een vierkaart ruiten en een vierkaart harten: jouw bod wordt dan 1♥ en NIET 2♣ of 2♦!

- ✓ jouw partner opent 1♣ en jij hebt een vierkaart klaveren, een vierkaart ruiten en een **vijf**kaart schoppen: jouw bod wordt dan 1♠ en NIET 1♦ of 2♣!

De bedoeling hiervan is om eventueel nog in een hoger contract met majeurs (♥ of ♠) te kunnen geraken en dit vooral om twee redenen:

- een manchecontract met majeurs brengt 420 punten op en 30 punten per overslag; een mineurcontract brengt slechts 400 punten op en 20 punten per overslag.

- een manchecontract met mineurs heeft 11 slagen nodig, een majeurcontract slechts 10 slagen.

- Een 2-over-1 antwoord, bijv. 1♥ - 2♦, belooft ook minstens een vierkaart in de geboden kleur, maar minstens 10 - 27 punten. Tegelijkertijd ontken je met dit bod ook het bezit van: een vierkaart harten of een vierkaart schoppen die voorkeur van bieding zouden krijgen (2♥ of 1♠)!

4.2.1.2.3.2 Het sprong-antwoord in een nieuwe kleur

Hiermee wordt bedoeld dat er één niveau hoger geboden wordt dan noodzakelijk is, vb.: 1♦ - 2♥ of 1♦ - 3♣. Deze bijbiedingen beloven minimaal een **goede** zeskaart en openingswaarde (minstens 12/13 punten). Beide partijen mogen nu niet passen voor er een manche bereikt is: Het bieden is "**Mancheforcing**" geworden.

*Een 'goede' vier-, vijf-, zes- of zevenkaart is een reeks van de genoemde lengte die min of meer zekerheid biedt op het aantal verwachte slagen. Een reeks: 2-3-4-5-6 is bijvoorbeeld een **SLECHTE** vijfkaart en een reeks: Aas-Koning-Dame-Boer-Tien is een **ZEER GOEDE** reeks. De werkelijkheid ligt hier meestal tussen en moet beoordeeld worden naar de omstandigheden van het ogenblik en de bieding.*

Mancheforcing betekent dat er niet mag gepast worden VOOR er een manche bereikt wordt. De partner van de speler die een mancheforcing plaatst MOET er dus op vertrouwen dat de mogelijkheden voor een manche aanwezig zijn. Dit betekent echter niet dat er ONMIDDELLIJK een manche geboden moet worden. Men mag gerust alle ruimte tussen de mancheforcing en het manchebod gebruiken om de meest geschikte manche te kunnen vastleggen. Wat er ook geboden wordt om meer informatie uit te wisselen, de partner mag niet passen voor de manche is vastgelegd.

4.2.1.3 Herbieding van de openaar na bijbod

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

4.2.1.3.1 Partner heeft op 2-niveau gesteund

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 bood 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 een **li-mietbod** doen op 3-niveau. 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

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

De openaar telt 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 herbieiding doen op 2-niveau.

- Een herbieiding van de openingskleur op 2-niveau belooft normaal een zeskaart en 12 - 14 punten of minstens een goede vijfkaart die te zwak is voor reverse. De partner kan hier best op passen.

*Reverse geeft een sterke hand aan en is een **rondeforcing** (zie 4.4.5.1, blz. 35).*

- Een herbieiding 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 **mancheforcing**.

4.2.1.3.4 Partner heeft 1-over-1 geboden

- Een herbieding van **1ZT** (of, indien nodig, **2ZT** zonder sprong) ontkent een vierkaart steun in partners kleur en ook een hogere biedbare 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 12 - 14 punten.
- 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. (geen forcing)
- Een herbieding van de openingskleur op 3-niveau (sprong = limietbod) 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 12 - 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

Om 2-over-1 te bieden, heb je minstens 10 punten nodig. De openaar telt dat aantal weer bij zijn eigen punten op en biedt dan als volgt:

- Een bod op 3-niveau (limietbod) in partners kleur belooft een vierkaart steun en 12-14 p.
- Een bod op 4 of 5-niveau (manchebod voor majeurs of mineurs) 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 een hogere biedbare kleur, het belooft 12-14 punten.
- Een herbieding van **2ZT met sprong** ontkent een vierkaart steun in partners kleur en een hogere biedbare kleur en belooft 18-19 punten. Dit is minstens een mancheforcing met eventueel een mogelijkheid op slem.

Vanaf 32-33 punten hoort een kleine slem (12 slagen) tot de mogelijkheden.
 Vanaf 36-37 punten hoort een grote slem (13 slagen) tot de mogelijkheden.
 Voor slembiedingen zie: 4.4.4 op blz. 34

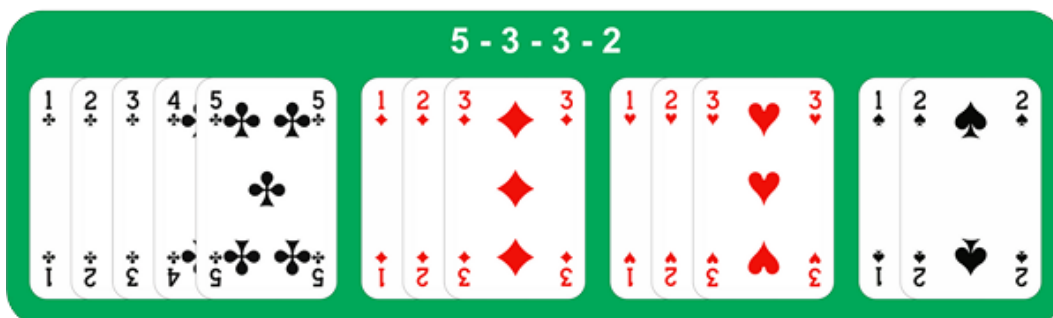
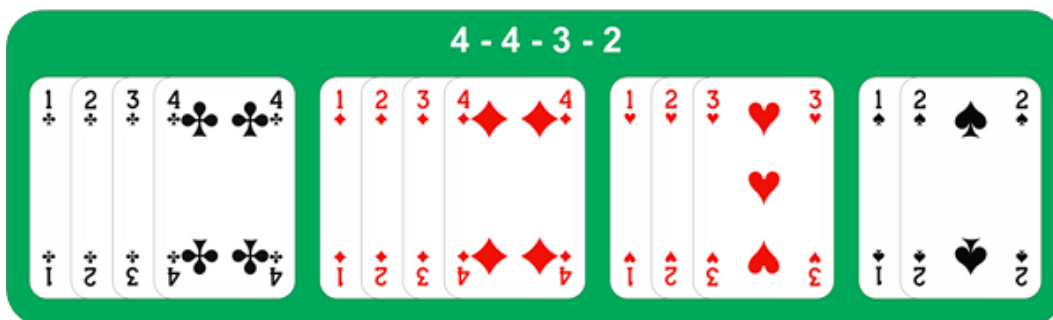
- Een herbieding van de openingskleur op 2-niveau belooft normaal een zeskaart of goede vijfkaart en 12-14 punten
- Een herbieding van de openingskleur op 3-niveau belooft een zeskaart en 15 of meer punten (= mancheforcing). Partner mag niet onder mancheniveau passen.
- Een bod op 3-niveau in een nieuwe kleur (= ALTIJD mancheforcing) belooft 15 of meer punten. Partner mag niet onder mancheniveau passen.

4.2.2 Opening 1-Zonder-Troef (1 ZT)

Een bijzonder openingsbod is 1 Zonder Troef (1 ZT). De vereisten voor deze opening zijn:

- Exact 15, 16, of 17 punten.
- Een evenwichtige verdeling.

Wegens de bovenstaande opgelegde eisen, zijn er slechts drie combinaties mogelijk:



Bij een vijfkaart in de majeurs (♥ of ♠) wordt meestal gekozen voor een kleur-opening tenzij je hand overwegend uit hoge kaarten bestaat zodat je ook zonder troef gemakkelijk slagen kunt halen.

Een evenwichtige hand met 15 punten wordt ook wel eens '*mini*' genoemd. Met 16-17 punten wordt dan de term '*maxi*' gebruikt.

4.2.2.1 Antwoorden op 1 ZT-opening

Als de partner van de ZT-openaar aan de beurt is, heeft hij één van de volgende mogelijkheden om te bieden:

- Pas : 0-7 punten EN GEEN 5-kaart majeure (♥ of ♠)
EN GEEN lange mineur.
- 2♦ of 2♥ : 0-25 punten EN 5-kaart majeure in de net hogergelegen kleur (♥ of ♠)
Dit antwoord heeft een bijzondere betekenis (zie 4.2.2.1.1, blz. 20, bij Jacoby).
- 2♠ : 0-7 punten met een lange reeks in de mineurs (♣ of ♦).
Transfer naar de mineurs (zie 4.2.2.2, blz. 22,).

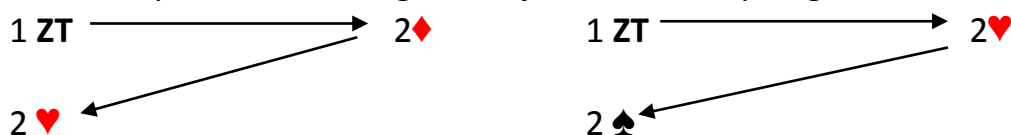
Dit is een veel voorkomende conventie die pas aangeleerd wordt in het vierde boekje van Westra. Omdat ze zoveel overeenkomst vertoont met Jacoby en in de praktijk vaak wordt toegepast, vond ik het aangewezen om ze ook hier al te bespreken.

- 2♣ : 8-25 punten EN minstens één 4-kaart majeure (♥ of ♠ of beide).
Dit antwoord heeft een bijzondere betekenis (zie 4.2.2.2, blz. 22, 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 is ook een limietbod.
Je nodigt hiermee de openaar uit om de manche te bieden. De openaar past hierop met een "mini-hand" (15 punten) en biedt de manche met een "maxi-hand" (16 of 17 punten).
- 3 ZT : 10-15 punten met een evenwichtig spel zonder vier- of vijfkaart majeure. Samen met partner heb je minstens 25 punten, dus bied je de manche. Bij meer dan 15 punten wordt een slempoging gedaan. (Zie blz. 34, "Azen en Heren vragen")

4.2.2.1.1 De Jacoby-transfer: 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), kan hij dat kenbaar maken door middel van de **Jacoby transfer**. Hiermee 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:

4.2.2.1.1 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 (15 pnt) : pas
- ✓ maxi (16/17 pnt) : 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

- 16-25 punten : slemponing

4.2.2.1.2 partner heeft een 5-kaart in de geboden kleur

Nu moet er eerst gezocht worden naar een mogelijke fit in de majeurs.

- 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
- ✓ mini + fit : 3 in de geboden kleur (fit, geen 25 pnt. = geen manche)
- ✓ maxi : 3 ZT (geen fit + 25 punten = manche ZT)
- ✓ maxi + fit : 4 in de geboden kleur (fit + 25 punten = manche)
- 10-15 punten : ofwel een extra 4-kaart (2♠ of 3♣ / 3♦ / 3♥)
ofwel 3 ZT (fit is nog niet zeker, 25 punten wel)

Openaar sluit af met:

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

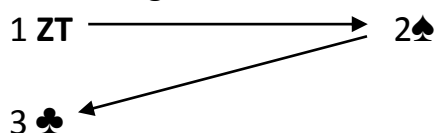
✓ geen fit : 3 ZT of pas op 3 ZT (geen fit + 25 punten = manche ZT)

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

➤ 16-25 punten : slemgoging

4.2.2.2 De Mineur-transfer: 2♠ op de 1 ZT-opening

Een vierkaart schoppen kan aangegeven worden door Stayman. Een vijfkaart schoppen wordt aangegeven door Jacoby. Bijgevolg is er geen functie voorzien voor een bod van 2♠ na de 1 ZT-opening. Nu blijkt dit bod uitermate geschikt te zijn om in een zwakke hand een lange (6/7+) mineurkleur aan te geven. Een lange kleur met weinig of geen punten heeft geen enkele waarde in een ZT-contract. Als die lange kleur echter troef wordt, kan ze wel aardig wat slagen meebrengen.



Op het transferbod van 2♠ antwoordt de openaar altijd met 3♣.

Afhankelijk van de lange mineurkleur doet de partner dan het eindbod:

- met een lange klaverenkleur past hij, met een lange ruitenkleur biedt hij 3♦
- Bij een ZT-opening ligt het beslissingsrecht niet bij de openaar maar bij de partner. De openaar mag ALLEEN antwoorden op vragen van de partner maar MOET een eindbod van de partner respecteren en passen.

De partner kent de puntensterkte en kaartverdeling van de openaar al door het openingsbod en hoeft dat alleen maar te combineren met zijn eigen hand.

4.2.2.3 Stayman, 2♣ als antwoord op de 1 ZT-opening

Als de partner van de 1 ZT-openaar, met minder dan 8 punten, geen vijfkaart majeure (♥ of ♠) of een lange (6+) mineurkleur (♣ of ♦) heeft, dan past hij.

Een vierkaart in één of beide hoge kleuren (♥ of ♠) met minstens 8 punten, kan hij kenbaar maken door 2♣ te bieden. Deze conventie is genoemd naar de uitvinder ervan, de Amerikaan Stayman.

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** vier- of vijfkaart ♥ + ♠
- 2♥ = vier- of vijfkaart ♥ of beide vierkaarten ♥ + ♠ (laagste vierkaart eerst!)
3♥ = vijfkaart ♥ met "maxi" (16-17 punten)
- 2♠ = vier- of vijfkaart ♠ of vijfkaart ♠ met vierkaart ♥ (langste kleur eerst!)
3♠ = vijfkaart ♠ met "maxi" (16-17 punten)

Daarna komt de partner van de openaar terug aan de beurt en bepaalt het eindcontract. Hiervoor moeten enkele beslissingen genomen worden:

- wordt het een manche (25 - 32/33 pnt samen), een deelscore (-25 punten) of een slem (+32 punten)
- wordt het een troefcontract (met fit) of **ZT**-contract (geen fit)

Om te helpen bij die beslissing mag de partner bijkomende informatie opvragen bij de openaar. De openaar moet steeds antwoorden tot de partner een eindbod vastlegt.

4.2.2.3.1 Openaars 2♦ antwoord

De openaar heeft 15-17 punten en **GEEN** vierkaart majeur (♥ of ♠), bijgevolg kan er **GEEN** troeffit zijn en wordt het een **ZT**-contract.

De partner heeft volgende mogelijkheden:

- met 10-15 punten biedt hij de manche (3 **ZT**).
- bij meer dan 15 punten is er kans op een slem. Zie blz. 34, "Azen vragen"
- met 8-9 punten geeft hij een limietbod 2 **ZT**.

De openaar antwoordt hierop:

- ✓ pas met een "mini" (15 punten)
- ✓ 3 **ZT** met een "maxi" (16-17 punten)

4.2.2.3.2 Openaars 2♥ antwoord

Indien de openaar antwoordt met 2♥, kan het 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), bijgevolg kan er een troeffit zijn.

De partner heeft volgende mogelijkheden:

- met 10-15 punten en een hartenfit, biedt hij de manche, 4♥
- met 10-15 punten en een vierkaart ♠ biedt hij de manche, 3 **ZT**

Als de partner met **ZT** aangeeft dat hij geen vierkaart ♥ heeft, **MOET** de openaar weten dat partner wel een vierkaart ♠ heeft. Met de Staymanconventie heeft hij immers aangegeven dat hij minstens één 4-kaart ♥ of ♠ heeft.

De openaar antwoordt hierop:

- ✓ pas met alleen een vierkaart ♥
- ✓ 4♠ met ook een vierkaart ♠
- bij meer dan 15 punten is er kans op een slem. Zie blz. 34, "Azen vragen"
- met 8-9 punten en een hartenfit geeft hij een limietbod 3♥

De openaar antwoordt hierop:

- ✓ pas met een "mini"
- ✓ 4♥ met een "maxi"
- met 8-9 punten en een vierkaart ♠ geeft hij een limietbod 2 ZT

De openaar antwoordt hierop:

- ✓ pas met een "mini" en alleen een vierkaart ♥
- ✓ 3♠ met een "mini" en een vierkaart ♠
- ✓ 3 ZT met een "maxi" en alleen een vierkaart ♥
- ✓ 4♠ met een "maxi" en een vierkaart ♠

4.2.2.3.3 Openaars 3♥ antwoord

Met 3♥ geeft de openaar een "maxi" aan met een vijfkaart ♥. De bieding verloopt nu analoog met het 2♥ antwoord, alleen weet de partner nu al zeker dat er een vijfkaart ♥ is en 16-17 punten. Hij kan dus al vanaf 8 punten naar de manche en met een driekaart ♥ is er al een fit!

De partner heeft volgende mogelijkheden:

- met 8-15 punten en een fit (vanaf driekaart!), biedt hij de manche, 4♥
- met 8-15 punten en een vierkaart ♠, biedt hij de manche, 3 ZT

Als de partner met ZT aangeeft dat hij geen fit in ♥ heeft, MOET de openaar weten dat partner wel een vierkaart ♠ heeft. Met de Staymanconventie heeft hij immers aangegeven dat hij minstens één 4-kaart ♥ of ♠ heeft.

De openaar antwoordt hierop:

- ✓ pas met alleen een vijfkaart ♥
- ✓ 4♠ met ook een vierkaart ♠
- bij meer dan 15 punten is er kans op een slem. Zie blz. 34, "Azen vragen"

4.2.2.3.4 Openaars 2♠ antwoord

Indien de openaar antwoordt met 2♠ kan het zijn dat hij alleen maar 4 schoppen heeft, maar hij kan ook 5 schoppen en daarbij ook nog 4 harten hebben (hij moet de langste 5-kaart eerst bieden), bijgevolg kan er een troeffit zijn.

De partner heeft volgende mogelijkheden:

- met 10-15 punten en een schoppenfit (4 + 4), biedt hij de manche, 4♠
- met 10-15 punten en een vierkaart ♥, biedt hij de manche, 3 ZT

Als de partner met ZT aangeeft dat hij geen vierkaart ♠ heeft, MOET de openaar weten dat partner wel een vierkaart ♥ heeft. Met de Staymanconventie heeft hij immers aangegeven dat hij minstens één 4-kaart ♥ of ♠ heeft.

De openaar antwoordt hierop:

- ✓ pas met alleen een vier- of vijfkaart ♠
- ✓ 4♥ met ook een vierkaart ♥
- bij meer dan 15 punten is er kans op een slem. Zie blz. 34, "Azen vragen"
- met 8-9 punten en een schoppenfit geeft hij een limietbod 3♠

De openaar antwoordt hierop:

- ✓ pas met een "mini"
- ✓ 4♠ met een "maxi"
- met 8-9 punten en een vierkaart ♥ geeft hij een limietbod 2 ZT

De openaar antwoordt hierop:

- ✓ pas met een "mini" en alleen een vier- of vijfkaart ♠
- ✓ 3♥ met een "mini" en een vierkaart ♥
- ✓ 3 ZT met een "maxi" en alleen een vier- of vijfkaart ♠
- ✓ 4♥ met een "maxi" en een vierkaart ♥

4.2.2.3.5 Openaars 3♠ antwoord

Met 3♠ geeft de openaar een "maxi" aan met een vijfkaart ♠. De bieding verloopt nu analoog met het 2♠ antwoord, alleen weet de partner nu al zeker dat er een vijfkaart ♠ is en 16-17 punten. Hij kan dus al vanaf 8 punten naar de manche en met een driekaart ♠ is er al een fit!

De partner heeft volgende mogelijkheden:

- met 8-15 punten en een fit (vanaf driekaart!), biedt hij de manche, 4♠
- met 8-15 punten en een vierkaart ♥, biedt hij de manche, 3 ZT

Als de partner met ZT aangeeft dat hij geen fit in ♠ heeft, MOET de openaar weten dat partner wel een vierkaart ♥ heeft. Met de Staymanconventie heeft hij immers aangegeven dat hij minstens één 4-kaart ♥ of ♠ heeft.

De openaar antwoordt hierop:

- ✓ pas met alleen een vijfkaart ♠

-
- ✓ 4♥ met ook een vierkaart ♥

➤ bij meer dan 15 punten is er kans op een slem. Zie blz. 34, "Azen vragen"

4.2.2.4 Jacoby en Stayman bij een tussenbod

Als een tegenstrever een opening of een tussenbod (volgbod of doublet) gedaan heeft, vervallen de Stayman- en Jacoby-conventies op de 1 **ZT**-bieding. Na een voorafgaande opening of een tussenbod bied je rechtstreeks (natuurlijke bieding) op het 1 **ZT**-bod van jouw partner.

Na een doublet:

- na een doublet kan je met een zwakke hand en een lange kleur vluchten naar gelijk welk 2-niveau in jouw kleur.
Dit is ook een eindbod waarop jouw partner moet passen
- na een doublet kan je met een sterke hand (vanaf 8 punten) met een "**Redoublet**" aan jouw partner duidelijk maken dat jullie met de meerderheid van de punten ($15 + 8 = 23$) de strijd kunnen aangaan met de tegenpartij.

Na een tussenbod (of voorafgaande opening):

- pas (6 - 9 punten en geen goed passende kaarten)
- zwak (-10pnt) met vijfkaart-majeur, bied je op 2-niveau als eindbod
- vanaf 10 punten:
 - ✓ met een zeskaart majeure bied je rechtstreeks de manche in die kleur (partner heeft er ook altijd minimum twee mee)
 - ✓ met een vijfkaart majeure bied je op 3-niveau (mancheforcing) want dan heb je samen minstens 25 punten en moet er een manche geboden worden.

De 1 **ZT**-bieder antwoordt hierop door de manche in die kleur te bieden bij een eventuele fit of anders 3 **ZT** te bieden.

- ✓ met een vierkaart majeure bied je op 3 niveau in de kleur van de tegenstander ("**Cuebid**", zie 4.4.5.3, blz.: 36)

De 1 **ZT**-bieder antwoordt hierop met zijn eventuele vierkaart op 3 niveau te bieden of anders 3 **ZT**.

De partner maakt dan de bieding af met een manche in de fit of 3 **ZT**.

- ✓ met een lange kleur in de troefkleur van de tegenstander of met wat punten (vanaf 9) en goede kaarten tegen, kan je ook een strafdoublet leggen.

(In de praktijk worden hier ook verschillende conventies bij gebruikt maar dat valt buiten het bestek van deze beginnerscursus.)

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 kaarten te kunnen maken. Als we een volgbod doen wil dat niet zeggen dat we ook het aantal slagen dat we bieden echt 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.

Dit wordt ook dikwijls "De regel van 2 en 3" genoemd. Kwetsbaar moeten we aan de voorzichtige kant blijven, want kwetsbaar downgaan is duur (-100 pnt per slag). Bij kwetsbaarheid mag met een tekort van hoogstens twee slagen gerekend worden. Onkwetsbaar mag de bieder iets meer risico nemen (-50 pnt per slag) en rekening houden met een eventueel tekort van 3 slagen.

Voor een volgbod moet je hand aan de volgende voorwaarden voldoen:

- een volgbod op 1-niveau (bijv. 1♥ - 1♠) belooft, volgens de regel van 2 en 3, aan de partner 4 à 5 speelslagen (kwetsbaar of niet kwetsbaar) 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. (Met meer dan 15 punten, eerst een doublet en daarna bod!)
- een volgbod met sprong (bijv. 1♥ - 3♦), belooft openingskracht (12 - 15 pnt) en minstens een goede zeskaart. (Met meer dan 15 punten, eerst een doublet en daarna sprongbod!)
- een volgbod met dubbele sprong (preëemptief) (bijv. 1♥ - 3♠), belooft 6 à 7 speelslagen met 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 Koning met iets bij, is dus een stop, maar ook met Dame-Boer-klein heb je al een (heel) kleine dekking.
- heb je, na een opening door de tegenstander(s), ook een opening (12-15 pnt en minstens 3 kaarten in ALLE niet geboden kleuren) of teveel punten voor een gewoon volgbod (16+ pnt en een goede 5- of 6+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" hier beneden.

Er is één uitzondering op deze biedverplichting van de partner, nl. wanneer hij zelf een sterke hand heeft zodat hij de tegenpartij kan downspelen. Het "informatiedoublet" wordt dan een "strafdoublet".

4.3.1 Doubletten 'X', 'dbl', '!'

Een doublet, het rode kaartje met een 'X', kan alleen geboden worden op het laatst gedane bod en dat moet er een van de tegenpartij zijn.

In boeken en teksten wordt een doublet meestal weergegeven als 'dbl' of 'X'. Soms zie je ook dat men een '!' (uitroepteken) schrijft alhoewel dat dit met een "Alert" verward kan worden.

Voor redoublet wordt dan 'rdbl', 'XX' of '!!' gebruikt.

Elk doublet is informatief en niet voor straf, zolang de partner nog niets geboden heeft buiten een PAS en er geen manche geboden is. Het heeft dus geen belang of de eerste tegenstander of de tweede tegenstander het doublet legt. Het enige verschil is dat er in het eerste geval nog **drie niet-geboden kleuren** zijn en in het tweede geval zijn er maar **twee niet-geboden kleuren** meer, bv.:

- 1♥ - (dbl) - PAS - ...
- 1♥ - PAS - 1♠ - (dbl) - ...

Er is ook weer één uitzondering: een doublet op 1 **ZT**-opening is per definitie een strafdoublet en toont een spel dat minstens even sterk is als dat van de 1 **ZT**-openaar. Hiermee vervallen de Stayman en Jacoby conventies. De partner van de openaar kan passen als hij 4-7 punten sterk is of vluchten naar een lange kleur uit zijn hand als hij heel zwak is. Vanaf 8 punten kan je een redoublet leggen. (Zie "Jacoby en Stayman na tussenbod", 4.2.2.4, blz.: 26.)

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

4.3.1.1 Informatiedoublet, rood kaartje

Als er geopend is **in een KLEUR (NIET ZT !)** zijn er twee mogelijkheden om een informatiedoublet te bieden:

AANDACHT! In de kaartdiagrammen van deze syllabus zijn de honneurs aangeduid met de eerste letter van de bij ons meest gebruikte benamingen:

A = Aas; **R** = Koning (Roi); **D** = Dame; **V** = Boer (Valet); **T** = 10

- je hebt minstens 12 punten EN minstens een 3-kaart in alle niet geboden kleuren;

N	O	Z	W	
				♠ A D 7
1♦	dbl			♥ D 9 5 3
				♦ D 2
				♣ D V 8 5

N	O	Z	W	
				♠ A D V 9 8
1♦	PAS	1♥	dbl	♥ D 7 6
				♦ R
				♣ T 8 5 4

- je hebt **teveel punten voor een volgbod** (16+ punten en een goede 5-kaart). In de tweede ronde bied je dan je eigen 5-kaart of (6+kaart met sprong) om dit duidelijk te maken.

N	O	Z	W	
				♠ A D V 9 8
1♦	dbl	PAS	1♥	♥ R D 7 6
PAS	1♠			♦ 8 2
				♣ A R 3 2 1

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 ("**Cuebid**", zie 4.4.5.3, blz.: 36)
- ✓ 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)

4.3.1.2 Redoublet, 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, samen met de openaar (12/13 pnt), goed is voor $12/13 + 9 = 21/22$ punten en dat is de meerderheid. De tegenstanders kunnen in dit geval nog maximum 18/19 punten hebben en geraken niet aan een manche. Er is dus ruimte voor ofwel zelf een contract te spelen ofwel de tegenpartij down te spelen. Door het redoublet worden de behaalde of verloren punten nogmaals verdubbeld t.o.v. het gewone doublet.

4.3.1.3 Strafdoublet

Met een strafdoublet gaf men vroeger alleen maar te kennen dat men niet gelooft dat de tegenpartij haar contract zal maken. Na een strafdoublet worden de winst of verliespunten verdubbeld. In het moderne bridge wordt het strafdoublet op niveaus 1 en 2 in verschillende gevallen ingeruild voor een "**negatief doublet**" (zie later). Pas vanaf niveau 3 wordt weer het strafdoublet toegepast.

Een typisch voorbeeld voor een strafdoublet is bij een kleuropening op 1-niveau, gevolgd door een 1 ZT-bod van de tegenpartij.

N	O	Z	W		N	O	Z	W	
1♠	1ZT	dbl		♠ D 6 ♥ 9 7 5 ♦ D V T 7 ♣ A 9 8 7	1♣	1ZT	dbl		♠ 7 ♥ D V T 9 8 6 ♦ 8 6 3 ♣ A T 4

De partner van de openaar geeft hier vanaf 9 punten altijd een strafdoublet omdat de meerderheid van de punten in hun handen is. Een nieuwe kleur op 2-niveau wordt alleen maar geboden met een zwakke hand (5-8 punten).

LET OP! Op een conventioneel bod kan nooit een strafdoublet gegeven worden. Zo een doublet is een "uitkomstdoublet". De gedoubleerde kleur dient alleen als informatie aan de partner om die kleur bij voorkeur uit te spelen als hij het spel zou moeten starten.

4.3.1.4 Negatief doublet

Een negatief doublet vervangt het gewone strafdoublet op 1- of 2-niveau. Vanaf 3-niveau wordt het weer een gewoon strafdoublet. Het wordt alleen geboden in de eerste ronde, na een opening **in een kleur** door partner, gevolgd door **een kleurvolgbod** door de eerste tegenstander op 1- of 2-niveau (dus niet 1ZT-opening of 1ZT-volgbod).

- Het negatief doublet geeft **minstens een vierkaart** aan in de **niet-geboden majeurekleur(en)**.
Op 1-niveau belooft het **minstens 6** punten.
Op 2-niveau belooft het **minstens 8** punten.
- Met **minder dan 10 punten** kan je **een langere majeurekleur (5 of meer)** kenbaar maken door eerst een negatief doublet te geven en in de volgende ronde jouw 5(of meer)-kaart(en) te bieden.
- Indien de **TWEE mineurkleuren** geboden zijn, geef je aan dat je **BEIDE majeurekleuren** bezit.
1♣ - 1♦ - dbl - ...
niv. 1: belooft **6 of meer** punten **EN 4-kaart in de 2 majeurekleuren**
1♦ - 2♣ - dbl - ...
niv. 2: belooft **8 of meer** punten **EN 4-kaart in de 2 majeurekleuren**
- Als uitzondering op de regel is er dit speciaal geval. Indien de **TWEE majeurekleuren** geboden zijn, geef je aan dat je **BEIDE mineurkleuren** bezit.
1♥ - 1♠ - dbl - ...
niv. 1: belooft **6 of meer** punten **EN 4-kaart in de 2 mineurkleuren**
1♠ - 2♥ - dbl - ...
niv. 2: belooft **8 of meer** punten **EN 4-kaart in de 2 mineurkleuren**

Omdat het in feite neerkomt op het bieden van een of twee nieuwe kleur(en) met een bekend minimum maar een onbekend maximum aan punten, geeft het negatief doublet een **rondeforcing**, net zoals een kleurwisseling doet bij de gewone kleurenbieding.

De partner mag dus NIET PASSEN als de tegenpartij geen tussenbod doet! Een 5(of meer)-kaart majeur wordt vanaf 10 punten rechtstreeks zonder sprong op 1- of 2-niveau geboden.

Gevolgen van deze overeenkomst.

Door het invoeren van het negatief doublet kunnen er soms situaties ontstaan waarbij je geen geschikte bieding ter beschikking hebt. Een gewone bieding of een negatief doublet is onmogelijk, terwijl met een lange reeks in de kleur van de tegenpartij een strafdoublet hier wel op zijn plaats zou zijn.

De enige mogelijkheid die we dan hebben is passen in de hoop dat de openaar een heropeningsdoublet legt waarop dan opnieuw gepast wordt. In dit geval wordt deze pas ook wel eens een "**strafpas**" genoemd.

4.4 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.

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.

4.4.1 De 2-Zonder-Troef 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. 32)

4.4.1.1 Rechtstreekse 2 ZT opening door de openaar

Kenmerken:

- 20 - 22 punten
- evenwichtige verdeling is hetzelfde als bij 1 **ZT** (4-3-3-3 of 4-4-3-2 of 5-3-3-2)

Zelfs 5-4-2-2 wordt op dit niveau toegestaan als minstens één van de tweekaarten een stop biedt met een Aas of Koning-Dame.

4.4.1.2 De antwoorden op 2 ZT

- 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

4.4.2 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. 2♣ is een speciale afspraak. Men noemt dit ook wel een conventionele bieding.

4.4.2.1 Openingsbod 2♦, 2♥ of 2♠

Voorlopig houden we het bij deze mogelijkheden:

- vanaf **16 pnt EN 8 à 9 slagen** met een **vijfkaart** in de geboden kleur als troef, (Bij 20-22 punten en een regelmatige hand, is 2 ZT de voorkeursopening.)

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

4.4.2.1.1 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, een fit en kans op één of twee slagen, bied je de manche. Dit is dan het eindbod.
Met 8+ punten, een fit en kans op drie of vier slagen, bied je 3 in de openingskleur. Hiermee geef je sleminteresse aan.
- Zonder fit maar met een eigen 5-kaart of beter kan je bieden vanaf 8 punten. Heeft de openaar een fit, dan doet hij een slempoging.
Heeft de openaar geen fit, dan biedt hij de best mogelijke manche.
- Zonder steun en 0 - 7 punten, bied je 2 ZT zodat de openaar meer informatie kan geven of een beslissing kan nemen.

4.4.2.2 Openingsbod 2♣

Het sterkste openingsbod duidt op een manche in eigen hand. Er mag dus niet meer gepast worden voordat er minstens een manche bereikt is. Het bod zegt niets over de klaverenkleur en is dus conventioneel. Het kan één van de 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 / 11 slagen (de manche in majeur / mineur) gemaakt kan worden. Meestal heb je dan één (of meer) lange sterke kleur(en).

4.4.2.2.1 De antwoorden op 2♣

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

4.4.2.2.2 De herbieding van de openaar

➤ na 2♦:

- ✓ Openaar heeft 23+ punten en verdeelde hand: => 2 **ZT**

De partner gaat verder met antwoorden zoals op 2 **ZT**, (zie blz. 32).
De punten hebben geen belang meer omdat er een mancheforcing is.
Er wordt doorgeboden tot minstens een manche bereikt is.

- ✓ Openaar heeft 10 speelslagen: => op 2- of 3-in-kleur, zonder sprong

Hierop biedt partner:

- minstens de manche.
- Heeft de partner sleminteresse, biedt hij:
 - » met 6+ pnt, 3k-steun, 2/3 slagen: => 3-in-openkleur
 - » 6+ pnt, 5k-eigen kleur, 2/3 slagen: => 3-in-eigen kleur

Heeft openaar een fit, dan begint hij een slem poging;
anders sluit hij af met een manche.

➤ na 2♥, 2♠, 2 **ZT**, 3♣, 3♦: => minstens verder bieden tot kleine slem

4.4.3 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 - 11 punten), met een lange kaart (minstens een stevige zevenskaart). 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.

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 - 11 punten

4.4.3.1 De antwoorden 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 regel van 2 en 3:
 - NIET-Kwetsbaar rekent de openaar ZEKER op 6 slagen (mag 3 slagen verliezen), partner mag dan verhogen naar 4-in-kleur indien hij 4 slagen ziet te halen.
 - Kwetsbaar rekent de openaar ZEKER op 7 slagen (mag 2 slagen verliezen), partner mag dan verhogen naar 4-in-kleur indien hij 3 slagen kan.

4.4.4 Azen en Koningen (Heren) vragen

Een slemgping (klein-slem = 33+ pnt; slem = 37+ pnt) wordt bijna altijd voorafgegaan door een vraag naar het bezit van Azen en soms, voor een grote slem ook naar de koningen bij de partner. Stel je voor dat je een kleine slem (12 slagen) wilt spelen en de tegenpartij heeft twee azen of Aas + Koning om mee uit te komen, dan ben je al één slag down voordat je kunt beginnen. Bij een grote slem (13 slagen) is één Aas bij de uitkomende speler al voldoende om dadelijk de geboden slem down te spelen.

Hiervoor zijn ook weer verschillende conventies in omloop. In het tweede boekje van Westra wordt de Blackwood conventie aangeleerd. Later, in zijn boek "HogerOp met Berry Westra deel 1" wordt ook de "Roman Key Card Blackwood" beschreven. Deze laatste valt buiten het bestek van deze beginnerscursus maar ik heb ze gewoon ter informatie weergegeven bij de "Speciale Conventies". Zie 4.4.5.4, blz. 37.

Bridgen is een spel met ontelbare conventies. Zorg er dus vooral goed voor dat je de te gebruiken conventies samen met je partner duidelijk afspreekt en je daar dan ook strikt aan houdt!

Als je ook maar even twijfelt aan het systeem van de tegenspelers, maak dan gebruik van je recht om, als je aan de beurt bent, aan de partner van de bieder, meer uitleg te vragen.

Vragen en antwoorden bij de Blackwood conventie:

Vraag	Azen : 4 ZT	Koningen : 5 ZT
Antwoord	5♣: 0 of 4 Azen	6♣: 0 of 4 Koningen
	5♦: 1 Aas	6♦: 1 Koning
	5♥: 2 Azen	6♥: 2 Koningen
	5♠: 3 Azen	6♠: 3 Koningen

Naar de Heren vraagt men slechts als men samen over de 4 Azen beschikt. Zonder de vier azen heeft "grote slem" geen zin. Dan stopt men op 5-niveau of biedt men "kleine-slem".

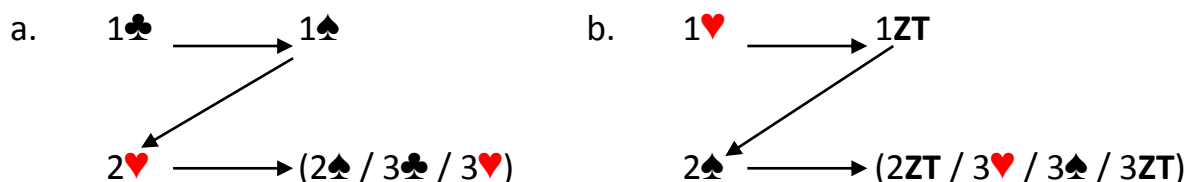
4.4.5 Speciale conventies

4.4.5.1 Reverse

Als na een opening 1-in-kleur en een 1-in-nieuwe kleur of 1 ZT, de openaar een nieuwe kleur, hoger dan openingskleur en verschillend van partnerkleur, op 2-niveau biedt, betekent dit dat hij **minstens 16 punten bezit en de eerst geboden kleur een vijfkaart is**. (Zie: ♥, Beter Bridge met Berry Westra deel 1)

Zulk bod op 2-niveau is het REVERSE-BOD (met rondeforcing).

bvb.:



Reverse belooft dus (minstens) 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 in de hogere kleur niet noemen, maar moet hij desnoods zijn vijfkaart herhalen omdat de punten niet voldoende zijn voor Reverse.

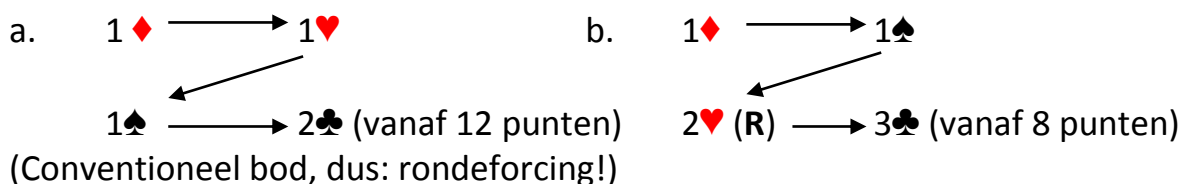
Vuistregel: Openaar biedt op 2-niveau een kleur die door de partner is overgeslagen.

4.4.5.2 4e Kleurconventie

De vierde kleur (gelijk waaruit die bestaat) kan geboden worden:

- indien de partner een (geboden) vijfkaart heeft en voldoende punten voor een manche te bieden maar nog geen fit gevonden heeft in één van de drie geboden kleuren

- indien de partner een geboden vijfkaart heeft en voldoende punten voor een manche maar geen stop in de vierde, nog niet geboden, kleur om 3 ZT te spelen,



Het is niet de bedoeling deze kleur als mogelijke troefkleur voor te stellen. Als er in drie kleuren nog geen fit gevonden is, zal er zeer zelden een voorkomen in de vierde kleur. Daarom kan er aan deze vierde kleur beter een conventionele bestemming toegekend worden, nl. "**Heeft partner een fit in mijn geboden vijfkaart of een stop in deze kleur?**"

Hiermee vraag je aan jouw partner, in volgorde van voorkeur:

- steun mijn geboden vijfkaart (vanaf een driekaart)
- biedt **ZT** als je in deze 4e kleur stopt
- bied jouw eigen vijfkaart
- desnoods een 5-2 fit of iets anders maar **GEEN PAS!**

(Zie: ♠, Beter Bridge met Berry Westra deel 2)

4.4.5.3 Cuebid

Een cuebid is het bieden in dezelfde kleur van een tegenstander. Omdat de kleur niet echt is, forceer je je partner tot een nieuwe bieding.

Het is dus conventioneel en minstens rondeforcing maar meestal manche-forcing.

Alleen de basis van het cuebid bij 1ZT en tussenbod wordt besproken in: "♠, Beter Bridge met Berry Westra deel 2". Een cuebid als reactie op een informatiedoublet wordt besproken in: "♥, Beter Bridge met Berry Westra deel 1". De rest van het cuebid wordt uitgebreid besproken in het boek: "HogerOp met Berry Westra deel 1". Eigenlijk valt dit buiten het bestek van deze beginnerscursus maar ik heb het toch even aangehaald omwille van de volledigheid.

Er is alleen sprake van een cuebid als er nog geen fit gevonden is.

Een cuebid kan geboden worden:

- na 1ZT met tussenbod (**altijd mancheforcing**)
 Stayman en Jacoby vervalst, bied op 2- of 3-niveau (zonder sprong) in de kleur van het tussenbod:
 - ✓ 1 ZT - (2♣/2♦) - 3♣/3♦ => 10 pnt en 1 of 2 vierkaart(en) majeur openaar toont zijn vierkaart majeur, partner biedt manche met fit of 3 ZT
 - ✓ 1 ZT - (2♥/2♠) - 3♥/3♠ => 10 pnt en 1 vierkaart in de andere majeur openaar biedt manche in majeur met fit of 3 ZT

- 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**)
1♦ - (1♥) - 2♥ = 4-kaart ♦ 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 fit (3-kaart) voor de partner (volgbod = 5-kaart), biedt men 2 in de kleur van de voorganger. (**Rondeforcing**, partner kan **8-15 pnt** hebben)
1♦ - (1♥) - PAS - 2♦ = 3-kaart ♥ en minstens 11 punten

4.4.5.4 Roman-Keycard-Blackwood

De gewone Blackwood conventie is een geschikt middel om in een **ZT**-contract vast te stellen hoeveel azen je partner heeft maar is niet effectief genoeg in troefcontracten. Speciaal voor troefcontracten heeft men een variant uitgevonden door het begrip "key-card" (= sleutelkaart) in te voeren. Omdat het bezit van troefkoning en/of troefdame een extra sterkte geeft aan je kaarten, worden die mee betrokken in het Azenvragen. Omdat de "Troefkoning" samen met de azen inbegrepen is in de vraag, wordt er niet meer gesproken over "Azen" maar zijn er 5 sleutelkaarten (= 4 azen + troefkoning) in het spel. In de "Roman-Keycard-Blackwood"-conventie wordt bijgevolg met het bod **4ZT** gevraagd naar de sleutelkaarten. De antwoorden zijn dus ook verschillend ten opzichte van de antwoorden in de Blackwood conventie.

Doordat troefkoning net als de azen tot de sleutelkaarten gerekend wordt, blijven er maar drie koningen meer over voor het "koningen vragen"

De bijzonderheden aan de Roman-Keycard-Blackwood-conventie zijn:

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

Vraag	Key-cards (Azen) : 4 ZT	Koningen : 5 ZT
Antwoord	5♣: 0 of 3 Azen	6♣: 0 of 3 Koningen
	5♦: 1 of 4 Azen	6♦: 1 Koning
	5♥: 2 of 5 Azen zonder troefdame	6♥: 2 Koningen
	5♠: 2 of 5 Azen met troefdame	

4.4.5.5 Controlebiedingen

Het doel van controlebiedingen is om zeker te zijn dat in een **troefcontract**, in een niet-troefkleur **geen twee slagen** verloren kunnen gaan. Vooraleer een slembieding gestart wordt en er geen weg meer terug is, gaan we controlebiedingen doen op een niveau onder het manchebod. Indien er één controle afwezig is, heeft het geen zin om naar een slem te gaan en kan er beter gestopt worden in een manche. Er zijn twee soorten controles, één op de eerste slag en één op de tweede slag. Beiden worden in één controlebod gecontroleerd.

- Het bezit, in een zijkleur (= niet-troefkleur), van een Aas kan verhinderen dat de tegenpartij reeds in de eerste ronde een slag kan ophalen. Bij een renonce (= geen kaart in die kleur) kunnen we in de eerste ronde al troef gebruiken.
- Als een speler in een zijkleur een **Koning + minstens één kaart** heeft, kan de Koning in de tweede ronde vrijkomen door in de eerste ronde een kleinere kaart op een Aas van de tegenpartij te leggen. Bij bezit van een **singleton** (= slechts één kaart in een kleur), hoeft de speler maar één keer te bekennen en kan in de tweede ronde troeven.

Controlebiedingen worden besproken in "♥, Beter Bridge met Berry Westra deel 1".

4.4.5.5.1 Starten van een Controlebieding

Vanaf het ogenblik dat het troefcontract door een fit vaststaat en er interesse is voor een slembieding, kan een controlebod gedaan worden. Hiervoor wordt begonnen met de laagste kleur, waarna GEEN bod meer mogelijk is onder 4-niveau en waarin een eerste of tweede controle aanwezig is. Het enige bod dat geen kleurenbod meer toelaat onder 4-niveau is 3♠. In de praktijk zal dit echter weinig voorkomen behalve wanneer een hartencontract reeds op 2- of 3-niveau vastligt en er een schoppencontrole aanwezig is. Bij mineurcontracten begint de bieding altijd op 4-niveau.

4♣ = controle in ♣ 4♦ = controle in ♦

4♥ = controle in ♥ 3♠ of 4♠ = controle in ♠

Een overgeslagen kleur (behalve de troefkleur) betekent een kleur zonder controle. Heeft de partner in deze kleur wel een controle, dan mag hij deze kleur ook overslaan en de volgende met controle aangeven. Heeft hij **ook geen controle** in die overgeslagen kleur **dan wordt de controlebieding (en dus ook de slempoging) afgebroken met een manchebod** in de geboden troef.

De troefkleur wordt dus NOOIT gebruikt om een controle aan te geven, alleen om de bieding te stoppen!

bv.:

1♦ - 2♥ :

3♥ - 3♠ : Harten is troefkleur - controle in schoppen

4♣ - 4♦ : overal controle, dus Azen vragen!

4ZT

1♥ - 3♥ : Harten is troefkleur

3♠ - 4♦ : controle in schoppen - GEEN controle in klaveren (overgeslagen)

Nu zijn er twee mogelijkheden:

➤ 4ZT : openaar heeft **WEL controle** in de **overgeslagen kleur**, dus biedt hij **4 ZT** om azen te vragen

➤ 4♥ : openaar heeft **ook geen controle** in de overgeslagen kleur, **dan biedt hij 4♠ om te stoppen in de manche**

Het grote voordeel van de controlebiedingen is dat men bij een vaststaande manche in de majeurekleuren, voldoende ruimte heeft om deze controles uit te voeren **voordat** het mancheniveau bereikt wordt. Als er een controle ontbreekt, kan men stoppen op 4-niveau. De slem is dan toch niet bereikbaar en men hoeft dus niet onnodig hoger te bieden of om azen te vragen.

5 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.

5.1 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 **minstens 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.

Speelplan ZT-contract

- Hoeveel slagen moet ik maken?
- Welke zijn mijn zekere slagen?
- Hoeveel slagen heb ik tekort?
- Waar en hoe kan ik extra (lengte)slagen krijgen?

Speelplan Troefcontract

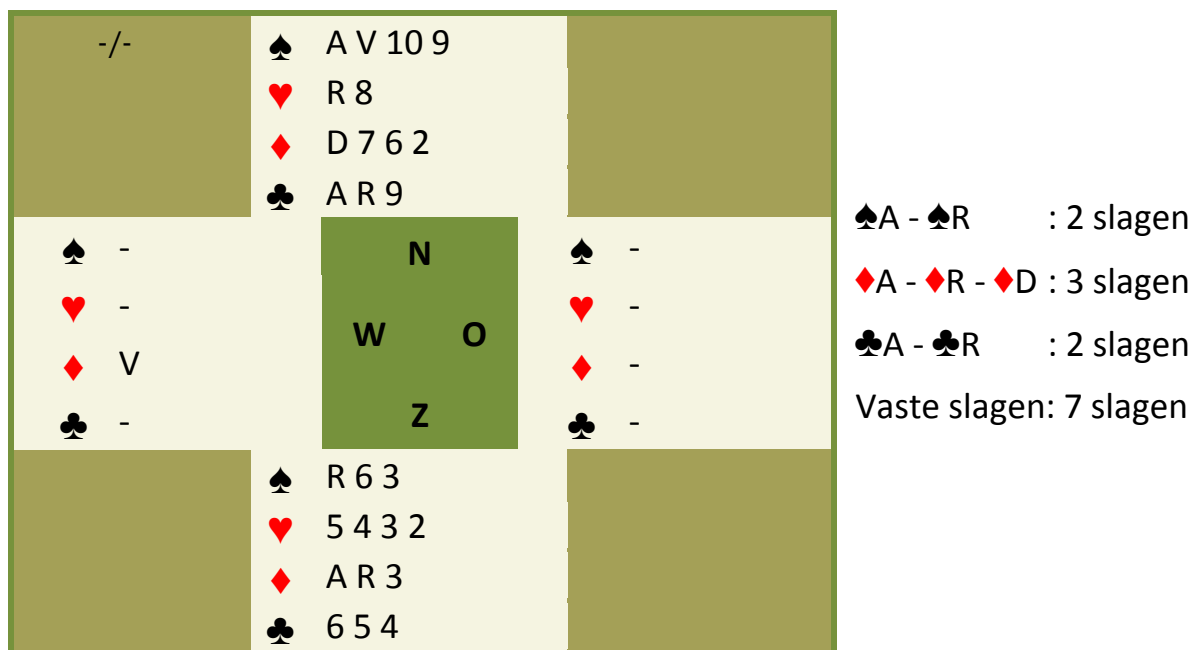
- Hoeveel verliezers heb ik (gezien vanuit de hand met de meeste troef)?
- Waar en hoe kan ik verliezers kwijt?
- Waar en hoe kan ik lengteslagen ontwikkelen?

5.1.1 Het afspelen van ZT-contracten

Speelplan: Zuid moet 3ZT spelen, West speelt $\heartsuit V$ voor.

- Tel de vaste slagen. Dat zijn slagen die met behulp van tophonneurs altijd gemaakt kunnen worden.

Een Aas (A) is dus een vaste slag en Aas (A)-Koning (R) in één kleur zijn twee vaste slagen. Een Koning (R) zonder de Aas (A) is echter geen vaste slag.



- Bekijk hoeveel slagen nu nog ontbreken om het contract te maken.
3ZT = 9 slagen - 7 vaste slagen = nog 2 slagen te maken!
- Probeer de ontbrekende slagen te halen door het ontwikkelen van lengteslagen of in een of ander spelfiguur (vb.: snit, zie blz. 43).
De meeste slagen komen normaal uit de langste kleur (= werkkleur): dat is de kleur waarin de twee handen samen de meeste kaarten hebben. Probeer de langste kleur vrij te spelen door er voor te zorgen dat de honneurs van de tegenpartij weggespeeld worden. Op deze manier kan je met lage kaarten van een kleur ook nog slagen maken. Dat worden lengteslagen genoemd. Als het nodig is, ga je dus moedwillig van slag om de tegenpartij een Aas (A) of Koning (R) te laten maken. In het algemeen is het ook goed om **eerst de hoge kaarten** aan de kortste kant te spelen om "blokkeren" te voorkomen.
In bovenstaand diagram zitten twee mogelijkheden:

- ✓ lengteslag in ruiten
West is uitgekomen met \diamondsuit Boer (V); neem de Boer in Zuid met \diamondsuit Aas (hoogste kaart van de kortste reeks).
Speel \diamondsuit Koning en steek dan over met $\diamondsuit 3$ naar de Dame in Noord.
Let goed op of alle ruiten gevallen zijn:

- indien ze verdeeld zaten, zijn alle ruiten bij Oost en West op en is ♦7 vrij
- indien ze niet verdeeld zijn, kijk dan wie de derde keer niet bekend heeft, de laatste ruiten(s) zitten dan bij de tegenpartij die wel bleef bekennen
 - » indien de laatste ruiten bij Oost zit, geef hem dan de laatste ruiten zodat Oost opnieuw moet uitspelen. Van alle soorten, behalve harten, heb je nog de toppen. Zo heb je ook het meeste kans om ♥Koning te krijgen.
 - » als de laatste ruiten bij West zit, speel dan ♠Boer (V) naar Zuid. Of Oost nu ♠Dame bijlegt of niet, je neemt met ♠Koning om te beletten dat West aan slag komt.
- ✓ snit in schoppen
Afhankelijk wie moet uitkomen, Noord of Zuid, speel je eerst vanuit Noord ♠Boer (V) naar ♠Koning (R) in Zuid of neem je dadelijk vanuit Zuid een snit door ♠3 naar Noord te spelen. Als de ♠Dame in West valt, neem je in Noord met ♠Aas, anders laat je doorlopen naar Oost. Als Oost neemt met ♠Dame moet hij weer terug in één van jouw toppen spelen en is de rest van de schoppen vrij.

Soms moet een slag niet meteen genomen worden. Dit heet ophouden of weigeren. Door een slag door te laten naar de ene of de andere tegenstander kan je de richting bepalen waarin gespeeld wordt. Als jij in Zuid zit kan je zo bijvoorbeeld door een slag aan Oost te geven, zorgen dat jouw partner de volgende slag als laatste man zit, wat een voordeel kan zijn.

Door te vroeg jouw Aas te gebruiken kan je een ganse reeks van de tegenstrever vrij spelen; door jouw Aas op te houden tot op het gepaste moment kan je soms de reeks van de tegenstrever "dood" spelen. Dood spelen wil zeggen dat hij nog goede vrije kaarten heeft maar niet meer aan slag kan komen.

5.1.2 Het afspelen van troefcontracten

Speelplan:

- In een troefcontract geldt de redenering van de vaste slagen niet. Het zijn dan wel slagen die met behulp van tophonneurs altijd gemaakt kunnen worden **als de tegenpartij ze niet kan aftroeven**. Normaal kan je een Aas als vaste slag rekenen, Aas-Koning in één kleur als twee vaste slagen en Aas-Koning-Dame als drie vaste slagen. Hoe langer je kleur wordt, hoe gevaarlijker het wordt dat de tegenpartij vrij zit in die kleur en je kan aftroeven. **Een Koning zonder bijhorende Aas is echter geen vaste slag**, welke kaarten je ook bij die Koning hebt!

- In tegenstelling tot een **ZT**-contract, tel je in een troefcontract niet je vaste slagen maar je normale verliezers (slagen die de tegenpartij praktisch zeker kan ophalen als er geen speciale maatregelen getroffen kunnen worden). Bekijk de kaarten vanuit de hand met de meeste troeven (je eigen hand of de dummy) en bereken de som van **de verliezers**. Bekijk hoeveel slagen nu nog ontbreken om het contract te maken.
- Als je genoeg troeven hebt en hoog genoeg in waarde om de troeven bij de tegenstanders op te halen, kan je dat best zo snel mogelijk doen. Hierop gelden echter enkele uitzonderingen: indien je bijvoorbeeld nog een of meer troeven nodig hebt om je partner terug aan slag te krijgen of wanneer je met een kleine troef van je partner een slag kunt introeven.
- Probeer de ontbrekende slagen te halen door de eigen verliezers af te troeven in de korte hand of door je verliezers kwijt te spelen. Dat kan bijvoorbeeld door verliezers af te leggen op vrije kaarten van je partner. Aan de kant met de meeste troeven mag je normaal geen introevers extra tellen omdat je daar de troeven niet als verliezers geteld hebt.

De tips voor het afspelen van **ZT**-contracten blijven in principe gelden. De troeven bij de tegenspelers houden natuurlijk wel een gevaar in. Uitstellen om een slag te maken kan nu gevaarlijk zijn, omdat het de tegenstanders een aftroefmogelijkheid geeft.

5.2 Speciale technieken

Hieronder volgen enkele veel voorkomende speelfiguren. Er wordt bij ieder voorbeeld van uitgegaan dat Zuid begint. Denk ook aan onze symbolen:

A = Aas, R = Koning, D = Dame, V = Boer, T = 10.

5.2.1 Blokkeren

♥	R 7	
	N	
?	W O	?
	Z	
	A . D 2	

Hoe maakt Zuid het maximale aantal (3) slagen?

Door eerst een lage kaart (een kleintje) naar de honneur aan de 'korte kant' te spelen.

Wordt eerst de Aas (A) 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.

Om blokkades te voorkomen, begin steeds met de honneurs aan de korte kant.

5.2.2 Snijden

♥	A . D 6	
	N	
?	W O	?
	Z	
	9 8 4	

Hoeveel slagen zal deze combinatie opleveren?

Twee of een! Door naar de "vork" A - D te spelen proberen we om de Koning (R) te vangen of buiten spel te zetten.

De Aas (A) is natuurlijk een vaste slag. Als Zuid de 4 speelt hangt het af van wat West bijlegt. Er kunnen zich nu drie situaties voordoen:

- West heeft de Koning (R) maar legt een kleintje. Noord neemt met de Dame (D) en zal met de Aas (A) een tweede slag maken.
- West neemt met de Koning (R), Noord neemt met de Aas (A) en maakt een tweede slag met de Dame (D).
- West heeft de Koning (R) niet en legt een kleintje. Noord neemt met de Dame (D) maar verliest ze aan de Koning (R) in Oost. Alleen de Aas (A) maakt een slag.

De kans op winst is 50%, want de kans is even groot dat Oost of West de Koning (R) heeft.

Snijden doet men door naar de laagste kaart van een vork (AD, RV, D10 of iets dergelijks) toe te spelen.

5.2.2.1 Snijden op de Dame

♥	R . V 4	
	N	
?	W O	?
	Z	
	A 6 5	

Hoeveel kans is er op 3 slagen uit deze combinatie?

Als eerst de Aas (A) wordt gespeeld en daarna de Koning (R), **moet** de Dame (D) alleen of tweede zitten om ook de Boer (V), en dus 3 slagen, te kunnen maken.

Door op de Dame (D) te snijden vergroten we onze kans op drie slagen tot 50%. Speel eerst de Aas (A) en daarna een kleintje naar de Boer (V).

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

Een vuistregel om uit te maken wanneer je een snit uitvoert op een Dame.

Acht = Altijd; Negen = Nooit!

- Als je samen met je partner negen of meer kaarten in één reeks hebt, wordt de snit op een Dame niet uitgevoerd. (er zijn nog 4 kaarten achter: meest waarschijnlijke verdeling: 3-1 of 2-2).

- Als je acht of minder kaarten hebt wordt de snit (bijna) altijd uitgevoerd.

Voor het snijden op een Koning geldt: NIET snijden vanaf 11 kaarten. (nog 2 kaarten in omloop: 2-0 of 1-1).

Voor het snijden op een Boer geldt: NIET snijden vanaf 7 kaarten. (nog 6 kaarten in omloop: 5-1, 4-2 of 3-3)

5.2.2.2 Herhaalde snit

♥	A . . V T	
	N	
R 6 5 4	W O	9 8 7
	Z	
	D 3 2	

Door de Dame (D) als eerste kaart te spelen, wordt de Koning (R) eruit gesneden.

Als West de Dame (D) 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

Dame (D) de 2 speelt, kun je ook snijden op de Koning (R) door in Noord de Boer (V) of de 10 (T) te leggen. Noord is dan echter aan slag en de snit kan niet herhaald worden.

5.2.2.3 Dubbele snit

♥	A . D . T	
	N	
?	W O	?
	Z	
	7 6 3	

Hier kan je de snit herhalen op een andere honneur. De eerste keer speel je best vanuit Zuid naar de tien (T) in Noord. De Koning (R) of de Boer (V) in West kunnen geen schade aanrichten want je kunt ze slaan met de Dame (D) of de Aas (A). Alleen als beide ontbre-

kende honneurs in Oost zitten, brengen de snitten niets op. Als er één honneur in Oost zit, verlies je die ene slag.

5.2.2.4 Gemarkeerde snit

♥	A R . V T	
	N	
?	W O	?
	Z	
	7 3 2	

Als je een kleine kaart van Zuid naar de Aas (A) in Noord speelt en Oost bekend niet, dan is het duidelijk dat de ontbrekende kaarten bij West zitten. Je kan dan met een gerust hart verder snijden op de Dame (D) die in West moet zitten!

5.2.2.5 Chinese snit

♥	A 6 2	
	N	
?	W O	?
	Z	
	D 7 3	

Hoeveel procent kans is er op 2 slagen?
Om beide honneurs te kunnen maken moet de Koning (R) bij Oost zitten. Die kans is 50%.

Speel een kleintje naar de Aas (A) en een kleintje terug naar de Dame (D). Zit de Koning (R) bij Oost, dan maak je later

nog de Dame (D). Zit de Koning (R) bij West, dan zal de Dame (D) de slag verliezen aan de Koning (R).

Als in de eerste slag de Dame (D) naar de Aas (A) wordt gespeeld, haal je NOOIT 2 slagen. Heeft West de Koning (R), neemt hij de Dame (D) (honneur op honneur) om eventueel zijn Boer (V), 10 (T), 9 enz. baas te maken. Zit de Koning (R) in Oost wordt de Dame (D) hoe dan ook geslagen. In beide gevallen wordt door Zuid maar één slag gemaakt.

Een snit maken door een Dame (D), die niet gedekt wordt door een onderliggende honneur (V), naar een Aas (A) te spelen, brengt niets op.

Deze ondoelmatige speelwijze wordt ook wel eens "Chinese snit" genoemd.

5.2.2.6 Lengteslag

♥	A 6 2	
	N	
?	W O	?
	Z	
	R D 7 3	

Hoeveel slagen maakt Zuid?

Speel een kleintje (3) naar de honneur aan de korte kant. Ga dan met een kleintje terug naar de Koning (R) en speel vervolgens de Dame (D). Het laatste kleintje van Zuid (7) blijft over en is goed voor een vierde slag als de verde-

ling bij de tegenspelers 3-3 was.

Het al dan niet maken van 4 slagen is dus afhankelijk van de kaartverdeling en eventueel de hoogte van de overblijver.

Vuistregel voor meest waarschijnlijke kaartverdeling bij de tegenspelers:

Onpaar = 1 verschil: 2-1, 3-2, 4-3, 5-4

Paar = 2 verschil: 2-0, 3-1, 4-2, 5-3

5.3 Tegenspel

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

5.3.1 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:

5.3.1.1 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 liefst met je kortste kleur.
- 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.

5.3.1.2 Welke kaart uitkomen?

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

(↔ **R D V** 9 6 2, ♠ **V T** 7 5 2)

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

Het voorspelen van een honneur betekent:

- de uitkomer heeft nog minstens de juist lagergelegen honneur in zijn bezit
- ontkent dat hij de honneur er juist boven bezit
- heeft nog één kleintje of de honneur is single! (alleen in een troefcontract, mogelijkheid om introevers te creëren)

Hou er ook altijd rekening mee dat je door je uitkomst aan je partner vraagt om de door jou voorgespeelde kleur indien mogelijk terug te spelen.

De partner moet ook altijd goed opletten welk kleur "gevraagd" wordt en die, indien mogelijk, ook terug spelen.

5.3.2 Uitkomen van een aaneengesloten serie

In een troefcontract bestaat een aaneengesloten serie uit **minstens twee** opeenvolgende honneurs.

In een **ZT**-contract bestaat een aaneengesloten serie uit **minstens drie** opeenvolgende honneurs.

Enkele voorbeelden:

- **A** R D Start met de Aas

-
- **R** D V T Start met de Koning
 - **D** V T Start met de Dame
 - **V** T 9 Start met de Boer

5.3.3 Voorbeelden van een gebroken serie

- A **D** V (T) Start met de Dame (in ZT-contract is de 10 nodig als derde honneur)
- Let op! In een troefcontract, indien mogelijk, niet van onder een Aas uitspelen
- R **V** T Start met de Boer (alleen in troefcontract)

5.3.4 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.

5.3.5 Uitkomen van een doubleton of drie lage kaarten

- **R** x Bij een doubleton, als de hoogste een honneur is, start je alleen met de hoogste in een troefcontract. Een uitzondering is het gevaar op blokkeren. Als je maat die kleur geboden heeft, kan je best met de hoogste uitkomen. Misschien kan je zo bij hem iets vrijspelen en tegelijkertijd beletten dat je blokkeert. (zie "Blokkeren", 5.2.1, blz. 42)
- xxx Bij drie midden- of kleine kaarten speel je eerst de middelste, dan de bovenste en laatst de laagste. Dit systeem heet "MUD" (= middle, up, down). Hiermee weet jouw partner na het spelen van de tweede kaart of je er nog één hebt en of je er geen meer hebt. (introever?)
Als de tweede kaart hoger is dan de eerste, dan moet je er nog een hebben. Bij een doubleton had je de hoogste eerst moeten spelen.

5.3.6 Tips bij het tegenspelen

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

5.3.6.1 Tweede man laag

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

kleintje bij te spelen en zijn partner achter laten te zitten om de kat uit de boom te kijken.

5.3.6.2 Honneur op honneur

Dit is een uitzondering op de regel "Tweede man laag". Als de uitkomer (= 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.

Als hij dat niet doet, wint de uitkomer meestal één slag.

Veronderstel:

Speler 1 komt uit met een Dame, speler twee heeft de Koning, dan moet hij zijn Koning offeren aan de Aas van de "derde man", anders wordt de Dame EN de Koning een slag. Door de Koning te offeren wordt met de Aas + Dame slechts één slag gemaakt.

5.3.7 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!)

5.3.8 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 bevat (= aansignaal). Een lage kaart is een afsignaal. Hiermee geef je aan dat je niet veel mee hebt in die kleur. Let bij het tegenspe-len 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. Het is natuurlijk niet altijd zeker dat je een hoge EN een lage kaart hebt om te tekenen. Daarom is dit systeem uitgebreid naar "hoog, laag" (= aanmoedigend) en "laag, hoog" (= afwijzend). Hierdoor kan je ALTIJD signaleren met twee kaarten want van twee kaarten in één kleur is er altijd een hoger dan de andere. Je kunt dus met een 8 en een 9 aanmoedigen of afwijzen, het hangt er gewoon van af welke kaart je eerst afgooit.

Een voorbeeld:

Jouw partner heeft ♥Aas en ♥Koning en speelt ♠Aas en jij hebt ♥Dame en twee kleine hartens. Als je dat wilt kenbaar maken aan je partner, gooi je eerst de hoogste van je kleine kaarten op ♥Aas en de laagste van jouw kleine hartens op ♥Koning. Als jouw partner goed heeft opgelet, heeft hij gezien dat je "hoog, laag" hebt getekend en hij speelt nog een harten voor jouw Dame of eventueel jouw renonce zodat je kunt ophalen of troeven. Zou je eerst een lage kaart gegooid hebben en daarna een hogere, dan weet jouw partner dat je niet meer geïnteresseerd bent in harten en zal iets anders spelen. Dat veranderen van kleur noemt men ook wel "switchen".

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

Er bestaan verschillende signaleermethodes. Enkele van de meest gebruikten zijn "Lavinthal" en "Revo".

Eenmaal je de standaardbiedingen en het spelen onder de knie hebt, kan je best samen met je bridgepartner een bepaald systeem kiezen en GOED leren. Het werkt alleen maar als je beiden op dezelfde golflengte zit en zeer goed oplet naar wat jouw partner zoal afgooit op de verschillende slagen.

De tegenpartij kan ook een systeem hebben om te signaleren. Het is ook interessant om dat te kennen en in de gaten te houden.

Vergeet ook niet dat alleen de basisbiedingen en basissystemen van de eerste vier boekjes van Westra "verondersteld worden" van gekend te zijn door iedere bridger in Vlaanderen en Nederland. Alle afwijkingen op deze systemen moeten vooraf gemeld worden in een zogeheten "Préalert" en tijdens de bieding gealverteerd worden.

Iedere speler heeft altijd het recht, wanneer hij aan de beurt is, om tijdens de bieding uitleg te vragen over een bod van de tegenspelers maar **ALLEEN AAN DE PARTNER VAN DE BIEDER**. De bieder zelf mag **NOOIT** uitleg geven over wat hij bedoelde!

Op alle officiële wedstrijden is een "Systeemkaart" verplicht voor iedere speler. Deze kaart moet jouw volledig biedsysteem omschrijven en moet aan de tegenpartij overhandigd worden bij het begin van de wedstrijd. Zelf mag je daar niet op spieken tijdens het toernooi.

Inhoud

1	INLEIDING	1
2	SPELMATERIAAL	1
2.1	TAFELDOEK	1
2.2	DE KAARTEN	1
2.3	DE BIEDBOX	3
2.4	HET KAARTENBAKJE	3
3	VERLOOP VAN HET SPEL	3
3.1	PRAKTISCHE AFSPRAKEN EN SPELREGELS	3
3.1.1	VERANTWOORDELIJKHEID VAN NOORD	4
3.1.2	OPTREDEN EN FATSOEN	4
3.1.3	OVERTREDINGEN TEGEN DE JUISTE GANG VAN ZAKEN	5
3.1.4	TOESCHOUWERS	5
3.2	DE REGELS VAN HET BIEDEN	6
3.3	HET SPELEN	9
3.3.1	SLAGEN MAKEN	9
3.3.2	HET BEGRIP TROEF	10
3.4	BEREKENEN VAN DE SCORE	10
4	HET BASIS BIEDSYSTEEM VAN ACOL	11
4.1	ALGEMEEN	11
4.1.1	BIEDPUNTEN	11
4.1.2	OPENEN	12
4.1.3	TROEFKLEUR BEPALEN	12
4.2	OPENINGEN OP NIVEAU 1	13
4.2.1	OPENING 1-IN-EEN-KLEUR (♣, ♦, ♥, ♠)	13
4.2.1.1	OPENINGSBOD DOOR OPENAAR	13
4.2.1.2	ANTWOORDEN OP EEN 1-IN-EEN-KLEUR OPENING	13
4.2.1.2.1	ZWAKKE ANTWOORDEN	13
	<i>Met steun:</i>	13
	<i>Zonder steun:</i>	14
4.2.1.2.2	STEUNBIEDINGEN MET KLEURENFIT	14
4.2.1.2.2.1	LIMIETBOD	14
4.2.1.2.2.2	HET EINDBOD	14
4.2.1.2.3	BIJBIEDINGEN IN EEN NIEUWE KLEUR	15
4.2.1.2.3.1	GEWOON BIJBOD IN EEN NIEUWE KLEUR	15
4.2.1.2.3.2	HET SPRONG-ANTWOORD IN EEN NIEUWE KLEUR	16

4.2.1.3	HERBIEDING VAN DE OPENAAR NA BIJBOD	16
4.2.1.3.1	PARTNER HEEFT OP 2-NIVEAU GESTEUND	16
4.2.1.3.2	PARTNER HEEFT OP 3-NIV. DE OPENINGSKLEUR GESTEUND	17
4.2.1.3.3	PARTNER HEEFT 1 ZT GEBODEN	17
4.2.1.3.4	PARTNER HEEFT 1-OVER-1 GEBODEN	18
4.2.1.3.5	PARTNER HEEFT 2-OVER-1 GEBODEN	18
4.2.2	OPENING 1-ZONDER-TROEF (1 ZT)	19
4.2.2.1	ANTWOORDEN OP 1 ZT-OPENING	20
4.2.2.1.1	DE JACOBY-TRANSFER: 2♦ OF 2♥ OP DE 1 ZT-OPENING	20
4.2.2.1.1.1	PARTNER HEEFT EEN 6-KAART IN DE GEBODEN KLEUR	21
4.2.2.1.1.2	PARTNER HEEFT EEN 5-KAART IN DE GEBODEN KLEUR	21
4.2.2.2	DE MINEUR-TRANSFER: 2♠ OP DE 1 ZT-OPENING	22
4.2.2.3	STAYMAN, 2♣ ALS ANTWOORD OP DE 1 ZT-OPENING	22
4.2.2.3.1	OPENAARS 2♦ ANTWOORD	23
4.2.2.3.2	OPENAARS 2♥ ANTWOORD	23
4.2.2.3.3	OPENAARS 3♥ ANTWOORD	24
4.2.2.3.4	OPENAARS 2♠ ANTWOORD	24
4.2.2.3.5	OPENAARS 3♠ ANTWOORD	25
4.2.2.4	JACOBY EN STAYMAN BIJ EEN TUSSENBOD	26
	<i>Na een doublet:</i>	26
	<i>Na een tussenbod (of voorafgaande opening):</i>	26
4.3	HET VOLGBOD	27
4.3.1	DOUBLETTEN 'X', 'DBL', '!'	28
4.3.1.1	INFORMATIEDOUBLET, ROOD KAARTJE	28
	<i>Indien er verplichting is te bieden:</i>	29
4.3.1.2	REDOUBLET, BLAUW KAARTJE	29
4.3.1.3	STRAFDOUBLET	29
4.3.1.4	NEGATIEF DOUBLET	30
	<i>Gevolgen van deze overeenkomst:</i>	31
4.4	STERKE OPENINGEN OP NIVEAU 2	31
4.4.1	DE 2-ZONDER-TROEF OPENING	31
4.4.1.1	RECHTSTREEKSE 2 ZT OPENING DOOR DE OPENAAR	31
4.4.1.2	DE ANTWOORDEN OP 2 ZT	32
4.4.2	DE 2-IN-KLEUR OPENINGEN	32
4.4.2.1	OPENINGSBOD 2♦, 2♥ OF 2♠	32
4.4.2.1.1	ANTWOORD OP DE 2♦, 2♥ OF 2♠	32

4.4.2.2	OPENINGSBOD 2♣.....	32
4.4.2.2.1	DE ANTWOORDEN OP 2♣.....	33
4.4.2.2.2	DE HERBIEDING VAN DE OPENAAR.....	33
4.4.3	PREËMPTIEVE OPENINGEN	33
4.4.3.1	DE ANTWOORDEN OP EEN PREËMPTIEVE OPENING.....	34
4.4.4	AZEN EN KONINGEN (HEREN) VRAGEN	34
4.4.5	SPECIALE CONVENTIES.....	35
4.4.5.1	REVERSE	35
4.4.5.2	4E KLEURCONVENTIE	35
4.4.5.3	CUEBID	36
4.4.5.4	ROMAN-KEYCARD-BLACKWOOD	37
4.4.5.5	CONTROLEBIEDINGEN	38
4.4.5.5.1	STARTEN VAN EEN CONTROLEBIEDING	38
5	HET SPELEN.....	39
5.1	AFSPEL.....	39
5.1.1	HET AFSPELEN VAN ZT-CONTRACTEN	40
5.1.2	HET AFSPELEN VAN TROEFCONTRACTEN	41
5.2	SPECIALE TECHNIEKEN	42
5.2.1	BLOKKEREN	42
5.2.2	SNIJDEN	43
5.2.2.1	SNIJDEN OP DE DAME	43
5.2.2.2	HERHAALDE SNIT	44
5.2.2.3	DUBBELE SNIT.....	44
5.2.2.4	GEMARKEERDE SNIT	44
5.2.2.5	CHINESE SNIT.....	45
5.2.2.6	LENGTESLAG.....	45
5.3	TEGENSPEL	45
5.3.1	UITKOMSTAFSPRAKEN.....	45
5.3.1.1	WELKE KLEUR UITKOMEN?.....	46
5.3.1.2	WELKE KAART UITKOMEN?	46
5.3.2	UITKOMEN VAN EEN AANEENGESLOTEN SERIE.....	46
5.3.3	VOORBEELDEN VAN EEN GEBROKEN SERIE.....	47
5.3.4	EEN KLEINTJE BELOOFT EEN PLAATJE.....	47
5.3.5	UITKOMEN VAN EEN DOUBLETON OF DRIE LAGE KAARTEN	47
5.3.6	TIPS BIJ HET TEGENSPELEN	47
5.3.6.1	TWEEDE MAN LAAG	47

5.3.6.2	HONNEUR OP HONNEUR	48
5.3.7	DERDE MAN DOET WAT HIJ KAN	48
5.3.8	SIGNALEREN	48