

Samenvatting Leer Bridge met Berry 5, deel 1

Hoofdstuk 1

- Bridge wordt gespeeld door 4 spelers. De 2 spelers die tegenover elkaar zitten spelen samen.
- Er zijn 4 kleuren: schoppen ♠, harten ♥, ruiten ♦ en klaveren ♣. De rangorde van de kaarten is in elke kleur gelijk:
Aas, Heer, Vrouw, Boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
- Doel van het spel is om zoveel mogelijk slagen te maken.
- Bekennen is verplicht.
- Een troefkleur is hoger dan de andere 'kleuren'.
- Wanneer er met een troefkleur wordt gespeeld, kun je de slag winnen door af te troeven. Dit mag alleen als je in de gevraagde kleur geen kaarten meer hebt.
- Één van de spelers wordt dummy en moet zijn kaarten open op tafel leggen. Zijn partner, de leider, speelt zowel met zijn eigen kaarten als met die van de dummy.
- Na de uitkomst legt de dummy zijn kaarten open op tafel.

Hoofdstuk 2, Slagen maken

- Slagen worden meestal gemaakt met plaatjes. In geval van een lange kleur soms echter ook met lage kaarten. (tot 13 tellen)
- Het is belangrijk om slagen te ontwikkelen. Dit kun je doen door:
 - A. *Azen en heren bij de tegenpartij te verdrijven.*
 - B. *Een lange kleur vrij te spelen.*
 - C. *Te snijden*
- Richtlijn voor startersbridge: **maak een kleur pas troef als jouw partij acht kaarten of meer in die kleur bezit.**
- Kaartwaardering: Aas = 4 punten, Heer = 3 punten, Vrouw = 2 punten, Boer = 1 punt.
- Richtlijn voor het aantal te maken slagen:
 - ▶ 21-24 punten minstens 7 slagen
 - ▶ 25-32 punten SA minstens 9 slagen
 - ▶ 25-32 punten met troef minstens 10 slagen
 - ▶ 33-36 punten minstens 12 slagen
 - ▶ 37-40 punten alle 13 slagen

Hoofdstuk 3, Het tegenspel

Uitkomstafspraken, in volgorde van prioriteit:

- Hoogste van een serie (opvolgende honneurs)
- Kleintje belooft plaatje,
 - Partner: "Derde man doet wat ie kan"
- Top van niks – hoge middenkaart van een kleur zonder plaatjes

Verdere afspraken voor het tegenspelen:

- 1^e man: speel de kleur waarin je de meeste slagen denkt te kunnen ontwikkelen
- 2^e man: speel laag tenzij je de slag kunt winnen
- 3^e man: probeert de slag te winnen
- 4^e man: overziet het slagveld en bepaalt dan welke kaart hij bijspeelt.

Hoofdstuk 4, Het bieden

- Het biedproces is een soort gesprek. Doel van het gesprek: de beste speelsoort vinden en de hoogte van het contract.
- Het bieden geschiedt in een speciale biedtaal, met slechts een beperkt aantal termen: getal+speelsoort (bijv. 1♠), pas, doublet en redoublet.
- De spelende partij moet altijd de meerderheid van de slagen maken. Met 1♣/♦/♥/♠/SA moet je al 7 slagen maken (1+6).
- De volgorde van de kleuren loopt van laag naar hoog: klaveren, ruiten, harten en schoppen. Sans-atout is de hoogste speelsoort. Het laagste bod is 1♣, het hoogste 7SA.
- Het bieden is ten einde als er drie keer is gepast.
- Degene die de speelsoort van het te spelen contract het eerst heeft genoemd wordt leider.
- De spelende partij krijgt punten als het geboden contract gemaakt wordt.
- Voor manchecontracten is een extra bonus, de manchepremie, te verkrijgen. Gaat het contract down, dan ontvangen de tegenspelers punten.
- **De manchecontracten zijn:**
 - ▶ 3SA
 - ▶ 4♥/4♠
 - ▶ 5♣/5♦
- Met een doublet kunnen de tegenspelers te kennen geven dat ze niet geloven dat het geboden contract gemaakt zal worden. Het downspelen levert dan meer punten op. Wanneer het contract toch gemaakt wordt, krijgt de spelende partij weer meer punten.

Hoofdstuk 5a, Het bieden als dialoog

- Om nauwkeurig te kunnen bieden moeten we afspraken maken, dat noemen we een biedsysteem. Wij gaan Berry 5 spelen.
- Een van de hoofdtaken van het bieden: Uitvinden of er voldoende punten zijn voor de manche.
- Richtlijn: hiervoor:
 - ▶ 24 punten of minder samen – blijf laag
 - ▶ 25+ punten – een manche van 3SA, 4♥, 4♠ is kansrijk
 - ▶ 27+ punten – een manche van 5♣, 5♦ is kansrijk
 - ▶ 33+ punten – klein slem is kansrijk
 - ▶ 37+ punten – groot slem is kansrijk
- Met een fit is 4♥ of 4♠ de meest aantrekkelijk manche. Zonder fit in een hoge kleur ligt de focus op 3SA. 5♣ of 5♦ zijn minder aantrekkelijke manches.

Hoofdstuk 5b, De opening

Voor wat betreft het openen maken we de volgende afspraken:

- Met minder dan 12 punten wordt gepast
- Met 15, 16 of 17 punten en een regelmatige verdeling (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2) wordt 1 SA geopend
- In alle andere gevallen wordt vanaf 12 punten met 1 in een kleur geopend. Hierbij gelden de volgende regels:
 - ▶ Bied je langste kleur als eerst
 - ▶ Bied van twee of drie vierkaarten de laagste als eerste
 - ▶ Bied van twee vijfkaarten de hoogste als eerste

Hoofdstuk 6, antwoorden op de opening van één in een kleur.

- Vanaf 6 punten wordt er bijgeboden. Met 0-5 punten zeg je pas.
- 3 verschillende situaties:
 - ▶ Met fit in hoge kleur
 - ▶ Met fit in lage kleur (met ook een 4-krt hoog, of zonder 4-krt hoog)
 - ▶ Zonder fit
- ▶ **Met fit in hoge kleur:**

Opening	Bijbod	Punten
1♥/♠	2♥/♠	6-9
	3♥/♠	10-11
	4♥/♠	12+

- ▶ **Met fit in lage kleur en een 4-krt in een hoge kleur:** bied dan eerst zo laag mogelijk je hoge kleur: partner kan daar ook nog een 4-krt in hebben. Oftewel: eerst op zoek naar een fit in een hoge kleur.
- ▶ **Met fit in lage kleur, zonder 4-krt in een hoge kleur:**

Opening	Bijbod	Punten
1♣/♦	2♣/♦	6-9
	3♣/♦	10-11
	4♣/♦ ?	12+

4♣/♦ bied je liever niet, misschien is 3SA een beter contract.

- ▶ **Zonder fit** mag je een nieuwe kleur op **éénniveau** bieden vanaf 6 punten. Voor een nieuwe kleur op **tweehoogte** zijn minimaal 10 punten vereist.
- ▶ Heb je **6-9 punten**, geen steun voor partners kleur en geen kleur die je op éénniveau kunt bieden, dan antwoord je **1SA**.

Hoofdstuk 7, Het speelplan

- Probeer als leider voordat je gaat spelen altijd een speelplan te maken. Neem daar de tijd voor.
- Het maken van een speelplan in een SA-contract:
 - tellen van de vaste slagen
 - vaststellen van het aantal ontbrekende slagen
 - nagaan in welke kleur(en) slagen ontwikkeld kunnen worden
 - selecteren en vrijspelen van de werkkleur
- Begin in een troefcontract met het verwijderen van de vijandelijke troeven.

Hoofdstuk 8, Vijfkaart hoog

- De 1♥ en 1♠ opening beloven een vijfkaart. Dit heeft als gevolg dat de partner mag steunen met een driekaart.
- De afspraak 'van vierkaarten de laagste' en 'van vijfkaarten de hoogste' blijft intact.
- Wanneer je geen vijfkaart hebt in een hoge kleur en ook geen vierkaart in een lage kleur, open je met 1♣. Dit kan dan een 2-krt zijn.
- 1♣ : de kans op een 2-krt = 6%, de kans op een 3-krt = 18%, de kans op een 4+ krt = 76%.

Hoofdstuk 9, antwoorden op de 1SA opening

Na de 1SA opening is de antwoorder de 'captain van de bieding'. Hij bepaalt de speelsoort en het uiteindelijke biedniveau.

Heeft de antwoorder een evenwichtige verdeling met minder dan een 4-krt ♥ en/of ♠, dan zal de speelsoort SA worden en kunnen meteen de punten aan worden gegeven.

- 0-7 pas
- 8-9 2SA
- 10-15 3SA

Met een 4-krt in de hoge kleuren, gebruiken we stayman:

- 2♣ vraagt om een 4-krt hoog en belooft 8+ punten:
Antw. 2♦ geen vierkaart hoog
2♥ 4+krt harten, kan ook nog 4-krt schoppen
2♠ 4+krt schoppen

Met een 5-krt of langer in de hoge kleuren kan jacobly toegepast worden:

- 2♦ belooft een 5+-krt ♥
Openaar verplicht 2♥ te bieden
- 2♥ belooft een 5+ krt ♠
Openaar verplicht 2♠ te bieden

Hoofdstuk 10, Tips voor Af- en Tegenspel

TEGENSPELEN

- 2^e hand: meestal honneur op honneur
- 2^e hand: meestal laag
- Partner speelt lage kaart – 3^e man doet wat ie kan
- Als je later in het spel aan slag komt, is het meestal verstandig terug te komen in partners kleur

AFSPELEN

- Om te snijden moet je naar de vork toespelen. Het voorspelen van een honneur is alleen goed als je ook de onderliggende honneur hebt.

Hoofdstuk 11, Tussenbieden

Voor bieden na een opening van de tegenpartij gelden andere normen dan voor zelf openen.

- Je hebt een goede lange kleur (5+-kaart): volgbod
- Je hebt 15-17 punten en een SA-verdeling: bied 1 SA (stop in de openingskleur)
- Je hebt geen goede lange kleur, wel openingskracht en steun voor alle ongeboden kleuren: informatiedoublet
- Je hebt geen goede lange kleur, wel openingskracht en geen steun voor alle ongeboden kleuren: pas

Het antwoorden op een volgbod van partner:

- Belangrijk te beseffen dat partner minder punten dan een opening kan hebben, om bij te bieden heb je dus een paar punten meer nodig dan bij een opening van partner.
- Sa bijbieden alleen met een stop in de openingskleur.

Antwoorden op het 1SA-volgbod van partner, is hetzelfde als antwoorden op een 1SA opening van partner.

Het antwoorden op een informatiedoublet is een hoofdstuk apart. Je bent verplicht te bieden, zelfs met 0 punten.

Hoofdstuk 12a: Preëemptieve openingen.

2♦/♥/♠ opening: 6-krt, 6-10 punten

antwoorden:

Meestal passen, maar met een mooie fit eventueel verhogen naar 3 of 4.

3♣/♦/♥/♠ opening: 7-krt, 6-10 punten

antwoorden:

Zeg pas als je geen manche ziet zitten

Bied geen 3SA met een singleton in partners kleur.

Na 3♥/3♠, verhoog naar de manche met ca. 3 slagen mee

Behalve preëemptief openen kun je ook preëemptief volgen. Elk sprongvolgbod toont een zwakke hand met een goede lange kleur.

Hoofdstuk 12b: De sterke openingen

2 SA-opening: 20-22 punten, evenwichtig

antwoorden:

Bod	Punten	Betekenis
pas	0-4	evenwichtig
3♣*	4	Stayman 4-krt hoog
3♦*	0+	Jacoby transfer voor ♥ = 5+ krt ♥
3♥*	0+	Jacoby transfer voor ♠ = 5+ krt ♠
3 SA	4-10	geen 4+ krt hoog

- 2♣ opening:**
- a. 20+ punten, 1 of 2 lange kleuren
 - b. Sa-verdeling met 23 punten of meer

antwoorden:

Bod	Punten	Betekenis
2♦*	0-7	willekeurige verdeling (afwachtbod)
2♥,2♠,3♣,3♦	8+	zeer goede 5+-krt
2 SA	8+	evenwichtig

Herbieding na 2♦*		
2♥,2♠,3♣,3♦		Forcing (8+ speelslagen)
2SA	23-24	evenwichtig
3SA	25+	evenwichtig