



Bied- en speeltechniek voor 'gewone' bridgers

Ook vragen over spelregels en bestuurlijke kwesties waarvan elke 'gewone' bridger het antwoord zou moeten weten, behandelen we in de Bridge Training

In de periodieken Arbitrair, BestuurWijzer en NBB-Rekenprogramma bespreken we de onderwerpen die vooral op het bord liggen van de betreffende functionarissen

Alle reeds verschenen nummers staan op: www.bridgeservice.nl

Redactie: Carolien de Koomen, Margriet Jansze, Mirjam Dierckxsens, Monica Vuister, Ron Jedema, Siger Seinen, Jan van Die, Frans Schiereck en Rob Stravers (eindredactie)

Drie in de pan!

De naam van deze heerlijke ruim 65-jaar oude herinnering kwam meteen in beeld nadat ik de drie vraagstukken voor deze Training had vastgesteld. Dit drietal is beslist te vergelijken met de drie (te) kleine pannenkoekjes die mijn lieve moeder tegelijk in één pan bakte. We waren thuis met z'n negenen. Drie keer bakken leverde dus slechts één pannenkoekje op...

Schrik niet: in deze aflevering krijg je ze in één keer alle drie!

Spel 1 Oost geveer / NZ kwetsbaar

West	Noord	Oost	Zuid	Jouw zuidhand
		1 ♠	doublet	♠ 7 6 5
pas	2 ♦	pas	??	♥ A B 7 6
				♦ A 4 3
				♣ A H 6

Wat bied je in je tweede biedbeurt?

- a. pas
- b. 2 ♥
- c. 2SA
- d. 3 ♦

Het liefst had je met deze zestienpunter gevolgd met 1SA. Maar zonder dekking in oosts openingskleur zou dat een serieuze vraag zijn om ellende.

Daarom koos je in je eerste biedbeurt voor 'doublet'.

Spel 1 Overpeinzing

Oost gever / NZ kwetsbaar

West	Noord	Oost	Zuid	Jouw zuidhand
		1 ♠	doublet	♠ 7 6 5
pas	2 ♦	pas	??	♥ A B 7 6
				♦ A 4 3
				♣ A H 6

Wat bied je in je tweede biedbeurt?

- a. pas
- b. 2 ♥
- c. 2SA
- d. 3 ♦

Heel lang geleden werd door veel bridgedocenten aanbevolen om - na een 1-opening in een kleur van de tegenstander - als volgt te bieden:

- met minder dan 13 punten bied je de kleur waarin je minstens 5 kaarten hebt.
- met 13 punten of meer geef je een 'informatiedoublet'.

Dat doen we nu heel anders. Een volgbod in een kleur belooft een 5+kaart met een puntenmaximum van 15-16 punten.

En een informatiedoublet kennen we in twee soorten:

12-16 punten, met minstens een 3-kaart in de ongeboden kleuren.
als partner daarop geen kracht belooft, volgt onherroepelijk: pas!

17-20 punten, dat kan een grillige hand zijn, te sterk voor het volgbod, of een gelijkmatige verdeling. Na een zwakke reactie van partner bied je dan nog wél wat.

21+ als je ook met weinig tot niets bij partner een manchecontract niet uitsluit, verhoog je de kleur van je tegenstander.

De partner van de doubleerder biedt met 0-8 punten zo goedkoop mogelijk zijn kleur. Daarbij geeft hij voorrang aan een hoge 4-kaart.
Met 9+ moet hij sterker bieden.

Tot zover deze Algemene Beschouwingen...

Spel 1 De beste bieding

Oost geveer / NZ kwetsbaar

West	Noord	Oost	Zuid	Jouw zuidhand
pas	2♦	1♠ pas	doublet PAS!!	♠ 7 6 5 ♥ A B 7 6 ♦ A 4 3 ♣ A H 6

Wat bied je in je tweede biedbeurt?

- a. pas = 4 punten
- b. 2♥ = 1 punt
- c. 2SA = 0 punten
- d. 3♦ = 0 punten

Noord mag niet passen. Hoe zwakker zijn hand, des te groter de ramp kan zijn als hij wél past.

Pas je niet? Bedenk dan dat elke andere actie extra kracht belooft (17-19 punten), waardoor je partner met 7-8 punten graag doorgaat tot het gaatje. Het risico is echter groot dat dat gaatje een afgrond blijkt te zijn...

Spel 2 West geveer / allen kwetsbaar

♠ 4 3 2
♥ 9 7
♦ A V 2
♣ H V B 3 2



♠ H 7 6 5
♥ A H V B 10 8 6
♦ B 3
♣ -

Het bieden:

West	Noord	Oost	Zuid
pas	1♣	pas	1♥
pas	1SA	pas	4♥
pas	pas	pas	

Je speelt 4♥. West komt uit met ♦8. Hoe probeer je je contract te maken?

- a. Ik laat dummy ♦2 bijspelen.
- b. Ik laat dummy ♦V bijspelen.
- c. Ik laat dummy ♦A bijspelen.

Spel 2 Overpeinzing

West geveer / allen kwetsbaar

	♠ 4 3 2	
	♥ 9 7	
	♦ A V 2	
	♣ H V B 3 2	
♠ A 8 7		♠ V B 10
♥ 5 4		♥ 3 2
♦ 8 7 6 5		♦ H 10 9 4
♣ A 9 8 7		♣ 10 6 5 4
	♠ H 9 6 5	
	♥ A H V B 10 8 6	
	♦ B 3	
	♣ -	

Je speelt 4♥. West komt uit met ♦8. Hoe probeer je je contract te maken?

- a. Ik laat dummy ♦2 bijspelen.
- b. Ik laat dummy ♦V bijspelen.
- c. Ik laat dummy ♦A bijspelen.

Je speelt een troefcontract. Dus telde je eerst de 'mogelijke' verliesslagen.

Het vervelende verhaal

- In schoppen dreigen drie verliesslagen als **oost** die kleur voorspeelt. Onprettig dus als oost aan slag komt...
- als de snit op ♦H mislukt, verlies je een ruitenslag.

Het leuke verhaal

- Dummy heeft ♣HVB. Als je OW hun feestje gunt met ♣A, kun jij daarna met de andere twee hoge klaveren twee slagen maken.
- Omdat je in zuid geen klaveren hebt, kun je op die twee klaverenslagen twee kaarten opruimen waarmee je anders een slag zou verliezen.
- Op de klaverenslag die je in ieder geval verliest aan ♣A kun je óók een kaart opruimen waarmee je anders een slag zou verliezen. Volgens mijn oude geheugen hebben de Engelsen daar een naam voor bedacht. Iets als 'Loser on loser'...
- Totaal kun je op dummy's hoge klaveren dus **drie zuidelijke verliezers** bij het grof vuil zetten.
- Dummy's ♥9 is hoger dan alle troeven van OW.

Sprookje

Wie denkt dat je met elke getroefde klaveren van dummy een troefslag méér maakt, gelooft in een hardnekkig troefspreekje...

Spel 2 Speelplan

West geveer / allen kwetsbaar

	♠ 4 3 2	
	♥ 9 7	
	♦ A V 2	
	♣ H V B 3 2	
♠ A 8 7		♠ V B 10
♥ 5 4		♥ 3 2
♦ 8 7 6 5		♦ H 10 9 4
♣ A 9 8 7		♣ 10 6 5 4
	♠ H 9 6 5	
	♥ A H V B 10 8 6	
	♦ B 3	
	♣ -	

Je speelt 4♥. West komt uit met ♦8. Hoe probeer je je contract te maken?

- a. Ik laat dummy ♦2 bijspelen = 0 punten
- b. Ik laat dummy ♦V bijspelen = 0 punten
- c. Ik laat dummy ♦A bijspelen = 3 punten

Laat dummy onmiddellijk ♦A leggen! En dan ♣H.

Als oost ♣A zou leggen troef je, want die snoodaard mag niet aan slag komen.

Speelt oost een lage klaveren bij, dan ruim jij ♦B op! Je gunt west wél een slag met ♣A!

West mag namelijk wél schoppen terugspelen, want daarmee wordt jouw ♠H een zekere slag.

Zodra je aan slag bent, steek je met een kleine troef over naar dummy en laat je ♣V en ♣B hun twee slagen maken.

In dit spel ruimde je al een ruiten op, dus volgen nu twee kleine schoppen. En als oost ♣A had gelegd, door jou getroefd, dan steek je daarna meteen met troef over naar dummy, speel je ♣V en ♣B en vervolg je met troef.

Je wint dan altijd zeven troeven, ♦A en ♣V en ♣B. OW mogen vechten om de andere drie slagen.

Spel 3

Dit spel kwam héél lang geleden uit de koker van de Nederlandse topspeler die nog steeds een bridgerubriek verzorgt in De Telegraaf: Max Rebattu.

♠ -

♥ V 4 3

♦ B 10 9 8 7

♣ 10 9 8 7 6



♠ A H B 10

♥ A H B 10

♦ A V

♣ A H B

Je speelt 6SA. West komt uit met ♥9.

Met welke speelwijze maak je tegen elke verdeling **altijd** 12 slagen?

Ik win de uitkomst met ♥A, en speel dan:

a. ♠B

b. ♦V

c. ♣B

d. Ik win de uitkomst met ♥V

Spel 3 Overpeinzing

♠ -
♥ V 4 3
♦ B 10 9 8 7
♣ 10 9 8 7 6

♠ 9 7 5 ♠ V 8 6 4 3 2
♥ 9 8 7 ♥ 6 5 2
♦ H 4 3 ♦ 6 5 2
♣ V 4 3 2 ♣ 5

♠ A H B 10
♥ A H B 10
♦ A V
♣ A H B

Je speelt 6SA. West komt uit met ♥9.

Met welke speelwijze maak je tegen elke verdeling **altijd** 12 slagen?

Ik win de uitkomst met ♥A, en speel dan:

- a. ♠B
- b. ♦V
- c. ♣B
- d. Ik win de uitkomst met ♥V

Je speelt een SA-contract.

Vaste slagen

Dus tel je ook nu allereerst de slagen die je achter elkaar zou kunnen maken. Ik tel er (slechts) negen: twee in schoppen, vier in harten, één in ruiten en twee in klaveren.

Wat zie je nog meer?

Dat dummy slechts één kaart heeft waarmee je hem aan slag kunt brengen: ♥V.

Stel dat...

... je zou beginnen met: ♦A, ♦V na. Dan win je twaalf slagen als west zich meteen op jouw ♦V werpt. Zodra je weer aan slag bent, steek je over naar ♥V en maak je drie extra slagen. Je telde al negen vaste slagen, dus is je contract gemaakt. Dus... moet en zal oost zich inhouden en jou je ♦V-slag gunnen. Dan heb je niets aan de hartenoversteek, want dummy's ruiten zijn nog niet hoog.

OW zien ook dummy's ♥V en de lange ruiten en klaveren en mogen/zullen daarom niet snel happen. Of ligt daarin juist de weg naar twaalf slagen???

Bridge Training 866 21 februari 2022

Spel 3 de juiste aanpak

♠ -
 ♥ V 4 3
 ♦ B 10 9 8 7
 ♣ 10 9 8 7 6
 ♠ 9 7 5 ♠ V 8 6 4 3 2
 ♥ 9 8 7 ♥ 6 5 2
 ♦ H 4 3 ♦ 6 5 2
 ♣ V 4 3 2 ♣ 5
 ♠ A H B 10
 ♥ A H B 10
 ♦ A V
 ♣ A H B

Je speelt 6SA. West komt uit met ♥9.

Met welke speelwijze maak je tegen elke verdeling **altijd** 12 slagen?

Ik win de uitkomst met ♥A, en speel dan:

- a. ♠B = 0 punten
- b. ♦V = 3 punten
- c. ♣B = 1 punt
- d. Ik win de uitkomst met ♥V = 0 punten

Speelwijze	Aantal vaste slagen
Win de uitkomst met ♥A en speel dan ♦V (speelwijze b)! Als west meteen ♦H legt, ben je binnen. Na ♥V liggen drie ruitenslagen voor het oprapen. West moet ♦H dus niét leggen! Nadat je ♦V verticaal voor je legde, speel je ♣B. Als west meteen ♣V legt, kun je na de hartenoversteek naar dummy twee klaverenslagen maken. Dan ben je ook binnen omdat je al 10 vaste slagen telde. West mag/moet ♣V dus ook niet leggen! Met 11 vaste slagen hoef je nog maar één slag te ontwikkelen om je contract veilig te stellen. Speel ♠B.	9 na de uitkomst 10 omdat west ♦V niet mag arresteren. 11 na het duiken van ♣B. Je ♠10 wordt je 12^e vaste slag!

Je won/wint ♠AH10, ♥AHVB, ♦AV en ♣AHB, en dat zijn twaalf slagen.

Je puntentotaal is je rapportcijfer voor creativiteit.

Lezers mailen



Mag dummy aan de niet bekende leider vragen of hij niet verzaakt?

De leider speelt een troefcontract in ruiten.

In het midden van het spel zegt de leider tegen de dummy een ruiten voor te spelen (de leider was aan slag op tafel).

De volgende speler (RT van de leider) bekent en de leider legt zelf een harten.

Dummy vraagt aan de leider of hij geen ruiten heeft.
Daarop neemt de leider zijn harten terug in zijn hand en speelt een ruiten.

Mag de dummy dat vragen?

De arbiter gaf aan dat de dummy dat mag vragen en dat de leider de kaart terug mag nemen in zijn hand, dus geen strafkaart.

Stefan

Rob:

Dummy heeft twee soorten rechten: 'onbeperkte' en 'beperkte' (artikel 42).

De **onbeperkte rechten** (gestelde vragen van de WL beantwoorden, aantal gewonnen en verloren slagen bijhouden en de kaarten bijspelen die de leider aanduidt (en daarbij voorkomen dat met een kaart van dummy wordt verzaakt) blijven altijd van kracht.

De **beperkte rechten** (aan de leider vragen of hij niet verzaakt, elke onregelmatigheid proberen te **voorkomen**, na afloop van het spelen als eerste de aandacht vestigen op een onregelmatigheid) kan dummy wél verliezen (artikel 43). Bijvoorbeeld als hij na afloop van het bieden zijn hand uitwisselt met die van de leider, opstaat om het spel van de leider te volgen of naar de beeldzijde kijkt van kaarten in de hand van een tegenspeler.

Het beperkte recht 'elke onregelmatigheid proberen te voorkomen' geldt overigens niet voor elke dreigende onregelmatigheid. Als een tegenspeler niet bekent, en dummy ervan overtuigd is dat die tegenspeler daarmee verzaakt, mag hij **niet aan die tegenspeler** vragen of hij misschien niet

verzaakt. Daarmee geeft hij immers ook een waarschuwing aan zijn partner: let op, die ene tegenstander bekende niet...

Na dit verhaal weet je het antwoord. Als dummy **op het moment dat de leider niet bekend** zijn beperkte rechten nog steeds heeft, mag hij dat inderdaad vragen en gaat de hartenkaart gewoon terug in de hand. Een getoonde kaart van de leider en dummy kan namelijk nooit een strafkaart worden (artikel 48A).

De slag wordt niet gecorrigeerd als de verzaking al 'voldongen' is: de leider heeft dan op het moment van ontdekking al een kaart gespeeld in de volgende slag; hetzij uit zijn hand of uit de dummy.

4- of 5-kaart?

Partner	Tegenstander	Ik
1♦	volgbod	??

Moet ik een 4-of 5 kaart hebben om een bijbod te doen?

Ik antwoord meestal met een 4-kaart; anderen met een 5-kaart.

Wat is correct? Of is dit een kwestie van afspraak maken?

Rob:

Gangbaar en zeer effectief is het 'negatief doublet'. Dat klinkt een beetje negatief, maar de duidelijkheid die dat verschaft is beslist positief.

De boodschap van het **doublet** hangt af van het volgbod. En de boodschap van een kleur als bijbod speelt daarop in.

Partner	Tegenstander	Jouw bieding
1♣	1♦	- Doublet: 4+krt in ♥+♠ - 1♥/♠: 4+krt in geboden kleur; max. 3-krt in andere hoge kleur
1♣/♦	1♥	- Doublet: precies 4-kaart ♠ - 1♠: minstens 5-kaart ♠
1♣/♦	1♠	- Doublet: 4+krt in ♥, minimaal 6 ptn. - 2♥: 5+krt in ♥, minimaal 10 ptn. Met een 4-kaart ♥ en een sterk spel geef je dus ook eerst een (negatief) doublet.