

E
n
c
y
c
l
o
p
e
d
i
e



TOINE VAN HOOFF

Bridge Encyclopedie

*Termen, technieken,
biedsystemen en conventies*

Ensie



BRIDGE
ENCYCLOPEDIE

Toine van Hoof

2021

Voorwoord

Bridge is een populaire sport. In Nederland bridgen meer dan 250.000 mensen op regelmatige basis. De Nederlandse Bridge Bond behoort tot de grootste vier sportbonden van het land als we kijken naar teamsporten. Met je partner vorm je een team. Een team dat een strategie bedenkt en afspraken maakt over het bieden en spelen. En dat is precies waar de nieuwe Bridge Encyclopedie zich op richt. Een schitterend overzicht van alles wat bridge zo mooi maakt.

De auteur, Toine van Hoof, staat garant voor uitstekende en zorgvuldig opgebouwde teksten. Zijn jarenlange journalistieke ervaring heeft hem in staat gesteld deze Encyclopedie vorm te geven tot een standaardwerk voor de Nederlandse bridger.

Bridgers groeien. Als je wat langer speelt stijgt de behoefte om nieuwe ideeën toe te voegen aan je biedbagage. Wil je een zwakke twee, de Muiderberg of toch maar klassieke (semi)sterke twee-openingen? Alle populaire systemen en conventies worden in dit boek uitgelegd.

Maar de Encyclopedie bespreekt niet alleen de biedmogelijkheden. Ook het voor buitenstaanders vaak moeilijk te begrijpen bridgejargon komt uitgebreid aan bod. Keurig alfabetisch gerangschikt, zodat het gemakkelijk terug te zoeken is.

Kortom, een prachtig en waardevol naslagwerk. Of je nu beginnend bent of reeds vele jaren bridget, ik kan je de Bridge Encyclopedie van harte aanraden.

— Koos Vrieze
Voorzitter van de Nederlandse Bridge Bond

Gebruiksaanwijzing

Als een term in kleinkapitaal is gezet, komt deze term als trefwoord voor in het boek:

afdraaien

Van een kleur: de hoge of vrije kaarten van een kleur achter elkaar INCASSEREN.

incasseren

Ook: cashen; innen. Van een hoge kaart: voorspelen en daarmee de slag maken.

aankomer ENTREE

entree

Ook: aankomer. Kaart waarmee men indien gewenst aan slag kan komen.

Na ‘Zie ook:’ staan verwijzingen naar aanverwante artikelen:

online bridge

Mogelijkheid om thuis (of waar dan ook) via internet (...)

Zie ook: Bridge Base Online; misclick; RealBridge; StepBridge; vals spelen

misclick

(Eng.) Ook: misklik. Het bij ONLINE BRIDGE aanklikken van een bieding die men niet had willen doen of een kaart die men (...)

Na ‘Ook:’ staan synoniemen van de term die wordt verklaard.

Afkortingen:

angl.	anglicisme
Du.	Duits
Eng.	Engels
Fr.	Frans

A

aan

1. Aanmoedigend. Als betekenis van een SIGNAAL.

2. Aan zijn: geen slag meer mogen verliezen. Gezegd van een leider die voor het maken van zijn contract de rest van de slagen moet halen, en ook wel van het desbetreffende contract. Nooit gebruikt met betrekking tot GROOTSLEM (vanaf het begin al 'aan') en ook niet na afloop van het spelen (het contract is dan 'precies gemaakt').

Zie ook: af

aanbreken

Van een kleur: meestal ten eigen nadele in een kleur voorspelen die nog niet eerder in het spel is voorgespeeld.

Zie ook: bevroren kleur

aangetrokken

Enigszins hoger dan gerechtvaardigd: een aangetrokken bod, een aangetrokken contract. Soms moet men na een tussenbod een 'aangetrokken' bod doen om niet uit de bieding gedrukt te worden.

W	N	O	Z
1♠	3♦	3♠	

Oost kan een hand met een punt of negen hebben en een drie-kaart schoppensteun, waarop hij normaliter 2♠ zou bieden. Geforceerd door het 3♦-tussen-

bod biedt hij 3♠. Als west zonder hier rekening mee te houden 4♠ biedt, zal dat een aangetrokken contract zijn.

Zie ook: dun; scherp

aangeven

Door een bieding een bepaalde kracht, CONTROLE, lengte, VERDELING of aantal azen, heren of controles tonen.

Zie ook: azen vragen; cuebid

aanhouden

DOUBLEREN

aankomen

AAN SLAG komen.

aankomer

ENTREE

aankunnen

Opgewassen of bestand zijn tegen.

Uitdrukking: een (ongunstig) zitsel niet aankunnen.

Zie ook: safety play

aanleggen

In een contract aanleggen: een bod doen waarop (naar verwachting) door de andere spelers zal worden gepast. Meestal gebruikt met betrekking tot MANCHES en SLEMS.

aanmoedigend bod

Een bod dat de partner aanspoort maar niet dwingt verder te bieden.

Zie ook: forcing; inviteren; limietbod; stopbod

aanmoedigend signaal

AANSIGNAAL

aanname

Spelen onder een aanname: een speelwijze kiezen gebaseerd op de veronderstelling dat een of meer bepaalde kaarten bij een bepaalde tegenstander zitten. De aanname wordt gedaan om te beoordelen of een contract gevaar loopt (ongunstige aanname) dan wel om te bepalen welk zitsel nodig is om een contract te kunnen maken (gunstige aanname).

Voorbeeld:

		♠V62	
		♥83	
		♦B542	
		♣AVB8	
♠9873			♠B54
♥A42			♥VB1075
♦876	N		♦H93
♣642	W O		♣H5
	Z		
		♠AH10	
		♥H96	
		♦AV10	
		♣10973	

Zuid speelt 3SA nadat oost heeft voorgепast. West start met ♠9, die zuid in de hand wint. De klaverensnit verliest aan ♣H. Oost speelt ♥V na, door zuid gedoken. Dan komt ♥B. Als zuid nu de heer legt, maakt de verdediging vijf hartenslagen en is het contract twee down. Zuid weet echter niet dat west ♥A heeft. Zit die kaart bij oost dan moet hij juist wel de heer leggen. Alvorens bij te spelen redeneert zuid als volgt. Om het contract van 3SA (negen slagen) te kunnen maken, moet hij een geslaagde snit over ♦H kunnen nemen. Zuid doet dus de 'aanname' dat ♦H bij oost zit. Oost heeft al ♣H en ♥V-B laten zien. Had hij naast de veronderstelde ♦H ook ♥A, dan zou hij de bieding hebben geopend. Dus ♥A moet bij west zitten, wil het contract een kans van slagen hebben. Zuid duikt daarom ♥H nogmaals. Door de blokkade in harten kan de verdediging in deze kleur niet meer dan drie slagen maken. Door later twee keer te snijden over ♦H maakt zuid 3SA.

aannemen

1. Van een INVITE: erop ingaan door de MANCHE of het SLEM waarvoor geïnviteerd is, te bieden.

2. Van een TRANSFER: het bod doen waarom de partner heeft verzocht.

Zie ook: afwijzen; transferweigeren

aanpak

SPEELWIJZE

aansignaal

Een SIGNAAL dat partner aanspoort een bepaalde kleur (door) te spelen omdat men daarin een waardevol bezit heeft.

Zie ook: aas-aan/af, heer-distributie; attitude; hoog-laag; Italiaanse signalen; laag-hoog

aansignaleren

Een AANSIGNAAL geven.

aan slag

De vorige slag gewonnen hebbend en dus aan de beurt om voor te spelen in de volgende slag.

Uitdrukkingen: aan slag blijven; aan slag brengen; aan slag komen; aan slag zijn.

aansluitende honneurs

Honneurs van één kleur die elkaar in rang direct opvolgen. Voorbeeld: in ♠VB94 zijn de vrouw en de boer aansluitende honneurs.

Zie ook: dekken

aansluiting

FIT

aanspelen

Van een kleur: in een kleur voorspelen die nog niet eerder in het spel is voorgespeeld.

Zie ook: aanbreken; inspelen; switchen

aanval

Het AANVALLEN.

aanvallen

Van een kleur: in een kleur voorspelen met de bedoeling daarin één of meer slagen te ontwikkelen.

aanvallende hand

Ook: aanvallende kaart; offensieve hand. Een hand die zich meer leent voor het spelen van een contract dan voor het tegenspelen, zoals een hand met een zeskaart (of langer) of twee vijfkaarten met de meeste HONNNEURPUNTEN in de lange kleur(en).

Zie ook: verdedigende hand

aanvallende kaart

AANVALLENDE HAND

aanvallende uitkomst

Uitkomst gericht op het ontwikkelen van één of meer slagen. Een 'aanvallende uitkomst' is het

begin van een **ACTIEVE VERDEDIGING**.

Zie ook: passieve uitkomst

aanvulling

Kaarten in de lange kleur(en) van de partner, die van nut zijn als deze leider wordt.

Zie ook: fit

aarzelen

Een langer dan gebruikelijke (denk)pauze nemen voor een bieding te doen of een kaart bij te spelen.

Zie ook: aarzeling

aarzeling

Het **AARZELEN**. Aarzelen is niet verboden, althans als dat maar niet gebeurt om de tegenpartij te **MISLEIDEN**. Bridge is immers een denksport. Wel is het verboden conclusies te trekken uit een aarzeling van de partner. Het trekken van conclusies uit een aarzeling van een tegenstander is uiteraard toegestaan, maar geschiedt voor eigen risico.

Zie ook: ethiek; ongeoorloofde informatie; table presence

aas

Hoogste kaart van een kleur, aangeduid met 'A' en soms een plaatje van een bekend gebouw.

aas van aas-heer

Afspraak met betrekking tot het uitkomen. Heeft men in een kleur waarmee men wil uitkomen zowel het aas als de heer, dan wordt begonnen met het aas. In deze afspraak duidt de uitkomst van een heer gevolgd door het aas van diezelfde kleur op het bezit van aas-heer-sec.

Zie ook: heer van aas-heer

aas-aan/af, heer-distributie

Afspraak met betrekking tot het **SIGNALEREN**, van toepassing wanneer van een aas-heer combinatie zowel het aas als de heer voorgespeeld kan worden. Speelt partner (bijvoorbeeld bij de uitkomst) het aas in een kleur voor, dan geeft men hierop een **AANSIGNAAL** of een **AFSIGNAAL**. Begint partner met de heer, dan geeft men een **DISTRIBUTIESIGNAAL**. Het Engelse ezelsbruggetje luidt: ace for attitude, king for count.

aasloze hand

Hand zonder azen. Wordt uitsluitend gezegd van een hand die wel andere plaatjes bevat.

aastonende antwoorden

Antwoorden op een **CONVENTIONEEL** bod van de partner die aangeven of men in het bezit is van één of meer azen en zo ja in

welke kleur.

Zie ook: Acol 4SA-opening; Albarran

ABC-tje

Een zeer simpel af te spelen spel.

Zie ook: leggettje; vlijer

ACBL

AMERICAN CONTRACT BRIDGE LEAGUE

Aces

DALLAS ACES

Acht altijd, negen nooit

Ook: eight ever, nine never. Ezelsbruggetje om te onthouden hoe men als leider een kleur moet behandelen wanneer de tegenpartij in die kleur de vrouw en drie of vier kleine kaarten bezit. Heeft de leider met de dummy samen van oorsprong acht kaarten, dan is **SNIJDEN** over de vrouw het meest kansrijk (dus altijd snijden). Met negen kaarten samen is **SLAAN** het meest kansrijk (dus nooit snijden).

Zie ook: gewijzigde kansen; kans-berekening

achter

Gesitueerd ter linkerzijde. Zuid zit achter oost, west zit achter zuid, noord zit achter west en oost zit achter noord. Ook

gebruikt om de positie van een kaart of kaarten aan te geven ten opzichte van een andere kaart of andere kaarten.

Voorbeeld:



Hier zit ♠H achter ♠A-V.

Zie ook: snijden

achteraf

Na afloop van het bieden of het spelen. Vaak komt men achteraf tot de conclusie dat men beter anders had kunnen bieden of spelen.

Zie ook: nakaarten; post mortem

achterhand

De positie rechts van degene die in een slag moet voorspelen. Een speler in de achterhand heeft het voordeel dat de andere drie spelers eerst moeten bijspelen zodat hij de slag, indien gewenst, met een relatief lage kaart kan winnen.

Zie ook: goedkoop; ingooi; vork

achterkantje

Benaming voor een bepaald NATUURLIJK biedsysteem. Vaak gebruikt door spelers die een gelegenheidspartnership

vormen. De term is waarschijnlijk afgeleid van het feit dat het bedoelde systeem zo eenvoudig is dat het op de achterkant van een sigarendoosje geschreven kan worden.

achterwaartse snit

Speelwijze die de ene tegenstander dwingt een voor- gespeelde kaart te dekken, waarna een geslaagde SNIT kan worden genomen over de andere tegenstander.

Voorbeeld:

	♠A76	
	N	
♠V54	W O	♠10832
	Z	
	♠HB9	

De normale speelwijze is hier ♠9 naar het aas en een schoppen naar de boer (snit op de vermeende vrouw bij oost). Deze speelwijze levert hier slechts twee slagen op. De achterwaartse snit levert drie slagen op. Zuid begint met ♠B die west moet dekken met de vrouw (anders speelt de leider in noord een kleintje en wint de boer de slag). Noord neemt ♠V met het aas. Hierna volgt een schoppen naar de 9, die de slag wint. Tot slot wordt ♠H gemaakt. De achterwaartse snit is minder kansrijk dan de normale snit en

wordt dan ook alleen toegepast als er duidelijke aanwijzingen zijn uit het bied- of speelverloop dat de gewone snit zal mislukken.

Zie ook: omsingelen

achtkaart

Het oorspronkelijke bezit van precies acht kaarten van een kleur.

Acol

Biedsysteem dat in de jaren dertig van de vorige eeuw ontwikkeld werd op een bridgeclub aan de Acol Road in Londen. Kenmerkend is dat in de hoge kleuren op een vierkaart geopend mag worden. De PUNTENRANGE van de 1SA-openings is afhankelijk van de KWETSBAARHEID. Het sterkste openingsbod is 2♣. Ook de andere twee-openingen zijn sterk. De SPRONGANTWOORDEN op een opening geven een gelimiteerde hand aan.

Acol vormde de basis voor het Nederlandse biedsysteem VAN START TOT FINISH, dat ondanks diverse essentiële verschillen eveneens als 'Acol' door het leven ging.

Zie ook: Acol 2♣-opening; Acol 4SA-opening; Acol twee-openingen; variabele sans atout

Acol 2♣-opening

De sterkste opening in het ACOL systeem, aangevend:

a. een evenwichtige hand met 23 of meer punten; b. een sterke en onevenwichtige hand met voldoende SPEELSLAGEN voor de MANCHE.

De opening is derhalve CONVENTIONEEL en tevens MANCHEFORCING behalve in de volgende biedserie:

W	N	O	Z
2 ♣	pas	2 ♦	pas
2 SA			

West heeft hier variant a met 23 of 24 punten.

Acol 4SA-opening

Conventionele opening van 4SA, waarbij aan de partner gevraagd wordt specifieke azen te bieden. De antwoorden zijn:

-5♣: geen azen

-5♦: ♦A

-5♥: ♥A

-5♠: ♠A

-5SA: twee azen

-6♣: ♣A

Deze 4SA-opening kan worden toegepast als men aan de eigen hand voldoende heeft om elf of twaalf slagen te maken en men een specifieke aas bij de partner nodig heeft voor de twaalfde of dertiende slag.

Voorbeeld:

♠AHVB109

♥AH

♦–

♣HVB109

Op het antwoord van 5♣ of 5♦ zwaait de openaar af in 6♠. Op het antwoord van 6♣ biedt hij 7♠. Op het antwoord van 5SA biedt hij 7SA.

Zie ook: Albarran

Acol twee-openingen

De openingen van 2♦, 2♥ en 2♠ in het ACOL systeem. Deze geven een sterke en onevenwichtige hand aan met acht of negen SPEELSLAGEN. De opening is normaliter gebaseerd op een goede zeskaart in de geopende kleur of op twee goede vijfkaarten, waarvan de geopende de hoogste is.

De opening is FORCING. Met een zwakke hand biedt de antwoordende hand normaliter 2SA.

actie

Iedere bieding anders dan pas. In het bijzonder een buitengewone bieding die als ondernemend aan te merken is.

actieve verdediging

Wijze van tegenspelen gericht op het ontwikkelen van één of meer slagen in de uitgekomen

of nagespeelde kleur of op het TROEFKORT spelen van de leider.

Zie ook: forceren; passieve verdediging

action double

(Eng.) Doublet in een later stadium van het biedverloop, waarmee aan de partner gevraagd wordt actie te ondernemen.

Voorbeeld:

N/OW	♠10963		
	♥54		
	♦V765		
	♣B42		
♠5			♠HB
♥AVB72			♥H9863
♦AB84			♦1032
♣953			♣A76
	♠AV8742		
	♥10		
	♦H9		
	♣HV108		

W	N	O	Z
–	pas	1♥	1♠
3♠	pas	4♥	dbl

Zuid heeft voor zijn 1♠-volg-bod veel over en geeft met zijn doublet op 4♥ te kennen nog wat te willen horen van zijn partner. Met schoppensteun dient noord 4♠ te bieden. Bij gebrek daaraan en enige verdedigende waarde kan noord het doublet laten staan. In de praktijk koos noord

uiteeraard voor 4♠ en dat contract werd gedoubleerd gemaakt.

advance cuebid

(Eng.) Een CUEBID dat door de partner niet als zodanig eenduidig kan worden herkend, omdat er nog geen troefkleur expliciet overeengekomen is.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
pas	1♠	pas	2♦
pas	3♠	pas	4♣

Het bod van 4♣ kan een cuebid zijn, gebaseerd op een CONTROLE in klaveren en schoppensteun. Zuid heeft in dat geval een te mooie hand om te volstaan met 4♠. Zuid kan echter ook (naast zijn ruiten) een lange klaveren-kleur hebben. In het verdere bieden moet hij trachten hier-over duidelijkheid te verstrekken.

advance sacrifice (advance save)

(Eng.) Een REDBOD dat wordt gedaan voordat de tegenpartij de MANCHE of het SLEM heeft uitgeboden waartegen men wil redden. Doel is de tegenpartij OVERBOORD te duwen of juist het redbod te laten doubleren terwijl doorbieden voor hen lucratiever zou zijn geweest.

af

AFWIJZEND. Als betekenis van een SIGNAAL.

Zie ook: aan

afbranden

Aftroeven van een (meestal hoge) kaart van de tegenpartij.

afbreken

Van een kleur: een of meer kaarten AFGOOIEN in een kleur, waardoor de DEKKING in die kleur wordt opgegeven.

afbukken

AFDUIKEN

afdraaien

Van een kleur: de hoge of vrije kaarten van een kleur achter elkaar INCASSEREN.

afduiken

Ook: afbukken; afzakken. Speelwijze waarbij de leider met opzet een slag, die hij eventueel zelf had kunnen maken, aan de tegenpartij gunt door het bijspelen van een lage kaart. Soms kan de leider zo manoeuvreren dat daarmee een bepaalde tegenstander aan slag komt. Dan wordt gesproken van 'afduiken naar links' of 'afduiken naar rechts'.

Zie ook: duiken; uitduiken

afgeven

1. Van een kaart: een slag laten maken door een kaart die zich in handen van de tegenpartij bevindt. Een leider kan bij het CLAIMEN bijvoorbeeld zeggen dat hij nog ♦A 'afgeeft'.
2. Van een slag: een slag al of niet opzettelijk door de tegenpartij laten maken.
3. Van een contract: CLAIMEN voor één of meer down.

afgooien

Een niet-troefkaart bijspelen bij niet-bekennen.

Zie ook: afbreken; signaleren; vuiltje

afmaken

Van het bieden: een bod doen waarop naar alle waarschijnlijkheid door de overige drie spelers zal worden gepast.

Zie ook: stopbod

afnemen

COUPEREN

afpassen

Min of meer hetzelfde als UITPASSEN.

afsignaal

Ook: afwijzend signaal. Een SIGNAAL dat aangeeft dat men in een bepaalde kleur geen waardevol bezit heeft.

Zie ook: aas-aan/af, heer-distributie; attitude; hoog-laag; Italiaanse signalen; laag-hoog

afsignaleren

Een AFSIGNAAL geven.

afspel

Het spelen door de leider van zijn eigen kaarten en die van de dummy.

afspelen

Van een contract: de taak van de leider. Tevens gebruikt als term voor de wijze waarop hij zich van deze taak kwijt.

Uitdrukkingen: afspelen als een jonge god (zeer goed en met succes afspelen); afspelen als een smid (zeer slecht afspelen).

Zie ook: speeltechniek

afspraken

Het is partners toegestaan bepaalde afspraken te maken omtrent de betekenis van bepaalde acties in het bieden en spelen. Deze afspraken dienen echter wel aan de tegenstanders bekend te zijn of desgevraagd bekendgemaakt te worden.

In WEDSTRIJD BRIDGE staan de belangrijkste afspraken op de SYSTEEMKAART.

Zie ook: conventies; signaleren; uitkomen

afstaan

Van een slag: de slag door de tegenpartij laten maken.

Zie ook: afgeven

afstoppen

Passen op een bod van de partner, waardoor dat bod het EINDCONTRACT wordt of zelf een bod doen waarop de partner naar alle waarschijnlijkheid zal passen.

Zie ook: afzwaaien; stopbod

aftroefsnit

TROEFSNIT

aftroeven

Bij niet-bekennen een troef bijspelen met als resultaat dat daarmee de slag gewonnen wordt, meestal gezegd als dit gebeurt in het tegenspel. Vrijwel synoniem met introeven.

Zie ook: introeven; troeven

aftroever

Slag die gemaakt wordt door af te troeven, meestal gezegd als dit gebeurt in het tegenspel. Vrijwel synoniem met introever.

afwaarderen

Naar beneden bijstellen van de waarde. Het ‘afwaarderen’ van een hand (of een onderdeel daarvan) kan zowel bij de initiële KAARTWAARDERING als bij de

eventuele HERWAARDERING geschieden.

Zie ook: opwaarderen

afwachtbod

(angl.: waiting bid) Een bod zonder concrete betekenis dat dient om de bieding open te houden in afwachting van verdere acties van de partner.

Zie ook: relay

afwijken

1. Bij het bieden: een andere bieding doen dan in het gebruikte biedsysteem is aangewezen. Voorbeeld: het antwoorden van 1SA op de opening van 1♣ of 1♦ van de partner, terwijl men een vierkaart hoge kleur heeft.
2. Bij het tegenspelen: van een bepaalde HOLDING met een andere kaart uitkomen of een andere kaart bijspelen dan op grond van de AFSPRAKEN met de partner is aangewezen.

afwijzen

1. Van een INVITE: niet ingaan op de uitnodiging van de partner (om naar de MANCHE, KLEINSLEM of GROOTSLEM te gaan).
2. Na een CONVENTIONEEL bod: een negatief antwoord geven.
3. Na een INFORMATIEDOUBLET van partner: het goedkoopste bod doen om een zwakke hand

aan te geven.

Zie ook: Herbert

afwijzend signaal

AFSIGNAAL

afzakken

AFDUIKEN

afzwaaien

Een bod doen waarop de partner geacht wordt te passen, zodat dit bod het EINDCONTRACT wordt.

Albarran

Een conventionele, MANCHE-FORCING 2♣-opening met aas-tonende antwoorden:

- 2♦: geen aas en minder dan acht punten
- 2♥: ♥A
- 2♠: ♠A
- 2SA: geen aas en acht punten of meer
- 3♣: ♣A
- 3♦: ♦A
- 3SA: twee azen

Zie ook: Acol 4SA-opening

Alcatraz coup

Illegale speelwijze die de uitvoerder een enkele reis Alcatraz zou moeten opleveren.

Voorbeeld:



Zuid moet ♠V zien te vinden en doet dat als volgt. Hij speelt ♠B uit de dummy, oost bekent met een kleintje en zuid speelt een kaart van een andere kleur bij. Als west met een kleintje bekent, herstelt zuid zijn verzaking door ♠3 bij te spelen. Komt west echter met ♠V op de proppen, dan herstelt zuid de verzaking door ♠A bij te spelen. West mag nu ook ♠V terugnemen, maar die wordt er in de volgende ronde uitgesneden.

alert

(Eng.) ALERTEREN

alerteerbaar

Een bieding is ‘alerteerbaar’ als deze een bijzondere betekenis heeft, waarvan de tegenpartij mogelijk niet op de hoogte is. De meeste CONVENTIONELE BIEDINGEN zijn alerteerbaar, met uitzondering van conventies die gemeengoed zijn, zoals STAY-MAN.

Zie ook: alerteren

alerteren

(angl.: to alert) Ook: een alert geven. Meteen na een bieding van de partner de tegenpartij erop attent maken dat deze bieding mogelijk nadere uitleg behoeft. Het alerteren gebeurt door het geven van een klopp op de tafel, door het zeggen van ‘alert’ of, wanneer met BIDDING BOXES wordt gespeeld, door het op tafel leggen van een ALERTKAART.

De plicht tot alerteren berust dus bij de partner van de bieder, maar wanneer met SCHERMEN gespeeld wordt ook bij de bieder zelf.

Bij ONLINE BRIDGE moeten spelers indien van toepassing hun eigen biedingen alerteren en uitleggen. Dat kan niet waargenomen worden door de partner.

Zie ook: alerteerbaar

alertkaart

Blauwe kaart in de BIDDING BOX met daarop het woord ‘alert’ die wordt gebruikt om te ALERTEREN.

algemene poging

Bod dat de partner uitnodigt de MANCHE (of SLEM) te bieden met enige OVERWAARDE. Met een ‘algemene poging’ wordt niet naar een aanvulling (of CONTROLE) in een specifieke

kleur gevraagd zoals bij een LONG SUIT TRIAL, een SHORT SUIT TRIAL of een HELP SUIT TRIAL het geval is.

algemene slempoging

Bod dat SLEMINTERESSE toont zonder dat vaststaat in welke speelsoort dat SLEM gespeeld zou moeten worden.

allen kwetsbaar

Aanduiding dat op een spel beide partijen KWETSBAAR zijn.

alternatieve dwang

Een ENKELVOUDIGE DWANG gespeeld als DUBBELE DWANG.

Voorbeeld:

♠V?		♠B
♥—		♥—
♦—		♦—
♣????		♣AV32
	N	♠?
	W O	♥B
	Z	♦—
		♣????
	♠—	
	♥10	
	♦9	
	♣H54	

Zuid is aan slag en speelt de vrije ♦9. Uit het spelen is bekend dat west ♠V nog heeft en oost ♥B. Wie de vierkaart klaveren heeft is onbekend, maar niet relevant. Op ♦9 mag west ♠V niet af-

gooien. In noord gaat vervolgens ♠B weg en oost moet ♥B bewaren. Zowel west als oost heeft nog maximaal een drie-kaart klaveren over. Het is dus nu mathematisch zeker dat de klaveren gaan vallen. Technisch is er geen sprake van een dubbele dwang, omdat hooguit één van de tegenstanders een vierkaart klaveren bezat.

alternatieve speelwijze

Andere, min of meer even kansrijke manier om een contract af te spelen.

American Contract Bridge League

Amerikaanse bridgebond met als werkterrein de Verenigde Staten, Canada, Mexico en Bermuda. De 'ACBL', ontstaan in 1937 na de fusie van de American Bridge League en de United States Bridge Association, is onder meer verantwoordelijk voor de organisatie van de NORTH AMERICAN BRIDGE CHAMPIONSHIPS.

analyse

Nadere beschouwing van het bied- en/of speelverloop en het trekken van conclusies daaruit. Kan zowel tijdens het bieden en spelen gebeuren of achteraf met

alle kaarten open.

Zie ook: nakaarten; post mortem

ander

Met één kleintje. Meestal gebruikt voor een doubleton bestaande uit een plaatje en een kleintje: aas-ander, heer-ander, vrouw-ander, boer-ander.

ankerkleur

De kleur die bekend is wanneer met een bepaald conventioneel bod een tweekleurenspeel is getoond, waarbij de andere kleur onbekend is.

Zie ook: ASPRO; ASPTRO; ASTRO; Michaels cuebid; Mui-derberg; multi-Landy; Poolse twee-openingen

ankerpaar

Het paar van een zesmansteam dat in een VIERTALLENTOERNOOI het vaakst wordt opgesteld.

ankertafel

De tafel die in een wedstrijd tussen drie paren van een team tegen drie paren van een ander team dubbel telt. Een dergelijke wedstrijd wordt doorgaans gehouden als oefening tussen twee zesmans-teams, waarbij alle spelers gelijktijdig in actie kunnen komen. De paren van het ene team spelen noord-zuid aan de anker tafel en

oost-west aan de twee andere tafels. De paren van het andere team spelen oost-west aan de anker tafel en noord-zuid aan de twee andere tafels. De resultaten aan de anker tafel worden vergeleken met beide andere tafels.

Zie ook: viertallenwedstrijd

antwoord

1. Na een opening en een pas van de volgende speler: de bieding van de partner van de openaar. Ook: bijbieding.

2. Na een INFORMATIEDOUBLET en een pas van de volgende speler: het bod van de partner van degene die gedoubleerd heeft.

3. Na een VRAAGBOD: het bod van de partner van degene die het vraagbod heeft gedaan.

Zie ook: Blackwood

antwoordende hand

De partner van de openaar.

appeal

(Eng.) PROTEST

appeals committee

(Eng.) PROTESTCOMMISSIE

a-priori-kans

De kans op een bepaalde verdeling van de kaarten voordat daarover iets uit het bieden of

spelen bekend is.

Zie ook: gewijzigde kansen; kans-berekening

arbiter

Degene die bij een wedstrijd belast is met de toepassing van de spelregels. Het is ongebruikelijk dat een arbiter de gang van zaken aan tafel persoonlijk volgt. Een speler ontbiedt de arbiter wanneer hij van mening is dat er een overtreding van de spelregels heeft plaatsgevonden. De arbiter laat zich dan op de hoogte stellen van de toedracht en neemt al of niet na beraad een beslissing. Vaak is de arbiter dezelfde persoon als de WEDSTRIJDLEIDER. *Zie ook: protest*

arbitrage

1. Beslissing van de ARBITER.
2. Uitroep van een speler die een beroep wil doen op de arbiter.

arbitrale score

Een aangepaste score, tot stand gekomen na een beslissing van de ARBITER.

Zie ook: split score

arresteren

Van een kaart of van een slag: nemen of aftroeven.

asking bids

(Eng.) VRAAGBIEDINGEN

ASPRO

Conventionele verdediging tegen een 1SA-openings van de tegenpartij. Variant op ASTRO, ontwikkeld door Terence Reese en vernoemd naar een bekend merk aspirine. Zowel in de directe als in de vierde positie (dus na 1SA-pas-pas) wordt met een tweekleurens spel als volgt geboden:

- 2♣: harten en een andere kleur
- 2♦: schoppen en een lage kleur.

De ASPRO-bieder belooft ten minste negen kaarten in zijn twee kleuren. De bekende kleur (harten resp. schoppen) wordt de ANKERKLEUR genoemd.

Met een uitgesproken tweekleurens spel (6-5 of 6-6) wordt op 1SA in ASPRO 2SA geboden. Ook de volgbiedingen op drie niveaus kunnen voor dergelijke spellen gereserveerd worden.

Zie ook: ASPTRO; Brozel; Cansino; Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy; Lionel; Meckwell-verdediging; multi-defence; multi-Landy; Ripstra; suction; Woolsey

ASPTRO

Conventionele verdediging tegen een 1SA-openings van de

tegenpartij. Combinatie van ASPRO en ASTRO. Zowel in de directe als in de vierde positie (dus na 1SA-pas-pas) wordt met een tweekleurenspeel als volgt geboden:

-2♣: harten en een andere kleur
-2♦: schoppen en een andere kleur.

De ASPTRO-bieder belooft ten minste negen kaarten in zijn twee kleuren. Met vijf schoppen en vier harten biedt hij 2♣; met vijf harten en vier schoppen 2♦. *Zie ook: Brozel; Cansino; Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy; Lionel; Meckwell-verdediging; multi-defence; multi-Landy; Ripstra; suction; Woolsey*

ASTRO

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij. De naam is afgeleid van de beginletters van de bedenkers: Allinger, STern en ROsler. Zowel in de directe als in de vierde positie (dus na 1SA-pas-pas) wordt met een tweekleurenspeel als volgt geboden:

-2♣: harten en een lage kleur
-2♦: schoppen en een andere kleur.

De ASTRO-bieder belooft ten minste negen kaarten in zijn twee kleuren. De bekende kleur

(harten resp. schoppen) wordt de ANKERKLEUR genoemd.

Zie ook: ASPRO; ASPTRO; Brozel; Cansino; Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy; Lionel; Meckwell-verdediging; multi-defence; multi-Landy; Ripstra; suction; Woolsey

attitude

(Eng.)

1. Betekenis van een SIGNAAL:

AAN dan wel AF.

2. Afspraak met betrekking tot de uitkomst: hoe lager hoe beter.

Zie ook: kleintje-plaatje

auction bridge

Voorloper van CONTRACTBRIDGE, ontwikkeld in het begin van de 20ste eeuw. In 'auction bridge' werd voor het eerst het tegen elkaar opbieden (auction betekent veiling) ingevoerd.

Voor het behalen van een MANCHE tellen ook de eventuele overslagen mee. Daarom is het zaak het bieden op een zo laag mogelijk niveau te winnen.

Zie ook: bridge whist; whist

autobridge

Methode om alleen te bridgen met behulp van een houder die van schuifjes is voorzien en een aantal daarin passende bladen waarop oefenspeel op een speciale manier zijn afgedrukt.

De autobridger biedt en speelt de zuidhand. De acties van west, noord en oost ziet hij door de schuifjes te bewegen. Op dezelfde manier worden zijn eigen acties gecontroleerd. Producten die van deze methode gebruikmaken zijn Autobridge, Acol Solo en Solobridge.

autocue

CUEBID op weg naar een mogelijk SLEM in de zelf geboden, maar nog niet OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
2SA	pas	3♥	pas
3♠	pas	4♣	

Oost heeft met 3♥ een vijfkaart of langer in schoppen aan-gegeven. Zijn bod van 4♣ is een 'autocue'. Het geeft een CONTROLE in klaveren aan en interesse in een schoppenslem. Overigens dient dit wel afgesproken te zijn. Anders zou 4♣ immers gewoon een lange klaverenkleur tonen.

Zie ook: autosplinter

autodwang

ZELFMOORDDWANG

automatische dwang

ENKELVOUDIGE DWANG die werkt ongeacht welke tegenstander de

twee DEKKINGEN bezit.

Voorbeeld:

♠H10		
♥6		
♦—		
♣—		
♠98		♠VB
♥10	N	♥—
♦—	W O	♦B
♣—	Z	♣—
♠7		
♥B		
♦10		
♣—		

Zuid is aan slag en speelt ♥B. Oost zit op deze slag in dwang. Gooit hij ♠V of ♠B weg, dan vervolgt zuid met schoppen naar de heer en is ♠10 hoog. Laat oost ♦B gaan, dan maakt zuid de volgende slag met ♦10 en de laatste slag met ♠H in noord. Als de oost- en de westhand worden verwisseld, maakt zuid eveneens de rest door het spelen van ♥B. De gegeven dwangpositie is derhalve niet plaatsafhankelijk.

De term wordt, ten onrechte, ook wel gebezigd voor dwangposities die min of meer automatisch ontstaan.

Zie ook: positionele dwang

autosplinter

SPLINTER op weg naar een mogelijk slem in de zelf geboden,

maar nog niet OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1SA	pas	2♥	pas
2♠	pas	4♣	

Oost heeft met 2♥ een vijfkaart of langer in schoppen aangegeven. Zijn bod van 4♣ is een 'autosplinter'. Het geeft een singleton of renonce in klaveren aan en interesse in een schoppenslem. Overigens dient dit wel afgesproken te zijn. Anders zou 4♣ immers gewoon een sterke hand met een lange klaverenkleur tonen.

Avarelli Blackwood

Variant van de BLACKWOOD-conventie, ontwikkeld door de Italiaan Walter Avarelli. De antwoorden op 4SA (azen vragen) zijn:

- 5♣: nul of drie azen
- 5♦: één of vier azen
- 5♥: twee azen zonder troefheer
- 5♠: twee azen met troefheer

Afgesproken kan worden dat na de antwoorden van 5♣ en 5♦ het opvolgende bod, mits dat niet in de OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR is, naar troefheer vraagt. *Zie ook: Roman Blackwood*

avoidance play

(Eng.). Speelwijze die erop gericht is te vermijden dat een bepaalde tegenstander (de GEVAARLIJKE HAND) aan slag komt.

Voorbeeld:

W/NZ	♠H76		
	♥A32		
	♦8		
	♣AH9873		
♠1095		N	♠VB8
♥H74		W O	♥VB5
♦AV974		Z	♦10653
♣V6			♣B54
	♠A432		
	♥10986		
	♦HB2		
	♣102		

Zuid speelt 3SA en krijgt ruiten uit voor de 10 en de boer. Om het contract te maken moet zuid de klaveren ontwikkelen. Als oost daarbij aan slag komt, speelt deze ruiten na en maakt de verdediging één klaverenslag en vier ruitenslagen. Om dit te voorkomen speelt zuid eerst een klaveren naar het aas. Hij keert met ♠A terug in de hand en speelt weer klaveren. Bij west komt ♣V en de leider legt klein in noord (speelt west al in de eerste klaverenslag de vrouw bij, dan duikt de leider deze slag). Op deze manier beschermt zuid zijn ♦H.

azenraper

Iemand die geneigd is in het tegenspel bij de eerste gelegenheid zijn azen bij te spelen of op te rapen.

azen vragen

Het informeren naar het aantal azen dat partner bezit door middel van een CONVENTIONEEL bod.

Zie ook: Avarelli Blackwood; Blackwood; Gerber; Roman Blackwood; Roman Keycard Blackwood

B

baby-psych

Doorzichtige PSYCH.

backwash squeeze

(Eng.) Een zeldzame DRIE-KLEURENDWANG, waarin een van de dreigkleuren de troefkleur is. Voorbeeld:

♠V		
♥V10		
♦H98		
♣–		
♠–		♠97
♥–	N	♥H
♦7653	W O	♦VB4
♣HV	Z	♣–
		♠AH
		♥–
		♦A10
		♣109

Schoppen is troef en zuid is aan slag. Hij troeft een klaveren af met ♠V. Als oost ♥H of een ruiten laat gaan, keert zuid met ♦A terug in de hand, trekt de laatste twee troeven en maakt de rest. Oost is derhalve gedwongen onder te troeven. Zuid troeft nu een harten af, trekt de laatste troef en maakt de overige slagen met ♦A, ♦H en ♥V.

bagger

1. Slechte hand.
2. Hand waarop weliswaar geboden is, maar die dat nauwelijks rechtvaardigde. Zo kan

gesproken worden van een 'baggeropening'.

bak

TRAY

bakkleur

De tijdens het bieden niet genoemde kleur, die voor de leider in het afspel een belangrijke SLAGENBRON is.

balanced

(Eng.) EVENWICHTIG

balancen

(angl.: to balance) Ook: openhouden. Een bod doen of een informatiedoublet geven in de VIERDE HAND wanneer het bieden van de tegenpartij op een laag niveau is gestopt. Er zijn twee verschillende situaties waarin een speler in de vierde hand voor de keuze staat te 'balancen' of te passen. De eerste situatie doet zich voor wanneer na een opening van de linkertegenstander tweemaal wordt gepast.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♥	pas	pas	??

Omdat de tegenpartij blijkbaar niet sterk is, mag aangenomen worden dat partner enige puntenkracht bezit. Vaak wordt

het bieden dan ook opengehouden op handen die te zwak zouden zijn voor een volgbod of een informatiedoublet in de tweede positie (direct na de opening). Deze vorm van balancen wordt ook wel ‘beschermen’ genoemd. Het beschermen heeft betrekking op de partner, die om wat voor reden dan ook met zijn (mogelijk sterke) hand niet heeft kunnen bieden. Uiteraard is het ook mogelijk dat men in de vierde positie zelf een sterke hand heeft waarmee men niet wenst te passen. Van balancen in de zin van het beschermen van de partner is dan in feite geen sprake.

De tweede situatie ontstaat in een later stadium van het bieden wanneer beide tegenstanders geboden hebben en in een deelscore (meestal op tweenniveau) zijn gestopt.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1 ♣	pas	1 ♥	pas
2 ♥	pas	pas	??

Ook nu is de tegenpartij blijkbaar niet zo sterk. Bovendien is er een fit gevonden. Dit is een uitgelezen situatie om met een enigszins geschikte hand te balancen. Het doel daarvan is nu het ‘betwisten van de deelscore’.

Wellicht is er voor de eigen partij een speelbaar contract of laat de tegenpartij zich OPDRIJVEN naar een hoger (mogelijk te hoog) contract.

Het risico van balancen is dat de tegenpartij niet in het optimale contract zat en de kans krijgt dit alsnog te bieden. Verder bestaat het risico dat men tegen een strafdoulet aanloopt, met name bij het balancen na een preëemptieve opening. In dat geval kan de partner van de openaar namelijk nog een sterke hand hebben zonder fit in de geopende kleur en in de wachtkamer zitten.

Zie ook: heropenen; prebalancen; rebound; uitpas

balance of strength

(Eng.) Een paar heeft de ‘balance of strength’ als het de meerderheid van de HONNEURPUNTEN in handen heeft.

balancing double

(Eng.) Informatiedoublet in de BALANCING POSITION.

balancing position

(Eng.) Positie waarin een speler voor de keus staat om te BALANCEN of te passen.

Zie ook: beschermende hand

BAM

BOARD-A-MATCH

bandje

Strafdoublet. In de uitdrukking: het contract van een bandje voorzien.

Zie ook: strikje

barometer

Wedstrijdvorm waarin per ronde aan alle tafels gelijktijdig dezelfde (gedupliceerde) spellen gespeeld worden, zodat direct na afloop van iedere ronde de scores bekendgemaakt kunnen worden.

Baron

1. Conventie na een 1SA-opening van de partner. Het antwoord van 2SA is MANCHEFORCING en vraagt de 1SA-openaar zijn vierkaarten (of eventuele vijfkaart) van onderaf te bieden. De Baron-bieder doet hetzelfde tot een eventuele FIT is gevonden.

2. Conventie na een 2SA-opening van de partner. Het antwoord van 3♣ vraagt de 2SA-openaar zijn vierkaarten (of eventuele vijfkaart) van onderaf te bieden (heeft de 2SA-openaar alleen een vier- of vijfkaart klaveren, dan biedt hij 3SA). De Baron-bieder doet hetzelfde tot een eventuele FIT is gevonden.

Beide conventies zijn overblijfselen van het Baron-systeem,

genoemd naar de Engelsman Leo Baron.

Zie ook: Niemeijer; Stayman

Baron-slempoging

Conventioneel bod in de kleur onder de VASTGESTELDE TROEF-KLEUR op vijf- of zesniveau dat partner vraagt met goede troeven KLEINSLEM resp. GROOTSLEM te bieden (dus als schoppen de vastgestelde troefkleur is, inviteert 5♥ voor 6♠ en 6♥ voor 7♠). Om verwarring met een CUEBID te voorkomen, wordt doorgaans afgesproken dat alleen een SPRONGBOD de Baron-betekenis kan hebben. De conventie is een overblijfsel van het Baron-systeem, genoemd naar de Engelsman Leo Baron.

barrage

(Fr.) PREËMPTIEF

barricade coup

(Fr.) Bijzondere speelwijze in de volgende figuur:



West speelt ♠8 voor en in noord wordt ♠H gelegd. Oost neemt met ♠A maar kan niet kosteloos

schoppen naspelen. Zou in noord op ♠8 de 3 worden gelegd, dan speelt oost een kleintje bij en houdt hij met ♠A-B een vork achter ♠H-10. Komt west dan later aan slag dan kan hij ♠6 naspelen zodat oost vier schoppenslagen maakt.

Deze manoeuvre kan ook in het tegenspel worden uitgevoerd, bijvoorbeeld als er AB9-vijfde in een verder entreeloze dummy ligt. Dit wordt dan een ENTRY-KILLING PLAY genoemd.

Bart

Conventioneel bod van 2♦ na de specifieke biedserie 1♠-1SA (FORCING of semi-forcing)-2♣. Hiermee kan onderscheid gemaakt worden tussen minimale handen (waarmee bijvoorbeeld 2♥ of 2♠ wordt geboden) en inviterende handen (waarmee conventioneel 2♦ wordt geboden). Op 2♦ biedt de openaar 2♥ met een doubleton of driekaart harten, 2♠ met een singleton harten, 2SA met OVERWAARDE, 3♣ met een vijfkaart klaveren en 3♦ met een maximum en een driekaart harten.

De in de Verenigde Staten populaire conventie is bedacht door de Amerikaan Les Bart.

Bath coup

Speelwijze waarbij de leider na de uitkomst van een heer (of vrouw) van heer-vrouw het aas OPHOUDT, terwijl hij tevens in bezit is van de boer en een of meer kleintjes.

Voorbeeld:

♠65		
♥643		
♦98		
♣A76543		
♠HV1082		♠973
♥HV107	N	♥982
♦HV107	W O	♦6542
♣—	Z	♣V82
♠AB4		
♥AB5		
♦AB3		
♣HB109		

Zuid speelt 3SA. Door de blokkade in de klaverenkleur zijn er niet direct negen slagen. West start met ♠H en zuid speelt ♠4 bij (eerste Bath coup). Het doorspelen van schoppen door west zou nu de leider een extra slag opleveren. West vervolgt met ♥H en opnieuw speelt zuid een kleintje bij (tweede Bath coup). Op de nagespeelde ♦H gebeurt hetzelfde (derde Bath coup). West moet nu in een van de drie vorken spelen. De leider neemt, incasseert ♣H en geeft oost een slag met ♣V. Hij maakt nu drie azen, een boer en vijf klaveren:

negen slagen.

De Bath coup was al bekend in de tijd van WHIST en is vermoedelijk genoemd naar het Engelse kuuroord Bath.

BBO

BRIDGE BASE ONLINE

bed

In de uitdrukking 'naar bed gaan met', van toepassing als een speler (meestal een verdediger) door eigen toedoen of door een verkeerde uitkomst van zijn partner verzuimt een slag te maken met een hoge kaart (meestal een aas).

Een kaart kan ook naar bed gaan ten gevolge van een verzaking of andere onregelmatigheid.

Voorbeeld:

♠HV		♠A
♥952		♥B10863
♦HB104		♦87653
♣B107		♣H2
	N	♠B8643
	W	♥A
	O	♦AV92
	Z	♣8543
		♠109752
		♥HV74
		♦—
		♣AV96

Zuid speelt 7♥. De uitkomst is ♠ H voor het aas op tafel. De leider incasseert drie hoge klaveren,

troeft een klaveren op tafel en heen-en-weer vier ruiten in de hand en vier schoppen op tafel: dertien slagen. Oost moest steeds bekennen en komt aan het slot tot de ontdekking dat hij veertien kaarten had. Zo gaat hij met troefaas naar bed.

beeldzijde

VOORZIJDDE

beginner

Beginnende of onervaren bridger.

beginnersfout

Fout in het bieden of spelen, die normaliter alleen door een BEGINNER gemaakt wordt.

Zie ook: blunder

begraven

Onbereikbaar maken door het wegspeken van de entrees. Uitdrukking: de dummy begraven. *Zie ook: dood; shut-out play*

behandeling

Wijze waarop een spel of een kleur door de leider gespeeld wordt.

Zie ook: speelwijze

bekende kaart

Een kaart waarvan de leider door het spelverloop weet bij welke tegenstander deze zich bevindt.

Voorbeeld:

♠HB3
 ♠V106 $\begin{matrix} N \\ W & O \\ Z \end{matrix}$ ♠875
 ♠A942

Zuid speelt ♠2 naar de boer, die houdt. Op dit moment is ♠V bij west een ‘bekende kaart’. Zuid laat vervolgens ♠H uit noord spelen. Het is nu een goede tactiek van west in deze slag ♠V bij te spelen. Het geeft zuid de optie om na ♠H een kleine schoppen naar de 9 te spelen. Als west onder ♠H de 10 bijspeelt, heeft de leider geen keus: hij speelt een schoppen naar het aas en maakt zo vier slagen in deze kleur.

Zie ook: gemarkeerde snit

bekennen

Een kaart bijspelen in de voor- gespeelde kleur.

Zie ook: renonceren; verzaken

belanden

In een contract: min of meer toevallig terechtkomen.

belediging

Een contract dat gedoubleerd gemaakt wordt levert onder meer een premie van 50 punten op. Die zijn ‘voor de belediging’.

Zie ook: puntentelling bij

wedstrijdbridge

bellen

DOUBLEREN

beloven

Door een bieding een bepaalde kracht of lengte doen verwachten.

Zie ook: aangeven

Benjamin

Conventie bedacht door de Schot Albert Benjamin, waarmee de ZWAKKE TWEE in het ACOL-systeem kan worden ingepast. Met een ACOL TWEE-OPENING (2♦, 2♥ of 2♠) wordt 2♣ geopend. Met een ACOL 2♣-opening wordt 2♦ geopend. De openingen van 2♥ en 2♠ komen zo beschikbaar voor de zwakke twee.

Bennett-moord

Op 29 september 1929 werd in Kansas City (VS) tijdens een partijtje bridge thuis John S. Bennett door zijn echtgenote doodgeschoten. De aanleiding was een 4♠-contract waarin Bennett down ging, hetgeen zijn vrouw in woede deed ontsteken. Volgens de overlevering was dit het bewuste spel:

Z/- ♠A1063
 ♡1085
 ♦4
 ♣A9842

♠V72		♠4
♡AB3		♡V94
♦AV1092	N W O Z	♦HB763
♣B6		♣V753

♠HB985
 ♡H762
 ♦85
 ♣H10

W	N	O	Z
-	-	-	1♠
2♦	4♠	pas	pas
pas			

Bennett opende als zuid ondermaats met 1♠. West volgde met 2♦ en mevrouw Bennett maakte het bieden af met 4♠. De uitkomst was ♦A en west vervolgde met ♣B voor de heer in zuid. Deze speelde ♠B voor teneinde west te verleiden de vrouw te leggen. Toen west achteloos klein bijspeelde, zette de leider ♠A en liet ♠10 voorspelen. Tot zijn verbazing bekende oost niet meer. Hij nam ♠H en troefde een ruiten. Toen kwam ♣A en ♣9, foutief gedekt door oost met de vrouw. Zuid troefde af met ♠5 en west troefde over met ♠V. West vond nu het juiste naspel van ♡A, harten na. Omdat zuid zeer onhandig met de kleine troeven

was omgesprongen, kon hij de vrije klaveren in de dummy niet meteen bereiken. Hij moest nog een hartenslag afstaan voor één down.

beperkte keus

PRINCIPE VAN DE BEPERKTE KEUS

Bergen raises

Schema van antwoorden op de openingen van 1♡ en 1♠, ontwikkeld door de Amerikaan Marty Bergen. Al deze antwoorden houden TROEFSTEUN in; vandaar de term 'raises' (verhogingen). Uitgangspunt is dat de hoge-kleur-opening een vijfkaart belooft. Na 1♡ zijn dit de antwoorden:

- 2♡: driekaart harten, 6-9 punten
- 3♣: vierkaart harten, 6-9 punten
- 3♦: vierkaart harten, 10-11 punten
- 3♡: vierkaart (of langer) harten, 0-5 punten

En na 1♠:

- 2♠: driekaart schoppen, 6-9 punten
- 3♣: vierkaart schoppen, 6-9 punten
- 3♦: vierkaart schoppen, 10-11 punten
- 3♠: vierkaart (of langer) schoppen, 0-5 punten

*Zie ook: mixed raise;
sprongantwoorden*

Bermuda Bowl

De wisselbeker die op het spel staat bij het tweejaarlijkse wereldkampioenschap voor landenteams. Ook de aanduiding voor datzelfde toernooi. De eerste editie vond plaats in 1950 op Bermuda en was een initiatief van de Brit Norman M. Bach.

Zie ook: McConnell Cup; Rosenblum Cup; Venice Cup

Bermuda-incident

Het schandaal dat ontstond tijdens de 25ste editie van de Bermuda Bowl, die in 1975 op Bermuda werd gehouden. Waargenomen werd dat de Italiaan Gianfranco Facchini tijdens het spel regelmatig de voeten van zijn partner Sergio Zuchelli beroerde, waarmee hij mogelijk ongeoorloofde informatie doorgaf. Dat laatste kon niet bewezen worden, zodat de Wereld Bridge Federatie volstond met een ernstige reprimande. Onder de speeltafels werden vervolgens bijzettafels als schotten geplaatst om verdere incidenten te voorkomen. Tot ongenoegen van de invloedrijke Amerikanen werd het

bewuste Italiaanse paar niet van het toernooi uitgesloten. In de finale versloeg Italië het team van de Verenigde Staten vooral door toedoen van de andere twee paren, Belladonna-Garozzo en Franco-Pittala.

Zie ook: Buenos-Aires-schandaal; schermen

beschermen

1. BALANCEN
2. Van een kwetsbaar bezit, zoals heer-klein in een zijkleur: een zodanige speelsoort kiezen (meestal sans atout) dat het eindcontract in de veilige hand gespeeld wordt.

beschermend doublet

INFORMATIEDOUBLET na een opening van de linkertegenstander, gevolgd door passen van beide andere spelers.
Zie ook: balancen; heropenings-doublet

beschermende hand

Positie waarin een speler zich bevindt na een opening van de linkertegenstander, gevolgd door passen van beide andere spelers. Deze speler heeft tot taak zijn partner, die ondanks diens pas nog vrij sterk kan zijn, te 'beschermen' door in de vierde hand - indien redelijkerwijs mogelijk - een bod te doen of

te doubleren.

Zie ook: balancen

beschrijvend bod

Bod dat goede informatie geeft over de PUNTENKRACHT en de VERDELING van de hand.

beslissing

In de uitdrukking: ‘een beslissing hebben’, d.w.z. als leider een keuze moeten maken tussen twee speelwijzen. Meestal betreft dit een keuze tussen twee kaarten in een kleur (bijvoorbeeld met ♠H-B-sec tegenover een paar kleintjes; dat heet dan ‘de schoppen-beslissing’).

betalen

Opleveren. In de uitdrukking: ‘beter betalen’. Bijvoorbeeld: 3♠ contract (140) betaalt beter dan 3♣ plus 1 (130).

better minor

(Eng.) In systemen met VIJF-KAARTEN HOOG moet soms 1♣ of 1♦ op een driekaart geopend worden. Standaard is om met één vierkaart hoog en drie driekaarten in de andere kleuren met 1♣ te openen. De afspraak om 1♦ te openen als de ruitenkleur beter is dan de klaverenkleur heet ‘better minor’.

betwisten van de deelscore

Zich op een (vermoedelijk) DEELSCORESPEL niet tevreden stellen met het tegenspelen van een contract van de tegenpartij op deelscoreniveau. Typische acties die ondernomen worden ter ‘betwisting van de deelscore’ zijn BALANCEN, PREBALANCEN, het geven van een COMPETITIEF DOUBLET en het doen van een niet-inviterend bod in een COMPETITIEF BIEDVERLOOP.

Zie ook: wet van het totaal aantal slagen; zij een fit, wij een fit

beuk

Ook: beul; bunker; dijk; os. Zeer sterke hand.

beul

Ook: beuk; bunker; dijk; os. Zeer sterke hand.

beurt

Het ogenblik waarop een speler mag bieden of mag spelen.

bevroren kleur

Kleur die door geen van de spelers aangespeeld kan worden zonder dat dit een slag kost. Meestal ‘bevriest’ een kleur na één keer gespeeld te zijn.

Voorbeeld:

	♠A97	
	N	
♠H43	W O	♠V1062
	Z	
	♠B85	

West speelt ♠3 voor en oost maakt ♠V. Speelt oost een kleine schoppen na, dan maakt de leider (zuid) een extra slag door de 8 te leggen (of de boer als oost ♠10 naspeelt). Ook west kan, indien in een andere kleur aan slag gekomen, niet straffeloos schoppen naspelen. Speelt de leider zelf schoppen uit de hand of uit de dummy, dan geeft hij de kans op een tweede slag in deze kleur op.

bidding box

(Eng.) Een doos of houder met biedkaarten, waarmee zwijgend geboden kan worden. In plaats van de bieding uit te spreken, haalt een speler de biedkaart met de bedoelde bieding uit zijn bidding box en legt deze kaart voor zich op tafel.

Opengeklapt heeft een bidding box twee vakken. In het ene vak zitten de 35 kaarten waarmee een bod gedaan kan worden (voor elk mogelijk bod één). Het andere vak bevat een stuk of vijf paskaarten, enkele doubletkaarten, enkele redoubletkaarten, een STOPKAART en

een ALERTEERKAART.

Het voordeel van het bieden met bidding boxes is dat een bieding niet verkeerd verstaan kan worden. Tevens voorkomt het dat door variatie in intonatie of volume van de stem op onethische wijze informatie wordt verstrekt. Verder is ook herhaling van een biedverloop niet meer nodig omdat alle gebruikte biedkaarten op tafel blijven liggen. Tot slot hebben bidding boxes het voordeel dat de biedingen niet aan een andere tafel in dezelfde ruimte gehoord kunnen worden.

biedbare kleur

Een kleur met voldoende lengte en kracht om geboden te mogen worden. Volgens de opvattingen van Culbertson en zijn tijdgenoten was een vierkaart slechts 'biedbaar' met ten minste twee plaatjes aan het hoofd, terwijl een vijfkaart ten minste een TOPHONNEUR diende te bevatten. In moderne biedsystemen worden doorgaans uitsluitend eisen gesteld aan de lengte van de kleur.

biedconventie

CONVENTIE

bieden

1. Een bieding doen.

2. De fase van het spel waarin door opeenvolgende biedingen het EINDCONTRACT bepaald wordt.

3. Het geheel van de gedane biedingen op een spel.

Zie ook: biedverloop; voor de beurt bieden

bieden wat je denkt te kunnen maken

Adagium, oorspronkelijk verbonden aan het ACOL biedsysteem, inhoudende dat men op een zeker moment in de bieding zonder omwegen het EINDCONTRACT biedt waarvan men denkt dat het haalbaar is.

Zie ook: grote stappen, gauw thuis

bieder

1. Een speler die een bieding doet.

2. Een speler die geneigd is tot overbieden.

Biedermeijer

Standaard biedsysteem, samengesteld door Chris Niemeijer op basis van een in 1987 (en in 1994 herhaalde) enquête onder Nederlandse topspelers. Na verdere ontwikkeling werd het systeem in 2000 omgedoopt in BIEDERMEIJER ROOD.

Biedermeijer Blauw

In 2000 door de Nederlandse

Bridge Bond opgezet standaard biedsysteem voor gevorderde bridgers. Er mag met één in een kleur geopend worden vanaf 11 punten, mits aan de REGEL VAN TWINTIG wordt voldaan.

De 1♠-opening belooft een vijfkaart en de 1♥-opening of een vijfkaart of een vierkaart met een vierkaart schoppen. Daarom dient er soms 1♣ geopend te worden op een driekaart.

Na 1♥ en 1♠ zijn 4♣ en 4♦ SPLINTER. Na een 1SA-opening (15-17 punten) zijn niet alleen 2♦ en 2♥ TRANSFERS maar ook 2♠ en 2SA. De twee-openingen zijn hetzelfde als in BIEDERMEIJER GROEN. De 3SA-opening is GAMBLING.

In de basisversie van Biedermeijer Blauw zijn de volgende conventies opgenomen: GEMENGDE CONTROLEBIEDINGEN, BLACKWOOD, GERBER, VIERDE KLEUR FORCING, TRUSCOTT, NEGATIEF DOUBLET en het INTERMEDIATE SPRONGVOLGBOD. *Zie ook: Biedermeijer Rood*

Biedermeijer Groen

In 2000 door de Nederlandse Bridge Bond opgezet standaard biedsysteem voor beginnende bridgers. De openingen van 1♣, 1♦, 1♥ en 1♠ beloven een vierkaart en ten minste 13 punten.

Daarbij wordt de langste kleur eerst geboden, van twee (of drie) vierkaarten de laagste en van twee vijfkaarten de hoogste. Na een 1SA-openings (15-17 punten) is 2♣ STAYMAN en zijn 2♦ en 2♥ TRANSFERS. De 2♣-opening is of MANCHEFORCING of een evenwichtige hand met 23-24 punten. De openingen van 2♦, 2♥ en 2♠ zijn SEMI-FORCING. Na een 2SA-openings (20-22 punten) is 3♣ STAYMAN en zijn 3♦ en 3♥ TRANSFERS. De enige andere conventie is BLACKWOOD. Een SPRONGVOLGBOD belooft ten minste een opening en een zeskaart. De uitkomsten zijn naar keuze VIERDE VAN BOVEN of KLEINTJE-PLAATJE. De signalen zijn HOOG-LAAG. *Zie ook: Biedormeijer Blauw; Biedormeijer Rood*

Biedormeijer Rood

In 2000 door de Nederlandse Bridge Bond opgezet standaard biedsysteem voor wedstrijdbridgers op basis van BIEDERMEIJER. De openingen zijn:

- 1♣: 11+ punten, driekaart of langer in klaveren
- 1♦: 11+ punten, vierkaart of langer in ruiten
- 1♥: 11+ punten, vijfkaart of langer in harten of 4♠-4♥-3-2

- 1♠: 11+ punten, vijfkaart of langer in schoppen
- 1SA: 15-17 punten, evenwichtig
- 2♣: sterk
- 2♦: MULTI-COLOURED
- 2♥/♠: MUIDERBERG
- 2SA: 20-22 punten, evenwichtig
- 3♣/♦/♥/♠: PREËMPTIEF
- 3SA: GAMBLING
- 4♣/♦/♥/♠: PREËMPTIEF

De openingen van één in een kleur dienen te voldoen aan de REGEL VAN TWINTIG. Na 1♥ of 1♠ is 2SA inviterend of beter met een FIT, zijn de verhogingen met sprong preëemptief, toont 3SA een evenwichtige hand met fit (12-15 punten) en is een dubbel SPRONGBOD in een nieuwe kleur SPLINTER.

Na een 1SA-openings is 2♣ STAYMAN en zijn 2♦, 2♥, 2♠ en 2SA TRANSFERS, terwijl 3♣, 3♦, 3♥ en 3♠ naar keuze inviterend of FORCING zijn.

De 2♣-opening betekent:

- a. MANCHEFORCING;
- b. 23-24 punten, evenwichtig;
- c. SEMI-FORCING in harten of schoppen.

In de 2♦-opening zitten een ZWAKKE TWEE in harten of schoppen, een evenwichtige hand met 25-26 punten en een semi-forcing in klaveren of ruiten.

Na 2SA is 3♣ PUPPET STAYMAN

en zijn 3♦ en 3♥ transfers.

Verder zijn 3♠, 4♣, 4♦ en 4♥ transfers met SLEMINTERESSE.

Het 4♠-antwoord is dan beschikbaar om azen te vragen en 2SA-4SA is KWANTITATIEF. Het 3SA-antwoord op 2SA is naar keuze natuurlijk of gelimiteerd met 5♠ en 4♥.

Na een volgbod op een 1♥/♠-opening toont het CUEBID een inviterende hand met fit. In Biedormeijer Rood zijn verder in de basisversie de volgende conventies opgenomen. CHECK-BACK STAYMAN, VIERDE KLEUR FORCING, TRUSCOTT, NEGATIEF DOUBLET, COMPETITIEF DOUBLET, SUPPORTDOUBLET, SUPPORT-REDOUBLET, TERUGGEKAATST DOUBLET, LIGHTNER-DOUBLET, ZWAK SPRONGVOLGBOD, GHESTEM, GEMENGDE CONTROLE-BIEDINGEN, ROMAN KEYCARD BLACKWOOD 1430, DOPI-ROPI en GRAND SLAM FORCE.

Optioneel zijn: INVERTED MINORS, WALSH, FORCING ÉÉN-SANS-ATOUTANTWOORD, DRURY, BERGEN RAISES, MINOR SUIT ASK, ZUID-AFRIKAANSE TEXAS, LEBENSOHL, RUBENSOHL, NAMYATS, MICHAELS CUEBID, MULTI-LANDY of DONT en de WERELDCONVENTIE.

Zie ook: Biedormeijer Blauw; Biedormeijer Groen

bieding

1. Elk bod, doublet, redoublet of pas.

2. Het BIEDEN (2).

biedkaart

BIDDING BOX

biedplicht

Verplichting om het bieden open te houden (na een FORCING bieding van de partner).

Zie ook: vrijwillig bod

biedprobleem

Situatie waarin een speler de keus heeft uit een aantal biedingen en het (althans voor hem) niet voor de hand liggend is welke bieding het beste is. Diverse bridgebladen hebben een vaste rubriek waarin aan een panel van experts steeds een aantal biedproblemen wordt voorgelegd.

biedronde

Vier achtereenvolgende biedingen, één van iedere speler, steeds te beginnen met de gever.

biedruimte

De ruimte die op een zeker moment in het biedverloop beschikbaar is tussen het laatst gedane bod en het maximaal haalbaar geachte bod. Het wegnemen van biedruimte voor de

tegenpartij is vaak het doel van een tussenbod.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
pas	1♦	3♠	??

In dit biedverloop heeft zuid slechts de informatie dat zijn partner een 1♦-opening heeft. Hij heeft door het 3♠-volgbod nauwelijks biedruimte om iets van zijn eigen hand te vertellen zonder dat het bieden op een wellicht te hoog niveau komt.

Zie ook: preëemptief

biedserie

De serie van biedingen van een partnership die geleid hebben tot het EINDCONTRACT. Om van een 'biedserie' te kunnen spreken, dienen beide partners ieder minimaal twee keer een bod te hebben gedaan, terwijl de tegenpartij steeds heeft gepast.

biedstijl

Wijze waarop een speler of paar gewoonlijk te werk gaat bij het bieden. Dat kan variëren van behoudend (neigend naar ONDERBIEDEN) tot agressief (neigend naar OVERBIEDEN) of van fantasieloos tot speculatief.

biedsysteem

Ook: systeem. Samenhangend

geheel van afspraken omtrent openingen, antwoorden en herbiedingen.

biedverloop

Het geheel van de biedingen op een spel.

biedwedstrijd

Wedstrijdvorm voor paren waarin spellen uitsluitend geboden en dus niet afgespeeld worden. Het bieden van de tegenpartij, dat zich veelal tot passen beperkt, wordt aangegeven door een derde persoon die tevens voor een ordentelijk verloop van de wedstrijd zorg draagt. Elk door een paar geboden EIND-CONTRACT krijgt een tevoren vastgestelde waardering (doorgaans op een schaal van nul tot tien). Het paar dat op de serie spellen de meeste punten vergaart, is winnaar.

bierkaart

Uit Scandinavië overgewaaid naam voor ♦7. Het is daar de traditie dat, als iemand de laatste slag maakt met ♦7, zijn partner hem op een biertje trakteert. Is dat de leider, dan geldt als voorwaarde dat hij zijn contract (al of niet met overslagen) heeft gemaakt en geen slagen heeft weggegeven om te zorgen dat hij met ♦7 de laatste slag zou

winnen. Is dat de tegenstander, dan geldt als voorwaarde dat het contract is downgespeeld. Soms geldt als additionele voorwaarde dat het een contract betreft waarin ruiten geen troef is.

bijbieden

Een BIJBOD doen.

bijbieding

ANTWOORD

bijbod

Het eerste bod van de partner van de openaar.

Zie ook: antwoord

bijkaart

De kaarten in een hand buiten de geboden kleur.

bijkleur

ZIJKLEUR

bijlopen

BEKENNEN

bijspelen

Als tweede, derde of vierde een kaart spelen in een slag.

Zie ook: voorspelen

binnenbrengen

1. Van een contract: maken.
2. Van een kleur: ontwikkelen en slagen maken in die kleur

binnenkomen

1. Van een contract: gemaakt worden.
2. Van een kaart: een (soms onverwachte) slag maken met deze kaart.

binnenlopen

Het CONTRACT maken. In uitdrukkingen als: 'De leider loopt binnen op de ruiten'.

binnenserie

INTERNE SERIE

Blackout

Variant op LEBENSOHL NA REVERSE. Na een opening van 1♣, een antwoord van 1♥ of 1♠ en een herbieiding van 2♦ (REVERSE) wordt met een zwakke hand niet 2SA geboden maar de vierde kleur (2♠ resp. 2♥). Dit spaart biedruimte en voorkomt dat het mogelijke eindcontract van 3SA in de zwakke hand terechtkomt.

Blackwood

Conventie, bedacht door de Amerikaan Easley Blackwood, voor het vragen van azen met het bod van 4SA. De antwoorden zijn:

-5♣: nul of vier azen

-5♦: één aas

-5♥: twee azen

-5♠: drie azen

Hierna kan de 4SA-bieder

met 5SA naar het aantal heren vragen. Dit bod garandeert dat alle azen binnenboord zijn.

De antwoorden zijn analoog:

-6♣: nul of vier heren

-6♦: één heer

-6♥: twee heren

-6♠: drie heren

Zie ook: Avarelli Blackwood;

Roman Blackwood; Roman

Keycard Blackwood

Blackwood na tussenbieden

Wanneer de tegenpartij zich na het 4SA-bod (BLACKWOOD) nog met het bieden bemoeit door een bod te doen of door te doubleren, dient een ander antwoordschema te worden gehanteerd.

De meest gebruikte methode is:

-DOPI/ROPI: Doublet/

Redoublet=0, Pas=1 (opvolgend bod=2 azen etc.)

Na een tussenbod boven de OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR is gangbaar:

-DOPE/ROPE: Doublet/

Redoublet=Oneven aantal azen, Pas=Even aantal

Alle varianten hiervan zijn mogelijk: DIPO/RIPO (ook wel PODI/PORI genoemd) en DEPO/REPO (ook wel PODE/PORE genoemd).

blaffen

In het noorden van het land gebruikte term voor aftroeven.

blauw systeem

Biedsysteem waarin de opening van 1♣ of 1♦ altijd sterk (vanaf ca. 16 punten) is. De aanduiding 'blauw' slaat op de kleur van de sticker die bij officiële internationale wedstrijden op de systeemkaart geplakt wordt.

Zie ook: geel systeem; groen systeem; rood systeem; sterke klaver

blijven zitten

Niet weglopen uit een door de tegenpartij gedoubleerd contract. Soms ook gebruikt voor de situatie waarin een bod van de tegenpartij door de partner is gedoubleerd en de rechter-tegenstander hierop reeds heeft gepast.

blinde

DUMMY

blinde start

Situatie waarin een speler moet uitkomen na een weinig informatief biedverloop.

blitz

Overwinning met maximale cijfers in een VIERTALLEN-WEDSTRIJD.

blokkade

Situatie waarin de hoge slagen in een kleur over en weer niet zonder meer geïncasseerd kunnen worden.

Voorbeeld:

	♠A76543	
♠V2	N W O Z	♠B
	♠H1098	

Nadat ♠A en ♠H gespeeld zijn, is de schoppenkleur vrij. In zuid kunnen ♠10 en ♠9 gemaakt worden, maar ♠7 en ♠6 in noord zijn onbereikbaar. De kleur 'blokkeert' of 'is geblokkeerd'.
Zie ook: deblokkeren; laten blokkeren

blokken

1. In de tweede hand INLEGGEN.
2. In het tegenspel in de derde hand een hoge kaart bijspelen om te voorkomen dat de slag door de vierde man goedkoop kan worden gewonnen.

Zie ook: derde man doet wat hij kan

blokkeren

BLOKKADE

Blue Club

Biedsysteem dat gehanteerd werd door enkele paren van het BLUE TEAM. Het werd ontwikkeld

door Benito Garozzo als variant op de NAPOLITAANSE KLAVEREN.
Zie ook: sterke klaver

Blue Team

Bijnaam van het Italiaanse bridgeteam dat in de jaren vijftig en zestig furore maakte. De naam zou ontstaan zijn in 1956 toen tijdens selectiewedstrijden het 'blauwe' team het 'rode' team versloeg. Meer waarschijnlijk is dat het team zo werd genoemd omdat Italiaanse sportteams altijd in het blauw spelen.

blufbod

PSYCH

blufdwang

DUTCH SQUEEZE

bluhmer

Een (in het licht van de bieding onmogelijk) SPRONGBOD in een eerder geboden kleur dat waarden in die kleur ontkent.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♦	pas	1♥	pas
1♠	pas	1SA	pas
2♣	pas	3♥	

West heeft drie kleuren geboden en is dus kort in harten. Oost heeft een sterke hand ontkend en biedt op 2♣ toch 3♥. Dit is een 'bluhmer': zeer goede FIT

in klaveren en geen verspilde punten in harten.
De bedenker is de Amerikaan Leo Bluhm.

blunder

Ernstige fout in afspel of tegenspel.

board

(Eng.) Ook: bord. Rechthoekig plankje waarin vier vakjes zijn uitgespaard voor ieder dertien kaarten. Na afloop van een spel stoppen de spelers hun kaarten terug in het 'board' zodat hetzelfde spel later door vier anderen gespeeld kan worden. Het board bevat een nummer ter onderscheiding van andere boards, bij ieder vakje een windrichting en een aanduiding van gever en KWETSBAARHEID. Tegenwoordig zijn de boards meestal van hard plastic. Ook de veel gebruikte zacht plastic MAPJES worden 'boards' genoemd.

board-a-match

(Eng.) Wedstrijdvorm voor viertallen met een van PAREN-WEDSTRIJDEN afgeleide punten-telling. Elk spel ('board') is een wedstrijd ('match') op zich. Een overwinning (d.w.z. een hogere score dan het andere team) is goed voor één punt, een gelijk-

spel levert een half punt op en een nederlaag niets. De uitslag wordt simpelweg bepaald door het optellen van de behaalde punten.

bod

Het noemen van een aantal TREKKEN (1, 2, 3, 4, 5, 6 of 7) en een speelsoort (klaveren, ruiten, harten, schoppen of sans atout). Net als bij een veiling dient ieder bod het voorgaande bod te overtreffen. Het laagste bod is 1♣. Dan volgt 1♦, 1♥, 1♠, 1SA, 2♣ enz. Het hoogste bod is 7SA. De partij die op een spel het hoogste bod heeft gedaan, speelt het CONTRACT dat met dit bod correspondeert.

Zie ook: contract; uitnemer

boekje

De eerste zes slagen die de leider op een spel maakt. Elke slag die de leider daarna maakt, heet een TREK.

boer

De op drie na hoogste kaart van een kleur (na het aas, de heer en de vrouw), aangeduid met 'B' ('J' van 'jack' op internationale kaarten en 'V' van 'valet' op Franse) en een plaatje van een edelman.

Bolstip

Tip ter verbetering van bieden of spelen, geformuleerd in het kader van een door de firma Bols gesponsorde, destijds jaarlijkse competitie. Een van de bekendste Bolstips is die over de INTRASNIT.

Zie ook: vijfniveau

bonus

PREMIE

bord

BOARD

boven de streep

Aanduiding voor scores die bij ROBBERBRIDGE boven de horizontale streep op het scoreformulier worden genoteerd, in casu STRAFPUNTEN en premies voor honneurs, SLEMS, ROBBERS, overslagen en voor het maken van gedoubleerde of geredoubleerde contracten. Scores boven de streep tellen niet mee voor de manche.

Zie ook: onder de streep

bovengrens

Het maximale aantal punten dat met een bepaalde bieding wordt beloofd.

Zie ook: ondergrens

breien

Zwak bridgen, met name bij het

afspel. ‘Ik zat te breien’ wordt alleen gezegd door bridgers die beter (denken te) kunnen. Een BREIER breit voortdurend maar heeft dat zelf niet in de gaten.

Zie ook: knoeien

breier

Zwakke bridger, die ondanks de nodige ervaring voortdurend fouten in bieden en spelen maakt.

Zie ook: breien

breken

(angl.: to break) Gunstig verdeeld zitten van een kleur voor de leider.

Zie ook: lopen; rondzitten

breken van de dwang

(angl.: to break the squeeze) Zodanig tegenspelen dat een mogelijke DWANGPOSITIE verhinderd wordt.

breken van de transfer

(angl.: to break the transfer)

TRANSFERWEIGERING

brenge

1. Van een CONTRACT: zodanig tegenspelen dat een anders moeilijk of helemaal niet maakbaar contract wordt gehaald.
2. Van een KLEUR: al of niet gedwongen een kleur aanspelen door een tegenspeler ten faveure

van de leider.

Zie ook: ingooi; placing

bridge

Kaartspel voor vier personen, gespeeld met 52 kaarten (SPEL-REGELS). De officiële benaming van het spel zoals dat sinds de jaren dertig gespeeld wordt, is CONTRACTBRIDGE. De term 'bridge' is waarschijnlijk ontstaan uit 'birritz', de naam van een oud Russisch kaartspel.

Bridge Base Online

Ook: BBO. Website waarop online bridge gespeeld kan worden en gekeken kan worden bij internationale wedstrijden die op vugraph worden vertoond en vaak door experts (in de chatbox of gesproken) van commentaar worden voorzien.

bridgeblindheid

Vorm van nonchalance of overconcentratie waardoor een goede speler een eenvoudige speelwijze over het hoofd ziet.

bridgedocent

BRIDGELERAAR

bridgedrive

Ook: drive. Kleinschalig PARENTOERNOOI.

bridgeleraar

Ook: bridgedocent. Iemand die

lesgeeft in bridge, doorgaans aan groepen beginners. Een gediplomeerd bridgeleraar heeft met goed gevolg het examen van de Nederlandse Bridge Bond afgelegd.

Bridgemate

Elektronisch apparaat waarmee aan tafel de scores kunnen worden ingevoerd, die draadloos worden doorgestuurd naar een centraal opgestelde computer. Doorgaans 'kastje' genoemd.

bridge whist

Voorloper van AUCTION BRIDGE. Het spel werd aan het eind van de 19e eeuw in Engeland ontwikkeld en destijds 'bridge' genoemd. Net als bij WHIST, waarvan het spel is afgeleid, wordt bij 'bridge whist' niet geboden. De gever bepaalt echter zelf de troefkleur of verkiest zonder troef te spelen. Wel is doubleren en redoubleren mogelijk, het laatste zelfs in onbeperkte mate (na een redoublet kan de tegenpartij dus opnieuw redoubleren en dan de gever of zijn partner weer en dan weer de tegenpartij enz.). Verder kent bridge whist een dummy, de partner van de gever.

Bridge World Standard

Biedsysteem dat door het blad

The Bridge World is samengesteld op basis van een enquête onder meer dan honderd Amerikaanse experts en met enige regelmaat wordt geactualiseerd. Het is een natuurlijk systeem met vijf kaarten hoog, een 1SA-opening van 15-17 punten (met STAYMAN en TRANSFERS), 2♣ als sterkste opening en zwakke twee-openingen in de andere kleuren. Het antwoord van 1SA op 1♥ en 1♠ is semi-forcing (6-12 punten) en twee-over-éénbiedingen zijn MANCHEFORCING.

brilliancy

(Eng.) Uitzonderlijk goed afspel of tegenspel.

Zie ook: brilliancy prize

brilliancy prize

(Eng.) Prijs voor uitzonderlijk goed afspel of tegenspel, toegekend bij sommige toernooien. In de jaren zeventig en tachtig kende de IBPA jaarlijks een 'brilliancy award' toe voor het mooiste afspel.

broodje (heen-en-weer)

CROSS-RUFF

broodkaarter

Iemand die bridget alsof hij er zijn brood mee moet verdienen (d.w.z. risicoschuwend en/of

slechts oog hebbend voor het resultaat).

Zie ook: professional

Brozel

Ook: pinpoint ASTRO.

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij. Een doublet toont een eenkleurens spel. Een volgbod op tweehoogte toont een tweekleurens spel:

-2♣: klaveren en harten

-2♦: ruiten en harten

-2♥: harten en schoppen

-2♠: schoppen en klaveren of schoppen en ruiten

-2SA: klaveren en ruiten

Een volgbod op driehoogte belooft een driekleurens spel met een singleton of renonce in de geboden kleur.

De partner van de Brozel-bieder kan met een behoorlijke hand op het doublet passen. Wil hij niet 1SA gedoubleerd tegenspelen, dan biedt hij 2♣. Hierop toont de Brozel-bieder zijn kleur.

Zie ook: ASPRO; ASPTRO;

ASTRO; Cansino; Cappelletti;

DONT; Kelsey; Landy; Lionel;

Meckwell-verdediging; multi-

defence; multi-Landy; Ripstra;

suction; Woolsey

bruine sticker

Aanduiding voor conventies

en afspraken met een van de volgende kenmerken:

1. Een opening van 2♣ tot en met 3♠ die zwak kan zijn, terwijl niet een vierkaart (of langer) in een bekende kleur wordt beloofd. Uitzonderingen zijn openingen met meerdere betekenissen waarbij alle zwakke varianten één zelfde bekende vierkaart (of langer) bevatten en de andere varianten ten minste 13 punten beloven. Tevens uitgezonderd zijn openingen van 2♣ en 2♦ die een zwakke twee in een hoge kleur bevatten, eventueel naast handen met 16 punten of meer (zoals MULTI-COLOURED).
2. Een volgbod na een natuurlijke opening van 1♣/♦/♥/♠ dat niet ten minste een vierkaart in een bekende kleur belooft. Uitzonderingen zijn een volgbod in sans atout, een volgbod in de kleur van de tegenpartij dat een sterke hand belooft en een sprongvolgbod in de kleur van de tegenpartij dat de partner vraagt om 3SA te bieden met een stopper in die kleur.
3. Elke opening op twee- of drie-niveau die zwak is en twee lange kleuren belooft maar waarbij de gewoonte is ontstaan dat een van die kleuren korter kan zijn dan een vierkaart.
4. Psychologische biedingen die door het gehanteerde bied-

systeem worden beschermd of vereist.

In Nederland is het gebruik van bruinestickerconventies en -afspraken alleen toegestaan in de hoogste klassen van de viertallencompetitie. Daarbij dienen deze tijdig schriftelijk te zijn aangemeld (met een maximum van drie per paar).

Zie ook: HUM

Buenos-Airesschandaal

Affaire die zich voordeed tijdens de BERMUDA BOWL in 1965 in Buenos Aires. De Britten Terence Reese en Boris Schapiro werden door de Amerikanen van vals spel beschuldigd. Zij zouden tijdens het bieden met vingertekenen hun bezit in de hartenkleur aan elkaar hebben duidelijk gemaakt. Het overtuigend bewijs daarvan werd nooit geleverd.

Zie ook: Bermuda-incident

buiten

Niet in het bezit van de leider en de dummy. Meestal gezegd van de troefkleur: 'Er waren (nog) drie troeven buiten.'

Zie ook: uitstaan

bukken

Een slag aan de tegenpartij laten door te weigeren een hoge kaart bij te spelen.

Zie ook: duiken

bulletin

DAILY BULLETIN

bunker

Ook: beuk; beul; dijk; os. Zeer sterke hand.

buren

Populair voor: de TEGENPARTIJ.

Burn's Law

'Voor het spelen van een troef-contract moet de leider met de dummy samen meer troeven hebben dan de tegenpartij.' Sarcastisch bedoelde, maar behatenswaardige wet van de Engelsman David Burn.

business double

(Eng.) STRAFDOUBLET

busy card

(Eng.) DWANGPOSITIE

Butler

Wedstrijdvorm voor paren met een van VIERTALLENWEDSTRIJDEN afgeleide puntentelling. De score van ieder paar op een spel wordt vergeleken met de DATUMSCORE. Het verschil wordt omgerekend in IMP's. Het saldo van deze IMP's is bepalend voor de uitslag.

De Butlertelling werd voor het eerst in 1961 toegepast bij de

selectiewedstrijden voor het Britse team. De methode dankt zijn naam aan Geoffrey Butler, de toenmalige voorzitter van de British Bridge League.

Zie ook: cross-IMP's

Butlerscore

DATUMSCORE

bye

(Eng.) In VIERTALLENTOER-NOOIEN met een oneven aantal deelnemende teams heeft in iedere ronde een van de teams geen tegenstander. Dit wordt een 'bye' genoemd. Gebruikelijk is dat voor die ronde een forfaitaire score van 12 punten wordt toegekend. Bij een knock-out-toernooi betekent het hebben van een bye automatische plaatsing voor de volgende ronde.

Zie ook: stilzit

c

CAB twee-klaverenopening

Conventionele, MANCHEFORCING opening waarop de antwoorder specifieke azen toont, analoog aan ALBARRAN. CAB is een verouderd Brits biedsysteem. De afkorting staat voor two Clubs, Ace asking en Blackwood.

caddie

Ook: table officer. Medewerk(st)er van de organisatie bij toernooien, onder meer belast met het distribueren van de spellen over de tafels. Te vergelijken met de caddie (stokken-dragers) bij golf.

cadeautje

Gunstig tegenspel voor de leider, waardoor deze een of meer slagen meer maakt dan waarop hij recht heeft.

cafédrive

KROEGENDRIVE

calcutta

Toernooi waarin zowel door de deelnemers als door derden grote geldprijzen zijn te verdienen. Voor de aanvang worden de deelnemende paren geveild. De totale opbrengst van de veiling gaat in een aparte prijzenpot, die aan het slot toekomt aan de 'eigenaren' van de hoogst eindigende paren. De deelnemers

zelf kunnen meebieden in de veiling en hebben doorgaans het recht een aandeel in hun eigen paar van de hoogste bieder te kopen.

camouflage

Tactiek in af- of tegenspel waarbij men tracht het bezit van bepaalde hoge kaarten aan het oog van de tegenstander te onttrekken.

Voorbeeld:

♠7		
♥B10		
♦AHVB106		
♣AHV5		
♠B82		♠AHV104
♥A9754		♥V83
♦542	N W O Z	♦97
♣72		♣B93
		♠9653
		♥H62
		♦83
		♣10864

Zuid speelt 5♣. De start is ♠2. Oost, die 1♠ geopend heeft, ziet dat het contract alleen down gaat als de verdediging naast de schoppenstag twee harten-slagen maakt. Ter camouflage van zijn schoppenbezit neemt hij de eerste slag met ♠A. Volgens speelt hij ♥3. De leider taxeert nu ♠H bij west. Om zijn opening te rechtvaardigen moet oost ♥A hebben. Dus legt zuid

♥H. West neemt ♥A en speelt harten na voor één down. Zou oost de eerste slag met ♠V genomen hebben (daarmee ♠A-H verradend), dan had zuid een betere kans gehad om de harten goed te doen.
Zie ook: misleidende speelwijze

canapé

(Fr.) Methode van bieden waarbij met twee biedbare kleuren van ongelijke lengte eerst de kortste kleur wordt geboden. Het canapé-principe wordt onder meer toegepast in CRAZY DIAMOND.

Cansino

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij:
 -2♣: klaveren en twee andere kleuren
 -2♦: beide hoge kleuren
 -2♥: harten
 -2♠: schoppen
 -2SA: sterk tweekleurens spel (niet harten met schoppen)
Zie ook: ASPRO; ASPTRO; ASTRO; Brozel; Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy; Lionel; Meckwell-verdediging; multi-defence; multi-Landy; Ripstra; suction; Woolsey

Cappelletti

Ook: Hamilton. Conventionele

verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij:
 -2♣: een willekeurig een-kleurens spel
 -2♦: harten en schoppen
 -2♥: harten en een lage kleur
 -2♠: schoppen en een lage kleur
Zie ook: ASPRO; ASPTRO; ASTRO; Brozel; Cansino; DONT; Kelsey; Landy; Lionel; Meckwell-verdediging; multi-defence; multi-Landy; Ripstra; suction; Woolsey

captain

(Eng.)
 1. Van een team: aanvoerder (playing captain) of begeleider (non-playing captain) van een team tijdens een competitie of toernooi, die onder meer beslist over de opstelling van de paren. De non-playing captain heeft doorgaans ook een toezicht-houdende en verzorgende taak. Verder treedt hij op als vertegenwoordiger van het team, bijvoorbeeld bij arbitragezaken.
 2. Van de bieding: degene die in een bepaald biedverloop de touwtjes in handen neemt, omdat hij (als het goed is) voldoende informatie heeft over de hand van zijn partner.

Voorbeeld:

W	O
♠A965	♠HVB8
♥HVB	♥10
♦A7	♦HVB6
♣VB75	♣H1096

1SA	2♣ (Stayman)
2♠	4SA
5♥	5♠
pas	

West heeft zijn hand met de 1SA-opening en het 2♠-antwoord vrij nauwkeurig beschreven. Oost denkt dat met drie azen bij zijn partner 6♠ een goede kans moet hebben en gebruikt de BLACKWOOD-conventie. Na het antwoord van 5♥ weet hij dat er twee azen buiten zijn, zodat hij afzwaait in 5♠. West dient ondanks zijn nog niet getoonde maximum de beslissing van de captain te respecteren.

carry-over

(Eng.) Score die wordt meege-nomen naar de volgende ronde. Carry-overs worden toegepast in toernooien waarin het veld in een of meer stappen wordt gereduceerd en zijn bedoeld om recht te doen aan de resultaten die in eerdere ronden behaald zijn.

cashen

(angl.: to cash) INCASSEREN

CBS

CHECKBACK STAYMAN

centrale kleur

DUBBELE DWANG

Checkback Stayman

Ook: Crowhurst; superstayman. Conventie toegepast wanneer de eerste HERBIEDING van de openaar 1SA is. Met 2♣ informeert de antwoordende hand naar het bezit in de hoge kleuren (ongeboden vierkaart of drie-kaart steun in de kleur die de antwoorder eventueel geboden heeft). In varianten van 'Check-back' geeft de openaar na 2♣ eerst of tegelijkertijd zijn puntenkracht aan.

Checkback Stayman kan ook worden toegepast na een SPRONGHERBIEDING van 2SA. Het bod van 3♣ is dan FORCING en vraagt nadere informatie. *Zie ook: dubbele Checkback; new minor forcing; Roudi*

Chicago

Een vorm van ROBBERBRIDGE waarin iedere ROBBER uit vier spellen bestaat, rondgepaste spellen niet meegerekend. De KWETSBAARHEID ligt vooraf vast: op het eerste spel niemand,

op het tweede en derde spel de geveer en op het vierde spel allen. De wijze van scoren is vergelijkbaar met robberbridge met dien verstande dat er premies worden gegeven voor gemaakte MANCHES en niet voor het winnen van de robber.

chicane

(Fr.) Verouderde term voor RENONCE.

Chinese snit

Misleidende speelwijze waarbij door het voorspelen van een honneur een snitpositie wordt gesuggereerd.

Voorbeeld:



Zuid mag geen slag verliezen in schoppen en ziet af van de minieme kans dat ♠H sec zit. Hij speelt ♠V voor. West zal in de gegeven positie geneigd zijn niet ♠H te zetten, omdat hij bij zuid ♠B verwacht. Heeft zuid naast ♠B ook ♠10 (of ♠9), dan kan dekken met de heer oost-west een slag kosten.

choice of games

(Eng.) Ook: COG. Betekenis van

een bod dat de partner de keuze laat tussen twee MANCHES.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1SA	pas	2♦	pas
2♥	pas	3SA	

Oost heeft een vijfkaart harten aangegeven en voldoende punten voor de manche. West heeft nu de keuze tussen te passen op 3SA en (met een fit in harten) 4♥ te bieden.

claim

(Eng.) Verklaring van een speler tijdens het afspel dat hij een bepaald aantal slagen gaat maken. Daarbij toont hij zijn resterende kaarten. De claim dient vergezeld te gaan van een duidelijke toelichting aangaande de volgorde waarin de kaarten gespeeld zullen worden. Indien de andere spelers met de claim akkoord gaan, wordt het spel niet verder afgespeeld. Als de tegenstanders de claim betwisten, mogen ze de leider verzoeken verder te spelen en vervalt de claim.

Tot 2007 was het doorspelen na een claim onder geen beding toegestaan. De spelregels werden gewijzigd naar aanleiding van het volgende spel dat tijdens de Olympiade van 2000 in Maastricht werd gespeeld.

W/-	♠AH10762	W/-	♠AH10762
	♥B63		♥-
	♦109		♦9
	♣82		♣8
♠VB985	♠4	♠VB98	♠4
♥A5	♥742	♥-	♥-
♦7632	♦HVB8	♦762	♦HV8
♣V10	♣A9763	♣10	♣9763
	♠3		♠3
	♥HV1098		♥V9
	♦A54		♦A5
	♣HB54		♣HB5

W	N	O	Z
2♠ ¹⁾	pas	2SA ²⁾	3♥
pas	4♥	allen pas	

- 1) Muiderberg
2) vraagt lage kleur

Zuid werd leider in 4♥ en kreeg de prettige uitkomst van ♣V. Oost nam met het aas en speelde troef na voor het aas van west, die met troef vervolgde. De leider had nu eenvoudig tien slagen kunnen maken (♣H, klaveren getroefd met ♥B), maar besloot een kleine ruiten naar de 10 te spelen. Oost nam met ♦B en speelde zijn derde troef. Zuid won de slag met ♥H en incasseerde ♥V. Dit was op dat moment de situatie:

Toen west even nadacht over wat hij op ♥V zou afgooien, claimde zuid de rest van de slagen: 'Als west heeft wat hij heeft beloofd, maak ik het contract op een dubbele dwang.' Die claim was correct. Door na ♥V ook ♥9 te incasseren en vervolgens ♣H en ♣B dwingt de leider west om twee ruiten af te gooien. Dan speelt hij schoppen naar het aas en ♠H. Oost heeft dan nog ♦H-V en ♣9 over. Gooit hij een ruiten af, dan wordt ♦5 bij zuid een slag. Doet hij afstand van ♣9, dan is ♣5 hoog. Oost en west zagen het niet direct en vroegen de leider het spel uit te spelen. Deze vergiste zich vervolgens en gooide in de elfde slag in de hand de hoog geworden ♣5 af waardoor hij down ging. Toch mocht hij plus 420 schrijven. Volgens de toen geldende spelregels was het

namelijk verboden om na een claim door te spelen en dienden eventuele gebeurtenissen na de claim buiten beschouwing te blijven.

claimen

(angl.: to claim) Een CLAIM doen.

clubavond

Vaste avond in de week waarop leden van een bridgeclub bijeenkomen om met en tegen elkaar te spelen.

clubspeler

Iemand die lid is van een bridgeclub en daar regelmatig speelt. In de pikorde iets lager in rang dan een WEDSTRIJDSPELER, maar duidelijk sterker dan een THUISBRIDGER.

COG

CHOICE OF GAMES

colluding

(Eng.) SAMENSPANNEN

combineren van kansen

Speeltechniek waarbij meerdere mogelijkheden om aan het benodigde aantal slagen te komen in een bepaalde volgorde kunnen worden beproefd.

Voorbeeld:

♠97		♠10542
♥B952		♥AH8
♦B3		♦8642
♣AV976		♣43
	N	♠B863
	W O	♥106
	Z	♦H1095
		♣B108
		♠AHV
		♥V743
		♦AV7
		♣H52

Zuid is leider geworden in 3SA en krijgt als start een kleine klaveren. Er zijn acht vaste slagen. Zuid maakt een negende slag als óf ♠B valt óf de harten drie-drie vallen óf ♦H bij oost zit. Deze drie kansen zijn als volgt te combineren. Zuid neemt ♣H en incasseert ♠A-H-V. De boer valt niet. Dan incasseert de leider ♥V, speelt harten naar de heer en speelt ook ♥A. Ook de harten lopen niet. Zuid speelt nu ruiten naar de vrouw en maakt zo zijn contract.

combitafel

Ook: kruistafel. Tafel waaraan twee paren uit verschillende groepen op een clubavond plaatsnemen (het paar uit de hoogste groep als noord-zuid) die anders een STILZIT zouden hebben.

common sense

(Eng.) Als betekenis van een bepaalde bieding of signaal: natuurlijk, logisch, niet berustend op enige afspraak.

Zie ook: geleerd bieden

communicatie

Mogelijkheid van de leider of de tegenspelers om van de ene hand naar de andere over te steken.

Zie ook: blokkade; coup zonder naam

competitief

Concurrerend: competitief biedverloop, competitief bod, competitief doublet. Met het 'competitieve bieden' wordt bedoeld het bieden als de tegenpartij zich (door te openen of een volgbieding te doen) in de bieding mengt.

Zie ook: constructief

competitief biedverloop

Biedverloop waarbij beide paren zich in de bieding mengen en strijden om het EINDCONTRACT.

Zie ook: tussenbieden

competitief bod

Bod in een COMPETITIEF BIEDVERLOOP dat slechts bedoeld is om de deelscore te betwisten en dus niet inviterend is.

competitief doublet

Verzamelnaam voor niet-strafdoubletten op DEEL-

SCORENIVEAU in een COMPETITIEF BIEDVERLOOP.

Een competitief doublet wordt meestal gegeven wanneer men een te goede hand heeft om te passen maar geen bevredigend beschrijvend bod voorhanden heeft.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♥	1♠	2♥	dbl

Zuid zou in het gegeven biedverloop de volgende hand kunnen hebben:

♠86
♥V64
♦HB98
♣AB32

Zie ook: snapdragon doublet; teruggekaatst doublet

compound squeeze

(Eng.) Combinatie van een DRIE-KLEURENDWANG tegen de ene tegenstander en een DUBBELE DWANG tegen beide tegenstanders.

Voorbeeld:

	♠A87	
	♥—	
	♦H43	
	♣54	
♠B10		♠—
♥—	N	♥—
♦V65	W O	♦B1097
♣V97	Z	♣B1082
	♠4	
	♥94	
	♦A8	
	♣AH6	

Zuid is aan slag en moet de rest van de slagen zien te maken. Hij begint met ♥9. West moet zijn stopper in ruiten of klaveren opgeven. In noord gaat ♠7 weg en oost heeft nog geen problemen. Dan volgt ♥4. Stel dat west een ruiten heeft weggedaan en nu weer een ruiten afgooit. In noord gaat dan ♣4 weg en oost houdt in beide kleuren een driekaart vast. Zuid incasseert ♦A en speelt ruiten na. West moet nu een klaveren afgooien en in noord heeft ♠8 zijn werk gedaan. Dan volgt ♠A en hierop moet oost zich overgeven.

Gooit west op ♥9 en ♥4 twee klaveren af, dan incasseert de leider ♣A-H en ontstaat een dubbele dwang met ruiten als 'centrale kleur'.

computerhanden

COMPUTERSPELLEN

computerspellen

Ook: computerhanden.

Spellen waarvan de verdeling door een computer is gegenereerd. Computerspellen komen beter overeen met de kansberekening dan (meestal onvolledende) met de hand geschudde spellen en vertonen daardoor vaker GRILLIGE verdelingen.

CONFI

Conventioneel antwoord van 2♠ (vroeger: 2♦) op een 1SA-opening van de partner waarmee naar het aantal controles (aas=2, heer=1) geïnformeerd wordt. Met 2SA geeft de openaar maximaal vier controles aan, met 3♣ vijf, met 3♦ zes enzovoort. Het verdere bieden is gericht op het ontdekken van een eventuele FIT. 'CONFI' (afkorting van CONtroles en FIIt) kan ook na een 2SA-opening worden toegepast, waarbij het antwoord van 3SA op 3♠ zes controles of minder toont.

congratulatory jack

(Eng.) Het onnodig bijspelen of afgooien van een boer om daarmee partner te feliciteren met een succesvolle manoeuvre in het tegenspel.

constructief

1. Een constructief BIJBOD: positief doch niet FORCING. Ook: opbouwend.
 2. Een constructief VOLGBOD: niet primair bedoeld om het bieden van de tegenpartij te verstoren.
 3. Het constructieve bieden: zonder tussenbieden van de tegenpartij.
- Zie ook: competitief biedverloop*

contract

1. Overeenkomst die de spelers bereiken in het bieden. Het laatste BOD, al dan niet gedoubleerd of geredoubleerd, bepaalt het NIVEAU van het contract en de SPEELSOORT. Het is de taak van de LEIDER om het contract af te spelen. Maakt hij het geboden aantal TREKKEN of meer, dan spreekt men van het 'maken' of 'halen' van het contract. Lukt dat niet dan is het contract 'down'. Er zijn 105 verschillende contracten: 1/2/3/4/5/6/7 ♣/♦/♥/♠/SA, ongedoubleerd, gedoubleerd of geredoubleerd. Verder kan, indien relevant, nog onderscheid gemaakt worden tussen een KWETSBAAR en NIET-KWETSBAAR contract.
 2. Precies, d.w.z. zonder overslag(en). Bijvoorbeeld in: 'Op dit spel is 3♠ contract gemaakt'.
- Zie ook: deelscore; manche; slem*

contractbridge

Officiële naam van het huidige bridge (SPELREGELS). 'Contract-bridge' werd omstreeks 1925 ontwikkeld en had vijf jaar later AUCTION BRIDGE geheel verdrongen. Door de andere punten-telling werd het belangrijk het juiste contract te bieden. Verder werd het begrip KWETSBAARHEID geïntroduceerd.

Zie ook: bridge whist; contract whist; whist

contractverbetering

Bedoeling van een bod om in een kansrijker CONTRACT te eindigen dan door de partner is voorgesteld.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	pas	1SA	pas
2♠	pas	3♣	

Oost denkt hier dat 3♣ een beter contract is dan 2♠. Het is geen AANMOEDIGEND BOD.

contract whist

Kruising van WHIST en CONTRACTBRIDGE. Het bieden gaat zoals bij contractbridge, maar bij het spelen blijven alle vier handen zoals bij whist gesloten.

contrasnit

Speelwijze waarbij in plaats van de normale snit over de ene te-

genstander een TROEFSNIT wordt genomen over de andere. Soms (ten onrechte) ook wel ACHTERWAARTSE SNIT genoemd.

Voorbeeld:

♠AVB		
♥AV83		
♦B92		
♣973		
♠86542		♠H1073
♥107	N	♥54
♦A3	W O	♦1085
♣HV104	Z	♣B862
	♠9	
	♥HB962	
	♦HV764	
	♣A5	

Zuid speelt 6♥. De start is ♣H. De leider neemt ♣A en trekt in twee ronden de troeven. Voordat hij de ruitenkleur ontwikkelt, moet zuid eerst zijn klaverenverliezer zien kwijt te raken.

Heeft west ♠H, dan lukt dit door ♠9 naar de boer of de vrouw te spelen. Op ♠A gaat ♣5 weg. In het gegeven spel zou dit tot twee down leiden.

Winnend is de 'contrasnit': ♠9 naar het aas en ♠V na; oost dekt met ♠H, zuid troeft af, steekt over met harten en gooit op ♠B de verliezende klaveren af. Zo geeft zuid alleen nog ♦A af en maakt hij zijn contract. Dek oost ♠V niet dan gooit zuid meteen ♣5 af.

contrazit

DRAAIHAND

control asking bid

(Eng.) Bod waarmee specifiek naar de CONTROLE in een bepaalde kleur geïnformeerd wordt.

controle

1. In een kleur: een zodanig bezit dat de tegenpartij in die kleur niet meteen een aantal slagen kan incasseren. Een aas of (in een troefcontract) een renonce is een eerste-ronde controle (ofwel 'eerste controle') en een heer of een singleton een tweede-ronde controle (ofwel 'tweede controle').

In sommige biedsystemen kan naar het aantal controles in partners hand geïnformeerd worden. Een aas telt dan voor twee controles, een heer voor één.

2. In een spel: de mogelijkheid een spel te beheersen door het bezit van hoge kaarten of lengte in de troefkleur.

Uitdrukkingen: de controle behouden; de controle over het spel verliezen.

Zie ook: forceren

controlebieding

Bieding waarmee in een bepaalde kleur het bezit van een CONTROLE wordt aangegeven. Meestal gebeurt dit door middel van

een bod ('controlebod', 'cuebid' of 'cue'), maar na een doublet van de tegenpartij kan volgens afspraak ook met een pas of een redoublet een controle worden getoond.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	pas	4♣	dbl
redbl			

Het 4♣-bod van oost (bv. splinter) wordt door zuid gedoubleerd. West geeft nu met een redoublet aan een eerste-ronde controle in klaveren te hebben.

controleren

1. Van een kleur: een CONTROLE bezitten in die kleur.
2. Van een spel: de CONTROLE hebben over een spel.

conventie

Ook: biedconventie. Een bod of een stelsel van biedingen met een specifieke, kunstmatige betekenis. Ongebruikelijk is om specifieke afspraken met betrekking tot het tegenspel als conventie te bestempelen.

Zie ook: onder andere Blackwood; Stayman

conventioneel

1. Conventionele bieding: bieding met een specifieke, kunstmatige betekenis.

2. Conventioneel systeem: biedsysteem waarin een of meer openingen (waaronder doorgaans 1♣) een niet-natuurlijke betekenis hebben.

Zie ook: rood systeem

converteerbaar bod

Bod in een kleur waarin bij de partner vanwege zijn eerdere bieden lengte wordt verondersteld. Blijkt deze veronderstelling onjuist, dan dient de partner het bod te 'converteren' naar de kleur waarin hij wel lengte bezit.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
2♠	pas	3♣	

De opening van west toont een vijfkaart schoppen met daarnaast een vierkaart (of langer) in klaveren of ruiten. Oost geeft met 3♣ aan, afhankelijk van welke kleur west heeft, in 3♣ of 3♦ te willen eindigen. Met lengte in klaveren past west op 3♣, met lengte in ruiten converteert hij naar 3♦.

Zie ook: pass or correct

coöperatief doublet

Een doublet op DEELSCORENIVEAU dat partner expliciet de keuze laat te passen (en er aldus een strafdoulet van de maken) of verder te bieden.

Zie ook: competitief doublet; optional doublet

correct

Technisch juist. In de uitdrukking: 'de correcte speelwijze'.

Zie ook: *kleurbehandeling*

corrigeren

Een bod doen in een geschiktere speelsoort (na een als EINDBOD bedoeld bod van de partner of na een strafdoublet van de tegenpartij).

Zie ook: *pass or correct*

coup

(Fr.)

1. TROEFCOUP.

2. Algemene benaming voor een bijzondere speelwijze of manoeuvre in het tegenspel.

Zie ook: *barricade coup; Bath coup; coup à blanc; coup Deschappelles; coup de sonde; coup en passant; coup zonder naam; drie-voudige Grand coup; drie-voudige troefcoup; dubbele Grand coup; dubbele troefcoup; duivelscoup; emperor's coup; Grand coup; krokodillencoup; Merrimac coup; Morton's fork coup; rump coup; tandartscoup; Vienna coup*

coup à blanc

(Fr.) Bijzondere speelwijze waarbij de leider, meestal met het oog op een mogelijk ongunstig zitsel in een belangrijke kleur, een slag in die kleur weggeeft door in beide handen een kleine kaart te

spelen.

Voorbeeld:

♠86			
♥432			
♦H82			
♣AH876			
♠9752			♠43
♥VB109			♥876
♦V75		N	♦B964
♣102		W O	♣VB95
		Z	
			♠AHVB10
			♥AH5
			♦A103
			♣43

Zuid speelt 6♠ en krijgt ♥V uit.

De leider telt elf vaste slagen en de beste kans op de twaalfde biedt de klaverenkleur. Stel dat hij begint met ♥A, vier rondjes troef, klaveren naar het aas, ♣H en klaveren getroefd. De klaveren vallen niet en het contract gaat down.

Zuid moet na het trekken van de troef een klaveren 'uitduiken' (coup à blanc). Hij neemt de nagespeelde ruiten of harten in de hand, steekt over naar ♣A en probeert ♣H. Zitten de klaveren niet rond, dan troeft hij een klaveren af in de hand. Op tafel ligt dan nog een vrije klaveren met ♦H als entree.

coup Deschappelles

(Fr.) Bijzondere speelwijze in het tegenspel, ontdekt en voor het

eerst toegepast door de befaamde Franse whistspeler Guillaume le Breton Deschappelles. Bij deze coup wordt een ongedekte hoge kaart voorgespeeld met als resultaat het ontstaan van een ENTREE bij de partner.

Voorbeeld:

♠A10		
♥V54		
♦AV10962		
♣A5		
♠V73		♠H62
♥B102	N	♥H973
♦53	W O	♦HB4
♣B9872	Z	♣1064
♠B9854		
♥A86		
♦87		
♣HV3		

Zuid speelt 3SA, waartegen west met ♥B start. Zuid legt klein op tafel en neemt ♥A. Hij vervolgt met ♦8 voor de boer van oost. Er is maar één naspel dat het contract doet sneuvelen en dat is ♠H (coup Deschappelles). De leider kan nu niet verhinderen dat west met ♠V aan slag komt om ♥10 door te spelen.

Zie ook: *Merrimac coup*

coup de sonde

(Fr.) SAFETY PLAY waarbij de leider eerst een hoge kaart in een kleur incasseert voordat hij een snit in die kleur neemt.

Voorbeeld:

		♠B1098
♠V	N	♠6542
	W O	
	Z	
		♠AH73

Voordat hij oversteekt naar noord om op ♠V te snijden, slaat de leider eerst ♠A of ♠H. Zo neemt hij de (kleine) kans mee op ♠V-sec bij west.

De coup de sonde dient niet te worden toegepast in de volgende speelfiguur.

		♠109
♠6	N	♠V753
	W O	
	Z	
		♠AHB842

Als zuid begint met ♠A, oversteekt naar noord en dan snijdt op ♠V, heeft hij zich gewapend tegen ♠V-sec bij west (2,8% kans) maar verliest hij onnodig een slag als oost ♠V-vierde heeft (11,3% kans). Twee keer snijden is hier aangewezen.

coup en passant

(Fr.) Bijzondere speelwijze waarbij de leider een slag kan maken met een troef die niet de hoogste is, doordat deze zich achter de hoogste troef bevindt. Wanneer een relatief lage troef van de te-

genspelers op een dergelijke manier een slag wordt, spreekt men doorgaans van een 'surcoup'.

Voorbeeld:

♠V		♠B
♥5		♥—
♦97		♦8
♣—		♣H8
♠—	N	
♥9	W O	
♦V10	Z	
♣V		
♠98		
♥—		
♦—		
♣B6		

Schoppen is troef. De leider is in noord aan slag en moet nog drie slagen zien te maken. Hij begint met het aftroeven van een ruiten met ♠8. Dan troeft hij een klaveren met ♠V en speelt ♥5 (of de laatste ruiten van tafel). Oost kan niet verhinderen dat ♠9 een slag wordt. Troeft hij in met de hoge ♠B, dan gooit zuid klaveren weg. Doet hij dat niet, dan maakt zuid ♠9 'en passant'.

Zie ook: troefpromotie

couperen

Afnemen van de kaarten na het schudden voordat het spel gedeeld wordt. Bedoeld om STEKEN te voorkomen. 'Couperen' wordt in de praktijk alleen bij ROBBEBRIDGE toegepast.

coup zonder naam

Ook: scharencoup; scissors coup. Bijzondere speelwijze waarbij de leider de enige verbinding tussen de tegenstanders verbreekt door het afgooien van een kaart in de verbindingskleur in een slag die hij aan de niet-gevaarlijke tegenstander afstaat.

Voorbeeld:

♠H875		♠42
♥A109		♥8543
♦V974		♦863
♣85		♣HV92
♠A63	N	
♥B762	W O	
♦A	Z	
♣B10743		
♠VB109		
♥HV		
♦HB1052		
♣A6		

Zuid speelt 4♠. West start met zijn singleton ♦A en speelt klaveren na voor de vrouw en het aas. Speelt de leider nu schoppen (al dan niet na het incasseren van ♥H-V) dan neemt west ♠A, steekt naar zijn partner over in klaveren en krijgt zijn begeerde ruitenintroefer: één down. Zuid kan dit voorkomen door te beginnen met ♥H en ♥V over te nemen met ♥A. Dan speelt hij ♥10 waarop hij in de hand ♣6 wegdoet (LOSER-ON-LOSER). West mag ♥B maken, maar de

verbinding met zijn partner in klaveren is verbroken. De leider troeft de nagespeelde klaveren af, werkt ♠A (die gelukkig ook bij west zit) eruit en kan claimen.

courtesy bid

(Eng.) Bijbod met een zwakke hand, waarmee eigenlijk gepast zou moeten worden. Hiermee houdt men uit beleefdheid het bieden open voor het geval de partner een sterke hand heeft. In een natuurlijk systeem waarin 1♣ kan worden geopend op een driekaart of een doubleton, zal de antwoordende hand na 1♣ vaak uit nood een bod doen wanneer hij zwak is en minder dan drie klaveren heeft. Dit zou ook als een 'courtesy bid' betiteld kunnen worden.

crack

(Eng.) Zeer goede en succesvolle speler.

CRASH

Conventionele verdediging tegen een sterke 1♣-opening van de tegenpartij. Het woord is gevormd uit de beginletters van Color (kleur), RAnk (hoogte) en SHape (vorm). De tussenbiedingen hebben de volgende betekenis:

-doublet: beide zwarte of beide rode kleuren

-1♦: beide hoge of beide lage kleuren

-1SA: beide 'gepunte' (♠+♦) of beide 'ronde' (♥+♣) kleuren

-overige: echt

CRASH kan ook worden toegepast na een 1SA-opening van de tegenpartij:

-doublet: beide zwarte of beide rode kleuren

-2♣: beide hoge of beide lage kleuren

-2♦: beide 'gepunte' (♠+♦) of beide 'ronde' (♥+♣) kleuren

-2♥: echt

-2♠: echt

Zie ook: Mathe-verdediging;

multi-defense; suction;

Truscott-verdediging

crawling Stayman

(Eng.) Afspraak dat na een 2♦-antwoord op STAYMAN het bod van 2♥ een zwakke hand met beide hoge kleuren aangeeft (ten minste vier-vier). De 1SA-openaar moet hierop passen of zijn voorkeur aangeven met 2♠.

Zie ook: garbage Stayman

Crazy Diamond

Nederlands biedsysteem gebaseerd op een sterke 1♣-opening, een speciale 1♦-opening en een sterke 1SA-opening (15-17 punten). Het systeem ontleent

zijn naam aan de merkwaardige 1♦-opening, die een vijfkaart hoog kan bevatten en in eerste instantie niets zegt over de lengte in ruiten. De 1♥- en 1♠-openingen zijn echt (meestal een vierkaart of een zeskaart), maar kunnen een tweede, langere kleur bevatten (CANAPÉ). De bedenkers van het systeem waren Arie van Heusden, Jaap Kokkes, Bob Kaiser en Kees Kaiser.

criss-cross squeeze

(Eng.) DWANGPOSITIE tegen één tegenstander waarin de beide DREIGKLEUREN geblokkeerd zijn, maar de leider door de juiste volgorde te kiezen toch een extra slag weet te maken.

Voorbeeld:

♠—	♠—	♠—
♥98	♥B6	♥V10
♦—	♦H	♦VB
♣B9	♣V	♣—
	N	
	W O	
	Z	
	♠—	
	♥H	
	♦104	
	♣7	

Zuid is leider in een SA-contract en lijkt nog maar drie slagen te kunnen maken. Hij speelt

klaveren naar de vrouw en hierop zit oost in dwang. Gooit hij ♥10 weg, dan speelt de leider harten naar de heer; ♦H en ♥B maken de laatste twee slagen. Laat oost een ruiten gaan, dan incasseert de leider eerst ♦H; hij gaat met harten naar de hand en maakt ♦10 als laatste slag.

Zie ook: troefdwang

CRM

KRO

CRO

KRO

cross-IMP's

Scoremethode waarbij het resultaat van ieder paar op een spel wordt vergeleken met de resultaten van alle andere paren die het spel in dezelfde windrichting hebben gespeeld en het verschil wordt omgerekend in IMP's.

Zie ook: Butler

cross-ruff

(Eng.). Ook: broodje; broodje heen-en-weer; scheerchinees. Een speelwijze waarbij de leider (in uitzonderingsgevallen de verdediging) slagen maakt door over en weer introevers te maken in beide handen.

Voorbeeld:

		♠HB1084	
		♥875	
		♦AB84	
		♣2	
♠652			♠3
♥B3	N		♥V1096
♦92	W O		♦HV10765
♣HB8765	Z		♣109
		♠AV97	
		♥AH42	
		♦3	
		♣AV43	

Zuid speelt 6♠. West start met troef voor de 7 in zuid. De leider incasseert ♥A-H en ♣A. Hij steekt over naar ♦A, troeft een ruiten in de hand, een klaveren op tafel, een ruiten in de hand, een klaveren op tafel, de laatste ruiten in de hand en de laatste klaveren op tafel. Tot slot maakt hij nog ♠H en geeft hij de laatste slag af. Door heen-en-weer te troeven maakt de leider in totaal acht troefslagen naast de vier topslagen.

Opgemerkt kan worden dat het hier, zoals wel vaker bij een cross-ruff, van belang is dat de leider tijdig zijn hoge harten incasseert. West mag niet de kans krijgen in de derde ruitenronde een harten af te gooien.

Crowhurst

CHECKBACK STAYMAN

cue

(Eng.) CUEBID

cuebid

(Eng.) Ook: cue.

1. Bod in de kleur van de tegenpartij. Aan een dergelijk bod kan een specifieke betekenis gegeven worden (bv. steun in de door partner geboden kleur). Het kan ook gebruikt worden om de binding FORCING te maken, wanneer daartoe geen goed alternatief voorhanden is.

2. Controlebod (CONTROLEBID-DING).

Zie ook: advance cuebid; direct cuebid; Michaels cuebid; sprong-cuebid; top and bottom cuebid; two-way cuebid; unassuming cuebid; upper suit cuebid

cueën

(angl.: to cue) Een CUEBID geven.

Culbertson

Natuurlijk biedsysteem in 1933 ontwikkeld door de Amerikaan Ely Culbertson en in latere publicaties door hem verder verfijnd.

Culbertson vier-vijf sans atout

In onbruik geraakte SLEMCONVENTIE waarmee men zelf een aantal azen en heren aangeeft en tegelijkertijd naar het aantal azen en heren bij de partner informeert.

current count

(Eng.) DISTRIBUTIESIGNAAL in een kleur nadat deze kleur al een keer gespeeld is. Daarbij wordt gekeken naar het aantal kaarten dat men nog in die kleur bezit en overeenkomstig gesignaleerd. Voorbeeld:



is de naar Amerika geëmigreerde Engelsman Alan Truscott.

West is uitgekomen met ♠2. Oost legt de vrouw en zuid wint met het aas. Later komt west in een andere kleur aan slag en incasseert ♠H. Oost heeft nog ♠75 over en speelt (hoog-laag even) de 7 bij.

curtain card

(Eng.) Ook: Truscott-kaart.

Kaartje dat bij een VIERTALLENWEDSTRIJD wordt gebruikt om te voorkomen dat teamgenoten de spellen in dezelfde windrichting spelen. Noord en oost van beide tafels vullen ieder een 'curtain card' in en stoppen dat bij hun kaarten van het eerste BOARD. Na het wisselen van de spellen controleren noord en oost aan de andere tafel vóór het inzien van hun kaarten op het eerste board of ze goed zitten.

De bedenker van de curtain card

D

daily bulletin

(Eng.) Dagelijks krantje dat tijdens (grote) toernooien wordt uitgegeven met als inhoud het programma van de dag, uitslagen, mededelingen van de organisatie, verslagen van wedstrijden en analyses van interessante spellen.

dak

In de uitdrukkingen: 'het dak komt naar beneden' en 'het dak stort in'. Gebezigd in situaties waarin de leider al of niet door het kiezen van een bepaalde speelwijze de CONTROLE over het spel verliest en veel down gaat.

Dallas Aces

Ook: The Aces. Amerikaans team van professionals, dat in 1968 werd opgericht (en betaald) door de Texaan Ira Corn met als doel de wereldtitel naar de Verenigde Staten terug te halen. Dat lukte in 1970, toen Billy Eisenberg, Bobby Goldman, Bob Hamman, Jim Jacoby, Mike Lawrence en Bobby Wolff de Bermuda Bowl veroverden overigens in afwezigheid van het Italiaanse BLUE TEAM.

dan-maar-conventie

Grapje van een speler die (meestal tegen beter weten in) een bod van zijn partner een

niveau ophoogt naar de manche.

datumscore

Ook: Butlerscore. Gemiddelde van alle scores op een spel in een BUTLERwedstrijd, waarmee ieder paar de eigen score vergelijkt. Het verschil wordt omgerekend in IMP's. Bij de berekening van de datumscore worden doorgaans de hoogste en laagste score niet meegeteld om het effect van extreme resultaten te neutraliseren.

deblokkadedwang

Ook: jettison squeeze. DWANG-POSITIE waarbij de leider afhankelijk van het afgooien door de tegenpartij op de DWANG-KAART een blokkerende kaart als ENTREE gebruikt of juist weggooit.

Voorbeeld:

♠V		♠—
♥98		♥—
♦—		♦87
♣—		♣7
♠109	N	
♥B	W	O
♦—	Z	
♣—		
	♠B8	
	♥—	
	♦9	
	♣—	

Zuid is aan slag en speelt ♦9

voor. Als west ♥B afgooit, verdwijnt in de dummy ♥8; ♠V is de entree voor de nu vrije ♥9. Laat west een schoppen gaan, dan wordt de blokkerende ♠V in noord weggedaan zodat de leider de laatste twee slagen kan maken met ♠B en ♠8.

deblokkeren

Het opheffen van een BLOKKADE door het bijspelen van een hoge kaart.

Voorbeeld:

♠—	♠10	♠—
♥V1053	♥A74	♥H8
♦—	♦—	♦V10
♣—	♣—	♣—
	N W O Z	
	♠6	
	♥B92	
	♦—	
	♣—	

In dit eindspel is schoppen troef. Zuid speelt een kleine harten naar het aas. Als oost ♥8 bijspeelt, komt hij in de volgende slag met ♥H aan slag. Hij moet dan met ruiten vervolgen in de dubbelrenonce zodat de leider de rest maakt. Als oost ♥H deblokkeert (onder het aas gooit), krijgt de verdediging nog twee slagen in harten.

deelscore

Contract dat, indien ongedou-bleerd gemaakt, een ‘deelscore’ oplevert, d.w.z. minder dan 100 TREKPUNTEN. De deelscorecontracten, kortweg deelscores, zijn 1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1SA, 2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2SA, 3♣, 3♦, 3♥, 3♠, 4♣ en 4♦.

Zie ook: betwisten van de deelscore; deelscoregevecht; manche; robberbridge; slem

deelscoregevecht

Situatie in het bieden die ontstaat wanneer beide partijen trachten in een DEELSCORE te eindigen.

deelscoreniveau

Een biedverloop bevindt zich op ‘deelscoreniveau’ wanneer het bieden nog niet is uitgestegen boven 3♠. Hoewel ook 4♣ en 4♦ nog DEELSCORES zijn, is het ongebruikelijk die contracten tot het deelscoreniveau te rekenen omdat zij uitstijgen boven een MANCHE (3SA).

deelscorepremie

De 50 punten premie die in wedstrijdbridge wordt toegekend voor het vervullen van een DEELSCORE.

deelscorespel

Ook: klein spel. Spel waarop

geen van beide partijen meer dan een DEELSCORE kan maken.

Deens toernooi

Variant van een ZWITSERS TOERNOOI, waarbij (soms alleen voor de slotronde) niet de voorwaarde geldt dat twee teams maar één keer tegen elkaar spelen.

defensieve hand

VERDEDIGENDE HAND

defensieve waarde

VERDEDIGENDE WAARDE

dekken

In de tweede of derde hand een hogere kaart bijspelen dan die van de rechtertegenstander. Meestal van toepassing op honneurs.

Zie ook: honneur op honneur

dekking

Ook: stopper. Kaart of combinatie van kaarten in een kleur die verhindert dat de tegenpartij in deze kleur alle slagen kan incasieren. Is dit verhinderen slechts mogelijk door de kleur in kwestie af te troeven, dan wordt niet van een 'dekking' gesproken maar van een CONTROLE.

Zie ook: isoleren van de dekking

delayed game raise

(Eng.) Sprong door de ant-

woordende hand naar 4♥ of 4♠, voorafgegaan door een FORCING antwoord op de 1♥- resp. 1♠-opening van de partner. Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♥	pas	2♣	pas
2SA	pas	4♥	

Een 'delayed game raise' geeft de kracht van een opening aan en wordt toegepast in systemen waarin een directe verhoging naar de manche (1♥-4♥ of 1♠-4♠) een zwakkere hand met meer DISTRIBUTIONELE KRACHT aangeeft.

delen

Ook: geven. Het verdelen van de 52 kaarten over de vier spelers. De kaarten dienen een voor een te worden rondgedeeld, met de klok mee en te beginnen bij degene links van de deler.

deler

(angl.: dealer) GEVER

denkkamer

Ook: denktank; tank. In de uitdrukking: 'in de denkkamer gaan', dat wil zeggen tijdens het bieden of spelen een relatief lange denkpauze nemen.

denktank

DENKKAMER

dentist's coup

(Eng.) TANDARTSCOUP

DEPO

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

derde

Met twee kleintjes. Aanduiding voor het bezit van een driekaart in een kleur, waaronder één honneur en twee lage kaarten: aas-derde, heer-derde, vrouw-derde, boer-derde, tien-derde.

derde hand

1. Bij het bieden: de partner van de gever, die dus als derde aan de beurt is om te bieden.

2. Bij het spelen: degene die als derde bijspeelt in een slag.

Zie ook: derde man

derdehands opening

Opening op de derde hand, dus na passen van de partner en de rechttegenstander. De puntenvereisten voor een opening van één in een kleur liggen lager dan normaal, omdat de openaar op het eventuele antwoord van zijn partner mag passen. De bedoeling van een lichte opening op de derde hand ('derdehandsje') is het de vierde hand, waarvan een relatief sterk spel verwacht kan worden, moeilijker te maken zijn hand te

omschrijven.

Zie ook: Drury; psych

derde kleur forcing

Afspraak dat na een opening van 1♣ of 1♦, een antwoord van 1♥ of 1♠ en een herbieiding van twee in de geopende kleur een bod in een nieuwe kleur (ook op tweehoogte) FORCING is. Het bod in de derde kleur belooft geen lengte in die kleur en vraagt de openaar zijn hand nader te omschrijven. Ook wordt wel afgesproken dat na 1♣-1♠-2♣ het bod van 2♦ 'derde kleur forcing' is maar het bod van 2♥ niet.

Zie ook: vierde kleur forcing

derde man

Degene die als derde bijspeelt in een slag (in het bijzonder de eerste slag).

Uitdrukking: 'derde man doet wat-ie kan'. Ezelsbruggetje voor de derde hand die er doorgaans goed aan doet in de eerste slag zijn hoogste kaart bij te spelen.

Zie ook: snijden over de dummy

derde van boven

Uitkomst met de op twee na hoogste kaart in een kleur.

Zie ook: derde-vijfde van boven

derde en laagste

Afspraak om van een even aantal (vier of zes) kaarten in een kleur

met de derde van boven uit te komen en van oneven aantal met de laagste. Het verschil met derde-vijfde van boven is dat bij die methode van een zeskaart met de vijfde van boven wordt gestart.

derde-vijfde van boven

Afspraak om van een driekaart of vierkaart in een kleur met de derde van boven uit te komen en van een vijfkaart of langer met de vijfde van boven. Het voordeel ten opzichte van ‘vierde van boven’ is dat de lengte van de kleur door de partner van degene die uitkomt makkelijker gelezen kan worden. Nadeel is dat de derde van boven een kostbare kaart kan zijn, bijvoorbeeld bij een holding als H1082. Een pregnant voorbeeld daarvan deed zich voor tijdens het wereldkampioenschap paren in 1994:

	♣AH52	
	N	
♣V1064	W O	♣73
	Z	
	♣B98	

West startte tegen 6SA met ♣6. De leider won de eerste slag met ♣8 en speelde ♣B na, gedekt met de vrouw en genomen met het aas. Later kwam zuid terug in de hand om ♣9 voor te spelen.

West dekte met de 10 en moest daarna lijdzaam ♣4 onder de 5 bijspelen. Het slem werd hierdoor gemaakt.

Zie ook: derde en laagste; vierde van boven

Deschapelles coup

(Fr.) COUP DESCHAPELLES

destructief

Uitsluitend bedoeld om het bieden van de tegenpartij te verstoren: een destructief bod.

Zie ook: constructief; preëemptief

devil's coup

(Eng.) DUTVELSCOUP

diagram

Weergave van de vier handen van een spel, waarvan ook in dit boek diverse voorbeelden zijn te vinden.

dicht

1. Zonder verliezers: een dichte KLEUR (2). Een kleur wordt als ‘dicht’ beschouwd als het waarschijnlijk is dat, ook als de partner er slechts een singleton in heeft, alle slagen in die kleur zonder verlies gemaakt kunnen worden. Voorbeelden zijn aas-heer-vrouw-zevende en aas-heer-vrouw-boer-zesde.

2. Zonder gaten: een dichte VIERKAART (of langer), d.w.z.

bestaande uit vier (of meer) opeenvolgende kaarten, waarvan het aas niet per se de hoogste is. Zo kan men een ‘dichte’ vijfkaart hebben ‘van de boer’ (B-10-9-8-7) of –schertsend– een ‘dichte’ vierkaart ‘van de vijf’ (5-4-3-2).

3. ONVERLIESBAAR: een dicht CONTRACT.

4. Met de beeldzijde van de kaart naar beneden: een dichte UITKOMST. De officiële term is GEDEKTE UITKOMST.

5. Gesloten: een dichte SLAG, d.w.z. waarvan de vier gespeelde kaarten zijn omgedraaid. In WEDSTRIJD BRIDGE is het niet toegestaan een kaart van een dichte slag nog eens te bekijken, tenzij dit de eigen kaart uit de laatste slag is en er nog niet is voorgespeeld in de volgende slag.

dicht zitten

Een kleur ‘zit dicht’ als de leider, al of niet in combinatie met de dummy, alle hoge kaarten van die kleur bezit (bv. aas-vrouwtien-vijfde tegenover heer-boer-klein).

diepe snit

Een SNIT waarbij van een meervoudige VORK de laagste wordt gelegd.

Voorbeeld:

	♠AV108	
♠HB97	N W O Z	♠65
	♠432	

Zuid is aan slag en speelt schoppen. West speelt de 7 en zuid snijdt diep met de 8. Door later nog een keer naar de 10 en de vrouw te spelen, maakt zuid in deze kleur vier slagen.

Zie ook: diepzeesnit; dubbele snit

dieptehonneur

Middenkaart (met name de 9) in een lange kleur met een plaatje aan het hoofd. Het bezit van een ‘dieptehonneur’ speelt een rol bij het beslissen over een uitkomst tegen een SA-contract. Zo zal men liever van V-9-7-2 uitkomen dan van H-6-3-2.

diepzeesnit

Zeer diepe snit.

Voorbeeld:

♠V
♥—
♦2
♣B104

♠—
♥105
♦—
♣982

N
W O
Z

♠—
♥—
♦107
♣753

♠H32
♥97
♦—
♣—

Voorbeeld:

♠A5432
♥H7
♦HV8
♣H73

♠H7
♥V932
♦10
♣AVB1065

♠B106
♥B10865
♦43
♣842

N
W O
Z

♠V98
♥A4
♦AB97652
♣9

Uit het bieden en spelen weet de leider (zuid) op een gegeven moment precies hoe de klaveren verdeeld zijn. Hij speelt ♣3 uit de hand. West legt achteloos de 2 en de leider vol vertrouwen ♣4. Het inleggen van ♣8 of ♣9 had west niet geholpen. De leider pakt met de 10 of de boer, gaat met ruiten terug naar de hand en snijdt nogmaals in klaveren.

dihattik signaal

Schertsende benaming (afgeleid van 'die-had-ik') voor een signaal met een relatief hoge kaart waarmee een slag (of zelfs een contract) cadeau wordt gegeven.

Na een 1♣-opening van west was zuid leider geworden in 6♦. West startte met ♣A. Hierop gooide oost voor alle duidelijkheid ♣8 bij (hoog-laag toonde bij OW een oneven aantal). Door deze 'dihattik' werd het anders kansloze slem gemaakt. De leider nam de nagespeelde ♣V met de heer en gooide hierop in de hand een schoppen weg. Vervolgens incasseerde hij zes troefslagen, gevolgd door ♥H en ♥A. Dit was de eindpositie met zuid aan slag:

		♠A5	
		♥—	
		♦—	
		♣7	
♠H7			♠B10
♥—			♥—
♦—			♦—
♣B			♣4
		♠V9	
		♥—	
		♦6	
		♣—	

N
W O
Z

Zuid speelde ♦6 voor. Omdat oost ♣8 niet meer had, zat west in een schoppen-klaverendwang.

dijk

Ook: beuk; beul; bunker; os. Zeer sterke hand.

DIPO

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

direct cuebid

(Eng.) Volgbod op tweehoogte in de kleur van de openaar (bv. 1♦-2♦). De klassieke betekenis van dit bod is een zeer sterke, MANCHEFORCING hand. Aangezien de frequentie van dergelijke handen zeer laag is, wordt aan het 'direct cuebid' tegenwoordig een andere betekenis toegekend (doorgaans twee vijfkaarten in de andere kleuren).

Zie ook: *Ghestem*; *Michaels cuebid*

directe verliezer

SNELLE VERLIEZER

discard

(Eng.) Kaart (niet in troef) die wordt bijgespeeld bij niet bekennen. De term heeft geen gebruikelijk equivalent in het Nederlands.

Zie ook: *premier défausse Italienne*; *revolving discards*

discarden

(angl.: to discard) Afgooien, niet bekennen.

discipline

Gehoorzaamheid aan de afspraken die binnen een partnership gelden. Heeft vooral betrekking op het bieden. Spelers die van hun biedsysteem afwijken, worden - afhankelijk van het succes van hun acties - ongedisciplineerd of geïnspireerd genoemd.

discovery play

(Eng.) Speelwijze die de tegenpartij dwingt of verleidt informatie over hun hand prijs te geven, zodat de leider meer kans krijgt later een vitale beslissing goed te nemen.

Voorbeeld:

			♠B1096	
			♥A	
			♦AB965	
			♣B107	
♠74				♠AHV8532
♥H10987652	N		♥V4	
♦7	W	O	♦V432	
	Z			
♣HV			♣—	
			♠—	
			♥B3	
			♦H108	
			♣A9865432	

Zuid speelt 6♣ en krijgt een schoppenuitkomst. De leider troeft af en legt ♣A op tafel. Nu een vaste troefslag verloren blijkt te gaan, draait het spel om het vinden van ♦V. De leider vervolgt met een harten naar het aas, troeft een schoppen in de hand en ♥B op tafel. Op de volgende afgetroefde schoppen wordt door west niet bekend. Klaveren na is voor west, die met harten vervolgt. Nu bekend oost niet. Zuid troeft af en kan de verdeling uittellen: west had twee schoppen, acht harten, twee klaveren en dus maar één ruiten. Een ruiten naar het aas, gevolgd door een gemarkeerde snit op ♦V bij oost brengt het contract binnen.

Zie ook: uittellen

distributie

1. Het aantal kaarten (even of oneven) dat een tegenspeler in een kleur heeft, aan te geven met een DISTRIBUTIESIGNAAL.

2. VERDELING

distributiepunten

Punten die bij sommige methoden van KAART-WAARDERING worden toegekend aan korte kleuren (renonce, singleton of doubleton) en worden opgeteld bij de HONNEURPUNTEN. Aangezien korte kleuren slechts waardevol zijn als bijkleur in een troefcontract, dienen distributiepunten uitsluitend meegeteld te worden als een FIT ontdekt is.
Zie ook: pluspunten

distributiesignaal

Een SIGNAAL waarmee een tegenspeler zijn DISTRIBUTIE (even of oneven aantal kaarten) in een kleur aangeeft.
Zie ook: aas-aan/af, heer-distributie; current count; Foster echo; hoog-laag; laag-hoog

distributionele kracht

De potentie van een hand om slagen te maken dankzij de bijzondere VERDELING ervan.
Zie ook: aanvallende hand; puntenkracht

distributionele waarde

DISTRIBUTIONELE KRACHT

dodelijk

Het down gaan van het CONTRACT veroorzakend: een dodelijke uitkomst, een dodelijke SWITCH, dodelijk tegenspel.

doen

1. Verkorting van: een bod doen. Kan ook doubleren inhouden. In tegenstelling tot 'niets doen' (passen).
2. In de uitdrukking: 'er eentje bij doen' (het laatste bod van de partner met één verhoogen).
3. Bijspelen. Door de leider tegen de dummy gezegd. Bijvoorbeeld: 'doe een kleintje' of 'doe de heer'.

DONT

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij. Acroniem van Disturbing Opponent's No Trump.

Betekeningen:

- doublet: eenkleurenspeel
- 2♣: klaveren en een andere kleur
- 2♦: ruiten en een hoge kleur
- 2♥: harten en schoppen
- 2♠: eenkleurenspeel in schoppen

Na doublet kan de partner van de tussenbieder met 2♣ naar de kleur informeren. Blijkt dit schoppen dan is de tussenbieder

sterker dan wanneer hij meteen met 2♠ gevolgd zou hebben.

Zie ook: ASPRO; ASPTRO; ASTRO; Brozel; Cansino; Cappelletti; Kelsey; Landy; Lionel; Meckwell-verdediging; multi-defence; multi-Landy; Ripstra; suction; Woolsey

dood

1. ONVERLIESBAAR: een dood contract.
2. Evident qua bieden en spelen: een dood spel. In een VIERTALLENWEDSTRIJD slaat een dood spel naar verwachting uit of levert het een van de partijen hooguit 1 IMP op.
3. Onbereikbaar. Een hand (meestal betreft het de dummy) kan vanaf het begin ENTREELOOS zijn of onbereikbaar zijn geworden doordat de entrees zijn weggespeeld (de dummy is dan 'doodgemaakt' of 'begraven').
Zie ook: shut-out play

doorbieden

Verder gaan met bieden, d.w.z. (nogmaals) vrijwillig een bod doen in een later stadium van het biedverloop. Uitdrukking: stevig doorbieden (optimistisch verder bieden). Doorbieden na een denkpauze van de partner is alleen toegestaan als passen geen LOGISCH ALTERNATIEF is.
Zie ook: pass and pull

iedere kaart goed zit en alle kleuren gunstig verdeeld zijn.

DOPE

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

DOPI

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

double-dummy

(Eng.) Afspelen of tegen-spelen alsof alle vier handen open op tafel liggen. Deze situatie kan ontstaan als de leider (of tegenspeler) door het bieden en de reeds gespeelde kaarten een perfect beeld van de kaartverdeling heeft gekregen.

double-dummy-probleem

Puzzel waarbij het volledige diagram is weergegeven. De opgave is met een gegeven uitkomst een speelwijze te vinden die tegen iedere mogelijke verdediging leidt tot het maken van een bepaald contract.

Zie ook: single-dummy-probleem

doubleren

Een doublet geven.

Spreektaalvarianten: aanhouden, bellen, dubbelen, grijpen, kraken, meenemen, het mes erin zetten, nokken, opblazen, op de plank leggen, opknopen, oppakken, rossen, (het contract) van een bandje/strikje voorzien.

doublet

Bieding die alleen is toegestaan na een bod van de tegenpartij, direct of in de vierde positie (na passen van partner en de andere tegenstander). Wanneer na een doublet verder wordt gepast, is het laatst gedane bod het (dus gedoubleerde) EINDCONTRACT. De score wordt dan verhoogd zowel voor het maken van het contract als voor de downslagen (PUNTENTELLING BIJ WEDSTRIJD-BRIDGE).

De oorspronkelijke bedoeling van het doublet was twijfel uit te drukken over de haalbaarheid van het door de tegenstanders geboden contract (STRAF-DOUBLET). De kans om een lucratief strafdoublet uit te delen op een laag biedniveau is echter gering. Daarom wordt aan een doublet op een opening van één in een kleur een andere betekenis toegekend, namelijk enige kracht en lengte in de andere drie kleuren (INFORMATIEDOUBLET). Geleidelijk aan is in steeds meer situaties aan het doublet een andere betekenis dan 'straf' gegeven.

Zie ook: action double; beschermend doublet; competitief doublet; coöperatief doublet; herhaald doublet; heropeningsdoublet; informatiedoublet; Lightnerdoublet; manche-

inviterend doublet; negatief doublet; optional doublet; redoublet; Rosenkranz doublet; snapdragon doublet; striped-tailed ape double; supportdoublet; teruggekaatst doublet; uitkomst-aangevend doublet; wiebeldubbel

doubletkaart

Rode kaart met een witte X in de bidding box, die een speler gebruikt om een doublet te geven.

doubleton

(Eng.) Een oorspronkelijk bezit van twee kaarten in een kleur.
Zie ook: singleton

doublet op maximaal volgbod

MANCHE-INVITEREND DOUBLET

doubt showing redouble

(Eng.) Conventioneel redoublet na een doublet van de tegenpartij op 3SA. Het redoublet drukt twijfel uit over de haalbaarheid van het contract in het licht van het (vaak tevens om een bepaalde uitkomst vragend) doublet, meestal vanwege het ontbreken van een dekking in een bepaalde kleur. Als de partner deze twijfel deelt, zal hij na het redoublet naar een ander contract uitzien.

down

(Eng.)

1. Het CONTRACT is down: niet gemaakt, d.w.z. dat er door de leider minder slagen zijn (of gaan worden) gehaald dan gecontracteerd.

2. De LEIDER is down: de speler heeft zijn contract niet gemaakt of gaat zijn contract niet meer maken.

Gesproken wordt van één down wanneer de leider één slag tekortkomt, twee down wanneer hij twee slagen tekortkomt enzovoort. Bij ge(re)doubleerde onvulde contracten wordt ook wel gesproken van bijvoorbeeld 500 down of 1100 down, waarmee het aantal opgelopen STRAFPUNTEN wordt aangeduid.

down bieden

Vrijwillig hoger bieden dan het voor de eigen partij maximaal haalbare contract: zichzelf down bieden.

down gaan

1. Van een LEIDER: het CONTRACT niet maken.

2. Van een CONTRACT: niet gemaakt worden.

downkans

1. Mogelijkheid die een tegenspeler heeft (of denkt te hebben)

om het contract down te spelen. Soms wordt een wijze van tegen-spelen een ‘downkans’ genoemd, zoals in ‘harten na is de enige downkans’, of gebeurt dat met een zitsel: ‘singleton ruiten bij partner is de enige downkans’.
 2. Van een speelwijze: waarschijnlijk dat het contract down gaat als de leider die speelwijze kiest. Tegenovergestelde van **MAAKKANS**.

downslag

Elke slag die de **LEIDER** tekortkomt om zijn **CONTRACT** te maken. In het bijzonder (de downslag) de slag die de tegenpartij maakt waardoor het contract één down is.
Zie ook: overslag

down spelen

Zodanig tegenspelen dat het **CONTRACT** niet gemaakt wordt. Ook wel schertsend gezegd van een leider die ‘zichzelf heeft down gespeeld’.

downvariant

Speelwijze of wijze van tegen-spelen die leidt tot het down gaan van het contract.

draaihand

Spel waarbij twee paren tegen elkaar in de verkeerde wind-

richting hebben gespeeld (noord-zuid met de kaarten die voor oost-west bedoeld waren en vice versa). Dit kan gebeuren doordat de spelers in de verkeerde richting zijn gaan zitten of doordat niet bemerkt werd dat het **BOARD** een kwartslag gedraaid was. In beide gevallen wordt gesproken van een ‘contrazit’. Bij een parenwedstrijd kan het behaalde resultaat gehandhaafd worden, maar wordt dat uiteraard genoteerd in de lijn waarin de paren daadwerkelijk hebben gespeeld. Doet een draaihand zich voor in een viertallenwedstrijd dan moet het spel aan de andere tafel, indien nog mogelijk, ook gedraaid gespeeld worden. Een draaihand is niet hetzelfde als een **ONKLAAR BORD**.

dreiging

DWANGPOSITIE

dreigkaart

DWANGPOSITIE

dreigkleur

DWANGPOSITIE

driedubbele renonce

ZIJKLEUR in een troefcontract waarin zowel de leider als de dummy als de partner geen kaarten (meer) heeft, terwijl zij nog wel alle drie in het bezit zijn

van een of meer troeven. Het spelen ‘in de driedubbele renonce’ is meestal gericht op het doen promoveren van een troefslag voor de verdediging (TROEFPROMOTIE).

driehoekswedstrijd

Wedstrijd tussen drie viertallen. In de eerste helft speelt het NZ-paar van team 1 (1NZ) tegen het OW-paar van team 2 (2OW), het NZ-paar van team 2 (2NZ) tegen het OW-paar van team 3 (3OW) en het NZ-paar van team 3 (3NZ) tegen het OW-paar van team 1 (1OW). In de tweede helft speelt 1NZ tegen 3OW, 2NZ tegen 1OW en 3NZ tegen 2OW. Voor een dergelijke wedstrijd zijn drie sets spellen nodig waarvan elk paar er twee speelt.

driekaart

Een oorspronkelijk bezit van drie kaarten in een kleur. Ongebruikelijk in het Nederlands is de term tripleton.

driekleurendwang

Ook: drievoudige dwang; triple squeeze. DWANGPOSITIE met DREIGINGEN in drie kleuren tegen één tegenstander.

Voorbeeld:

♠4		♠76
♥H65		♥B4
♦H		♦B10
♣5		♣–
♠V		
♥10973	N W O	
♦A	Z	
♣–		
♠108		
♥AV82		
♦–		
♣–		

De leider moet vijf van de resterende slagen maken en is in noord aan slag. Hij speelt ♣5 van tafel en gooit in de hand ♠8 bij. West zit in een driekleurendwang. Iedere kaart die hij bijspeelt kost een slag. Het beste kan hij een harten weggooien omdat hij anders even later nog een keer in dwang komt en helemaal geen slag krijgt.

Zie ook: repeterende dwang

driekleurenspeel

Een hand met lengte (vier- of vijfkaart) in drie kleuren. De twee verdelingen die aan deze omschrijving voldoen zijn 4-4-4-1 en 5-4-4-0. Doorgaans wordt echter ook een hand met een 5-4-3-1 verdeling als een driekleurenspeel aangemerkt.

drie-opening

Opening op drieniveau, in het bijzonder de opening van drie in een kleur, d.w.z. 3♣, 3♦, 3♥ en 3♠.

Dergelijke openingen hebben vrijwel altijd een PREËMPTIEF karakter.

Zie ook: Sharif; Verdi

drie sans atout

Contract waarvoor negen slagen behaald moeten worden zonder troef. Het meest populaire EINDCONTRACT in bridge omdat in geen enkel ander contract negen slagen voldoende zijn voor het verkrijgen van de MANCHEPREMIE.

drie sans atout opening

Openingsbod van 3SA. Oorspronkelijk toonde deze opening een zeer sterke evenwichtige hand (25-27 punten). De frequentie van dit soort handen is laag. Daarom wordt aan de 3SA-opening vaak een andere betekenis toegekend, bijvoorbeeld een dichte zevenkaart in klaveren of ruiten (gambling) of een niet-dichte achtkaart in klaveren of ruiten.

Zie ook: gambling drie sans atout

drievoudige coup

DRIEVOUDIGE TROEFCOUP

drievoudige dwang

DRIEKLURENDWANG

drievoudige Grand coup

GRAND COUP waarbij de leider drie winnende kaarten van de dummy introeft.

Zie ook: dubbele Grand coup

drievoudige troefcoup

Ook: drievoudige coup. TROEFCOUP waarbij de leider drie kaarten van de dummy in zijn hand introeft (in theorie ook andersom) om zijn bezit in de troefkleur in te korten teneinde het troefbezit van zijn rechtertegenstander onschadelijk te maken.

Voorbeeld:

♠5			
♥H94			
♦AHV			
♣A109632			
♠10			♠B864
♥AB1087			♥V32
♦9872		N W O Z	♦B105
♣VB4			♣875
	♠AHV9732		
	♥65		
	♦643		
	♣H		

Zuid speelt 6♠. West start met ♥A en speelt harten na voor de heer in noord. De leider speelt schoppen naar het aas en ziet vervolgens op ♠H west niet

bekennen. Hij steekt over naar noord door ♣H met het aas over te nemen en troeft een klaveren met ♠2. Hij gaat met ruiten naar tafel en troeft opnieuw een klaveren. Dan volgt weer ruiten naar de dummy en een harten getroefd met ♠7. Met de derde ruiten komt noord weer aan slag. Oost, die steeds heeft moeten bijlopen, heeft nog ♠B-8 over. Door zich drie keer in te korten heeft zuid nog ♠V-9. Van tafel volgt klaveren en het troefbezit van oost is onschadelijk gemaakt.

Zie ook: dubbele troefcoup

drievoudige verhoging

Antwoord van vier in een kleur op een opening van één in diezelfde kleur.

drijven

Ook: jagen. De tegenpartij in een contract drijven: zodanig tussenbieden dat de tegenstanders een contract (meestal een niet down te spelen MANCHE of SLEM) bereiken dat zij uit zichzelf waarschijnlijk niet geboden zouden hebben.

Zie ook: opdrijven

droomhand

Voorstelling van de ideale hand die de partner volgens zijn bieden kan hebben en waarmee

een hoog contract haalbaar is. Blijkt in de praktijk vaak een waanbeeld.

Drury

Een conventioneel 2♣-antwoord op een DERDEHANDS OPENING van één in een hoge kleur. In de oorspronkelijke Drury-conventie, bedacht door de Canadezen Douglas Drury en Eric Murray, herbidt de openaar met een subminimale opening 2♦. Tegenwoordig wordt met een dergelijke hand de openingskleur op twee niveau herboden.

dubbel

1. DOUBLET. De vernederlandste term mag volgens de spelregels bij het bieden niet gebruikt worden.
2. TWEDE. Bijvoorbeeld heer-dubbel als aanduiding voor het bezit van de heer en een kleintje in een kleur. Ook: ander.

dubbelaar

Degene die doubleert of heeft gedoubleerd.

dubbele Checkback

Ook: two-way Checkback. Uitbreiding van CHECKBACK STAYMAN. Na een 1SA-herbieding door de openaar is niet alleen 2♣ conventioneel, maar ook 2♦. Op 2♣ is de

openaar verplicht om 2♦ te bieden, waarop de antwoorden-de hand kan passen (zwak met lengte ruiten) of een inviterend bod kan doen. Het conventionele bod van 2♦ na 1SA is MANCHE-FORCING.

Zie ook: XYZ

dubbele coup

DUBBELE TROEFCOUP

dubbele deelscore

Resultaat van een spel in een VIERTALLENWEDSTRIJD waarop door beide paren van één team een DEELSCORE is geboden en gemaakt.

dubbele dreiging

DUBBELE DWANG

dubbele dwang

Combinatie van twee ENKEL-VOUDIGE DWANGPOSITIES, de een tegen de ene tegenstander en de tweede tegen de andere. De kleur waarin beide tegenstanders aanvankelijk een STOP bezitten wordt de 'centrale kleur' genoemd. In die kleur heeft de leider een 'dubbele dreiging'.

Voorbeeld:

♠8		
♥10		
♦—		
♣10		
♠B3		♠107
♥—	N	♥—
♦—	W O	♦H
♣B	Z	♣—
♠A9		
♥—		
♦V		
♣—		

De leider moet de resterende slagen halen en is in noord aan slag. Hij laat ♥10 spelen. Tenslotte ♦H te bewaren gooit oost een schoppen af. Zuid doet ♦V weg. West kan ♣B niet missen en laat noodgedwongen een schoppen gaan. De laatste twee slagen zijn zo voor ♠A en ♠9.

Zie ook: niet-gelijktijdige dubbele dwang

dubbele fit

FIT in twee kleuren.

dubbele Grand coup

GRAND COUP waarbij de leider twee winnende kaarten van de dummy introeft.

Voorbeeld:

♠AHB3		
♥H6		
♦854		
♣AVB2		
♠9842		♠1075
♥3	N	♥V985
♦AHV10	W O	♦B92
♣10953	Z	♣874
♠V6		
♥AB10742		
♦763		
♣H6		

Zuid speelt 4♥. West incasseert drie hoge ruiten en speelt klaveren na. De leider neemt met ♣H in de hand, speelt harten naar de heer en snijdt met succes op ♥V. West renonceert, zodat een troefcoup noodzakelijk is. Zuid steekt over naar ♣B en troeft ♣A af met ♥4 (eerste Grand coup). Dan speelt hij schoppen naar het aas en troeft ♣V met ♥7 (tweede Grand coup). Door ♠V over te nemen met ♠H bereikt hij nogmaals de dummy. In het eindspel heeft de leider nu alleen nog ♥A-B over achter ♥V-9 waarmee hij de laatste twee slagen maakt.

Zie ook: *drievoudige Grand coup*

dubbele jump

DUBBELE SPRONG

dubbele manche

Resultaat van een spel in een VIERTALLENWEDSTRIJD waarop door beide paren van één team een MANCHE is geboden en gemaakt. Een ‘dubbele manche’ is uiteraard veel uitzonderlijker dan een DUBBELE DEELSCORE.

dubbelen

DOUBLEREN

dubbele renonce

DUBBELRENONCE

dubbele snit

SNIT over twee (hoge) kaarten, die later herhaald wordt. In het Engels wordt onderscheid gemaakt tussen een ‘double finesse’, waarbij beide ontbrekende hoge kaarten goed moeten zitten, en een ‘combination finesse’, waarbij ten minste één van de twee ontbrekende hoge kaarten goed moet zitten. In het Nederlands wordt voor beide gevallen de term ‘dubbele snit’ gebruikt. Voorbeeld 1:

		♠AV10
	N	
♠HB76	W O	♠982
	Z	
		♠543

Zuid moet in deze kleur drie slagen maken. Hij begint met een

kleintje naar de 10, die de slag wint. Later speelt zuid nog eens een kleine schoppen naar de vrouw. De kans dat west inderdaad ♠H en ♠B heeft, is 24%.

Voorbeeld 2:

		♠AB10	
♠H976	N W O Z		♠V82
		♠543	

Zuid moet in deze kleur twee slagen maken (drie is onmogelijk). Hij begint met een kleintje naar de 10, die oost met de vrouw neemt. Later speelt zuid nog eens een kleine schoppen naar de boer en die snit lukt. De kans dat deze combinatie twee slagen oplevert is 76%.

Zie ook: diepe snit

dubbele sprong

Ook: dubbele jump; dubbel sprongantwoord. Antwoord in een nieuwe kleur waarbij twee biedniveaus worden overgeslagen. Bijvoorbeeld: 1♦-3♥ of 1♠-4♣. Een dergelijk bod heeft meestal een conventionele betekenis.

Zie ook: fragmentbieding; splinter; Swiss

dubbele Stayman

Variant op de STAYMAN-

CONVENTIE, waarbij behalve het antwoord van 2♣ op 1SA ook 2♦ naar het bezit in de hoge kleuren informeert. Het verschil tussen beide biedingen is dat 2♦ de MANCHE garandeert.

De antwoorden zijn:

- 2♥: vierkaart harten, mogelijk ook nog vierkaart schoppen
- 2♠: vierkaart schoppen
- 2SA: geen hoge vierkaart, geen lage vijfkaart
- 3♣: vijfkaart klaveren
- 3♦: vijfkaart ruiten

Na 2♥ of 2♠ kan de Stayman-bieder met 2SA informeren naar een eventuele tweede vierkaart. Na 2SA is 3♣ informatief. De 1SA-openaar antwoordt als volgt:

- 3♦: vierkaart ruiten, 3-3-4-3
- 3♥: driekaart harten, vierkaart ruiten en vierkaart klaveren
- 3♠: driekaart schoppen, vierkaart ruiten en vierkaart klaveren
- 3SA: vierkaart klaveren, 3-3-3-4.

Alle biedingen zijn FORCING totdat de manche is bereikt. De dubbele Stayman bewijst vooral zijn waarde bij het onderzoeken van de kansen op slem.

dubbele stop

Combinatie van kaarten in een kleur die ervoor zorgt dat de

tegenpartij die kleur pas na twee aanvallen kan vrijspelen.

dubbele troefcoup

Ook: dubbele coup. TROEFCOUP waarbij de leider twee kaarten van de dummy in zijn hand introeft (in theorie ook andersom) om zijn bezit in de troefkleur in te korten teneinde het troefbezit van zijn rechtertegenstander onschadelijk te maken. *Zie ook: driefvoudige troefcoup*

dubbele troefsnit

TROEFSNIT over twee (hoge) kaarten die later herhaald wordt. Voorbeeld:

♠754		♠—
♥B102		♥9765
♦A643	N	♦H9852
♣H93	W O	♣B1076
	Z	
	♠HV109863	
	♥AV8	
	♦—	
	♣AV4	

Zuid speelt 6♠. De start is ♥B. Zuid neemt in de hand met ♥A en speelt ♠H en schoppen naar de boer. Dan speelt hij ♦V voor. Oost legt klein en zuid gooit ♣4 weg (loser-on-loser). West maakt ♦A en speelt harten na

voor zuids vrouw. De leider steekt over naar ♠A en speelt ♦B voor. Hij herhaalt de troefsnit. Legt oost ♦H, dan troeft zuid af, steekt over naar ♥H en gooit op ♦10 zijn ♣V weg. Legt oost ♦H niet, dan gooit zuid ♣V meteen weg.

Zuids speelwijze is veel kansrijker dan de simpele snit op ♣H, zeker als in aanmerking wordt genomen dat west met ♦A-H in handen mogelijk met een hoge ruiten zou zijn gestart.

dubbele verhoging

Een SPRONGBOD in de kleur die door partner geopend of tussen-geboden is. In enge zin het antwoord van drie in een kleur op de opening van één in die kleur. Oorspronkelijk toonde de dubbele verhoging een sterke hand met een vierkaart TROEFSTEUN (MANCHEFORCING). In het ACOLSYSTEEM werd dit afgezwakt naar een gelimiteerde hand (INVITEREND). Modern is momenteel de dubbele verhoging als zwak te spelen (PREËMPTIEF). *Zie ook: Bergen raises; limietverhoging*

dubbele vork

Een SERIE kaarten in een kleur die op twee plaatsen is onderbroken, bijvoorbeeld AV10 of HB9. *Zie ook: vork*

dubbel: ik wil door

Ongebruikelijke afspraak dat in een COMPETITIEF BIEDVERLOOP waarin de tegenpartij tot 4♠ of hoger meebiedt, een doublet in de directe positie betekent dat de doubleerder graag door had willen bieden. Met een hand waarop hij een straddoublet had willen uitdelen, moet hij passen in de hoop dat zijn partner doubleert. *Zie ook: pass and pull*

dubbelrenonce

ZIJKLEUR in een troefcontract waarin zowel de leider als de dummy geen kaarten (meer) heeft. Het creëren van één of meer 'dubbelrenonces' is een onderdeel van het ELIMINEREN, gevolgd door een INGOOI. Als de tegenpartij in de dubbelrenonce speelt, levert dit de leider doorgaans een extra slag op omdat hij kan troeven in de ene hand en een verliezer kan afgooien in de andere ('ruff and discard', 'ruff and sluff'). Soms is dat niet het geval.

Voorbeeld:

♠95		♠HB82
♥765		♥AV10
♦HVB97		♦A5
♣643		♣HB97
	N	♠764
	W O	♥B983
	Z	♦8642
		♣V5
		♠AV103
		♥H42
		♦103
		♣A1082

Zuid speelt 6♠. De start is ♦H. De leider neemt ♦A, trekt in drie ronden de troef, elimineert de harten en gaat met ruiten van slag. Zo heeft hij zowel in harten als ruiten een dubbelrenonce gecreëerd. West is aan slag en moet zich niet laten verleiden klaveren na te spelen. Daarmee zou het probleem voor de leider in deze kleur zijn opgelost. Hij speelt ruiten na (of harten). De leider troeft in de ene hand af en gooit in de andere een klaveren af. Hij moet nu echter nog steeds ♣V vinden.

dubbel sprongantwoord

DUBBELE SPRONG

dubbel sprongvolgbod

Volgbod waarbij twee biedeniveaus worden overslagen. Bijvoorbeeld 3♥ op 1♣. Primaire

bedoeling van een dergelijk bod is het wegnemen van BIED-RUIMTE voor de tegenstanders.
Zie ook: preëemptief

dubieus

Kwalificatie voor een actie (meestal een bieding) die de toets der kritiek niet kan doorstaan.

duiken

Een kleintje bijspelen terwijl ook een hoge kaart bijgespeeld had kunnen worden.

Zie ook: coup à blanc; ophouden

duivelscoup

Ook: devil's coup. Bijzondere speelwijze waardoor een schijnbaar zekere troefslag van de verdediging op duivelse wijze verdwijnt.

Voorbeeld:

♠H9		
♥AHB102		
♦AH		
♣AB54		
♠B76		♠V8
♥9876	N	♥V543
♦B109	W O	♦5432
♣H87	Z	♣962
		♠A105432
		♥—
		♦V876
		♣V103

Zuid speelt 7♠ en lijkt aan het

verlies van een troefslag niet te kunnen ontkomen. Hij neemt de uitkomst van ♦B met ♦A en troeft een harten in de hand. Dan speelt hij ♣V voor, gedekt met de heer (duiken van west maakt niet uit), voor het aas op tafel. Opnieuw wordt een harten getroefd. Na ♣10 volgt een klaveren naar de boer voor de derde hartenintroever. Ruiten is voor de heer en ook de vierde hartenronde kan laag worden getroefd. Zuid incasseert ♦V en dan is dit de positie:

♠H9		
♥A		
♦—		
♣—		
♠B76		♠V8
♥—	N	♥—
♦—	W O	♦5
♣—	Z	♣—
		♠A10
		♥—
		♦8
		♣—

Uit zuid wordt ♦8 gespeeld en de verdediging is machteloos. Troeft west laag, dan wint ♠9 de slag en heeft de leider nog ♠H en ♠A. Troeft west ♦8 met ♠B voor, dan troeft de leider over met ♠H en snijdt hij ♠V bij oost eruit.

Duke of Cumberland-hand

Spel waarop volgens de over-

Voorbeeld:

		♠10987	
		♥B9874	
		♦V	
		♣V63	
♠—			♠632
♥AH2	N		♥V10653
♦109743	W O		♦65
♣H10854	Z		♣B92
		♠AHVB54	
		♥—	
		♦AHB82	
		♣A7	

Zuid speelt 7♠. West komt uit met ♥A, door zuid met ♠B getroefd. Er lijken slechts twaalf slagen haalbaar: zes schoppen, vier ruiten, een aftroever op tafel en ♣A. De volgende speelwijze leidt tot de benodigde dertiende slag. Zuid speelt een kleine schoppen naar de 7, troeft een harten hoog in, steekt over naar ♦V, troeft weer een harten hoog in, troeft ♦8 met ♠8 en troeft de vierde harten met ♠A. Dan volgt de zorgvuldig bewaarde ♠5 naar de 9. Met ♠10 wordt de laatste troef getrokken, terwijl in zuid ♣7 weggaat. Tot slot is ♣A de entree voor ♦A-H-B.

dumpen

(angl.: to dump)

1. OPRUIMEN.
2. Punten weggeven door moedwillig slecht te bieden of

te spelen. Verwerpelijke tactiek die alleen zin heeft als de eigen resultaten er niet toe doen. Wanneer men bijvoorbeeld in een toernooi al zeker is van plaatsing voor de volgende ronde, kan men door te ‘dumpen’ proberen een plaats te zakken om daarmee een sterke tegenstander in die volgende ronde te ontlopen. Dumpen is in Nederland niet toegestaan.

dun

1. Een dunne OPENING, een dun VOLGBOD: gebaseerd op (sub-) minimale waarden.
2. Een dunne MANCHE, een dun SLEM: weinig kansrijk vanwege een mager bezit aan hoge kaarten.

duplicate bridge

(Eng.) Vorm van bridge waarbij aan meerdere tafels dezelfde spellen gespeeld worden. Dit maakt een zuivere vergelijking van de resultaten op de diverse tafels mogelijk. Wanneer elk spel slechts één keer gespeeld wordt, zoals in ROBBERBRIDGE, speelt de geluksfactor een belangrijkere rol omdat de ene speler ‘betere’ kaarten kan krijgen dan de andere.

Zie ook: *wedstrijdbridge*

duplicatie

1. Van de VERDELING: twee partners hebben op een spel hetzelfde aantal kaarten in iedere kleur.

2. Van hoge kaarten: twee partners hebben op een spel beiden hoge kaarten in een korte kleur (bv. AVx tegenover HBx).

Er wordt ook wel van duplicatie gesproken als de leider in een zijkleur in de ene hand kort is en in de andere daardoor VERSPILDE PUNTEN heeft (bv. een renonce tegenover H-V-klein).

Zie ook: troevendood

dupliceermachine

Machine voor het DUPLICEREN (1) van spellen. De machine herkent de kaarten (of leest de op de kaarten aangebrachte barcode) en verdeelt ze over de vier vakjes van een BOARD volgens een door een computer gegenereerd schema.

dupliceren

1. Van spellen: reproduceren. Spelverdelingen kunnen voor de aanvang van een toernooi door een computer worden gegenereerd. Vervolgens worden de kaarten handmatig of machinaal overeenkomstig in de mapjes gestopt ('gedupliceerd'). Zo kan een groot aantal identieke series spellen gemaakt worden,

waardoor DUPLICATE BRIDGE in optima forma mogelijk is.

2. In de uitdrukkingen 'het dupliceert' en 'de handen dupliceren': er is sprake van DUPLICATIE.

3. Van een resultaat aan de andere tafel in een VIERTALLEN-WEDSTRIJD: evenaren.

Dutch Doubleton

(Eng.) In Nederland ontwikkeld biedsysteem met als voor-naamste kenmerk de 1♣-opening die op twee (eventueel kleine) klaveren gedaan mag worden. De openingen van 1♥ en 1♠ tonen namelijk een vijfkaart of langer en voor het openen van 1♦ is minimaal een vierkaart vereist.

Dat betekent dat met twee vierkaarten hoog, een driekaart ruiten en een doubleton klaveren met 1♣ geopend dient te worden (met 12-14 punten of 18-20 punten). Om hierop met een zwakke hand (tot 6 punten) te mogen passen, dient de antwoorder lengte in klaveren te hebben. Anders antwoordt hij met 1♦.

Dutch Spade

Biedsysteem, bedacht door de Nederlander Max Rebattu, met als opvallendste kenmerk de 1♠-opening. In dit systeem beloven de openingen van 1♣,

1♦ en 1♥ de opvolgende kleur (dus resp. ruiten, harten en schoppen). Met een hand waarop normaliter 1♣ wordt geopend, wordt gepast. Met een hand die normaliter geen opening waard is (0-10 punten) wordt 1♠ geopend.

Zie ook: sterke pas

Dutch squeeze

(Eng.) Ook: blufdwang. Bijzondere SCHIJNDWANG waarbij in werkelijkheid geen sprake is van een DWANGPOSITIE vanwege het ontbreken van een ENTREE bij een van de DREIGINGEN.

Aanleiding tot de naamgeving van deze speelwijze was een spel van de Nederlander Bob Slavenburg:

♠V962		♠AB853
♥84		♥—
♦AB72	N W O Z	♦10953
♣V63		♣H852
	♠10	
	♥AV109652	
	♦6	
	♣AB97	

Opgedreven door de tegenpartij belandde Slavenburg als zuid in 5♥ gedoubleerd. De uitkomst was schoppen voor de heer (om

een klaverenswitch van oost te voorkomen) en het aas. Oost speelde schoppen na, getroefd door zuid. Deze legde ♦6 op tafel, door west met het aas genomen. Zuid troefde de schoppennakomst en speelde, zonder zich om de hoge ♦H-V in noord te bekommeren, al zijn harten af.

Dit was de eindpositie:

♠—		♠—
♥—		♥—
♦HV8		♦1095
♣104	N W O Z	♣H8
	♠—	
	♥10	
	♦—	
	♣AB97	

Op ♥10 gooide west, teneinde zijn ruitendekking te bewaren, ♣6 af. Hij wist niet dat zuid helemaal geen ruiten meer had om bij noord te komen. Om dezelfde reden liet ook oost een klaveren gaan. Zo vielen onder ♣A de vrouw en de heer en maakte Slavenburg de laatste drie slagen met ♣B, ♣9 en ♣7.

duur

1. Leidend tot een grote negatieve score: een duur bod.

2. Leidend tot het verlies van een of meer slagen: een dure kaart.
 3. Regelmatig grote negatieve scores halend: een dure speler.
- Zie ook: goedkoop*

duwen

1. De partner in een contract duwen: een doorgaans AANGETROKKEN contract bieden dat door de partner moet worden afgespeeld.
 2. DRIJVEN.
- Zie ook: parkeren*

dwang

DWANGPOSITIE

dwangkaart

DWANGPOSITIE

dwangkleur

DWANGPOSITIE

dwangpositie

Ook: dwang. Situatie waarin een speler verkeert die gedwongen wordt een hoge kaart, een STOPPER of een EXITKAART af te gooien.

Voorbeeld:

♠—		♠—
♥V7		♥—
♦—		♦—
♣H		♣98
♠—	N	♠V
♥B9	W O	♥—
♦—	Z	♦—
♣A		
	♠—	
	♥10	
	♦3	
	♣5	

Zuid speelt ♦3 en west zit in dwang. Gooit hij een harten weg, dan verdwijnt in noord ♣H en zijn de laatste twee slagen voor ♥V en ♥7. Gooit hij ♣A weg, dan maakt de leider tot slot ♥V en ♣H.

De vrije kaart die zuid incasseert om west in dwang te krijgen (in het voorbeeld ♦3), heet de 'dwangkaart'. Ruiten is in dit geval de 'dwangkleur'. De kaarten in noord die een potentiële slag vormen (in het voorbeeld ♥7 en ♣H) worden 'dreigingen' of 'dreigkaarten' genoemd. Harten en klaveren zijn in dit geval de 'dreigkleuren'. De kaarten die de verdediging aanvankelijk in elk geval moet vasthouden, heten 'busy cards' (in dit geval de drie kaarten van west). Essentieel voor de effectiviteit van een dwangpositie is de

aanwezigheid van een ENTREE bij een dreiging (in het voorbeeld ♥V).

Technieken die soms nodig zijn om een dwangpositie voor te bereiden zijn: het ISOLEREN VAN DE DEKKING, het eerst afgeven van het juiste aantal slagen (RECTIFYING THE COUNT) en het verplaatsen van een dekking van de ene naar de andere tegenstander (TRANSFER SQUEEZE).

Zie ook: *alternatieve dwang; automatische dwang; backwash squeeze; compound squeeze; criss-cross squeeze; deblok-kadedwang; driekleurendwang; dubbele dwang; Dutch squeeze; eenkleurendwang; enkelvoudige dwang; entry-shifting squeeze; guard squeeze; overneemdwang; positionele dwang; repeterende dwang; schijndwang; show-up squeeze; squeeze without the count; stepping stone; stripsqueeze; submarine squeeze; transfer squeeze; troefdwang; vice squeeze; Vienna coup; winkle squeeze; zelfmoorddwang*

E

eau de cologne

Een hand bestaande uit een zevenkaart, een vierkaart en twee singletons. Zo genoemd vanwege het bekende eau-de-colognemerik 4711.

EBL

EUROPEAN BRIDGE LEAGUE

echt

1. NATUURLIJK: een echt bod.
2. Oprecht, d.w.z. niet bedoeld om de tegenstander te misleiden: een echte kaart, een echt SIGNAAL.

Zie ook: conventioneel; falsecard; psych

economisch bieden

Zuinig met de BIEDRUIMTE omgaan.

één-klaverensysteem

STERKE KLAVER

eenkleurendwang

Een zeldzame DWANGPOSITIE waarbij de tegenpartij wordt gedwongen in een kleur een voor de leider gunstige kaart af te gooien zonder dat er een DREIGING in een tweede kleur bestaat.

Voorbeeld:

♠—		♠—
♥432		♥108
♦—		♦B
♣V		♣B
♠—	N	♠—
♥AVB7	W O	
♦—	Z	
♣—		
		♠—
		♥H95
		♦—
		♣9

Klaveren is troef. De leider is in noord aan slag en mag nog twee slagen verliezen. Uit het bieden is bekend dat west alleen nog maar harten, waaronder het aas, heeft. Het plan is een harten naar de 9 te spelen, zodat west ♥B of ♥V mag maken maar daarna naar ♥H moet spelen. Oost zal dit plan dwarsbomen door ♥10 in te leggen. Of zuid daarop ♥H legt of niet, de verdediging krijgt drie hartenslagen. Maar zie wat er gebeurt als de leider in de gegeven eindfiguur begint met ♣V. West zit hierop in dwang. Gooit hij ♥7 weg, dan legt de leider op de nagespeelde harten een kleintje in de hand. Gooit hij ♥V of ♥B weg, dan dekt zuid ♥10 van oost met ♥H en wordt zijn ♥9 een slag.

eenkleurenspel

Een hand met slechts één lange kleur, d.w.z. een vijfkaart of langer zonder een vierkaart of langer ernaast.

Zie ook: tweekleurenspeel; drie-kleurenspeel

één-Opening

Opening op éénniveau, in het bijzonder de opening van één in een kleur, d.w.z. 1♣, 1♦, 1♥ en 1♠.

één-sans-atoutantwoord

Een bod van 1SA na partners opening van één in een kleur. Belooft doorgaans 6-9 punten, ontkent goede TROEFSTEUN en is niet FORCING.

Zie ook: forcing één-sans-atoutantwoord; semi-forcing één-sans-atoutantwoord

één-sans-atoutopening

Opening van 1SA. Belooft een hand met een EVENWICHTIGE VERDELING en doorgaans 15-17 punten ('sterke sans'). Ooit was de meest gebruikelijke PUNTEN-RANGE 16-18. Naast de 15-17 en 14-16 range zijn ook de 12-14 en 13-15 range populair ('zwakke sans'), de 10-12 range ('mini sans') en zelfs de 9-11 range ('kamikaze sans').

Zie ook: variabele sans atout

één-sans-atoutvolgbod

Volgbod van 1SA na een opening van één in een kleur door de rechtertegenstander. Belooft een min of meer EVENWICHTIGE VERDELING met een STOP in de geboden kleur en 15-18 punten.

Zie ook: system on

eentje piep

Populair voor: één DOWN.

eerlijke kaart

Opvallend hoge bijgespeelde kaart, die geen FALSECARD blijkt te zijn.

eerste controle

CONTROLE

eerste hand

De positie van de gever bij het bieden, d.w.z. degene die met het bieden moet beginnen.

eerste-rondecontrole

CONTROLE

eight ever, nine never

(Eng.) ACHT ALTIJD, NEGEN NOOIT

eindbod

Bod dat bedoeld is om het bieden te beëindigen.

eindcontract

Het laatste bod van een voltooid

biedverloop. Eigenlijk een pleonasme omdat een contract altijd een eindcontract is.

eindfiguur

Ook: eindpositie. Verdeling van de overgebleven kaarten in een EINDSPEL.

eindpositie

EINDFIGUUR

eindspel

1. Fase van het spelen waarin reeds een aantal slagen (zes à tien) voorbij zijn.
2. Speeltechniek in de eindfase van het spel, waarnaar overigens al vanaf het begin door de leider naar toegewerkt kan worden. Met een eindspel wordt doorgaans een INGOOI bedoeld, maar ook de TROEFCOUP en de DWANGPOSITIE zijn vormen van eindspel.

EKAS

Biedsysteem ontwikkeld door de Amerikanen Edgar Kaplan en Alfred Sheinwold, in Europa vernoemd naar hun initialen. Het EKAS-systeem bevat onder andere een zwakke-sansopening (12-14) en VIJFKAARTEN HOOG.

Ekren

Conventionele opening van 2♦, die 3-10 punten aangeeft (on-geacht de KWETSBAARHEID)

en een vierkaart of vijfkaart in harten en schoppen. Het antwoord van 2SA is FORCING, 3♣ is natuurlijk (NON-FORCING) en 3♦ toont een inviterende hand met drie kaarten in beide hoge kleuren. Op 2SA geeft de openaar zijn hand als volgt aan:

- 3♣: minimum met 4-4, 4-5 of 5-4
- 3♦: vijfkaart harten en vijfkaart schoppen
- 3♥: vijfkaart harten en vierkaart schoppen, maximum
- 3♠: vijfkaart schoppen en vierkaart harten, maximum
- 3SA: vierkaart harten en vierkaart schoppen, maximum

Na de herbieiding van 3♣ vraagt de 2SA-bieder met 3♦ de verdeling volgens hetzelfde schema op.

De conventie is bedacht door de Noor Bjørn Olav Ekren.

Zie ook: Tilburgse Twee

eliminatie

1. Het ELIMINEREN.
2. Speeltechniek waarbij een tegenspeler (of beide tegenspelers) eerst ontdaan wordt van kaarten waarmee hij kosteloos van slag zou kunnen gaan en vervolgens aan slag wordt gebracht (INGOOI).

Voorbeeld:

♠HB9		
♥AH82		
♦HV7		
♣AH8		
♠852		♠V103
♥10		♥VB3
♦B10532	N W O Z	♦964
♣V975		♣B1063
	♠A764	
	♥97654	
	♦A8	
	♣42	

Zuid speelt 6♥. De start is ♦B. Zuid neemt met ♦A, speelt harten naar het aas, gevolgd door ♥H en ziet dan dat er een vaste verliezer in troef is. Om het contract te maken mag hij geen schoppenslag verliezen. Dat lukt als volgt. In noord worden ♣A en ♣H geïncasseerd. Dan wordt een klaveren in zuid getroefd. Vervolgens speelt de leider ruiten naar de heer en wordt ook ♦V gemaakt (zuid ♠4 weg). Zowel de klaveren als de ruiten zijn hiermee 'geëlimineerd'. Met harten wordt oost aan slag gebracht. Speelt hij klaveren na, dan troeft zuid in de hand en gaat op tafel ♠9 weg. Speelt oost schoppen, dan krijgt de leider de snit in deze kleur cadeau. In beide gevallen wordt het slem dankzij de eliminatie gemaakt.

Zie ook: dubbelrenonce; partiële eliminatie

eliminieren

1. Het eruit halen van de kaarten die de tegenpartij, indien aan slag gekomen, kosteloos zou kunnen naspelen. Gesproken wordt ook van het 'strippen' van de tegenpartij. Deze manoeuvre is meestal noodzakelijk voor het effectueren van een INGOOI.
2. Van een kleur: het creëren door de leider van een DUBBELRENONCE in een (zij-) kleur, meestal als onderdeel van de onder 1 genoemde manoeuvre in een troefcontract. Gesproken wordt ook van het 'strippen' van een kleur.

Zie ook: eliminatie; exitkaart

emperor's coup

(Eng.) Bijzondere manoeuvre in het tegenspel waarbij door het weggooien van een hoge kaart een ENTREE bij de partner wordt gecreëerd.

Voorbeeld:

♠10982		♠H74
♥109	N	♥876532
♦V10	W O	♦A3
♣A9654	Z	♣B7
		♠AV3
		♥VB4
		♦H542
		♣HV8

Zuid speelde 3SA en kreeg als uitkomst een kleine klaveren. Taxerend dat west van ♣A-B was gestart, legde de leider in de dummy de 10. Oost dekte met ♣B en zuid dook om de COMMUNICATIE tussen oost en west te verbreken. Oost vervolgde met klaveren voor de vrouw en het aas. Niets lijkt het maken van het contract nog in de weg te kunnen staan, want de leider zal op zeker moment ruiten naar de heer en ruiten naspelen. Na ♣A vervolgde west echter met klaveren en hierop gooide oost, de Zwitser Jean Besse, ♦A af. De leider kon nu niet meer de ruiten vrijspelen zonder dat west aan slag kwam en zag zijn contract zo toch nog sneuvelen.

enige kans

Enige mogelijkheid die een leider

ziet om een contract te maken of die een tegenstander ziet om een contract down te spelen. Dit vereist doorgaans een specifiek, minder waarschijnlijk zitsel.

Voorbeeld:

♠AV8		
♥A105		
♦H975		
♣AH6		
♠764		♠10932
♥VB74	N	♥983
♦B63	W O	♦V2
♣942	Z	♣B1087
		♠HB5
		♥H62
		♦A1084
		♣V53

De Engelsman Andrew Robson was op dit spel als zuid in 6SA beland. Hij kreeg een schoppen-start en telde tien vaste slagen. De elfde kon uit de ruitenkleur komen, maar de twaalfde was ver te zoeken. De leider nam de eerste slag in de hand en begon aan de ruiten. Uiteindelijk zou een zeer gunstig zitsel (een plaatje sec of vrouw-boer-sec) zelfs vier slagen in deze kleur kunnen opleveren. Na twee hoge ruiten incasseerde de leider al zijn slagen in de zwarte kleuren. Hopend op een mirakel ging hij vervolgens met ruiten van slag. De 'enige kans' was dat west aan slag kwam, geen schoppen en

geen klaveren meer zou hebben maar wel ♥V en ♥B. Dat onwaarschijnlijke zitsel deed zich inderdaad voor. West had alleen nog ♥V-B-7-4 over. Zou hij ♥V (of ♥B) naspelen, dan zou zuid in de hand met ♥H nemen en met een harten naar de 10 vervolgen. In de praktijk speelde west een kleine harten na (in de hoop dat zijn partner ♥9 had en de leider ♥8). Zuid had echter geen keuze en legde ♥10 voor zijn twaalfde slag.

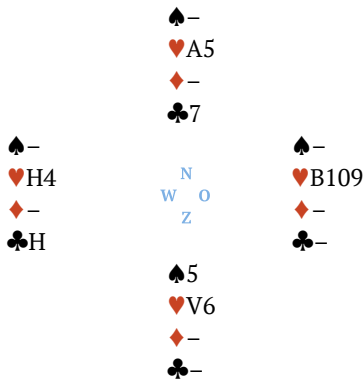
Zie ook: dun

enkele dwang

ENKELVOUDIGE DWANG

enkelvoudige dwang

Ook: enkele dwang; simpele dwang. DWANGPOSITIE in twee kleuren tegen één tegenstander. Voorbeeld:



Zuid speelt ♠5 en west is mach-

teloos. Gooit hij ♥4 af, dan gaat in noord ♣7 weg en maakt zuid de laatste twee slagen met ♥A en ♥V. Laat west ♣H gaan, dan is ♣7 goed voor de laatste slag. De klaverendreiging ligt in noord en de hartendreiging in zuid (in de vorm van ♥V). Gesproken wordt van een 'split menace' (gesplitste dreiging).

Zie ook: automatische dwang; positionele dwang

enkelvoudige verhoging

Antwoord van twee in de kleur die door de partner is geopend.

Zie ook: dubbele verhoging

en passant

(Fr.) COUP EN PASSANT

entree

Ook: aankomer. Kaart waarmee men indien gewenst aan slag kan komen.

entree creëren

Doen ontstaan van een ENTREE in de eigen hand of in de dummy door de leider. De manoeuvre kan ook in het tegenspel uitgehaald worden met als doel het 'creëren' van de entree bij de partner.

Voorbeeld:

♠V93		
♥HV852		
♦V64		
♣107		
♠A4		♠105
♥A10963	N	♥74
♦8	W O	♦HB1073
♣AB652	Z	♣V843
		♠HB8762
		♥B
		♦A952
		♣H9

Zuid speelt 3♠. West start met zijn singleton ruiten voor de vrouw, de heer en het aas. De leider speelt ♥B na, meteen door west genomen. Deze vindt nu het geniale naspel van ♣B. Zuid maakt ♣H en speelt schoppen. West pakt ♠A en brengt oost met ♣V aan slag. Deze kan nu ♦B en ♦10 incasseren voor één down.

Zie ook: *coup Deschappelles*; *emperor's coup*

entreeeloos

Geen ENTREE (meer) bevattend.
Zie ook: *dood*

entry-killing play

(Eng.) Speelwijze gericht op het vroegtijdig verwijderen van een ENTREE bij de tegenpartij. Kan door de leider gehanteerd worden, maar is met name van toepassing in het tegenspel.

Voorbeeld:

		♠AB109
♠V75	N W O Z	♠H62
		♠843

Zuid speelt een SA-contract. Noord heeft buiten de schoppen geen entrees. De leider is van plan drie schoppenslagen te maken door twee of drie keer over west te snijden. Als west in de eerste schoppenslag de vrouw inlegt mislukt dit plan (als de leider ♠V met het aas neemt en met de boer vervolgt duikt oost ♠H een keer). Door het bijspelen van ♠V is de entree voor de hoog te spelen vierde schoppen in noord vernietigd.

Zie ook: *blokkeren*; *coup Deschappelles*; *Merrimac coup*

entry-shifting squeeze

(Eng.) Ook: see-saw squeeze, zigzagdwang. DWANGPOSITIE waarbij de leider de mogelijkheid heeft in de kleur van de gespeelde DWANGKAART, afhankelijk van het afgooien van de tegenpartij, in de juiste hand een ENTREE over te houden.

Voorbeeld:

♠A102		♠987
♥3		♥76
♦AV		♦8
♣–		♣–
♠HVB		
♥HVB	N	
♦–	W O	
♣–	Z	
	♠–	
	♥A1098	
	♦H9	
	♣–	

Zuid moet in een SA-contract vijf van de resterende zes slagen zien te maken. Hij speelt ♦9 uit de hand. Gooit west een schoppen weg dan legt de leider in noord ♦V en vervolgt met ♠A, schoppen na. In noord ligt dan nog ♦A als entree voor de vrije ♠10. Gooit west op ♦9 een harten weg dan speelt de leider in noord ♦A. Hij vervolgt met harten naar het aas en harten na. Nu is ♦H de entree voor de vrije harten.
Zie ook: overneemdwang

equal level conversion double

(Eng.) Afspraak dat na een INFORMATIEDOUBLET op een hoge kleur en het antwoord hierop van 2♣ het bieden van 2♦ (gelijk niveau) geen extra kracht belooft. Het geeft slechts aan dat er gedoubleerd is met een vierkaart in de andere hoge kleur

en een vijfkaart ruiten.

Zie ook: Raptor

erdoor komen

1. Van een kaart: tegen de verwachting in een slag maken.
2. Van een mogelijk ONETHISCHE bieding: toegestaan worden door de ontboden ARBITER.
3. Van een riskant bod: niet gedoubleerd worden. Uitsluitend in de uitdrukking: er niet doorkomen (dus gedoubleerd worden).

Zie ook: aanhouden

erdoor slippen

Een kaart 'slipt erdoor' als deze een slag maakt terwijl dit door de tegenpartij voorkomen had kunnen (en moeten) worden.

Zie ook: stelen

erin dubbelen

De tegenpartij door een doublet op een mogelijk EINDCONTRACT naar een beter contract doen vluchten.

erin komen

Zich (nogmaals) in de bieding van de tegenpartij mengen met een bod of een doublet.

erin stoppen

Meestal onnodig negatieve scores boeken in een wedstrijd.

erin zakken

Slechte resultaten boeken op een serie spellen in een wedstrijd.

erin zitten

Van een contract: maakbaar zijn.

ERKB

EXCLUSION ROMAN KEYCARD
BLACKWOOD

eruit denken

1. Van de partner: zo lang nadenken voor een bieding te doen (meestal ‘pas’) dat de partner volgens de ethische normen alleen nog mag passen.

Zie ook: ethiek

2. Van de tegenpartij: zo lang nadenken voor een bieding te doen (meestal ‘pas’) dat de tegenpartij wijselijk verder past.

eruit drijven

(angl.: to drive out)

ERUIT WERKEN.

eruit dubbelen

De tegenpartij van het idee afbrengen een contract (meestal een MANCHE of een SLEM) te bieden door op een lager niveau een strafdoulet of uitkomst-doulet te geven.

Zie ook: striped tailed ape double

eruit fietsen

ERUIT SNIJDEN

eruit gaan

1. Bij het bieden: ERUIT LOPEN.

2. Bij het spelen: moedwillig van slag gaan. Dat kan gebeuren door de leider met als enige opzet te profiteren van het naspel van de tegenpartij. Een tegenspeler die ‘eruit gaat’ heeft meestal tot doel geen slag aan de leider cadeau te doen en kiest daartoe een nakomst in een veilige kleur.

eruit jagen

ERUIT WERKEN

eruit kletsen

Zodanig (sterk) bieden dat de tegenpartij van het idee wordt afgebracht een contract (meestal een MANCHE of een SLEM) uit te bieden.

eruit lopen

Een bod doen na een straf-doulet van de partner of van de tegenpartij in de verwachting hierdoor een slecht resultaat af te wenden.

Zie ook: weglopen

eruit pesten

Doorgaan met het ERUIT WERKEN van een hoge kaart tot het doel bereikt is.

eruit snijden

Van een (hoge) kaart bij de tegenpartij: door (eventueel

herhaald) **SNIJDEN** geen slag laten worden.

Voorbeeld:

	♠A432										
♠H876	<table border="0"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr></table>		N		W		O		Z		♠5
	N										
W		O									
	Z										
	♠VB109										

Zuid kan drie keer snijden in schoppen. Daardoor pakt hij uiteindelijk ♠H van west met het aas in noord.

eruit troeven

Ook: wegtroeven. Van een (hoge) kaart bij de tegenpartij: door een (eventueel herhaalde) **TROEFSNIT** geen slag laten worden.

eruit werken

Van een (hoge) kaart in het bezit van de tegenpartij: het spelen van een kleur en daarmee de tegenpartij dwingen een slag te winnen met een hoge kaart met als doel zelf daarna in die kleur slagen te kunnen maken.

Zie ook: ontwikkelen

ethiek

Term die alles omvat wat met sportief gedrag aan de bridge-tafel te maken heeft. In de **GEDRAGSREGELS** is onder meer vastgelegd dat een speler geen gebruik mag maken van **ON-GEORLOOFDE INFORMATIE**, niet

mag proberen de tegenpartij te misleiden door bijvoorbeeld te aarzelen alvorens een singleton bij te spelen, zich niet mag inspannen om in de kaarten van de tegenpartij te kijken, niet tijdens het bieden of spelen blijk mag geven van goed- of afkeuring en geen voor de tegenstanders geheime afspraken met zijn partner mag hebben.

Zie ook: aarzelend; eruit denken; koffiehuisbridge; langzame pas

ethisch

1. Ethisch bieden, ethisch spelen: in overeenstemming met de officiële **GEDRAGSREGELS**.

Zie ook: ethiek; onethisch

2. Een ethische speler: iemand die zich consequent onthoudt van (mogelijke) overtredingen van de officiële **GEDRAGSREGELS**.

etiquette

De (geschreven en ongeschreven) regels met betrekking tot de omgangsvormen aan de bridgetafel. In de **GEDRAGSREGELS** is onder meer vastgelegd dat een speler zich altijd hoffelijk dient te gedragen, opmerkingen of handelingen dient te vermijden die het genoeg van het spel zouden kunnen verstoren en geen ongevraagd commentaar mag leveren tijdens bieden en spelen.

European Bridge League

Overkoepelend orgaan van alle (ca. 45) nationale bridgebonden in Europa, Israël en Libanon. De 'EBL', opgericht in 1947, is onder meer verantwoordelijk voor de organisatie van de diverse EUROPESE KAMPIOENSCHAPPEN.

European Champions' Cup

Jaarlijks viertallentoernooi, georganiseerd door de EUROPEAN BRIDGE LEAGUE, voor de kampioenen (clubteams) van de landen die bij het voorgaande EK in de top-10 zijn geëindigd.

Europese kampioenschappen

De EUROPEAN BRIDGE LEAGUE organiseert in de even jaren de Europese kampioenschappen voor landenteams in de categorieën open, vrouwen, senioren en mixed. In de oneven jaren vinden de European Transnational Championships plaats (tot en met 2019 het Open EK genoemd). Hierbij mogen de deelnemende paren en teams samengesteld zijn uit spelers van verschillende (ook niet-Europese) nationaliteiten. Verder organiseert de EBL in de even jaren het EK voor jeugdparen en in de oneven jaren het EK voor jeugdteams.

even

Als betekenis van een DISTRIBUTIESIGNAAL: een even aantal kaarten aangevend

even kaart

Iedere 2, 4, 6, 8 en 10.
Zie ook: Italiaanse signalen

evenwichtig

Ook: gebalanceerd. Geen singletons of renonces en ten hoogste één doubleton bevattend: een evenwichtige hand, een evenwichtige verdeling.
Zie ook: onevenwichtig; semi-evenwichtig

evenwichtige hand

Hand met een EVENWICHTIGE VERDELING.
Zie ook: onevenwichtige hand; semi-evenwichtige hand

evenwichtige verdeling

Ook: gelijkmatige verdeling; regelmatige verdeling; sans-atoutverdeling. Verdeling (van een hand) zonder singleton of renonce en met ten hoogste één doubleton. Drie verdelingen voldoen aan deze criteria: 4-3-3-3, 4-4-3-2 en 5-3-3-2. Deze hebben een frequentie van respectievelijk 10,5%, 21,6% en 15,5%.
Zie ook: onevenwichtige verdeling; semi-evenwichtige verdeling

Exclusion Blackwood

(Eng.) Conventie voor het vragen van het aantal azen buiten een specifieke kleur. Dit gebeurt door middel van een sprong in een nieuwe kleur boven de manche in de VASTGESTELDE TROEFKLEUR. De antwoorder telt zijn eventuele aas in deze kleur niet mee. De gebruikelijke antwoorden zijn:

- eerste stap: nul azen
- tweede stap: één aas
- derde stap: twee azen
- vierde stap: drie azen

Zie ook: *Exclusion Roman Keycard Blackwood*

Exclusion Roman Keycard Blackwood

(Eng.) Ook: ERKB; Voidwood. Conventie voor het vragen van het aantal KEYCARDS buiten een specifieke kleur. Dit gebeurt door middel van een sprong in een nieuwe kleur boven de manche in de VASTGESTELDE TROEFKLEUR. De antwoorder telt zijn eventuele aas in deze kleur niet mee. De gebruikelijke antwoorden zijn:

- eerste stap: nul of drie keycards
- tweede stap: één of vier keycard
- derde stap: twee keycards zonder troefvrouw
- vierde stap: twee keycards met troefvrouw

Ook wordt wel 'ERKB 1430'

gespeeld. Dan zijn de betekenissen van de eerste en de tweede stap omgedraaid.

Voorbeeld:

W	O
♠VB987	♠AH103
♥HVB6	♥A42
♦—	♦HB85
♣AHV8	♣75

W	N	O	Z
1♠	pas	3SA	pas
5♦			

Oost belooft met 3SA een vierkaart schoppensteun en 13-15 punten. Wests 5♦ is 'Exclusion Roman Keycard Blackwood' en vraagt oost zijn aantal keycards aan te geven zonder zijn eventuele ♦A mee te tellen (want gezien zijn renonce ruiten is west niet in ♦A geïnteresseerd). Met de gegeven hand toont oost drie waardevolle keycards (♠A, ♥A en ♠H) zodat west vol vertrouwen 7♠ kan bieden. Exclusion Roman Keycard Blackwood wordt ten onrechte weleens LACKWOOD genoemd.

exit

(Eng.) EXITKAART

exit card

(Eng.) EXITKAART

exitkaart

(angl.: exit card) Ook: exit. Kaart waarmee men veilig van slag kan gaan.

Zie ook: eliminatie; ingooi

Exodus

Methode om (desgewenst) te ontsnappen na een (straf) doublet van de tegenpartij op een 1SA-opening:

-pas: om te spelen

-redoublet: 5+kaart in een van de kleuren

-2♣: 4+kaart klaveren en een 4+kaart in een andere kleur

-2♦: 4+kaart ruiten en 4+kaart in een hoge kleur

-2♥: 4+kaart harten en 4+kaart schoppen

-2♠: transfer naar 2SA

Het redoublet verplicht de 1SA-openaar, als de derde hand past, om 2♣ te bieden. Hierop geeft de antwoordende hand aan welke lange kleur hij heeft (pas=klaveren).

Het 2♠-bod verplicht de openaar 2SA te bieden. Hierop biedt de antwoordende hand 3♣ of 3♦ waarmee hij een hand aangeeft die goed genoeg is voor 3SA of ten minste vier in de geboden lage kleur.

Zie ook: Meckwell escapes;

Moscow escapes; SWINE; touching escapes

expert

Een erkend deskundige speler.

extended

(Eng.) UITGEBREID

extreem

1. Een extreme VERDELING (in een kleur of van een hand): weinig voorkomend, grillig. Een hand met twee zeskaarten of een zevenkaart en een vijfkaart wordt een 'extreem' tweekleurenspeel genoemd.

2. Een extreem bod: buitenissig, overdadig.

Zie ook: grillig

F

face-to-face bridge

(Eng.) FYSIEK BRIDGE

falsecard

(Eng.) Een kaart die in een kleur wordt bijgespeeld met de bedoeling de tegenpartij een verkeerde indruk te geven van de VERDELING van die kleur. Door-gaans betreft dit het 'verbergen' van de laagste kaart in de kleur. Falsecarding (ook wel ver-nederlandst tot 'falsecarden') kan zowel door de leider als door de verdedigers worden toegepast. Voorbeeld:

	♠1096	
	N	
♠AHB5	W O	♠843
	Z	
	♠V72	

West komt uit met ♠A en oost signaleert af met ♠3 (laag-hoog af). Als zuid hier de 2 bij gooit weet west zeker dat hij de kleur niet moet doorspelen. Zuid moet daarom falsecarden met de 7. West blijft dan in het ongewisse over de positie van ♠V, want ♠3 van oost zou dan een aansignaal geweest kunnen zijn van V32 (hoog-laag aan).

Het kan ook spectaculairder. Dit spel deed zich lang geleden voor in de Meesterklasse Paren:

Z/OW	♠10	
	♥HV1062	
	♦1076	
	♣VB52	
♠VB974		♠63
♥983	N	♥—
♦V	W O	♦AB98542
♣10874	Z	♣AH63
	♠AH852	
	♥AB754	
	♦H3	
	♣9	

Zuid was leider geworden in 4♥ nadat oost kwetsbaar tegen niet hoog in ruiten had tussen-geboden. West kwam uit met ♦V, oost nam met ♦A en zuid gooide hier zonder blikken of blozen ♦H onder. Oost kon niet geloven dat de ontbrekende ♦3 bij zuid zat en probeerde twee hoge klaveren te incasseren. Zuid troefde af en had de rest van de slagen. Dat leverde hem een zaaltop op omdat west aan de andere tafels een ruitenintroever kreeg zodat 4♥ verder steeds zonder overslag werd gemaakt. *Zie ook: bekende kaart; misleiding; verliezende optie*

falsecarden

(angl.: to falsecard) FALSECARD

Fantunes

Biedsysteem van de Italianen Fulvio Fantoni en Claudio Nunes.

De openingen van één in een kleur zijn relatief sterk (ca. 14 punten of meer), waarbij 1♥ en 1♠ een vijfkaart beloven en 1♦ een vierkaart. De 1SA-opening is zwak (12-14 punten). Met evenwichtige handen die 15 tot 20 punten bevatten, wordt 1♣ geopend. De twee-openingen in een kleur zijn natuurlijk (vijfkaart of langer) en gelimiteerd tot 13 punten.

Zie ook: vals spelen

fast arrival

(Eng.) PRINCIPLE OF FAST ARRIVAL

Fishbein

Conventionele verdediging tegen een preëemptieve opening van de tegenpartij op driehoogte.

In de tweede hand is een doublet STRAF, terwijl het opvolgende bod (3♦ na 3♣, 3♥ na 3♦, 3♠ na 3♥ en 4♣ na 3♠) INFORMATIEF is.

In de vierde hand (na 3X-pas-pas-) is een doublet gewoon informatief en een bod echt.

Zie ook: Ghestem-Bacherich; lower minor; wereldconventie

fit

1. Het gezamenlijke bezit van een partnership in een kleur, uitgedrukt in het aantal kaarten dat elk van de partners in die kleur

heeft. Zo wordt met een ‘vijf-vier fit schoppen’ bedoeld dat de ene partner vijf kaarten in schoppen heeft en de andere vier. Als het afzonderlijke bezit niet relevant is, wordt alleen het totaal aantal kaarten waaruit de fit bestaat genoemd. In het gegeven voorbeeld is er dan een ‘negenkaart fit’. Een fit kan iedere lengte hebben, variërend van nul tot en met dertien. Men kan dus ook spreken van bijvoorbeeld een vier-twee fit of drie-nul fit.

2. Een gezamenlijk bezit van acht of meer kaarten in een kleur. Het bieden is doorgaans gericht op het vinden van een ‘fit’ in een kleur die troef kan worden. Overigens kan ook een contract met zeven troeven samen prima speelbaar zijn, maar dan is er dus in enge zin geen sprake van een ‘fit’.

3. Nuttig bezit in een lange kleur van de partner, meestal in de vorm van een driekaart of langer. *Zie ook: dubbele fit; fitbid; fitten; misfit; Moysian fit; troefsteun*

fitbid

(Eng.) Bod in een kleur dat impliciet een FIT belooft in een andere, door de partner geboden kleur.

fit jump

(Eng.) FIT-TONEND SPRONGBOD

fitten

(angl.: to fit) Goed op elkaar aansluiten. Gezegd van de twee handen van een partnership, waardoor het mogelijk is met minder dan het gebruikelijk aantal punten een CONTRACT te maken. Heeft vooral betrekking op de VERDELING van beide handen, maar kan ook gelden voor het bezit van elkaar aanvullende hoge kaarten.

Zie ook: duplicatie

fit-tonend sprongbod

Ook: fit jump. SPRONGBOD waarmee een FIT (3) wordt getoond. Voorbeeld:

W	N	O	Z
pas	pas	pas	1♠
pas	3♣		

Noord heeft voorgepast en zijn 3♣-bod kan derhalve niet gebaseerd zijn op kracht. Een gangbare afspraak is dat noord een maximale hand toont (bv. 9-11 punten) met een echte klaverenkleur en een fit in schoppen.

Flannery

Conventionele opening van 2♦ waarmee een vijfkaart harten en een vierkaart schoppen wordt getoond met 11-15 punten. Behalve Flannery 2♦ wordt ook wel Flannery 2♥ gespeeld met dezelfde betekenis.

Flint

In onbruik geraakte conventie na partners opening van 2SA. Het antwoord van 3♦ geeft een zwakke hand aan met een willekeurige lange kleur en verplicht de openaar tot het bieden van 3♥. Hierop bepaalt de Flint-bieder het EINDCONTRACT (hij past met lange harten). Bij het gebruik van de Flintconventie zijn de antwoorden van 3♥ en 3♠ op 2SA echt en FORCING.

Zie ook: transfer

forceren

1. De leider door het spelen van hoge kaarten dwingen in te troeven waardoor hij de CONTROLE over het spel verliest. Ook: tappen; troefkort spelen.
2. In een wedstrijd onverantwoord hoog bieden teneinde een opgelopen achterstand goed te maken. Leidt meestal tot een nog grotere achterstand.

Voorbeeld (1):

♠HB96		
♥1084		
♦V52		
♣V98		
♠53		♠V10874
♥AV63		♥5
♦76	N W O Z	♦B83
♣AH743		♣10652
	♠A2	
	♥HB972	
	♦AH1094	
	♣B	

Zuid speelt 4♥. West start met ♣A en ziet zijn partner een even aantal klaveren signaleren (zeer waarschijnlijk een vierkaart). Niettemin vervolgt west met ♣H die zuid troeft. De leider speelt schoppen naar de heer en ♥10 voor de vrouw van west. Deze speelt opnieuw klaveren, voor ♣V in noord. De leider speelt harten, die west een keer ophoudt. Hij neemt in de volgende ronde ♥A en ‘forceert’ de leider met een vierde keer klaveren. Dat kost zuid z’n laatste troef. West troeft vervolgens de derde ruiten in en kan de vijfde klaveren incasseren voor twee down.

forcing

(Eng.)

1. Forcing bod: bod dat de partner verplicht het bieden

open te houden. Deze mag derhalve bij zijn eerstvolgende beurt niet passen tenzij zijn rechter-tegenstander niet past.

2. Forcing biedverloop: biedverloop waarin beide partners verplicht zijn de bieding open te houden totdat een zeker niveau (meestal de MANCHE) is bereikt. *Zie ook: forcing één-sans-atoutantwoord; forcing pas; mancheforcing; rondeforcing*

forcing één-sans-atoutantwoord

FORCING antwoord van 1SA op de opening van 1♥ of 1♠. Gebruikt in combinatie met VIJFKAARTEN HOOG en eventueel TWO-OVER-ONE als MANCHEFORCING. *Zie ook: semi-forcing één-sans-atoutantwoord*

forcing pas

1. Een pas die de partner verplicht het bieden open te houden. In het bijzonder na een UITNEEMBOD van de tegenpartij, waarop met een ‘forcing pas’ aan partner de beslissing wordt overgelaten om voor straf te doubleren of hoger te bieden.
2. STERKE PAS, hoewel strikt gesproken niet-forcing. *Zie ook: pass-and-pull*

forcing Stayman

Het antwoord van 2♦ op partners

1SA in de **DUBBELE STAYMAN** conventie.

Foster echo

In onbruik geraakt **SIGNAAL**. Wanneer partner uitkomt of later in het spel een nieuwe kleur voorspeelt en de derde man kan niet boven de voorgespeelde of in de dummy bijgespeelde kaart, dan speelt hij zijn op één na hoogste kaart bij.

fout

1. Een foute speelwijze: technisch onjuist, inferieur.
2. Een fout bod: technisch onjuist of in strijd met het gehanteerde biedsysteem.
3. Een fout maken: technisch onjuist spelen of bieden.

Zie ook: fout zitten; goed

fout doen

Ook: verkeerd doen. Van een kleur: een verliezende speelwijze kiezen, waar een andere speelwijze wel tot succes zou hebben geleid. Met name van toepassing op situaties waarin de leider in een kleur alleen de vrouw met vier kleintjes mist en zowel over de linker- als de rechtertegenstander kan snijden.

fout zitten

Van een (hoge) kaart: ongunstig gesitueerd zijn.

Voorbeeld:

♠AVB106

♠73	N W O Z	♠H8
♠9542		

Voor noord-zuid zit ♠H 'fout'. Spelen daarentegen oost-west het contract dan zit voor hen ♠A 'goed'.

fragmentbod

Ongebruikelijk (dubbel) **SPRONG-BOD** waarmee een **FIT** voor partners kleur wordt getoond en een singleton of renonce in een andere dan de fragmentkleur.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♣	pas	1♥	pas
1♠	pas	4♦	

Oost geeft hier een schoppenfit aan en een singleton of renonce in klaveren.

Zie ook: splinter

Franse kaarten

In Frankrijk gebruikte speelkaarten waarbij de plaatjes de Franstalige aanduiding kennen, d.w.z. 'A' (As), 'R' (Roi), 'D' (Dame) en 'V' (Valet). Een boer ('V') wordt door Nederlanders nog weleens voor een vrouw aangezien.

Fredin-doublet

GANS AAN EEN TOUWTJE

free double

(Eng.) Strafdoublet op een CONTRACT van de tegenpartij, dat indien gemaakt, niet dankzij het doublet de MANCHEPREMIE oplevert. Dit is dus een doublet op een contract van 2♦ of lager of op een MANCHE of een SLEM. In ROBBERBRIDGE kan ook een doublet op bijvoorbeeld 2♠ een 'free double' zijn, namelijk wanneer de tegenpartij al een score van 40 punten onder de streep heeft staan (als dan 2♠ gemaakt wordt, is de manche-premie binnen en maakt het doublet niet uit). Overigens is een free double natuurlijk niet echt gratis, omdat een gemaakt contract gedoubleerd meer oplevert dan ongedoubleerd. Bovendien loopt men nog het risico dat de tegenpartij redoubleert.

frequentiestaat

Lijst waarop de deelnemers aan een parenwedstrijd na afloop kunnen zien hoeveel punten hun score op een spel heeft opgeleverd. De frequentiestaat bevat behalve het spelnummer een aantal kolommen met achtereenvolgens alle scores voor noord-zuid (te beginnen

met de beste score en aflopend naar de slechtste), het aantal keren dat iedere score is voorgekomen (optioneel, hoewel juist aan deze frequentie de staat zijn naam ontleent), het aantal punten dat de desbetreffende score een noord-zuid-paar oplevert en het aantal punten dat de desbetreffende score een oost-west-paar oplevert. Onderaan de staat is ruimte voor de vermelding van eventuele ARBITRALE SCORES.

frivolous three notrump

(Eng.) SERIEUZE DRIE SANS ATOUT

fysiek bridge

Ook: face-to-face bridge. Bridge met vier personen aan een tafel die 'fysiek' aanwezig zijn. Term die sinds de opkomst van ONLINE BRIDGE gebruikt wordt ter onderscheid daarvan.

G

gaan

1. Voor een honderdtal: down gaan in een (meestal ge-doubleerd) contract. Voorbeeld: voor 1100 gaan.

2. Naar een MANCHE of SLEM: al of niet direct uitbieden.

3. M.b.t. het wedervaren in een wedstrijd: goed gaan of slecht gaan.

4. Bij de beschrijving van een biedverloop: 'Het bieden ging...' *Zie ook: laten gaan; naar bed gaan*

gadget

(Eng.) Meestal door een partnership zelf bedachte CONVENTIE, die uitkomst kan bieden in specifieke biedsituaties.

gambiet

De opzettelijke opoffering van een slag met de bedoeling daarvoor in de plaats twee of meer slagen terug te krijgen.

In bridge is het gambiet veel zeldzamer dan in het schaakspel, waaraan de term ontleend is.

Voorbeeld:

♠87		
♥982		
♦V853		
♣AHV6		
♠954		♠6
♥VB106		♥753
♦B4	N W O Z	♦H1092
♣10952		♣B8743
♠AHVB1032		
♥AH4		
♦A76		
♣–		

Zuid speelt 6♠ en krijgt als start ♥V die hij neemt met het aas. Het contract lijkt alleen te kunnen worden gemaakt als west ♦H heeft, zodat ♦V een entree is voor de hoge klaveren. Een 'gambiet' levert hier een veel grotere kans op: zuid speelt in de tweede slag ♠2 na en geeft dus een troefslag aan de tegenpartij cadeau. West maakt ♠9 en speelt ♥B, door zuid genomen. De leider steekt nu over met ♠3 naar ♠8 en gooit op ♣A-H-V zijn verliezers in ruiten en harten weg. Met een ingetroefde klaveren komt hij weer in de hand. Hij trekt de laatste troef en kan claimen.

Zie ook: Grosvenor gambiet

gambling

(Eng.) GAMBLING DRIE SANS
ATOUT

gambling drie sans atout

Opening van 3SA gebaseerd op een DICHTE zevenkaart klaveren of ruiten met weinig of geen hoge kaarten in de andere kleuren.

De partner van de openaar zal passen als hij denkt dat 3SA maakansen heeft. De andere antwoorden zijn:

- 4♣: zwak; vraagt partner te passen met klaveren en 4♦ te bieden met ruiten als lange kleur
- 4♦: forcing; vraagt partner diens eventuele singleton te tonen (4♥ of 4♠, 5♣ met een singleton ruiten en 5♦ met een singleton klaveren) of 4SA met een 7-2-2-2
- 4♥: echt
- 4♠: echt

gammel

1. Een gammele KLEUR: met weinig plaatjes en tussenkaarten.
2. Een gammele OPENING: minimaal.
3. Een gammel CONTRACT: niet erg kansrijk.

gans aan een touwtje

De bijna-zekerheid een (kleine) positieve score te behalen door te passen op een (verkeerd) eindbod van de tegenpartij. Soms ontsnapt deze gans door een doublet, dat de tegenpartij de

kans geeft naar een beter contract te lopen.

Een ultiem voorbeeld deed zich voor tijdens het Europese kampioenschap van 1997 in Montecatini (Italië):

N/-	♠-		
	♥AHV103		
	♦A1097		
	♣HV76		
♠AH10632		N	♠V98
♥62		W	♥B75
♦VB643		O	♦H852
♣-		Z	♣B108
	♠B754		
	♥984		
	♦-		
	♣A95432		

W	N	O	Z
Fredin	Rath	Eriksson	Tom-ski
-	1♥	pas	1♠
2♠	4♠	pas	pas
dbl	4SA	pas	5♣
pas	6♣	pas	7♣
pas	pas	pas	

Nadat de Zweed Peter Fredin als west met 2♠ had gevolgd (echt), bood noord 4♠ (SPLINTER). Zuid was even niet bij de les en paste hierop. Fredin had een gans aan een touwtje (4♠ gaat veel down) maar gaf een strafdoublet. Even later zaten noord-zuid in 7♣ dat moeiteloos werd gemaakt.

garbage Stayman

(Eng.) Afspraak dat na een 1SA-opening 2♣ (STAYMAN) geboden kan worden op zeer zwakke handen met de bedoeling op het antwoord te passen. De antwoordende hand heeft dan meestal een vijfkaart ruiten en enige lengte (drie- of vierkaart) in zowel harten als schoppen. *Zie ook: crawling Stayman*

Gardener

Conventioneel 1SA-volgbod, dat óf NATUURLIJK is (15 à 18 punten, min of meer evenwichtig en een STOP in de kleur(en) van de tegenpartij) óf zwak met een lange kleur (niet zijnde de door de tegenpartij geboden kleur).

Partner vraagt normaliter met 2♣ om opheldering, waarna de Gardener-bieder zijn lange kleur toont (hij past met klaveren) of 2SA nabiedt (met een sterk SA-spel).

Zie ook: komische sans

Garozzo-splinters

Sprongantwoorden in de naasthogere speelsoort na een opening van één in een hoge kleur (dus 2♠ na 1♥ en 2SA na 1♠) die een SPLINTER beloven met óf 8-11 punten óf 15 of meer punten. De openaar kan met het opvolgende bod (2SA resp. 3♣)

opheldering vragen. Hierop biedt de antwoordende hand met 8-11 punten zijn singleton of renonce op driehoogte (waarbij 3♥ en 3♠ korte schoppen resp. harten tonen). Met 15 of meer punten wordt een SPRONGBOD in de korte kleur gedaan. Het antwoord van 3SA op 3♣ kan gebruikt worden om een NO-SPLINTER aan te geven die te sterk was voor een directe no-splinter.

In deze methode, bedacht door de Italiaan Benito Garozzo, geven directe splinters 12 -14 punten aan.

gatenkaas

Lange kleur zonder VULLING.

Gazzilli

Conventioneel bod van 2♣ na een opening van 1♥ of 1♠ en een antwoord van 1♠ of 1SA, dat ofwel NATUURLIJK is (vierkaart of langer in klaveren) ofwel een sterke hand (16+ punten) aangeeft. De antwoordende hand vraagt met een positieve hand (8+ punten) opheldering. Nu geeft een herhaling van de geopende kleur (dus 2♥ of 2♠) de natuurlijke variant aan en elk ander bod de sterke variant. De conventie is bedacht door de Italiaan Leo Gazzilli.

gebalanceerd

(angl.: balanced) EVENWICHTIG

gebroken kleur

Een kleur in het bezit van een speler met aan het hoofd enkele niet-rakende honneurs.

gebroken serie

Het bezit van aantal kaarten in een kleur met aan het hoofd een SERIE die op een plaats onderbroken is. Bijvoorbeeld:

HV109(x) of VB9(xx).

Zie ook: binnenserie; gebroken kleur; interne serie

gecodeerd signaal

SLUIERSIGNALEN

gecontroleerde psych

PSYCH, waarvan de ware aard door partner ontdekt kan worden door middel van een speciaal daartoe afgesproken bod.

Meestal voldoet de 'gecontroleerde psych' volgens afspraak in het partnership aan bepaalde kenmerken (bv. een opening in de derde hand, niet-kwetsbaar, minimaal een bepaald aantal kaarten in de geboden kleur en aantal punten binnen een bepaalde range). Uiteraard verdient een dergelijke afspraak vermelding op de SYSTEEMKAART.

Zie ook: random

gedekt

Een gedekte kleur: kleur waarin men een DEKKING heeft. Vaak wordt aan een sterke 1SA-opening de eis gesteld dat ten minste drie van de vier kleuren 'gedekt' zijn.

Zie ook: open

gedekte uitkomst

UITKOMST met de beeldzijde van de kaart naar beneden. Deze manier van uitkomen is bedoeld om de partner van degene die uitkomt de gelegenheid te geven aan de tegenstanders uitleg te vragen over de bieding. Doet deze dit vóór de uitkomst, dan kan het idee ontstaan dat de uitkomst door de vraagstelling is beïnvloed. Tevens kan met een gedekte uitkomst het eventueel VOOR DE BEURT UITKOMEN voorkomen worden.

gedevalueerd

In waarde verminderd. Een HONNEUR en daarmee een hele hand kan tijdens het bieden minder waard worden door het bekend worden van de vermoedelijke positie van andere honneurs. Zo wordt bijvoorbeeld het bezit van heer-klein in een kleur 'gedevalueerd' door een bod van de linkertegenstander in die kleur.

Zie ook: herwaardering

gedisciplineerd

DISCIPLINE

gedragen, zich

1. Van een kleur: gunstig verdeeld zijn voor de leider.
2. Van een kaart: gunstig gesitueerd zijn voor de leider.

Zie ook: lopen; tegenzitten

gedragsregels

In de SPELREGELS VOOR WEDSTRIJDBRIDGE is een apart hoofdstuk gewijd aan 'gedragsregels'. Onderscheiden kunnen worden regels met betrekking tot sportief gedrag (ETHIEK) en regels met betrekking tot fatsoenlijk gedrag (ETIQUETTE).

De ernstigste overtreding van de gedragsregels is het uitwisselen van informatie tussen partners door middel van vooraf overeengekomen, ontoelaatbare methoden. Dit kan leiden tot royement.

Zie ook: vals spelen

gedwongen bod

Bod dat gedaan wordt omdat de situatie door partner FORCING is gemaakt.

Zie ook: vrijwillig bod

geel systeem

Biedsysteem waarin gebruikgemaakt wordt van hoogst ongebruikelijke methoden (HUM). De

aanduiding 'geel' slaat op de kleur van de sticker die bij officiële internationale wedstrijden op de systeemkaart geplakt wordt. Het gebruik van gele systemen is bij veel wedstrijden niet toegestaan.

Zie ook: blauw systeem; groen systeem; rood systeem

geen goed bod hebben

Geen bod voorhanden hebben waarmee een adequate beschrijving van de hand gegeven kan worden.

Zie ook: negatief doublet

geleerd bieden

Quasi-wetenschappelijk en meestal onnodig ingewikkeld bieden.

gelegenheidspaar

Paar dat alleen voor de gelegenheid is gevormd.

Zie ook: achterkantje

gelegenheidspartner

Speler met wie alleen voor de gelegenheid een partnership is gevormd.

gelijke kwetsbaarheid

Situatie op een spel waarin de partijen beide KWETSBAAR of beide NIET-KWETSBAAR zijn.

gelijke lengte

Twee (of drie) kleuren in een hand zijn van 'gelijke lengte' als ze hetzelfde aantal kaarten bevatten.

Zie ook: langste kleur

gelijken

Kaarten van een kleur in één hand die opvolgend in hoogte zijn of geworden zijn doordat de tussenliggende kaart(en) reeds zijn gespeeld.

gelijkmatige verdeling

EVENWICHTIGE VERDELING

gelijkwaardige honneurs

Honneurs die opvolgend in hoogte zijn of geworden zijn doordat de tussenliggende honneurs reeds zijn gespeeld.

gelimiteerd

1. Een gelimiteerde hand: hand die aan de bovenzijde begrensd is in puntenkracht.
2. Een gelimiteerd bod: een bod dat een hand aangeeft die aan de bovenzijde begrensd is in puntenkracht. Ook wel: limit.

Zie ook: ongelimiteerd

geluk

Voorspoed die een speler of paar zonder eigen toedoen ten deel valt, bijvoorbeeld doordat zich in een te hoog contract een zeer

gunstig zitsel voordoet of in een te laag contract het zitsel juist het halen van een hoger contract verhindert. Verder kan men het geluk door de tegenpartij in de schoot geworpen krijgen doordat deze niet goed biedt of speelt.

Zie ook: doorslagje; zwijn

gemarkeerd

1. Een gemarkeerde kaart: kaart waarvan de positie door het bieden of spelen bekend is.
2. Een gemarkeerde snit: snit op een gemarkeerde kaart, die dus zeker zal lukken.

Voorbeeld:

	♠AH975	
	N	
♠B432	W O	♠10
	Z	
	♠V86	

Zuid laat ♠A spelen en vervolgt met schoppen naar de vrouw. Omdat oost niet bekent, is ♠B bij west 'gemarkeerd'. Zuid weet dus zeker dat een snit in de derde schoppenronde op ♠B zal gaan lukken.

gemengde controlebiedingen

De afspraak dat een CUEBID zowel een EERSTE CONTROLE als een TWEDE CONTROLE kan tonen.

gemengde paren

1. Paren die ieder uit een man en een vrouw bestaan.
2. Wedstrijd waaraan alleen gemengde paren mogen deelnemen.

gemengde viertallen

1. Viertallen die ieder uit twee GEMENGDE PAREN (1) bestaan.
2. Wedstrijd waaraan alleen gemengde viertallen mogen deelnemen.

gemiddelde

1. Score van (rond de) vijftig procent in een parenwedstrijd. Kan betrekking hebben op een enkel spel, op een serie spellen (bv. aan één tafel) of op het totaal van alle spellen.
2. DATUMSCORE.

Zie ook: *middenscore*

gemiddelde hand

1. Een hand met tien HONNEUR-PUNTEN.
2. Een doorsnee hand, d.w.z. met ongeveer tien punten en zonder bijzondere VERDELING.

gepaste hand

Een hand waarop niet geopend is terwijl daarvoor wel de gelegenheid was.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
pas	pas	1♥	pas

West en noord hebben nu een gepaste hand. Zij hebben kennelijk een hand waarop zij niet konden openen. Dat geldt niet voor zuid die weliswaar heeft gepast, maar door toedoen van oost niet in de gelegenheid was de bieding te openen.

gepunte kleuren

Ruiten (♦) en schoppen (♠), zo genoemd vanwege de vorm van de bovenzijde van hun symbolen.
Zie ook: ronde kleuren

Gerber

Conventie waarin met 4♣ azen wordt gevraagd, doorgaans alleen gebruikt direct na een 1SA- of 2SA-opening van de partner. De antwoorden zijn:
-4♦: nul of vier azen
-4♥: één aas
-4♠: twee azen
-4SA: drie azen

Vervolgens wordt met 5♣ naar het aantal heren gevraagd. Ook afgesproken kan worden dat dit GESTROOMLIJND geschiedt. Nadeel daarvan is dat de Gerber-bieder wellicht juist van plan was om bij een tegenvallend aantal azen in bijvoorbeeld 4♥ of 4♠ te eindigen. Overigens werd in de oorspronkelijke versie het bezit van vier azen met 5♣ aangegeven.

Zie ook: Blackwood; Roman Gerber

geruisloos down gaan

Down gaan zonder enige reële kans het contract bij het gegeven zitsel te maken.

geslacht zitten

Geen kant (meer) uitkunnen. Kan zich zowel voordoen in het bieden (geen enkel bod voorhanden hebben dat de situatie kan redden) als in het spelen (geen enkel bijspel of naspel hebbend dat veilig is).

gesloten

Verkorting van: in de GESLOTEN KAMER.

Zie ook: open

gesloten hand

De hand van de leider. Als tegenstelling tot de 'open' hand (de dummy).

gesloten kamer

Ruimte waarin één van de twee tafels voor een VIERTALLEN-WEDSTRIJD is geplaatst. De kamer heet 'gesloten' omdat er normaliter geen toeschouwers in worden toegelaten, in tegenstelling tot de 'open' kamer. Viertallenwedstrijden worden zo mogelijk in twee verschillende ruimten gespeeld om te voor-

komen dat de spelers bewust of onbewust informatie opvangen van de andere tafel. Door toeschouwers uit een van de kamers te weren wordt verdere ongewenste informatieoverdracht voorkomen.

Zie ook: open kamer

gespeelde kaart

Kaart die door een speler uit zijn hand is genomen en met de beeldzijde naar boven op tafel is gelegd. In het geval van een kaart uit de dummy gebeurt dit door de dummy op aanwijzing van de leider of desgewenst door de leider zelf.

Een gespeelde kaart mag slechts in uitzonderingsgevallen worden teruggenomen.

Zie ook: getoonde kaart

gestroomlijnd heren vragen

Informereren naar het bezit van heren met het opvolgende bod. In klassiek BLACKWOOD wordt ongeacht het antwoord op 4SA met 5SA naar de heren gevraagd. Dit kan, bijvoorbeeld als klaveren of ruiten de beoogde troefkleur is, ertoe leiden dat men bij een tegenvallend aantal heren niet meer in het juiste KLEINSLEM kan eindigen. In latere versies van de Blackwood-conventie wordt daarom het opvolgende bod (dus bv. 5♥ na het antwoord van 5♦)

gebruikt voor het vragen van de heren. Is dit een bod in de OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR (dat in principe als een eindbod dient te worden beschouwd) dan wordt het daarop volgende bod gebruikt.

Ook bij andere methoden van azen vragen kan 'gestroomlijnd' naar de heren gevraagd worden. *Zie ook: Avarelli Blackwood; Gerber; Roman Blackwood*

getoonde kaart

1. Tijdens het bieden: kaart van een speler waarvan de beeldzijde door zijn partner is gezien of zou kunnen zijn gezien. Een dergelijke kaart moet open op tafel worden gelegd tot het bieden is afgelopen. Indien de overtreder tegenspeler wordt, mag de leider de getoonde kaart als STRAFKAART behandelen. Verder kunnen er, als het bieden nog niet is afgelopen, beperkingen aan de partner van de overtreder worden opgelegd.

2. Tijdens het spelen: kaart van een tegenspeler waarvan de beeldzijde door zijn partner is gezien of zou kunnen zijn gezien. De getoonde kaart wordt doorgaans een strafkaart. De leider kan niet bestraft worden voor het tonen van een kaart. Zo is hij niet verplicht een kaart te spelen die per ongeluk uit zijn

hand valt.

Zie ook: gespeelde kaart

gevaarlijke hand

De tegenstander waarvan de leider wil voorkomen dat hij aan slag komt omdat zijn contract in dat geval gevaar loopt. Dit kan zijn omdat de desbetreffende tegenstander één of meer hoge kaarten kan incasseren of een anderszins voor de leider ongunstige kaart kan naspelen. Voorbeeld:

♠AV5			
♥63			
♦753			
♣AV982			
♠97			♠B1062
♥AV842			♥1095
♦H984		N W O Z	♦V10
♣76			♣B543
	♠H843		
	♥HB7		
	♦AB62		
	♣H10		

West is tegen 3SA van zuid met een kleine harten uitgekomen voor de 9 en de boer. Oost is nu voor de leider de 'gevaarlijke hand' omdat een hartennakomst vanuit zijn hand de tegenpartij de gelegenheid geeft vier slagen in deze kleur te maken. Zuid moet de klaveren ontwikkelen zonder oost aan slag te laten komen. Hij speelt daarom in de

tweede slag een schoppen naar de vrouw en vervolgt met een klaveren naar de 10. West mag eventueel ♣B maken, want hij kan geen gevaar stichten. Zoals het spel zit, houdt ♣10 en heeft zuid tien slagen.

Zie ook: veilige hand

geven

Ook: delen. Het verdelen van de 52 kaarten over de vier spelers aan het begin van elk spel.

gever

Ook: deler. Degene die het spel moet geven of heeft gegeven. De gever is het eerst aan de beurt bij het bieden. Bij WEDSTRIJD BRIDGE is alleen dat laatste relevant omdat het geven zelf door een ander kan zijn gedaan.

gevuuld

Een gevulde hand of kleur: een hand of kleur met VULLING.

geweldje

1. Bieding of serie van biedingen op een spel waarmee de hand(en) geweld wordt aangedaan met meestal als gevolg een gunstig resultaat.
2. Abnormale speelwijze die de tegenpartij op het verkeerde been zet.

Zie ook: psych; oetsen

gewijzigde kansen

Situatie die optreedt wanneer uit het bieden of spelen bekend is dat de ene tegenstander langer is in een of meer kleuren dan de andere. In dat geval gelden er andere kansen voor de verdeling van de overige kleuren.

Voorbeeld:

W/NZ ♠AV105

♥9

♦VB9

♣A10642

♠642

♥HVB10876

♦H3

♣7

N
W O
Z

♠9873

♥52

♦A875

♣V53

♠HB

♥A43

♦10642

♣HB98

W

3♥

pas

N

dbl

pas

O

pas

pas

Z

3SA

Tegen 3SA start west met ♥H.

De leider houdt ♥A twee keer op en ziet oost in de derde ronde renonceren. Nu is het zeker dat west begonnen is met een zevenkaart harten en oost met een doubleton. Zuid heeft zeven vaste slagen en moet ♣V 'vinden'.

De normale speelwijze met vrouw-vierde buiten in een kleur is het slaan van aas en heer. A

priori is namelijk de kans dat de klaveren twee-twee verdeeld zijn met ♣V bij west 20,4%, terwijl de a-priori-kans dat west een kleine singleton heeft en oost vrouw-derde 18,5% bedraagt. Door het bekende zitsel in de hartenkleur wijzigen deze kansen in resp. 17,4% en 31,1%. In het gegeven spel is derhalve het slaan van ♣A (voor het geval west ♣V sec heeft) gevolgd door een snit over oost het meest kansrijk. Om deze percentages in de praktijk te kunnen benaderen wordt de theorie van de ‘open plaatsen’ (ook: ‘vacante plaatsen’) toegepast. De leider telt het aantal open plaatsen (onbekende kaarten) in beide handen. Bij west zijn op het moment suprême zeven harten en één klaveren bekend. Hij heeft dus nog 5 open plaatsen. Oost had twee harten en (ten minste) twee klaveren. Dat laat in zijn hand 9 plaatsen open voor ♣V. De kans dat ♣V nu bij west gaat vallen is 5 tegen 9. Dit is ongeveer de verhouding tussen 17,4% en 31,1%.
Zie ook: a-priori-kans

gezond

Verantwoord, deugdelijk: een gezonde opening, een gezonde PRE-EMPT, een gezond volgbod, een gezond INFORMATIE-

DOUBLET, een gezond contract. Een ‘gezonde’ speler is iemand die consequent gezond biedt en daardoor ook meestal in gezonde contracten eindigt.

gezond verstand

COMMON SENSE

Ghestem

Conventie, bedacht door de Fransman Pierre Ghestem, waarmee na een opening van één in een kleur door de tegenpartij met één bod een specifiek twee-kleurenspeel (twee vijfkaarten of langer buiten de geopende kleur) kan worden aangegeven.

In de huidige versie van ‘Ghestem’ belooft een volgbod in de kleur van de tegenpartij de twee uiterste van de overige kleuren (d.w.z. na 1♣: schoppen en ruiten, na 1♦ en 1♥: schoppen en klaveren, en na 1♠: harten en klaveren). Een volgbod van 2SA toont de twee laagste van de overige kleuren en een volgbod van 3♣ de twee hoogste van de overige kleuren.

Mede omdat er diverse varianten in omloop zijn, geeft de Ghestem-conventie vaak aanleiding tot misverstanden en daaruit voortvloeiende ARBITRAGES.

Zie ook: Ghestem-Garozzo; Michaels cuebid; Romeinse

sprongvolgbiedingen; top and bottom cuebid; unusual 2SA; upper suit cuebid

Ghestem-Bacherich

Conventionele verdediging tegen preëemptieve openingen op driehoogte, ontwikkeld door de Fransen Pierre Ghestem en René Bacherich. Na een opening in een zwarte kleur is een doublet voor straf en heeft het opvolgende bod (4♣ na 3♠) de betekenis van een INFORMATIEDOUBLET. Na een opening in een rode kleur is een doublet OPTIONAL.

In de vierde hand (na 3X-pas-pas-) is een doublet altijd optional.

Zie ook: Fishbein; lower minor; wereldconventie

Ghestem-Garozzo

Door de Italiaan Benito Garozzo bedachte variant van GHESTEM, waarbij het volgbod in de kleur van de tegenpartij en het 3♣-volgbod in betekenis zijn omgedraaid. Verder is na een 1♣-opening het 2♣-volgbod echt en vervangen door 2♦.

gidsbriefje

Papiertje gebruikt bij wedstrijden waarop staat aangegeven aan welke tafel en in welke windrichting een paar (of bij een individueel toernooi een speler)

in elke ronde dient plaats te nemen. Doorgaans zijn op het briefje tevens vermeld het paar-nummer van de tegenstanders aan iedere tafel en de nummers van de te spelen spellen.

Gladiator

Alternatief voor STAYMAN.

Het antwoord van 2♣ op een 1SA-opening verplicht de openaar 2♦ te herbidden en daarna op elk verder bod van zijn partner te passen. Het antwoord van 2♦ op 1SA is Stayman (waarop zonder hoge vierkaart 2SA wordt herboden), terwijl 2♥ en 2♠ een vijfkaart tonen en MANCHEFORCING zijn.

Zie ook: Heeman; Keri

glazen kaarten

Uitdrukking gebezigd wanneer een leider een spel afspeelt alsof hij door de kaarten heen kan kijken.

glijer

Zeer slecht resultaat op een spel, doorgaans door eigen toedoen tot stand gekomen.

glijspel

Spel waarop een paar als gevolg van een extreem ongunstig zitsel gemakkelijk kan verongelukken door te hoog te bieden.

goed

1. Hoog. Verkorting van: goed voor de rest van de slagen. Bijvoorbeeld gezegd van de dummy waarin alleen nog maar hoge kaarten liggen.

2. Technisch of tactisch juist: een goede speelwijze, een goede bieding.

Zie ook: fout; goed doen; goede hand; goed zitten; slecht zitten; verkeerd zitten

goed doen

Juist of (bij het gegeven zitsel) succesvol aanpakken. Gezegd over de wijze waarop de leider een kleur behandelt. Vaak moet men om een contract te maken een bepaalde kleur 'goed doen', bijvoorbeeld als men de keus heeft tussen het leggen van de boer en het leggen van de heer.

Zie ook: fout doen

goede hand

1. Hand van goede kwaliteit, waardevol. Bijvoorbeeld: een goede dummy of een goede twaalfpunter (hand die twaalf punten telt maar meer VULLING dan gemiddeld en/of de honneurs in de lange kleuren heeft).

2. De hand waarin het (beoogde) contract door een partnership het beste gespeeld kan worden omdat het dan beter bestand is

tegen een bepaalde uitkomst (of bepaalde uitkomsten).

3. De hand waarin de leider op zeker moment in het spel aan slag moet zijn om zijn speelplan op succesvolle wijze te kunnen voortzetten. Uitdrukking: in de goede hand eindigen.

Zie ook: slechte hand; verkeerde hand

goedkoop

1. Een slag goedkoop winnen: met een relatief lage kaart.

2. Een goedkope UITNEMER: uitnemer die niet veel down gaat en derhalve weinig punten kost (oftewel een 'koopje').

goed zitten

Van een (hoge) kaart: gunstig gesitueerd zijn. Ook wel gezegd van een succesvolle snit ('De snit zat goed.').

Zie ook: fout zitten

Goldwater Rule

Aanbeveling van de Amerikaanse wedstrijdleider Harry Goldwater om een UITKOMST UIT DE VERKEERDE HAND als leider altijd te accepteren, want iemand die niet weet wiens beurt het is om uit te komen weet meestal ook niet de juiste uitkomst te vinden.

good-bad

(Eng.) GOOD-BAD TWEE SANS
ATOUT

good-bad twee sans atout

Conventioneel 2SA-bod in een COMPETITIEF BIEDVERLOOP, waardoor onderscheid gemaakt kan worden tussen een goede en een minder goede hand. Een direct bod op driehoogte is constructief en een indirect bod (via 2SA en het vrijwel verplichte 3♣ van de partner) slechts bedoeld ter betwisting van de deelscore.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♣	pas	1♠	2♥
2SA			

West heeft bijvoorbeeld een niet al te sterke hand met een zeskaart klaveren. Hij zou graag 3♣ willen bieden, maar loopt daarmee het risico te hoge verwachtingen bij de partner te wekken. De 'good-bad' 2SA biedt hier uitkomst.

Overigens kan ook 2SA geboden worden als de hand te sterk wordt geacht voor een (NON-FORCING) constructief bod.
Zie ook: Lebensohl

gooien

Bijspelen, meestal van een kleine kaart.

Gorensysteem

Biedsysteem dat in de jaren '40 werd ontworpen door de Amerikaan Charles Goren. In de oorspronkelijke versie kon 1♥ en 1♠ geopend worden op een vierkaart. De 1SA-opening had een range van 16-19 punten, 2SA was 20-23 punten en 3SA 24-27 punten. De 2♣-opening was of SEMI-FORCING met klaveren als lange kleur of MANCHEFORCING. De andere twee-openingen waren semi-forcing.

De SPRONGANTWOORDEN (inclusief de DUBBELE VERHOGINGEN) op de openingen van één in een kleur waren MANCHEFORCING.

In latere versies beloofden de openingen van 1♥ en 1♠ een vijfkaart en werd de range van de SA-openingen beperkt (1SA: 16-18 punten en 2SA: 21-22 punten).

Omdat het Gorensysteem in de Verenigde Staten lange tijd het meest gebruikelijke systeem was, werd het ook wel 'Standard American' genoemd.

goud

1. Zeer gunstig voor de leider. Zowel een bepaalde kleur of het hele spel kan 'goud' zitten.
2. Zeer gunstig uitpakkend. Een niet voor de hand liggende bieding of speelwijze kan 'goud'

zijn.

3. Zeer waardevol. Meestal gezegd van een bepaald bezit in de hand van de dummy.

goudgemalen

Maximaal gunstig voor de leider: een goudgemalen zitsel.

goudhaantje

Speler die doorgaans een gelukkige hand van bieden en/of spelen heeft.

goulash

Spel waarbij de kaarten niet geschud worden en in porties van vijf, vijf en drie worden gegeven. Deze methode wordt soms toegepast in ROBBEBRIDGE of in een losse partij na een RONDPAS. Door de wijze van geven zijn 'goulash-handen' meestal zeer grillig.

grafscore

Zeer slechte score op een spel in een parenwedstrijd. Niet noodzakelijkerwijs een grote minscore. Ook plus 420 kan een 'grafscore' zijn als de meeste andere paren in dezelfde LIJN plus 450 halen.

Grand coup

(Fr.) Bijzondere TROEFCOUP waarbij de leider zijn troefbezit inkort door het aftroeven van

hoge kaarten uit de andere hand.

Zie ook: drievoudige Grand coup; dubbele Grand coup

grand slam force

(Eng.) Ook: grootslemforcing; Josephine. Conventioneel bod van 5SA waarop partner gevraagd wordt GROOTSLEM te bieden wanneer hij twee van de drie tophonneurs (aas-heer-vrouw) in de OVEREEN-GEKOMEN TROEFKLEUR bezit. Met nul of één tophonneur biedt hij KLEINSLEM in de overeen-gekomen troefkleur (tenzij dat klaveren is, zijn verfijningen van deze antwoorden mogelijk). De conventie is in onbruik geraakt door de populariteit van ROMAN KEYCARD BLACKWOOD, waarmee de tophonneurs in troef kunnen worden aangegeven. Een sprong naar 5SA wordt tegenwoordig als PICK-A-SLAM gespeeld.

gratis snit

1. SNIT die de leider zonder risico kan nemen, omdat een eventueel mislukken ervan geen verdere gevolgen heeft.
2. SNIT in een kleur die de leider kan nemen doordat de tegenpartij die kleur aanspeelt.

Voorbeeld:

	♠AV109	
♠B753	N W O Z	♠84
	♠H62	

Als west in deze positie schoppen speelt, kost het zuid (de leider) niets om ♠9 in noord te leggen. Hij krijgt zo een 'gratis snit' op ♠B.

Zie ook: Greek gift

Greek gift

(Eng.) Verraderlijk cadeau van de tegenpartij dat beter niet in ontvangst genomen kan worden.

Voorbeeld:

	♠1097	
	♥A109654	
	♦9	
	♣985	
♠B86532		♠4
♥HB	N W O Z	♥V8732
♦V3		♦1064
♣A62		♣H743
	♠AHV	
	♥–	
	♦AHB8752	
	♣VB10	

Zuid speelt 3SA. Na een uitkomst in schoppen maakt de leider simpel elf slagen. Hij heeft geen ENTREE naar de noordhand en speelt daarom de ruiten van boven. Onder ♦H valt bij west

de vrouw en zuid kan daarna nog op z'n gemak een klaverenslag ontwikkelen.

In de praktijk startte west met ♥H zodat de leider (met ♥A) op tafel kon komen voor de ruitensnit. Dat was een 'Greek gift'. De leider nam inderdaad ♥A en speelde ruiten naar de boer. Zo kon de verdediging ♦V, ♥B, ♣H, ♥V en ♣A maken voor één down.

grijpen

Voor straf doubleren.

grillig

Buitengewoon onevenwichtig.

1. Een grillige hand of verdeling: een achtkkaart of langer bevattend of twee renonces of een renonce en een singleton.

Formeel is niet iedere hand met een renonce of met twee singletons 'grillig' maar een dergelijke hand wordt over het algemeen wel dusdanig beschouwd.

2. Een grillig spel: samengesteld uit min of meer grillige handen.

Zie ook: computerspellen

groen

Niet KWETSBAAR.

Zie ook: rood

groen systeem

Natuurlijk biedsysteem. De aanduiding 'groen' slaat op

de kleur van de sticker die bij officiële internationale wedstrijden op de systeemkaart geplakt wordt ten teken dat het biedsysteem geen bijzondere openingen en/of conventies bevat.

Zie ook: blauw systeem; geel systeem; rood systeem

grootmeester

Titel die in het verleden door de Nederlandse Bridge Bond werd toegekend aan een speler die de grens van dertigduizend MEESTERPUNTEN overschreed. Tegenwoordig geldt hiervoor de term Nationaal Meester.

grootslem

Contract van zeven in een speelsoort. Voor het maken van een grootslem dient de leider alle dertien slagen te halen.

grootslemforcing

GRAND SLAM FORCE

grootsleminvite

GRAND SLAM FORCE

groot spel

Spel waarop in een viertallenwedstrijd veel IMP's verdiend of verloren kunnen worden, d.w.z. een spel waarop een niet-evidente manche of slem geboden kan worden of waarop

voor beide partijen een manche of slem te maken is.

Zie ook: dood spel; klein spel

Grosvenor gambiet

Opzettelijke fout in het tegen spel waarvan de leider niet profiteert omdat deze zich een dergelijke fout niet kan voorstellen. Doel van het Grosvenor gambiet is de tegenpartij te irriteren zodat zij op een volgend spel in de fout gaat.

Voorbeeld:

	♠H953	
	N	
♠7	W O	♠VB8
	Z	
	♠A10642	

De leider speelt schoppen naar de heer, waaronder oost de boer (of vrouw) deponeert. Vervolgens bekent oost op de nagespeelde schoppen met de 8. De leider kan nu alle slagen in de schoppen maken door de 10 te leggen. Hij ziet daarvan af omdat hij verwacht dat de schoppen twee-twee hebben gezeten.

grote stappen, gauw thuis

Commentaar op een biedverloop waarin het EINDCONTRACT via een of meer sprongbiedingen is bereikt.

grote strafkaart

STRAFKAART

guard squeeze

(Eng.) Ook: snitdwangpositie. DWANGPOSITIE waarbij een tegenstander gedwongen wordt een kaart af te gooien van een kleur waarin de leider vervolgens een snit over de andere tegenstander kan nemen.

Voorbeeld:

♠—	♠—	♠107
♥10	♥—	♥B
♦—	♦—	♦—
♣AB9	♣V874	♣H
	N W O Z	
♠B8		
♥—		
♦6		
♣2		

Zuid is aan slag en moet de rest van de slagen maken. Hij speelt ♦6 en doet in noord ♣9 weg. Oost mag geen schoppen of harten laten gaan en doet daarom ♣H weg. Zuid incasseert nu ♠B (in noord ♥10 weg), speelt ♣2 naar de boer en maakt met ♣A de laatste slag.

is en de tegenpartij KWETS-

BAAR. Deze situatie wordt in WEDSTRIJD BRIDGE als gunstig beschouwd omdat men zich in een COMPETITIEF BIEDVERLOOP meer kan permitteren. Zo is het openen met een (zeer) zwakke sans bij gunstige kwetsbaarheid minder riskant, evenals het preëemptief openen of tussenbieden. Ook voor het UITNEMEN is de situatie gunstig.

gunstige kwetsbaarheid

Situatie op een spel waarin de eigen partij NIET-KWETSBAAR

H

haai

Gehaaide speler, ervaren in het spelen om geld.

Zie ook: palooka killer; toernooirat; toernooivos

halen

1. Van slagen: MAKEN.
2. Van een contract: MAKEN.
3. Van de troef: TREKKEN.
4. Van punten of scores: behalen.

halve slag

Bezit van een honneur die naar verwachting in vijftig procent van de gevallen een slag zal winnen, zoals de heer (in combinatie met een of meer kleintjes) of de vrouw in de combinatie aas-vrouw.

Zie ook: kaartwaardering

halve stop

Bezit in een kleur die in combinatie met een soortgelijk bezit van de partner een STOPPER vormt. Typische halve stops zijn vrouw-tweede en boer-derde.

hand

1. De dertien kaarten van een speler. Ook: kaart; spel.
2. De positie van een speler bij het bieden of spelen: eerste hand (ook: voorhand), tweede hand, derde hand of vierde hand (ook: achterhand). Voorbeelden: de gever zit in de eerste hand bij het

bieden; de partner van degene die uitkomt zit in de eerste slag op de derde hand.

3. De hand van de leider (in de tegenstelling met de dummy). De leider kan 'in de hand' aan slag zijn of 'in de dummy'.

Zie ook: uitpas

Hamilton

CAPPELLETTI

Hamman's Rule

'Als er meerdere redelijke biedingen zijn en een daarvan is drie sans atout, bied dat dan.' Stelregel van de Amerikaan Bob Hamman dat als het even kan 3SA als EINDCONTRACT gekozen moet worden.

hand records

(Eng.) SPELVERDELINGEN

hand uittellen

Als leider of tegenspeler op zeker moment de complete VERDELING van een spel construeren door het combineren van alle daarover verkregen informatie.

Zie ook: uittellen

hapjes

1. Goede scores.
2. Tegenstanders waartegen men verwacht goede scores te boeken.

harde waarden

Aanduiding voor primaire honneurs (azen en heren).

Zie ook: zachte waarden

harten

1. De op een na hoogste kleur (na schoppen) en de op twee na hoogste speelsoort (na sans atout en schoppen).
2. De symbolen op de kaarten van deze kleur (♥).
3. Iedere kaart van deze kleur.

HCP

Afkorting van High Card Points (HONNEURPUNTEN).

hebben

In de uitdrukking: zijn bod hebben. Een hand bezitten die het bod rechtvaardigt.

Heeman

Alternatief voor STAYMAN, bedacht door de Nederlander Wim Heemskerk. Het antwoord van 2♣ op een 1SA-openingsverplicht de openaar 2♦ te herbieden. Hierop kan de antwoordende hand passen (zwak met lengte ruiten) of allerlei sterkere handen aangeven.

De antwoorden van 2♦ en 2♥ op 1SA zijn TRANSFERS maar beloven slechts een vierkaart in harten resp. schoppen.

Zie ook: Gladiator; Keri

heer

Ook: koning. De op een na hoogste kaart van een kleur (na het aas), aangeduid met 'H' ('K' van 'king' op internationale kaarten en 'R' van 'roi' op Franse) en een plaatje van een koning.

heer van aas-heer

Afspraak met betrekking tot het uitkomen. Heeft men in een kleur waarmee men wil uitkomen zowel het aas als de heer, dan wordt begonnen met de heer.

Zie ook: aas van aas-heer; aas-aan/af, heer-distributie

Heijermans

Schertsende, in onbruik rakende benaming voor biedsysteem van een partnership dat geen of vrijwel geen afspraken heeft gemaakt. Als een tegenstander die zijn klassieken niet kent na de mededeling 'Wij spelen Heijermans' doorvraagt, krijgt hij het olijke antwoord: 'Op hoop van zegen'.

Zie ook: JBF

help suit game try

(Eng.) HELP SUIT TRIAL

help suit trial

(Eng.). Ook: help suit game try; help trial. De herbieding van de openaar na een ENKELVOUDIGE VERHOOGING tot 2♥ of 2♠ in een

kleur waarin hij van zijn partner enige hulp nodig heeft. Het betreft meestal een kleur waarin de openaar een lege driekaart of vierkaart heeft. De antwoordende hand biedt de manche als hij de benodigde hulp kan bieden (in de vorm van introefwaarde in die kleur of het bezit van een of meer honneurs in die kleur).

Zie ook: long suit trial; short suit trial; two-way trial

help trial

(Eng.) HELP SUIT TRIAL

hengelen

VISSEN

Herbert

Conventioneel antwoord op een INFORMATIEDOUBLET van de partner, gevolgd door een pas van de rechtertegenstander, in de opvolgende kleur (na 1♣/1♦/1♥/1♠-dbl-pas- resp. 1♦/1♥/1♠/2♣). Een dergelijk antwoord geeft een zwakke hand aan en belooft geen bepaalde lengte in de geboden kleur. Andere toepassingen van 'Herbert', zoals het AFWIJZEN na een STERKE-TWEE-OPENING met een bod in de opvolgende kleur, zijn in Nederland niet onder die naam bekend.

herbiedbare kleur

Een kleur van een zodanige lengte dat die twee keer door dezelfde speler geboden zou kunnen worden. In een systeem waarin op een vierkaart mag worden geopend, is een vijfkaart of langer in principe herbiedbaar. Belooft de opening een vijfkaart, dan is alleen een zeskaart of langer herbiedbaar hoewel bij uitzondering een sterke vijfkaart ook herboden zou kunnen worden.

Zie ook: biedbare kleur

herbieden

1. Nogmaals bieden (van een eerder geboden kleur).
2. Een HERBIEDING doen.

herbieding

Het tweede bod van een speler in een biedverloop, in het bijzonder van de openaar.

herhaald doublet

Doublet van een speler die op een spel in zijn vorige beurt eveneens (informatief of negatief) heeft gedoubleerd. Een dergelijk herhaald doublet geeft OVERWAARDE aan, maar is in principe niet als strafdoublet bedoeld.

Een tweede doublet van een speler die in zijn vorige beurt een strafdoublet heeft gegeven,

is opnieuw voor straf en wordt niet als een ‘herhaald doublet’ aangeduid.

herhaalde dwang

REPETERENDE DWANG

herhaalde snit

Een tweede SNIT in dezelfde kleur over dezelfde tegenstander. In enge zin betreft het de herhaling van een snit op een bepaalde kaart die al eerder gelukt is.

Voorbeeld:



Zuid speelt een schoppen naar de 10, daarmee succesvol snijdend op ♠H. Mits hij voldoende entrees in de hand heeft, kan hij deze snit nog tweemaal herhalen.

Zie ook: dubbele snit

herhaalde transfer

RETRANSFER

herhaling van het biedverloop

Opsomming van alle biedingen die op het spel zijn gedaan. Een speler heeft tijdens het bieden op het moment dat hij aan de beurt is het recht alle voorafgaande biedingen te laten herhalen

(tenzij met BIDDING BOXES wordt gespeeld). Bij het spelen hebben de leider en de beide tegenspelers dit recht bij hun eerste beurt om te spelen.

heropenen

Een bod doen of een INFORMATIEDOUBLET geven nadat op een volgbod van de linkertegenstander door de beide andere spelers is gepast. In deze definitie is het ‘heropenen’ voorbehouden aan de openaar, die dan als het ware de bieding nog een keer opent. In de Engelse literatuur wordt ‘reopening’ breder opgevat, namelijk als iedere actie waarmee een speler na een bod van de tegenpartij het bieden in de vierde hand openhoudt.

Zie ook: balancen; heropeningsdoublet

heropeningsdoublet

INFORMATIEDOUBLET van de openaar na een volgbod van de linkertegenstander, gevolgd door passen van beide andere spelers.

Zie ook: straffpas

herwaardering

Het opnieuw beoordelen van de waarde van een hand op grond van informatie verkregen uit de bieding. Zowel biedingen van de partner als van de tegenpartij

kunnen aanleiding geven tot 'herwaardering'. Het bezit van heer-sec in een kleur wordt waardevoller als partner die kleur biedt. Een bezit van heer-klein daarentegen dient te worden gedevalueerd als de linkertegenstander die kleur biedt.

Zie ook: kaartwaardering; opknappen

high card points

(Eng.) HONNEURPUNTEN

hoe lager hoe beter

ATTITUDE

hoge cross-ruff

CROSS-RUFF met de hoogste (overgebleven) troeven.

hoge kaart

1. Iedere aas, heer, vrouw en boer.
2. De hoogst overgebleven kaart in een kleur.

Zie ook: honneur; kleintje; lage kaart

hoge kleur

Ook: major. Schoppen en harten. Zo genoemd omdat deze kleuren per gemaakte TREK en overslag dertig punten opleveren.

Zie ook: lage kleur

hok

In de uitdrukking: voor het hok

gooien. Uitkomen of (minder gebruikelijk) voorspelen in een volgende slag.

holding

(Eng.)

1. De kaarten van een kleur die een speler bezit.
2. De gehele hand van een speler.

HOM

HUM

honderd procent speelwijze

Speelwijze die bij elk mogelijk zitsel tot succes leidt.

honneur

Iedere aas, heer, vrouw, boer en tien.

Zie ook: hoge kaart; plaatje

honneur op honneur

Adagium volgens welk een tegenspeler een door de leider of vanuit de dummy voorgespeelde honneur indien mogelijk met een honneur moet DEKKEN. Dit principe dient met verstand te worden toegepast, d.w.z. alleen als men verwacht met het dekken een lagere kaart in de eigen hand of die van de partner te doen promoveren. Verder dient over het algemeen niet gedekt te worden als de voorgespeelde honneur vergezeld gaat van een tweede rakende honneur.

Voorbeeld 1:

	♠V83	
♠10762	N W O Z	♠H54
	♠AB9	

Als vanuit noord ♠V wordt voorgespeeld, moet oost dekken met ♠H anders maken noord-zuid drie schoppenslagen.

Voorbeeld 2:

	♠VB9	
♠10762	N W O Z	♠H54
	♠A83	

Als hier vanuit noord ♠V wordt voorgespeeld, moet oost niet dekken. Anders kan zuid namelijk ♠A nemen en via een schoppen naar de 9 drie slagen maken. Wordt vanuit noord, nadat de niet-gedekte ♠V de slag heeft gewonnen, met ♠B vervolgd dan moet oost juist wel dekken.

honneurpunten

Ook: HCP's; high card points; punten. Punten die bij de KAARTWAARDERING worden toegekend aan de plaatjes: vier voor een aas, drie voor een koning, twee voor een vrouw en één voor een boer. Hoewel ook de 10 formeel een honneur is, worden

daaraan in de meest gangbare methode geen honneurpunten toegekend.

Zie ook: distributiepunten; Milton Work-puntentelling; Weense telling

honneursignaal

1. Bijspelen van een honneur waarmee het bezit van de onderliggende honneur wordt beloofd.
2. Afgooien van een honneur waarmee het bezit van een SERIE wordt beloofd waarvan de afgegooide kaart de hoogste was.

honneurs splitsen

(angl.: splitting honors) Het bijspelen van een honneur uit een (gebroken) SERIE in de tweede hand.

Voorbeeld:

	♠AB9	
♠HV6	N W O Z	♠10432
	♠875	

Zuid speelt een kleine schoppen.

Als west de heer of de vrouw bijspeelt, 'splitst' hij zijn honneurs.

Zie ook: inleggen; opstappen

honneurstart

Uitkomst met een hoge kaart, doorgaans deel uitmakend van een combinatie van hoge

kaarten.

honneurtrek

Basiseenheid in een verouderde methode van KAARTWAARDERING. Een kaart of combinatie van kaarten waarmee men mag verwachten een slag te maken, zelfs tegen een troefcontract van de tegenpartij, is één honneurtrek waard. Zo telt het bezit van aas-heer in een kleur voor twee honneurtrekken, aas-vrouw voor anderhalve honneurtrek, een aas, heer-vrouw of heer-boer-10 combinatie voor één en heer-klein of vrouw-boer-klein voor een halve honneurtrek. Verder werden nog kwart honneurtrekken toegekend aan bijvoorbeeld een vrouw met een of twee kleintjes. De hand werd vervolgens gewaardeerd op de optelsom van het aantal honneurtrekken in alle kleuren.
Zie ook: halve slag; quick tricks

hoog

1. Een kaart is hoog als die de hoogst overgeblevene in een kleur is.
2. Een hand is op een bepaald moment in het afspel hoog als deze uitsluitend hoge kaarten bevat.
3. Een contract wordt als hoog beschouwd als het alleen bij een gunstig zitsel te maken is.
4. Commando van de leider aan

de dummy om de hoogste kaart in de gevraagde kleur bij te spelen.

hoog-laag

Methode van SIGNALEREN waarbij bij de eerste gelegenheid een relatief hoge kaart in een kleur wordt bijgespeeld of afgegooid en bij de tweede gelegenheid een lagere om ofwel interesse in de desbetreffende kleur te tonen (AANSIGNAAL) ofwel een even aantal kaarten in die kleur aan te geven (DISTRIBUTIESIGNAAL).
Zie ook: laag-hoog

hoogste kaart

1. Hoogste kaart die een speler in een kleur bezit.
2. Kaart die op zeker moment in het afspel de hoogste is in een kleur.

hoogste van een serie

Afspraak om bij het bezit van een SERIE in een kleur de hoogste kaart voor te spelen.

hoogste van niets

TOP VAN NIETS

hoogst ongebruikelijke methode

HUM

hoogte

NIVEAU

hoogtroeven

VRIJTROEVEN

horen

Uit het bieden waarnemen. In uitdrukkingen als: ‘horen dat het spel scheef zit’. De term is ondanks de opkomst van bidding boxes, waarmee zwijgend wordt geboden, gangbaar gebleven.
Zie ook: luisteren naar het biedverloop

houden

De slag maken. Gezegd van een in de eerste, tweede of derde hand gespeelde kaart als deze de slag maakt terwijl er nog hogere kaarten in de gevraagde kleur of troeven in het spel zijn.
Zie ook: erdoor komen

houthakker

Zwakke speler, in het bijzonder iemand die weinig subtiel biedt.

Howell

Wisselschema bij parenwedstrijden, waarbij ieder paar een ronde tegen elk ander paar speelt.
Zie ook: Mitchell; Schevenings

HUM

Ook: HOM; geel systeem.
Afkorting van Highly Unusual Method (Eng.). Kwalificatie van een biedsysteem met een STERKE

PAS en/of met openingen op één-niveau die het volgende kunnen betekenen:

- zwakker dan pas; en/of
- vanaf minder dan acht punten; en/of
- lang óf kort in de geopende kleur; en/of
- lang in de geopende kleur óf in een andere kleur.

Biedsystemen waarin de opening van 1♣ of 1♦ altijd sterk is, vallen niet onder de definitie van HUM.

In Nederland is het gebruik van een HUM alleen toegestaan in de hoogste klassen van de viertallencompetitie. Daarbij dient deze tijdig schriftelijk te zijn aangemeld.

Zie ook: bruine sticker



IBPA

INTERNATIONAL BRIDGE PRESS
ASSOCIATION

ideale kaart

Hand die (bijna) volmaakt is om een bepaalde bieding mee te doen of om een bepaalde rol bij het spelen te vervullen. Zo kan worden gesproken van een 'ideale kaart' om PREËMPTIEF te openen en van een 'ideale dummy'.

ijskoud

ONVERLIESBAAR

illegale maakkans

Mogelijkheid die een leider ziet om een contract te maken indien er niet optimaal wordt tegen-
gespeeld. Wanneer een leider een 'illegale maakkans' neemt, speculeert hij erop dat de tegen-
partij een foutje maakt.

Voorbeeld:

	♠A7543	
♠1062	N W O Z	♠B
	♠HV98	

Zuid heeft in een SA-contract vijf schoppenslagen nodig. De noordhand heeft buiten de schoppen geen entree. De 'legale' maakkans is dat de schoppen bij oost-west twee-twee verdeeld

zijn. Zuid incasseert dan ♠H-V-9, steekt met ♠8 over naar ♠A en maakt tot slot ook ♠7. Bij het gegeven zitsel kan zuid slechts vier schoppenslagen maken omdat de kleur blokkeert. Zuid incasseert ♠H en ziet bij oost de boer vallen, die hij op een singleton taxeert. Hij speelt ♠8 en laat die doorlopen. Als deze snit op ♠10 is gelukt vervolgt hij met ♠V en ♠9 naar het aas, zodat hij de gewenste vijf slagen maakt. Er is hier sprake van een illegale maakkans omdat oost op ♠8 de 10 had kunnen bijspelen om daarmee de kleur alsnog te laten blokkeren.

Zie ook: schwindel

IMP

Score-eenheid bij VIERTALLEN-WEDSTRIJDEN. Verzelfstandiging van de afkorting van International Match Point.

Het verschil tussen de scores op een spel aan de twee tafels wordt aan de hand van een tabel omgezet in IMP's. Het saldo van de door beide teams op alle spellen vergaarde IMP's wordt aan het einde van de wedstrijd omgerekend in VICTORY POINTS. Ook bij een BUTLERwedstrijd wordt de IMP als score-eenheid gebruikt.

Zie ook: IMP-tabel; uitslaan

impossible negative

(Eng.) Hand waarmee in het PRECISIE-SYSTEEM op de sterke opening van 1♣ eerst 1♦ (negatief) wordt geboden en daarna ('onmogelijk' met een zwakke hand) een SPRONGBOD wordt gegeven. Het betreft positieve handen (acht punten of meer) met een 4-4-4-1 verdeling.

impossible positive

(Eng.) Herbieding van de ANTWOORDENDE HAND in een kleur die bij het eerste antwoord ontkend is.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♥	pas	1SA	pas
2♣	pas	2♠	

Oost heeft met 1SA het bezit van een vierkaart (of langer) in schoppen ontkend. Zijn 2♠-bod toont een zeer goede aansluiting in partners tweede kleur.

Zie ook: impossible negative

improviseren

Een bod verzinnen omdat de hand in het gehanteerde biedsysteem niet adequaat omschreven kan worden.

IMP-tabel

Tabel die bij VIERTALLEN-WEDSTRIJDEN en BUTLERwedstrijden wordt gebruikt voor het

omrekenen van het resultaat op een spel in IMP's.

De tabel luidt als volgt:

VERSCHIL	IMP's
0- 10	0
20- 40	1
50- 80	2
90- 120	3
130- 160	4
170- 210	5
220- 260	6
270- 310	7
320- 360	8
370- 420	9
430- 490	10
500- 590	11
600- 740	12
750- 890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000+	24

incasseren

Ook: cashen; innen. Van een hoge kaart: voorspelen en daarmee de slag maken.

incomplete hand

Hand die vanaf het begin van het

spel minder dan dertien kaarten bevat.

in de lucht troeven

Een introever maken zonder dat dit ten koste gaat van een slag van de tegenpartij.

Voorbeeld:

	♠H85	
	♥—	
	♦—	
	♣—	
♠—		♠VB
♥V	N	♥—
♦107	W O	♦9
♣—	Z	♣—
	♠76	
	♥B	
	♦—	
	♣—	

In deze eindfiguur is harten troef. Zuid is aan slag en speelt schoppen. Als west introeft met ♥V is dat ‘in de lucht’. In dat geval wordt namelijk in noord een kleine schoppen bijgespeeld, zodat zuid nog twee slagen maakt. Als west niet voortroeft, maken noord-zuid alleen ♠H.

individueel

INDIVIDUEEL TOERNOOI

individueel toernooi

Wedstrijd waarin elke speler als eenling deelneemt en steeds een spel of serie van spellen met een

andere partner speelt.

Zie ook: *parentoernooi*; *viertallen-toernooi*

informatiedoublet

Ook: take-out double. Doublet waarop partner, wanneer de volgende speler past, geacht wordt een bod te doen (hoewel het hem vrij staat met een daartoe geschikte hand op het doublet te passen en er aldus ‘straf’ van te maken). In enge zin is een ‘informatiedoublet’ een doublet op een kleuropening of op het bijbod (mits partner op de opening gepast heeft). Het belooft een hand met de kracht van een opening en enige lengte in de ongeboden kleuren óf een hand die te sterk is voor een volgbod. In de moderne biedtheorie wordt het doublet ook in diverse andere situaties als ‘informatief’ beschouwd.

Zie ook: *optional doublet*; *strafdoublet*

informatief doublet

In enge zin synoniem van INFORMATIEDOUBLET. In ruime zin verzamelterm voor alle niet-strafdoubletten, zoals het informatiedoublet, NEGATIEF DOUBLET, SUPPORTDOUBLET, BESCHERMEND DOUBLET, HEROPENINGSDOUBLET,

TERUGGEKAATST DOUBLET en
COMPETITIEF DOUBLET.

Ingberman

LEBENSÖHL NA REVERSE

ingooi

Speelwijze waarbij een tegenstander op zeker moment aan slag wordt gebracht waarna hij gedwongen is een of meer slagen cadeau te doen of de leider een probleem in de gedwongen na-gespeelde kleur te besparen.

Voorbeeld:

♠876		
♥86		
♦5432		
♣HVB5		
♠V92		♠10543
♥HB3		♥107542
♦A108		♦VB96
♣9873		♣—
	N W O Z	
♠AHB		
♥AV9		
♦H7		
♣A10642		

Zuid speelt 3SA en krijgt ♣9 als uitkomst. De leider telt acht slagen en heeft voldoende entrees in noord om te snijden in zowel schoppen als harten en zo nodig nog een keer ruiten naar de heer te spelen. Hoewel dat plan een grote kans van slagen heeft, is het bij het gegeven zitsel tot mislukken gedoemd. Er is

een speelwijze die met honderd procent zekerheid tot succes leidt: zuid incasseert vier slagen in klaveren, eindigend op tafel, en speelt dan een harten naar de 9. West maakt ♥B en is 'inge-gooid'. Iedere nakomst geeft zuid de negende slag. (Als oost ♥10 legt, dekt zuid met de vrouw met hetzelfde resultaat.)

Zie ook: eliminatie; exitkaart

ingooien

1. Van een tegenstander: een INGÖÖI tegen hem uitvoeren. Ook: plakken.

2. Van een spel: in de VIERDE HAND niet openen zodat een RONDPAS ontstaat.

inkaarten

INSPELEN

inkorten

Het aantal troeven in een hand door middel van introevers doen verminderen. 'Inkorten' (van zichzelf of van de dummy) kan een bewuste manoeuvre van de leider zijn, bijvoorbeeld bij het uitvoeren van een TROEFCOUP.

Zie ook: troefkort

inlaten

Van partners strafdoublet: erop passen. Ook wanneer gepast wordt op een INFORMATIE-DOUBLET van de partner (waar-

mee het dus als het ware wordt omgezet in een strafdoulet), wordt wel van 'inlaten' gesproken.

Zie ook: eruit lopen; weglopen

inleggen

Op de tweede hand een (middel-) hoge kaart bijspelen, meestal van een al of niet gebroken SERIE.

Voorbeeld:

	♠A109	
♠HB43	N W O Z	♠862
	♠V75	

Zuid speelt een kleine schoppen met de bedoeling een DUBBELE SNIT te nemen over de heer en de boer. West speelt echter de boer ('legt in'), waarmee hij het verlies van een tempo voorkomt.

Zie ook: honneurs splitsen; opstappen

innen

INCASSEREN

inscheuren

Populair voor: INSPELEN.

inspelen

Van een kleur: in het tegenspel een kleur naspelen naar het 'sterk' van de leider of de dummy. Dit betreft meestal de troefkleur. Het 'inspelen' van

troef heeft als doel het beperken of voorkomen van mogelijke introevers.

insurance bid

(Eng.) UITNEMER

intermediate

(Eng.) INTERMEDIATE SPRONGVOLGBOD

intermediate sprongvolgbod

Enkelvoudig SPRONGVOLGBOD in een kleur waarmee een goede zeskaart in die kleur wordt beloofd en ongeveer elf tot zestien punten. Gesproken wordt van 'intermediate' (Eng.: tussenliggend), omdat deze biedingen qua kracht tussen zwakke en sterke sprongvolgbiedingen in zitten.

International Bridge Press Association

Internationale vereniging van bridgejournalisten en schrijvers van bridge-artikelen en -boeken.

International Match Point

(Eng.) IMP

interne serie

Ook: binnenserie. SERIE van twee of meer rakende kaarten in een kleur waarin men nog een hogere kaart bezit, zoals 1098 in de holding V1098.

*Zie ook: gebroken serie;
Journalist uitkomsten; zero leads*

intrasnit

Speelwijze in een kleur waarbij eerst op een middelhoge kaart bij de ene tegenstander wordt gesneden en vervolgens op een hoge kaart bij de andere, terwijl daarbij de middelhoge kaart wordt gevangen.

Voorbeeld:

♠V942		
	N W O Z	
♠106		♠HB5
♠A873		

Zuid kan het verlies in deze kleur tot één slag beperken door te beginnen met een kleintje naar de 9, door oost met de boer gepakt, en daarna vanuit noord de vrouw voor te spelen.

introeven

Bij niet-bekennen een troef bijspelen. Vrijwel synoniem met aftroeven.

introever

Slag die gemaakt wordt door introeven. Vrijwel synoniem met aftroever. Het maken van 'introevers' is een elementaire, veel voorkomende speeltechniek.

Voorbeeld:

♠AB103		
♥H102		
♦AHV105		
♣2		
	N W O Z	
♠762		♠54
♥653		♥V74
♦74		♦B932
♣HVB75		♣8643
♠HV98		
♥AB98		
♦86		
♣A109		

Zuid speelt 7♠ met als uitkomst ♣H. De leider zou kunnen beginnen met drie rondjes troef. Hij maakt dan zijn contract als de ruitenkleur vijf slagen oplevert of als hij ♥V weet te vinden. Er is een veel betere speelwijze: zuid troeft in de tweede slag een klaveren in noord met ♠A; hij speelt ♠3 naar de 8 en troeft nogmaals een klaveren; met een hoge schoppen komt hij terug in de hand voor het trekken van de laatste troef (in noord ♥2 weg); dan speelt hij ruiten naar het aas, ♦H en ♦V (in zuid ♥8 weg); ♦B valt niet en dus troeft zuid een ruiten in de hand; hij bereikt de dummy met ♥H en gooit op de vrije ruiten ♥B af; de laatste slag is voor ♥A.

Zuid maakt zo vier troeven in de eigen hand, twee 'introevers' op tafel, twee hoge harten, vier

ruiten en ♣A.

Zie ook: cross-ruff

intuïtie

Gave om in bepaalde situaties het juiste bod te doen of de juiste kaart te spelen.

Zie ook: kaartgevoel; table presence

inversie

SWITCH (2)

inverted minors

(Eng.) Conventie waarbij de normale betekenissen van de ENKELVOUDIGE VERHOOGING en DUBBELE VERHOOGING van een lage-kleuropening zijn omgedraaid. Gebruikelijk is tegenwoordig de enkele verhoging (1♣-2♣ en 1♦-2♦) als FORCING te spelen en de dubbele verhoging als zwak.

Zie ook: minimulti

inviet

INVITE

invite

(Fr.) Ook: inviet. Bod dat de partner uitnodigt om de MANCHE (of SLEM) te bieden.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1SA	pas	2♣	pas
2♥	pas	3♥	

Oost weet dat zijn partner een evenwichtige hand heeft met (bijvoorbeeld) 15 tot 17 punten en een vierkaart harten. Hij vraagt west 4♥ te bieden met een maximum.

inviteren

De partner uitnodigen naar de MANCHE of naar SLEM te gaan.

inviterend

1. Een inviterend bod: bod dat de partner uitnodigt naar de MANCHE of naar SLEM te gaan.
2. Een inviterende hand: hand die geschikt is om een inviterend bod te doen.
3. Een inviterende uitkomst: uitkomst (met een kleintje) die lengte en/of kracht in de uitgekomen kleur belooft; de partner wordt dringend uitgenodigd, indien aan slag, de kleur terug te spelen.

isoleren van de dekking

Speelwijze ter voorbereiding van een DWANGPOSITIE. Hierbij wordt in een kleur waarin beide tegenstanders aanvankelijk een DEKKING bezitten, de dekking van de ene tegenstander weggetroefd. Vervolgens wordt getracht de andere tegenstander in dwang te brengen.

Voorbeeld:

♠AH9		
♥HB43		
♦106		
♣AH75		
♠VB106		♠532
♥65	N	♥98
♦B85	W O	♦V9742
♣B962	Z	♣V108
	♠874	
	♥AV1072	
	♦AH3	
	♣43	

Tegen 7♥ van zuid komt west uit met ♠V. De leider neemt met ♠A, trekt de troef en troeft na ♦A-H een ruiten af op tafel. Dan speelt hij ♣A, ♣H en klaveren getroefd, hiermee de klaverendekking van oost verwijderend. Vervolgens speelt hij tweemaal harten. Op de voorlaatste harten kan west nog ♠6 missen, maar op de laatste zit hij in een schoppen/klaverendwang.

Had zuid de klaverendekking van west niet 'geïsoleerd' (door meteen na de ruitenintroever alle harten af te draaien), dan had west in het eindspel zonder schade zijn klaveren kunnen afbreken.

Zie ook: transfer squeeze

Italiaanse signalen

Ook: odd-even discards; oneven-even signalen; Romeinse

signalen. Afspraak bij het tegenspel dat een bijgespeelde of afgegooide oneven kaart (3, 5, 7, 9) een AANSIGNAAL is en een even kaart (2, 4, 6, 8, 10) een AFSIGNAAL. Verder kan met even kaarten in voorkomende gevallen een KLEURPREFERENTIESIGNAAL gegeven worden.

Hierbij geldt dat een hoge oneven kaart een sterker aansignaal is dan een lage oneven kaart, terwijl een lage even kaart juist een sterker afsignaal inhoudt. Zo kan de 3 gevolgd door de 9 op een afsignaal duiden en de 10 gevolgd door de 2 op een aansignaal. Dit kan oplossing bieden in situaties waarin men geen even kaarten bezit om mee af te seinen of geen oneven kaarten om mee aan te seinen.

Zie ook: premier défausse Italienne; Romeins Lavinthal

J

jaartal

Ook: nummer. In de uitdrukking 'voor een jaartal gaan': in een contract gedoubleerd veel down gaan. Meestal alleen gezegd als het aantal downpunten meer dan duizend bedraagt.

Jacoby transfers

TRANSFER

Jacoby twee sans atout

Conventioneel antwoord van 2SA op de opening van 1♥ of 1♠ in een systeem met VIJFKAARTEN HOOG, waarmee een sterke, MANCHEFORCING VERHOOGING wordt getoond. Als de openaar op 2SA een nieuwe kleur op driehoogte biedt, toont dat een singleton of renonce in die kleur. Met een maximale hand zonder singleton of renonce herhaalt de openaar zijn kleur en met een minimale hand biedt hij meteen de manche. Met een hand daartussenin herbidt hij 3SA. De conventie werd bedacht door de Amerikaan Oswald Jacoby. *Zie ook: methode Maas; Truscott*

jagen

Ook: schieten. 1. Moedwillig afwijkend bieden of spelen teneinde abnormale resultaten te creëren. 'Jagen' wordt nog weleens in de slotfase van een parentoernooi gedaan

wanneer men nog een paar TOPPEN nodig heeft om in de prijzen te eindigen.

2. DRIJVEN.

JBF

Schertsende, in onbruik raken- de benaming voor biedsysteem van een partnership dat geen of vrijwel geen afspraken heeft gemaakt. 'JBF' staat voor janboerenfluitjes.

Zie ook: Heijermans

jettison

(Eng.) Afgooien van een honneur om een blokkade op te heffen of te voorkomen, of om een ENTREE voor de partner te creëren.

Voorbeeld:

N/NZ	♠4	
	♥AHVB	
	♦AH	
	♣A76543	
♠B109832		♠765
♥—		♥6543
♦5		♦876432
♣HVB1098		♣—
	♠AHV	
	♥109872	
	♦VB109	
	♣2	

Nadat oost-west 7♥ met 7♠ hebben uitgenomen, is zuid leider geworden in 7SA. De start is ♠B, waarmee zuids enige entree verwijderd wordt. De

leider neemt en incasseert de andere hoge schoppen, waarop hij in noord ♦A en ♦H weggooit. Hij kan nu vier hoge ruiten in de hand incasseren, waarop in noord alle harten weggaan. Dan is de weg vrij voor ♥10, ♥9, ♥8, ♥7 en ♥2. De laatste slag is voor ♣A in noord.

Zie ook: emperor's coup

jettison squeeze

(Eng.) DEBLOKKADE DWANG

jeugdparen

PARENTOERNOOI waaraan alleen spelers mee mogen doen die nog geen 26 zijn.

jeugdviertallen

VIERTALLENTOERNOOI waaraan alleen spelers mee mogen doen die nog geen 26 zijn.

Josephine

GRAND SLAM FORCE

Journalist uitkomsten

Afspraak m.b.t. de uitkomsten tegen een SA-contract, waarbij onder meer de uitkomst van een boer een hogere kaart in die kleur ontkent en de uitkomst van een 10 een TOPHONNEUR belooft.

Zie ook: Trelde; zero leads

jump cuebid

(Eng.) SPRONGCUEBID

jumpen

(angl.: to jump) Een SPRONGBOD geven.

jump shift

(Eng.) SPRONGANTWOORD

junior

Speler die jonger is dan 26 jaar en daardoor mee mag doen aan bepaalde jeugdkampioenschappen.

K

kaal

1. Een kale honneur: SEC.

2. Een kale hand: zonder VULLING.

Uitdrukkingen: kaal zetten; kaal zitten.

kaart

1. Ook: speelkaart. Dun recht-hoekig stukje, al dan niet geplastificeerd, karton met aan een zijde de aanduiding van de rangorde (aas, heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 of 2) en kleur (♠, ♥, ♦ of ♣).

2. Elke der 52 kaarten.

3. De dertien kaarten die iemand op een spel zijn toebedeeld (hand).

4. SYSTEEMKAART.

kaarten

Bridgen. In uitdrukkingen als: lekker zitten te kaarten.

kaarten tellen

Controleren of men dertien kaarten heeft toebedeeld gekregen. Een bij WEDSTRIJD BRIDGE verplichte handeling voordat men de voorzijde van de kaarten bekijkt.

kaarten voor zich houden

De kaarten zodanig dicht bij het lichaam houden dat de tegenpartij de voorzijde ervan niet kan zien.

kaarter

Bridger. In de uitdrukkingen: een goede karter; een echte karter.

kaartgevoel

Aanleg voor kaartspelen, in het bijzonder bridgen.

Zie ook: intuïtie

kaartlezen

Uit het spelverloop de juiste conclusies trekken omtrent de VERDELING (en de plaats van de honneurs) bij de tegenpartij.

Zie ook: lezen; uittellen

kaartwaardering

Het inschatten van de kracht van een hand. Primair wordt hierbij gekeken naar de plaatjes. Als hulpmiddel bij de 'kaartwaardering' wordt aan elk plaatje een aantal punten toegekend, oftewel HONNEURPUNTEN (gebruikelijk: aas=4, heer=3, vrouw=2 en boer=1).

Verder speelt de VERDELING een belangrijke rol. Een hand met twee zeskaarten is over het algemeen waardevoller dan een 4-3-3-3. De toekenning van DISTRIBUTIEPUNTEN (gebruikelijk: renonce=3, singleton=2 en doubleton=1) aan een hand is slechts raadzaam indien een TROEFFIT gevonden is.

Andere factoren bij de kaartwaardering zijn de positie van

de honneurs (beter in lange kleuren dan in korte) en de VULLING. Gedurende het bieden dient de waarde van een hand voortdurend opnieuw bekeken te worden (HERWAARDERING).
Zie ook: losing-trick count; Milton Work-puntentelling

kabaal maken

LAWAAI MAKEN

Kameleon-twee

Door de Nederlander Gert-Jan Förch bedachte naam voor een stelsel van twee-openingen die meerdere betekenissen hebben. De openingen van 2♣, 2♦ en 2♥ bevatten naast sterke varianten een ZWAKKE TWEE in de naast-hogere kleur. De 2♠-opening is MUIDERBERG en 2SA een zwak (7-11 punten) of sterk (17+ punten) tweekleurenspeel in klaveren en ruiten.

kamikaze-opening

Openingsbod dat zwakte aan-geeft zonder aanduiding van een bepaalde kleur of verdeling. Bedoeling van een dergelijke opening, die overigens niet altijd tot zelfmoord leidt, is het bemoeilijken van het bieden van de tegenpartij.
Zie ook: random

kamikaze-sans-atout

Opening van 1SA gebaseerd op een evenwichtige hand met 9-11 of 9-12 punten.

Zie ook: mini sans atout

kampioenschap

Wedstrijd waarin een nationale of internationale titel behaald kan worden.

Zie ook: Amerikaanse kampioenschappen; Europese kampioenschappen; Nederlandse kampioenschappen; wereldkampioenschappen

kans

1. Mogelijkheid of zich voor-doende gelegenheid, bijvoorbeeld voor de leider om zijn contract (of een extra slag) te maken.
2. Waarschijnlijkheid, uitgedrukt in procenten, bijvoorbeeld van een bepaalde verdeling van de kaarten van de tegenpartij.
3. Kort voor KANSBEREKENING. In de uitdrukking: tegen de kans.
Zie ook: combineren van kansen; enige kans; maakkans; downkans

kansberekening

Tak van de toegepaste wiskunde die zich bezighoudt met de berekening van de waarschijnlijkheid van verschillende gebeurtenissen.
Toepassing van de kans-

berekening op het bridgespel levert allerlei wetenswaardigheden op. Zo bedraagt het aantal verschillende handen dat een speler kan krijgen meer dan 635 miljard. De kans dat iemand bijvoorbeeld alle dertien schoppen krijgt toebedeeld is dus één op 635 miljard (overigens is de kans dat een speler bijvoorbeeld ♠A753 ♥H98 ♦VB10 ♣532 krijgt, uiteraard net zo groot). Een relevantere rol speelt de kansberekening bij het afspelen van contracten waarbij de leider de keuze heeft uit twee of meer speelwijzen (en geen doorslaggevende aanwijzingen heeft uit het bieden of spelen). Als hij bijvoorbeeld moet kiezen tussen een snit in de ene kleur en een drie-twee zitsel in een andere, is het nuttig dat hij weet dat de kans op het laatste aanzienlijk groter is. Zijn de alternatieven daarentegen: snijden in een kleur of een drie-drie zitsel in een andere kleur, dan is de eerste speelwijze beter. Uiteraard is het ondoenlijk om ter plekke ingewikkelde berekeningen te maken of om allerlei kanstabellen uit het hoofd te leren. Een globaal idee van de diverse kansen is echter onontbeerlijk. De volgende gegevens komen daarbij van pas:

a. De waarschijnlijkheid van de diverse mogelijke verdelingen van de kaarten in een kleur bij de tegenpartij. De volgende tabel geeft een overzicht.

Aantal kaarten	Zitsel	Kans
2	1-1	52,00%
	2-0	48,00%
3	2-1	78,00%
	3-0	22,00%
4	2-2	40,70%
	3-1	49,74%
	4-0	9,57%
5	3-2	67,83%
	4-1	28,26%
	5-0	3,91%
6	3-3	35,53%
	4-2	48,45%
	5-1	14,53%
	6-0	1,49%
	4-3	62,17%
7	5-2	30,52%
	6-1	6,78%
	7-0	0,52%
8	5-3	47,12%
	4-4	32,72%
	6-2	17,14%
	7-1	2,86%
	8-0	0,16%

De tabel leert dat bij een oneven aantal kaarten in handen van de tegenpartij de kans op de meest evenwichtige verdeling (2-1, 3-2, 4-3) het grootst is. Bij een even aantal kaarten is dat, met uitzon-

dering van het 1-1 zitsel, niet zo.

b. De grootte van de kans dat een bepaalde, belangrijke kaart bij de tegenpartij gaat vallen. De onder a gegeven tabel dient daarbij eveneens als uitgangspunt. Daarnaast is het gegeven belangrijk dat de kans dat een kaart van een bepaalde kleur zich bij een bepaalde tegenstander bevindt, afhangt van het aantal kaarten dat deze tegenstander oorspronkelijk in die kleur bezat. Zo is bij een drie-twee zitsel in een kleur waarin de leider met de dummy samen acht kaarten zonder de vrouw bezat, de kans dat de vrouw bij de doubleton zit (dus in de tweede ronde valt) twee-vijfde oftewel 40%.

c. De kans dat een snit succes heeft. Zonder verdere gegevens over de verdeling bij de tegenpartij is de kans op een snit altijd 50%. De kans dat snits in twee verschillende kleuren beide lukken is 25% (50% van 50%), dat één snit lukt en de andere niet 50% en de kans dat beide snits mislukken 25%. De kans dat snits in drie verschillende kleuren alle drie lukken is 12,5% (50% van 50% van 50%), dat er twee van de drie lukken 37,5%, dat er slechts één lukt eveneens 37,5% en dat ze alle drie mislukken 12,5%. De

kans dat ten minste twee van de drie snits succes hebben is dus 50%.

Zie ook: a-priori-kans; combineren van kansen; gewijzigde kansen

kansen combineren

COMBINEREN (VAN KANSEN)

kansrekening

KANSBEREKENING

kant

In 'de andere kant': de andere tafel (bij een VIERTALLEN-WEDSTRIJD).

Kaplan inversie

Omdraaiing van de antwoorden van 1♠ en 1SA op een 1♥-opening, bedacht door de Amerikaan Edgar Kaplan. Het antwoord van 1SA belooft een vijfkaart (of langer) in schoppen. Het antwoord van 1♠ geeft derhalve aan dat de antwoordende hand maximaal een vierkaart schoppen heeft. Met zelf een vierkaart schoppen herbiëdt de openaar hierop 1SA.

kastje

BRIDGEMATE

keiharde slag

VASTE SLAG

Kelsey

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij, bedacht door de Schot Hugh Kelsey. Daarbij wordt als volgt een driekleurenspeel aangegeven:

-2♣: singleton of renonce in een rode kleur

-2♦: singleton of renonce in een zwarte kleur

Zie ook: *ASPRO*; *ASPTRO*;

ASTRO; *Brozel*; *Cansino*;

Cappelletti; *DONT*; *Landy*; *Lionel*;

Meckwell-verdediging; *multi-*

defence; *multi-Landy*; *Ripstra*;

suction; *Woolsey*

Keri

Alternatief voor STAYMAN, bedacht door de Australiër Ron Klinger. Het antwoord van 2♣ op een 1SA-opening verplicht de openaar 2♦ te herbidden. Hierop kan de antwoordende hand passen (zwak met lengte ruiten) of allerlei sterkere handen aangeven.

Zie ook: *Gladiator*; *Heeman*

kering

In de uitdrukking: ‘in de kering’. Bij vergelijking met het tegenovergestelde geval.

Voorbeeld: een speler gaat in een VIERTALLENWEDSTRIJD door een mislukte snit in een kwets-

bare 4♠ één down (min 100) en verliest 6 IMP's aangezien aan de andere tafel 2♠ plus één is gemaakt (plus 140). Zou de bewuste snit goed hebben gezeten dan was aan de ene tafel plus 620 gescoord en aan de andere plus 170, een winst van tien. Dat scheelt 16 IMP's ‘in de kering’.

keycard

(Eng.) Elk der vier azen en, indien van toepassing, de heer van de OVEREENGEKOMEN TROEF-KLEUR.

Zie ook: *Keycard Blackwood*

Keycard Blackwood

(Eng.) Ook: vijf azen Blackwood. Variant van BLACKWOOD waarin de heer van de OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR als vijfde aas telt. De antwoorden op 4SA zijn:

-5♣: nul of vier ‘azen’

-5♦: één of vijf ‘azen’

-5♥: twee ‘azen’

-5♠: drie ‘azen’

Hierna kan de 4SA-bieder met 5SA naar het aantal heren vragen. Dit bod garandeert dat alle azen binnenboord zijn. De antwoorden zijn analoog, maar een reeds als ‘aas’ aangegeven heer telt niet mee:

-6♣: nul of vier heren

-6♦: één heer

-6♥: twee heren

-6♠: drie heren

Zie ook: Roman Keycard Blackwood

kibitzen

Aandachtig toekijken bij een bridgepartij. Afgeleid van het Duitse woord voor kievit ('Kiebitz'), die als een nieuwsgierige vogel te boek staat.

Zie ook: kibitzer

kibitzer

Aandachtige toeschouwer bij een bridgepartij.

Ook wel (ten onrechte) gespeld als 'kiebiter'.

Zie ook: kibitzen

Kickback

Variant van KEYCARD BLACKWOOD waarbij 'azen' wordt gevraagd met een bod op vierhoogte in de kleur juist boven de OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR. Ten opzichte van het klassieke azen vragen met 4SA levert 'Kickback' biedruimte op (behalve wanneer schoppen troef is). Dit is vooral voordelig bij het onderzoeken van een klaverenslem. Nadeel van Kickback ten opzichte van 4SA is dat het bod soms niet eenduidig is.

kijkaas

Uitkomst met een aas, bedoeld

om eerst een blik op de dummy te kunnen werpen voordat het verdere tegenspeelplan wordt opgemaakt. Een 'kijkaas' op tafel leggen is vaak nuttig tegen een speculatief geboden 3SA (GAMBLING DRIE SANS ATOUT).

kinderkaart

Hand die kinderlijk eenvoudig te spelen of (minder gebruikelijk) te bieden is, bijvoorbeeld een hand met aas-heer in een kleur die mag starten tegen 6SA.

kingleton

In de Verenigde Staten gebruikte term voor een secce heer. Samentrekking van 'king' en 'singleton'.

kiss of death

(Eng.) KUS DES DOODS

klassering

1. Positie op de ranglijst.
2. Kwalificatie (voor een volgende ronde of plaats in een vertegenwoordigend team).

klassiek

1. Traditioneel.
2. Voorbeeldig (in bv.: een klassieke pre-empt).

klaveren

1. De laagste van de vier kleuren en de vijf speelsoorten.

2. De symbolen op de kaarten van deze kleur (♣).
3. Iedere kaart van deze kleur.

klaversysteem

STERKE KLAVER

klein

1. Commando van de leider aan de dummy om de laagste kaart in de gevraagde kleur bij te spelen.
2. Kort voor: met één KLEINTJE. Bijvoorbeeld: heer-klein.

kleine kaart

KLEINTJE

kleine strafkaart

STRAFKAART

kleinslem

Contract van zes in een speelsoort: 6♣, 6♦, 6♥, 6♠ of 6SA. Om een 'kleinslem' te maken moet de leider ten minste zes TREKKEN oftewel twaalf slagen halen.

Zie ook: grootslem; slem

klein spel

DEELSCORESPEL

kleintje

1. Kleine kaart, d.w.z. iedere 2, 3, 4, 5 en 6. Een 7, 8 of 9 wordt vaak eveneens als een 'kleintje' beschouwd, maar is formeel een MIDDENKAART.

2. Commando van de leider aan de dummy om de laagste kaart in de gevraagde kleur bij te spelen.

Zie ook: x

kleintje belooft plaatje

KLEINTJE-PLAATJE

kleintje-plaatje

Afspraak dat een uitkomst met (of naspel van) een kleine kaart in een kleur een plaatje in die kleur belooft.

Zie ook: attitude; derde-vijfde van boven; top van niets; vierde van boven

kleur

1. Elke van de vier groepen van dertien kaarten uit het spel, d.w.z. schoppen, harten, ruiten en klaveren.
2. Het specifieke bezit van een speler in een kleur. In uitdrukkingen als 'een goede kleur', 'een lange kleur', 'een lege kleur'.

Zie ook: speelsoort

kleurbehandeling

1. Volgorde van de kaarten die de leider kiest bij het aanspelen van een kleur.
2. De theoretisch juiste behandeling van een specifieke SPEELFIGUUR om daaruit het maximale aantal slagen te halen.

Voorbeeld:



Zuid moet beginnen met ♠H en met een kleintje vervolgen. Als west (opnieuw) een kleintje bijspeelt en oost de eerste keer met een kleintje heeft bekend, dient in noord de 10 gelegd te worden.

Deze speelwijze is goed voor drie slagen als de schoppen drie-drie zitten of als west vrouw-boer-sec, vierde, vijfde of zesde heeft, of als oost vrouw of boer sec heeft (in dat geval dient in de tweede slag het aas gespeeld te worden als de mogelijkheid bestaat om later nog eens een kleine schoppen uit zuid naar de 10 te spelen). De totale kans op drie slagen komt uit op 56,5%.

Zie ook: tegen de kans

kleurherhaling

Het nogmaals bieden van een kleur.

kleurpreferentiesignaal

Ook: kleurvoorkeursignaal. SIGNAAL waarmee voorkeur wordt getoond voor een van de andere kleuren dan de kleur van de gespeelde kaart en, indien

van toepassing, de troefkleur. Gebruikelijk is dat een relatief hoge kaart vraagt om de hoogste van de overige kleuren en een lage om de laagste van de overige kleuren.

Zie ook: Italiaanse signalen; Lavinthal; Lavinthal discards; revolving discards

kleurvoorkeursignaal

KLEURPREFERENTIESIGNAAL

klimmen

Hoog in de boom klimmen: een hoog sprong(volg)bod doen.

kloppen

1. Handeling om een bod van de partner te ALERTEREN (wanneer niet met BIDDING BOXES wordt geboden).
2. Handeling om aan te geven dat men past. Volgens de spelregels niet toegestaan, maar niet ongebruikelijk in de UITPAS.

knal

STRAFDOUBLET

knallen

Een hoog (eind)bod doen.

knetter

ONVERLIESBAAR

knetterdicht

ONVERLIESBAAR

knetterdood

ONVERLIESBAAR

knip

VORK

knoeien

Slordig te werk gaan bij het afspelen.

knoeier

Zwakke speler.

*Zie ook: breier***Kock-Werner redoublet**

SOS-REDOUBLET

koffiehuisbridge

Kwalificatie van bepaald ONETHISCH gedrag, met name het pogen de tegenpartij te misleiden met woord en/of gebaar. In vroeger tijden werd in diverse landen van Europa vaak in koffiehuizen gebridget. Kennelijk werd het daar met de ethiek niet zo nauw genomen.

Voorbeeld:

			♠AV2
			♥HB973
			♦A103
			♣H8
♠103			♠87
♥2			♥AV10865
♦B975		N	♦864
♣976432		W O	♣B10
		Z	
			♠HB9654
			♥4
			♦HV2
			♣AV5

Tegen 6♠ van zuid start west met zijn singleton ♥2. De leider legt de boer in de dummy en oost maakt de slag met de vrouw. Oost wekt echter de indruk zich dat niet te realiseren. Hij kijkt wat verveeld rond en roert eens in zijn koffie. Na een minuut of wat maakt de leider oost erop attent dat hij aan slag is. Deze kijkt verbaasd en vraagt of hij dan de vorige slag nog even mag zien (in de tijd van koffiehuis-bridge stonden de regels dat toe). Hij zegt 'Oh' en speelt ♥5 na. De leider neemt nu aan dat west onder ♥A is uitgekomen en troeft in met ♠4. West troeft over met ♠10 en het knetterdichte contract is één down.

Kokish relay

Conventioneel 2♥-bod na de opening van 2♣ (sterk) en het

KORTE HAND

korte kleur

Kleur die van oorsprong minder dan drie kaarten bevat: een doubleton, singleton of renonce.

korte-kleur-trial

SHORT SUIT TRIAL

kosten

Verkorting van ‘punten kosten’. Met name gezegd van een resultaat in een VIERTALLENWEDSTRIJD dat verlies oplevert.

koud

ONVERLIESBAAR

kracht

Aanduiding voor het bezit van hoge kaarten, zowel gezegd van een kleur (bv. hartenkracht) als van een gehele hand.

krak

STRAFDDOUBLET

kraken

DOUBLEREN

krikken

LIFTEN

KRO

Ook: CRM (Colour, Rank, Mixed), CRO (Colour, Rank, Odd). Afkorting van Kleur, Rang, Ongelijk. Ezelsbruggetje om een speciaal antwoordschema van ROMAN

BLACKWOOD te onthouden.

Hierbij wordt op 4SA met 5♥ geantwoord met twee azen van gelijke kleur (rood of zwart), 5♠ met twee azen van gelijke rang (hoge of lage kleuren) en 5SA met twee ongelijke azen (♠+♦ of ♥+♣).

kroegendrive

Ook: cafédrive. Eendaags toernooi waarbij diverse etablissementen in een stad of dorp gezamenlijk de speelgelegenheid vormen. De deelnemende paren begeven zich steeds voor een nieuwe ronde naar een andere tafel in een andere ‘kroeg’. De eerste cafédrive werd in 1983 in Groningen georganiseerd.

krokodillencoup

Manoeuvre in het tegenspel waarbij in de tweede hand een schijnbaar onnodig hoge kaart wordt bijgespeeld om te voorkomen dat de partner INGEGOOID raakt.

Voorbeeld:

♠B82		♠H
♥—		♥V8652
♦AVB94		♦85
♣AH1093		♣V6542
♠AV10653		
♥A9743	N W O	
♦3	Z	
♣B		
		♠974
		♥HB10
		♦H10762
		♣87

Zuid is leider geworden in 6♦. West start met ♥A, die in de dummy wordt afgetroefd. De leider trekt de troef, incasseert ♣A-H en speelt ♣10, gedekt met de vrouw en getroefd. Nu volgt ♥H (in noord ♠2 weg), ♥B getroefd, ♣9 (zuid schoppen weg) en ♣3 getroefd. Dit is de eindpositie met zuid aan slag:

		♠B8
		♥—
		♦B
		♣—
♠AV		♠H
♥9	N W O	♥V8
♦—	Z	♦—
♣—		♣—
		♠97
		♥—
		♦H
		♣—

Zuid speelt ♠7 en als west hierop ♠V bijspeelt, wordt het onmogelijke slem gemaakt: oost moet overnemen met ♠H en kan alleen maar harten naspelen in de dubbelrenonce; hierop kan zuid in de ene hand troeven en in de andere zijn laatste schoppen weggooien. West moet dus zijn kaken opensperren als een krokodil en ♠A bijspelen. Hieronder valt bij oost ♠H. West kan dan ♠V incasseren voor één down. Het lijkt niet zo moeilijk voor west om dit tegenspel te vinden. Met ♠H bij zuid zou deze immers bijna zeker geprobeerd hebben een kleine schoppen van tafel naar de heer te spelen. In de praktijk was uit het bieden echter bekend geworden dat west ♠A had en dat deze speelwijze gedoemd was te mislukken. West achtte de kans groot dat de leider ♠H had en wilde niet een figuur slaan door in het eindspel ♠A te spelen. Hij legde derhalve ♠V en zag het slem gemaakt.

krom

Scheef, ongunstig: een krom zitsel.

kruistafel

COMBITAFEL

kunstmatig

CONVENTIONEEL

kus des doods

Ook: kiss of death. Resultaat van min 200 op een DEELSCORESPEL in een parenwedstrijd, meestal geboekt na een COMPETITIEF BIEDVERLOOP. Men is KWETSBAAR twee down gegaan of heeft de ‘kus des doods’ van de tegenpartij gekregen in de vorm van een strafdoublet op een kwetsbare deelscore die één down gaat.

Min 200 levert vrijwel altijd een zeer slechte score op omdat aan de meeste andere tafels het resultaat min 100 (ongedoubleerd één down) of min 110, min 120, min 130, min 140 of iets dergelijks zal zijn.

kwaliteit van de punten

Werkelijke waarde van de HONNEURPUNTEN in een hand. Een hand met drie azen en een heer (vijftien punten) is ‘beter’ dan eenzelfde hand met een heer, vier vrouwen en vier boeren (eveneens vijftien punten). Verder is een honneur in een lange kleur beter van kwaliteit dan dezelfde honneur in een korte kleur (bv. heer-sec). Tot slot speelt ook de VULLING van de hand een rol.

kwantitatief

Een hoeveelheid punten aangevend: een kwantitatief 4SA-bod.

In bepaalde situaties is 4SA NATUURLIJK en INVITEREND en dus niet bedoeld als ‘azen vragen’. Een gebruikelijke afspraak is dat een directe sprong naar 4SA als antwoord op een opening van 1SA of 2SA inviterend is voor slem. Partner mag passen met een minimum. Deze afspraak kan ook voor andere specifieke situaties gemaakt worden (bv. een verhoging van een als eindbod bedoeld 3SA-bod naar 4SA).

Ook een sprong naar 5SA is soms ‘kwantitatief’. Partner moet 6SA bieden met een minimum en 7SA met een maximum.

kwetsbaar

1. Kwetsbaar zijn: in de positie verkerend dat hogere premies verdiend kunnen worden maar ook zwaardere straffen kunnen worden opgelopen.
2. Een kwetsbaar contract: contract geboden door een paar dat kwetsbaar is. Meer in het bijzonder een MANCHE, KLEINSLEM of GROOTSLEM: 500, 1250 resp. 2000 PREMIEPUNTEN opleverend indien gemaakt.
3. Een kwetsbare overslag: 200 punten opleverend als het contract gedoubleerd is en 400 als er is geredoubleerd. Wanneer het contract niet is ge(re)dou-bleerd wordt de term ‘kwetsbare

overslag' niet gebruikt omdat deze dan net zo veel oplevert als een niet-kwetsbare overslag.

4. Een kwetsbare downslag: 100 punten kostend als het contract niet is ge(re)dobleerd. Wanneer het contract is ge(re)dobleerd spreekt men van een 'ge(re)dobleerde kwetsbare downslag'.

Zie ook: puntentelling bij wedstrijdbridge; scoretabel; niet-kwetsbaar

kwetsbaarheid

De aanduiding op basis waarvan premies en straffen voor downslagen worden toegekend (PUNTENTELLING BIJ WEDSTRIJD-BRIDGE). De 'kwetsbaarheid' is dan ook van grote invloed op de te volgen TACTIEK.

Volgens de overlevering is het begrip kwetsbaarheid bedacht door een onbekend gebleven dame die toevallig toekeek toen Harold Vanderbilt in 1925 op een bootreis door het Panamakanaal de basis legde voor de huidige bridgeregels.

Bij ROBBERBRIDGE wordt de kwetsbaarheid bepaald door de stand in de robber. Aanvanke-lijk is geen van beide partijen kwetsbaar. Scoort een paar een manche, dan wordt het kwetsbaar. In WEDSTRIJD-BRIDGE ligt de kwetsbaarheid op elk spel tevoren vast en wel als volgt:

Spel 1/17	niemand
Spel 2/18	noord-zuid
Spel 3/19	oost-west
Spel 4/20	allen
Spel 5/21	noord-zuid
Spel 6/22	oost-west
Spel 7/23	allen
Spel 8/24	niemand
Spel 9/25	oost-west
Spel 10/26	allen
Spel 11/27	niemand
Spel 12/28	noord-zuid
Spel 13/29	allen
Spel 14/30	niemand
Spel 15/31	noord-zuid
Spel 16/32	oost-west

Zie ook: gelijke kwetsbaarheid; gunstige kwetsbaarheid; ongunstige kwetsbaarheid

kwijt

1. Verloren hebben: hoeveel slagen ben ik kwijt?
2. Weggooien: een kaart (een verliezer of een blokkerende kaart) kwijt kunnen.



laag

Ook: klein. Commando van de leider aan de dummy om de laagste kaart in de gevraagde kleur bij te spelen.

Zie ook: hoog

laag-hoog

Ook: omgekeerd. Methode van SIGNALEREN waarbij bij de eerste gelegenheid een relatief lage kaart in een kleur wordt bijgespeeld of afgegooid en bij de tweede gelegenheid een hogere om ofwel interesse in de desbetreffende kleur te tonen (AANSIGNAAL) ofwel een even aantal kaarten in die kleur aan te geven (DISTRIBUTIESIGNAAL).
Zie ook: hoog-laag

laagste kleur

1. De laagste van twee of drie kleuren van gelijke lengte in een hand.
2. De kleur die het goedkoopst geboden kan worden.

laagste van een serie

Laagste kaart van een SERIE. In het tegenspel is het gebruikelijk op de derde hand te BLOKKEN met de laagste van een serie, omdat het bijspelen van een kaart het bezit van de onderliggende kaart ontkent.

Voorbeeld:

		♠ 862	
		N	
♠ H1053	W	O	♠ VB7
	Z		
		♠ A94	

West komt uit met een kleine schoppen. Als oost de vrouw speelt en zuid het aas neemt, blijft west in het ongewisse over de positie van ♠B. Blokt oost met de boer, door zuid genomen met het aas, dan mag west ervan uitgaan dat ♠V bij oost zit.

Zie ook: hoogste van een serie

laatste troef

1. De enig overgebleven troefkaart in het spel.
2. De enig overgebleven troef in de hand van de leider of bij de tegenpartij. Uitdrukking: de laatste troef trekken.

laatstgeboden kleur

De kleur waarin op zeker moment in het biedverloop het laatste natuurlijke bod is gedaan. Het begrip is onder meer van belang bij azenvraag-conventies waarin troefheer (en troefvrouw) een rol spelen. Wanneer eerder in het biedverloop geen duidelijke troefkleur is overeengekomen, geldt de 'laatstgeboden kleur' als zodanig.

Lackwood

Bod op vijfniveau in de over-eengekomen hoge kleur, waarmee gevraagd wordt naar een **CONTROLE** in een bepaalde zijkleur. Het bod dient een directe **VERHOOGING** te zijn of een **SPRONGBOD**. Zonder controle in de bewuste zijkleur past de partner. Met een tweede-rondecontrole verhoogt hij naar zes in de overeengekomen troefkleur. Met een eerste-rondecontrole geeft hij zijn keycards aan (eerste stap nul, tweede stap één enz.). In een verfijnde versie van 'Lackwood' toont het antwoord van 5SA de heer (met een of meerdere kleintjes) in de bewuste zijkleur om in het mogelijk veiligere contract van 6SA te kunnen eindigen. Voorbeeld:

W	O
♠VB987	♠AH1032
♥A6	♥42
♦HV853	♦A
♣5	♣AHV84

W	N	O	Z
1 ♠	4 ♥	5 ♠	pas
6 ♣	pas	7 ♠	a.p.

In deze biedserie is het duidelijk dat oost om een hartencontrole verlegen zit. West heeft ♥A en geeft met 6♣ één keycard aan. Oost kan nu het grootslem

uitbieden.

De bedenker van deze zelden toe te passen conventie is de Amerikaan Eric Rodwell.

lage honneur

Elke vrouw, boer en (minder gebruikelijk) 10.

lage kaart

Elke 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 en 9.

Zie ook: kleintje

lage kleur

Ook: minor. Klaveren en ruiten. Zo genoemd omdat deze kleuren per gemaakte **TREK** en overslag slechts twintig punten opleveren. *Zie ook: hoge kleur*

Landy

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij, bedacht door de Amerikaan Alvin Landy. Met 2♣ wordt lengte (vierkaart of langer) in beide hoge kleuren aangegeven. Gezien de gelijkenis met **STAYMAN** wordt ook wel gesproken van 'Stayman-om-het-hoekje'. De antwoorden op 2♣ zijn:

-pas: zwakke hand zonder aansluiting (driekaart of langer) in een hoge kleur met lengte in klaveren

-2♦: zwakke hand zonder aansluiting in een hoge kleur met

lengte in ruiten (of: een hand zonder voorkeur voor een hoge kleur; partner biedt zijn beste kleur)

-2♥: aansluiting in harten,

NON-FORCING

-2♠: aansluiting in schoppen, non-forcing

-2SA: echt en inviterend

-3♣: conventioneel; vraagt om een nadere omschrijving

-3♦: echt en inviterend

-3♥: aansluiting in harten, inviterend

-3♠: aansluiting in schoppen, inviterend

-3SA: echt

-4♥: aansluiting in harten, om te spelen

-4♠: aansluiting in schoppen, om te spelen.

Zie ook: ASPRO; ASPTRO;

ASTRO; Brozel; Cansino;

Cappelletti; DONT; Kelsey; Lionel;

Meckwell-verdediging; multi-

defence; multi-Landy; Ripstra;

suction; Woolsey

lang

Lang zijn in een kleur: relatief veel kaarten bezitten in die kleur. De term wordt ook gebruikt voor de situatie waarin een tegenstander op zeker moment een langere troefkleur over heeft dan de leider en de dummy.

Zie ook: kort

lange hand

Ook: lange kant. De hand (van de leider of de dummy) die in kleur van oorsprong het grootste aantal kaarten bevat. Dit heeft meestal betrekking op de troefkleur.

Zie ook: korte hand

lange kant

LONG HAND

lange kleur

Kleur die van oorsprong meer dan drie kaarten bevat: een vierkaart, vijfkaart etc.

Zie ook: korte kleur

lange-kleur-trial

LONG SUIT TRIAL

lange troef

De enig overgebleven kaart in de troefkleur, meestal gebruikt als deze in het bezit is van een tegenspeler: 'West had nog een lange troef.'

langskomen

1. Zich voordoen (van mogelijkheden om te scoren).
2. Zich (nog een keer) in de bieding mengen.

langzaam bieden

1. Ongebruikelijk veel tijd nemen alvorens te bieden. Dit duidt er doorgaans op dat men diverse

biedingen in overweging heeft genomen. Voor de partner is dit ONGEORLOOFDE INFORMATIE waarvan hij geen gebruik mag maken.

2. Opbouwend bieden, d.w.z. niet meteen naar het beoogde eindcontract springen. Hiermee wordt doorgaans interesse in een hoger contract getoond.

3. SANDBAGGING.

Zie ook: principle of fast arrival

langzaam spelen

Relatief veel (denk)tijd gebruiken voor het bieden en spelen van een serie spellen. Bij de meeste officiële wedstrijden geldt een tijdlimiet, waarbinnen een serie spellen moet zijn afgewerkt. Bij overschrijding daarvan kunnen straffen worden uitgedeeld aan de partij die daarvoor verantwoordelijk wordt gehouden.

langzame pas

Een pasbod na een langer dan normale denkpauze, erop duidend dat een andere bieding dan pas werd overwogen. De partner van de passer mag van deze informatie geen misbruik maken.

Zie ook: ethiek; ongeoorloofde informatie

langzame slag

Slag die eventueel pas later in

het spel gemaakt zal worden, bijvoorbeeld als men V-B-10 in een kleur heeft en de tegenpartij het aas en de heer.

langzame stopper

Kaart of combinatie van kaarten in een kleur die het incasseren van slagen door de tegenpartij in die kleur pas in derde of latere instantie doet stoppen (bv. VB10 of B1098).

langzame verliezer

Mogelijke verliesslag die echter niet meteen door de tegenpartij geïncasseerd kan worden (de leider heeft bv. A-H-x tegenover x-x-x in de dummy).

Zie ook: snelle verliezer; toploser; vaste verliezer

last train

(Eng.) Bod in een kleur juist onder de manche in de OVEREENGESLAGEN TROEFKLEUR (bv. 4♦ als harten troef gaat worden) waarmee SLEMINTERESSE wordt aangegeven zonder dat een CONTROLE in de geboden kleur wordt beloofd. Een speler kan zijn toevlucht nemen tot de ‘last train’ wanneer hij door gebrek aan biedruimte zijn sleminteresse niet kenbaar kan maken zonder over de manche heen te gaan.

De conventie is bedacht door de

Amerikaan Jeff Meckstroth en de naam is afgeleid van 'Last train to Clarkesville', een hit van The Monkees uit 1966.

laten blokkeren

Zodanig spelen of tegenspelen dat in een kleur een **BLOKKADE** ontstaat.

Voorbeeld:

	♠A6	
	N	
♠HB843	W O	♠V7
	Z	
	♠10952	

Zuid is leider in een SA-contract. West speelt een kleine schoppen voor. Als in noord de 6 wordt gespeeld, wint oost de slag met ♠V. Oost speelt ♠7 na voor het aas in noord. West speelt in deze slag een kleintje bij en heeft ♠H-B-8 vrij. Zuid kan de schoppenkleur laten 'blokkeren' door in de eerste slag in noord ♠A bij te spelen. Deblokkeert oost ♠V dan heeft zuid met ♠10-9-5 nog een stopper.

Het laten blokkeren kan ook ten eigen nadele gebeuren:

	♠543	
	N	
♠VB1092	W O	♠AH7
	Z	
	♠86	

West komt tegen een SA-contract met ♠V uit. Als oost hierbij ♠7 speelt, ontstaat een blokkade en kunnen slechts drie schoppen-slagen geïncasseerd worden.

Zie ook: *deblokkeren*

laten fietsen

1. Van een kaart: door laten lopen. Gebruikt bij het nemen van een snit, waarbij men een voorgespeelde kaart (niet gedekt door de tegenstander) 'laat fietsen'.

2. Een bod (van de tegenpartij) door laten fietsen naar de partner: erop passen zodat partner eventueel actie kan ondernemen.

Zie ook: *laten razen*

laten gaan

1. Niet (voor straf) doubleren.
2. Niet nemen (van een slag die wel genomen had kunnen worden).

3. LATEN RAZEN.

laten lopen

Van een slag: niet nemen.

laten maken

Van een contract: verzuimen down te spelen.

laten ontsnappen

1. Van de tegenpartij bij het bieden: verzuimen te doubleren.

2. Van de leider: te weinig down spelen.

laten razen

Van een kaart: door laten lopen. Gebruikt bij het nemen van een snit, waarbij men een voorgespeelde kaart (niet gedekt door de tegenstander) 'laat razen'.

Zie ook: snijden; snit

laten uitsterven

Van het bieden: niet openhouden, d.w.z. net als de twee andere spelers passen op het bod van de linkertegenstander.

laten vallen

Een (meestal hoge) kaart van de tegenpartij vangen door het uitspelen van de hoogste kaart in die kleur.

Voorbeeld:



De meest kansrijke aanpak van deze kleur is een snit op ♠H.

Als er echter uit het bieden aanwijzingen zijn dat oost ♠H niet kan hebben, is het beter te proberen ♠H te 'laten vallen' door in zuid ♠A te spelen.

Zie ook: Rabbi's Rule

laten zitten

Niet TREKKEN. Meestal gezegd van troeven in het bezit van de tegenpartij.

Lavinthal

KLEURPREFERENTIESIGNAAL, in het bijzonder bij het terugspelen van een kleur die door partner naar alle waarschijnlijkheid zal worden afgetroefd. Een relatief hoge kaart vraagt om het naspelen van de hoogste van de overige kleuren (de troefkleur uitgezonderd) en een lage om de laagste kleur. Ook wel toegepast voor andere situaties (bv. partner komt tegen een troefcontract uit met een aas en in de dummy verschijnt een singleton in deze kleur). Wanneer de methode gebruikt wordt voor het SIGNALEREN bij renonceren, spreekt men van Lavinthal discards. Bedacht door de Amerikaan Hy Lavinthal.

Lavinthal discards

Methode van SIGNALEREN bij renonceren volgens het principe van LAVINTHAL.

Zie ook: revolving discards; Romeins Lavinthal

Law, the

(Eng.) WET VAN HET TOTAAL AANTAL SLAGEN

law of total tricks

(Eng.) WET VAN HET TOTAAL AANTAL SLAGEN

lawaai maken

Ook: kabaal maken. Op een spel vaak en/of hoog bieden. Kan zowel voorkomen in competitieve biedverlopen (waarin getracht wordt met hoge biedingen het bieden van de tegenpartij te verstoren) als in ONGESTOORDE BIEDVERLOPEN (waarin een speler een sterke hand probeert te omschrijven door veel 'lawaai' te maken).

laydown

(Eng.) Uitdrukking voor een CONTRACT dat voor het neerleggen is en als het ware meteen na het opengaan van de dummy geclaimd (CLAIM) kan worden.
Zie ook: vlijer

lay-out

(Eng.) Verdeling van het spel.

lead-directing bid

(Eng.) UITKOMSTAANGEVEND BOD

lead-directing double

(Eng.) UITKOMSTAANGEVEND DOUBLET

lead-inhibiting bid

(Eng.) UITKOMSTVERHINDEREND BOD

leaping Michaels

(Eng.) WERELDCONVENTIE

Lebensohl

Ook: lebensohl (zonder hoofdletter). Conventionele methode van antwoorden op een 1SA-opening van de partner, gevolgd door een (natuurlijk) bod op tweehoogte van de tegenpartij. Kenmerkend voor Lebensohl is het bod van 2SA, dat de 1SA-opener verplicht 3♣ te bieden. Verder geldt dat een doublet straf is, een bod op tweehoogte NON-FORCING en een bod op driehoogte MANCHEFORCING. Zo geldt na een volgbod van 2♥ het volgende schema:

- dbl: straf (of naar keuze informatief)
- 2♠: echt, non-forcing
- 2SA: conventioneel, verplicht tot 3♣
- 3♣: echt, mancheforcing
- 3♦: echt, mancheforcing
- 3♥: conventioneel, toont vierkaart schoppen
- 3♠: echt, mancheforcing
- 3SA: conventioneel, ontkent hartenstop

Na het verplichte 3♣ op 2SA zijn de biedingen:

- pas: lange klaveren, zwak
- 3♦: echt, non-forcing
- 3♥: conventioneel, toont vierkaart schoppen én een hartenstop
- 3♠: echt, inviterend
- 3SA: conventioneel, toont hartenstop

Van 'Lebensohl' zijn diverse varianten in omloop. Zo wordt een direct bod van 3♣ of 3♦ meestal als inviterend gespeeld. Het principe van de Lebensohl-conventie kan ook worden toegepast na een twee-opening (zwak) van de tegenpartij. Op het INFORMATIEDOUBLET van de partner wordt gereageerd alsof hij 1SA heeft geopend en de tegenpartij op twee-hoogte heeft gevolgd (waarbij gepast kan worden als men gedoubleerd wil tegen-spelen).

Zie ook: Lebensohl na reverse; Rubensohl

Lebensohl na reverse

Ook: Ingberman, Modérateur. Afspraak dat na een REVERSE van de partner het bod van 2SA de betekenis van LEBENSOHL heeft. Partner moet hierop 3♣ bieden (tenzij hij extra sterk is) waarop de antwoorder past of afzwaait in een andere kleur. Voordeel is dat met goede handen (vanaf een

punt of acht) meteen steun kan worden aangegeven in een van de kleuren van de reversebieder.

Voorbeeld na 1♦-1♠-2♥:

- 2♠: echt, NON-FORCING
 - 2SA: verplichte TRANSFER naar 3♣
 - 3♣: vierde kleur, MANCHE-FORCING (vraagt om klaverenstop voor 3SA)
 - 3♦: driekaart (of langer) in ruiten, mancheforcing
 - 3♥: vierkaart (of langer) in harten, mancheforcing
 - 3♠: echt, FORCING
 - 3SA: echt, belooft klaverenstop
- Zie ook: Blackout*

leeg

Zonder VULLING. Kan gezegd worden van een kleur (bv. heerleeg-vierde bij het bezit van een heer met drie kleintjes) of van een gehele hand (bv. een 'lege' twaalfpunter).

Zie ook: gevuld

leggen

Bijspelen, in het bijzonder van een hoge kaart.

leggertje

VLIJER

leider

De speler die na het bieden het CONTRACT moet gaan afspelen. Van het paar dat het contract

geboden heeft, wordt degene die als eerste een bod heeft gedaan in de speelsoort van het uiteindelijk contract 'leider'.

lek

Een kleur is lek wanneer de leider er geen DEKKING (meer) in heeft. Hij heeft dan een schoppen-, harten-, ruiten- of klaverenlek.

lek spelen

Tegenspelmancoeuvre waarbij de STOPPER of stoppers van de leider en/of de dummy in een kleur worden weggespeeld of de leider TROEFKORT wordt gespeeld.

Zie ook: forceren

lengte

1. Van een kleur: aantal kaarten van die kleur in een hand.
2. Van een FIT: aantal kaarten waaruit de fit bestaat.
3. Meer dan drie kaarten van een kleur in een hand. Bijvoorbeeld: 'hartenlengte'.

lengteslagen

Slagen die gemaakt worden met de kleine kaarten in een eenmaal ontwikkelde kleur.

lengtestop

Bezit van een stuk of vier kleine kaarten in een (meestal ongebo-

den) kleur, tegenover bijvoorbeeld een kleine doubleton of kleine driekaart. Er is geen sprake van een echte STOPPER maar het is onaannemelijk dat de tegenpartij, bijvoorbeeld tegen een 3SA-contract, meer dan vier slagen in die kleur kan incasseren.

leunen

Behoudend bieden. De term is ontleend aan het klaverjasspel.

lezen

Van een uitkomst of SIGNAAL: interpreteren, ontcijferen, de bedoeling onderkennen.

Voorbeeld:

♠1083			
♠AH76	N W O Z		♠V42
♠B95			

West komt uit met een hoge schoppen, die oost aanseint. Hij moet dit doen met de 4, een signaal dat door west moeilijk 'gelezen' kan worden.

licht

Een lichte bieding: nauwelijks aan de (normale) puntenvereisten voldoende. Meestal gebruikt met betrekking tot een opening of volgbod.

Zie ook: licht openen; biedstijl

licht openen

Openen met een hand die nauwelijks of niet aan de (normale) puntenvereisten voldoet. *Zie ook: derdehands opening; subminimale opening*

liften

(angl.: to lift) Ook: krikken. Bij het bieden de tegenpartij naar een hogere DEELSCORE tillen door in de UITPAS nog een actie te ondernemen.

Zie ook: balancen; openhouden

liftprincipe

Stelregel dat men na het LIFTEN van de tegenpartij niet nogmaals actie dient te ondernemen.

liggen

1. Van een kaart: gespeeld zijn. Als een kleur wordt voorgespeeld waarin de dummy één kaart (over) heeft, zegt de leider soms: 'hij ligt'. Dat wordt ook wel gezegd wanneer een speler een zojuist gespeelde kaart poogt terug te nemen.
2. Van een paar of speler: rijp zijn voor de slacht.

liggen voor

Term die gebruikt wordt bij de aanduiding van het lot van een contract: 'Vier schoppen ligt voor één down, voor contract, voor plus één.' Bij een contract

dat gedoubleerd zal worden en down zal gaan, worden de strafpunten gespecificeerd: 'Vier schoppen ligt voor 500, voor 800.'

Lightner-doubling

Conventioneel doubling op een vrijwillig geboden SLEM. Partner wordt gevraagd een bijzondere uitkomst te kiezen, d.w.z. niet in de troefkleur, niet in de eventueel door de eigen partij geboden kleur en ook niet in een eventueel ongeboden kleur. Meestal heeft de Lightner-bieder een renonce in een bijkleur, zodat hij bij de juiste start een introever kan maken. Ook is het mogelijk dat hij onmiddellijke downkansen ziet als partner in een door de dummy geboden kleur uitkomt vanwege het bezit van een of meer honneurs in die kleur.

Voorbeeld:

Z/-	♠AHB95		
	♥B93		
	♦H764		
	♣5		
♠8643			♠2
♥87642		N	♥—
♦B9		W O	♦V10832
♣87		Z	♣AHV9632
	♠V107		
	♥AHV105		
	♦A5		
	♣B104		

W	N	O	Z
—	—	—	1SA
pas	2♥	pas (!)	2♠
pas	3♦	5♣	pas
pas	5♠	pas	6♠
pas	pas	dbl	pas
pas	pas		

Zuid opende met een sterke SA en noord gaf met 2♥ een TRANSFER voor de schoppen. Oost wilde graag dat zuid leider zou worden in een eventueel schoppencontract en bood daarom pas in tweede instantie zijn klaverenkleur. West had geen moeite het doublet van oost op 6♠ als 'Lightner' te interpreteren: hij startte met harten. Oost troefde af en incasseerde ♣A voor één down.
Zie ook: uitkomstdoublet

lijn

1. De windrichting van een paar

op een spel of een serie van spellen (noord-zuid of oost-west).

2. De deelnemende paren in een parenwedstrijd die op een serie van spellen in dezelfde windrichting zitten (noord-zuid-lijn of oost-west-lijn).

3. Groep van paren in een parenwedstrijd (meestal aangeduid met een letter).

4. De paren die men in een parenwedstrijd als tegenstanders treft (ook wel 'lijntje' genoemd, bv. in de uitdrukking: 'We hadden een sterk lijntje tegen').

lijntje

LIJN

limietantwoord

Antwoord op de opening van één in een kleur dat in kracht aan de onder- en bovenzijde begrensd is. In het bijzonder worden hiermee bedoeld de antwoorden van 2SA (10-11 punten, evenwichtige hand) en drie in de geopende kleur (10-11 punten, goede TROEFSTEUN), die alle een INVITEREND karakter hebben.

Zie ook: sprongantwoord

limietbod

Ook: limit. Bod dat in kracht aan de onder- en bovenzijde begrensd is. Bijvoorbeeld een als echt bedoeld 2SA-bod na een 1SA-opening van de partner.

limietverhoging

Bod in de kleur van de partner dat in kracht aan de onder- en bovenzijde begrensd is.

limit

(Eng.) LIMIETBOD

limit raise or better

(Eng.) Ook: LROB. Gebruikelijke betekenis van een CUEBID na de opening van 1♥ of 1♠ van de partner en een volgbod van de rechtertegenstander waarmee een LIMIETVERHOOGING of beter wordt aangegeven.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	2♥	3♥	

Oost geeft met 3♥ aan dat hij ten minste 3♠ haalbaar acht.

linkertegenstander

De speler gezeten ter linkerzijde. In het bijzonder de tegenspeler links van de leider bij het afspeel. In Engelstalige uitgaven als LHO (Left Hand Opponent) aangeduid.

links

1. Bij de linkertegenstander. Bijvoorbeeld: 'Hartenaas zit links'.
2. De linkertegenstander zelf. Bijvoorbeeld: 'Links heeft nooit geboden'.

lintje

STRAFDOUBLET

Lionel

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij, bedacht door de Nieuw-Zeelander Lionel Wright:

-doublet: schoppen en een andere kleur

-2♣: klaveren en harten

-2♦: ruiten en harten

-2♥: echt

-2♠: echt

Zie ook: ASPRO; ASPTRO;

ASTRO; Brozel; Cansino;

Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy;

Meckwell-verdediging; multi-

defence; multi-Landy; Ripstra;

suction; Woolsey

logisch alternatief

Actie die serieus in aanmerking komt als alternatief voor een in de praktijk gekozen actie. Het al of niet bestaan van een 'logisch alternatief' is van doorslaggevende betekenis bij ethische arbitrages. Een speler mag geen bieding of speelwijze kiezen die onloochenbaar is gesuggereerd door ONGEOORLOOFDE INFORMATIE verkregen van zijn partner als er een logisch alternatief is.

lokaliseren van een fit

Zoeken (en vinden) van een FIT.

long suit trial

(Eng.) De herbieiding van de openaar na een ENKELVOUDIGE VERHOOGING tot 2♥ of 2♠ in een andere kleur waarin hij lengte en enige kracht bezit. De antwoordende hand wordt hiermee aangemoedigd de manche te bieden, met name als hij in deze tweede kleur een nuttige aanvulling heeft.

Zie ook: *help suit trial*; *short suit trial*; *two-way trial*

loopbriefje

Ook: loopkaart. Voorbedrukt papiertje waarop een paar kan zien aan welke tafel en in welke windrichting men in de diverse ronden van een parentoernooi dient plaats te nemen. Vaak zijn ook het nummer van de tegenstanders en de te spelen spellen aangegeven.

loopkaart

LOOPBRIEFJE

lopen

1. Van een kleur: zodanig bij de tegenpartij verdeeld zijn dat kan worden voortgegaan met het maken van slagen in die kleur.
2. Op de loop gaan, WEGLOPEN.

loser-on-loser

(Eng.) Speelwijze waarbij de leider in een slag die hij had

kunnen introeven een VERLIEZER weggooit. Toegepast om de CONTROLE over een spel te behouden en/of om een slag te ontwikkelen.

Voorbeeld:

♠6		♠7
♥HB5		♥10973
♦B983	N W O Z	♦652
♣AH1082		♣97543
♠HB92		♠AV108543
♥864		♥AV2
♦A104		♦HV7
♣VB6		♣—

Zuid speelt 6♠. De start is ♣A, getroefd met ♠3. De leider speelt schoppen naar de heer en laat ♣V spelen. Hierop gooit hij in de hand de verliezende ♥2 weg (loser-on-loser). West mag ♣H maken, maar ♥H krijgt hij niet. Op de hoge ♣B verdwijnt in de zuidhand ♥V.

loser-on-loser-ingooi

Combinatie van een INGOOI en LOSER-ON-LOSER speelwijze. In de slag waarin de tegenpartij wordt ingegooid, wordt een verliezer bijgespeeld met als gevolg dat de ingooi effectief is.

Voorbeeld:

♠HB92		
♥864		
♦A104		
♣V86		
♠6		♠7
♥HB5		♥10973
♦B983	N W O Z	♦652
♣AHB102		♣97543
♠AV108543		
♥AV2		
♦HV7		
♣–		

Zuid speelt 6♠. De start is ♣A, getroefd met ♠3. De leider speelt schoppen naar de heer en troeft ♣8 af in de hand. Hij incasseert ♦H-V en speelt een ruiten naar het aas. Dan volgt ♣V waarop hij in de hand de verliezende ♥2 afgooit (loser-on-loser). West mag ♣H maken maar is ingegooit: ruiten of klaveren na is in de dubbelrenonce en harten in de vork.

losing-trick count

(Eng.) Methode van KAART-WAARDERING voor een TROEF-CONTRACT gebaseerd op het aantal verwachte verliezers. Met drie of meer kaarten in een kleur is het aantal verliezers gelijk aan het aantal ontbrekende tophonneurs. Zo telt aas-derde voor twee verliezers en H-V-vierde voor één verliezer. Een

doubleton is maximaal twee verliezers. Aas-klein en heer-klein tellen voor één verliezer. Een singleton is altijd één verliezer, behalve als dit aas-sec is. Een renonce is nul verliezers. Uitzonderingen zijn vrouw-derde (tweeëneenhalve verliezer) en aas-vrouw-sec (halve verliezer). Een hand telt maximaal 12 verliezers (een 4-3-3-3 zonder tophonneurs). Twee handen samen tellen maximaal 24 verliezers. Trek het aantal verliezers van de gecombineerde handen af van 24 en het resultaat is het aantal slagen dat waarschijnlijk gemaakt kan worden. Als de openaar zes verliezers heeft en de antwoordende hand acht, zijn er –mits er een fit is– meestal tien slagen te maken in een troefcontract.

lower minor

(Eng.) Conventionele verdediging tegen een preëemptieve opening op driehoogte van de tegenpartij. Uitsluitend van toepassing in de tweede hand. Een doublet is straf. De functie van het INFORMATIEDOUBLET wordt overgenomen door een bod in de laagste lage kleur, dus 3♦ na 3♣ en 4♣ na 3♦, 3♥ of 3♠.

Zie ook: *Fishbein*; *Ghestem-Bacherich*; *wereldconventie*

LROB

LIMIT RAISE OR BETTER

LTC

LOSING-TRICK COUNT

lucht geven

1. Partner in het bieden de gelegenheid geven zijn hand nader te omschrijven.
2. Zodanig tegenspelen of afgooien dat partner in een gemakkelijkere positie komt te verkeren.

Zie ook: in de lucht troeven

luisteren naar het biedverloop

Aandacht schenken aan alle biedingen die gedaan zijn en deze trachten te interpreteren. Met name raadzaam bij het kiezen van een uitkomst.

Zie ook: horen

M

maakkans

1. Mogelijkheid die een leider heeft (of denkt te hebben) om zijn contract te maken. Soms wordt een speelwijze een 'maakkans' genoemd, zoals in 'harten naar de boer is de enige maakkans', of gebeurt dat met een zitsel: 'ruiten drie-drie is een maakkans'. Voor de maakkans gaan: in een vrijwel kansloze situatie toch proberen het contract via een bepaalde speelwijze te maken, meestal met het risico meer dan één down te gaan.

2. Van een speelwijze: waarschijnlijkheid dat het contract gemaakt wordt als die speelwijze gekozen wordt.

3. Van een contract: waarschijnlijkheid dat het contract gemaakt wordt als de theoretisch optimale speelwijze wordt gevolgd. Met de kansberekening kan worden bepaald welke speelwijze bij alle mogelijke zitsels de grootste kans op succes heeft. Die kans is dan de maakkans van het contract.

Zie ook: downkans; illegale maakkans; kansberekening

maakstart

Uitkomst die tot gevolg heeft dat een contract gemaakt kan worden, dat bij een andere uitkomst kansloos is.

maakswitch

Nakomst die tot gevolg heeft dat een contract gemaakt kan worden, dat bij een andere nakomst kansloos is.

maakvariant

Speelwijze of wijze van tegen-spelen die leidt tot het gemaakt worden van het contract.

Maas

METHODE MAAS

maat

PARTNER

macht

CONTROLE

mager

MARGINAAAL

magisch zitsel

Zodanige verdeling van de kaarten dat een onmogelijk lijkend contract gemaakt kan worden.

Voorbeeld:

♠AHV74		
♥A5		
♦—		
♣AHV983		
♠96		♠B108
♥HB83	N	♥V10974
♦AV108642	W O	♦B
♣—	Z	♣10652
♠532		
♥62		
♦H9753		
♣B74		

Na een enerverend biedverloop werd zuid (!) leider in 7♠. West vond de goede uitkomst van een kleine harten. Het contract lijkt onmaakbaar, maar de leider vond de enige maakkans: ♥A, ♠A, ♠H, klaveren naar de boer, klaveren naar het aas, ♣H, op ♣V harten weg, harten getroefd met ♠5, ruiten getroefd, ♠V en claimen. Het zitsel was magisch. West moest precies twee schoppen hebben en een renonce klaveren. Verder moest het contract per se in de zuidhand zitten. Als oost uit mag is 7♠ meteen down met een klaverenstart, terwijl ook ♦B dodelijk is.

magnetische kaarten

Speelkaarten waarin metaal is verwerkt zodat ze worden aangetrokken door een bijbehorend magnetisch speelblad. Gebruikt

voor bridge in de open lucht wanneer gewone kaarten zouden wegwaaien.

Majeur Cinquième

(Fr.) Natuurlijk biedsysteem dat in Frankrijk al tientallen jaren als standaard geldt en daar ook door de meeste topspelers wordt gehanteerd. Kenmerkend is dat de openingen in een hoge kleur een vijfkaart beloven. De openingen in een lage kleur mogen op een driekaart en met een vier-vier laag wordt 1♦ geopend.

major

(Eng.) HOGE KLEUR

maken

1. Van een slag: winnen (door de hoogste kaart of hoogste troef bij te spelen).
2. Van een contract: vervullen, d.w.z. ten minste het aantal TREKKEN winnen dat in het contract genoemd is.
3. Van een kaart: er een slag mee winnen.

manche

(Fr.) Elk niet-slemcontract dat, mits gemaakt, 100 of meer TREKPUNTEN oplevert en daarmee de MANCHEPREMIE. Meestal worden hiermee uitsluitend bedoeld 3SA, 4♥, 4♠, 5♣ en 5♦, maar ook 4SA, 5♥, 5♠ en 5SA zijn manches.

Ook van een ge(re)dobleerde DEELSCORE die aan de genoemde voorwaarde voldoet wordt wel gezegd: 'Dat is dan de manche'.
Zie ook: puntentelling bij wedstrijdbridge; robberbridge

manchebod

Bod in de laagst mogelijke (of enige) MANCHE in een speelsoort: 3SA, 4♥, 4♠, 5♣ en 5♦.

mancheforcing

Samenstelling van manche (Fr.) en forcing (Eng.).

1. Een mancheforcing bod: bod dat de partner ertoe verplicht het bieden open te houden totdat ten minste een MANCHE is bereikt.
2. Een mancheforcing situatie: situatie waarin beide partners verplicht zijn de bieding open te houden totdat ten minste een MANCHE is bereikt. Een dergelijke situatie ontstaat meestal na een mancheforcing bod of een serie van biedingen met dezelfde implicatie.

Zie ook: rondeforcing

manche-invite

INVITE

manche-inviterend doublet

Ook: doublet op maximaal volgbod. Conventioneel doublet in een COMPETITIEF BIEDVERLOOP waarmee de partner uitgenodigd

wordt de manche te bieden.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	2♥	2♠	3♥
dbl			

West geeft met het doublet op 3♥ (een MAXIMAAL VOLGBOD (2)) te kennen naar de manche te willen. Door het tussenbieden van noord-zuid heeft hij geen ruimte dit door middel van een TRIAL te doen. Biedt west in plaats van doublet 3♠, dan is dit slechts ter BETWISTING VAN DE DEELSCORE. West is binnen deze afspraken de mogelijkheid kwijt 3♥ voor straf te doubleren.

manchepoging

Bieding die de partner poogt te bewegen (alsnog) de MANCHE te bieden. Betreft in het bijzonder een herbieiding van de openaar na een ENKELVOUDIGE VERHOGING.

Zie ook: help suit trial; long suit trial; short suit trial; two-way trial

manchepremie

De premie die wordt toegekend voor het maken van een MANCHE: 300 voor een niet-kwetsbare manche en 500 voor een kwetsbare.

Zie ook: puntentelling bij wedstrijdbridge; robberbridge

manoeuvre van Guillebard

Speelwijze, vernoemd naar de Franse arts Henri Guillebard, waarbij de leider in een troefcontract een (lage) troef bij de tegenpartij laat zitten en eerst een zijkleur test. Zo wordt de kans meegenomen dat de laatste troef bij de eventuele lengte in de zijkleur zit.

Voorbeeld:

♠H7	
♥A94	
♦AH1052	
♣1098	
♠108652	♠9
♥H75	♥VB10632
♦98	♦VB63
♣B52	♣76
	♠AVB43
	♥8
	♦74
	♣AHV43

Zuid speelt 7♣ en krijgt harten uit voor het aas. De leider speelt ♣A en ♣H, waarop beide tegenstanders bekenen. Het contract lijkt nu dicht maar als zuid nog een keer troef trekt gaat hij down omdat de schoppen vijf-een tegen zitten (en de ruiten niet vrijgetroefd kunnen worden). Zuid speelt daarom eerst schoppen naar de heer en schoppen naar het aas. Bekennen beide tegenstanders dan speelt de leider ♣V en kan hij claimen. Oost

bekent niet op de tweede schoppen maar kan ook niet troeven. Zuid troeft nu een kleine schoppen met ♣10. Hij komt met een hartenintroever in de hand en haalt met ♣V de laatste troef. De rest is dan hoog.

mapje

Soort portefeuille van plastic met vier vakjes voor het opbergen van de kaarten bij WEDSTRIJD-BRIDGE.

Zie ook: board

marginaal

Ook: mager.

1. Maar net aan de vereisten voldoende: een marginale opening, een marginaal volgbod, een marginaal doublet
2. Geen grote MAAKKANS hebbend: een marginaal contract.

Zie ook: licht openen; overwaarde; scherp

mariage

(Fr.) STUK

Marmic

In onbruik geraakte conventie voor het aangeven van een tweekleurenspeel. Na een opening van één in een kleur door de rechttegenstander geeft een SPRONGVOLGBOD in een andere kleur de overige twee

kleuren aan. Na een zwakke twee van de rechters tegenstander geeft een bod in een andere kleur (zonder sprong) de overige twee kleuren aan.

De conventie was een onderdeel van het Marmic-systeem, ontwikkeld door de Italianen MARio Franco en MIChele Giovine.

matchpoint

(Eng.) Ook: MP. Eenheid van score in een parenwedstrijd, in Nederland 'punt' genoemd. Van ieder paar wordt het resultaat op een spel vergeleken met dat van alle andere paren die het spel in dezelfde windrichting hebben gespeeld. Een beter resultaat levert twee punten op, een gelijk resultaat één en een slechter resultaat nul. Het maximaal aantal punten dat op een spel verdiend kan worden (de top) bedraagt derhalve tweemaal het aantal van de paren waarmee men vergeleken wordt. Dit is gelijk aan het totaal aantal paren (in beide windrichtingen) min twee.

Zie ook: IMP; nul; top

Mathe-verdediging

Eenvoudige verdediging tegen een sterke 1♣-opening van de tegenpartij. Een doublet geeft beide hoge kleuren aan en een 1SA-volgbod beide lage kleuren.

Zie ook: CRASH; multi-defense; suction; Truscott-verdediging

maximaal volgbod

1. Volgbod op maximale waarden, bv. op éénhoogte met 16 à 17 punten.
2. In de Verenigde Staten gebruikelijke term ('maximal overcall') voor een volgbod dat de tegenstanders geen ruimte laat onder het volgende niveau van de door hen geboden kleur, bv. 2♥ na een opening van 1♠ of 3♦ na 1♥-pas-2♥.

Zie ook: manche-inviterend doublet

maximaal zijn

Een MAXIMALE HAND hebben.
Zie ook: minimaal zijn

maximale hand

Ook: maximum. Een hand die het maximale aantal HONNEURPUNTEN bevat binnen de beloofde PUNTENRANGE. Zo is een hand met 17 punten waarop 1SA (15-17 punten) is geopend 'maximaal'.

Zie ook: minimaal

maximum

MAXIMALE HAND

McConnell Cup

Beker verbonden aan het open wereldkampioenschap voor

vrouwenviertallen, dat elke vier jaar wordt gehouden als onderdeel van de World Bridge Series. Deelname staat open voor teams die samengesteld zijn uit speelsters van verschillende nationaliteiten. De beker, waar in 1994 voor het eerst om werd gespeeld, is vernoemd naar Ruth McConnell, oud-penningmeester van de WORLD BRIDGE FEDERATION.

Zie ook: Bermuda Bowl; Rosenblum Cup; Venice Cup

Meckwell escapes

(Eng.) Methode die de Amerikanen Meckstroth en Rodwell gebruiken na een (straf) doublet op hun 1SA-opening:

- pas: klaveren of ruiten of beide hoge kleuren
- redoublet: natuurlijk
- 2♣: 4+kaart klaveren en een 4+kaart in een andere kleur
- 2♦: 4+kaart ruiten en 4+kaart in een hoge kleur
- 2♥: 5+kaart harten
- 2♠: 5+kaart schoppen

De pas na het doublet verplicht de 1SA-openaar, als de derde hand past, om 2♣ te bieden. Hierop past de antwoordende hand met klaveren, biedt 2♦ met ruiten en biedt 2♥ met beide hoge kleuren.

Zie ook: Exodus; Moscow escapes;

SWINE; touching escapes

Meckwell tegen Multi

Verdediging van de Amerikanen Meckstroth-Rodwell tegen een MULTI-COLOURED 2♦-opening:

- doublet: 13-15 punten, evenwichtig of 19+ punten
- 2♥/♠: natuurlijk
- 2SA: 16-18 punten, evenwichtig
- 3♣/♦: natuurlijk
- 3♥/♠: natuurlijk (goede zeskaart en ruime openingskracht)

Als de tweede hand op 2♦ past en later een doublet geeft, is dat informatief. Een gebruikelijke afspraak is verder om na 2♦-doublet-2♥/2♠ een doublet als informatief te spelen.

Zie ook: SF-verdediging tegen Multi

Meckwell-verdediging

Conventionele verdediging van de Amerikanen Meckstroth-Rodwell tegen een 1SA-opening van de tegenpartij:

- doublet: één lage kleur of beide hoge kleuren
- 2♣: klaveren en een hoge kleur
- 2♦: ruiten en een hoge kleur
- 2♥: echt
- 2♠: echt
- 2SA: beide lage kleuren

Zie ook: ASPRO; ASPTRO;

ASTRO; Brozel; Cansino;

Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy;

Lionel; multi-defence; multi-Landy; Ripstra; suction; Woolsey

meebieden

Deelnemen aan het biedverloop, d.w.z. niet voortdurend passen.

meebrengen

Van een (nuttige) hand, een (hoge) kaart of een (behoorlijk) aantal troeven: bijdragen aan het welslagen van een contract in het geval men dummy wordt. Kan ook in negatieve zin gebruikt worden: 'Niets meebrengen'.

meedoen

1. Deelnemen, bijvoorbeeld aan een toernooi.
2. Nog een rol van betekenis spelen. Gezegd van een team, paar of speler in een toernooi wanneer er nog kans is op een hoge klassering. De term 'niet meer meedoen' wordt ook gebruikt met betrekking tot een speler of kaart die op zeker moment tijdens het spelen onbelangrijk is geworden.
3. MEEBIEDEN.

meekomen

VALLEN

meenemen

1. Van een slag of een kaart: INCASSEREN.

2. Van een bod van de tegenpartij: doubleren.

3. Van een kans in het af- of tegenspel: proberen te benutten.
Zie ook: combineren van kansen

meerderheid van de punten

Groter aantal HONNEURPUNTEN dan de tegenpartij, d.w.z. meer dan twintig.

meespelen

MEEDOEN (2).

meester

Titel die door een bridgebond wordt toegekend aan een speler op het moment dat deze een bepaald minimumaantal MEESTERPUNTEN heeft verzameld.

In Nederland kent men de titels Clubmeester (500 meesterpunten), Districtsmeester (2.000), Regionaalmeester (5.000), Kandidaat Bondsmeester (10.000), Bondsmeester (15.000), Nationaal Meester (30.000), Nationaal Meester met kroon (60.000), Nationaal Meester met twee kronen (100.000) en Nationaal Meester met drie kronen (150.000).

Zie ook: grootmeester

Meesterklasse

Hoogste divisie van de Nederlandse bridgecompetities. Er is

zowel een Meesterklasse Paren als een Meesterklasse Viertallen (voor clubs).

meesterpunten

Punten die door een bridgebond worden toegekend als beloning voor een goed resultaat in een onder auspiciën van die bond georganiseerde wedstrijd.

Meesterpunten kunnen ook worden toegekend voor resultaten in internationale toernooien.

Zie ook: meester

meevallen

VALLEN

meppen

SLAAN

Merrimac coup

Bijzondere manoeuvre in het tegenspel, waarbij een hoge kaart wordt geofferd om een vitale ENTREE in de dummy (of in de hand van de leider) weg te spelen.

De coup ontleent zijn naam aan het schip de Merrimac, die tijdens de Spaans-Amerikaanse oorlog in 1898 in de haven van Santiago de Cuba tot zinken werd gebracht om de Spaanse vloot van zee af te sluiten.

Voorbeeld:

♠63		♠1052
♥74		♥8532
♦HVB1062		♦4
♣A53		♣B10642
♠AH98		
♥V109	N	
♦A98	W O	
♣H97	Z	
♠VB74		
♥AHB6		
♦753		
♣V8		

Zuid speelt 3SA. West start met ♠A. Een blik op de dummy leert hem dat de leider zal moeten leven van de ruitenkleur. De enige zij-entree in de dummy is ♣A. West neemt geen halve maatregelen en speelt ♣H na, de Merrimac coup. Hij offert een hoge kaart, maar sluit daarmee de leider van de dummy af. Het enige wat west later nog moet doen is ♦A twee keer ophouden. Overigens helpt het de leider niet om ♣A te duiken, want west vervolgt dan met klaveren.

Zie ook: coup Deschappelles

mes

1. In de uitdrukking ‘met het mes op tafel spelen’: geen enkele inbreuk op de spelregels dulden, d.w.z. ook als een tegenstander per ongeluk een onschuldige overtreding maakt, deze laten

bestrafpen.

2. In de uitdrukking ‘het mes zetten in’: doubleren.

methode Maas

Alternatief voor JACOBY TWEE SANS ATOUT bedacht door de Nederlander Anton Maas. Het 2SA-antwoord op 1♥ of 1♠ in een systeem met VIJF-KAARTEN HOOG geeft een drie-kaart of vierkaart FIT aan met a. een inviterende hand (10-11 punten) zonder singleton; of b. een gelimiteerde MANCHE-FORCING hand (12-14 punten); of c. een gelimiteerde SPLINTER (10-11 punten).

In de ‘methode Maas’ toont een 3SA-antwoord op 1♥ of 1♠ een vierkaart fit met een 4-3-3-3 verdeling en 13-15 punten en geven de splinterbiedingen 12-14 punten aan.

Op het 2SA-antwoord zwaait de openaar met een minimale hand af door drie in zijn kleur te bieden. Met een betere hand zonder SLEMINTERESSE biedt hij meteen de manche (met als voordeel dat geen overbodige informatie aan de tegenpartij wordt gegeven). Heeft hij wel sleminteresse dan kan hij met een conventioneel 3♣-bod vragen welke variant de antwoordende hand heeft.

Zie ook: Truscott

Michaels cuebid

Conventioneel volgbod in de kleur van de tegenpartij waarmee een tweekleurenspeel wordt aangegeven.

Is een lage kleur geopend dan toont het cuebid vijfkaarten (of langer) in de beide hoge kleuren (ook wordt wel afgesproken ten minste een vierkaart en een vijfkaart). Is een hoge kleur geopend dan toont het cuebid lengte in de andere hoge kleur en een van de lage kleuren. Partner kan met 2SA naar de lage kleur informeren.

De bedenker van de conventie is de Amerikaan Mike Michaels.

Zie ook: Ghestem; Ghestem-Garozzo; Romeinse sprongvolgbiedingen; top and bottom cuebid; unusual 2SA; upper suit cuebid

midden

Verkorting van MIDDENSORE. Daarom ook vaak voorzien van het lidwoord ‘de’, zoals in ‘een score boven de midden’.

middenkaart

Elke 7, 8 of 9. Omdat de 10, hoewel officieel een honneur, niet meetelt bij de bepaling van HONNEURPUNTEN, wordt ook deze kaart doorgaans als een middenkaart beschouwd.

Zie ook: honneur; kleintje; vulling

middenscore

1. De helft van het totaal aantal te behalen MATCHPOINTS op een spel of serie van spellen in een parenwedstrijd.

2. Een resultaat op een spel of serie van spellen die om en nabij de middenscore oplevert.

Zie ook: nul; top

Middle Up Down

(Eng.) MUD

Milton Work-puntentelling

De meest populaire methode van KAARTWAARDERING, vernoemd naar de Amerikaan Milton Work. Hierbij wordt aan elk plaatje een aantal punten toegekend: een aas vier punten, een heer drie, een vrouw twee en een boer één punt. Dit worden ook wel ‘honneurpunten’ genoemd. De waarde van een hand wordt eenvoudigweg bepaald door optelling van de honneurpunten die de hand bevat.

Zie ook: Weense telling

miniatuur

DOUBLE-DUMMY-PROBLEEM van een eindspelsituatie waarin iedere hand vijf à tien kaarten bevat. Het beroemdste miniatuur is de WHITFIELD SIX.

minibridge

Sterk vereenvoudigde vorm

van bridge, geschikt om beginnende (jeugd)bridgers vertrouwd te maken met het tellen van HONNEURPUNTEN en het maken van slagen.

minimaal zijn

Een MINIMALE HAND hebben.

Zie ook: maximaal zijn

minimale hand

Ook: minimum. Een hand die het minimale aantal HONNEURPUNTEN bevat binnen de beoefde PUNTENRANGE. Zo is een hand waarop met elf punten een niet-conventioneel openingsbod is gedaan, ‘minimaal’.

Zie ook: maximale hand

minimulti

Conventioneel antwoord van 2♦ op een opening van 1♣ dat meerdere betekenissen heeft:

- a. sterk met een zeskaart ruiten;
- b. zwak met een zeskaart in harten of schoppen.

Minimulti kan ook toegepast worden na een opening van 1♦ waarbij variant a dan INVERTED MINORS is.

minimum

MINIMALE HAND

mini sans atout

Opening van 1SA die een evenwichtige hand aangeeft en slechts 10-12 punten.

Zie ook: kamikaze-sans-atout

mini-splinter

Conventie waarbij (in sommige situaties) het enkelvoudig SPRONGBOD in plaats van het dubbele sprongbod SPLINTER is: goede TROEFSTEUN plus een singleton of renonce in de geboden kleur. Met name gebruikt wanneer de antwoordende hand in eerste instantie heeft gepast.

Zie ook: splimit

minlijst

Lijst met resultaten van een paar in een VIERTALLENWEDSTRIJD die per saldo duidelijk slechter is dan een gemiddelde lijst. De tegenstanders hebben in dat geval een PLUSLIJST.

minor

(Eng.) LAGE KLEUR

minor suit ask

(Eng.) Conventioneel 3♣-bod na het antwoord op STAYMAN waarmee 1SA-openaar naar diens bezit in de lage kleuren (of een eventuele vijfkaart hoog) wordt gevraagd.

Na 1SA-2♣-2♦ zijn de antwoorden op 3♣:

- 3♦: vijfkaart klaveren of ruiten (3♥ vraagt verder)
- 3♥: vierkaart klaveren én ruiten met een driekaart harten

-3♠: vierkaart klaveren én ruiten met een driekaart schoppen

-3SA: vierkaart klaveren of ruiten met een 4-3-3-3 verdeling

Na 1SA-2♣-2♥ zijn de antwoorden op 3♣:

- 3♦: vierkaart klaveren of ruiten (3♥ vraagt verder)
- 3♥: vijfkaart harten
- 3♠: vierkaart schoppen
- 3SA: geen andere kleur (dus een 4-3-3-3 met 4♥)

Na 1SA-2♣-2♠ zijn de antwoorden op 3♣:

- 3♦: vierkaart ruiten
- 3♥: vierkaart klaveren
- 3♠: vijfkaart schoppen
- 3SA: geen lage kleur (dus een 4-3-3-3 met 4♠)

Minor suit ask wordt ook wel toegepast na een 2SA-opening. Nadat met 3♣ naar de hoge kleuren is geïnformeerd en de openaar een vijfkaart harten of schoppen heeft ontkend, vraagt 4♣ naar het bezit in de lage kleuren.

minor suit Stayman

(Eng.) Conventioneel antwoord van 2♠ op een 1SA-opening, waarmee naar het bezit van de LAGE KLEUREN wordt geïnformeerd. De 1SA-openaar biedt

met een vierkaart (of vijfkaart) 3♣ of 3♦ en bij gebrek daaraan 2SA. De antwoordende hand kan zwak zijn en in 3♣ of 3♦ willen eindigen, maar kan ook op zoek zijn naar een manche of slem in een lage kleur.

Een variant is dat de herbieiding van 2SA betere of langere ruiten belooft en 3♣ betere of langere klaveren. In dat geval kan ook 2♠ geboden worden op een zwakke hand met een lange klaverenkleur

Minorwood

Variant van BLACKWOOD waarin het bod op vierniveau in de (eerder of door dit bod) overeengekomen lage kleur (dus 4♣ of 4♦) meteen azen (of keycards) vragen is.

misclick

(Eng.) Ook: misklik. Het bij ONLINE BRIDGE aanklikken van een bieding die men niet had willen doen of een kaart die men niet had willen spelen. Als er duidelijk sprake is van een vergissing en de tegenstanders staan het toe, mag deze hersteld worden.

misfit

(Eng.) Het niet op elkaar aansluiten van de twee handen van een partnership, d.w.z. dat er in

geen enkele kleur een behoorlijke FIT is. Meer in het bijzonder de situatie waarin beide partners een extreem tweekleurenspeel bezitten en de lange kleuren van de een overeenkomen met de korte van de andere.

Zie ook: duplicatie

misklik

MISCLICK

misleiden

De andere spelers een verkeerde indruk geven van de eigen hand. Het meest toegepast door de leider in het afspel, omdat deze geen last heeft van een eventuele misleiding van zijn partner (die dummy is). Ook tegenspelers kunnen echter trachten (de leider) te misleiden (MISLEIDENDE UITKOMST; FALSECARD). Bij uitzondering kan het zelfs nuttig zijn de partner te misleiden, bijvoorbeeld om hem min of meer te dwingen een andere kleur na te spelen. Verder wordt misleiden regelmatig toegepast bij het bieden (PSYCH). Overigens is misleiding slechts toegestaan door het doen van (misleidende) biedingen of het spelen van (misleidende) kaarten. Misleiding door woord en gebaar, door haast of aarzeling bij het bieden of spelen (zoals het aarzelen met

een singleton) is in strijd met de spelregels.

Zie ook: geweldje; koffiehuisbridge; misleidende speelwijze; misleiden-de verdediging; schwindel

misleidend bod

PSYCH

misleidend bijspelen

FALSECARD

misleidende speelwijze

Speelwijze waarbij de leider probeert de tegenpartij een verkeerde indruk van zijn hand te geven.

Voorbeeld:

♠—		♠75
♥A9742		♥10865
♦872	N W O Z	♦H43
♣B10963		♣H752
		♠AVB9863
		♥HV3
		♦B6
		♣A

Zuid speelt 6♠ en krijgt als uitkomst ♣B. Het spel hangt af van de ruitensnit, maar de leider ziet een extra kans. Hij laat, hoewel technisch zinloos, in noord ♣V bijspelen, gedekt met de heer en genomen met het aas. De leider

speelt nu vóór het trekken van de troef ♦B en laat die doorlopen. Oost, die niet weet dat zijn partner ♥A heeft, denkt vanwege de eerste slag dat de leider nog een klavertje heeft en speelt deze kleur na. Zuid troeft af, trekt de troef en gooit op de hoge ruiten van noord zijn drie hartenverliezers af.

Zie ook: falsecard

misleidende uitkomst

Uitkomst die bedoeld is om de leider op het verkeerde been te zetten.

Voorbeeld:

♠AVB8	
♥973	
♦85	
♣H864	
♠10765	N
♥106	W O
♦A9742	Z
♣B9	
♠H42	♠93
♥AV4	♥HB852
♦H103	♦VB6
♣A1073	♣V52

Zuid speelt 3SA en krijgt als uitkomst ♦2. De leider maakt in de eerste slag ♦H en telt acht vaste slagen. De negende slag kan komen uit de hartensnit. Als de ruiten bij oost-west vier-vier verdeeld zijn, is het echter veiliger een slag in klaveren te

ontwikkelen. Op de systeemkaart van oost-west staat dat zij uitkomen met de vierde van boven. Uit de uitkomst van ♦2 leidt zuid dus af dat de ruiten vier-vier zitten. Hij gaat op de klaverenkleur af en is even later één down. Zonder de misleidende uitkomst van west zou zuid via een hartensnit zijn contract gemaakt hebben.

misleidende verdediging

Ook: misleidend tegenspel. Manoeuvre waarbij een tegen-speler probeert de leider een verkeerde indruk van zijn hand te geven.

Voorbeeld:

♠10864		♠HB3
♥53		♥74
♦AB3		♦V1096
♣AB94		♣10532
♠975		
♥AHB		
♦8742		
♣V86		
	N W O Z	
♠AV2		
♥V109862		
♦H5		
♣H7		

Zuid speelt 4♥ en krijgt ruiten uit. Oost dekt ♦B met de vrouw en zuid neemt met de heer. De leider steekt over naar ♦A en speelt een harten naar de 10. West neemt misleidend met ♥H

en speelt ruiten terug, door zuid getroefd. De leider incasseert ♣H, neemt een snit op ♣V en gooit op ♣A in de hand ♠2 weg. In de overtuiging dat ♥B bij oost zit vervolgt hij nu met harten naar de 8. West wint de slag met ♥B, incasseert ♥H en gaat er met ruiten uit. Zuid moet tot slot een slag afstaan aan ♠H.

Had west de eerste hartenslag met de boer genomen, dan zou de leider na ♣A op ♠H hebben gesneden en daardoor zijn contract gemaakt hebben.

Zie ook: camouflage; misleidende uitkomst

misleiding

MISLEIDEN

missen

1. Niet uitbieden: een MANCHE of SLEM missen.
2. Niet bezitten: een bepaalde hoge kaart of een CONTROLE missen.
3. Over het hoofd zien: de winnende speelwijze missen, een SIGNAAL missen.
4. In de uitdrukking 'kunnen missen' (van een bepaalde kaart): zonder direct nadelige gevolgen kunnen afgooien.

Mississippi-hand

Berucht spel dat volgens de overlevering door valsspellers

die op de raderboten op de Mississippi actief waren, regelmatig gestoken werd:

		♠105432			
		♥—			
		♦5432			
		♣5432			
♠—		N W O Z		♠B9876	
♥8765432				♥—	
♦AHVB109				♦876	
♣—				♣109876	
		♠AHV			
		♥AHVB109			
		♦—			
		♣AHVB			

Slachtoffer was de zuidspeler die gemakkelijk verleid kon worden tot de weddenschap dat hij geen enkele manche kon maken. In een hartencontract komt zuid niet verder dan zes troefslagen (west speelt alsmaar ruiten), terwijl 4♠ en 5♣ er net niet in zitten.

Zie ook: Duke of Cumberland-hand

misverstand

Onbegrip tussen de twee spelers van een paar tijdens het bieden. Meestal leidt een ‘misverstand’ tot een catastrofe.

Voorbeeld:

Z/OW	♠1074		
	♥V1085		
	♦B75		
	♣B82		
♠AHVB93			♠652
♥A743		N	♥H6
♦—		W O	♦104
♣973		Z	♣AHV1054
	♠8		
	♥B92		
	♦AHV98632		
	♣6		

W	N	O	Z
—	—	—	3SA
4♠	4SA	dbl	pas
pas	redbl	pas	pas (!)
pas			

Zuid opende met een ‘gambling’ 3SA. Na 4♠ van west wilde noord met 4SA zijn partner vragen om zijn lange kleur te bieden. Zuid dacht echter dat noord 4SA bood om te spelen en meende met zijn achtste ruiten nog een aardige verrassing in petto te hebben. Het doublet van oost bracht hem niet op andere gedachten, net zomin als het (SOS-)redoublet van zijn partner. Zuid maakte geen slag. Tien geredoubleerd down betekende een verlies van 5200 punten.

Mitchell

Wisselschema bij paren-

wedstrijden. De deelnemende paren worden in twee groepen ingedeeld, noord-zuid en oost-west. De noord-zuid paren blijven de hele wedstrijd aan dezelfde tafel zitten. De oost-west paren gaan na elke ronde een tafel hoger (van tafel 1 naar tafel 2, van 2 naar 3 etc. en van de hoogst genummerde tafel naar tafel 1), terwijl de spellen steeds een tafel lager gaan. Op dit basisschema bestaan diverse varianten.

Zie ook: Howell; Schevenings

mixed pairs

(Eng.) GEMENGDE PAREN

mixed raise

(Eng.) Bod dat een vierkaart steun aangeeft in een door de partner geboden kleur en het midden houdt tussen een INVITEREND en PREËMPTIEF bod. Een typisch voorbeeld is het 3♣-antwoord op 1♥ of 1♠ bij BERGEN RAISES.

mixed teams

(Eng.) GEMENGDE VIERTALLEN

Modérateur

LEBENSÖHL NA REVERSE

modified

(Eng.) Voor- of achtervoegsel van een conventie op de sys-

teemkaart, aanduidend dat een variant op de conventie gehanteerd wordt.

Montreal relay

Conventioneel antwoord van 1♦ op 1♣ waarmee de antwoordende hand het bezit van een vijfkaart in harten en/of schoppen ontkent. De antwoorden van 1♥ en 1♠ op 1♣ beloven juist een vijfkaart.

Morton's fork coup

(Eng.) Bijzondere speelwijze waarbij de leider een tegenspeler de keuze geeft uit twee kwaden: het bijspelen van een hoge kaart waardoor een extra slag voor de leider ontwikkeld wordt of het duiken van die kaart die vervolgens nooit meer een slag maakt. De coup ontleent zijn naam aan kardinaal Morton, kanselier onder Henry VII. Hij had als taak zoveel mogelijk belastinggeld uit de rijke Londense kooplieden te persen. Dat deed hij vrij handig. Als iemand er een luxe levensstijl op nahield, was het duidelijk dat hij een flinke afdracht aan de schatkist kon doen. Iemand die sober leefde kreeg ook een hoge aanslag, want die had voldoende spaarcentjes.

Voorbeeld:

♠2		♠6543
♥A83		♥HB92
♦AH10976		♦2
♣H75		♣A862
♠B10987		
♥1076	N	
♦B4	W O	
♣B104	Z	
♠AHV		
♥V54		
♦V853		
♣V93		

Zuid speelt 6♦ en krijgt ♠B uit (met hartenstart gaat het contract down). De leider neemt ♠A, speelt ruiten naar het aas, trekt met ♦H de laatste troef en speelt dan een klaveren van tafel. Oost zit gevangen in ‘Morton’s fork’. Als hij ♣A neemt is het spel over. De leider heeft zowel ♣V als ♣H hoog gekregen en gooit op ♠H-V de twee kleine harten in noord af. Als oost ♣A duikt, ziet hij deze kaart niet meer terug. Zuid maakt ♣V en gooit op ♠H-V in noord ♣7 en ♣H af. Dan speelt hij harten naar het aas en harten uit noord, zodat ♥V zijn twaalfde slag wordt.

Moscow escapes

(Eng.) Methode om (desgewenst) te ontsnappen na een (straf) doublet van de tegenpartij op een 1SA-opening:

- pas: om te spelen
 - redoublet: 5+kaart in een van de kleuren
 - 2♣: 4+kaart klaveren en een 4+kaart in een andere kleur
 - 2♦: 4+kaart ruiten en 4+kaart in een hoge kleur
 - 2♥: 4+kaart harten en 4+kaart schoppen
 - 2♠: 5+kaart schoppen
- Het redoublet verplicht de 1SA-openaar, als de derde hand past, om 2♣ te bieden. Hierop geeft de antwoordende hand aan welke lange kleur hij heeft (pas=klaveren). Naar keuze is een direct 2♠-bod sterker of zwakker dan een indirect 2♠-bod (via redoublet-2♣).

Zie ook: Exodus; Meckwell escapes; SWINE; touching escapes

Mosysian fit

(Eng.) Vier-drie FIT in de troefkleur. Genoemd naar de Amerikaan Alphonse Moyse jr., die een voorstander was van het openen op vierkaarten in de hoge kleur en het steunen op een driekaart.

MP

MATCHPOINT

MUD

Afspraak om van drie kleintjes met de middelste uit te komen en in een volgende slag de

hoogste te spelen. Afkorting van Middle Up Down.

Zie ook: top van niets

Muiderberg

Ook: Muiderbergse Twee.

Conventionele openingen van 2♥ en 2♠ waarmee een vijfkaart in de geopende kleur wordt aangegeven plus een vierkaart (of langer) in een lage kleur en, afhankelijk van de KWETSBAARHEID, 6-11 punten.

De ‘Muiderberg’, die genoemd is naar de woonplaats van een van de bedenkers, kent de volgende antwoorden.

Op 2♥:

-2♠: echt, NON-FORCING

-2SA: MANCHEFORCING; vraagt nadere informatie

-3♣: non-forcing; openaar past met klaveren of biedt 3♦

-3♦: inviterend voor 4♥

-3♥: echt, niet inviterend

-3♠: echt, inviterend voor 4♠

-3SA: echt, om te spelen

Op 2♠:

-2SA: mancheforcing; vraagt nadere informatie

-3♣: non-forcing; openaar past met klaveren of biedt 3♦

-3♦: inviterend voor 4♠

-3♥: echt, inviterend

-3♠: echt, niet inviterend

-3SA: echt, om te spelen

In de hoge kleur heeft de openaar altijd precies een vijfkaart, terwijl de lage kleur langer kan zijn dan een vierkaart. Dat kan op het antwoord van 2SA als volgt worden aangegeven:

-3♣: vierkaart klaveren

-3♦: vierkaart ruiten

-3♥: vijfkaart klaveren

-3♠: vijfkaart ruiten

-3SA: vierkaart klaveren én ruiten

-4♣: zeskaart klaveren

-4♦: zeskaart ruiten

Soms wordt afgesproken dat bij een kwetsbare Muiderberg de lage kleur minimaal een vijfkaart is. In dat geval wordt bij de herbiebdingen op 2SA onderscheid gemaakt tussen een minimale (7-9) en een maximale (10-11) opening.

Zie ook: Poolse twee-openingen; Tartan

Muiderbergse Twee

MUIDERBERG

Multi

MULTI-COLOURED

multi-coloured

(Eng.) Ook: Multi. Conventionele opening van 2♦ waarin diverse (veelkleurige) typen handen zijn ondergebracht. In de originele versie van deze opening, in de

jaren '60 bedacht door de Engelsen Terence Reese en Jeremy Flint, zaten onder meer sterke driekleurensporten. Tegenwoordig bevat de populaire 'Multi' de volgende handen:

- a. zwakke twee in harten of schoppen
- b. evenwichtig met 23 of 24 punten
- c. SEMI-FORCING in klaveren of ruiten.

De antwoordende hand gaat in eerste instantie uit van een zwakke twee. Hij biedt 2♥ (als hij tegenover een zwakke twee in harten niet hoger wil) of 2♠ (als hij een aansluiting in harten heeft maar tegenover een zwakke twee in schoppen niet hoger wil). Hij kan ook (met een iets beter aansluitende hand) 3♥ of 3♠ bieden met dezelfde bedoeling. Met een zwakke twee past of corrigeert de openaar. Na 2♥ of 2♠ biedt de openaar 2SA met variant b en 3♣ of 3♦ met variant c.

Het antwoord van 2SA toont in principe een sterke hand en vraagt de openaar zijn hand nader te omschrijven (bv. 3♣ met een minimale zwakke twee in harten, 3♦ met een minimale zwakke twee in schoppen, 3♥ met een maximale zwakke twee in schoppen, 3♠ met een maxi-

male zwakke twee in harten, 3SA met variant b en 4♣ of 4♦ met variant c). Van het herbedings-schema op 2SA zijn overigens diverse varianten in omloop. Verder kan de antwoordende op de 2♦-opening 4♣ bieden, waarop de openaar met 4♦ of 4♥ een transfer geeft naar zijn hoge kleur, en 4♦, waarop de openaar zijn hoge kleur biedt. Op die manier kan de antwoordende hand het contract van 4♥ of 4♠ in de juist geachte hand krijgen. De directe antwoorden van 4♥ en 4♠ tonen een eigen lange kleur. Met een zwakke twee (in de andere hoge kleur) dient de openaar hierop te passen. *Zie ook: bruine sticker; SF-verdediging tegen Multi; Meckwell tegen Multi; WHAM*

multi-defence

(Eng.) Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij, waarbij een volgbieding ofwel de naast-hogere kleur belooft ofwel de twee kleuren daarboven (minstens 5-4):

- doublet: klaveren, of ruiten en harten
- 2♣: ruiten, of harten en schoppen
- 2♦: harten, of schoppen en klaveren
- 2♥: schoppen, of klaveren en

ruiten

-2♠: schoppen en ruiten

-2SA: klaveren en harten

De 'multi-defence' kan ook worden toegepast na een sterke 1♣-opening van de tegenpartij.

Zie ook: ASPRO; ASPTRO;

ASTRO; Brozel; Cansino;

Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy;

Lionel; Meckwell-verdediging;

multi-Landy; Ripstra; suction;

Woolsey

multi-Landy

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij, waarbij elementen van de MULTI-COLOURED, LANDY en de MUIDERBERG gecombineerd worden:

-2♣: beide hoge kleuren

-2♦: zeskaart in harten of schoppen

-2♥: vijfkaart harten met een lage kleur

-2♠: vijfkaart schoppen met een lage kleur

-2SA: beide lage kleuren (mini-maal vijf-vijf)

Zie ook: ASPRO; ASPTRO;

ASTRO; Brozel; Cansino;

Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy;

Lionel; Meckwell-verdediging;

multi-defence; Ripstra; suction;

Woolsey

muppet Stayman

Moderne variant van PUPPET STAYMAN, waarmee het antwoord van 3♣ op 2SA naar het bezit van zowel een vierkaart als een vijfkaart in harten of schoppen informeert.

De antwoorden op 3♣ zijn:

-3♦: vierkaart harten en/of vierkaart schoppen

-3♥: geen lengte in harten of schoppen

-3♠: vijfkaart schoppen

-3SA: vijfkaart harten

Zie ook: Niemeijer

N

naar bed gaan

1. Van een (hoge) kaart: geen slag maken, terwijl daar (meestal) wel de gelegenheid voor was. Bijvoorbeeld: 'Hartenaas ging naar bed'.

2. Met een (hoge) kaart: geen slag ermee maken, terwijl daar (meestal) wel de gelegenheid toe was. Bijvoorbeeld: 'West ging met ♥A naar bed'. Gebeurt doorgaans een tegenspeler, maar kan ook een leider overkomen bijvoorbeeld wanneer hij in een parenwedstrijd op een overslag jaagt.

Zie ook: bed

naar de manche springen

Een MANCHE bieden door het doen van een SPRONGBOD.

Zie ook: principle of fast arrival

naar het zwak toe spelen

Als rechtertegenstander van de leider een kleur voorspelen waarin de dummy geen hoge kaarten bezit ('naar het zwak van de tafel').

Zie ook: door het sterk spelen

naar het zwak van de tafel

NAAR HET ZWAK TOE SPELEN

NABC

NORTH AMERICAN BRIDGE CHAMPIONSHIPS

nabieden

Een HERBIEDING doen. Meestal gezegd van de openaar die een andere kleur herbiidt.

nakaarten

1. Na afloop het gespeelde spel of de gespeelde spellen bespreken.

2. NASPELEN.

nakomen

NASPELEN, in het bijzonder van een kleur waarin de partner is uitgekomen of heeft voorgespeeld.

Zie ook: switchen

Namyats

Conventionele openingen van 4♣ en 4♦ waarmee een goede 4♥- resp. 4♠-opening wordt aangegeven. Onder 'goed' wordt in dit verband verstaan een DICHTE zevenkaart met een aas of heer in de bijkaart of een dichte achtkaart zonder aas of heer ernaast. De term Namyats is ontstaan door Stayman achterstevoren te schrijven.

Zie ook: Zuid-Afrikaanse Texas

Napolitaanse Klaveren

Biedsysteem ontwikkeld door de Napolitaan Eugenio Chiaradia. Voorloper van de BLUE CLUB.

naspelen

Voorspelen in een nieuwe (d.w.z.

niet de eerste) slag.

Zie ook: doorspelen; switchen; terugspelen

natuurlijk

1. Een natuurlijk bod: lengte (of steun) in de geboden kleur belovend of (SA-bod) een min of meer evenwichtige hand, terwijl niet tegelijkertijd een andere boodschap wordt overgebracht. In enge zin is een bod alleen 'natuurlijk' als daarmee een voorstel wordt gedaan het bod tot EINDCONTRACT te laten worden. In ruime zin worden diverse FORCING biedingen ook als natuurlijk beschouwd indien het zeer gebruikelijk is dat zij dit karakter hebben (zoals het antwoord in een nieuwe kleur op de opening van de partner). Ook: echt; reëel.

2. Een natuurlijk biedsysteem: gebaseerd op natuurlijke biedingen.

Zie ook: alerteren; conventioneel

NBB

NEDERLANDSE BRIDGE BOND

Nederlandse Bridge Bond

Vereniging die zich ten doel heeft gesteld de beoefening van het bridgespel in de ruimste zin des woords te bevorderen. De 'NBB' stelt onder meer de spel- en wedstrijdregels vast, bevoor-

dert de naleving daarvan, organiseert en verleent ondersteuning aan bridgewedstrijden en geeft publicaties uit waaronder het maandelijks blad 'Bridge'.

Van de NBB, die in 1930 werd opgericht, zijn ruim duizend Nederlandse bridgeverenigingen lid. In 1995 werd het aantal van 100.000 aangesloten bridgers bereikt.

Nederlandse kampioenschappen

De NEDERLANDSE BRIDGE BOND organiseert jaarlijks Nederlandse kampioenschappen paren en viertallen in de categorieën vrouwen (alleen paren), senioren, mixed en jeugd. Dit zijn één- of tweedaagse evenementen met vrije inschrijving. De belangrijkste landstitels zijn te winnen in de Meesterklasse Paren (twee weekends) en de Meesterklasse Viertallen (meerdere weekends gevolgd door halve finales en een finale). Dit zijn de hoogste klassen van de jaarlijkse paren- en viertallencompetities.

neerleggen

Voor zich met de beeldzijde zichtbaar op de tafel leggen (van kaarten). Actie van de dummy meteen na de uitkomst of van een speler die voorstelt het

spelen te bekorten door zijn kaarten te laten zien (CLAIMEN). Een CONTRACT is 'voor het neerleggen' als het zo eenvoudig te maken is dat de leider als het ware zijn kaarten kan neerleggen (LEGGERTJE).

negatief antwoord

Antwoord op een informatie-doulet of conventioneel bod van de partner dat zwakte toont of een bepaald bezit ontkent. Voorbeelden zijn het 2SA-antwoord op een sterke twee-opening en het 2♦-antwoord op 2♣ STAYMAN. *Zie ook: Herbert; positief antwoord*

negatief bod

Bod dat zwakte toont of een bepaald bezit ontkent. Meer in het bijzonder een afwijzend antwoord op een sterke conventionele opening. *Zie ook: positief bod*

negatief doulet

Conventioneel doulet op een volgbod van de rechtertegenstander na een opening van de partner. De term 'negatief' slaat in dit geval op het ontbreken van een bod waarmee men de hand zou kunnen omschrijven. Het negatief doulet belooft enige kracht en lengte in de ongeboden kleuren (te vergelijken met een

INFORMATIEDOUBLET).

Meer specifiek geldt dat na een opening in een lage kleur en een volgbod in een hoge kleur het doulet een vierkaart in de andere hoge kleur belooft. Aangezien het doulet FORCING is (partner mag alleen passen als hij flink tegen zit in de gevolgde kleur), kan het ook toegepast worden met andersoortige handen waarvoor op dat moment geen goed bod voorhanden is. De consequentie van het spelen van negatieve doubletten is dat op handen waarmee men voor straf zou willen doubleren, gepast wordt in de verwachting dat de openaar de bieding (bij voorkeur met een doulet) zal openhouden (STRAFPAS). Oorspronkelijk (1957) stond het negatief doulet bekend als 'Spoetnik', genoemd naar de eerste (Russische) kunstmaan.

negative free bid

(Eng.) Bod in een nieuwe kleur op tweehoogte na een opening van de partner en een volgbod van de rechtertegenstander dat volgens afspraak niet FORCING is. Het belooft een goede vijfkaart of een zeskaart met ca. 8-11 punten en de openaar mag er dus op passen. Standaard is de afspraak dat zo'n vrijwillig bod wel forcing is

(10+ punten). Ook kan worden afgesproken dat een ongestoord bod (bv. 1♦-1♠-2♣) forcing is en een gestoord bod (bv. 1♦-2♣-2♠) niet.

Voordeel van het ‘negative free bid’ is dat met gelimiteerde handen meteen een kleur geboden kan worden en niet de toevlucht moet worden gezocht tot een oneigenlijk negatief doublet. Nadeel is dat met sterke handen juist wel een negatief doublet moet worden gegeven of een forcing SPRONGBOD moet worden gedaan.

negenkaart

Het oorspronkelijke bezit van precies negen kaarten van een kleur

nek

1. In de uitdrukking ‘de nek uitsteken’: risico nemen. Gebruikt voor de situatie waarin een speler een riskant (volg)bod doet.
2. In de uitdrukking ‘in m'n nek’: bij de linkertegenstander (die bv. een vijfkaart troef tegen heeft).

nemen

1. Winnen (van een slag) door het bijspelen van de hoogste kaart in de gevraagde kleur of (in de vierde hand) het bijspelen van een hogere kaart in de gevraagde kleur dan de andere spelers. De

term ‘nemen’ wordt niet gebruikt als iemand de slag wint door af te troeven.

2. Bijspelen (van de hoogste kaart of een voldoende hoge kaart met als resultaat dat daarmee de slag wordt gewonnen). Uitdrukkingen als ‘nemen met ♥A’ en ‘♥A nemen’ worden door elkaar gebruikt, waarbij in het eerste geval doorgaans sprake is van een alternatieve kaart (bv. ♥H) waarmee de slag genomen had kunnen worden.
3. Uitvoeren (van een snit).
4. Proberen te benutten (van een kans).

nemen van een snit

SNIJDEN

neutrale kaart

Gespeelde kaart die geen SIGNAAL inhoudt en dus niets zegt over de kracht of lengte in de kleur, noch over de eventuele voorkeur voor een andere kleur.

neutrale uitkomst

PASSIEVE UITKOMST

nevenkans

Extra kans die een leider heeft om zijn contract (of een extra slag) te maken.

nevenpaar

Het paar waarmee men samen-

speelt in een VIERTALLEN-WEDSTRIJD en dat dus aan de andere tafel de spellen in de andere windrichting speelt.

new minor forcing

(Eng.) Variant van CHECKBACK STAYMAN. Na een 1SA-herbieding door de openaar is 2♣ conventioneel en FORCING als er met 1♦ is geopend en 2♦ als er met 1♣ is geopend.

niemand kwetsbaar

Aanduiding dat op een spel beide partijen NIET-KWETSBAAR zijn.

Niemeijer

Conventioneel antwoorden-schema op een 2SA-opening, waarmee het mogelijk is een FIT in de hoge kleuren op te sporen en het EINDCONTRACT in de sterke hand te krijgen. Door de Nederlander Chris Niemeijer bedachte combinatie van PUPPET STAYMAN en TRANSFERS.

In de basisvariant van 'Niemeijer' zijn dit de antwoorden:

- 3♣: puppet Stayman (vraagt om vier- en vijfkaarten in harten en schoppen)
- 3♦: transfer voor harten
- 3♥: transfer voor schoppen
- 3♠: SLEMINTERESSE in klaveren en/of ruiten
- 3SA: echt; om te spelen
- 4♣: Gerber (azen vragen)

Op 3♣ reageert de 2SA-openaar als volgt:

- 3♦: vierkaart harten en/of vierkaart schoppen
- 3♥: vijfkaart harten
- 3♠: vijfkaart schoppen
- 3SA: geen vier- of vijfkaart hoog

Na 2SA-3♣-3♦ herbiidt de antwoordende hand:

- 3♥: vierkaart schoppen, geen vierkaart harten
- 3♠: vierkaart harten, geen vierkaart schoppen
- 3SA: geen vierkaart hoog
- 4♦: vierkaart harten én vierkaart schoppen

In de uitgebreide variant zijn de antwoorden van 3♠, 4♣, 4♦ en 4♥ op 2SA transfers (voor resp. klaveren, ruiten, harten en schoppen) en tonen deze slem-interesse. Het 4♠-antwoord is dan beschikbaar om azen te vragen en 2SA-4SA is KWANTITATIEF. Het 3SA-antwoord op 2SA is naar keuze natuurlijk of gelimiteerd met 5♠ en 4♥.

Niemeijer wordt ook toegepast na een twintig punten of meer belovende 2SA-herbieding van de openaar en na een sterk 2SA-volgbod.

Zie ook: muppet Stayman; Niemeijer na 1SA

Niemeijer na 1SA

Het antwoord van 3♣ op de opening van 1SA, dat primair vraagt om een vijfkaart in harten en schoppen. Op 3♣ reageert de 2SA-openaar als volgt:

-3♦: geen vijfkaart harten of schoppen

-3♥: vijfkaart harten

-3♠: vijfkaart schoppen

Na 2SA-3♣-3♦ herbidet de antwoordende hand:

-3♥: vierkaart schoppen, geen vierkaart harten

-3♠: vierkaart harten, geen vierkaart schoppen

-3SA: geen vierkaart hoog

Op deze wijze kan ook de eventuele 4-4 fit in een hoge kleur ontdekt worden. In tegenstelling tot het 3♦-antwoord na 2SA-3♣ belooft de openaar hier met 3♦ geen hoge vierkaart. De antwoordende hand kan in dit schema dus na 3♦ geen 4♦ bieden om beide hoge kleuren aan te geven. Dat is ook niet nodig want met beide hoge kleuren zou hij geen 3♣

(Niemeijer) hebben geboden maar 2♣ (STAYMAN). Het voordeel van dit schema is dat de tegenpartij na 1SA-3♣-3♦-3♥/♠-3SA niet weet of de openaar een vierkaart in de door de antwoordder ontkende hoge kleur heeft.

niet-gelijktijdige dubbele dwang

DWANGPOSITIE, waarbij eerst de ene tegenstander in dwang wordt gebracht en in een volgende slag de andere.

Voorbeeld:

♠—		♠—
♥9		♥VB8
♦AH9		♦10
♣9		♣B
	N W O Z	
♠—		
♥H7		
♦VB6		
♣—		
	♠7	
	♥A104	
	♦7	
	♣—	

De leider moet de resterende slagen halen. Hij speelt ♠7. West moet de ruitendekking bewaren en gooit ♥7 af. In noord verdwijnt ♦9, die zijn werk heeft gedaan. Oost kan ♦10 (of ♥8) missen. Dan volgt ruiten naar het aas en ♦H. Omdat west de harten niet meer stopt, zit oost hierop in een harten/klaverendwang.

Zie ook: dubbele dwang

niet-kwetsbaar

1. Niet-kwetsbaar zijn (of staan): in de positie verkerend dat zowel de premies die verdiend kunnen worden als de straffen die kunnen worden opgelopen lager zijn.
2. Een niet-kwetsbaar contract:

geboden door een paar dat niet-kwetsbaar is. Meer in het bijzonder een MANCHE, KLEIN-SLEM of GROOTSLEM: 300, 800 resp. 1300 PREMIEPUNTEN opleverend indien gemaakt.

3. Een niet-kwetsbare overslag: 100 punten opleverend als het contract gedoubleerd is en 200 als er is geredoubleerd. Wanneer het contract niet is ge(re)doubleerd wordt de term 'niet-kwetsbare overslag' niet gebruikt omdat dan deze net zo veel oplevert als een kwetsbare overslag.

4. Een niet-kwetsbare downslag: 50 punten kostend als het contract niet is ge(re)doubleerd. Wanneer het contract is ge(re)doubleerd spreekt men van een 'ge(re)doubleerde niet-kwetsbare downslag'.

Zie ook: puntentelling bij wedstrijdbridge scoretabel; kwetsbaar

niets

Ook: niks.

1. Een (vrijwel) waardeloze hand.
2. Een slechte score.
3. Een niet-haalbare MANCHE (in de uitdrukking 'REDDEN tegen niets').
4. Een kleintje (in het verzoek van een leider aan de dummy 'doe maar niets' en in de aanduiding van een waardeloze doubleton of driekaart: 'twee

keer niks' resp. 'drie keer niks').

Nieuw-Amstelveens

Biedsysteem dat in de jaren '70 ontwikkeld werd op het studentencomplex Uilenstede in Amstelveen. De openingen van één in een kleur zijn natuurlijk (11-20 punten met vierkaart of langer), de 1SA-opening is variabel (o.a. 10-12 punten indien niet-kwetsbaar in de eerste of tweede hand) en de openingen van twee in een kleur hebben meerdere betekenissen waaronder een zwakke twee in de naasthogere kleur.

nieuwe kleur

In een biedverloop een andere dan de reeds geboden kleur(en).
Zie ook: two-over-one

nieuwe telling

Inmiddels ingeburgerde PUNTENTELLING BIJ WEDSTRIJD-BRIDGE die in 1987 van kracht werd. Belangrijkste verschil met de 'oude' telling is dat een vierde (en elke verdere) niet-kwetsbare downslag 300 in plaats van 200 punten kost. In het verleden gold derhalve de reeks 100-300-500-700-900 etc., terwijl de schade nu zo oploopt: 100-300-500-800-1100 etc. Ook de reeks voor geredoubleerde niet-kwetsbare downslagen (twee keer zo duur

als gedoubleerde) veranderde hierdoor. Verder is met de ‘nieuwe’ telling de premie voor het maken van een gere-doubleerd contract verhoogd van 50 tot 100.

Aanleiding voor het verhogen van de straf voor vier en meer niet-kwetsbare downslagen was dit spel uit de finale van de Bermuda Bowl tussen de Verenigde Staten en Pakistan in 1981:

W/NZ	♠AH		
	♥AV		
	♦B9		
	♣AH109642		
♠B9852		♠103	
♥854		♥973	
♦H4		♦V87632	
♣B53		♣V8	
	♠V764		
	♥HB1062		
	♦A105		
	♣7		

Het Pakistaanse NZ-paar bood keurig 7♥ uit. Het eindbod van noord liep uit naar west, de Amerikaan Jeff Meckstroth. Deze berekende dat hij tegen de zeer waarschijnlijke min 2210 elf gedoubleerd down mocht (min 2100) en bood 7♠. Dat contract werd gedoubleerd en na niet-optimaal tegenspel negen down gespeeld (min 1700). De Amerikanen maakten aan de andere

tafel 7♥ en wonnen zo 11 IMP's. In de nieuwe telling zou Meckstroth het niet in zijn hoofd hebben gehaald om 7♥ uit te nemen. Negen down is tegenwoordig min 2300 en tien down min 2600.

niks

NIETS

niveau

1. Ook: hoogte. Van een BOD of een CONTRACT: het aantal TREKKEN dat in het bod of in het contract genoemd wordt. Zo is 2♥ een bod of een contract op tweenniveau.

2. Van een biedverloop: het aantal TREKKEN dat in het laatste bod is genoemd.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	2SA	4♠	5♣

Dit biedverloop is op vijfniveau beland.

Zie ook: vijfniveau

noemen

Bieden (van een nog niet eerder getoonde kleur).

Een 1SA-openaar wordt geacht na het antwoord van 2♣ (STAY-MAN) zijn eventuele hoge kleur te ‘noemen’.

nokje

STRAFDOUBLET

nokken

DOUBLEREN

non-forcing

(Eng.) Niet FORCING. Gezegd van een bieding waarop de partner mag passen of van een biedverloop waarin verder bieden niet vereist is.

non-leaping Michaels

(Eng.) WERELDCONVENTIE

non-playing captain

(Eng.) Begeleider van een team tijdens (meestal internationale) wedstrijden, die onder meer beslist over de opstelling van de paren. De non-playing captain heeft doorgaans ook een toezichthoudende en verzorgende taak. Verder treedt hij op als vertegenwoordiger van het team, bijvoorbeeld bij arbitragezaken.

non-serious three notrump(Eng.) SERIEUZE DRIE SANS
ATOUT**noodbod**

Bod dat (in wanhoop) gedaan wordt bij gebrek aan een goed alternatief.

Voorbeeld:

♠9632

♥B8

♦AVB7

♣HV10

Zuid opent met deze hand 1♦, west volgt met 1♠ en noord geeft een negatief doublet (belooft vierkaart harten). Na een pas van oost heeft zuid geen goed bod beschikbaar. Hoewel hij geen schoppenstopper heeft, lijkt het 'noodbod' van 1SA het minst slechte.

noord

1. Een van de vier windrichtingen die aan de spelers worden toegekend.
2. Aanduiding voor de speler die deze windrichting heeft. 'Noord' (ook: de 'noordspeler') heeft bij wedstrijden gewoonlijk bepaalde verantwoordelijkheden voor de gang van zaken aan tafel, zoals het controleren of de juiste spellen worden gespeeld en het noteren van de scores.

noordspeler

NOORD

Noorse twee ruiten

EKREN

normale signalen

Methode van SIGNALEREN die al

jaren het meest gebruikelijk is, d.w.z. HOOG-LAAG is, afhankelijk van de situatie AANMOEDIGEND of EVEN.

Zie ook: omgekeerd

North American Bridge Championships

Ook: NABC. De AMERICAN CONTRACT BRIDGE LEAGUE organiseert drie keer per jaar (in het voorjaar, in de zomer en in de herfst) de Noord-Amerikaanse bridgekampioenschappen. Dit zijn grootschalige, elfdaagse evenementen met diverse korte en langere deeltoernooien voor bridgers van uiteenlopend niveau. De van oudsher meest prestigieuze onderdelen van de Spring NABC, de Summer NABC en de Fall NABC zijn respectievelijk de Vanderbilt Knockout Teams, de Spingold Knockout Teams en de Reisinger Board-a-Match Teams. Hieraan doen topspelers uit de hele wereld mee, die veelal zijn ingehuurd door in hun team meespelende sponsors.

no-splinter

(Eng.) Conventioneel 3SA-antwoord op de opening van één in een hoge kleur, waarmee ten minste een vierkaart TROEFSTEUN wordt beloofd en 13-15 punten. Omdat het geen

SPLINTER is, ontkent het bod een singleton of renonce.

Zie ook: Garozzo-splinters

nul

De laagst mogelijke score (nul MATCHPOINTS) op een spel in een parenwedstrijd. Ook een zeer lage score wordt doorgaans met 'een nul' aangeduid.

De term 'nul' slaat niet op een rondpas. Een score van nul kan immers voor een van de paren juist een zeer gunstig resultaat zijn.

Zie ook: top

nummer

(angl.: number) JAARTAL

NZ

Aanduiding voor het paar dat noord en zuid zit.

NZ kwetsbaar

Aanduiding op een spel dat het paar dat noord en zuid zit, KWETSBAAR is en het paar dat oost en west zit, niet-kwetsbaar is.

0

OBAR

PREBALANCEN

obstructie

Het hinderen van het bieden van de tegenpartij door het doen van een volgbod dat (veel) BIEDRUIMTE wegneemt. Na een 1♣-opening is een volgbod van 1♠ obstructiever dan een volgbod van 1♦.

Zie ook: *storen*

oddball

(Eng.) Ook: Smith signaal.

Afspraak in het tegenspel dat het - bij de eerste gelegenheid - bijspelen van een onnodig hoge kaart enthousiasme over de uitkomst toont.

Voorbeeld:

Z/allen ♠A743
 ♥A1084
 ♦V93
 ♣74

♠B108
 ♥65
 ♦H85
 ♣A10853

N
W O
Z

♠HV5
 ♥H73
 ♦AB102
 ♣H96

♠962
 ♥VB92
 ♦764
 ♣VB2

W	N	O	Z
–	–	–	1SA
pas	2♣	pas	2♦
pas	3SA	pas	pas
pas			

West start tegen 3SA met een kleine klaveren voor de boer en de heer. De leider steekt over naar ♥A en snijdt in ruiten. West maakt ♦H en vervolgt, bang voor ♣V bij zuid, met ♠B. De leider maakt nu tien slagen.

Dat gaat met 'oddball' niet verkeerd. Oost gooit in de tweede slag een hoge harten onder het aas (de 9 of misschien beter nog de vrouw of de boer) om aan te geven dat de uitkomst hem goed bevallen is. West kan nu gerust klaveren naspelen en het contract gaat één down.

odd-even discards

(Eng.) ITALIAANSE SIGNALEN

odd leads

(Eng.) DERDE-VIJFDE VAN BOVEN

oetsen

Foppen, erin slagen de tegenpartij te MISLEIDEN.

offensieve hand

AANVALLENDE HAND

off-shape

(Eng.) Kwalificatie van een

bieding op een hand die een van de norm afwijkende VERDELING heeft. Zo kan worden gesproken van een off-shape INFORMATIE-DOUBLET als er gedoubleerd is op een (niet zeer sterke) hand met lengte in slechts twee ongeboden kleuren of een 4-3-3-3 verdeling. Ook een 1SA-openning met een 5-4-2-2 verdeling of een 2SA-openning met aas-sec of heer-sec in een van de kleuren is off-shape.

Ogust

Conventionele herbiebiedingen na het antwoord van 2SA op een ZWAKKE TWEE-OPENING:

- 3♣: minimaal en een slechte kleur
- 3♦: minimaal en een goede kleur
- 3♥: maximaal en een slechte kleur
- 3♠: maximaal en een goede kleur
- 3SA: dichte kleur (met AHV aan het hoofd)

Onder minimaal wordt in dit verband verstaan 6-8 punten en onder een goede kleur een kleur met twee van de drie topphonneurs.

Olympiade

WERELDKAMPIOENSCHAPPEN

omgekeerde signalen

Methode van SIGNALEREN die tegengesteld is aan wat het meest gebruikelijk is, d.w.z. LAAG-HOOG in plaats van HOOG-LAAG is, afhankelijk van de situatie AANMOEDIGEND of EVEN.

Zie ook: normale signalen

omgekeerde Truscott

Variant van TRUSCOTT waarbij de antwoorden van 2SA en drie in de geopende kleur in betekenis zijn omgedraaid.

omschrijven

Van de hand: zodanig bieden dat een beeld gegeven wordt van de verdeling en kracht van de hand. *Zie ook: beschrijvend bod*

omsingelen

Manoeuvre in het tegenspel waarbij van een GEBROKEN SERIE de op een na hoogste kaart wordt nagespeeld om de kaart direct daaronder in de achterhand onschadelijk te maken.

Voorbeeld:



Oost is aan slag en 'omsingelt' met het naspelen van ♠B de 10

in noord. Als zuid de boer met de vrouw dekt (duiken helpt niet), neemt west de heer en speelt schoppen na door de 10. Zo maken oost-west vier slagen in deze kleur.

Zie ook: achterwaartse snit

om zeep brengen

Van een contract: door inferieur afspel down gaan in een maakbaar contract.

onaantastbare kleur

Lange kleur waarin alleen bij een zeer onwaarschijnlijk zitsel een slag verloren kan gaan, zoals een achtklaar met aas-heer-vrouw aan het hoofd of een zevenkaart met aas-heer-vrouw-boer.

Zie ook: dicht; semi-solide kleur; zelfstandige kleur

onbereikbaar

Zonder ENTREE.

onderbieden

Een minder sterk bod ('underbid') doen dan op grond van de hand gerechtvaardigd zou zijn. Meestal is hierbij sprake van een lager bod dan gerechtvaardigd. In situaties waarin een SPRONGBOD OVERWAARDE ontkent (PRINCIPLE OF FAST ARRIVAL) kan juist het doen van dat sprongbod een vorm van onderbieden zijn.

Zie ook: overbieden

onderbieder

Ook: sopper. Speler die zich regelmatig schuldig maakt aan ONDERBIEDEN.

onder de streep

Aanduiding voor scores die bij ROBBERBRIDGE onder de horizontale streep op het scoreformulier worden genoteerd, in casu de behaalde TREKPUNTEN.

Een (totaal)score van 100 punten of meer onder de streep is een manche.

Zie ook: boven de streep

onder druk zetten van de tegenpartij

1. Bij het bieden: een zodanig (hoog) bod doen dat de tegenpartij met een lastig biedprobleem wordt opgezadeld.
2. Bij het spelen: zodanig afspelen of tegenspelen dat de tegenpartij in een vroegtijdig stadium een vitale beslissing moet nemen. Zo kan een leider zijn tegenstanders onder druk zetten door in het begin van het spel een lange kleur te incasieren en daarmee de tegenpartij dwingen vroegtijdig (en naar hij hoopt verkeerd) af te gooien.

ondergooien

Bijspelen (van een relatief hoge kaart onder een hogere kaart). Een dergelijke manoeuvre kan

noodzakelijk zijn bijvoorbeeld om een **BLOKKADE** of **INGOOI** te voorkomen.

ondergrens

Het minimumaantal punten dat vereist is voor een bod.

Zie ook: puntenrange

onderliggende honneur

De laagste van twee rakende honneurs die een speler in een kleur bezit.

Zie ook: honneursignaal

onder (plaatje) uitkomen

Uitkomen met een kleine kaart terwijl men in dezelfde kleur een plaatje bezit. Hoewel ‘onder een aas uitkomen’ tegen troefcontracten in de leerboeken ten zeerste wordt afgeraden, kan het de enige manier zijn om een contract down te spelen.

Voorbeeld:

O/OW	♠V93		
	♥HB5		
	♦HV64		
	♣V52		
♠742			♠B86
♥A92			♥V10863
♦B73		N	♦10952
♣9843		W O	♣10
		Z	
	♠AH105		
	♥74		
	♦A8		
	♣AHB76		

W	N	O	Z
–	–	pas	1♣
pas	3SA	pas	4♣
pas	4♦	pas	4♠
pas	4SA	pas	5♦
pas	6♣	pas	pas
pas			

Zonder tussenbieden van de tegenpartij hebben noord-zuid 6♣ bereikt, te spelen door zuid. In de bieding heeft zuid een **CONTROLE** in harten ontkend door na 4♦ (ruitencontrole) niet 4♥ maar 4♠ (schoppencontrole) te bieden. Als west met een andere kleur dan harten uitkomt, maakt de leider vrij eenvoudig twaalf slagen. De start van ♥A is niet goed genoeg. West heeft alleen kans het contract down te spelen als hij met een kleine harten uitkomt. De leider zal geen start onder het aas uit verwachten en op tafel de boer leggen. Oost maakt ♥V en speelt harten na voor één down. In de praktijk dacht west heel lang na voor - met duidelijke tegenzin - een kleine harten op tafel te leggen. De leider taxeerde de situatie goed en liet ♥H spelen. Daardoor werd uiteindelijk een overslag gemaakt.

onder (plaatje) uit spelen

Voorspelen van een kleine kaart terwijl men in dezelfde kleur

onethisch

Niet ETHISCH

oneven

Als betekenis van een DISTRIBUTIESIGNAAL: een oneven aantal kaarten aangevend.

oneven-even signalen

ITALIAANSE SIGNALEN

oneven kaart

Iedere 3, 5, 7 en 9.

Zie ook: Italiaanse signalen

onevenwichtig

Ook: ongebalanceerd; onregelmatig; unbalanced. Een of meer singletons of renonces of een zevenkaart bevattend: een onevenwichtige hand, een onevenwichtige verdeling.

Zie ook: evenwichtige verdeling; semi-evenwichtige verdeling

onevenwichtige hand

Hand met een ONEVENWICHTIGE VERDELING.

Zie ook: evenwichtige hand; semi-evenwichtige hand

onevenwichtige verdeling

Verdeling (van een hand) met een of meer singletons of renonces of een zevenkaart. De meest voorkomende onevenwichtige verdeling is een 5-4-3-1, die een frequentie heeft

van 12,9%.

Zie ook: evenwichtige verdeling; semi-evenwichtige verdeling

ongebalanceerd

ONEVENWICHTIG

ongeboden kleur

Kleur die in een biedverloop (nog) niet geboden is. In het bijzonder de kleur die door de leider en zijn partner niet geboden is en waarin uit dien hoofde een uitkomst voor de hand ligt.

Zie ook: vierde kleur

ongebruikelijke twee sans atout

UNUSUAL TWEE SANS ATOUT

ongedekte kleur

Kleur waarin men geen DEKKING heeft. In vroeger tijden vormde een ongedekte kleur een belemmering om 1SA te openen. Tegenwoordig ziet men er geen been in zelfs met twee ongedekte kleuren een sterke sans te openen.

ongedisciplineerd

DISCIPLINE

ongelimiteerd

Aan de bovenkant nog onbegrensd in puntenkracht.

Zie ook: gelimiteerd

ongelukje

Eufemisme voor een bij het bieden of tegenspelen gemaakte fout waardoor een slecht resultaat is geboekt.

ongeeoorloofde informatie

Informatie die een speler voor of tijdens een spel heeft gekregen anders dan uit het reglementair bieden en spelen. Hieronder wordt onder meer verstaan informatie van een andere tafel over een spel dat men nog moet spelen en informatie verkregen door bijzondere gedragingen van de partner zoals een LANGZAME PAS (informatie verkregen door gedragingen van de tegenpartij wordt niet als ongeoorloofd beschouwd). Het gebruikmaken van dergelijke informatie kan een inbreuk vormen op de spelregels.
Zie ook: ethiek

ongestoord biedverloop

Biedverloop waarbij de ene partij biedt en de andere partij voortdurend past.
Zie ook: biedserie; storen

ongunstige kwetsbaarheid

Situatie op een spel waarin de eigen partij KWETSBAAR is en de tegenpartij NIET-KWETSBAAR. Deze situatie wordt in WEDSTRIJD BRIDGE als ongunstig

beschouwd omdat de tegenpartij zich in een COMPETITIEF BIED-VERLOOP meer kan permitteren.
Zie ook: gunstige kwetsbaarheid

onklaar board

BOARD waarvan de ARBITER vaststelt dat één of meer kaarten in een verkeerd vak zijn gestoken.
Zie ook: draaihand

online bridge

Mogelijkheid om thuis (of waar dan ook) via internet achter de computer te bridgen met en tegen mensen op andere locaties. Online bridge heeft in 2020 vanwege de pandemie een hoge vlucht genomen.
Zie ook: Bridge Base Online; misclick; RealBridge; StepBridge; vals spelen

onmaakbaar

Niet te maken (behalve door een fout van de tegenpartij): een onmaakbaar contract.

onmogelijk bod

Bod dat niet strookt met eerder gedane biedingen en daardoor door de partner voor ‘onmogelijk’ wordt gehouden.
Een speler bijvoorbeeld die 1SA opent en na het antwoord van 3SA verder biedt, doet een onmogelijk bod. Kennelijk heeft hij een zwakke sans geopend terwijl

hij de punten voor een sterke sans bezit, of heeft hij bij nadere bestudering van zijn hand een extra aas ontdekt.

Soms zijn over een onmogelijk bod afspraken gemaakt. Zo belooft in het Precisie-systeem een SPRONGBOD van degene die eerst op 1♣ (sterk) 1♦ (zwak) heeft geboden, een behoorlijke hand (8 of meer punten) met een 4-4-4-1 verdeling.

Zie ook: impossible negative; impossible positive

onregelmatig

ONEVENWICHTIG

onregelmatigheid

Een afwijking van de juiste gang van zaken zoals geregeld in de SPELREGELS.

onschadelijk maken

Van een bepaald bezit bij de tegenpartij: door kundig afspel ervoor zorgen dat dit bezit geen schade meer kan berokkenen.

Zie ook: eruit snijden; eruit troeven

ontbrekende kaart

Kaart die ontbreekt aan een (daardoor incompleet) spel. Het is de verplichting van iedere speler zijn eigen kaarten vóór het bieden te tellen, zodat het ontbreken van een kaart aan het spel tijdig ontdekt wordt.

ontbrekende troeven

De troeven die zich (nog) in handen van de tegenpartij bevinden.

ontkennen

Van een bepaald bezit: aangeven daarover niet te beschikken. Het bezit kan zijn: lengte in een kleur (zo 'ontkent' een 1SA-antwoord op 1♦ een hoge vierkaart), een bepaalde STOPPER of een bepaalde CONTROLE.

Zie ook: beloven

ontmoedigend

Vertaling van het Engelse 'discouraging'. De term wordt met name gebruikt als betekenis van een (AF)SIGNAAL.

Zie ook: aanmoedigend

ontoelaatbare bieding

Bieding die niet in overeenstemming is met de spelregels en, mits opgemerkt, geannuleerd wordt. Voorbeelden zijn een doublet op een bod van de partner, een bod van meer dan zeven TREKKEN (zoals 8♣) of een bieding na een afsluitende pas zoals in dit spel uit een officiële parenwedstrijd:

Z/-	♠V953		
	♥B3		
	♦V54		
	♣H653		
♠A10762		♠84	
♥A8		♥HV1096	
♦10983	N	♦AB7	
♣V7	W O	♣842	
	Z		
	♠HB		
	♥7542		
	♦H62		
	♣AB109		

W	N	O	Z
–	–	–	1♣
1♥	dbl	pas	pas
pas	1SA	pas	pas
pas			

Het 1♥-volgbod van west was een transfer en toonde een schoppenkleur. Noord gaf een negatief doublet, alsof het 1♥-bod echt was, maar zuid legde dit desgevraagd uit als een straf-doublet op harten. Oost gaf met haar pas een lange hartenkleur aan. Zuid had een vierkaart harten en wachtte de verdere ontwikkelingen af. West keek aan tegen aas-klein in de kleur van haar partner en paste eveneens, waarna noord vrolijk 1SA bood. Dat was een 'ontoelaatbare bieding', omdat het biedverloop na de pas van west was afgesloten. Geen van de vier spelers bemerkte deze overtreding, zodat noord

even later 1SA mocht spelen. Dat contract ging één down, een goede score voor noord-zuid omdat er 2♥ of 3♥ inzet voor oost-west.

ontploffen

Uiteenspatten (van een partnership).

ontsnappen

Ontkomen, meestal dankzij de tegenpartij die verzuimt te doubleren of een contract meer down te spelen. Zo kan men bijvoorbeeld 'ontsnappen voor één down'.

ontsporen

1. Van het bieden: volledig uit de hand lopen, waardoor een verkeerd (meestal te hoog) EINDCONTRACT wordt bereikt. Aan het ontsporen ligt vaak een misverstand ten grondslag.
2. Van een paar: tijdens het bieden het spoor volledig bijster raken waardoor een verkeerd (meestal te hoog) EINDCONTRACT wordt bereikt.

ontwikkelen

Ook: vrij spelen.

1. Van een kaart: zorgen dat een kaart hoog wordt door de hogere kaarten in de kleur bij de tegenpartij eruit te werken.
2. Van een kleur: zorgen dat alle

resterende kaarten in de kleur hoog zijn door de STOPPER of stoppers in die kleur bij de tegenpartij eruit te werken.

Voorbeeld 1:

	♠654	
	N	
♠B98	W O	♠AH103
	Z	
	♠V72	

Zuid kan ♠V ontwikkelen door vanuit noord twee keer schoppen te spelen.

Voorbeeld 2:

	♠65	
	N	
♠B98	W O	♠V103
	Z	
	♠AH742	

Zuid kan zijn schoppenkleur ontwikkelen door het afstaan van een slag aan de tegenpartij (is een andere kleur troef, dan kan zuid de derde schoppen troeven en zo zijn lange kleur ontwikkelen; in dat geval wordt gesproken van VRIJTROEVEN).

onverliesbaar

Zonder enig probleem te maken: een onverliesbaar contract. Spreektaalvarianten: dicht, dood, ijskoud, knetter, knetterdicht, knetterdood, koud, niet down te branden, pletter, pletterdicht,

pletterdood, potdicht.

onvoldoende bod

Bod dat een eraan voorafgaand bod in hetzelfde biedverloop niet overtreft. Een onvoldoende bod kan door de linkertegenstander van de overtreder geaccepteerd worden. Er zijn dan geen straffen. Anders moet het bod worden vervangen door of een voldoende bod of een pas. Gebeurt dit met het laagste voldoende bod in dezelfde speelsoort, dan zijn er meestal geen straffen. In alle andere gevallen moet de partner van de overtreder verder passen.

onze hand

Uitdrukking die aangeeft dat een speler tijdens een biedverloop denkt samen met zijn partner betere kaarten te hebben dan de tegenpartij. Soms is dat zijn partner in een COMPETITIEF BIED-VERLOOP niet duidelijk en dient een krachtig bod de boodschap over te brengen.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	dbl	redbl	2♠

Zuid geeft met een bod in de kleur van de tegenpartij aan dat het 'onze hand' is. Kennelijk heeft oost met een redoublet getracht noord-zuid te overbluffen

of heeft west een ondermaatse opening gehad.

oorspronkelijk bezit

In een kleur: de kaarten van een kleur die men bij het begin van het spel in handen had.

oost

1. Een van de vier windrichtingen die aan de spelers worden toegerekend.

2. Aanduiding voor de speler die deze windrichting heeft (ook: de ‘oostspeler’).

oostspeler

OOST

op

Met verder niets erbij. Gebruikt bij de beschrijving van een hand, bijvoorbeeld ‘aas-heer-vijfde schoppen op’ (een hand die buiten een vijfkaart schoppen van aas-heer geen enkel plaatje of tweede kleur bevat).

opblazen

DOUBLEREN

opbouwen

Van de bieding: met kleine stappen naar een hoger niveau brengen.

opbouwend

Een hoger CONTRACT niet uit-

sluitend, doch niet FORCING: een opbouwend bod.

Zie ook: constructief

op de plank leggen

DOUBLEREN

op de tocht zitten

TOCHT

opdrijven

De tegenpartij door tussenbieden dwingen of verleiden een (te) hoog contract te bieden. Gesproken wordt ook wel van ‘het opdrijven van het bieden’.

Zie ook: liften

open

Paren, viertallen: wedstrijd waaraan spelers van beiderlei sekse en van iedere leeftijd mee mogen doen. Bij internationale kampioenschappen ook wel ‘de open’ genoemd.

openaar

Degene die het eerste bod doet in een biedverloop. De openaar is niet altijd dezelfde als de gever, die immers bij zijn eerste beurt kan passen.

openbreken

Van een kleur: naspelen van een nog niet eerder gespeelde kleur, in het bijzonder wanneer dit ten nadele gaat van de eigen kansen

om in die kleur één of meer slagen te maken.

Zie ook: bevroren kleur

openen

Het eerste bod doen in een biedverloop.

opengooien

Van de bieding: populair voor OPENEN. Meestal gebruikt bij een niet erg opgelegde opening in de derde of vierde hand.

openhouden

Van de bieding: BALANCEN.

Van 'openhouden van de bieding' wordt ook wel gesproken wanneer na een opening van de partner en een pas van de rechtertegenstander wordt bijgeboden met een hand die daar eigenlijk te zwak voor is.

Zie ook: courtesy bid; heropenen

opening

1. Het eerste bod in een biedverloop.
 2. Hand die voldoet aan de vereisten voor een opening.
- Uitdrukking: (g)een opening hebben.

openingsbod

OPENING

openingskracht

Waarde van een hand die een

opening rechtvaardigt (vanaf een punt of 12).

open kamer

De ruimte bij een VIERTALLENWEDSTRIJD die toegankelijk is voor toeschouwers.

Zie ook: gesloten kamer

openleggen

NEERLEGGEN

openliggen

Van een kleur: een kleur waarin de leider geen STOPPER (meer) bezit. Gezegd wordt bijvoorbeeld: 'de ruiten liggen (of staan) open'.

open paren

OPEN

open plaatsen

GEWIJZIGDE KANSEN

openstaan

OPENLIGGEN

open viertallen

OPEN

opeten

In de uitdrukking 'niet kunnen opeten' (van een verliezer): er als leider niet onderuit kunnen nog een slag af te staan in de genoemde kleur.

opgebroken kleur

Lange kleur zonder VULLING.

opgelegd

Voor de hand liggend, duidelijk het beste: een opgelegde bieding, speelwijze, uitkomst.

opgesloten zitten

Niet meer kunnen oversteken (van de leider) naar de eigen hand of naar de dummy.

Voorbeeld:

		♠B976	
		♥H5	
		♦—	
		♣—	
♠—			♠V1084
♥109			♥AB
♦764	N W O Z		♦—
♣B			♣—
		♠3	
		♥V	
		♦V1093	
		♣—	

Zuid speelt een SA-contract en speelt vanuit noord een kleine harten. Oost stapt op met ♥A en speelt ♥B na. De leider zit nu 'opgesloten' in de dummy. Hij is 'geplakt'. Oost wint de gedwongen gespeelde schoppen met de 8 en gooit noord nogmaals in door ♠4 na te spelen. Zo maakt hij tot slot nog ♠10 en ♠V.

ophalen

HALEN

ophangen

Van de partner: straffen voor zijn (mogelijk lichtvaardig) bieden door zelf een tamelijk drastisch bod te doen of een strafdoublet te geven. Met name van toepassing wanneer een speler ten onrechte doorbiedt na BALANCEN door zijn partner.

ophoesten

Bieden of doubleren met een hand die meer aanleiding geeft tot passen: een bod ophoesten, een doublet ophoesten. Veelal gebruikt in het geval van de antwoordende hand die na een (mogelijk nog vrij sterke) één-opening van de partner 'nog een bodje ophoest'.

ophogen

Het laatste bod van de partner met één niveau verhogen. Uitdrukking: ophogen naar de manche.

ophouden

Het bewust niet nemen van een slag in een kleur die door de tegenpartij is voorgespeeld. Ophouden is een veel toegepaste techniek in het af- en tegenspel van - met name - SA-contracten. De bedoeling is de COMMU-

NICATIE van de tegenpartij te bemoeilijken dan wel geheel te verbreken.

Voorbeeld:

		♠92	
	N		
♠HVB108	W O		♠765
	Z		
		♠A43	

Tegen een SA-contract van zuid komt west, die geen entrees naast de schoppen heeft, uit met ♠H. Als zuid de eerste of tweede schoppenslag neemt, kan oost later nog een keer schoppen spelen zodat west in totaal vier slagen maakt. Zuid dient ♠A in dit geval twee keer op te houden. De communicatie tussen oost en west is daardoor verbroken. Dezelfde figuur kan dienen als voorbeeld voor het tegenspel. Als west een verder entreeloze dummy is in een SA-contract, kan zuid door ♠A twee keer op te houden het aantal schoppen-slagen van de leider (oost) tot twee beperken.

Ophouden bewijst ook vaak zijn nut in troefcontracten. Doel daarbij is meestal het behouden van de CONTROLE.

Voorbeeld:

		♠7	
		♥HV3	
		♦AH1062	
		♣A1087	
♠HVB103			♠965
♥A985	N		♥64
♦95	W O		♦VB843
♣B2	Z		♣965
		♠A842	
		♥B1072	
		♦7	
		♣HV43	

Zuid speelt 4♥. West start met ♠H. Als zuid de eerste slag ♠A neemt en harten speelt, zal west ♥A pas de derde keer nemen zodat hij drie schoppen kan incasseren. Beter lijkt het eerst een schoppen in noord te troeven, dan op de tweede hoge ruiten een schoppen weg te gooien en dan pas harten te spelen. West neemt dan de tweede harten, incasseert een hoge schoppen en speelt schoppen door. Zuid moet troeven en is de controle over het spel kwijt. Hij maakt ♠A, een schoppen getroefd, drie harten, twee ruiten en twee klaveren: min één.

Het beste is de eerste slag ♠A te duiken. West zal schoppen doorspelen, die de leider op tafel kan troeven. Hij jaagt ♥A eruit, kan de schoppennakomst met de bewaarde ♠A nemen, trekt de

troeven en maakt de rest: plus één.

Zie ook: Bath coup; duiken

opknappen

Waardevoller worden. Een matige hand kan tijdens het bieden 'opknappen' doordat bijvoorbeeld de partner een kleur biedt waarin men lengte of plaatjes bezit. Ook tijdens het spelen kan een hand opknappen, bijvoorbeeld de hand van de leider wanneer het spel zich gunstig voor hem ontwikkelt.

opknopen

Van een contract of van de tegenpartij: doubleren en vervolgens (veel) down spelen.

oppakken

DOUBLEREN

oppikken

(angl.: to pick up) VANGEN

oprapen

1. Van een hand: de dertien toebedeelde kaarten in de hand nemen. Veel gebruikte kreet bij het navertellen van spellen: 'Je raapt de volgende kaart op.'
2. Van een (hoge) kaart: incasseren. Waarschijnlijk is de term ontstaan in de tijd dat de vier kaarten van een slag door degene die de slag gemaakt had,

werden 'opgeraapt'.

opruimen

Afgooien. Meestal van toe-passing op het afspel in een troefcontract waarbij de leider een hoge kaart in een zijkleur incasseert en daarop in de andere hand een verliezer in een andere zijkleur 'opruimt'.

opspeken

Van een kleur door de leider: een (lage) kaart van die kleur uit de hand voorspelen naar een of meer honneurs in de dummy.

opstapje

Score van minder dan honderd punten onder de streep in ROBBERBRIDGE. Een dergelijke score vormt een aardig 'opstapje' naar het behalen van een MANCHE, oftewel een score van ten minste honderd punten onder de streep.

opstappen

In de tweede hand op een lage kaart een hoge bijspelen in de verwachting of met de zekerheid dat deze de slag zal winnen. Betreft meestal het bijspelen van een TOPHONNEUR in het tegen-spel.

Voorbeeld:



Zuid speelt als leider een kleine schoppen van tafel, bijvoorbeeld omdat hij te weinig entrees naar de hand heeft. Als oost dit in de gaten heeft zal hij 'opstappen' met ♠V. Zo niet dan maken oost-west slechts één schoppenslag.
Zie ook: inleggen

optie

VERLIEZENDE OPTIE

optional Blackwood

(Eng.) Variant van BLACKWOOD waarin het antwoord van 5♣ op 4SA een minimum hand aangeeft. Met een maximum wordt in stappen vanaf 5♦ het aantal azen of keycards getoond. Na het antwoord van 5♣ kan met 5♦ (indien ruiten niet de vastgestelde troefkleur is) nogmaals azen gevraagd worden.

optional doublet

(angl.: optional double) Ook: optioneel doublet. Conventioneel doublet dat partner nadrukkelijk de keuze geeft te passen of te bieden. Het optional doublet houdt het midden tussen een

INFORMATIEDOUBLET en een STRAFDOUBLET en was in het verleden populair als verdediging tegen preëemptieve openingen. Het belooft een sterke hand met doorgaans twee of drie kaarten in de gedoubleerde kleur, zodat partner er met een tamelijk evenwichtige hand gemakkelijk een strafdoulet van kan maken door te passen.

optioneel doublet

OPTIONAL DOUBLET

optocht

Achtereenvolgens geïncasseerde serie kaarten van een lange kleur (bv. schoppenoptocht).

opvang

STOPPER

opvangen

STOPPEN

opvragen

Informeren (naar een specifiek bezit bij de partner). Zo kunnen azen worden 'opgevraagd' of vierkaarten en kan in sommige systemen zelfs een hele hand worden opgevraagd.

opwaarderen

Naar boven bijstellen van de waarde. Het 'opwaarderen' van een hand (of een onderdeel

daarvan) kan zowel bij de initiële KAARTWAARDERING als bij de eventuele HERWAARDERING geschieden.

Zie ook: afwaarderen

opzetten

(angl.: to set up) ONTWIKKELEN

Oranje Klaver

Biedsysteem dat in het begin van deze eeuw ontwikkeld werd door Nederlandse topspelers. De 1♣-opening geeft een evenwichtige hand aan (12-14, 18-19 of 22+ punten) of een relatief sterke hand (16+ punten met 5+kaart ♣ of 18+ punten met 5+kaart ♥/♠) of een MANCHEFORCING hand. Kenmerkend voor het systeem is de bidserie 1♣-1♦ (relay)-1♥ (diverse mogelijkheden)-1♠ (relay)-1SA, waarmee de openaar niets anders dan een evenwichtige hand met 12-14 punten heeft aangegeven.

os

Ook: beuk; beul; bunker; dijk. Zeer sterke hand.

oude telling

De puntentelling die tot 1987 in gebruik was.

Zie ook: nieuwe telling

overbieden

Een hoger bod doen dan op

grond van de hand gerechtvaardigd is. De term wordt niet gebruikt in de betekenis: een hoger bod doen dan de tegenpartij.

Zie ook: onderbieden

overbieder

Speler die zich regelmatig schuldig maakt aan OVERBIEDEN.

overbieding

Hoger bod dan gerechtvaardigd op grond van de hand.

overboord

Op een te hoog biedniveau beland.

overdelen

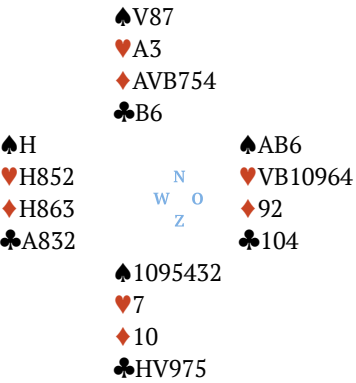
Opnieuw (schudden en) delen. In WEDSTRIJD BRIDGE niet toegestaan na een ROND PAS.

overeengekomen troefkleur

Ook: vastgestelde troefkleur. De kleur waarin een eventueel te bieden slem volgens beide partners gespeeld zal gaan worden. Bij het slembieden is het doorgaans van belang te weten naar welk slem men precies op weg is. Dit behoort te blijken uit de eerdere biedingen. Vervolgens kunnen CONTROLEBIEDINGEN gegeven worden of conventies als ROMAN KEYCARD BLACK-WOOD worden toegepast.

over elkaar laten vallen

Van honneurs: zodanig (meestal misleidend) afspelen dat de hoge kaarten van de tegenpartij in dezelfde slag bijgespeeld worden. Voorbeeld:



Zuid speelt 4♠ gedoubleerd. De start is harten voor het aas op tafel. Het contract lijkt kansloos één down te gaan, want naast ♣A gaan drie slagen in schoppen verloren. In de tweede slag laat de leider ♠V van tafel spelen. Oost zet het aas en hieronder valt bij west de heer. Zuid geeft na deze geslaagde manoeuvre alleen nog ♠B en ♣A af en maakt zo zijn gedoubleerde contract.

overhouden

Nog in handen hebben. Gezegd van een speler die achtereenvolgens een aantal kaarten moet afgooien en moet beslissen welke

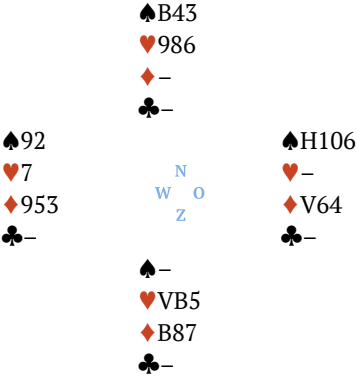
hij zal ‘overhouden’.

overkant

Benaming voor de dummy bij het spelen.

overneemdwang

DWANGPOSITIE waarbij de leider de mogelijkheid heeft de gespeelde DWANGKAART in de andere hand over te nemen en zo, afhankelijk van het afgooien van de tegenpartij, in de juiste hand eindigt. Voorbeeld:



Harten is troef. Zuid moet de rest van de slagen zien te halen maar west is aan slag. Deze speelt om een cross-ruff te voorkomen ♥7 na. In noord wordt ♥8 gelegd en oost zit in dwang. Gooit hij schoppen weg, dan laat de leider ♥8 houden en troeft hij noords schoppen vrij. Laat oost op ♥8 een ruiten gaan, dan neemt zuid

over met ♥B (of ♥V) en troeft hij zijn eigen ruiten vrij.

Zie ook: entry-shifting squeeze

overnemen

Op een relatief hoge kaart van de partner een (net iets) hogere bijspelen. Overnemen gebeurt zowel in het af- als tegenspel en is vrijwel altijd bedoeld om communicatieproblemen op te lossen.

Voorbeeld:

	♠753	
		♠H2
♠VB1084	N W O Z	
	♠A96	

West komt tegen een SA-contract van zuid uit met ♠V. Oost moet 'overnemen' met ♠H. Doet hij dit niet dan kan zuid de kleur laten blokkeren door óf de eerste slag te winnen met ♠A óf ♠A twee keer op te houden.

overslaan

Van een bod: in plaats van dat bod een hoger bod doen. Alleen gebruikt wanneer het desbetreffende bod een mogelijkheid was geweest en uit het 'overslaan' ervan bepaalde conclusies kunnen worden getrokken.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1SA	pas	2♣	pas
2♠			

West biedt op 2♣ (STAYMAN) 2♠ en slaat daarbij 2♥ over. Dit betekent dat hij, naast zijn vierkaart schoppen, geen vierkaart harten bezit.

overslag

Ook: up. Iedere slag die de leider meer maakt dan benodigd voor zijn contract. Wanneer bijvoorbeeld in 3SA door de leider elf slagen worden gemaakt, zijn er twee overslagen. Genoteerd wordt dan '3SA +2'.

Het al of niet maken van een of meer overslagen is vooral van belang in PARENWEDSTRIJDEN.

Zie ook: downslag

oversteek

Mogelijkheid om de andere hand aan slag te brengen.

Zie ook: entree

oversteken

De andere hand aan slag brengen.

overtredende partij

Het paar dat naar bevinding van de ARBITER op een spel een overtreding van de spelregels heeft begaan. Het grip is van

belang bij ARBITRAGES.

overtreding

Handeling die in strijd is met de spelregels.

overtroeven

Een troef bijspelen terwijl de slag reeds met een lagere kaart is getroefd. Overtroeven is in bridge niet verplicht.

Zie ook: ondertroeven

overwaarde

Meer dan de gemiddelde kracht die met het eerdere bieden is aangegeven. Op een hand met 'overwaarde' wordt doorgaans de gelegenheid te baat genomen nog een keer te bieden.

OW

Aanduiding voor het paar dat oost en west zit.

OW kwetsbaar

Aanduiding op een spel dat het paar dat oost en west zit, KWETSBAAR is en het paar dat noord en zuid zit, niet-kwetsbaar is.

P

paar

1. Twee spelers die, tegenover elkaar gezeten, samenspelen: noord en zuid of oost en west. Ook wel 'partij' genoemd, als in 'tegenpartij' (het paar waartegen men speelt).

2. PARTNERSHIP.

paardenbod

Zeer slecht en weinig subtiel bod, gedaan terwijl een duidelijk beter alternatief voorhanden was.

pair-impair

(Fr.) Methode van uitkomen en SIGNALEREN die in Frankrijk populair is. Pair-impair komt neer op DERDE-VIJFDE VAN BOVEN bij het uitkomen en HOOG-LAAG even bij het signaleren van de DISTRIBUTIE.

pak

1. Groot aantal. Uitsluitend in de uitdrukking 'een pak af': veel down.
2. Het hele pak: alle (resterende) biedkaarten op tafel leggen, d.w.z. 7SA bieden.

pakken

NEMEN (1)

palooka

(Eng.) BREIER

palooka killer

(Eng.) Speler die bedreven is in het SCOREN tegen slechte tegenstanders.

Zie ook: *haai*; *toernooivos*; *toernooirat*

par

(Eng.) Het resultaat dat op een spel wordt geboekt wanneer beide partijen optimaal geboden en gespeeld hebben.

Voorbeeld:

O/-	♠B73		
	♥AB8		
	♦8764		
	♣H82		
♠V1052			♠AH864
♥9753		N	♥H62
♦H1053		W O	♦VB
♣6		Z	♣1053
	♠9		
	♥V104		
	♦A92		
	♣AVB974		

W	N	O	Z
-	-	1♠	2♣
2♠	3♣	pas	pas
3♠	pas	pas	4♣
pas	pas	dbl	pas
pas	pas		

Na de 1♠-opening van oost en het 2♣-volgbod van zuid ontstaat een gevecht om de DEELSCORE. Uiteindelijk biedt zuid 4♣ dat door oost wordt gedou-

bleerd. Het contract gaat net één down, want de leider verliest een schoppen, een harten en twee ruiten. Voor oost-west zit 3♠ er precies in. Als de tegenpartij tijdig de harten aanvalt, verliest de leider twee harten, een ruiten en een klaveren. Noord-zuid deden het dus goed door na 3♠ (min 140) nog 4♣ te bieden. Oost-west handelden ook optimaal door 4♣ te doubleren. Min 100 voor noord-zuid is de ‘par’ op dit spel.

paren

Kort voor PARENWEDSTRIJD.

parenbod

Bod dat alleen in een PARENWEDSTRIJD te verantwoorden valt. Een voorbeeld is het bieden van 3SA wanneer men bijna zeker weet dat een andere manche veiliger is maar hoopt in sans atout evenveel slagen te maken (en dus een betere score te boeken).

parentactiek

Manier waarop men bij het bieden en spelen te werk gaat in een PARENWEDSTRIJD. In paren is op elk spel een gelimiteerd aantal MATCHPOINTS te verdienen. Het bieden van scherpe manches is daarom niet lonend. Wordt het contract gemaakt dan scoort

men een (gedeelde) top en gaat het contract down een (gedeelde) nul.

Bij het tussenbieden wordt in paren juist een agressieve tactiek gehanteerd. Licht volgen is vaak effectief en de punten die daarmee verdiend worden, bieden voldoende compensatie voor de incidentele min 800. Vooral niet-kwetsbaar tegen wel kan men zich in paren veel permitteren, omdat de tegenpartij geen genoeg kan nemen met een zekere plus 500 als er een kwetsbare manche in zit. Om diezelfde reden kan een goede uitnemer de tegenpartij weleens naar een te hoog niveau drijven.

Deelscorespellen zijn in paren net zo belangrijk als spellen waarop een manche of slem haalbaar is. Het agressief BETWISTEN VAN DE DEELSCORE is in paren een winnende tactiek. Min 110 omzetten in min 50 of min 100 levert in viertallen niet veel op maar betekent in paren vaak het verschil tussen een score onder en een score boven het gemiddelde. Het uitdelen van scherpe doubletten op deelscores is in paren niet ongebruikelijk. Een score van plus 200 (de ‘kus des doods’) levert op een deelscorespel altijd een (gedeelde) top op.

Een andere bijzonderheid is dat

in paren vaak de voorkeur gegeven wordt aan contracten in sans atout of in harten of schoppen omdat deze meer opleveren dan contracten in klaveren of ruiten, zelfs als daarin meer slagen te maken zijn. Dat geldt zowel voor deelscores als voor manches. 1SA+1 (120) is beter dan 3♣ precies gemaakt (110), 2♠+1 (140) is beter dan 3♣+1 (130) en 3SA+1 (430 of 630) is beter dan 5♣ of 5♦ precies of met een overslag gemaakt (400/420 of 600/620). Om die reden hooft men 5♣ of 5♦ in paren vaak op naar slem om de onvermijdelijke nul om te zetten in een top als het spel gunstig blijkt te zitten. Soms wordt na het ontdekken van een fit in een hoge kleur toch 3SA als eindcontract gekozen. Dat is winnend als in dat contract toevallig evenveel slagen gemaakt worden als in 4♥ of 4♠.

Een wezenlijk verschil tussen viertallen en paren doet zich voor bij het af- en tegenspel. In viertallen is de opdracht duidelijk: de leider moet, uitzonderingen daargelaten, altijd proberen zijn contract te maken en de tegenspelers moeten proberen het contract down te spelen. Overslagen of extra downslagen leveren maar een paar IMP's op en zijn dus van

minder belang. In paren daarentegen kan een slag meer of minder het verschil maken tussen een goede en een slechte score. De leider zal dus in het afspel een zeker risico niet schuwen, terwijl de verdediging juist minder risico zal nemen. Bij het afspelen dient men altijd in te schatten wat er aan de andere tafels gebeurd is. Is men in een zeer scherpe manche terechtgekomen, die waarschijnlijk aan de meeste tafels niet geboden wordt, dan is het zaak het contract veilig af te spelen. Meestal zal men echter proberen een of meer overslagen te maken. Soms kan dit betekenen dat men het contract zelfs in de waagschaal stelt, zoals in dit Voorbeeld:

♠AB106			
♥HB7			
♦10764			
♣84			
♠84			♠HV752
♥862			♥4
♦532		N W O Z	♦H98
♣AHV106			♣B973
	♠93		
	♥AV10953		
	♦AVB		
	♣52		

Tegen 4♥ van zuid start west met ♣A. Hij incasseert ook ♣H en speelt schoppen na. Hoe

moet zuid in een parenwedstrijd spelen?

In 'viertallen' is het makkelijk. Zuid heeft twee klaveren verloren en moet verder nog een schoppen afstaan. Om het contract te maken moet hij spelen op ♦H bij oost. Hij pakt in de derde slag ♠A, speelt harten naar het aas en steekt over naar ♥B. De laatste troef laat de leider even zitten. Eerst wordt ruiten naar de vrouw gespeeld, die houdt. Dan gaat zuid weer naar de dummy met harten en herhaalt hij de ruitensnit. Die zit goed en zo eindigt de leider met tien slagen.

In 'paren' is de zaak minder eenvoudig. Zuid heeft namelijk een reële kans op een overslag. Als ♦H bij oost sec, tweede of derde zit, wordt ♦10 in de dummy hoog. De leider neemt na ♠A daarom meteen de ruitensnit. Dan volgt ♥A en harten naar de boer. Zuid snijdt nu nogmaals in ruiten. De echte 'parentijger', die de verdeling van oost-west 'gelezen' heeft, slaat nu eerst ♦A op het gevaar af dat west aftroeft en 4♥ down gaat. Vervolgens steekt hij over naar ♥H en gooit hij op ♦10 zijn verliezende schoppen af: elf slagen. Plus 620 zou in de praktijk een gemiddelde score hebben opgeleverd; plus 650 was goed

voor 74%.

Zie ook: robbertactiek; viertallen-tactiek

parentijger

Speler die veel parentoernooien speelt en bedreven is in de daarbij te hanteren PARENTACTIEK.

parentoernooi/wedstrijd

Een toernooi/wedstrijd waarin de deelnemers als paren opereren en gescoord wordt volgens MATCHPOINTS.

parkeren

1. Van de partner in een contract: een EINDCONTRACT bieden dat door de partner zal worden afgespeeld.
2. Van een kaart: OPRUIMEN.
3. Van een slecht spel in een wedstrijd: uit de gedachten bannen opdat het slechte resultaat geen invloed heeft op de nog volgende spellen.

partiële eliminatie

Speelwijze waarbij de ELIMINATIE onvolledig is. In gevallen die zich lenen voor een eliminerende speelwijze, is een perfecte eliminatie niet altijd mogelijk. Een 'partiële eliminatie' kan dan net zo effectief zijn, mits de niet-geëlimineerde EXITKAART(EN) zich bij de juiste tegenstander bevinden.

Voorbeeld:

		♠H	
		♥A853	
		♦AV4	
		♣A10542	
♠B10984			♠V6532
♥7	N		♥HB
♦H1073	W O		♦B962
♣VB9	Z		♣63
		♠A7	
		♥V109642	
		♦85	
		♣H87	

Zuid speelt 6♥. De start is ♠B voor de heer op tafel. In de tweede slag wordt ♥A gespeeld. Nu ♥H niet valt, lijkt het contract onmaakbaar geworden. Er is echter een uitweg. De leider gaat met ♣H naar de hand, incasseert ♠A, waarop in noord ♦4 verdwijnt, speelt ruiten naar de vrouw, incasseert ♦A en ook ♣A. Daarmee zijn de schoppen en de ruiten helemaal en de klaveren 'partieel' geëlimineerd. Dan volgt harten voor de heer van oost. Deze heeft geen klaveren meer en moet schoppen of ruiten in de dubbelrenonce spelen. In zuid gaat de laatste klaveren weg, terwijl in noord wordt getroefd: contract gemaakt.

Zie ook: *eliminatie*

partij

PAAR

partner

(Eng.)

1. Speler aan de overzijde van de tafel met wie men samenspeelt tegen de twee andere spelers.

2. Persoon met wie men gewoonlijk samenspeelt.

partnership

(Eng.) Verbond van twee bridgers die samenspeelen. Een 'partnership' kan incidenteel zijn, maar is meestal de aanduiding voor twee meer permanent samenspelende bridgers.

Zie ook: *gelegenheidspaar*

partnership understanding

(Eng.) Het geheel van expliciete afspraken die twee partners hebben gemaakt over (onderdelen van) het bieden en het tegenspel alsmede het door ervaring ontstane wederzijdse begrip over de aanpak in niet-expliciet afgesproken situaties. De tegenpartij dient altijd over dergelijke expliciete en impliciete afspraken geïnformeerd te worden. Desondanks valt niet te vermijden dat een speler het bieden en spelen van een partner met wie hij goed is ingespeeld, soms beter kan interpreteren dan de tegenpartij. Zo weet een speler wiens partner een hekel heeft aan troefstarts, na een troefstart meer over de hand van

zijn partner dan de leider.

pas

Bieding die te kennen geeft dat de bieder op dat moment geen bod wil doen, noch wil doubleren of redoubleren.

Zie ook: strappas

paskaart

Groene kaart in de BIDDING BOX met de aanduiding 'pas'. Omdat 'pas' de meest voorkomende bieding is, bevat iedere bidding box altijd vijf of meer paskaarten.

pasronde nemen

Passen met de bedoeling, afhankelijk van de verdere ontwikkeling van het biedverloop, bij een volgende beurt een bod te doen of indien mogelijk te doubleren of te redoubleren.

passageclub

Club voor bridgers die het spel net hebben geleerd en verder willen oefenen voor lid te worden van een 'echte' bridgeclub.

pass and pull

(Eng.) Een FORCING PAS geven en op het doublet van de partner doorbieden. Heeft specifiek betrekking op situaties waarin de tegenpartij op vijfhoogte meebiedt en men voor de eigen partij

nog een slem haalbaar acht.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
2♠	3♥	4♠	5♥
pas	pas	dbl	pas
5♠			

West heeft, kwetsbaar tegen niet, met een sterke 2♠ geopend en oost heeft na het 3♥-volgbod 4♠ geboden. Zuid neemt uit met 5♥ en het is duidelijk dat dit niet het ongedoubleerde eindcontract wordt. De pas van west is dan ook forcing. Oost geeft met een doublet aan dat hij zijn twijfels heeft over 5♠ en vanuit zijn positie een strafdoublet het beste resultaat zal opleveren. Door nu uit dit strafdoublet te lopen geeft west aan hier heel anders over te denken. Toch heeft hij niet meteen (op 5♥) 5♠ geboden. De gebruikelijke afspraak is dat 'pass and pull' inviterend is voor slem. Opgemerkt dient nog te worden dat het een overtreding van de spelregels is, het al of niet weglopen uit het doublet te laten afhangen van de gretigheid waarmee de partner gedoubleerd heeft.

passen

De gelegenheid om een bod te doen of indien mogelijk te doubleren of te redoubleren, aan zich voorbij laten gaan. Passen

gebeurt door het zeggen van 'pas' of, wanneer BIDDING BOXES worden gebruikt, het groene kaartje met de aanduiding voor 'pas' op tafel te leggen. Formeel niet toegestaan doch met name in de UITPAS gebruikelijk is het kloppen op tafel als teken dat men past.

passieve uitkomst

Ook: neutrale uitkomst. Uitkomst met de primaire bedoeling (en verwachting) de leider ermee geen slag cadeau te doen. Nadeel van een passieve uitkomst is een mogelijk verlies van TEMPO. Een dergelijke start komt dan ook in aanmerking wanneer men denkt geen haast te hoeven maken met het ontwikkelen van eigen slagen. Zo wordt om die reden tegen een GROOTSLEM vaak met troef gestart en ook omdat de kans dat dit een slag kost gering is.

Zie ook: aanvallende uitkomst

passieve verdediging

Wijze van tegenspelen die primair erop gericht is het cadeau geven van slagen te vermijden. Voorbeeld:

		♠V94	
	N		
♠AB32	W O		♠1065
	Z		
		♠H87	

Dit is in een troefcontract van zuid de verdeling in een zijkleur. Als de verdediging deze kleur aanvalt, kan de leider twee schoppenslagen maken. Door steeds 'passief' te verdedigen (andere veilige kleuren terugspelen) is zuid op zeker moment gedwongen de schoppen zelf aan te spelen. In dat geval (west legt natuurlijk als zuid ♠7 voorspeelt niet het aas of de boer) maken oost-west twee schoppenslagen. *Zie ook: actieve verdediging*

pass or correct

(Eng.) Ook: POC. Boodschap (van een NON-FORCING bod) dat de partner dient te passen als hij lengte heeft in de geboden kleur en anders moet corrigeren naar zijn lange kleur. Het antwoord van 2♥ op een MULTI-COLOURED 2♦-opening betekent 'pass or correct': de openaar moet passen met een zwakke twee in harten en 2♠ bieden met een zwakke twee in schoppen (of iets anders met een sterke hand). Ook het antwoord van 3♣ op een MUIDERBERG is 'converteerbaar': de openaar moet passen als klaveren zijn tweede kleur is en 3♦ bieden als dat ruiten is.

Patton

Scoremethode in een VIER-TALLENTOERNOOI. Op elk spel

zijn twee punten te verdelen. Bij een verschil van meer dan 10 punten tussen de twee scores op een spel, is de uitslag 2-0 (of 0-2). Bij een gelijke score of een verschil van 10 punten (bv. 430 en 420) is de uitslag 1-1. Een verschil van bijvoorbeeld 750 (een slem dat aan de andere tafel gemist is) levert dus net zo veel op als een verschil van 30 (een overslag). Om die onrechtvaardigheid enigszins te herstellen worden nog zes punten verdeeld. Alle in de wedstrijd behaalde scores worden bij elkaar opgeteld. Het verschil tussen de totaalscores van de twee teams wordt gedeeld door de som van de totaalscores. Bij een quotiënt van 10% of minder is de verdeling 3-3, bij 10-20% 4-2, bij 20-33,3% 5-1 en bij meer dan 33,3% 6-0 (overigens bestaan verscheidene varianten). De optelling van de punten per spel en de punten voor de totaalscore bepalen de uitslag van de wedstrijd.
Zie ook: board-a-match

PDI

PREMIER DÉFAUSSE ITALIENNE

pepernoot

In de uitdrukking: 'geen pepernoot scoren'. Gezegd als men in een toernooi slechte resultaten boekt.

percentage

Equivalent van SCORE in een parenwedstrijd die vrijwel altijd in procenten (van het maximaal haalbare aantal MATCHPOINTS) wordt berekend.

percentage play

(Eng.) Speelwijze die volgens de KANSBEREKENING van een aantal alternatieven de beste is.

pick-a-slam

(Eng.) Bod (meestal 5SA) waarmee aan de partner gevraagd wordt het in zijn ogen beste KLEINSLEM te bieden.

piep

EENTJE PIEP

piepel

Zwakke, onervaren speler.

piepelen

In de luren leggen (van een tegenstander als ware hij een PIEPEL).

piepen

Een (soms gedwongen) bod doen op een hand waarmee men liever had willen passen.

Zie ook: ophoesten

piloot

Iemand die optimistisch biedt, vooral wanneer voor zijn partij

Voorbeeld:

♠AV74		♠95
♥V7		♥9632
♦1092		♦87654
♣V1097		♣H3
♠B8632		
♥854	N	
♦HVB	W O	
♣A2	Z	
	♠H10	
	♥AHB10	
	♦A3	
	♣B8654	

Tegen 5♣ van zuid start west met ♦H. Het lijkt erop dat de leider altijd twee klaveren en een ruiten verliest. Door te gaan 'plukken' kan hij dit voorkomen. Zuid neemt de eerste slag ♦A, incasseert ♠H, speelt schoppen naar het aas en probeert ♠V. Oost moet met ♣3 voortroeven, anders verdwijnt bij zuid ♦3. Zuid troeft over en incasseert zijn hoge harten. Op de derde gaat in noord ♦9 weg. West moet de vierde harten met ♣2 troeven, anders gaat in noord de laatste ruiten weg. Noord troeft over en de beide kleine troeven zijn nu geplukt. De leider speelt nu klaveren zodat aas en heer van troef over elkaar vallen. De verdediging maakt zo slechts één klaveren en een ruiten.

plus

1. Aanduiding (met het teken +) bij een score ter benadrukking dat deze positief is.
2. In de uitdrukking 'plus score' op een spel: een positieve (niet noodzakelijkerwijs gunstige) score boeken.
3. In de uitdrukkingen 'in de plus staan' en 'plus hebben': vermoedelijk voorstaan (op de tegenstanders in een VIERTALLENWEDSTRIJD).

Zie ook: *min*

pluslijst

Lijst met resultaten van een paar in een VIERTALLENWEDSTRIJD die per saldo duidelijk beter is dan een gemiddelde lijst. De tegenstanders hebben in dat geval een MINLIJST.

Zie ook: *wereldlijst*

pluspunten

De punten die in sommige methoden van KAARTWAARDERING worden toegekend aan het bezit van korte zijkleuren of extra lengte in de beoogde troefkleur. Deze pluspunten worden vervolgens opgeteld bij de HONNEURPUNTEN.

Zie ook: *distributiepunten*

plusscore

Positief (niet noodzakelijkerwijs gunstig) resultaat op een

spel.

POC

PASS OR CORRECT

PODE

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

PODI

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

poging

Bieding waarmee geprobeerd wordt de partner te bewegen een MANCHE, KLEINSLEM of GROOT-SLEM te bieden.

Zie ook: trial

pointe

Essentieel element in een spel, met name in het afspel. Zo kan de 'pointe' van een spel zijn dat de leider eerst een zijkleur ontwikkelt voordat hij troef speelt.

pompen

Bij iedere gelegenheid dezelfde kleur doorspelen met de bedoeling deze kleur hoog te krijgen of de leider TROEFKORT te maken.

Zie ook: forceren

Poolse Klaveren

Biedsysteem, ontwikkeld in – inderdaad – Polen, waarin de 1♣-opening een conventionele betekenis heeft (óf echt, óf een SA-hand die te zwak of te sterk is

voor een 1SA-opening, óf een SEMI-FORCING hand). De openingen in een hoge kleur beloven een vijfkaart, de 1♦-opening belooft een vierkaart, de 2♣-opening is MANCHEFORCING en de overige twee-openingen zijn zwak.

Poolse Pas

Biedsysteem gebaseerd op een STERKE PAS dat korte tijd in Polen populair is geweest.

Poolse twee-openingen

Conventionele openingen van 2♥, 2♠ en 2SA waarmee een tweekleurenspeel (minimaal vijf-vijf) met 8-12 punten wordt aangegeven:

- 2♥: 5+kaart harten en 5+kaart klaveren of ruiten
- 2♠: 5+kaart schoppen en 5+kaart klaveren of ruiten
- 2SA: 5+kaart ruiten en 5+kaart klaveren

Overigens is hier eigenlijk sprake van de Napolitaanse twee, die onder de naam Poolse twee in Nederland bekend is geworden.

Zie ook: Muiderberg

poor man's Blackwood

(Eng.) Azen vragen met 4♣ (of met 4♦ na een 3♣-opening) na een preëmptieve opening van de partner in de eerste of tweede

hand. Deze zal vrij arm aan keycards zijn. De daaraan aan-gepaste antwoorden zijn:

-4♦: nul keycards

-4♥: één keycard zonder troefvrouw

-4♠: één keycard met troefvrouw

-4SA: twee keycards zonder troefvrouw

-5♣: twee keycards met troefvrouw

Na 3♣-4♦ wordt eenzelfde schema van antwoorden (0-1-1-2-2) gebruikt.

pop

PLAATJE

poploos

Geen enkel plaatje bevattend: een poploze hand.

PORE

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

PORI

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

positie

Bij het bieden: plaats aan tafel ten opzichte van de gever, die zelf in 'eerste positie' zit. De speler links van de gever zit in tweede positie, de partner van de gever in derde en de speler rechts van de gever in vierde.

Een speler zit ook in de 'vierde

positie' wanneer hij met een pas (de derde op rij) een einde aan het bieden kan maken. De gebruikelijke term hiervoor is UITPAS.

Bij het spelen wordt de positie gemeten naar degene die in de slag voorspeelt. Zo zit de partner van degene die uitkomt in de derde positie.

Zie ook: hand

positief antwoord

Antwoord op een informatiedoublet of een conventioneel bod van de partner dat een zekere kracht of een bepaald bezit belooft.

Zie ook: negatief antwoord

positief bod

Bod dat een zekere kracht belooft. Meer in het bijzonder een niet-afwijzend antwoord op een sterke conventionele opening.

Zie ook: negatief bod

positionele dwang

Enkelvoudige DWANGPOSITIE waarvan de effectiviteit afhangt van de positie van de twee DEKINGEN bij de tegenpartij.

Voorbeeld:

		♠H10	
		♥–	
		♦10	
		♣–	
♠VB			♠98
♥–	N		♥10
♦B	W O		♦–
♣–	Z		♣–
		♠76	
		♥B	
		♦–	
		♣–	

Zuid speelt ♥B. West zit hierop in dwang. Gooit hij een schoppen af, dan zijn de laatste twee slagen voor ♠H en ♠10. Laat hij ♦B gaan, dan is ♦10 in noord hoog. De dwang is ‘positioneel’. Als de west- en oosthand verwisseld zijn, werkt de dwang niet omdat noord vóór oost moet afgooien.

Zie ook: *automatische dwang*

post mortem

(Latijn; na de dood)

Term gebruikt voor de bespreking of analyse van een spel na afloop ervan.

Zie ook: *nakaarten*

potdicht

ONVERLIESBAAR

praktijk

In de uitdrukking ‘in de prak-

tijk’: in werkelijkheid, bij het daadwerkelijk bieden of spelen. Doorgaans voorafgegaan door een analyse hoe het bieden of spelen in theorie had kunnen of moeten gaan.

prebalancen

(angl.: to prebalance) Een licht volgbod of informatiedoublet geven in de SANDWICH, wanneer het bieden van de tegenpartij op een laag niveau zou kunnen stoppen en men niet verwacht dat partner dan zal gaan BALANCEN. Dit zal zich met name voordoen na de opening van één in een kleur en een ENKELVOUDIGE VERHOOGING. De afspraak om dan te mogen ‘prebalancen’ wordt daarom ‘OBAR’ (Opponents Bid And Raise) genoemd en is een vondst van de Amerikaan Marty Bergen.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♥	pas	2♥	2♠

In tegenstelling tot de gebruikelijke opvatting belooft zuid nu met 2♠ geen gezond volgbod.

Precisie

Biedsysteem gebaseerd op een sterke 1♣-opening (16 of meer punten), vijfkaarten hoog en een zwakke 1SA-opening

(13-15 punten). De bedenker van het systeem is de Amerikaan van Chinese afkomst Charles Wei.

pre-empt

Verkorting van pre-emptive bid (Eng.): PREËMPTIEF bod.

preëmpsten

(angl.: to pre-empt) Een PRE-EMPTIEF bod doen.

preëmpatief

(angl.: pre-emptive) Obstructief, belemmerend: een preëmpatief bod, een preëmpatieve opening, een preëmpatief volgbod. Een 'preëmpatief' bod heeft als doel het bieden van de tegenpartij te bemoeilijken ('barrage') door het drastisch wegnemen van BIEDRUIMTE. Het is dus altijd een SPRONGBOD of SPRONGVOLGBOD, gewoonlijk op drieniveau. Het wordt meestal gedaan op een niet al te sterke hand met een lange kleur. Het risico door de tegenpartij gedoubleerd en veel down gespeeld te worden wordt daarbij voor lief genomen. Overigens werkt elk sprongbod of sprongvolgbod preëmpatief, ook als het een sterkere hand aangeeft.

Zie ook: regel van twee en drie; regel van twee, drie en vier; Verdi

preferentie

Voorkeur. De term 'preferentie geven' wordt gebruikt als de openaar twee kleuren heeft geboden en de antwoordende hand op het laagst mogelijke niveau de geopende kleur biedt.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	pas	1SA	pas
2♥	pas	2♠	

Door 2♠ te bieden geeft oost 'preferentie', m.a.w. hij ziet zijn partner liever 2♠ dan 2♥ spelen. *Zie ook: valse preferentie*

premie

Ook: bonus. Beloning voor het maken van een contract. Onderscheiden worden de deelscorepremie (50 punten), de manchepremie (300 punten niet-kwetsbaar en 500 kwetsbaar), de kleinslempremie (500 resp. 750 punten) en de grootslempremie (1000 resp. 1500 punten). Verder zijn er de doubletpremie (50 punten) en de redoubletpremie (100 punten). In robberbridge zijn er ook premies voor vijf troef-honneurs in één hand (150 punten), vier troefhonneurs in één hand (100 punten) en vier azen in één hand in een SA-contract (100 punten).

Zie ook: puntentelling bij robberbridge; puntentelling bij wedstrijdbridge

premiepunten

Punten die boven de TREK-PUNTEN worden toegekend voor het maken van het contract.

Zie ook: premie

premier défausse Italienne

(Fr.) Afspraak bij het tegenspel dat bij de eerste keer dat niet bekend wordt (en alleen dan) een ITALIAANS SIGNAAL gegeven wordt (d.w.z. een oneven kaart is AAN in de afgegooide kleur en een even kaart AF).

Zie ook: Romeins Lavinthal

prentenboek van de duivel

Spel kaarten. Term die oorspronkelijk afkeer van kaartspelen uitdrukte, maar tegenwoordig slechts ter verluchting van verhalen gebruikt wordt.

prentje

PLAATJE

preparedness

(Eng.) PRINCIPLE OF PREPAREDNESS

prikken

Een keuze maken. Met name gebruikt bij een BLINDE START waarbij een speler een kleur

moet ‘prikken’.

principe van de beperkte keus

Uitgangspunt dat als een tegenstander één van twee gelijkwaardige kaarten bijspeelt, de kans groot is dat hij die kaart sec had en dus geen keus had.

Voorbeeld:

♠A106		
♥A82		
♦H8		
♣AH1042		
♠954		♠VB83
♥B	N	♥V64
♦1065432	W O	♦97
♣B95	Z	♣V863
♠H72		
♥H109753		
♦AVB		
♣7		

Zuid speelt 7♥ en krijgt als uitkomst ♦6. Hij neemt in de hand en speelt een harten naar het aas. Bij west valt de boer. De vraag is nu of west ♥B sec had (6,2% kans) of ♥V-B sec (6,8% kans). Gezien de kansen lijkt de beste speelwijze een harten naar de heer. Het ‘principe van de beperkte keuze’ zegt echter dat west met vrouw-boer-sec in de helft van de gevallen de boer bijspeelt en in de andere helft de vrouw. De kans op vrouw-boer-sec is derhalve slechts de helft van 6,8% oftewel 3,4%. Daarom

is de meest kansrijke speelwijze een snit over ♥V.

Een iets andere uitleg met dezelfde conclusie luidt: de kans op een plaatje-sec bij west is 12,4% en de kans op beide plaatjes sec bij west 6,8%.

Zie ook: gewijzigde kansen; kansberekening

principle of fast arrival

(Eng.) Principe in de moderne biedtheorie dat in een MANCHE-FORCING situatie een directe sprong naar de manche SLEM-INTERESSE ontkent.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
2♣	pas	2♦	pas
2♥	pas	4♥	

West opent met 2♣ (manche-forcing) en geeft na het afwachtende antwoord van 2♦ met 2♥ een lange hartenkleur aan. Oost maakt het bieden als het ware af met 4♥. Met een sterkere hand (en hartensteun) zou hij 3♥ bieden, daarmee west de ruimte latend om eventueel een slempoing te doen.

NB. In standaardbiedsystemen toont juist de sprong naar 4♥ een betere hand dan 3♥.

Zie ook: delayed game raise

principle of preparedness

(Eng.) Het principe dat men een

zodanig OPENINGSBOD kiest dat men op elk mogelijk antwoord van de partner is voorbereid, d.w.z. een goed omschrijvende HERBIEDING voorhanden heeft. Kan ook van toepassing zijn op andere situaties waarin het van belang is te anticiperen op de mogelijke verdere ontwikkeling van het biedverloop.

Zie ook: vast zitten

procedurestraffen

Straffen die de ARBITER kan uitdelen vanwege overtredingen van procedurele aard (te laat komen, langzaam spelen, luidruchtig bespreken van spellen die nog aan een andere tafel gespeeld moeten worden, kaarten in een verkeerd vak van het BOARD steken e.d.).

prof

PROFESSIONAL

professional

Iemand die met bridge zijn brood verdient. In enge zin is een professional een speler, maar ook een bridgeleraar, een bridge-journalist of een organisator van bridgereizen kan als zodanig worden aangemerkt.

progressive squeeze

(Eng.) REPETERENDE DWANG

promoveren

TROEFPROMOTIE

protest

Verklaring dat men niet akkoord gaat met de beslissing van een ARBITER. Een protest, ook wel met de Engelse term ‘appeal’ aangeduid, dient formeel te worden ingediend. De behandeling ervan geschiedt door een daartoe aangewezen commissie (‘protestcommissie’) die de arbitrale beslissing beoordeelt en vervolgens tot een eventueel andere beslissing komt. Protesten hebben meestal betrekking op ethische kwesties. Het gaat er dan vaak om of een bepaalde bieding of speelwijze binnen de context van de gebeurtenissen al of niet toelaatbaar is. In een protestcommissie dienen dan ook eerder speltechnische dan regeltechnische kenners plaats te nemen.

protestcommissie

PROTEST

pseudosnit

Speelwijze waarbij de leider de illusie wekt een SNIT te gaan nemen.

Voorbeeld:

♠H974		
♥HV643		
♦H2		
♣42		
♠VB		♠1062
♥A82		♥975
♦A94	N W O Z	♦V1073
♣B8653		♣A109
♠A853		
♥B10		
♦B865		
♣HV7		

Na een 1SA-opening (12-14 punten) van west is zuid leider geworden in 4♠. De start is ♠V en zuid kijkt tegen vier keiharde verliezers aan. Hij neemt ♠A in de hand en speelt ♥10, die houdt. Dan volgt ♥B. West neemt en switcht klaveren voor het aas van oost. Deze speelt klaveren terug voor de heer van zuid. De leider speelt nu ♦B voor, de schijn wekkend dat hij een ruitensnit gaat nemen. West weet niet dat oost nog een vaste troefslag in handen heeft en duikt ♦A. De leider laat ♦H spelen, incasseert ♠H, troeft een harten in de hand en gooit op ♣V in noord ♦2 af. Vervolgens troeft hij een ruiten in noord en speelt de hoge harten uit. De verdediging krijgt alleen nog ♠10 en het contract is gemaakt.

Zie ook: stelen

pseudo squeeze

(Eng.) SCHIJNDWANG

psych

Gebruikelijke verkorting van de term ‘psych(olog)isch bod’: bod dat primair bedoeld is om de tegenpartij een verkeerde indruk van de hand te geven. Voorbeelden daarvan zijn een (natuurlijke) opening op een zwakke hand, een natuurlijk bod op een korte kleur of een CONTROLEBOD in een ongedekte kleur.

Het nadeel van een psych is dat ook de partner misleid wordt. Wanneer een partnership in bepaalde situaties regelmatig psycht, dient de tegenpartij hiervan op de hoogte te worden gesteld.

Voorbeeld:

O/OW ♠8432

♥7654

♦952

♣H2

♠AHV5

♥HB

♦HB3

♣10983

N
W O
Z

♠B109

♥AV1032

♦AV1064

♣—

♠76

♥98

♦87

♣AVB7654

W

—

dbl

dbl

dbl

N

—

pas

2♠

pas

O

1♥

pas

pas

pas

Z

1♠!

2♣

pas

pas

Na de 1♥-opening van oost besloot zuid, de Nederlander Bob Slavenburg, met het oog op de gunstige kwetsbaarheid een ‘psych’ los te laten. Het doublet van west was een strafdoublet. Uiteraard liep zuid naar 2♣, maar noord gaf nietsvermoedend de voorkeur aan 2♠. Bang dat noord ook 3♣ zou ‘corrigeren’ paste zuid verder gelaten. Het contract kan maar liefst acht down, maar kende voor de psycher een gelukkige afloop. West begon met drie hoge schoppen en zag met stijgende verbazing zijn partner steeds bekennen. Bang om onder een van zijn koningen vandaan te spelen kwam west met ♣10 na. De leider nam met ♣H op tafel, trok met ♠8 de laatste troef en maakte nog zes klaverenslagen voor plus 470.

Zie ook: gecontroleerde psych

psychologisch bod

PSYCH

puk

KLEINTJE

pudding raise

(Eng.) VERHOGING met een vrij vlakke hand die relatief veel punten bevat (waaronder ZACHTE WAARDEN). Een populaire afspraak is dat na een INFORMATIEDOUBLET een directe verhoging zwak is en het bod daaronder (bv. 2♦ na 1♥-doublet) een ‘pudding raise’. Ook een NO-SPLINTER wordt wel een pudding raise genoemd.

punten

1. Eenheid van de SCORE op een spel.
2. HONNEURPUNTEN.
3. MATCHPOINTS.

Zie ook: kaartwaardering; punten-telling bij wedstrijdbridge

puntenkracht

De waarde van een hand uitgedrukt in HONNEURPUNTEN. De gezamenlijke puntenkracht van de partners vormt een leidraad bij het bieden. Voor een manche in SA, schoppen of harten zijn normaliter ca. 25 honneurpunten nodig, voor een manche in ruiten of klaveren ca. 27, voor een kleinslem ca. 33 en voor een groot-slem ca. 37.

puntenkul

De KAARTWAARDERING uitsluitend baseren op het aantal

HONNEURPUNTEN dat men bezit en tijdens het bieden niet aan HERWAARDERING doen. Het wel openen van een hand met 12 punten en een 4-3-3-3 verdeling en het passen op een elfpunter met een 5-5-3-0 verdeling kan als ‘puntenkul’ bestempeld worden, evenals het niet uitbieden van een manche met een duidelijke FIT omdat men een minimaal aantal punten heeft.

puntenrange

Ook: range.

1. Van een bod: het aantal HONNEURPUNTEN met een gespecificeerde onder- en bovengrens, dat met het bod beloofd wordt. Zo is de gebruikelijke ‘range’ voor de opening van 1SA 15-17 punten.
2. Van een hand: het gebied waarbinnen zich de PUNTENKRACHT van een hand bevindt. In een natuurlijk systeem belooft de opening van één in een kleur minimaal ca. 11 punten en maximaal ca. 19. In het verdere bieden wordt deze ‘range’ nauwer begrensd.

puntentelling bij robberbridge

De puntentelling bij ROBBER-BRIDGE wijkt in diverse opzichten af van de puntentelling bij wedstrijdbridge en is tevens van invloed op de KWETSBAARHEID

en de lengte van een ROBBER. Identiek is dat wanneer het CONTRACT gemaakt is, iedere TREK de leider en zijn partner punten oplevert. De eerste trek in SA is 40 punten waard en elke volgende 30. Alle gemaakte trekken in een schoppen- of hartencontract zijn 30 punten waard, die in een ruiten- of klaverencontract 20. De beloning voor geboden trekken ('trek-punten') wordt echter 'onder de streep' genoteerd, die voor overslagen erboven.

Is het contract gedoubleerd, dan worden de trekpunten verdubbeld, en is het geredoubleerd verviervoudigd. In dat geval is er tevens een premie van 50 resp. 100 punten voor de 'belediging' (1SA geredoubleerd gemaakt scoort dus 160 punten onder de streep en 100 punten boven de streep). Een gedoubleerde overslag levert 100 punten op (indien de leider kwetsbaar was 200 punten) en een geredoubleerde 200 (kwetsbaar 400).

Elke downslag levert de tegenpartij 50 punten op boven de streep (indien de leider kwetsbaar was 100). Is er gedoubleerd dan kost de eerste downslag 100 punten (kwetsbaar 200), de tweede en derde ieder 200 punten (kwetsbaar 300) en de vierde en volgende ieder 300

punten (kwetsbaar eveneens 300). Is er geredoubleerd dan worden deze punten verdubbeld (1SA geredoubleerd, vier down niet-kwetsbaar kost derhalve 1600 punten).

De premie voor het bieden van een KLEINSLEM bedraagt 500 punten (kwetsbaar 750) en voor een GROOTSLEM 1000 punten (kwetsbaar 1500). Verder zijn er nog premies voor het bezit van vier of vijf troefhonneurs in één hand (100 resp. 150 punten, ongeacht de kwetsbaarheid) en het bezit van vier azen in één hand in een SA-contract (100 punten).

Er zijn geen aparte premies voor het maken van een DEELSCORE of een MANCHE. Wel zijn er premies voor het winnen van een robber. Een robber in twee manches levert 700 punten op. Een robber in drie manches (waarvan één voor de tegenpartij) levert 500 punten op. Een manche in een ONVOLTOOIDE ROBBER levert 300 punten op, een deelscore in een onvoltooide robber 100.

Zie ook: robberbridge

puntentelling bij wedstrijd-bridge

De puntentelling bij bridge is tamelijk gecompliceerd. De score op een spel hangt af van het

CONTRACT dat gespeeld is, het al of niet ge(re)dobleerd zijn van het contract, de KWETSBAARHEID op het spel en last but not least het aantal slagen dat behaald is. De meest gebruikelijke wijze van scoreberekening, die ook in WEDSTRIJD BRIDGE wordt toegepast, is de volgende.

Wanneer het contract gemaakt is, levert iedere TREK de leider en zijn partner punten op. De eerste trek in SA is 40 punten waard en elke volgende 30. Alle gemaakte trekken in een schoppen- of hartencontract zijn 30 punten waard, die in een ruiten- of klaverencontract 20.

Verder worden premies toegekend. Een gemaakte DEELSCORE levert 50 punten op, een MANCHE 300 (niet-kwetsbaar) of 500 (kwetsbaar), een KLEINSLEM 500 resp. 750 (beide bovenop de manchemie) en een GROOTSLEM 1000 resp. 1500 (eveneens bovenop de manchemie).

Zo is de score voor een precies gemaakt 1♣-contract 70 (20 + 50) en voor een kwetsbaar 7SA-contract 2220 (40 + 6 x 30 + 500 + 1500).

Door een doublet worden de punten voor geboden en gemaakte trekken verdubbeld. Elke niet-kwetsbare overslag levert 100 punten op en elke kwetsbare 200. Verder wordt een

extra premie toegekend (voor de BELEDIGING) van 50 punten. Wanneer een deelscorecontract vanwege het doublet meer dan 100 TREKPUNTEN oplevert, wordt in plaats van de deelscorepremie de manchemie toegekend. Zo levert een gedoubleerd 3♣-contract niet-kwetsbaar 470 punten op (3 x 20 x 2 + 300 + 50). Door een redoublet worden de punten voor geboden en gemaakte trekken verviervoudigd. Elke niet-kwetsbare overslag levert 200 punten op en elke kwetsbare 400. Verder wordt een extra premie toegekend (voor de BELEDIGING) van 100 punten. Wanneer een deelscorecontract vanwege het redoublet meer dan 100 TREKPUNTEN oplevert, wordt in plaats van de deelscorepremie de manchemie toegekend. Zo levert een geredoubleerd 2♦-contract kwetsbaar 760 punten op (2 x 20 x 4 + 500 + 100). Wanneer het contract niet gemaakt is, levert iedere downslag de tegenspelende partij punten op. Iedere niet-kwetsbare downslag is 50 punten waard, iedere kwetsbare 100. Wanneer het contract ge(re)dobleerd is, levert het downspelen ervan meer punten op. Niet-kwetsbaar is de eerste gedoubleerde downslag 100 punten waard, de tweede en derde ieder 200

punten en elke volgende 300 punten. Kwetsbaar telt de eerste downslag voor 200 punten en elke volgende downslag voor 300. Zo is de score op een contract dat gedoubleerd vier down gaat niet-kwetsbaar 800 punten en kwetsbaar 1100 punten. Gere-doubleerde downslagen leveren steeds twee keer zoveel op als gedoubleerde.

Zie ook: nieuwe telling; punten-telling bij robberbridge; scoretabel

puntenvereiste

Het aantal HONNEURPUNTEN dat als minimale eis wordt gesteld aan een bepaald bod.

puppet Stayman

Conventioneel antwoord van 3♣ op een 2SA-opening (of op een 1SA-opening), waarmee naar het bezit van zowel een vierkaart als een vijfkaart in harten of schoppen geïnformeerd wordt.

De antwoorden op 3♣ zijn:

- 3♦: vierkaart harten en/of vierkaart schoppen
- 3♥: vijfkaart harten
- 3♠: vijfkaart schoppen
- 3SA: geen lengte in harten of schoppen.

Zie ook: muppet Stayman; Nijmeijer

push

(Eng.) WASH

pyjama

In de uitdrukking: 'een pyjama aantrekken' oftewel NAAR BED GAAN.

Q

quacks

Vrouwen en boeren. Engelse samentrekking van 'queens' en 'jacks'.

quick trick

(Eng.) Hoge kaart (of combinatie van hoge kaarten) die zowel in af- als tegenspel normaliter een slag zal maken. Zo is een aas één quick trick, een aas-heer combinatie (in dezelfde kleur) twee en een aas-vrouw combinatie anderhalf. Het totaal aantal quick tricks in een hand vormde de basis voor een inmiddels verouderde wijze van KAART-WAARDERING.

Zie ook: honneurtrek

R

Rabbi's Rule

'Als de heer sec zit achter aas-vrouw, speel dan het aas.' Stelregel toegeschreven aan de New Yorker Milton Shattner, bijgenaamd de Rabbi, die na afloop van een spel altijd precies wist hoe het gespeeld had moeten worden.

rag

Slechte hand.

rakende honneurs

Honneurs van dezelfde kleur die opvolgend in hoogte zijn: aas-heer, heer-vrouw, vrouw-boer en boer-10. Een gebruikelijke afspraak voor het tegenspel is dat bij het voorspelen van twee (of meer) rakende honneurs de hoogste wordt gespeeld en bij het bijspelen juist de laagste. Voorbeeld:

	♠964	
	N	
♠H1085	W O	♠VB3
	Z	
	♠A72	

West komt uit met ♠5. Als oost de vrouw legt en zuid het aas wint, verkeert west in het ongewisse over de positie van ♠B. Legt oost in de eerste slag de boer dan kan west, als zuid met het aas wint, ervan uitgaan dat de vrouw nog bij oost zit.

Zie ook: honneursignaal

rakende kaarten

Kaarten van dezelfde kleur die opvolgend in hoogte zijn, zoals 9-8 of 5-4.

rakende kleuren

Kleuren die opvolgend in rangorde zijn: schoppen-harten, harten-ruiten, ruiten-klaveren en klaveren-schoppen.

Zie ook: Romeinse sprongvolg-biedingen

rama

Verouderde methode om spellen te projecteren voor een groot publiek. Het rama bestond uit een groot raamwerk en 52 rechthoekige beschilderde glazen platen (een voor iedere kaart). De platen werden gerangschikt overeenkomstig de spelverdeling. Achter iedere plaat werd een gloeilamp ontstoken, die pas uitging als de desbetreffende kaart was gespeeld.

Inmiddels zijn minder om-slachtige methoden ontwikkeld om spellen te vertonen. De term rama is echter als aanduiding daarvoor nog steeds in gebruik.

Zie ook: vugraph

ramp

Zeer slecht resultaat op een spel, meestal door eigen toedoen

ontstaan.

random

(Eng.) Conventionele opening van 2♣ die óf een MANCHE-FORCING hand belooft óf een willekeurige hand met minder dan zes punten.

De 'random' is een Nederlandse vinding, gebaseerd op de in de jaren tachtig in Amerika populaire 'random pre-empt' (een 2♠-opening die een zwakke tot zeer zwakke hand aangeeft met een willekeurige zes- of zevenkaart). Het bezit van een echt lange kleur is in de huidige random niet vereist.

De antwoorden op 2♣ zijn:

- 2♦: 0-13 punten of 14-19 punten met lengte ruiten
- 2♥: 13 punten of meer, vijfkaart of langer
- 2♠: 13 punten of meer, vijfkaart of langer
- 2SA: 20 punten of meer

De random-openaar is met een zwakke hand verplicht te passen op 2♦, want een bod toont de mancheforcing variant.

De 'random' werd toegepast door Enri Leufkens en Berry Westra tijdens het door Nederland gewonnen wereldkampioenschap in 1993, maar is tegenwoordig niet meer toegestaan.

range

(Eng.) PUNTENRANGE

range ask

(Eng.) Conventioneel antwoord van 2♠ op een 1SA-opening, waarmee of een zeskaart klaveren of een invite voor 3SA (zonder vierkaart hoge kleur) wordt beloofd. De 1SA-openaar herbiëdt met een minimum 2SA en met een maximum 3♣. De antwoordende hand kan zo een evenwichtige verhoging aangeven zonder oneigenlijk gebruik van STAYMAN, terwijl het directe 2SA-antwoord beschikbaar blijft voor een TRANSFER in ruiten.

rangorde

1. Van de kaarten in een kleur: het aas is de hoogste kaart, gevolgd door heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 en 2.
2. Van de speelsoorten bij het bieden: sans atout is de hoogste speelsoort, gevolgd door schoppen, harten, ruiten en klaveren.

rapen

INCASSEREN

Raptor

Conventioneel volgbod van 1SA waarmee een vierkaart in harten of schoppen plus een vijfkaart (of langer) in klaveren of ruiten

wordt aangegeven:

- na 1♣: vijfkaart (of langer) in ruiten plus vierkaart harten of schoppen
- na 1♦: vijfkaart (of langer) in klaveren plus vierkaart harten of schoppen
- na 1♥: vierkaart schoppen en vijfkaart (of langer) in ruiten of klaveren
- na 1♠: vierkaart harten en vijfkaart (of langer) in ruiten of klaveren

razen

LATEN RAZEN

RealBridge

Brits platform voor ONLINE BRIDGE met beeld en geluid.

rebid

(Eng.) HERBIEDING

rebidprobleem

Situatie waarin de openaar geen goed beschrijvende HERBIEDING tot zijn beschikking heeft.

Zie ook: principle of preparedness

rebound

(Eng.) In de rebound: in de door de tegenpartij geboden herkansing. Heeft betrekking op het bieden van een MANCHE of een SLEM, waarvan in eerste instantie was afgezien.

Voorbeeld:

O/NZ	♠B10743		
	♥A95		
	♦96		
	♣V102		
♠862			♠H5
♥HB874		N	♥32
♦VB5		W O	♦A87432
♣83		Z	♣H76
	♠AV9		
	♥V106		
	♦H10		
	♣AB954		

W	N	O	Z
–	–	pas	1SA
pas	2♥	pas	2♠
pas	pas	3♦	3♠
pas	4♠	pas	pas
pas			

Zuid heeft een fraaie 1SA-opening maar kan na het transferbod van noord niet anders dan 2♠ bieden. Dat lijkt het eindcontract te worden. Oost ziet echter wel wat in 3♦ en nu kan zuid met 3♠ zijn, voor een schoppencontract goede, hand aangeven. Noord had na 2♠ te weinig voor een verdere actie maar biedt in de 'rebound' graag 4♠. Dat contract wordt door het gunstige zitsel eenvoudig gemaakt.

rechten voorbehouden

Verzoek van een speler aan de

ARBITER bij het constateren van een ONREGELMATIGHEID om in een later stadium van het spel of na afloop ervan op zijn rechten aanspraak te mogen maken. Het behoud van rechten na het ontbieden van de arbiter is door de spelregels gewaarborgd. Niettemin is het gebruikelijk bij het constateren van een mogelijke onregelmatigheid begaan door de tegenpartij dit formeel aan de arbiter te verzoeken.

rechterbuurman

RECHTERTEGENSTANDER

rechtertegenstander

De speler ter rechterzijde, d.w.z. degene na wie men - indien van toepassing - de beurt heeft te bieden of bij te spelen. Meer in het bijzonder de speler rechts van de leider.

rechts

1. Bij of door de RECHTERTEGENSTANDER. In uitdrukkingen als: 'Troefaas zat rechts'.
2. Verkorting van de RECHTERTEGENSTANDER. In uitdrukkingen als: 'Rechts bood 2♠'.

Zie ook: links

rectifying the count

(Eng.) Het afgeven van een of meer slagen door de leider ter voorbereiding van een

DWANGPOSITIE. Normaliter is een dwangpositie effectief als de leider op zeker moment alle resterende slagen op één na kan maken. Wanneer dat aantal kleiner is dient hij de 'telling in orde te maken'.

Voorbeeld:

♠HVB6		
♥AH4		
♦AH62		
♣B4		
♠108543		♠972
♥109763		♥B
♦V8	N W O Z	♦9743
♣9		♣HV1032
		♠A
		♥V852
		♦B105
		♣A8765

Zuid speelt 6SA. West start met harten voor het aas op tafel. De leider speelt schoppen naar het aas en ♦B, gedekt met de vrouw en genomen met het aas. Er zijn nu elf slagen zeker en de twaalfde kan komen uit de ruiten of de harten. Om de telling in orde te maken geeft de leider nu eerst een klaveren af: ♣4 uit noord, de 10 bij oost en een kleine klaveren bij zuid. Op dit moment kan de leider met zekerheid de rest op één slag na maken. Oost speelt ♣H na voor het aas van zuid. Deze incasseert ♥V, steekt over naar

♥H en laat ♠H en ♠V spelen. Daardoor ontstaat deze eindpositie:

	♠B	
	♥—	
	♦H62	
	♣—	
♠10		♠—
♥107	N	♥—
♦8	W O	♦973
♣—	Z	♣V
	♠—	
	♥8	
	♦105	
	♣8	

Op ♠B zit oost in een ruiten/klaveren-dwang en wordt de twaalfde slag geboren.

Zie ook: *squeeze without the count*

redbod

UITNEMER

redde

UITNEMEN

redding

UITNEMER

redoubleren

Een REDOUBLET geven.

redoublet

Bieding, volgend op een DOUBLET van de tegenpartij, waardoor de scores voor gemaakte of downgespeelde contracten worden

verhoogd. Een redoublet mag alleen gegeven worden direct na een doublet van de rechtertegenstander of na een doublet van de linkertegenstander waarop door de partner en de rechtertegenstander is gepast.

Waar een doublet primair de mening uitdrukt dat een door de tegenpartij geboden contract niet gemaakt zal worden, drukt een redoublet de tegenovergestelde mening uit. Echter, net zoals het niet altijd zinvol is aan de doublet de betekenis ‘straf’ toe te kennen, kan ook aan het redoublet in bepaalde situaties een andere betekenis worden gegeven. Voorbeelden daarvan zijn het redoublet na een INFORMATIEDOUBLET op de opening van de partner (geeft bv. 9 of meer punten aan), het redoublet na een NEGATIEF DOUBLET op een volgbod van de partner (geeft bv. een TOPHONNEUR in de geboden kleur aan) en het redoublet na een uitkomst-doublet op een CONTROLEBOD van de partner (geeft bv. een eerste-rondecontrole in de geboden kleur aan). Verder wordt het redoublet na een strafdoublet vaak gebruikt om de partner te verzoeken zijn toevlucht te zoeken tot een andere speelsoort.

Spreektaalvariant: teruggaan.

Zie ook: doubt-showing redouble; Rosenkranz redoublet; SOS-redoublet; supportredoublet

redoubletkaart

Donkerblauwe kaart met twee witte X-tekens in de BIDDING BOX, die een speler gebruikt om een REDOUBLET te geven.

Redwood

Variant van BLACKWOOD waarin met 4♥ azen wordt gevraagd als ruiten de OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR is en met 4♦ als dat klaveren is.

Zie ook: Kickback

reëel

NATUURLIJK

regelmatige verdeling

EVENWICHTIGE VERDELING

regel van acht

Leidraad voor het al dan niet volgen over een 1SA-opening van de tegenpartij. Volgens de bedenker, de Amerikaan Mel Colchamiro, is het verantwoord om te volgen als het aantal kaarten in de langste twee kleuren minus het aantal verliezers dat de hand telt, ten minste twee is. Verder dient de hand minimaal zes HONNEURPUNTEN te bevatten in de twee lange kleuren en dat maakt

samen acht.

regel van achttien

Bepaling van de WORLD BRIDGE FEDERATION dat een één-opening toelaatbaar is als de som van het aantal honneurpunten en het aantal kaarten in de twee langste kleuren minimaal 18 is.

Zie ook: regel van negentien

regel van elf

Rekensom die gemaakt kan worden als partner met de VIERDE VAN BOVEN is gestart. Van het getal elf wordt afgetrokken het 'nummer' van de uitgekomen kaart en het aantal zichtbare kaarten (in de dummy en in de eigen hand) boven de uitgekomen kaart. Het saldo komt overeen met het aantal kaarten boven de uitgekomen kaart in de hand van de leider. Ook de leider kan deze rekensom maken. De uitkomst geeft in dat geval aan hoeveel kaarten de rechtertegenstander boven de uitgekomen kaart heeft.

Voorbeeld:

	♠AV3	
		N
♠B976	W O	♠H1082
	Z	
	♠54	

Tegen een SA-contract van

zuid start west met ♠6, volgens afspraak de vierde van boven. De leider laat de 3 op tafel bijspelen. Oost past de regel van elf toe: elf min 6 is vijf; vijf min twee (het aantal kaarten in de dummy boven de 6) min drie (het aantal kaarten dat oost zelf boven de 6 heeft) is nul: de leider heeft dus geen enkele schoppen boven de 6. Oost kan dus ♠2 bijspelen en ♠6 wint de slag. Zo kan west de aanval op de schoppenkleur meteen voortzetten. Overigens wordt het principe om met een zes-vijf- of zeven-vier-verdeling (elf kaarten in twee kleuren met de zes- of zevenkaart in harten of schoppen) en een niet al te sterke hand met 4♥ of 4♠ te openen of te volgen ook wel aangeduid als 'regel van elf'.

regel van negentien

Criterium dat bij sommige toernooien wordt gebruikt voor de toelaatbaarheid van één-openingen. Het aantal HONNEURPUNTEN plus het aantal kaarten in de twee langste kleuren dient minimaal 19 te bedragen. Zo mag een hand met 10 honneurpunten en een 5-4-2-2 verdeling wel geopend worden, maar een elfpunter met een 4-3-3-3 verdeling niet. *Zie ook: regel van achttien*

regel van tien en twaalf

Rekensom die in de plaats komt van de REGEL VAN ELF als niet met de VIERDE VAN BOVEN maar met de DERDE-VIJFDE VAN BOVEN wordt gestart.

regel van twee en drie

Klassieke leidraad voor PREËMPTIEVE OPENINGEN en VOLGBIEDINGEN. De hand dient zoveel SPEELSLAGEN te bevatten dat men KWETSBAAR hooguit twee down kan gaan en niet-kwetsbaar hooguit drie. In beide gevallen bedraagt het maximale verlies (indien het bod voor straf gedoubleerd wordt) 500 punten.

Zie ook: regel van twee, drie en vier

regel van twee, drie en vier

Moderne leidraad voor PREËMPTIEVE OPENINGEN en VOLGBIEDINGEN. De hand dient zoveel SPEELSLAGEN te bevatten dat men KWETSBAAR hooguit twee down kan gaan, niet-kwetsbaar tegen niet-kwetsbaar hooguit drie en niet-kwetsbaar tegen wel hooguit vier.

Zie ook: regel van twee en drie

regel van veertien en zeventien

Advies om een evenwichtige hand die een vijfkaart bevat met één punt op te waarderen. Op

een dergelijke hand mag derhalve met veertien punten 1SA (15-17 punten belovend) worden geopend, terwijl een soortgelijke hand met 17 punten daarvoor als te sterk moet worden beschouwd.

regel van vijftien

Leidraad voor marginale openingen in de vierde hand. Volgens deze regel is een opening slechts verantwoord indien het aantal HONNEURPUNTEN plus het aantal schoppen in de hand minimaal vijftien bedraagt. Overigens wordt ook wel de soortgelijke 'regel van zestien' gepropageerd.

regel van tweeëntwintig

Leidraad bij het bepalen of een hand een opening van één in een kleur waard is. Dat is volgens deze regel het geval als het aantal HONNEURPUNTEN plus het aantal kaarten in de twee langste kleuren plus het aantal HONNEURTREKKEN 22 of meer bedraagt. Een hand met drie kalen voldoet aan deze regel, ook bij de meest ongunstige verdeling (4-3-3-3).

Zie ook: regel van twintig

regel van twintig

Leidraad bij het bepalen of een hand een opening van één in een kleur waard is. Dat is volgens

deze regel het geval als het aantal HONNEURPUNTEN plus het aantal kaarten in de twee langste kleuren twintig of meer bedraagt. Zo voldoet een hand met 11 honneurpunten en een 5-4-2-2 verdeling wel aan de regel, maar een twaalfpunter met een 4-3-3-3 niet.

Zie ook: regel van tweeëntwintig

regel van zestien

REGEL VAN VIJFTIEN

reizende scorekaart

Kaart die in een PARENWEDSTRIJD met het BOARD meereist en waarop alle paren die het desbetreffende spel spelen hun score invullen. Uiteraard dient de kaart zodanig gevouwen of ingestoken te zijn dat men pas na afloop van het spel de tot dan toe geboekte scores van de andere paren kan zien. De reizende scorekaart is met de komst van de BRIDGEMATE in onbruik geraakt.

relay

(Eng.) Conventioneel bod dat partner vraagt of de gelegenheid biedt zijn hand nader te omschrijven. In het algemeen geeft een 'relay' geen informatie over de eigen hand. In sommige situaties, zoals bij een FORCING relay, belooft het bod echter

enige kracht.

Frequent gebruik van 'relays' vindt plaats na een MULTI-COLOURED 2♦. Het antwoord van 2♥ is een NON-FORCING relay en geeft partner de gelegenheid te passen met een zwakke twee in harten, 2♠ te bieden met een zwakke twee in schoppen of iets anders met een sterke variant. Het antwoord van 2SA is een 'forcing relay' en belooft normaliter een sterke hand. De openaar mag hierop niet passen.

Zie ook: afwachtbod

remmen

Ook: op de rem (gaan) staan. Een ontmoedigend bod doen met de bedoeling partner ervan te weerhouden te hoog door te bieden. Een speler die op de rem gaat staan heeft meestal met een eerder bod een te rooskleurig beeld van de eigen hand gegeven.

renonce

Het oorspronkelijke bezit van geen enkele kaart in een kleur. Een hand bijvoorbeeld met dertien rode kaarten bevat een renonce schoppen en een renonce klaveren.

renonceren

Niet bekennen, d.w.z. een kaart van een andere dan de gevraagde kleur bijspelen. De term is alleen

van toepassing als een speler voor het eerst op de gevraagde kleur niet bekent.

rentree

Kaart die een speler de mogelijkheid biedt opnieuw aan slag te komen.

Zie ook: entree

repeterende dwang

Ook: herhaalde dwang; progressive squeeze. DRIEKEUREN-DWANG gevolgd door een ENKELVoudige DWANG tegen dezelfde tegenstander.

Voorbeeld:

♠AH8			
♥10			
♦–			
♣A95			
♠V104			♠7
♥–			♥93
♦B			♦95
♣V108			♣72
	N	O	
	W	Z	
	♠96		
	♥–		
	♦107		
	♣HB4		

Uit noord wordt ♥10 gespeeld en in zuid gaat ♦7 weg. West zit in een repeterende dwang. Gooit hij ♠4 weg, dan incasseert de leider ♠A-H-8 (zuid ♣4 weg) en komt west in een ruiten/klaverendwang. Gooit hij ♦B weg, dan speelt de leider ♣A, klaveren

naar de heer en de hoog geworden ♦10. West zit dan in een schoppen/klaveren-dwang. Gooit west ten slotte op ♥10 een klaveren weg, dan incasseert de leider drie klaverenslagen, eindigend in zuid, en ontstaat een schoppen/ruiten-dwang.

REPO

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

responsive double

(Eng.) TERUGGEKAATST DOUBLET

rest

1. De nog resterende slagen.
2. Uitdrukking gebruikt door een speler die alle resterende slagen wil CLAIMEN.

restricted choice

(Eng.) PRINCIPE VAN DE BEPERKTE KEUS

resultaatkoopman

Iemand die achteraf altijd naar het resultaat toe redeneert, d.w.z. de merites van een bieding of wijze van spelen uitsluitend beoordeelt aan het uiteindelijke resultaat ervan. In zijn definitie is een contract goed als het gemaakt blijkt te kunnen worden en is een speelwijze alleen juist als deze winnend blijkt te zijn.

retourneren

TERUGSPELEN

retransfer

Herhaalde TRANSFER, die soms gegeven wordt na een TRANSFERWEIGERING.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1SA	pas	2♦	pas
2SA	pas	3♦	

West geeft na 2♦ van oost (transfer voor harten) met 2SA een maximale hand met een hartenfit aan. Als oost nu wil afzwaaien met 3♥ of 4♥ wil uitbieden, dreigt het contract toch nog in de verkeerde (zwakke) hand te komen. Oost geeft daarom nogmaals een transfer waarop west 3♥ moet bieden.

reverse

(Eng.) Vrijwillige HERBIEDING zonder sprong op tweehoogte in een kleur die hoger is dan de eerstgeboden kleur.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♣	pas	1♥	pas
2♦			

Een ‘reverse’ geeft een sterke hand aan omdat het de partner, indien deze voorkeur wil geven voor de eerstgeboden kleur, naar het drieniveau dwingt.

Ook de antwoordende hand kan 'reverse' bieden en daarmee kracht tonen:

W	N	O	Z
1♣	pas	1♥	pas
2♣	pas	2♠	

Strikt gesproken is ook in de volgende situatie sprake van een 'reverse':

W	N	O	Z
1♥	pas	2♥	pas
2♠			

West geeft in principe een tweede kleur aan en duidelijke overwaarde. In plaats van 'reverse' wordt hier echter de term LONG SUIT TRIAL gebezigd.

Zie ook: Lebensohl na reverse

reverse Drury

(Eng.) Veel gebruikte variant van de DRURY conventie waarbij in plaats van 2♦ de herbieiding in de geopende kleur een ondermaatse opening aangeeft.

revolving discards

(Eng.) Methode van SIGNALEREN, vrijwel uitsluitend gebruikt bij het tegenspelen van SA-contracten. Bij niet bekennen geeft een relatief hoge kaart interesse aan in de naasthogere kleur en een relatief lage kaart interesse in de naastlagere kleur. De kleur waarop niet bekend

wordt telt in dit verband niet mee, terwijl schoppen en klaveren als rakende kleuren worden beschouwd.

Zo is bij het niet bekennen op de harten zowel een hoge schoppen als een lage ruiten een klaverensignaal.

Overigens kan ook worden afgesproken dat de kleur waarop niet bekend wordt, wél meetelt. In dat geval zou een lage schoppen in het gegeven voorbeeld geen signaal inhouden.

Zie ook: Lavinthal discards

richting

WINDRICHTING

RIPO

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

Ripstra

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij, waarbij met 2♣ en 2♦ een driekleurenspeel wordt aangegeven met een singleton in de andere lage kleur.

Zie ook: ASPRO; ASPTRO; ASTRO; Brozel; Cansino; Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy; Lionel; Meckwell-verdediging; multi-defence; multi-Landy; suction; Woolsey

RKB

ROMAN KEYCARD BLACKWOOD

RKC

ROMAN KEYCARD BLACKWOOD

RKCB

ROMAN KEYCARD BLACKWOORD

robber

Serie achtereenvolgende spellen in een partij ROBBERBRIDGE die eindigt wanneer een van de twee paren twee MANCHES gescoord heeft.

robberbridge

Basisvorm van bridge, die in populariteit sterk is teruggelopen ten gunste van WEDSTRIJD BRIDGE.

Bij 'robberbridge' wordt ieder spel slechts één keer gespeeld. Aan het begin van een 'robber' trekken de vier spelers ieder een kaart ter bepaling van de partnerships. De speler met de hoogste kaart speelt samen met de speler die de op één na hoogste kaart trok. Hij deelt het eerste spel dat door zijn linertegenstander is geschud en door zijn rechtertegenstander is gecoupeerd (COUPEREN). Ondertussen schudt zijn partner een tweede spel, dat hij vervolgens aan zijn rechterzijde op tafel legt. Na afloop van het bieden en spelen (SPELREGELS) wordt de score berekend en genoteerd.

Het scoreformulier bij robberbridge telt twee kolommen (getiteld 'wij' en 'zij') en ongeveer halverwege een horizontale streep. De schrijver noteert de pluspunten voor zijn partij in de wij-kolom en die voor de tegenpartij in de zij-kolom. De behaalde TREKPUNTEN worden onder de streep genoteerd en alle premies en punten voor gemaakte overslagen of downslagen erboven (PUNTENTELLING BIJ ROBBERBRIDGE).

Vervolgens wordt het volgende spel gecoupeerd, gegeven en gespeeld. Dat gaat zo door tot de robber is afgelopen, d.w.z. tot een van de twee paren twee 'manches' heeft gescoord. Een manche is een (totaal)score van 100 punten of meer onder de streep. Die score kan op één spel geboekt worden (door het bieden en maken van een contract dat 100 of meer trekpunten oplevert) of op meerdere spellen (door het bieden en maken van contracten die ieder op zich minder dan 100 trekpunten opleveren, de zogeheten 'deelscores'). Zo levert een gemaakte 1SA (40 punten) gevolgd door een gemaakte 2♠ (60 punten) de manche op. Daarbij dient te worden aangetekend dat na iedere manche een nieuwe streep onder alle scores wordt getrokken. Eventuele deelscores

van de andere partij komen daarvoor boven de streep te staan en kunnen niet meer meetellen voor het behalen van een manche. De KWETSBAARHEID bij robberbridge wordt bepaald door de score in de robber. Begonnen wordt met niemand kwetsbaar. Dat blijft zo tot een manche is gescoord. Dan wordt de partij die de manche gewonnen heeft, kwetsbaar. Scoort de andere partij vervolgens een manche, dan wordt ook deze kwetsbaar. Na afloop van de robber wordt de robberpremie toegekend (PUNTENTELLING BIJ ROBBERBRIDGE). Alle punten onder en boven de streep worden per kolom opgeteld en vervolgens gesaldeerd. Het is gebruikelijk bij robberbridge dat om een TARIEF wordt gespeeld.

robbertactiek

Manier waarop men bij het bieden en spelen te werk gaat bij ROBBERBRIDGE. Deze komt in grote lijnen overeen met de tactiek in een VIERTALLENWEDSTRIJD. Het bieden is primair gericht op het bereiken van de manche. De VEREISTE MAAK-KANS van een manche ligt echter wat hoger, omdat aan het maken van een deelscore meer waarde kan worden toegekend dan bij viertallen. Een deelscore creëert

in robberbridge namelijk een OPSTAPJE naar de manche. Het hebben van een opstapje is van grote invloed op de tactiek. Heeft men bijvoorbeeld 60 punten 'onder de streep' staan, dan is het maken van 1SA of een contract op tweenniveau in het volgende spel al voldoende om de manche te scoren. Men kan het zich dan dus permitteren om laag te blijven. Een antwoord van 1SA of 2♠ op een 1♠-opening kan in dat geval een moedige poging zijn om nog eens 40 of 60 punten onder de streep te scoren maar het kan ook een zwaar 'underbid' zijn met bijvoorbeeld een hand die sterk genoeg is voor de manche. Het betwisten van de deelscore is dan ook voor de tegenpartij in zo'n situatie een riskante onderneming.

Bij het spelen geldt bij robberbridge hetzelfde als in viertallen: de leider moet zijn contract op een zo veilig mogelijke wijze zien te maken en de tegenstanders moeten hun uiterste best doen hem down te spelen. Overslagen en downslagen zijn van minder belang.

Zie ook: parentactiek; viertallentactiek

rode conventie

Voormalige aanduiding voor een

sterk van de gangbare opvattingen afwijkende CONVENTIE. Tegenwoordig wordt hiervoor de term BRUINE STICKER gebruikt.

rode kleuren

Harten en ruiten.

Zie ook: zwarte kleuren

rode opening

Voormalige aanduiding voor OPENINGEN met een sterk van de gangbare opvattingen afwijkende betekenis. Tegenwoordig wordt hiervoor de term HUM gebruikt.

roer

In de uitdrukking ‘aan het roer staan’: leider zijn.

Roman Blackwood

Variant van de BLACKWOOD-conventie waarbij op 4SA het aantal azen als volgt wordt aangegeven:

- 5♣: nul of drie azen
- 5♦: één of vier azen
- 5♥: twee azen van gelijke kleur of gelijke hoogte
- 5♠: twee azen van ongelijke kleur en ongelijke hoogte (d.w.z. ♠A+♦A of ♥A+♣A)

Zie ook: KRO

Roman Club

Biedsysteem ontwikkeld door de Italianen Walter Avarelli en Giorgio Belladonna. Kenmerkend

is de 1♣-opening, die zowel gebruikt wordt voor de meeste sterke (17+ punten) handen als voor evenwichtige handen met 12-16 punten.

Roman Gerber

Variant van de GERBER-conventie waarbij op 4♣ het aantal azen als volgt wordt aangegeven:

- 4♦: nul of drie azen
- 4♥: één of vier azen
- 4♠: twee azen van gelijke kleur of gelijke hoogte
- 4SA: twee azen van ongelijke kleur of ongelijke hoogte (d.w.z. ♠A+♦A of ♥A+♣A)

Met het opvolgende bod kan naar het aantal heren worden geïnformeerd.

Overigens worden in de oorspronkelijke versie van Roman Gerber met 4♠ twee niet nader gespecificeerde azen aangegeven.

Roman Keycard Blackwood

(Eng.) Ook: RKB; RKC; RKCB.

Variant van de BLACKWOOD-conventie waarbij de heer van de OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR (indien van toepassing) als vijfde aas telt en ook het eventuele bezit de troefvrouw direct of indirect wordt getoond. De antwoorden op 4SA zijn:

- 5♣: nul of drie ‘azen’

- 5♦: één of vier ‘azen’
- 5♥: twee of vijf ‘azen’ zonder troefvrouw
- 5♠: twee of vijf ‘azen’ met troefvrouw

Extra troeflengte (bv. een zeskaart wanneer slechts een vijfkaart is beloofd) kan gelijkwaardig aan het bezit van troefvrouw worden beschouwd en als zodanig worden aangegeven. Na de antwoorden van 5♣ en 5♦ kan met het opvolgende bod (mits dit niet in de overeengekomen troefkleur is) naar troefvrouw worden geïnformeerd. Hierop ontkent het opvolgende bod troefvrouw (afgesproken kan ook worden dat dit gebeurt met het laagst mogelijke bod in de overeengekomen troefkleur); elk ander bod belooft troefvrouw en extra waarden (meestal de heer) in de geboden kleur; zonder extra waarden wordt 5SA geboden (afgesproken kan ook worden dat een sprong naar zes in de overeengekomen troefkleur troefvrouw zonder extra waarden aangeeft en 5SA troefvrouw met extra waarden in meer dan één kleur).

Na het antwoord op 4SA wordt doorgaans met 5SA naar het aantal heren buiten de troefkleur geïnformeerd. Ook kan worden

afgesproken dat op 5SA specifieke heren worden getoond of juist ontkend. Zo zou met schoppen als vastgestelde troefkleur 6♣ de heer van klaveren beloven of juist de heren in ruiten en harten

Zie ook: Roman Keycard Blackwood 1430

Roman Keycard Blackwood 1430

Variant van ROMAN KEYCARD BLACKWOOD. De antwoorden op 4SA zijn:

- 5♣: één of vier ‘azen’
- 5♦: nul of drie ‘azen’
- 5♥: twee of vijf ‘azen’ zonder troefvrouw
- 5♠: twee of vijf ‘azen’ met troefvrouw

Romeins Lavinthal

Afspraak bij het tegenspel dat bij niet bekennen een ITALIAANS SIGNAAL gegeven wordt in combinatie met LAVINTHAL. Een oneven kaart is AAN in de afgegooide kleur en een even kaart AF, waarbij een hoge even kaart een aansignaal is voor de hoogste van de andere kleuren (de eventuele troefkleur uitgezonderd) en een lage even kaart voor de laagste van de andere kleuren.

Zie ook: premier défausse Italienne

Romeinse signalen

ITALIAANSE SIGNALEN

Romeinse sprongvolg-biedingen

Conventionele verdediging na een één-opening van de tegenpartij waarbij met een enkelvoudig SPRONGBOD een tweekleurens spel wordt aangegeven. Het Romeinse sprongvolgbod toont een vijfkaart (of langer) in de geboden kleur plus een vijfkaart (of langer) in de naasthogere kleur (waarbij de door de tegenpartij geopende kleur niet meetelt). Dus na 1♥: -2♠: schoppen en klaveren -3♣: klaveren en ruiten -3♦: ruiten en schoppen

Omdat op het Romeinse sprongvolgbod door de partner gepast mag worden, wordt met een zeer sterk tweekleurens spel 2SA gevolgd. Romeinse sprongvolgbiedingen kunnen ook worden toegepast na een 1SA-opening van de tegenpartij. In dat geval geeft een 2SA-volgbod twee niet-rakende (♠+♦ of ♥+♣) kleuren aan. *Zie ook: Ghestem; Ghestem-Garozzo; Michaels cuebid; top and bottom cuebid; unusual 2SA; upper suit cuebid*

rommel

Vrijwel waardeloze hand.

rommelen

1. Bij het bieden: biedingen doen die niet in overeenstemming zijn met de hand.

2. Bij het spelen: zonder duidelijk speelplan afspelen.

Zie ook: psych

ronde

Deel van een wedstrijd of toernooi, waarbij de deelnemers zonder van tafel te veranderen een bepaald aantal spellen spelen. Bij parenwedstrijden is het gebruikelijk dat in iedere ronde twee, drie of vier spellen worden gespeeld.

Zie ook: zitting

ronde kleuren

Harten en klaveren. Zo genoemd omdat de symbolen (♥ en ♣) aan de bovenkant een ronde vorm hebben.

Zie ook: gepunte kleuren

rondeforcing

Als betekenis van een bod: de partner dwingend nog ten minste één keer te bieden.

Zie ook: mancheforcing

rondlopen

RONDZITTEN

rondpas

Spel waarop geen enkel bod wordt gedaan oftewel viermaal achtereenvolgend wordt gepast. In WED-STRIJD BRIDGE worden de handen teruggestoken in het BOARD en als score wordt voor beide partijen nul genoteerd.

rondzitten

Ook: rondlopen. Van een kleur: bij de tegenpartij gelijkmatig verdeeld zijn, d.w.z. twee-twee, drie-drie of vier-vier. Doorgaans wordt ook gezegd dat een kleur 'rond zit' als deze twee-een, drie-twee of vier-drie bij de tegenstanders verdeeld is.

rood

1. Populair voor: KWETSBAAR. Gebruikelijk is dat op een BOARD de kwetsbaarheid met rood en groen wordt aangeduid.
2. Kort voor 'in de RODE KLEUREN'. In uitdrukkingen als: 'Ik had een vijf-vijf rood.'
3. Ongebruikelijk CONVENTIONEEL (RODE CONVENTIE; RODE OPENING; ROOD SYSTEEM).
Zie ook: groen

rood systeem

Biedsysteem met een of meer OPENINGEN die conventioneel zijn maar niet aangemerkt worden als hoogst ongebruikelijk (HUM). De aanduiding 'rood' slaat

op de kleur van de sticker die bij officiële internationale wedstrijden op de systeemkaart geplakt wordt.

Een voorbeeld is een systeem waarbij de 1♣-opening drie mogelijke betekenissen heeft: natuurlijk, evenwichtig of sterk (16+ punten). Een systeem waarin de opening van 1♣ of 1♦ uitsluitend sterk is, wordt niet als rood maar als BLAUW SYSTEEM aangemerkt.

Zie ook: geel systeem; groen systeem; Oranje Klaver; Poolse Klaveren; Roman Club

ROPE

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

ROPI

BLACKWOOD NA TUSSENBIEDEN

ros

STRAFDOUBLET

Rosenblum Cup

Beker verbonden aan het open wereldkampioenschap voor viertallen, dat elke vier jaar wordt gehouden als onderdeel van de World Bridge Series. Deelname staat open voor teams die samengesteld zijn uit spelers en speelsters van verschillende nationaliteiten. De beker, waar in 1978 voor het eerst om werd gespeeld, is vernoemd naar Julius

Rosenblum, oud-voorzitter van de WORLD BRIDGE FEDERATION.
Zie ook: Bermuda Bowl; McConnell Cup; Venice Cup

Rosenkranz doublet

Conventioneel doublet op een bod van de rechtertegenstander na een opening van de linker-tegenstander en een volgbod van de partner. Het Rosenkranz doublet toont steun in de door partner gevolgde kleur en belooft in die kleur ten minste het aas, de heer of de vrouw. Dit impliceert dat een VERHOOGING van partners volgbod een TOP-HONNEUR ontkent.

Wanneer de rechtertegenstander een CUEBID geeft in de door de partner geboden kleur belooft het doublet uitsluitend een tophonneur en geeft het niet de bereidheid aan in deze kleur het contract te willen spelen.

Rosenkranz redoublet

Conventioneel redoublet op een negatief doublet van de rechtertegenstander na een opening van de linkertegenstander en een volgbod van de partner. Het Rosenkranz redoublet toont steun in de door partner gevolgde kleur en belooft in die kleur ten minste het aas, de heer of de vrouw. Dit impliceert dat een VERHOOGING

van partners volgbod een TOP-HONNEUR ontkent. Overigens kan ook worden afgesproken dat het redoublet in deze situatie uitsluitend een tophonneur belooft.

rotkaart

Zeer slechte hand.

Rotterdams volgbod

Volgbod op tweenniveau met een matige vijfkaart en een tamelijk evenwichtige hand maar wel de kracht van een opening.

Roudi

Variant van CHECKBACK STAY-MAN, bedacht door de Fransman Jean-Marc Roudinesco. Na $1\clubsuit/\spadesuit-1\heartsuit/\heartsuit-1SA-2\clubsuit$ biedt de openaar $2\diamondsuit$ met een doubleton steun en een minimum, $2\heartsuit$ met een driekaart steun en een minimum, $2\spadesuit$ met een driekaart steun en een maximum, en $2SA$ met een doubleton en een maximum.

round-robin

Halve competitie. Wedstrijdvorm van VIERTALLENTOERNOOIEN waarbij alle deelnemende teams (of wanneer het veld in groepen is verdeeld alle teams in één groep) elkaar één keer ontmoeten.

Zie ook: Zwitsers toernooi

Rubensohl

Ook: Rubinsohl (naar de Amerikaan Ira Rubin). Variant op de LEBENSOHL-conventie, vernoemd naar de Amerikaan Jeff Rubens. Na een (natuurlijk) enkelvoudig volgbod op de 1SA-opening van de partner wordt als volgt geboden:

- doublet: straf (of naar keuze informatief)
- 2♦/♥/♠: echt en zwak
- 2SA: transfer voor 3♣, inviterend of beter
- 3♣/♦/♥: transfer voor 3♦/♥/♠, inviterend of beter
- 3♠: vraagt om stop in de tussengeboden kleur
- 3SA: echt

Een speciale betekenis heeft het bod dat 'transfereert' naar de tussengeboden kleur. Hiermee wordt een vierkaart in een (of indien van toepassing de andere) hoge kleur getoond. De gebruikelijke afspraak is dat wanneer in een lage kleur gevolgd is, de 1SA-openaar hierop zonder DEKKING in deze kleur eerst deze kleur biedt. Een direct bod in een hoge kleur toont dan een vierkaart in die hoge kleur plus een dekking in de gevolgde kleur.

ruff and discard

(Eng.) DUBBELRENONCE

ruff and sluff

(Eng.) DUBBELRENONCE

rufje

Populaire term voor INTROEVER, afgeleid van het Engelse 'to ruff' (troeven).

ruiten

1. De op twee na hoogste kleur (na schoppen en harten) en de op drie na hoogste speelsoort (na sans atout, schoppen en harten).
2. De symbolen op de kaarten van deze kleur (♦).
3. Iedere kaart van deze kleur.

rump coup

In onbruik geraakte term voor een INGOOI waarbij de tegenpartij in het eindspel troef in de VORK moet spelen.

Voorbeeld:

♠942			
♥HV			
♦AH83			
♣A986			
♠V10			♠HB8753
♥B10743			♥—
♦94		N W O Z	♦V1072
♣HV32			♣B74
	♠A6		
	♥A98652		
	♦B65		
	♣105		

Zuid speelt 4♥. West komt uit met ♣H voor het aas in noord.

De leider speelt ♥H en ziet het slechte troefzitsel. Hij vervolgt met ♣6 waarop oost de boer legt. Schoppen na is voor het aas. Zuid gaat met ♥V naar tafel en speelt ♣9, waarop hij in de hand ♠6 afgooit (loser-on-loser). West speelt ♦9 na. De leider neemt met ♦A in noord, troeft een schoppen met ♥6, steekt over naar ♦H en gooit op ♣8 zijn laatste ruiten weg. West heeft steeds moeten bekennen en heeft nog ♥B-10-7 over. Zuids laatste kaarten zijn ♥A-9-8. Hij troeft in de elfde slag een ruiten in met ♥8. West kan overtroeven maar moet tot slot naar ♥A-9 toespelen.

Rusinow uitkomsten

Stelsel van afspraken m.b.t. het uitkomen, waarbij van twee (of meer) RAKENDE HONNEURS met de op één na hoogste wordt gestart. In 'Rusinow' (naar de Amerikaan Sydney Rusinow) belooft dus een uitkomst van de heer het aas, van de vrouw de heer, van de boer de vrouw en van de 10 de boer. Van 10-9 wordt de 9 gestart, maar dat gebeurt ook van 9-8.

Zie ook: Journalist uitkomsten

S

SA

SANS ATOUT

safety play

(Eng.) Speelwijze gericht op het beperken van verliesslagen bij een ongunstig zitsel. Een 'safety play' wordt bijvoorbeeld toegepast wanneer de leider zich kan permitteren één slag in een kleur af te geven maar geen twee:



De normale speelwijze in deze kleur is eerst de heer te incasieren in zuid (COUP DE SONDE) en vervolgens een kleintje naar de boer te spelen. Dit biedt de beste kans op vier slagen. De leider maakt echter slechts twee slagen als oost ♠V10xx blijkt te hebben.

Heeft de leider precies drie slagen in deze kleur nodig om zijn contract te maken, dan kan hij zich daarvan verzekeren door te beginnen met ♠A en te vervolgen met een kleine schoppen. Bekent oost twee keer met een kleintje, dan wordt in zuid de 8 gelegd. Bekent oost de eerste of tweede keer niet, dan speelt zuid de heer en volgt er een kleine

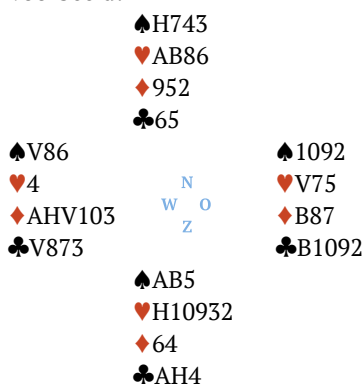
schoppen naar B-9. Bij elk mogelijk zitsel maakt de leider zo ten minste drie slagen.

Zie ook: gevaarlijke hand

safety snit

Een snit die tegen de kans in genomen wordt, omdat ook bij mislukken ervan het contract veilig is gesteld.

Voorbeeld:



Zuid speelt 4♥. West begint met ♦A, ♦H en ♦V, door zuid getroefd. Zoals het spel zit, dreigt de leider nog een schoppen en harten te verliezen, tenzij hij tegen de kans in op ♥V bij oost snijdt. Een 'safety snit' brengt hier redding: zuid incasseert ♣A-H en troeft een klaveren op tafel; dan speelt hij ♥A en harten naar de 9. Als west nu deze slag met ♥V blijkt te winnen, is het contract toch verzekerd. West zal namelijk met

schoppen (in de vork) moeten vervolgen of met ruiten of klaven (getroefd op tafel en in zuid een schoppen weg).

samenspannen

Ook: colluding. Vorm van vals spel bij ONLINE BRIDGE. Partners nemen tijdens het spelen op de een of andere manier contact met elkaar op en voorzien elkaar van (uiteraard ongeoorloofde) informatie over hun hand.

sandbagging

Ook: walking the dog. Bewust onderbieden (of voorlopig passen) met de ongetwijfeld beste hand van iedereen om de tegenpartij zand in de ogen te strooien. Meestal is het doel een doublet (op een onverliesbaar contract) uit te lokken. Sandbagging of ‘slow play’ is niet ongebruikelijk in poker maar is in bridge een zelden toegepaste tactiek. De term heeft geen Nederlands equivalent of het zou de welerterm ‘linkeballen’ moeten zijn.

Dit gebeurde tijdens een viertal-lentoernooi in Zweden in 2011:

W/OW	♠B9864		
	♥V7652		
	♦54		
	♣8		
♠HV3			♠10752
♥HB108		N	♥A943
♦—		W O	♦3
		Z	♣AB97
♣HV5432			
	♠A		
	♥—		
	♦AHVB1098762		
	♣106		

W	N	O	Z
1♣	2♣	dbl	2♦
3♣	pas	4♣	4♦
5♣	pas	pas	5♦
6♣	6♦	dbl	pas
pas	pas		

Na 1♣ van west gaf noord met 2♣ een tweekleurens spel in de hoge kleuren aan. Dat hij daarvoor veel te weinig punten had, deerde hem kennelijk niet. Oost doubleerde en dat gaf in de afspraken van oost-west een klaverenkleur aan. Zuid begon nu te ‘sandbaggen’. Hij heeft 5♦ dicht in handen maar bood rustig 2♦ in de wetenschap dat het bieden daarmee niet zou eindigen. Over 4♣ (forcing) bood hij 4♦ en over 5♣ eindelijk 5♦ in de verwachting dat dit contract gedoubleerd zou worden. West had hem blijkbaar door en bood 6♣, een contract dat alleen met

harten uit één down zou zijn gegaan. Nu kwam noord tot leven met 6♦ en vond oost het welletjes. Hij doubleerde maar zag de leider spoedig twaalf slagen claimen. De tweede klaveren kon in dummy worden getroefd.

Zie ook: trap pass

sandwich

Situatie waarbij de linkertegenstander heeft geopend, partner heeft gepast en de rechtertegenstander bijgeboden heeft. Een speler die in deze situatie een tussenbod overweegt, zit in de 'sandwich' van twee tegenstanders die beiden puntenkracht hebben getoond.

Zie ook: prebalancen

sandwich sans

Conventioneel volgbod van 1SA in de SANDWICH waarmee vijfkaarten (of langer) in de twee ongeboden kleuren worden aangegeven en een niet al te sterke hand.

sans

Kort voor SANS ATOUT.

sans atout

(Fr.) Ook: SA. De hoogste speelsoort. Wanneer het EIND-CONTRACT in 'sans atout' (zonder troef) luidt, is er geen troefkleur.

sans-atoutcontract

CONTRACT waarin geen van de vier kleuren troef is. Een slag wordt altijd gewonnen door de hoogst bijgespeelde kaart van de voorgespeelde kleur.

sans-atoutverdeling

EVENWICHTIGE VERDELING

SAYC

STANDARD AMERICAN YELLOW CARD

scharencoup

COUP ZONDER NAAM

schatten

Van scores in een wedstrijd: trachten vooraf ongeveer te bepalen hoeveel deze elk of als totaal zullen opleveren. Bij een parenwedstrijd luidt deze schatting in percentages, bij VIERTALEN WEDSTRIJDEN in een saldo in IMP'S.

Zie ook: minlijst; pluslijst

scheef zitten

Van een kleur of een geheel spel: ongunstig verdeeld zijn voor de leider.

scheerchinesees

CROSS-RUFF

Schenken Club

Biedsysteem ontwikkeld door de

Amerikaan Howard Schenken, met als belangrijkste kenmerk een sterke 1♣-opening (17 punten of meer).

scherm

Diagonaal over de tafel geplaatste plaat, bedoeld om te voorkomen dat twee partners tijdens het bieden en spelen elkaars gezicht kunnen zien. Het scherm loopt doorgaans onder de tafel door, zodat ook ieder voetcontact tussen partners is uitgesloten.

Tussen het scherm en het tafelblad is een ruimte van enkele centimeters waardoor tijdens het bieden een TRAY van de ene tafelhelpt naar de andere geschoven kan worden. Op deze tray bevinden zich het BOARD en de biedkaarten (BIDDING BOX).

In het scherm zit een luik dat pas opengaat als het bieden is beëindigd en de uitkomst op tafel is gelegd. Het spelverloop kan zo zonder belemmering door de spelers gevolgd worden. Schermen zijn vanaf de jaren zeventig bij internationale kampioenschappen in gebruik om iedere suggestie van ongeoorloofde uitwisseling van informatie tussen partners te voorkomen. Ook in Nederland wordt in belangrijke wedstrijden 'met schermen' gespeeld.

schermgenoot

Tegenstander met wie men aan dezelfde zijde van het SCHERM zit. Het scherm is altijd zo geplaatst dat zuid en west aan de ene zijde zitten en noord en oost aan de andere.

scherp

1. Een scherp contract: een redelijk kansrijk contract met in de gecombineerde handen minder dan de normaliter benodigde PUNTENKRACHT.

2. Een scherp doublet: een strafdoulet op een contract (meestal een deelscore) waarvan degene die doubleert verwacht dat het net één down zal gaan. *Zie ook: aangetrokken; dun; kus des doods*

scheur

Populair voor: goede lange kleur, meestal met een of twee vorken. Iemand die in een kleur uitkomt waarin de leider in de hand bijvoorbeeld AV109 heeft en in de dummy een paar kleintjes, start 'recht in de scheur'.

Een bod is 'recht in de scheur' als men partner aantreft met kracht en lengte in die kleur of als het juist de linkertegenstander is die in die kleur een sterke holding heeft.

Zie ook: inscheuren

Schevenings

Wisselschema bij parenwedstrijden. De deelnemende paren worden in twee groepen ingedeeld (noord-zuid en oost-west) en wisselen na elke ronde van tafel. Elk paar ontmoet elk paar uit de andere groep. De spellen blijven de hele wedstrijd op dezelfde tafel liggen.

Zie ook: *Howell; Mitchell*

schieten

JAGEN

schijndwang

Ook: pseudo squeeze. Situatie waarin een speler wordt verleid verkeerd af te gooien omdat hij ten onrechte veronderstelt in DWANG te zitten.

Voorbeeld:

♠—	♠—	♠—
♥5	♥H106	♥B97
♦HB	♦10	♦A
♣B	♣—	♣—
	N	
	W O	
	Z	
	♠7	
	♥V8	
	♦V	
	♣—	

Zuid is aan slag en speelt ♠7.
West gooit ♣B af en noord ♦10.
Oost weet niet dat zijn partner

♦H heeft en zit derhalve in een schijndwang. Gooit hij een harten weg, dan maakt zuid de rest van de slagen.

Zie ook: *Dutch squeeze*

schoppen

1. De hoogste kleur en de op één na hoogste speelsoort (na sans atout).
2. De symbolen op de kaarten van deze kleur (♠).
3. Iedere kaart van deze kleur.

schreeuwen

Zeer luid de aandacht vestigen. Een biedverloop 'schreeuwt' om een troefstart als duidelijk is dat de leider het EINDCONTRACT alleen kan maken door heen-en-weer te gaan troeven. Ook een duidelijk SIGNAAL kan schreeuwen (om een nakomst in een bepaalde kleur).

schudden

Ook: wassen. Het door elkaar mengen van de kaarten voorafgaand aan het DELEN.

schwindel

(Du.) Poging de tegenpartij te misleiden door middel van een bepaalde bieding of een bepaalde manoeuvre in het af- of tegen-spel.

Voorbeeld:

♠A98
 ♥B10652
 ♦A102
 ♣H8
 ♠H753
 ♥H8
 ♦HB974
 ♣32
 ♠104
 ♥V3
 ♦5
 ♣AB1097654
 ♠VB62
 ♥A974
 ♦V863
 ♣V
 N
 W O
 Z

Zuid speelt 5♣ en gaat vrijwel zeker twee harten en een schoppen verliezen. West start met een kleine ruiten. Als zuid ♦A pakt, de troef trekt en de harten gaat ontwikkelen, zal de tegenpartij geen moeite hebben met het vinden van de schoppenswitch. In de praktijk bracht een ‘schwindel’ uitkomst. Zuid zette in de eerste slag ♦10. Oost nam met ♦V en speelde nietsvermoedend ruiten terug. Nu was de verdediging verder kansloos. Zuid deed ♥3 weg en nam de slag met ♦A. Hij vervolgde met een harten naar de vrouw voor de heer van west, die - te laat - schoppen speelde. De leider zette ♠A en speelde ♥B voor, door oost gedekt met ♥A. Zuid troefde af, incasseerde ♣A, stak over naar ♣H en gooide op ♥10 zijn schoppenverliezer af: elf slagen.

Zie ook: falsecard; misleiding; psych; schijndwang

scissors coup

(Eng.) COUP ZONDER NAAM

score

1. Het aantal punten dat op een spel is behaald. *Zie ook: punten-telling bij wedstrijdbridge*
2. Het aantal punten of het percentage dat in een wedstrijd of deel daarvan is behaald.

scoreberekening

PUNTENTELLING BIJ WEDSTRIJD-BRIDGE

scorebriefje

Voorbedrukt papiertje waarop de (eigen) scores kunnen worden ingevuld.

scorekaart

Voorbedrukte kaart waarop in een parenwedstrijd de scores op een spel genoteerd worden. Voor ieder paar is een aparte regel beschikbaar.

Ten behoeve van de scorekaart is meestal in het BOARD of MAPJE een uitsparing aanwezig. Anders wordt de kaart in een apart mapje of envelop bij het spel gevoegd.

Na afloop van de wedstrijd verzamelt de wedstrijdleiding alle scorekaarten en worden per spel

en per paar de punten berekend. De scorekaart is met de komst van de BRIDGEMATE in onbruik geraakt.

Zie ook: parenwedstrijd; reizende scorekaart

scoreslip

Voorbedrukt briefje waarop in een parenwedstrijd de scores van alle spellen aan één tafel genoteerd worden. Na elke ronde worden de scoreslips van alle tafels door de wedstrijdleiding opgehaald. Vervolgens wordt

handmatig of met behulp van een computer de FREQUENTIE-STAAT van de gespeelde spellen opgemaakt.

Scoreslips zijn met de komst van de BRIDGEMATE in onbruik geraakt.

scoretabel

Op basis van de PUNTENTELING BIJ WEDSTRIJD BRIDGE kan de volgende scoretabel worden opgemaakt:

Niet-kwetsbaar

Contract	Gemaakt	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1♣/♦	70	90	110	130	150	170	190
gedoubleerd	140	240	340	440	540	640	740
geredoubleerd	230	430	630	830	1030	1230	1430
1♥/♠	80	110	140	170	200	230	260
gedoubleerd	160	260	360	460	560	660	760
geredoubleerd	520	720	920	1120	1320	1520	1720
1SA	90	120	150	180	210	240	270
gedoubleerd	180	280	380	480	580	680	780
geredoubleerd	560	760	960	1160	1360	1560	1760
2♣/♦	90	110	130	150	170	190	
gedoubleerd	180	280	380	480	580	680	
geredoubleerd	560	760	960	1160	1360	1560	
2♥/♠	110	140	170	200	230	260	
gedoubleerd	470	570	670	770	870	970	
geredoubleerd	640	840	1040	1240	1440	1640	
2SA	120	150	180	210	240	270	
gedoubleerd	490	590	690	790	890	990	
geredoubleerd	680	880	1080	1280	1480	1680	

3♣/♦	110	130	150	170	190
gedoubleerd	470	570	670	770	870
geredoubleerd	640	840	1040	1240	1440
3♥/♠	140	170	200	230	260
gedoubleerd	530	630	730	830	930
geredoubleerd	760	960	1160	1360	1560
3SA	400	430	460	490	520
gedoubleerd	550	650	750	850	950
geredoubleerd	800	1000	1200	1400	1600
4♣/♦	130	150	170	190	
gedoubleerd	510	610	710	810	
geredoubleerd	720	920	1120	1320	
4♥/♠	420	450	480	510	
gedoubleerd	590	690	790	890	
geredoubleerd	880	1080	1280	1480	
4SA	430	460	490	520	
gedoubleerd	610	710	810	910	
geredoubleerd	920	1120	1320	1520	
5♣/♦	400	420	440		
gedoubleerd	550	650	750		
geredoubleerd	800	1000	1200		
5♥/♠	450	480	510		
gedoubleerd	650	750	850		
geredoubleerd	1000	1200	1400		
5SA	460	490	520		
gedoubleerd	670	770	870		
geredoubleerd	1040	1240	1440		
6♣/♦	920	940			
gedoubleerd	1090	1190			
geredoubleerd	1380	1580			
6♥/♠	980	1010			
gedoubleerd	1210	1310			
geredoubleerd	1620	1820			
6SA	990	1020			
gedoubleerd	1230	1330			
geredoubleerd	1660	1860			

7♣/♦	1440
gedoubleerd	1630
geredoubleerd	1960
7♥/♠	1510
gedoubleerd	1770
geredoubleerd	2240
7SA	1520
gedoubleerd	1790
geredoubleerd	2280

Kwetsbaar

Contract	Gemaakt	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1♣/♦	70	90	110	130	150	170	190
gedoubleerd	140	340	540	740	940	1140	1340
geredoubleerd	230	630	1030	1430	1830	2230	2630
1♥/♠	80	110	140	170	200	230	260
gedoubleerd	160	360	560	760	960	1160	1360
geredoubleerd	720	1120	1520	1920	2320	2720	3120
1SA	90	120	150	180	210	240	270
gedoubleerd	180	380	580	780	980	1180	1380
geredoubleerd	760	1160	1560	1960	2360	2760	3160
2♣/♦	90	110	130	150	170	190	
gedoubleerd	180	380	580	780	980	1180	
geredoubleerd	760	1160	1560	1960	2360	2760	
2♥/♠	110	140	170	200	230	260	
gedoubleerd	670	870	1070	1270	1470	1670	
geredoubleerd	840	1240	1640	2040	2440	2840	
2SA	120	150	180	210	240	270	
gedoubleerd	690	890	1090	1290	1490	1690	
geredoubleerd	880	1280	1680	2080	2480	2880	
3♣/♦	110	130	150	170	190		
gedoubleerd	670	870	1070	1270	1470		
geredoubleerd	840	1240	1640	2040	2440		
3♥/♠	140	170	200	230	260		
gedoubleerd	730	930	1130	1330	1530		
geredoubleerd	960	1360	1760	2160	2560		

3SA	600	630	660	690	720
gedoubleerd	750	950	1150	1350	1550
geredoubleerd	1000	1400	1800	2200	2600
4♣/♦	130	150	170	190	
gedoubleerd	710	910	1110	1310	
geredoubleerd	920	1320	1720	2120	
4♥/♠	620	650	680	710	
gedoubleerd	790	990	1190	1390	
geredoubleerd	1080	1480	1880	2280	
4SA	630	660	690	720	
gedoubleerd	810	1010	1210	1410	
geredoubleerd	1120	1520	1920	2320	
5♣/♦	600	620	640		
gedoubleerd	750	950	1150		
geredoubleerd	1000	1400	1800		
5♥/♠	650	680	710		
gedoubleerd	850	1050	1250		
geredoubleerd	1200	1600	2000		
5SA	660	690	720		
gedoubleerd	870	1070	1270		
geredoubleerd	1240	1640	2040		
6♣/♦	1370	1390			
gedoubleerd	1540	1740			
geredoubleerd	1830	2230			
6♥/♠	1430	1460			
gedoubleerd	1660	1860			
geredoubleerd	2070	2470			
6SA	1440	1470			
gedoubleerd	1680	1880			
geredoubleerd	2110	2510			
7♣/♦	2140				
gedoubleerd	2330				
geredoubleerd	2660				
7♥/♠	2210				
gedoubleerd	2470				
geredoubleerd	2940				

7SA	2220
gedoubleerd	2490
geredoubleerd	2980

Downslagen

	Niet-kwetsbaar			Kwetsbaar		
	-	dbl	redbl	-	dbl	redbl
1 down	50	100	200	100	200	400
2 down	100	300	600	200	500	1000
3 down	150	500	1000	300	800	1600
4 down	200	800	1600	400	1100	2200
5 down	250	1100	2200	500	1400	2800
6 down	300	1400	2800	600	1700	3400
7 down	350	1700	3400	700	2000	4000
8 down	400	2000	4000	800	2300	4600
9 down	450	2300	4600	900	2600	5200
10 down	500	2600	5200	1000	2900	5800
11 down	550	2900	5800	1100	3200	6400
12 down	600	3200	6400	1200	3500	7000
13 down	650	3500	7000	1300	3800	7600

scrambling twee sans atout

(Eng.) Conventioneel antwoord van 2SA na een INFORMATIE-DOUBLET van de partner op een door de tegenpartij op twee-hoogte gesteunde kleur. Het 2SA-bod geeft aan dat er geen duidelijke voorkeur is voor één van de ongeboden kleuren en vraagt partner zijn langste of beste kleur te bieden.

sec

Zonder andere kaarten in dezelfde kleur. Gesproken wordt van aas sec (singleton aas), heer sec

enz., maar ook van bijvoorbeeld aas-heer sec of 10-9 sec.

Zie ook: kaal

second negative

(Eng.) Conventionele HERBIEDING van de antwoorden-de hand waarmee nogmaals een zwakke hand wordt aangegeven. De 'second negative' kan worden toegepast na een MANCHEFORCING 2♣-opening van de partner. Eerst wordt met 2♦ afgewezen en na de herbieiding (van bijvoorbeeld 2♥ of 2♠) nogmaals met een bod in de naasthogere kleur

(met resp. 2♠ en 3♣).

Zie ook: Herbert

sec zetten

Van een kaart (meestal een plaatje): alle overige kaarten in de kleur afgooien.

see-saw squeeze

(Eng.) ENTRY-SHIFTING SQUEEZE

selectiewedstrijden

Ook: trials. Wedstrijden die door een bond worden georganiseerd ter bepaling van de afvaardiging naar internationale kampioenschappen.

semi-balanced

(Eng.) SEMI-EVENWICHTIG

semi-evenwichtig

Ook: semi-balanced. Twee doubletons en geen zevenkaart of langer bevattend: een semi-evenwichtige hand, een semi-evenwichtige verdeling.
Zie ook: evenwichtig; onevenwichtig

semi-evenwichtige hand

Hand met een SEMI-EVENWICHTIGE VERDELING.

Zie ook: evenwichtige hand; onevenwichtige hand

semi-evenwichtige verdeling

Verdeling (van een hand) met

twee doubletons zonder een zevenkaart of langer, d.w.z. een 6-3-2-2 of een 5-4-2-2. Deze hebben een frequentie van respectievelijk 5,6% en 10,6%.

Zie ook: evenwichtige verdeling; onevenwichtige verdeling

semi-forcing één-sans-atoutantwoord

Een bod van 1SA na partners opening van één in een hoge kleur, dat 6-11 punten aangeeft. Het bod is niet FORCING. Met een min of meer evenwichtige hand zonder OVERWAARDE mag de openaar erop passen.

Zie ook: forcing één-sans-atoutantwoord

semi-forcing opening

Opening van twee in een kleur die acht of negen SPEELSLAGEN aangeeft met de geopende kleur als troef. De opening forceert partner bijna tot de MANCHE. Alleen wanneer partner een zeer zwakke hand heeft, kan uit de manche gebleven worden.

Zie ook: Acol twee-openingen

semi-solide kleur

Lange kleur (zeskaart of langer) die bijna DICHT is, d.w.z. vier van de vijf honneurs bevat. Ook aas-heer-zevende en heer-vrouw-boer-zevende worden als een 'semi-solide kleur' be-

schouwd, omdat het waarschijnlijk is dat tegenover een kleine singleton bij de partner slechts één slag in deze kleur verloren gaat.

Zie ook: onaantastbare kleur; zelfstandige kleur

senior

Speler van 62 jaar of ouder. Vanaf 2022 moet een speler 63 jaar of ouder zijn om mee te mogen doen aan seniorenkampioenschappen. Vanaf 2024 is dat 64 jaar, waarna in 2026 de definitieve grens 65 jaar wordt.

serie

Het bezit van drie of meer raken- de kaarten in een kleur, bijvoorbeeld ♠HVB of ♥1098.

Zie ook: gebroken serie

seriesignaal

Het afgooien van een plaatje om aan te geven dat men een SERIE bezit waarvan de afgegooide kaart de hoogste was.

serieuze drie sans atout

Ook: serious three notrump. Conventioneel bod van 3SA dat sterke SLEMINTERESSE toont in een reeds OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR. De partner van de 3SA-bieder is verplicht een CONTROLEBOD te doen.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	pas	2♣	pas
2♦	pas	3♠	pas
3SA			

In dit biedverloop toont 3♠ een sterke hand met schoppensteun. Als afgesproken is dat 3SA in een dergelijke situatie geen voorstel is om in dat contract te spelen, toont dat bod serieuze slem- interesse. Heeft west slechts lichte sleminteresse (d.w.z. een hand te mooi om met 4♠ te vol- staan), dan geeft hij dit aan door na 3♠ een controlebod te doen. Dit wordt ook wel andersom gespeeld. Dan is het bod van 3SA juist 'non-serious' (ook wel 'frivolous' genoemd).

serious three notrump

(Eng.) SERIEUZE DRIE SANS ATOUT

SF-conventie

Conventie die wordt toegepast na een 1SA-opening van de partner en een (natuurlijk) tussenbod van de rechtertegen- stander, zoals beschreven in de serie 'Van Start tot Finish'.

Na 1SA-2♣:

-doublet: straf

-2♦/♥/♠: echt en zwak

-2SA: TRANSFER voor 3♦

(5+kaart ruiten, 7+ punten)

- 3♣: vraagt om klaverenstop en hoge vierkaarten
- 3♦: transfer voor 3♥ (5+kaart harten, 7+ punten)
- 3♥: transfer voor 3♠ (5+kaart schoppen, 7+ punten)

Na 3♣ biedt de 1SA-openaar 3♦ zonder klaverenstop, 3♥ of 3♠ met een vierkaart plus een klaverenstop en 3SA met een klaverenstop zonder hoge vierkaart.

- Na 1SA-2♦:
- doublet: straf
 - 2♥/♠: echt en zwak
 - 2SA: transfer voor 3♣
 - 3♣: vraagt om ruitenstop en hoge vierkaarten
 - 3♦: transfer voor 3♥
 - 3♥: transfer voor 3♠

Na 3♣ biedt de 1SA-openaar 3♦ zonder ruitenstop, 3♥ of 3♠ met een vierkaart plus een ruitenstop en 3SA met een ruitenstop zonder hoge vierkaart.

- Na 1SA-2♥:
- doublet: straf
 - 2♠: echt en zwak
 - 2SA: transfer voor 3♣
 - 3♣: transfer voor 3♦
 - 3♦: transfer voor 3♠
 - 3♥: vierkaart schoppen, minimaal 10 punten
 - 3♠: vraagt om hartenstop

- Na 1SA-2♠:
- doublet: straf
 - 2SA: transfer voor 3♣
 - 3♣: transfer voor 3♦
 - 3♦: transfer voor 3♥
 - 3♥: vierkaart harten, minimaal 10 punten
 - 3♠: vraagt om schoppenstop
- Zie ook: Lebensohl*

SF-verdediging tegen Multi

Conventionele verdediging tegen een MULTI-COLOURED 2♦-opening, zoals beschreven in de serie 'Van Start tot Finish':

- doublet: evenwichtige hand, 15+ punten
- 2♥: INFORMATIEDOUBLET op zwakke 2♠
- 2♠: informatiedoublet op zwakke 2♥
- 2SA: TRANSFER voor 3♣
- 3♣: transfer voor 3♦
- 3♦: transfer voor 3♥
- 3♥: transfer voor 3♠

Zie ook: Meckwell tegen Multi

shape

(Eng.) VERDELING (1)

Sharif

Conventionele opening van 3♣ en/of 3♦ waarmee een DICHTE zeven- of achtkkaart in een (nog) onbekende kleur wordt aangegeven. Genoemd naar de Egyptische filmster-bridger Omar Sharif.

short suit trial

(Eng.) De HERBIEDING van de openaar na een ENKELVOUDIGE VERHOGING tot 2♥ of 2♠ in een kleur waarin hij een singleton of renonce heeft. De antwoorde hand wordt geacht met een geschikte hand de manche te bieden.

Zie ook: *help suit trial*; *long suit trial*; *two-way trial*

show-up squeeze

(Eng.) Speelwijze waarbij de leider een van de tegenstanders dwingt zijn bezit in een voor hem vitale kleur te onthullen.

Voorbeeld:

♠HB6		♠V7
♥10		♥96
♦—		♦—
♣—		♣—
♠1094		
♥B	N	
♦—	W O	
♣—	Z	
	♠A43	
	♥—	
	♦4	
	♣—	

Zuid speelt de hoge ♦4 uit de hand. West, waarvan bekend is dat hij ♥B heeft, gooit een schoppen weg en in noord verdwijnt ♥10. Zuid incasseert ♠A en speelt ♠3. West bekend met ♠9 en ♠10. De leider weet

dat west ♠V niet als laatste kaart kan hebben en laat ♠H spelen waaronder ♠V van oost valt.

shut-out play

(Eng.) Manoeuvre in het tegen spel. De verdediging maakt een lange, DICHTE kleur in de dummy vroegtijdig onbereikbaar door het wegspeken van de kaarten van de leider in die kleur.

Voorbeeld:

♠753		
♥V9		
♦842		
♣AHVB6		
♠A		♠8642
♥AHB1083	N	♥765
♦V5	W O	♦B1096
♣9542	Z	♣83
		♠HVB109
		♥42
		♦AH73
		♣107

Zuid speelt 4♠. West komt uit met ♥A en incasseert ook ♥H. Klaveren na is voor het aas op tafel. De leider speelt schoppen voor het aas van west, die voor de tweede keer klaveren speelt. Omdat de leider in de hand geen klaveren meer heeft, is de dummy verder onbereikbaar geworden op een moment dat er nog troef in het spel zit. De leider kan proberen nog ♣V (en zo mogelijk daarna ♣B) te incasseren, maar

oost troeft af en het contract is verder onmaakbaar.

signaal

Door een verdediger gespeelde kaart of kaarten met een bepaalde boodschap voor de partner. Die boodschap kan zijn dat men de gespeelde kleur graag vervolgd wil zien (AANSIGNAAL) of juist niet (AFSIGNAAL), dat men een even of oneven aantal kaarten in een kleur heeft (DISTRIBUTIESIGNAAL) of dat men voorkeur heeft voor een bepaalde kleur (KLEUR-PREFERENTIESIGNAAL).

Zie ook: aas-aan/af, heer-distributie; attitude; current count; dihattik signaal; Foster echo; honneursignaal; hoog-laag; Italiaanse signalen; laag-hoog; Lavinthal; Lavinthal discards; normale signalen; oddball; omgekeerde signalen; revolving discards; seriesignaal; sluier-signalen; Vinje-signalen

signaleren

Bijspelen of afgooien van een of meer kaarten door een tegen-speler met de bedoeling een bepaalde boodschap aan de partner over te brengen. Signaleren is de enige toegestane manier voor twee partners om in het tegenspel met elkaar te communiceren. De mogelijkheid tot signa-

leren doet zich voor wanneer een tegenspeler niet kan bekenen of wanneer hij bij het bijspelen een keuze heeft.

Voorbeeld:

	♠V85	
♠AHB43	N W O Z	♠92
	♠1076	

West start tegen een door zuid te spelen troefcontract met ♠A (of ♠H). Oost heeft de keuze uit het bijspelen van twee even onbelangrijke kaarten, de 2 en de 9. Wanneer oost en west de afspraak hebben dat zij hoog-laag signaleren met een even aantal kaarten, gooit oost de 9. West kan nog een hoge schoppen incasseren en weet nu dat hij zijn partner een introever kan geven.

sign-off

(Eng.) AFZWAAIEN

simpele dwang

(angl.: simple squeeze) ENKEL-VOUDIGE DWANG

single-dummy-probleem

Puzzel waarbij alleen de hand van de leider en die van de dummy is gegeven. De opgave is met een gegeven tegenspel de beste speelwijze te vinden voor het maken van een bepaald contract.

Zie ook: double-dummy-probleem

singleton

(Eng.) Een oorspronkelijk bezit van precies één kaart in een kleur.

Zie ook: sec

slaan

Als leider de hoogste kaart(en) van een kleur spelen. De term wordt alleen gebruikt als het alternatief van SNIJDEN beschikbaar is.

Voorbeeld:



Zuid speelt ♠A en een kleine schoppen. Hij heeft nu de keus tussen het spelen van de heer (slaan) en de boer (snijden).

Zie ook: acht altijd, negen nooit

slag

Vier achtereenvolgens gespeelde kaarten, door iedere speler één, te beginnen met degene die aan de beurt was om voor te spelen. Aangezien iedere speler in aanvang dertien kaarten heeft, bestaat elk spel uit dertien slagen.

slagenbron

Kleur in de eigen hand of in de

dummy die de leider veel slagen kan opleveren.

slagenpotentieel

De potentie die een hand heeft voor het maken van slagen.

Het 'slagenpotentieel' is een belangrijk criterium bij de beoordeling of een hand een volgebod waard is.

Slawinski uitkomsten

Bijzondere afspraak met betrekking tot het uitkomen. Een lage kaart belooft een even aantal kaarten in de uitgekomen kleur zonder honneur erbij of een oneven aantal met een honneur. Een wat hogere kaart belooft een oneven aantal zonder honneur of een even aantal met een honneur.

slechte hand

Hand met weinig of geen plaatjes. De term wordt ook in relatieve zin gebruikt. Zo is een hand met een 4-3-3-3 verdeling en vier vrouwen en vier boeren een 'slechte twaalfpunter'. Een hand kan ook slecht zijn wanneer deze niet goed aansluit bij die van de partner.

slechte kaarten

Achtereenvolgende reeks van handen met weinig of geen plaatjes. In ROBBERBRIDGE is

het krijgen van ‘slechte kaarten’ altijd ongunstig in tegenstelling tot WEDSTRIJD^{BRIDGE}, waar de resultaten vergeleken worden met spelers die dezelfde kaarten krijgen.

slechte punten

Plaatjes die door hun onderlinge combinatie of met het oog op de bieding relatief weinig waard zijn. Zo is vrouw-boer sec ‘slechter’ dan heer-klein. ‘Slechte punten’ zijn ook bijvoorbeeld heer-vrouw-boer in een kleur waarin partner een singleton heeft getoond of aas-vrouw in een kleur die door de linker-tegenstander geboden is.

slecht zitten

Van een kleur of een heel spel: voor de leider ongunstig verdeeld zijn.

Zie ook: scheef zitten

slem

Contract waarbij de leider twaalf (kleinslem) of dertien (grootslem) slagen moet maken om het te vervullen.

slembieden

De diverse methoden die gebruikt worden voor het min of meer verantwoord uitbieden van SLEMS.

Zie ook: Blackwood; controlebie-

dingen; Gerber; grand slam force

slemconventie

Stelsel van specifieke afspraken over de wijze van slembieden. De bekendste slemconventie is BLACKWOOD.

Zie ook: Gerber; grand slam force

sleminteresse

Door de eigen hand en het bieden van de partner gewekte belangstelling voor het bieden van SLEM. Het tonen van ‘slem-interesse’ geschiedt altijd beneden het niveau van de manche. Dat niveau wordt pas overschreden als de partner eveneens belangstelling blijkt te hebben. Het voor het eerst tonen van sleminteresse boven het mancheniveau wordt aangeduid met de term SLEMPAGING.

Zie ook: last train; serieuze drie sans atout

slempaging

Bod waarmee geprobeerd wordt partner te bewegen met een daarvoor geschikte hand naar SLEM te gaan.

Zie ook: algemene slempaging; sleminteresse

slempremie

De premie die wordt toegekend voor het maken van een SLEM: 500 punten voor een niet-kwets-

baar kleinslem, 750 punten voor een kwetsbaar kleinslem, 1000 punten voor een niet-kwetsbaar grootslem en 1500 punten voor een kwetsbaar grootslem.

In wedstrijdbridge komen deze slempremies bovenop de MANCHEPREMIE.

Zie ook: puntentelling bij wedstrijdbridge; robberbridge

sleutelkaart

KEYCARD

sloot

Grote hoeveelheid. In uitdrukkingen als 'een sloot punten' en 'een sloot klaveren'.

sluff and ruff

(Eng.) DUBBELRENONCE

sluiersignalen

SIGNALEN die voor beide tegenspelers wel interpreteerbaar zijn maar voor de leider niet. Bij het gebruik van sluiersignalen wordt de wijze van signaleren afhankelijk gemaakt van een bij beide tegenspelers bekend gegeven, bijvoorbeeld het bezit van een bepaald aantal kaarten in een kleur.

Voorbeeld:

Z/NZ	♠HV106	
	♥V43	
	♦H105	
	♣976	
♠975		♠832
♥87	N	♥H652
♦A96	W O	♦743
♣HB842	Z	♣V53
	♠AB4	
	♥AB109	
	♦VB82	
	♣A10	

W	N	O	Z
–	–	–	1SA
pas	2♣	pas	2♥
pas	3SA	pas	pas
pas			

Zuid speelt 3SA en krijgt ♣2 uit. Hij kan het contract maken door ♥H eruit te snijden. Zitten de klaveren echter vier-vier dan is het veel veiliger om in de ruitenkleur drie slagen te ontwikkelen. Als oost-west altijd met de derde of vijfde van boven starten, weet zuid dat deze kleur vijf-drie verdeeld is. Oost-west hebben echter afgesproken dat zij alleen met de derde of vijfde van boven starten als ze in een bekende andere kleur (in dit geval harten) een even aantal kaarten hebben en dat ze anders met de vierde van boven uitkomen. Omdat zuid in de bieding een vierkaart

harten heeft getoond weet oost na het opengaan van de dummy hoeveel harten west heeft en dus hoe hij de start moet interpreteren. Zuid daarentegen blijft in het ongewisse. Sluiersignalen zijn in WED-STRIJD BRIDGE niet toegestaan. *Zie ook: Vinje-signalen*

Smith signaal

ODDBALL

Smolen

Conventie, bedacht door de Amerikaan Mike Smolen, waarmee na een 1SA-opening van de partner een goede hand met een vierkaart in de ene hoge kleur en een vijf- of zeskaart in de andere hoge kleur zodanig kan worden aangegeven dat het EIND-CONTRACT in de sterke hand terechtkomt.

Begonnen wordt met 2♣ (STAYMAN). Als de 1SA-openaar hierop 2♥ of 2♠ biedt is de FIT meteen ontdekt en kan de manche in deze kleur geboden worden (of slem onderzocht worden). Antwoordt de openaar met 2♦, dan wordt 3♥ geboden met een vierkaart harten en 3♠ met een vierkaart schoppen. Hierop kan de openaar met een driekaart in de andere hoge kleur 4♠ resp. 4♥ bieden.

Met een doubleton in de andere hoge kleur zegt hij 3SA. Had de Smolen-bieder nu een zeskaart in de andere hoge kleur, dan biedt hij 4♥ (TRANSFER voor 4♠) resp. 4♦ (transfer voor 4♥). Smolen kan ook worden toegepast na een 2SA-opening, indien het 3♣-antwoord daarop Stayman is.

smoorspel

SMOTHER PLAY

smother play

(Eng.) Bijzondere speelwijze waarbij in het eindspel een zeker lijkende troefslag voor de verdediging verloren gaat.

Voorbeeld:

♠A		
♥5		
♦—		
♣—		
♠B8		♠—
♥—	N	♥—
♦—	W O	♦V10
♣—	Z	♣—
♠109		
♥—		
♦—		
♣—		

Zuid speelt een schoppen-contract en west lijkt met ♠B een zekere slag te maken. Oost is echter aan slag en moet ruiten spelen. Zuid troeft af

met ♠9 en de ♠B van west wordt 'gesmoord'.

snapdragon doublet

(Eng.) Doublet na een opening van de linkertegenstander, een volgbod van de partner en een bod in een nieuwe kleur van de rechtertegenstander. Met een 'snapdragon doublet' wordt een niet al te sterke hand getoond met lengte in de nog ongeboden kleur en tolerantie voor de kleur van de partner.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♦	1♥	2♣	dbl

Zuid heeft een vijfkaart schoppen en een hand die niet sterk genoeg is om 2♠ te bieden. Als noord geen aansluiting in schoppen heeft, biedt hij 2♥. Zo voorkomen noord-zuid dat zij op driehoogte moeten bieden.

Zie ook: *competitief doublet*

snelle verliezer

Ook: directe verliezer. Slag die de tegenpartij in een troefcontract kan incasseren zodra zij aan slag komt. Als dit reeds bij de uitkomst het geval is, wordt gesproken van een TOPLOSER.

Zie ook: *langzame verliezer*; *vaste verliezer*

sneuvelen

Van een contract: niet gemaakt worden.

snijden

Pogen een slag te winnen met een niet-hoge kaart in de hoop dat deze zich rechts van een hogere kaart van de tegenpartij bevindt.

Voorbeeld 1:

	♠42	
	N	
♠B8	W O	♠H6
	Z	
	♠AV	

Zuid kan in deze figuur 'snijden' door vanuit noord een kleine schoppen naar de vrouw te spelen. De snit lukt doordat ♠H zich zoals gehoopt bij de rechtertegenstander bevindt.

Voorbeeld 2:

	♠42	
	N	
♠B8	W O	♠AV
	Z	
	♠H6	

Zuid kan een slag maken met ♠H door vanuit noord een kleine schoppen te spelen. Ook dit is een vorm van snijden, hoewel de term daarvoor doorgaans niet gebruikt wordt.

Uitdrukkingen: 'snijden op' (een bepaalde kaart) en 'snijden over'

(een bepaalde tegenstander).
Zie ook: Chinese snit; dubbele snit; troefsnit

snijden over de dummy

Manoeuvre in het tegenspel waarbij de speler achter de dummy als DERDE MAN niet klakke-loos zijn hoogste kaart bijspeelt maar tracht te SNIJDEN op een in de dummy liggende kaart.
 Voorbeeld:



West start met ♠4. In de dummy wordt ♠3 bijgespeeld. Als oost nu ♠V legt, kan de leider twee schoppenslagen maken. Oost dient over ♠B in de dummy te snijden door ♠8 te spelen. Zo wordt ♠B geen slag.
Zie ook: derde man

snit

Het SNIJDEN. Uitdrukking: 'een snit nemen'.
Zie ook: Chinese snit; dubbele snit; safety snit; troefsnit

snitdwangpositie

GUARD SQUEEZE

solo

Zonder behulp van de partner;

geheel op eigen kracht of initiatief.

solobridge

1. Benaming voor eigengereide manier van bridgen. Een speler die op eigen houtje onverantwoord hoog biedt, kan beticht worden van 'solobridge'.
2. Verzamelnaam voor spellen als AUTOBRIDGE.

soppen

1. DUIKEN.
2. ONDERBIEDEN.

sopper

Iemand die zijn hand meestal onderbiedt.

sorteren

De kaarten van een hand ordenen op kleur en binnen elke kleur op volgorde.

SOS-redoublet

Ook: Kock-Werner redoublet. Redoublet dat partner verzoekt een andere speelsoort te bieden. Een redoublet is 'SOS' als het onmogelijk of zeer onwaarschijnlijk is dat de bieder het gedoubleerde contract geredoubleerd wil spelen.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	2♣	dbl	redbl

Als het doublet van oost een strafdoublet is, verzoekt het redoublet aan noord een ander (en hopelijk veiliger) heenkomen te zoeken. Meestal heeft zuid in de gegeven situatie hooguit één klaveren en ten minste een vier- plus een vijfkaart in de rode kleuren.

speculatief

Met onzekere kans op succes. Een bieding wordt 'speculatief' genoemd wanneer de bieder erop gokt dat zijn partner een gunstige kaart meebrengt of dat zich bij de tegenpartij een gunstig zitsel voordoet.

Ook een speelwijze kan speculatief zijn, namelijk wanneer de leider speculeert op een bepaald, niet zo kansrijk zitsel.

Zie ook: gambling drie sans atout

speculatieve 3SA-opening

GAMBLING DRIE SANS ATOUT

speedball

Toernooivorm waarbij iedere ronde in uiterst korte tijd dient te worden afgewerkt. Normaliter krijgen de spelers in een toernooi ca. dertig minuten voor het spelen van drie of vier spellen. Bij 'speedball' zijn slechts tien minuten beschikbaar per ronde van drie spellen, inclusief het wisselen van tafel.

speelbaar

1. Niet onredelijk qua maakkans: een speelbaar contract.
2. Niet onzinnig: een speelbare conventie, een speelbaar systeem.

speelfiguur

Combinatie van kaarten van de leider en van de dummy in één kleur. Voor de meest voorkomende 'speelfiguren' wordt in leerboeken over afspeltechniek de juiste speelwijze gegeven.

Zie ook: safety play

speelkaart

KAART

speelkracht

Ook: slagenpotentieel. Van een hand: de waarschijnlijke hoeveelheid slagen die zonder behulp van de partner met een bepaalde kleur als troef gemaakt kan worden. De 'speelkracht' is een belangrijk criterium bij de beoordeling of een hand een volgbod waard is.

speelplan

De manier van afspelen die de leider in gedachten heeft om zijn contract tot een zo goed mogelijk einde te brengen. Bij voorkeur maakt de leider een speelplan voordat hij uit de dummy in de eerste slag heeft bijgespeeld.

Gedurende het spel kan een eerder gemaakt speelplan gewijzigd worden doordat gaandeweg meer bekend wordt over het zitsel.

speelslagen

De slagen die op eigen kracht gemaakt kunnen worden met een bepaalde kleur als troef. De hoeveelheid 'speelslagen' bepaalt de SPEELKRACHT van een hand.

speelsoort

De vier kleuren (schoppen, harten, ruiten en klaveren) en sans atout. De speelsoort die in het laatste bod van een biedverloop wordt genoemd, bepaalt welke kleur troef wordt of dat het spel zonder troef wordt gespeeld.

speeltechniek

Vaardigheid in het afspelen. Vormen van speeltechniek zijn onder andere SNIJDEN, INTROEVERS maken, slagen ONTWIKKELEN, OPHOUDEN, CONTROLE behouden, SAFETY PLAYS, INGOOIEN en DWANGPOSITIES uitvoeren.

Zie ook: tegenspeltechniek

speelwijze

Wijze waarop de leider een spel afspeelt, d.w.z. hoe hij probeert met zijn kaarten en die van de dummy een optimaal aantal slagen te halen. De term speel-

wijze kan ook betrekking hebben op de wijze waarop de leider een kleur behandelt. Gesproken wordt ook van de 'aanpak' van een spel of een kleur.

spel

1. De in vier handen verdeelde kaarten beschouwd als een geheel, met inbegrip van het bieden en spelen ervan.
2. De dertien kaarten van een speler (hand).

spelen

1. Een kaart met de beeldzijde zichtbaar op tafel leggen.
 2. De fase van het spel waarin de kaarten worden gespeeld.
 3. Het spelverloop.
 4. Het AFSPELEN door de leider.
- Zie ook: bijspelen; tegenspelen; voorspelen*

spelen onder een aanname

AANNAME

speler

Bridger. Een van de vier personen aan een tafel waaraan bridge wordt gespeeld.

spelregels

Bridge wordt gespeeld door vier personen en met 52 kaarten. De spelers, die worden aangeduid met de vier windrichtingen, vormen kruiselings een paar of

partnership. Noord en zuid spelen dus tegen oost en west. Bij toerbeurt worden de kaarten, na te zijn geschud, met de beeldzijde naar beneden verdeeld over de vier spelers. Dat gebeurt één voor één kloksgewijs, te beginnen met de speler aan de linkerkant van de gever. Zo ontvangt iedere speler dertien kaarten. Een goed gebruik is dat de kaarten pas worden ingezien als alle kaarten zijn gedeeld. Iedere speler sorteert de hem of haar toebedeelde kaarten op kleur en volgorde, hetgeen overigens niet verplicht is. Er zijn vier kleuren: schoppen (♠), harten (♥), ruiten (♦) en klaveren (♣). In iedere kleur is het aas de hoogste kaart. De verdere volgorde is heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 en 2. Het spel kent vervolgens twee fasen. Ten eerste het bieden. Er zijn 38 verschillende biedingen: 1/2/3/4/5/6/7 ♣♦♥♠/sans atout ('SA'), pas, doublet en redoublet. De gever is als eerste aan de beurt bij het bieden, dan degene links van hem, dan zijn partner, dan de speler rechts van hem, dan hijzelf weer en zo kloksgewijs verder. Ieder bod dient het voorgaande bod te overtreffen. Het laagste bod is 1♣. Dan komt 1♦, 1♥, 1♠, 1SA, 2♣ enz. tot aan

het hoogste bod van 7SA (pas is wel een bieding, maar geen bod, evenals doublet en redoublet). Een speler die niet over het voorgaande bod wenst heen te gaan, kan passen of, als het laatste bod door een tegenstander gedaan is (en niet reeds door de partner gedoubleerd is), doubleren. Een redoublet kan alleen gegeven worden als door de tegenpartij een doublet gegeven is (direct na het doublet of als na het doublet twee keer gepast is). Een speler die een keer gepast heeft, blijft deelnemen aan de bieding. Het bieden gaat door tot er drie keer achtereenvolgens gepast is (als de deler begint met passen en de andere drie spelers ook, is het bieden meteen beëindigd en wordt er een nieuw spel gedeeld). Het laatst gedane bod is dan het eindcontract, dat al of niet gedoubleerd en geredoubleerd kan zijn. Vervolgens begint de tweede fase, het spelen. Van het paar dat het eindcontract geboden heeft, wordt degene die het eerst de speelsoort van dat contract genoemd heeft leider. Zijn partner wordt dummy en neemt aan het spelen niet actief deel. De spelers van het andere paar spelen het contract tegen. Degene die links van de leider zit, speelt als eerste een kaart voor. Vervolgens legt

de dummy zijn kaarten met de beeldzijde naar boven op tafel, de kleuren in verticale rijtjes gesorteerd. De leider beslist welke kaart uit de dummy wordt bijgespeeld. Vervolgens speelt de rechtertegenspeler bij en tot slot de leider. Bij het bijspelen dient men altijd te bekennen, d.w.z. een kaart bij te spelen van de voorgespeelde kleur. Kan er niet bekend worden, dan mag (dus niet verplicht) worden getroefd of, als er reeds door een andere speler is getroefd, worden overgetroefd of ondergetroefd (de in het eindcontract genoemde kleur is troef; in een SA-contract is er geen enkele kleur troef). De vier gespeelde kaarten vormen een slag. Degene die de hoogste troef heeft bijgespeeld of, als er geen troef is bijgespeeld, de hoogste kaart van de voorgespeelde kleur, wint of ‘maakt’ de slag en speelt de eerste kaart van de volgende slag voor. Zo worden dertien slagen gevormd. De slagen die door de leider en de dummy zijn gemaakt, worden bij elkaar opgeteld, evenals de slagen van de twee tegenspelers. Doel van beide partijen is zoveel mogelijk slagen te maken. De leider heeft zijn contract vervuld als hij (samen met de dummy) ten minste zes plus het genoemde aantal slagen (ook

wel trekken genoemd) heeft gemaakt. Voorbeeld: als het contract drie sans atout luidt, dient de leider ten minste negen slagen te maken. Elke slag die hij meer haalt, wordt een overslag genoemd, en elke slag die hij tekortkomt een downslag. Wordt het contract al of niet met overslagen gemaakt, dan levert dat de partij van de leider punten op. Gaat het contract down, dan verdient de tegenpartij punten. Na het vaststellen van de score (PUNTENTELLING BIJ WEDSTRIJD-BRIDGE) begint het volgende spel. *Zie ook: spelregels voor wedstrijd-bridge*

spelregels voor wedstrijd-bridge

De uitgebreide regels die wereldwijd gelden voor WEDSTRIJD-BRIDGE. Hierin is onder andere de juiste gang van zaken (SPEL-REGELS) gedetailleerd beschreven en worden de maatregelen genoemd die getroffen dienen te worden als van deze juiste gang van zaken is afgeweken.

Zie ook: arbiter; gedragsregels; onregelmatigheden; wedstrijd-leider

spelverdelingen

Ook: hand records. Afdruk van de diagrammen van de (meestal met de computer gegenereerde)

spellen die tijdens een wedstrijd worden of zijn gespeeld. Deelnemers kunnen aan de hand van de 'spelverdelingen' na afloop van de wedstrijd de spellen nog eens de revue laten passeren. Journalisten besparen ze de moeite interessante spellen kaart voor kaart te noteren.

splimit

Conventionele SPRONGHERBIEDING van de openaar na een ONE-OVER-ONE in een kleur tussen de geopende en de geantwoorde kleur in. Met een 'splimit' (samentrekking van SPLINTER en LIMIT) wordt een singleton (of renonce) in de geboden kleur aangegeven en een kaart die goed genoeg is voor een DUBBELE VERHOOGING van de geantwoorde kleur.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♣	pas	1♠	pas
3♦			

Overigens is de oorspronkelijke betekenis van 'splimit' een SPRONGBOD in een nieuwe kleur na een opening van de partner en een INFORMATIEDOUBLET van de rechtertegenstander. Hiermee wordt eveneens een singleton in de geboden kleur aangegeven en een kaart die zonder doublet goed genoeg was voor een dub-

bele verhoging.

Zie ook: *mini-splinter*, *sprong-reverse*

splinter

Conventioneel dubbel SPRONGBOD in een nieuwe kleur, waarmee een singleton of renonce in die kleur wordt aangegeven en een hand die uitzicht biedt op een slem in de kleur van de partner. Een 'splinter' kan zowel door de antwoordende hand als door de openaar gegeven worden.

Voorbeelden:

W	N	O	Z
1♠	pas	4♣	
W	N	O	Z
1♥	pas	1♠	pas
4♣			

In beide gevallen wordt met 4♣ een singleton of renonce klaveren beloofd en een goede verhoging tot 4♠.

Zie ook: *autosplinter*; *fragment-bod*; *Garozzo-splinters*; *mini-splinter*; *no-splinter*; *splimit*; *Swiss*

split score

(Eng.) Beslissing van de ARBITER om na een overtreding op een spel de twee partijen een verschillende (d.w.z. niet-complementaire) score op te

leggen.

splitsen van honneurs

HONNEURS SPLITSEN

Spoetnik

NEGATIEF DOUBLET

sponsor

Iemand die professionele bridgers inhuurt als partner of teamgenoot om mee te doen in een toernooi.

spookredding

UITNEMER tegen een onhaalbare MANCHE of SLEM van de tegenpartij.

sprongantwoord

Antwoord dat één niveau hoger is dan noodzakelijk om de desbetreffende speelsoort te bieden. In enge zin wordt alleen van een 'sprongantwoord' gesproken als een nieuwe kleur wordt geboden (ook: jump shift).

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1 ♠	pas	3 ♣	

Om klaveren te bieden had oost kunnen volstaan met 2 ♣. Het bod van 3 ♣ is een 'sprongantwoord', waarmee bijvoorbeeld een sterke hand en een goede zeskaart klaveren wordt aangegeven. Afgesproken kan

ook worden dat een dergelijk sprongantwoord een gelimiteerde hand aangeeft en slechts inviterend is.

Zie ook: dubbele sprong

sprongbod

Bod dat hoger is dan noodzakelijk om de desbetreffende speelsoort te bieden.

sprongcuebid

Ook: jump cuebid.

1. SPRONGVOLGBOD op driehoogte in de kleur van de tegenpartij. Dit geeft een dichte lange kleur aan (niet zijnde de geboden kleur) met bij voorkeur enkele honneurs ernaast en vraagt partner 3SA te bieden met een STOP in de kleur van de tegenpartij.
2. SPRONGBOD op driehoogte in de kleur van de tegenpartij na een volgbod van de partner. Hiermee werd oorspronkelijk een vierkaart FIT aangegeven en de kracht van een opening. Tegenwoordig geeft zo'n 'sprongcuebid' een MIXED RAISE aan.

sprongherbieding

HERBIEDING die één niveau hoger is dan noodzakelijk om de desbetreffende speelsoort te bieden.

sprong-reverse

SPRONGHERBIEDING in een nieuwe kleur die hoger is dan

de geopende. In de natuurlijke betekenis toont een 'sprong-reverse' een extreem twee-kleurenspeel (zeskaart of langer in de geopende kleur en een vijfkaart in de tweede kleur).

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♦	pas	1♠	pas
3♥			

Zie ook: *splimit*

sprongvolgbod

Volgbod dat één niveau hoger is dan noodzakelijk om de desbetreffende speelsoort te bieden. Zie ook: *Ghestem*; *intermediate sprongvolgbod*; *Romeins sprongvolgbod*; *sterk sprongvolgbod*; *unusual twee sans atout*; *zwak sprongvolgbod*

squeeze

(Eng.) DWANGPOSITIE

squeezes

(angl.: to squeeze) In DWANG brengen.

squeeze without the count

(Eng.) Normaliter gaat een DWANGPOSITIE alleen op als alle slagen op één na gemaakt kunnen worden (RECTIFY THE COUNT). Een 'squeeze without the count' werkt ook als aan deze voorwaarde niet is voldaan.

Voorbeeld:

♠—		♠—
♥104		♥—
♦AV6		♦43
♣—		♣B97
♠—		♠5
♥VB	N	♥987
♦B109	W O	♦8
♣—	Z	♣—

Zuid is aan slag en kan op het oog niet meer dan drie van de vijf resterende slagen maken (♠5 en ♦AV). Met ♠5 brengt hij echter west in dwang. Als west een ruiten afgooit maakt de leider met ♦6 een slag. Gooit west een hoge harten weg dan verdwijnt in noord ♦6 en speelt zuid harten, zodat hij eveneens een extra slag wint.

Zie ook: *stripsqueeze*

staan

Van een bod of een doublet: stevig zijn, boven elke kritiek verheven.

Standaard Hoog

Door de Nederlandse Bridge Bond in 2014 vastgesteld standaard biedsysteem op basis van VIJFKAARTEN HOOG. De openingen zijn:

- 1♣: 12-19 punten, ten minste twee klaveren
- 1♦: 12-19 punten, vierkaart of langer in ruiten
- 1♥: 12-19 punten, vijfkaart of langer in harten
- 1♠: 12-19 punten, vijfkaart of langer in schoppen
- 1SA: 15-17 punten, evenwichtig
- 2♣: a. 20+ punten met lange kleur(en), b. 23+ punten, evenwichtig
- 2♦: 6-10 punten, zeskaart ruiten
- 2♥: 6-10 punten, zeskaart harten
- 2♠: 6-10 punten, zeskaart schoppen
- 2SA: 20-22 punten, evenwichtig
- 3♣/♦/♥/♠: 6-10 punten, zevenkaart
- 4♣/♦/♥/♠: 6-10 punten, achtkaart

Na een 1SA- (en 2SA-)opening is 2♣ (3♣) STAYMAN en zijn 2♦ (3♦) en 2♥ (3♥) TRANSFERS. In de versie voor beginners is de enige andere conventie BLACKWOOD.

In de versie voor clubspelers is het antwoord van 2SA op 1♥/♠ sterk met FIT en het antwoord van 2SA op 2♦/♥/♠ een sterk VRAAGBOD. De andere conventies zijn: CHECKBACK STAYMAN, VIERDE KLEUR FORCING, TRUSCOTT, NEGATIEF

DOUBLET, COMPETITIEF DOUBLET, SUPPORTDOUBLET, GEMENGDE CONTROLEBIEDINGEN, SPLINTER, ROMAN KEYCARD BLACKWOOD, UNUSUAL TWEE SANS ATOUT, UPPER SUIT CUEBID en LANDY.

In beide versies zijn de sprongvolggebiedingen zwak (6-10 punten, 6-kaart).

De afspraken voor het tegenspel zijn: HOOGSTE VAN EEN SERIE, KLEINTJE-PLAATJE en HOOG-LAAG aan.

Standard American

GORENSYSTEEM

Standard American Yellow Card

Ook: SAYC. Door de Amerikaanse bridgebond in de jaren '80 ontwikkeld standaard biedsysteem, zo genoemd vanwege de bijbehorende geel gekleurde systeemkaart. De openingen in een hoge kleur beloven een vijfkaart en de openingen in een lage kleur ten minste een driekaart (met vier schoppen, vier harten, drie ruiten en twee klaveren wordt 1♦ geopend). Met een vierkaart ruiten en een vierkaart klaveren wordt 1♦ geopend. 1SA geeft 15-17 punten aan met een evenwichtige verdeling en kan een vijfkaart hoge kleur bevatten. De 2♣-opening is sterk en de andere twee-openingen in een kleur zijn

zwak. De openingen van 2SA en 3SA beloven resp. 20-21 en 25-27 punten.

Na een opening van 1♥ of 1♠ is 2SA MANCHEFORCING met een vierkaart TROEFSTEUN en een dubbele verhoging inviterend met ten minste een driekaart troefsteun.

Na een opening van 1SA is 2♣ STAYMAN, zijn 2♦ en 2♥ TRANSFERS en is 2♠ een transfer naar 3♣ (om in 3♣ of 3♦ te eindigen met een zwakke hand). Een sprong naar 3♣ of 3♦ is inviterend (voor 3SA) en een sprong naar 3♥ of 3♠ is sterk. Op de openingen van 2♦, 2♥ en 2♠ is een enkele verhoging het enige NON-FORCING antwoord. Na de openingen van 2SA/3SA is 3♣/4♣ STAYMAN en zijn 3♦/4♦ en 3♥/4♥ TRANSFERS.

De slemconventies zijn BLACKWOOD, GERBER en GRAND SLAM FORCE.

Na een volgbod van de tegenpartij op de opening van één in een kleur is een doublet NEGATIEF (t/m 2♠) en een CUEBID mancheforcing.

De sprongvolgbiedingen zijn zwak, het directe cuebid is MICHAELS en het 2SA-volgbod is UNUSUAL.

De uitkomsten zijn VIERDE VAN BOVEN, tweede van boven van een slechte vierkaart, TOP VAN

NIETS tegen een SA-contract en de laagste van een kleine driekaart tegen een troefcontract. De signalen zijn HOOG-LAAG. SAYC wordt vaak gebruikt door gelegenheidspartners, met name bij het spelen van online bridge.

stap

Bij sommige conventionele VRAAGBIEDINGEN worden de antwoorden in 'stappen' gegeven. Het laagst mogelijke bod is de eerste stap, het daaropvolgende bod de tweede en zo verder. Het stappenprincipe wordt onder andere toegepast in CONFI en bij andere controle tonende antwoorden, bijvoorbeeld op een STERKE KLAVER.

start

UITKOMST

starten

UITKOMEN

Stayman

Conventioneel antwoord van 2♣ op een 1SA-opening (en van 3♣ op een 2SA-opening) waarmee naar een hoge vierkaart geïnterformeerd wordt. De conventie is genoemd naar de Amerikaan Sam Stayman, die er als eerste over publiceerde, maar is uitgevonden door zijn toenmalige partner George Rapee.

De gebruikelijke antwoorden op Stayman zijn:

- 2♦: geen hoge vierkaart
- 2♥: vierkaart harten
- 2♠: vierkaart schoppen, geen vierkaart harten

Zie ook: Baron; Checkback Stayman; crawling Stayman; dubbele Stayman; garbage Stayman; minor suit Stayman; puppet Stayman; Smolen

Stayman in doubt

(Eng.) Wanneer de 1SA-openaar op 2♣ (STAYMAN) een hoge kleur heeft geboden en de antwoordende hand daarop 3♦ biedt, drukt deze daarmee twijfel uit over het EINDCONTRACT. Een typische hand is een 4-3-3-3 met een vierkaart fit in de geboden hoge kleur. Heeft de openaar eveneens een 4-3-3-3 (of een andere hand die meer geschikt lijkt voor SA), dan biedt hij 3SA. Het 3♦-bod kan ook gebruikt worden als inleiding tot een SLEMPONG voor de geboden hoge kleur.

Stayman-om-het-hoekje

Vrijwel identiek aan LANDY. Het verschil is dat het antwoord van 2♦ op 2♣ (na 1SA van de tegenpartij) een vierkaart harten of schoppen ontkent en de antwoorden van 2♥ en 2♠ een vierkaart beloven.

Stayman relay

In Nederland gebruikte term voor een 2♣-antwoord op 1SA (STAYMAN) dat niet een vierkaart harten en/of schoppen belooft. Indien het 2SA-antwoord op 1SA conventioneel is, kan de antwoordende hand alleen via het oneigenlijke gebruik van Stayman, gevolgd door een 2SA-bod, een evenwichtige verhoging aangeven.

Zie ook: range ask

steken

Manipuleren van de kaarten vóór het delen. Het doel van deze uiteraard niet toegestane handeling is ervoor te zorgen dat de eigen partij goede kaarten krijgt of dat een vooraf bedachte verdeling van de kaarten tot stand komt.

Zie ook: Duke of Cumberland-hand; Mississippi-hand

stelen

Van een slag: speelwijze waarbij de leider, meestal in een vroeg stadium van het spel, een slag maakt hetgeen door de tegenpartij voorkomen had kunnen worden. Wanneer hierdoor een contract gemaakt wordt dat dus down had gekund, wordt ook wel gesproken van het 'stelen van het contract'.

Een voorbeeld van stelen is het

maken van een heer-sec in de hand wanneer daar van tafel naartoe wordt gespeeld en de rechtertegenstander het aas niet legt. Doorgaans heeft stelen echter met het TEMPO te maken zoals in dit voorbeeld:

	♠A84	
	♥H96	
	♦98654	
	♣V10	
♠B10952		♠V73
♥A753	N	♥1082
♦3	W O	♦V
♣H86	Z	♣AB7542
	♠H6	
	♥VB4	
	♦AHB1072	
	♣93	

Zuid speelt 3SA. West start met ♠B. De leider telt acht vaste slagen en de negende dient uit de harten te komen. Hij zal in deze kleur een slag moeten stelen, want de klaverenkleur ligt helemaal open. Zuid neemt ♠H in de hand en speelt meteen in de tweede slag harten (de 4 of, om een snit te suggereren, de boer). West zal nietsvermoedend ♥A duiken en het contract is binnen.

StepBridge

Nederlandse internetbridgeclub waar ONLINE BRIDGE gespeeld kan worden

stepping stone

(Eng.) Bijzondere speelwijze waarbij in het eindspel de tegenpartij aan slag gebracht wordt, waarna deze een of meer slagen moet brengen naar een voor de leider zelf onbereikbare hand.

Voorbeeld:

♠—		
♥10		
♦A98		
♣—		
		♠10986
♠—	N	♥—
♥HB	W O	♦—
♦104	Z	♣—
♣—		
		♠—
		♥V2
		♦B
		♣5

Zuid is aan slag en moet nog drie slagen zien te maken. Dat zijn ♣5, ♦B en ♦A maar die laatste kaart is onbereikbaar. Zuid begint met ♣5. Hierop moet west ♥B wegdoen (anders kan zuid ♦B met het aas overnemen en maakt hij alle slagen). Zuid incasseert nu ♦B en speelt harten na voor de heer van west. Deze fungeert contrescoeur als 'stepping stone' want hij moet met ♦10 de laatste slag aan ♦A geven.

sterk

1. Een sterke hand: hand die veel punten- of speelkracht bevat.

Doorgaans wordt een hand als 'sterk' beschouwd als deze 16 of meer HONNEURPUNTEN telt.

2. Een sterke kleur: lange kleur met twee of drie TOPHONNEURS.

3. Een sterke bieding: bieding (meestal een opening) die veel punten- of speelkracht belooft.

Zie ook: door het sterk spelen; door het sterk van de dummy; zwak

sterke klaver

Verzamelterm voor biedsystemen waarin de opening van 1♣ conventioneel (en FORCING) is en een sterke hand belooft (vanaf 16 of 17 punten). De filosofie hierachter is dat er hierdoor maximale BIEDRUIMTE overblijft om sterke handen te omschrijven. Bijkomend voordeel is dat alle openingen van één of twee in een kleur in puntenkracht gelimiteerd zijn. Nadeel is dat de tegenpartij door licht tussen te bieden na 1♣ de kans heeft om de gecreëerde biedruimte grotendeels weg te nemen.

Zie ook: Blue Club; Precisie

sterke pas

Verzamelnaam voor biedsystemen waarin een pas op de eerste hand (of op de tweede hand als de gever gepast heeft) de kracht van een opening

aangeeft. Op handen die in een natuurlijk systeem geen opening rechtvaardigen, wordt in deze systemen juist wel geopend.

Zie ook: Dutch Spade; HUM;

Poolse Pas

sterke sans

Opening van 1SA die behalve een EVENWICHTIGE VERDELING behoorlijke puntenkracht belooft. De oorspronkelijke range voor een 'sterke sans' was 16-18 punten. Tegenwoordig is 15-17 het meest gebruikelijk, terwijl meer recentelijk 14-16 opgang heeft gemaakt.

Zie ook: zwakke sans

sterke twee

OPENINGEN van twee in een kleur die behalve een lange kleur veel puntenkracht beloven. Over het algemeen wordt als eis aan sterke-twee-openingen het bezit van ten minste acht SPEELSLAGEN gesteld.

Zie ook: Acol twee-openingen;

zwakke twee

sterk sprongvolgbod

SPRONGVOLGBOD dat naast een zeskaart in de gevolgde kleur veel puntenkracht belooft (ca. 15-18 punten).

Zie ook: intermediate sprongvolgbod; zwak sprongvolgbod

steun

Nuttig bezit in een door de partner geboden kleur.

Zie ook: steunen; troefsteun

steunantwoord

Bijbod in de door de partner geopende kleur waarmee STEUN in die kleur wordt aangegeven.

steundoublet

SUPPORTDOUBLET

steunen

Een bod doen in een door de partner beloofde kleur waarmee STEUN in die kleur wordt getoond.

Zie ook: verhogen

steunredoublet

SUPPORTREDOUBLET

stilzit

Ronde in een PARENWEDSTRIJD waaraan een paar niet meedoet omdat het geen tegenstanders heeft. Als er een oneven aantal paren deelneemt, is er in elke ronde een 'stilzit'.

stinken

1. Van een spel: naar gevaar ruiken, d.w.z. blijkbaar ongunstig (voor de ruiker) verdeeld zijn.
2. Van een bod of gespeelde kaart: naar verlakkerij ruiken, d.w.z. het sterke vermoeden

oproepend dat er een truc wordt uitgehaald. Van een zeer doorzichtige PSYCH kan worden gezegd dat dat bod 'een uur in de wind stinkt'.

stok

Spel kaarten.

stop

1. STOPPER. Gesproken wordt van een 'schoppenstop', 'hartenstop', 'ruitenstop' en 'klaverenstop'.

2. Mondelinge waarschuwing die een speler geeft (bij het ontbreken van BIDDING BOXES) voordat hij een SPRONGBOD doet.

Zie ook: stopregel

stopbod

Bod waarop partner vrijwel verplicht is te passen.

Zie ook: eindbod; sign-off

stopkaart

Rode kaart in de BIDDING BOX met 'stop' erop, die een speler gebruikt voordat hij een SPRONGBOD geeft.

Zie ook: stopregel

stoppen

1. Niet verder bieden, passen. Gesproken wordt van 'stoppen onder de MANCHE' of 'stoppen onder SLEM', wanneer besloten wordt het mogelijke manche-resp. slemcontract niet uit te

bieden. *Zie ook: doorgaan*
 2. Van een kleur: tegenhouden, er een STOPPER in bezitten.

stopper

Ook: dekking. Kaart of combinatie van kaarten in een kleur die verhindert dat de tegenpartij in deze kleur alle slagen kan incasieren. Is dit verhinderen slechts mogelijk door de kleur in kwestie af te troeven, dan wordt niet van een 'stopper' gesproken maar van een CONTROLE.

Zie ook: halve stop; langzame stopper; lengtestop

stopregel

Regel in WEDSTRIJD BRIDGE dat een speler na een SPRONGBOD van zijn rechtertegenstander ongeveer tien seconden moet wachten alvorens te bieden. De 'stopregel' is bedoeld om spelers na een verrassend sprongbod tijd te geven voor de beslissing om een bod te doen, te passen of te doubleren. Zo wordt tegengegaan dat de partner van degene die even moet nadenken ONGEOORLOOFDE INFORMATIE krijgt, bijvoorbeeld door een zeer snel doublet of door een langzame pas.

Degene die het sprongbod doet, is verplicht te waarschuwen door vóór zijn bod een STOP-KAART op tafel te leggen of bij

afwezigheid daarvan 'stop' te zeggen.

storen

Een volgbod geven met de primaire bedoeling het bieden van de tegenpartij te hinderen. *Zie ook: destructief*

storingswaarde

Van een volgbod: de mate waarin een volgbod de tegenpartij in zijn bieden hindert. Een volgbod van 1♦ op 1♣ heeft nauwelijks 'storingswaarde' omdat hiermee geen BIEDRUIMTE wordt weggenomen. Een volgbod van 1♠ op 1♣ is in dat opzicht veel effectiever omdat de antwoorden-de hand de biedingen van 1♦ en 1♥ niet meer tot zijn beschikking heeft.

straf

1. De betekenis van een straf-doublet, namelijk de wens om het contract van de tegenpartij gedoubleerd tegen te spelen.
2. Een verplichting of beperking die door de ARBITER aan een partij wordt opgelegd vanwege een overtreding van de spelregels.

strafdoublet

Doublet dat de wens te kennen geeft het contract van de tegenpartij gedoubleerd tegen

te spelen.

Spreektaalvarianten: bandje, knal, krak, nokje, ros, strikje.

Zie ook: doublet; informatie-doublet; optional doublet; uitkomstdoublet

strafkaart

Kaart die voortijdig door een tegenspeler is getoond en vervolgens met de beeldzijde open op tafel dient te blijven liggen. Gebeurde het tonen onopzettelijk en betreft het een niet-honneur, dan spreekt men van een 'kleine' strafkaart. Gebeurde dit tonen doelbewust (bv. bij VOOR DE BEURT BIJSPELEN of VERZAKEN) of betreft het een honneur, dan spreekt men van een 'grote' strafkaart.

Een tegenspeler met een kleine strafkaart mag geen andere niet-honneur van dezelfde kleur spelen voordat hij eerst de strafkaart heeft gespeeld.

Een grote strafkaart moet worden bijgespeeld zodra dit reglementair mogelijk is. Is echter de partner van degene met een grote strafkaart aan slag, dan mag de leider van hem eisen of hem verbieden de kleur van de strafkaart voor te spelen (het verbod blijft gelden zolang hij aan slag blijft). In dat geval is de grote strafkaart geen strafkaart meer en kan de overtreder de

kaart van tafel opnemen.

strafpas

1. Een pas op een INFORMATIE-DOUBLET van de partner, gevolgd door een pas van de rechter-tegenstander. Hiermee wordt het informatiedoublet als het ware omgezet in een STRAFDOUBLET.

2. Ook: strikpas, trap pass.

Een pas op een volgbod van de tegenpartij met een hand die een STRAFDOUBLET rechtvaardigt.

Wanneer men het NEGATIEF DOUBLET speelt en men gedoubleerd wil tegenspelen, zal men met een dergelijke hand moeten passen in de hoop dat partner in de vierde positie een HER-OPENINGSDOUBLET geeft.

strafpunten

De negatieve score die een paar op een spel oploopt wanneer het down gaat in een contract.

streep

De horizontale lijn op een scorebriefje bij ROBBERBRIDGE.

'Onder de streep' worden de TREKPUNTEN genoteerd, 'boven de streep' de punten voor overslagen, downslagen en premies.

Zie ook: robberbridge

strikje

Strafdoublet. In de uitdrukking: het contract van een strikje

voorzien.

Zie ook: bandje

strikpas

STRAFPAS (2)

striped-tailed ape double

(Eng.) Doublet op een MANCHE-BOD van de tegenstanders met als doel hen ervan te weerhouden een (in de ogen van de dubbelaar onverliesbaar) SLEM uit te bieden. Het doublet is zo genoemd omdat de dubbelaar na een (voor de tegenpartij lucratief) redoublet als een aap met een gestreepte staart (tussen de benen) wegvlucht.

Voorbeeld:

W/NZ	♠76		
	♥AH		
	♦AHVB7543		
	♣10		
♠5		♠9843	
♥B97542		♥V63	
♦10		♦982	
♣B8752		♣963	
	♠AHVB102		
	♥108		
	♦6		
	♣AHV4		

W	N	O	Z
3♥	5♦	dbl	

Na de niet-kwetsbare pre-emptieve 3♥-opening van zijn partner kon oost er vergif op

innemen dat noord-zuid slem konden maken. Zijn doublet op 5♦ bracht zuid ernstig aan het twijfelen. Hij volstond met 5♠ en maakte even later luid jammerend alle slagen.

strippen

1. Speelwijze waarbij de leider een tegenstander (of beide tegenstanders) ontdoet van alle kaarten in een of meer kleuren.
2. Speelwijze waarbij de leider zowel de eigen hand als de dummy ontdoet van alle kaarten in één of meer kleuren.

Voorbeeld:

		♠H82	
		♥A104	
		♦H84	
		♣AH64	
♠B104			♠V653
♥V32			♥HB975
♦V65			♦2
♣V1087			♣B32
		♠A97	
		♥86	
		♦AB10973	
		♣95	

Zuid is leider geworden in 5♦. West start met ♠B. Het spel draait om het vinden van troefvrouw. De leider kan voorkomen dat hij moet gaan raden door de hand te 'strippen'. Hij neemt met ♠A in de hand, steekt over naar ♣A, incasseert ♣H en troeft een

klaveren. Dan volgt harten naar het aas en weer een klaveren getroefd. De klaveren zijn nu gestript. De leider gaat met harten van slag en neemt de schoppennakomst met de heer. Door het troeven van een harten wordt ook deze kleur geëlimineerd. Tot slot gaat zuid met schoppen van slag. Hij heeft in de dummy alleen nog ♦H84 en in de hand ♦AB10. De tegenpartij moet iets naspe- len en in alle gevallen heeft zuid de rest.

Zie ook: elimineren; ingooi

stripsqueeze

(Eng.) Bijzondere DWANG- POSITIE waarbij de leider door het uitspelen van hoge kaarten een tegenstander dwingt zichzelf te STRIPPEN en vervolgens deze tegenstander INGOOIT. Voorbeeld:

♠10632		
♥HB97		
♦AB94		
♣A		
♠HB95		♠V84
♥105432		♥V86
♦H	N W O Z	♦V10752
♣965		♣42
	♠A7	
	♥A	
	♦863	
	♣HVB10873	

Zuid speelt 6♣. West komt met klaveren uit voor het aas in noord. De leider gaat met ♥A naar de hand en speelt al zijn klaveren uit. Hierdoor ontstaat dit eindspel:

♠—		♠—
♥HB		♥V8
♦AB9		♦V107
♣—		♣—
♠HB		
♥105		
♦H	N W O Z	
♣—		
	♠A7	
	♥—	
	♦863	
	♣—	

Zuid speelt ♠A en laat in de dummy ♦9 bijspelen. Oost moet een kleine ruiten laten gaan, anders valt later ♥V onder de heer en is ♥B hoog. De leider speelt nu ruiten naar het aas en ♦B voor de vrouw van oost. Deze is gestript tot ♥V8 en moet in de hartenvork van noord naspelen.

strong king

(Eng.) Afspraak dat de uit- komst van een heer tegen een SA-contract een sterk bezit in de uitgekomen kleur belooft, zoals AHB10 of HV109 (met eventueel een of meer kleintjes). Partner van de uitkomer is verplicht om een plaatje bij te spelen of,

bij gebrek daaraan, een **DISTRIBUTIESIGNAAL** te geven.

stuk

Ook: mariage. Combinatie van heer-vrouw in een kleur.

submarine squeeze

(Eng.) Speelwijze waarbij de leider een slag afgeeft teneinde de telling in orde te maken voor een **DWANGPOSITIE**.

Voorbeeld:

♠V10	♠H9	♠—
♥—	♥3	♥B
♦76	♦84	♦HB109
♣V	♣—	♣—
	N	
	W O	
	Z	
	♠6	
	♥H	
	♦A3	
	♣10	

Zuid is aan slag en kan vier van de resterende vijf slagen maken door ♦3 te spelen. Oost wint en speelt ruiten terug voor het aas. Zuid speelt nu ♥H en west zit in een schoppen-klaverendwang.

Zie ook: *rectifying the count*

subminimaal

Uiterst minimaal: een subminimale opening.

suction

(Eng.) Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij, waarbij een volgbod ofwel de naasthogere kleur belooft ofwel beide overige kleuren:

- 2♣: ruiten, of harten en schoppen
- 2♦: harten, of schoppen en klaveren
- 2♥: schoppen, of klaveren en ruiten
- 2♠: klaveren, of ruiten en harten
- 2SA: klaveren en harten, of ruiten en schoppen

In een variant van deze conventie toont 'doublet' klaveren en harten en 2SA alleen ruiten en schoppen.

'Suction' kan ook worden toegepast na een sterke 1♣-opening van de tegenpartij.

Zie ook: *ASPRO*; *ASPTRO*; *ASTRO*; *Brozel*; *Cansino*; *Cappelletti*; *DONT*; *Kelsey*; *Landy*; *Lionel*; *Meckwell-verdediging*; *multi-defence*; *multi-Landy*; *Ripstra*; *Woolsey*

suicide squeeze

(Eng.) **ZELFMOORDDWANG**

superstayman

CHECKBACK STAYMAN

supportdoublet

(angl.: support double) Conventioneel doublet door de openaar op een volgbod van de rechtertegenstander na een antwoord van één in een kleur. Dit doublet toont een driekaart steun in de kleur van de antwoordende hand en enige OVERWAARDE. Met een vierkaart steun wordt twee in de kleur geboden.

Zie ook: supportredoublet

supportredoublet

(angl.: support redouble) Conventioneel redoublet door de openaar na een doublet van de rechtertegenstander op een antwoord van één in een kleur. Dit redoublet toont een driekaart steun in de kleur van de antwoordende hand en enige OVERWAARDE. Met een vierkaart steun wordt twee in de kleur geboden.

Zie ook: supportdoublet

surcoup

(Fr.) COUP EN PASSANT

surrounding play

(Eng.) OMSINGELEN

SWINE

Acroniem van Sebesfi-Woods-1-Notrump-Escape. Methode om (desgewenst) te ontsnappen na een (straf)dou-

blet van de tegenpartij op een 1SA-openning:

-pas: goede hand of twee rakende kleuren

-redoublet: 5+kaart in een van de kleuren

-2♣: 4+kaart klaveren en 4+kaart in een hoge kleur

-2♦: 4+kaart ruiten en 4+kaart schoppen

-2♥: 5+kaart harten

-2♠: 5+kaart schoppen

De pas na het doublet verplicht de 1SA-openaar, als de derde hand past, om een redoublet te geven. Hierop past de antwoordende hand met een goede hand, biedt 2♣ met klaveren en ruiten, biedt 2♦ met ruiten en harten en biedt 2♥ met harten en schoppen (het bieden van 2♠ is hier geen optie).

Zie ook: Exodus; Meckwell escapes; Moscow escapes; touching escapes

swing

(Eng.) Winst of verlies van betekenis op een spel in een VIERTALLENWEDSTRIJD. Feitelijk levert ieder spel dat niet UITSLAAT een 'swing' op. Daarvan wordt echter meestal pas gesproken als de winst of het verlies vijf IMP's of meer bedraagt.

Een voorbeeld van een grote 'swing':

W/allen	♠53		
	♥7532		
	♦B84		
	♣AB32		
♠AHV107			♠B9862
♥HV1086		N	♥AB94
♦–		W O	♦96
♣H65		Z	♣87
	♠4		
	♥–		
	♦AHV107532		
	♣V1094		

Aan de ene tafel speelden noord-zuid 6♦ gedoubleerd, dat via de klaverensnit gemaakt werd (+1540). Het nevenpaar bood aan de andere tafel als oost-west 6♠. De start was ruiten zodat ook dit contract gemaakt werd (nog eens 1430; totaal 2970 punten, goed voor 21 IMP's).

swingspel

Spel waarop door de grillige verdeling een grote SWING mogelijk is.

Swiss

Conventie waarbij een antwoord van 4♣ of 4♦ op een opening van 1♥ of 1♠ een sterke hand (SLEMINTERESSE) met ten minste een vierkaart TROEFSTEUN aangeeft. In het algemeen heeft de Swiss-bieder een tamelijk

evenwichtige hand. Met 4♣ worden vier of vijf controles (aas = 2, heer = 1) beloofd en met 4♦ zes of meer. Er zijn echter diverse varianten daarop in omloop.

Zie ook: *fragmentbieding*; *splinter*

switch

(Eng.)

1. Het naspel in een kleur die nog niet eerder gespeeld is.

2. Ook: inversie. Afspraak om na een VOLGBIEDING van de tegenpartij op de opening van één in een kleur de betekenis van bepaalde antwoorden om te draaien. Gangbaar is om na een opening van 1♣ en een volgbod van 1♦ de hoge kleuren andersom te bieden: het BIJBOD van 1♥ belooft dan een vierkaart (of langer) in schoppen en 1♠ een vierkaart (of langer) in harten. Een doublet op 1♦ blijft negatief en belooft vierkaarten in beide hoge kleuren.

Doel van deze afspraak is om een contract in een hoge kleur in de (meestal sterkere) hand van de openaar terecht te laten komen en, wat eveneens meestal gunstig is, degene die gevolgd heeft te laten uitkomen.

switchen

(angl.: to switch)

Het naspelen van een kleur die

nog niet eerder gespeeld is. In het bijzonder is 'switchen' het bewust niet naspelen door een tegenspeler van de kleur waarin zijn partner (of hijzelf) is uitgekomen.

symmetrie

WET VAN DE SYMMETRIE

systeem

BIEDSYSTEEM

systeembespreking

Het doorpraten van (onderdelen van) het biedsysteem door een partnership, al of niet onder leiding van een coach.

systeemkaart

Kaart of stuk papier met een overzicht van de meest voorkomende bied- en speelafspraken van een paar. De 'systeemkaart' geeft ten minste aan de betekenis van alle openingen, de gehanteerde conventies en de afspraken met betrekking tot het uitkomen en het SIGNALEREN. In WEDSTRIJD BRIDGE is men verplicht een correct (en meestal volgens een standaard model) ingevulde systeemkaart in tweevoud ter beschikking van de tegenstanders te stellen. Voor de aanvang van het eerste spel kunnen deze zich dan voorbereiden op eventueel ongebrui-

kelijke biedmethoden. Tijdens het bieden en spelen staat het iedere speler vrij de systeemkaart van de andere partij te raadplegen, waardoor overbodig gevraag naar de betekenis van bepaalde biedingen of SIGNALLEN en uitkomsten kan worden voorkomen. Het raadplegen van de eigen systeemkaart tijdens het bieden of spelen is daarentegen verboden.

systeemnul

Slecht resultaat van een paar dat kennelijk onvermijdbaar was vanwege het door het paar gehanteerde biedsysteem.

system on

(Eng.) Afspraak dat in bepaalde situaties systematisch wordt geboden alsof de tegenpartij niet heeft meegeboden. Zo is het gebruikelijk om op een 1SA-volgbod te antwoorden alsof er 1SA is geopend. Ook na een 1SA-opening en een 2♣-volgbod is het doorgaans 'system on' (een doublet is dan STAYMAN).

T

table officer

(Eng.) CADDIE

table presence

(Eng.) Oplettendheid aan tafel die in combinatie met een zekere INTUÏTIE een speler vaker dan gemiddeld de winnende beslissingen doet nemen. Onder 'table presence' wordt soms ook verstaan het dominant 'aanwezig' zijn aan tafel, waardoor sommige tegenstanders geïmponeerd raken.

tactiek

Manier waarop men te werk gaat bij het bieden en spelen om het optimale resultaat te behalen. De 'tactiek' is meestal afhankelijk van de wedstrijdvorm, de stand van de wedstrijd en de kracht van de tegenstanders.

Zie ook: parentactiek; robbertactiek; viertallentactiek

tactisch

Slim, handig. Het bieden van een kleur waarin men in een beoogd EINDCONTRACT liever geen uitkomst wil, kan als 'tactisch' aangemerkt worden.

Een voorbeeld van tactisch afspel:

♠H3		
♥A10		
♦B87643		
♣985		
♠V5		♠876
♥95432	N	♥HVB8
♦V2	W	♦H109
♣B1073	O	♣V62
	Z	
		♠AB10942
		♥76
		♦A5
		♣AH4

Zuid speelt 4♠ en krijgt harten uit. De leider verliest altijd een harten, een ruiten en een klaveren en zal dus ♠V moeten vinden. Door ♥A te nemen en met ♥10 te vervolgen, wekt hij de indruk dat hij van plan is een harten in noord te troeven. Dit verleidt oost wellicht om, met ♥B aan slag, troef in te spelen waarna het contract eenvoudig gemaakt wordt.

Zie ook: psych; misleidende speelwijze

tafel

1. Het meubel waaraan vier personen plaats kunnen nemen om bridge te spelen. De omvang van een deelnemersveld wordt vaak uitgedrukt in 'tafels': 'de A-groep speelt vanavond met zeven tafels'

(d.w.z. veertien paren).

2. Serie spellen die aan een tafel gespeeld zijn. In de uitdrukkingen: 'een goede/gemiddelde/slechte tafel hebben' en 'een tafel van (een aantal) procent hebben'.

3. De dummy. In de uitdrukkingen: 'op tafel', 'de tafel is aan slag', 'aan tafel komen'.

4. Over tafel gaan (van een contract): eenvoudig gemaakt worden.

tafelbladen

Grote rechthoekige stukken plastic of karton die bij een wedstrijd op elke tafel gelegd worden als onderlegger voor de BOARDS.

Op het tafelblad staan de windrichtingen aangegeven en meestal ook een nummer. Eventueel kan ook het wisselschema zijn aangegeven (bv. dat noord-zuid in de volgende ronde naar tafel 4 gaan en daar oost-west spelen).

tafelnummers

Aparte, meestal rechtop te plaatsen, kaarten waarmee de tafels in een wedstrijd kunnen worden genummerd.

tafelscherm

SCHERM

take-out double

(Eng.) INFORMATIEDOUBLET

tandartscoop

Ook: dentist's coup. Bijzondere speelwijze waarbij, voordat een hoge troef er bij de tegenpartij wordt uitgewerkt, in een zijkleur een hoge kaart wordt geïncas-seerd om een dreigende TROEF-PROMOTIE te voorkomen.

Voorbeeld:

♠8		♠—
♥—		♥V8
♦B		♦7
♣HV98		♣B74
♠V96		
♥106		
♦—		
♣2		
	N W O Z	
♠HB1054		
♥—		
♦—		
♣10		

Schoppen is troef en zuid is aan slag. Het lijkt logisch ♠H te spelen, gevolgd door ♠B. In dat geval speelt west, aan slag met ♠V, klaveren na. De leider moet via een introever naar de hand om met ♠10 de laatste troef te halen. Dat lukt niet omdat west kan overtroeven. Het heeft uiteraard geen zin met ♠10 af te troeven, want dan promoveert ♠9.

Zuid moet in de gegeven figuur beginnen met ♣10 te spelen naar de heer. Dan pas volgt schoppen naar de heer en ♠B. West kan

nemen maar kan niet meer voorkomen dat zuid aan slag komt om zijn ♠9 op te halen. Zuid heeft als een tandarts die een pijnlijke kies trekt, de EXIT van west in klaveren verwijderd.

tank

DENKKAMER

tappen

(angl.: to tap) FORCEREN

tarief

Prijs per gewonnen of verloren punt in partijen waarin om geld ('om een tarief') wordt gespeeld, zoals in ROBBERBRIDGE. Het tarief, dat tevoren wordt afgesproken, varieert normaliter van een halve cent tot een euro per punt. In Groot-Brittannië wordt het tarief overigens altijd uitgedrukt in een bedrag per honderd punten.

Tartan

Conventionele OPENINGEN van 2♥ en 2♠, waarmee wordt beloofd ofwel een ACOL TWEE-OPENING in de geopende kleur ofwel een zwak (6-10 punten) tweekleurenspeel met de geopende kleur en een lagere. Tevens wordt wel afgesproken dat de 2♥-opening een SA-hand van 21-22 punten kan bevatten.

Tarzan

Naam die aan het biedsysteem van de Nederlanders Bauke Muller en Simon de Wijs is gegeven vanwege de associatie met Johnny Weissmuller, die in de jaren '30 en '40 van de 20e eeuw de hoofdrol in diverse Tarzanfilms speelde. Tarzan is een versie van het complexe systeem Symmetric relay, waarin sterke handen met 1♣ geopend worden. Kenmerkend is dat via een (vaak lange) serie van RELAYS nauwkeurige informatie over een van de handen wordt opgevraagd.

team

Ploeg; als eenheid opererende groep spelers. Een team bestaat uit ten minste vier spelers (een 'team' van twee spelers wordt als 'paar' aangeduid). Bij langdurige competities of toernooien wordt het team vaak uitgebreid tot zes spelers zodat in elke ronde een van de drie paren rust kan nemen.

teamgenoten

De andere leden van een TEAM, in het bijzonder de twee spelers die in een wedstrijd het NEVEN-PAAR vormen.

techniek

SPEELTECHNIEK

tegenbieden

Ook: het tussenbieden. Het bieden nadat de tegenpartij heeft geopend.

Zie ook: volgbieding; volgbod

tegenbod

VOLGBOD

tegen de kans

Een speelwijze is 'tegen de kans' als deze in strijd is met de kansrekening, d.w.z. dat er een andere speelwijze is die kansrijker is.

Voorbeeld:



Zuid moet in deze kleur vier slagen maken en heeft uit het bieden en spelen geen aanwijzingen over het zitsel gekregen. Hij incasseert het aas en de heer, waarop beide tegenstanders met lage kaarten bekenen. Hij vervolgt met ♠2, waarop west weer een kleine schoppen bijspeelt, en kan nu in dummy de 10 of de vrouw leggen. De kans dat links boer-vierde had is iets meer dan 16% en de kans dat rechts boer-derde had bijna 18%. Het leggen van de 10 is dan ook 'tegen de kans'.

tegenpartij

Het paar waartegen men speelt.

tegenspel

Ook: verdediging. Het spel van de tegenstanders van de leider.

tegenspelconventie

Bijzondere afspraak met betrekking tot het UITKOMEN of SIGNALEREN. De term 'conventie' wordt overigens doorgaans gereserveerd voor afspraken met betrekking tot het bieden.

tegenspelen

Ook: verdedigen. Als tegenstander van de LEIDER optreden met als doel hem in zijn CONTRACT zo min mogelijk slagen te laten maken.

tegenspeler

Ook: verdediger. Iemand die een spel tegenspeelt.

tegenspeltechniek

Vaardigheid in het tegenspelen. Vormen van tegenspeltechniek zijn onder andere UITKOMEN, SIGNALEREN, DEKKEN, OP-HOUDEN, SNIJDEN OVER DE DUMMY, SWITCHEN, INLEGGEN en FORCEREN.

Zie ook: speeltechniek

tegenstander

Speler van het andere paar aan

tafel of in ruimere zin speler van het team waartegen men speelt.
Zie ook: burens; links; rechts; vijand

tegenzitten

1. Ongunstig verdeeld zijn (van een kleur).
2. Als tegenspeler een voor de leider ongunstig bezit in een kleur hebben.

telefoonnummer

Lange kleur zonder honneurs.

tellen

Het aantal opmaken. Zowel in het af- als tegenspel is 'tellen' van belang. Bij het maken van een speelplan telt de leider zijn VASTE SLAGEN en VASTE VERLIEZERS. Tijdens het spelen tellen de leider en de tegenspelers de slagen die ze gemaakt en verloren hebben en de slagen die ze nog denken te maken of te verliezen. Verder proberen de spelers bij te houden hoeveel kaarten van elke kleur (m.n. de troefkleur) gespeeld zijn. Tot slot is het nuttig de punten te tellen die iemand heeft laten zien (d.w.z. de plaatjes die hij gespeeld heeft of kennelijk nog bezit), zodat soms kan worden uitgerekend in welke hand de nog niet bekende plaatjes zich bevinden.

Zie ook: uittellen

tempo

1. Snelheid waarmee een speler biedt of speelt. Idealiter wordt ieder bod in hetzelfde 'tempo' gedaan en iedere kaart in hetzelfde 'tempo' gespeeld. Het opzettelijk variëren van tempo (zoals aarzelen voordat een singleton wordt bijgespeeld) is verboden. Het onopzettelijk variëren van tempo is in een denksport als bridge niet te vermijden. De partner mag daaruit echter geen conclusies trekken. De tegenstanders wel, maar iedere gevolgtrekking is voor eigen risico.

2. Relatieve vordering van beide partijen bij het ONTWIKKELEN van slagen.

Voorbeeld:

♠VB109	♠H32	♠765
♥8632	♥AV7	♥B54
♦109	♦H6432	♦875
♣AH7	♣43	♣9865
	♠A84	
	♥H109	
	♦AVB	
	♣VB102	

Zuid speelt 3SA en telt tien vaste slagen. De elfde slag kan komen uit de klaverenkleur. West komt echter uit met ♠V en speelt, aan

slag gekomen met een hoge klaveren, weer schoppen. Zo houdt de verdediging het contract op plus één.

Zou west in plaats van met ♠V met een hoge klaveren starten, dan heeft zuid wel de tijd (het 'tempo') om een elfde slag te ontwikkelen. De start van ♣A of ♣H geeft een 'tempo' weg.

temporiseren

1. Een afwachtend bod doen in een FORCING biedverloop ten einde de partner de kans te geven zijn hand nader te omschrijven.

2. REMMEN.

teruggaan

REDOUBLEREN

teruggekaatst doublet

Ook: responsive double. Conventioneel doublet na een opening van de linkertegenstander, een INFORMATIEDOUBLET van de partner en een VERHOGING van de rechtertegenstander. Met een dergelijk doublet, dat INFORMATIEF is, wordt het verzoek een kleur te bieden 'teruggekaatst' naar de partner. Het doublet toont enige kracht en lengte in de ongeboden kleuren en wordt gegeven wanneer geen goed omschrijvend bod beschikbaar is. Afsproken dient te worden tot

aan welk niveau een doublet als teruggekaatst wordt beschouwd. Gangbaar zijn 3♦, 3♠ en zelfs 4♦. De doubletten op een hoger bod zijn dan strafdoubletten. Overigens wordt in de Engelstalige literatuur de term 'responsive double' ook gebruikt voor de situatie waarin geen informatiedoublet is gegeven maar een volbod. Dit noemt men in Nederland een COMPETITIEF DOUBLET.

terughalen

Van punten in een wedstrijd: terugwinnen van punten die men eerder in de wedstrijd heeft weggegeven.

terugspelen

Ook: retourneren. Naspelen, in het bijzonder door een tegenspeler van de kleur waarmee hij aan slag is gekomen.

testen

Van een kleur: de verdeling van die kleur bij de tegenspelers onderzoeken door het incasseren van twee of drie hoge kaarten in die kleur. Afhankelijk van de uitkomst van zo'n 'test' wordt het verdere speelplan opgemaakt.

tetteren

Zeer vlot spelen, in het bijzonder door de leider bij het

maken van een kennelijk eenvoudig contract ('aftetteren') of door de tegenspelers bij het in een vroeg stadium downspelen van een contract ('down tetteren').

Texas

Conventioneel antwoord van 4♦ of 4♥ op een 1SA- of 2SA-opening, waarmee een zeskaart (of langer) in de naasthogere kleur wordt aangegeven. De openaar is verplicht 4♥ resp. 4♠ te bieden.

Zie ook: Zuid-Afrikaanse Texas

textuur

Van de hand: innerlijke structuur van de hand, d.w.z. de situering van de plaatjes in de lange en de korte kleuren. Een hand met de plaatjes in de lange kleuren is waardevoller dan een identieke hand met dezelfde plaatjes in de korte kleuren. Gesproken wordt van een resp. goede en slechte 'textuur'.

thuisbrengen

Ook: binnenbrengen. Door kundig afspel maken (van een doorgaans moeilijk contract).

thuisbridger

Iemand die uitsluitend in de huiselijke sfeer bridget en geen lid is van een club.

Zie ook: clubspeler; wedstrijd-speler

thuiskomen

Het contract maken, meestal dankzij hulp van de tegenpartij of een gunstig zitsel.

thuis zijn

Van de leider: verzekerd zijn van het contract. De term wordt alleen gebruikt wanneer de leider in een eerder stadium van het afspel die zekerheid nog niet had.

tienkaart

Het oorspronkelijke bezit van precies tien kaarten van een kleur

tijgeren

Doortastend bieden en spelen.

Zie ook: parentijger

Tilburgse Twee

Conventionele opening van 2♣ die naast de gebruikelijke sterke handen een zwakke hand met beide hoge kleuren kan bevatten. Het antwoord van 2SA is MAN-CHEFORCING en hierop biedt de openaar als volgt verder:
 -3♣ 4-4 harten en schoppen (3♦ vraagt minimum/maximum)
 -3♦ 5-4 of 4-5 harten en schoppen, minimum (3♥ vraagt vijfkaart)
 -3♥ vijfkaart schoppen en vier-

Zie ook: *Ekren*

LIFTEN

Zie ook: *timing*

♣VB95

Zuid speelt 4♠. De start is ♦H. De leider telt vier schoppen-slagen van lengte (mits de troef drie-twee valt), ♥A, ♦A en ♣A-H. De negende slag kan ontstaan door het introeven van een ruiten in dummy en de tiende door het vrijspelen van de vijfde klaveren. Zuid duikt de eerste slag en neemt de nagespeelde ♦V met het aas. Dan incasseert hij ♠A en ♠H. Hij speelt klaveren naar het aas, incasseert ♣H en troeft een klaveren. Dan pas troeft hij een ruiten af met ♠B. Vervolgens troeft hij de vierde klaveren in de hand. Met ♥A bereikt hij opnieuw de dummy waar de vrije ♣7 ligt. Daarop gooit hij in de hand een harten af. Op deze manier verliest de leider slechts een schoppen, een harten

en een ruiten.

tocht

Op de tocht: in een kritische positie. Meestal gezegd van een kaart of van een kleur.

Voorbeeld:

	♠43	
♠AV852	N W O Z	♠1076
	♠HB9	

West is tegen een SA-contract van zuid met een kleine schoppen uitgekomen voor de 10 en boer. De schoppen van zuid (of: ♠H) zitten nu ‘op de tocht’.

toebehoren

Van een spel aan een partij: op grond van de puntenkracht het eigendom zijn van noord-zuid of oost-west, d.w.z. dat een van de partijen het meest in aanmerking komt voor een positieve score op het spel.

Zie ook: onze hand

toernooi

Georganiseerde wedstrijd die binnen een bepaald tijdsbestek (meestal een dag of een week-einde) wordt gespeeld. De inschrijving is doorgaans vrij (open) maar er bestaan ook invitatie-toernooien. Onderscheiden kunnen worden

VIERTALLENTOERNOOIEN, PARENTOERNOOIEN en INDIVIDUELE TOERNOOIEN.

toernooirat

Geslepen, ervaren speler die parentoernooien frequenteert en daarin vaak hoog scoort.

Zie ook: haai; palooka killer; toernooivos

toernooivos

Geslepen, ervaren speler die parentoernooien frequenteert en daarin vaak hoog scoort. Deze species is vaak wat ouder en sympathieker dan de TOERNOOIRAT.

Zie ook: haai; palooka killer

toespelen naar

Naspelen in de richting van. In de uitdrukkingen ‘naar het zwak toespelen’ (als verdediger een kleur naspelen waarin de dummy ter rechterzijde zwak is), ‘naar een honneur toespelen’ (als leider een kleur spelen waarin de andere hand een of meer honneurs heeft).

Voorbeeld:

	♠HVB3	
♠A1098	N W O Z	♠76
	♠542	

Door drie keer vanuit zuid een kleine schoppen naar een hon-

neur in dummy toe te spelen, maakt men drie slagen. Wordt op het moment dat ♠A er nog in zit vanuit noord een hoge schoppen gespeeld, dan maken noord-zuid slechts twee schoppenslagen.

Zie ook: doorheen spelen

tolerantie

Voor een kleur hebben: een hand hebben die het kan verdragen dat de partner in die kleur het contract wil spelen. Zo zal men normaliter alleen een INFORMATIE DOUBLET geven als men 'tolerantie' heeft voor de niet-geboden kleuren.

tonen

Ook: aangeven. Door een bieding het bezit ervan beloven. Zo kan een bepaalde lengte in een kleur getoond worden, een aantal HONNEURPUNTEN, een aantal azen of heren, een CONTROLE of een specifieke kaart.

top

Beste score van alle paren in een LIJN op een spel in een parenwedstrijd. Een paar dat een 'top' (in de noord-zuid- of oost-west-lijn) behaalt, krijgt hiervoor twee punten maal het aantal andere paren dat het spel in dezelfde lijn heeft gespeeld. De tegenstanders van dat paar scoren op het spel nul punten (een NUL).

Gebruikelijk is een zeer goede score op een spel ook als een top te betitelen.

Zie ook: gedeelde top

Topcircuit

Jaarlijks BUTLERTOernooi voor paren uit de hoogste klassen van de Nederlandse competities met vier eendaagse voorronden en een tweedaagse finale.

tophonneur

Aas, heer of vrouw.

top-integraal

Wedstrijdvorm waarin door alle deelnemers dezelfde (geduplicateerde) spellen gespeeld worden, zodat op elk spel een score voor alle paren ('integraal') berekend kan worden.

to play

(Eng.) Om te spelen. Betekenis van een bod dat wat de bieder betreft het EINDCONTRACT wordt.

toploser

(Eng.) Slag die de tegenpartij direct vanaf de uitkomst zou kunnen incasseren.

Zie ook: langzame verliezer; snelle verliezer; vaste verliezer

top of nothing

(Eng.) TOP VAN NIETS

top and bottom cuebid

(Eng.) Conventioneel volgbod in de kleur van de tegenpartij waarmee een tweekleurenspeel in de uiterste twee ongeboden kleuren wordt aangegeven (na 1♣ derhalve schoppen en ruiten, na 1♦ en 1♥ schoppen en klaveren en na 1♠ harten en klaveren).

Zie ook: Ghestem; Ghestem-Garozzo; Michaels cuebid; Romeinse sprongvolgbiedingen; unusual 2SA; upper suit cuebid

topslag

Slag die de leider of de tegenpartij met een TOPHONNEUR kan incasseren of denkt te kunnen incasseren.

Zie ook: quick trick; vaste slag

top van niets

Afspraak om bij de uitkomst in een kleur waarin men drie KLEINTJES bezit, met de hoogste uit te komen.

Zie ook: derde-vijfde; MUD

total points

(Eng.) Saldo van alle scores die in een wedstrijd door een paar of team zijn behaald. Het paar of team met het hoogste saldo wint. Dit was de gebruikelijke methode bij viertallenwedstrijden voordat IMP's werden ingevoerd. 'Total points scoring' wordt nu alleen nog in ROBBERBRIDGE toegepast.

total tricks

(Eng.) WET VAN HET TOTAAL AANTAL SLAGEN

touching escapes

(Eng.) Methode om (desgewenst) te ontsnappen na een (straf-) doublet van de tegenpartij op een 1SA-opening:

- pas: goede hand of klaveren en harten of ruiten en schoppen
- redoublet: 5+kaart in een van de kleuren, zwak of sterk
- 2♣: 4+kaart klaveren en 4+kaart ruiten
- 2♦: 4+kaart ruiten en 4+kaart harten
- 2♥: 4+kaart harten en 4+kaart schoppen
- 2♠: 5+kaart schoppen

De pas na het doublet verplicht de 1SA-openaar, als de derde hand past, om een redoublet te geven. Hierop past de antwoordende hand met een goede hand, biedt 2♣ met klaveren en harten en biedt 2♦ met ruiten en schoppen (het bieden van 2♥ en 2♠ is hier geen optie).

Het redoublet verplicht de 1SA-openaar, als de derde hand past, om 2♣ te bieden. Hierop geeft de antwoordende hand aan welke lange kleur hij heeft (pas = klaveren).

Zie ook: Exodus; Meckwell escapes; Moscow escapes; SWINE

touw

Verouderde term voor VERDEDIGENDE WAARDE. Uitdrukking: een hand met veel touwen.

touwtje

GANS AAN EEN TOUWTJE

tram

In de uitdrukking 'onder de tram': (veel) down.

tramkaartjes

Slechte kaarten. Uitsluitend gebruikt in de uitdrukking: 'niet op tramkaartjes bieden'.

trance

Toestand van geconcentreerd nadenken. Van een speler die tijdens het bieden of spelen een lange denkpauze neemt, wordt gezegd dat hij 'in trance' gaat. *Zie ook: denkkamer*

transfer

(Eng.) Conventioneel bod dat lengte belooft in een bepaalde kleur (meestal de kleur juist boven het bod) en partner vraagt die kleur op het laagst mogelijke niveau te bieden. Transferbiedingen worden met name toegepast na een sterke SA-opening van de partner met als primaire doel het EINDCONTRACT door de sterke hand te laten afspeken. In de oorspronkelijke versie,

geïntroduceerd door de Amerikaan Oswald Jacoby ('Jacoby transfers'), werden na 1SA en 2SA alleen transfers voor de hoge kleuren toegepast. Later werden transfers voor klaveren en ruiten toegevoegd. Het gebruikelijke schema na 1SA is:

-2♦: vraagt om 2♥

-2♥: vraagt om 2♠

-2♠: vraagt om 2SA (met ♣-fit) of 3♣ (zonder ♣-fit)

-2SA: vraagt om 3♣ (met ♦-fit) of 3♦ (zonder ♦-fit)

In een variant belooft het 2♠-antwoord of een zeskaart klaveren of een invite voor 3SA (zonder vierkaart hoge kleur). De 1SA-openaar herbidet met een minimum 2SA en met een maximum 3♣.

Zie ook: retransfer; SF-conventie; SF-verdediging tegen Multi; transferweigering; transfers in competition; Transfer Lebensohl; Transfer Walsh; Verdi

transferbod

TRANSFER

Transfer Lebensohl

Variant van Lebensohl waarbij biedingen in een kleur op drie-niveau transfers zijn. Bijvoorbeeld na 1SA, gevolgd door 2♥: -2♠: echt, NON-FORCING -2SA: conventioneel, verplicht

- tot 3♣
- 3♣: vijfkaart of langer in ruiten, inviterend of beter
- 3♦: vijfkaart of langer in harten, inviterend of beter
- 3♥: CUEBID (vierkaart schoppen, geen hartenstop)
- 3♠: vijfkaart of langer in klaven, inviterend of beter
- 3SA: echt, ontkent hartenstop

transfers in competition

(Eng.) Afspraak om na een VOLGBIEDING van de tegenpartij op de opening van één in een kleur bepaalde transfers toe te passen. Gangbaar is dat na een doublet op 1♣ het BIJBOD van 1♦ een vierkaart harten belooft en 1♥ een vierkaart schoppen. Het bijbod van 1♠ is een transfer naar 1SA. Na een opening van 1♣ of 1♦ en een volgbod van 1♥ geeft doublet een vierkaart of langer in schoppen aan en is 1♠ weer een transfer naar 1SA (met minder dan vier schoppen). Doel van deze afspraak is om een contract in een hoge kleur of in SA in de (meestal sterkere) hand van de openaar terecht te laten komen en, wat eveneens meestal gunstig is, degene die gevolgd heeft te laten uitkomen.

Zie ook: pudding raise; switch (2)

Transfer Walsh

Ook: T-Walsh. Conventie toege-

past na de opening van 1♣ door de partner. De antwoorden op 1♣ zijn:

- 1♦: vierkaart (of langer) in harten
- 1♥: vierkaart (of langer) in schoppen
- 1♠: vierkaart (of langer) in ruiten
- 1SA: 6-10, evenwichtig, geen hoge kleur

Met een vierkaart ruiten en een vierkaart harten of schoppen geeft de antwoordende hand eerst zijn hoge kleur aan (laagste bod eerst). Dat doet hij volgens het principe van WALSH ook met een vijfkaart ruiten en een vierkaart harten of schoppen. Alleen als de hand sterk genoeg is (vanaf ca. 11 punten) kan hij beginnen met 1♠ (ruiten) om daarna nog de hoge kleur te bieden. De openaar neemt de 1♦- of 1♥-transfer aan met een driekaart in de getoonde kleur en anders biedt hij wat hij geboden zou hebben na een natuurlijk antwoord van 1♥ of 1♠. Zo geeft een sprong naar 2♥ na 1♣-1♦ een vierkaart hartensteun aan met ca. 12-14 punten.

In een populaire variant van Transfer Walsh is het 1♠-antwoord op 1♣ een transfer naar 1SA. Het directe 1SA-antwoord op 1♣ toont dan een evenwich-

tige hand zonder hoge kleur met 8-10 punten.

Het voordeel van Transfer Walsh is dat het eenvoudiger wordt om een vijf-drie-fit in een hoge kleur te ontdekken en dat een contract in een hoge kleur in de (meestal sterkere) hand van de openaar terechtkomt.

transfer squeeze

(Eng.) Dwangpositie waarbij de DREIGING van de ene tegenstander naar de andere verplaatst wordt.

Voorbeeld:

	♠A6		♠B8
	♥5		♥109
	♦H		♦—
	♣—		♣—
♠H9			
♥8		N	
♦10		W O	
♣—		Z	
	♠V10		
	♥B6		
	♦—		
	♣—		

Zuid is aan slag en moet de resterende vier slagen zien te maken. Hij speelt ♠V voor die west met de heer moet dekken. In noord wordt ♠A genomen. De dreiging in de schoppenkleur is nu verplaatst naar oost. Op ♦H zit deze in een schoppen/harten-dwang.

transferweigering

Ook: breken van de transfer. Een ander bod doen dan waarom de partner met een TRANSFERBOD heeft verzocht. Een ‘transferweigering’ toont een goede aansluiting in de door partner beloofde kleur en meestal enige OVERWAARDE.

Voorbeeld:

W		O	
♠HV76		♠A9832	
♥A4		♥965	
♦AH109		♦84	
♣B95		♣H106	
W	N	O	Z
1SA	pas	2♥	pas
3♠			

West opent met een sterke sans, oost antwoordt met 2♥, een transfer voor schoppen; west heeft een maximale hand met een vierkaart schoppen en ‘weigert’ de transfer: hij biedt 3♠. Oost, die op 2♠ gepast zou hebben, biedt nu graag 4♠. Overigens kan ook afgesproken worden dat met 3♠ wel een goede aansluiting maar juist een minimale hand wordt getoond. De ratio daarvan is dat als de partner een zwakke hand heeft (zodat 3♠ in feite al te hoog is), er voor de tegenpartij waarschijnlijk een contract in zit. *Zie ook: retransfer*

trapjespsychologie

Soort cirkelredenering waarin een leider of tegenspeler terecht komt als hij de denkwijze van een tegenstander probeert te doorgronden.

Voorbeeld:

	♠HB	
	♥10	
	♦–	
	♣–	
♠A8		♠V103
♥–	N	♥–
♦–	W O	♦–
♣V	Z	♣–
	♠76	
	♥–	
	♦B	
	♣–	

Ruiten is troef. Zuid is aan slag en speelt schoppen. West speelt ♠8 bij. De leider kan nu ♠H leggen en op de hoge ♥10 zijn tweede schoppen weggoaien. Zuid weet dat west dit kan zien en concludeert dat west ♠A niet heeft. Dus is zuid geneigd ♠B te leggen en verliest hij twee slagen. Redeneert zuid dat west dat ook kan bedenken, dan zal hij juist weer ♠H moeten leggen. Maar ook dat kan west bedenken. De ‘trapjes’ herhalen zich eindeloos.

trap pass

(Eng.) STRAHPAS (2)

tray

(Eng.) Rechthoekig blad (ook wel ‘bak’ genoemd) dat gebruikt wordt wanneer met SCHERMEN wordt gespeeld.

trek

Elke zevende en hogere slag die de leider maakt.

trekpunten

De punten die men behaalt voor het maken van het contract, afgezien van premies en de punten voor eventuele overslagen (PUNTENTELLING BIJ WEDSTRIJD-BRIDGE).

Trelde

Afspraak met betrekking tot het uitkomen van een SERIE en een GEBROKEN SERIE. Van drie aanliggende honneurs (bv. HVB) wordt met de hoogste gestart. Van een gebroken serie met twee aanliggende honneurs aan het hoofd (bv. HV10) wordt met de één na hoogste gestart.

Zie ook: journalist uitkomsten

trial

(Eng.) Bod op DEELSCORENIVEAU waarmee partner wordt gevraagd met een geschikte hand de MANCHE te bieden in de kleur die eerder geboden en gesteund is. Onderscheiden worden de LONG SUIT TRIAL, de SHORT SUIT TRIAL

en de HELP SUIT TRIAL.

trials

(Eng.) SELECTIEWEDSTRIJDEN

triple squeeze

(Eng.) DRIEkleurendwang

troef

1. De kleur waarin het CONTRACT wordt gespeeld.
2. Een kaart van die kleur. Een 'troef' gaat boven alle kaarten van de andere drie kleuren.

troefarm

TROEFKORT

troef asking

Conventioneel bod waarmee naar het bezit van de partner in de OVEREENGEKOMEN TROEF-KLEUR wordt gevraagd. In bepaalde systemen kan soms op een laag niveau een 'troef asking' gedaan worden. In de meeste natuurlijke systemen gebeurt dit meestal pas boven het mancheniveau.

Zie ook: grand slam force; Roman Keycard Blackwood

troefbaas zijn

Als tegenspeler op zeker moment in het spel de leider de baas zijn in de troefkleur.

Zie ook: forceren

troefcontract

Ook: kleurcontract. CONTRACT waarin één van de vier kleuren genoemd is, d.w.z. een schoppen-, een harten-, een ruiten- of een klaverencontract. De genoemde kleur is bij het spelen troef.

Zie ook: sans-atout contract

troefcontrole

De mogelijkheid het afspel naar de hand te zetten door het bezit van de meeste troeven. De leider kan de 'troefcontrole' verliezen als hij TROEFKORT wordt doordat de tegenspelers hem FORCEREN.

Zie ook: ophouden

troefcoup

Ook: coup. Bijzondere speelwijze waarbij de troeven van een tegenstander die op snit zitten, zonder te snijden onschadelijk worden gemaakt.

Voorbeeld:

♠—
♥109

♠—
♥V6

N
W O
Z

♠B9
♥—

♠V10
♥—

Schoppen is troef en noord is aan slag. Doordat noord geen schoppen heeft, kan niet over oost

gesneden worden. Het voor-
spelen van een harten heeft
echter hetzelfde effect. Oost
troeft voor, zuid troeft over en
maakt zo twee slagen.
Om een dergelijke eindpositie
te bereiken moet de leider zich
meestal INKORTEN.

*Zie ook: driefvoudige troefcoup;
dubbele troefcoup; Grand coup*

troefdwang

Dwangpositie die effectief is
doordat de leider nog een in-
troever kan maken. De ‘troef-
dwang’ vertoont een sterke
gelijkenis met de CRISS-CROSS
SQUEEZE, waarbij een troef de rol
van een hoge kaart inneemt.
Voorbeeld:

♠ –	♠ –		♠ –
♥ 98	♥ B6		♥ V10
♦ –	♦ H		♦ VB
♣ B9	♣ V		♣ –
		N	
		W O	
		Z	
	♠ 6		
	♥ –		
	♦ 104		
	♣ 7		

Schoppen is troef en zuid is aan
slag. De leider speelt klaveren
naar de vrouw en hierop zit oost
in dwang. Gooit hij ♥ 10 weg, dan
troeft de leider ♥ 6 af in de hand;

met ♦ H en ♥ B worden de laatste
twee slagen gemaakt. Laat oost
een ruiten gaan, dan incasseert
de leider eerst ♦ H; hij gaat met
een hartenintroever naar de
hand en maakt ♦ 10 als laatste
slag.

troefecho

Hoog-laag signaal in de troef-
kleur, waarmee een oneven
(meestal drie) aantal troeven
wordt getoond. Een goede
afpraak is dat uitsluitend een
‘troefecho’ wordt gegeven wan-
neer men de mogelijkheid ziet
een directe introever te maken.
Als een troefecho niet opportuun
is, kan men bij het troef beken-
nen een KLEURPREFERENTIESIG-
NAAL geven.

troeffit

FIT in de door partner als troef
gesuggereerde kleur.

troefinkorting

INKORTEN

troefkaart

Kaart van de kleur die troef is.

troefkleur

Kleur die genoemd is in het
EINDCONTRACT en bij het spelen
troef is.

troefkort

Ook: kort. Als leider niet (meer) voldoende troeven bezitten om het spel naar de hand te kunnen zetten.

Zie ook: troefcontrole

troefkort spelen

FORCEREN

troefmacht

TROEFCONTROLE

troefpositie

Verdeling van de (overgebleven) kaarten in de troefkleur.

troefpromotie

Het tot slag promoveren van een relatief lage troef van een tegenspeler. 'Troefpromotie' kan ontstaan door een COUP EN PASSANT, de weigering om over te troeven of een UPPERCUT.

Voorbeeld:

♠B3	♠104	♠975
♥9732	♥AHB4	♥1086
♦V543	♦AHB10	♦962
♣854	♣V63	♣AHB10
	♠AHV862	
	♥V5	
	♦87	
	♣972	

N
W O
Z

Tegen 4♠ van zuid start west met klaveren. Oost maakt de eerste drie slagen in klaveren en kan zien dat er in harten en ruiten voor de verdediging niets te halen valt. Dus speelt hij de derdiende klaveren. Hierdoor 'promoveert' een troefslag: als zuid niet troeft maakt west ♠B; troeft zuid met een hoge schoppen dan wordt ♠9 bij oost een slag.

troefreductie

Speelwijze waarbij de leider moedwillig zijn troefbezit inkort teneinde in het eindspel de troeven van zijn rechtertegenstander onschadelijk te kunnen maken.

Zie ook: troefcoup

troefronde

Slag waarin (meestal door de leider) troef is voorgespeeld met de bedoeling troef te trekken. Ook wanneer een van de tegenstanders niet bekend, wordt van een 'troefronde' gesproken.

troefslag

1. Slag die met een troef gemaakt is.
2. Troefkaart waarmee een zekere slag gemaakt zal worden.

troefsnit

1. Bijzondere SNIT waarbij een troef de rol van een hoge kaart inneemt. Ook: aftroefsnit.

2. Snit in de troefkleur.

Voorbeeld (1):

		♠AB95	
		♥AH6	
		♦HB42	
		♣H8	
♠83			♠10
♥72	N		♥VB1098
♦8653	W O		♦AV97
♣106432	Z		♣VB7
		♠HV7642	
		♥543	
		♦10	
		♣A95	

Na een 1♥-opening van oost is zuid leider geworden in 6♠. De start is ♥7. De leider neemt met ♥A, incasseert ♠A en speelt schoppen naar de heer. Dan laat hij ♦10 uitlopen. Oost wint met ♦V en speelt harten na voor de heer in dummy. De leider weet uit het bieden dat oost ♦A heeft. Hij vervolgt met ♦H en snijdt ♦A eruit door te troeven als oost die kaart nu legt. Later gaat op ♦B de hartenverliezer van zuid weg (dekt oost ♦H niet met het aas, dan ruimt zuid die harten meteen op). Zuid kan nog een klaveren troeven in noord en maakt zo zijn contract.

Zie ook: contrasnit; dubbele troefsnit

troefstart

Uitkomst in de troefkleur. Een

‘troefstart’ heeft meestal als doel het aantal introevers dat de leider kan maken te verminderen.

troefsteun

Een zodanig nuttig bezit in de door de partner geopende kleur dat deze kleur geschikt wordt als troefkleur. Dat is meestal pas het geval als het gezamenlijk bezit acht of meer troeven bedraagt. Tegenover een vierkaart vormt derhalve een vierkaart ‘troefsteun’, tegenover een vijfkaart een driekaart en tegenover een zeskaart een doubleton. Een singleton tegenover een zevenkaart wordt niet als troefsteun beschouwd.

Zie ook: fit

troef trekken

De troeven bij de tegenpartij allemaal of gedeeltelijk weghalen door het voorspelen van de troefkleur. In enge zin gebeurt het ‘troef trekken’ door het voorspelen van hoge troefkaarten.

troefuitkomst

TROEFSTART

troeven

Bij niet bekennen een TROEF bijspelen.

Zie ook: aftroeven; introeven; ondertroeven; overtroeven; voortroeven

troevendood

Uitdrukking die wordt gebezigd voor de situatie waarin de leider een overdaad aan troeven heeft en daardoor onvoldoende lengte in de zijkleuren om zijn contract te maken. Meestal is daarbij sprake van DUPLICATIE.

Voorbeeld:

		♠AB9753	
		♥V6	
		♦H8	
		♣543	
♠4			♠6
♥B1075			♥984
♦10764			♦B9532
♣B982			♣HV106
		♠HV1082	
		♥AH32	
		♦AV	
		♣A7	

Als noord-zuid op dit spel 7♠ bieden, sterven zij een 'troevendood'. Een verliezer in klaveren is onvermijdelijk. Had óf zuid óf noord een troefje minder en een ruiten meer gehad, dan zou het grootslem moeiteloos gemaakt zijn.

Truscott

Conventioneel 2SA-bod na een opening van de partner en een INFORMATIEDOUBLET van de rechtertegenstander. Door middel van 'Truscott' kan een onderscheid gemaakt worden

tussen een normale, constructieve dubbele verhoging (2SA) en een zwakkere, preëemptieve dubbele verhoging (meteen drie in de geopende kleur).

De Truscott-conventie, ontwikkeld door de naar Amerika geëmigreerde Engelsman Alan Truscott, wordt tegenwoordig na een opening van 1♥ of 1♠ ook wel toegepast na een pas van de rechtertegenstander ('Truscott zonder doublet'). Omdat het 2SA-bod FORCING is, kan het tevens gebruikt worden voor veel sterkere handen met een goede aansluiting in de geopende kleur. *Zie ook: Jacoby twee sans atout; methode Maas; omgekeerde Truscott*

Truscott-kaart

CURTAIN CARD

Truscott-verdediging

Conventionele verdediging tegen een sterke 1♣-opening van de tegenpartij. Een volgbod in een kleur geeft een tweekleurens spel aan (de geboden kleur en de naasthogere), een doublet een tweekleurens spel in klaveren en harten en een 1SA-volgbod een tweekleurens spel in ruiten en schoppen.

Zie ook: CRASH; Mathe-verdediging; multi-defense; suction

Truscott zonder doublet

TRUSCOTT

Turbo

Door enkele Italiaanse topparen gebruikte SLEMCONVENTIE. Bij de uitwisseling van CONTROLE-BIEDINGEN geeft 4SA een even aantal keycards aan. Wordt 4SA overgeslagen (en wordt er niet afgezwaaaid in de over-eengekomen troefkleur) dan toont dat een oneven aantal keycards.

Zie ook: Culbertson vier-vijf sans atout

tussenbieden

Een volglobd of een INFORMATIE-DOUBLET geven.

tussenbieding

VOLGBIEDING

tussenbod

VOLGBOD

tussenkaart

Elke 10, 9 en 8.

Zie ook: middenkaart

T-Walsh

TRANSFER WALSH

tweede

Ook: ander, dubbel, klein. Met één kleintje. Aanduiding voor het bezit van een doubleton in een

kleur, bestaande uit een plaatje en een niet-gespecificeerde lage kaart: aas-tweede, heer-tweede, vrouw-tweede, boer-tweede.

tweede bijbod

Tweede bod van de ANTWOOR-DENDE HAND in een ONGE-STOORD biedverloop.

Zie ook: vierde kleur

tweede controle

CONTROLE

tweede hand

1. Positie van de speler links van de gever, d.w.z. als tweede aan de beurt is om te bieden.

2. Positie van de speler die in een slag als eerste moet bijspelen, d.w.z. de tweede kaart van die slag speelt.

tweede hand laag

Principe dat in het algemeen als tegenspeler in de TWEDE HAND het beste een kleine kaart bijgespeeld kan worden.

Voorbeeld:

♠H83

♠V106	N W O Z	♠A92
	♠B754	

Zuid speelt ♠4 uit de hand. Als west de 10 inlegt, kan de leider het verlies in deze kleur tot twee

slagen beperken (♠4-10-H-A en later een snit op ♠9). Legt west rustig ♠6 dan zal de verdediging drie schoppenslagen gaan maken.

Zie ook: honneur-op-honneur

tweede positie

Positie van de speler die aan de beurt is om te bieden na een opening van zijn rechtertegenstander. Synoniem met 'tweede hand' indien de gever opent.

Zie ook: vierde positie

tweede-vierde

Afspraak om van een kleine doubleton, elke driekaart en elke slechte vierkaart of langer met de tweede van boven uit te komen en van een goede vierkaart of langer met de vierde van boven. Buiten Polen, waar deze afspraak de gebruikelijke is, wordt onder 'tweede-vierde' verstaan het uitkomen met de tweede van boven van een slechte driekaart of langer en met de vierde van boven van een goede vierkaart of langer (van een kleine doubleton wordt met de hoogste gestart en van honneur-derde met de laagste).

Zie ook: vierde van boven; derde-vijfde van boven

tweede-vierde in switch

Afspraak om bij een SWITCH door

de tegenspeler die rechts van de leider zit, de tweede of vierde van boven na te spelen, ongeacht het bezit in die kleur (dus bv. de boer van heer-boer-klein).

Zie ook: omsingelen

tweekleurenspeel

Een hand die twee lange kleuren (vijf kaarten of meer) bevat. In ruimere zin wordt ook een hand met een vijfkaart en een vierkaart als een tweekleurenspeel beschouwd. Een hand met twee vijfkaarten (of langer) wordt dan een 'uitgesproken' tweekleurenspeel genoemd.

Zie ook: Ghestem; Ghestem-Garozzo; Michaels cuebid; Romeinse sprongvolgbedingen; top and bottom cuebid; unusual 2SA; upper suit cuebid

twee-opening

Opening op tweenniveau, in het bijzonder de opening van twee in een kleur, d.w.z. 2♣, 2♦, 2♥ en 2♠.

Zie ook: Acol twee-openingen; Muiderberg; multi-coloured; Poolse twee-openingen; Tartan; zwakke twee

two-over-one

(Eng.)

1. Antwoord in een nieuwe kleur op tweehoogte zonder sprong op een één-opening van de partner.

Met een ‘two-over-one’ wordt ten minste een vierkaart in de geboden kleur beloofd en meer dan 9 à 10 punten (uitzondering: een 2♥-antwoord op een 1♠-opening belooft een vijfkaart).

Een two-over-one is FORCING en wordt tegenwoordig ook vaak als MANCHEFORCING beschouwd.

2. Biedsysteem waarin de two-over-one-biedingen manche-forcing zijn en het antwoord van 1SA op 1♥ of 1♠ RONDEFORCING is.

two places to play

(Eng.) Boodschap (van een bod, meestal in SA) dat de bieder twee kleuren heeft waarin het contract gespeeld kan worden.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	pas	4♠	dbl
pas	4SA		

Met 4SA vertelt noord dat hij twee lange kleuren heeft. Liever dan zelf te kiezen geeft hij zuid de gelegenheid een lange kleur te bieden. Als zuid 5♣ biedt, past noord als hij ook lengte in klaveren heeft. Anders biedt hij 5♦ om zowel ruiten als harten aan te geven.

Zie ook: *scrambling twee sans atout*

two-way Checkback

(Eng.) DUBBELE CHECKBACK

two-way cuebid

(Eng.) Bod in de kleur van de tegenpartij na een volgbod van de partner, waarmee wordt aangegeven ofwel een goede FIT in partners kleur (inviterend of sterker) ofwel een zeer sterke hand zonder fit.

two-way finesse

(Eng.) Snit die over beide kanten genomen kan worden. Het gaat daarbij meestal om een snit op de vrouw in een kleur waarin de leider bijvoorbeeld in de ene hand A-10-9-x heeft en in de andere H-B-x-x. In een dergelijke figuur is het meestal gewoon een kwestie van raden. Heel vroeger bracht de regel ‘de vrouw zit altijd achter de boer’ vaak uitkomst. Dat kwam omdat toen de kaarten altijd per slag verzameld werden en er niet al te duchtig geschud werd. Als in een slag de vrouw meteen na de boer gespeeld was, kwam zij in het volgende spel meestal terecht links van degene die de boer kreeg. In WEDSTRIJDBRIDGE, waar de spelers hun gespeelde kaarten voor zich dichtleggen, gaat deze regel niet op.

two-way Stayman

(Eng.) DUBBELE STAYMAN

two-way trial

(Eng.) Gecombineerd gebruik van LONG SUIT TRIALS (of HELP SUIT TRIALS) en SHORT SUIT TRIALS. Na 1♥-2♥ zijn de herbiebdingen van de openaar:

- 2♠: long suit trial (of help suit trial)
- 2SA: short suit trial, kort in schoppen
- 3♣: short suit trial, kort in klaveren
- 3♦: short suit trial, kort in ruiten

Na de herbiebding van 2♠ vraagt 2SA naar de lange kleur. De antwoorden zijn:

- 3♣: lengte in klaveren
- 3♦: lengte in ruiten
- 3♥: lengte in schoppen

Na 1♠-2♠ zijn de herbiebdingen van de openaar:

- 2SA: long suit trial (of help suit trial)
- 3♣: short suit trial, kort in klaveren
- 3♦: short suit trial, kort in ruiten
- 3♥: short suit trial, kort in harten

Na de herbiebding van 2SA vraagt 3♣ naar de lange kleur. De ant-

woorden zijn:

- 3♦: lengte in ruiten
- 3♥: lengte in harten
- 3♠: lengte in klaveren

U

uit

1. Kort voor 'uitkomen' in de uitdrukking: 'uit moeten'.
2. Kort voor 'uitgepast' in uitdrukkingen als: 'het ging 3♠, uit'.

uitbieden

Van een MANCHE of een SLEM: via een min of meer weloverwogen biedverloop weten te bereiken.

uitbukken

UITDUIKEN

uitcashen

(angl.: cash out) Incasseren van slagen. Het 'uitcashen' gebeurt meestal door een speler die niet verwacht later in het spel nog de kans te krijgen de desbetreffende slag of slagen te maken. Uitdrukking: uitcashen voor één down.

uitduiken

Ook: uitbukken; uitzakken. Een slag die de leider zelf eventueel had kunnen maken, bewust aan de tegenpartij afstaan door het voorspelen van een lage kaart uit de ene hand en het bijspelen van een lage kaart uit de andere.

Zie ook: afduiken; coup à blanc; duiken

uitgeboden zijn

Klaar zijn met bieden, d.w.z. de

volle waarde van de hand reeds met bieden hebben aangegeven en geen aanleiding meer hebben (tenzij daartoe door de partner gedwongen) nogmaals te bieden.

uitgebreid

Ook: extended. Verder uitgewerkt dan de originele conventie. Een voorbeeld is 'uitgebreide' Jacoby, waarbij na een 1SA-opening niet alleen 2♦ en 2♥ transfers zijn, maar ook 2♠ en 2SA.

Zie ook: modified

uitgesteld informatiedoublet

Doublet van een speler die in de eerste biedronde na een opening van de tegenpartij gepast heeft. Meestal heeft deze speler wel de kracht voor een direct INFORMATIEDOUBLET maar niet de juiste verdeling.

uitgesteld manchebod

DELAYED GAME RAISE

uitgesteld steunbod

HERBIEDING van de ANTWOORDENDE HAND in de openingskleur van de partner.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	pas	2♣	pas
2SA	pas	3♠	

Zie ook: delayed game raise

uitkomen

Ook: starten. Voorspelen in de eerste slag. Dit is de taak van de speler die links van de leider zit. *Zie ook: aas-aan/af, heer-distributie; aas van aas-heer; derde-vijfde van boven; heer van aas-heer; journalist uitkomsten; kleintje-plaatje; top van niets; Trelde; vierde van boven; zero leads*

uitkomst

Ook: start. De kaart die wordt voorgespeeld in de eerste slag door de speler die links van de leider zit.

uitkomstaangevend bod

Bod in een COMPETITIEF BIED-VERLOOP dat primair tot doel heeft de partner op het spoor van een goede uitkomst te zetten voor het geval de tegenpartij het EINDCONTRACT gaat spelen. Een dergelijk bod is normaliter gebaseerd op topkracht in de kleur. Tenzij er een FIT in partners kleur aanwezig is, is enige lengte wenselijk omdat het niet uitgesloten is dat de partner de kleur gaat steunen. Soms kan ook een ‘uitkomstaangevend bod’ gedaan worden op een korte kleur.

Voorbeeld:

O/NZ

♠9
♥H986
♦H109
♣AVB87

♠V753
♥5
♦6543
♣10943

N
W O
Z

♠HB10642
♥432
♦AV2
♣5

♠A8
♥AVB107
♦B87
♣H62

W	N	O	Z
—	—	2♠	3♥
4♠	4SA	5♦	5♠
pas	6♥	pas	pas
pas			

Na de zwakke 2♠-opening van oost gaan noord-zuid naar 6♥ (4SA is azenvragen en 5♠ toont twee azen plus troefvrouw). Dat contract wordt na de voor de hand liggende schoppenstart eenvoudig gemaakt (de schoppenaftroevers in noord is de twaalfde slag). Onderweg heeft oost de gelegenheid te baat genomen met 5♦ een uitkomst aan te geven. Hierdoor vindt west de dodelijke start.
Zie ook: uitkomstaangevend doublet

uitkomstaangevend doublet

1. Doublet op een conventioneel

bod van de tegenpartij dat de partner verzoekt om indien van toepassing in de gedoubleerde kleur uit te komen. Een dergelijk doublet, ook ‘uitkomstdoublet’ genoemd, komt het meest voor na een 2♣-antwoord op 1SA (STAYMAN), na een TRANSFER, na een CONTROLEBOD en na een antwoord op azenvragen.

2. Doublet op een EINDCONTRACT van de tegenpartij dat de partner verzoekt in een bepaalde kleur uit te komen. Welke kleur dat is, hangt meestal af van het biedverloop. Wanneer er door degene die uit moet komen is tussengeboden en zijn partner niet heeft gesteund, vraagt een doublet op een 3SA-contract om een uitkomst in die kleur. Wanneer de doubleerder zelf heeft tussengeboden en niet is gesteund, vraagt een doublet op 3SA om een uitkomst in zijn kleur. Wanneer er niet is tussengeboden vraagt een doublet om een uitkomst in de eerste kleur van de dummy (mits deze niet gesteund of herboden is). Is er helemaal geen kleur geboden (bv. 1SA-3SA) dan vraagt een doublet om een uitkomst in een korte kleur omdat de doubleerder kennelijk een lange DICHTE kleur bezit (of een bijna-dichte kleur met een aas erbuiten).

Voorbeeld:

O/NZ	♠B54	
	♥HV8	
	♦HV5	
	♣V532	
♠AV62		♠1073
♥A1096		♥42
♦72		♦B64
♣764		♣HB1098
	♠H98	
	♥B753	
	♦A10983	
	♣A	

W	N	O	Z
–	–	pas	1♦
pas	2♣	pas	2SA
pas	3SA	dbl !	pas
pas	pas		

Noord-zuid bereiken via een alledaags biedverloop 3SA. Zonder aanwijzingen zal west waarschijnlijk met harten starten. Het contract heeft dan zeer goede maakkansen. In de praktijk liet oost een ‘uitkomstdoublet’ los. Hij vroeg daarmee om een start in de eerste kleur van de dummy. West startte dan ook met klaveren en kwam daarna vaak genoeg aan slag om nog twee keer klaveren te spelen. Het contract ging zo drie down, 800 punten voor oost-west.

3. Doublet op een SLEM van de tegenpartij dat partner verzoekt een ongebruikelijke uitkomst te

kiezen (LIGHTNERDOUBLET).
Zie ook: uitkomstaangevend bod

uitkomstdoublet

UITKOMSTAANGEVEND DOUBLET

uitkomst uit de verkeerde hand

VOOR DE BEURT UITKOMEN

uitkomstverhinderend bod

Tactisch bod dat tot doel heeft de tegenpartij van de uitkomst in een bepaalde kleur af te houden.

uitleg

Verklaring aan de tegenpartij omtrent de betekenis van een bieding of een SIGNAAL. Men is verplicht een dergelijke verklaring desgewenst te geven. Het geven van 'verkeerde uitleg' is een overtreding die, als de tegenpartij erdoor benadeeld is, bestraft kan worden.

uitlopen

ERUIT LOPEN

uitnemen

Ook: redden. Een bod doen over een MANCHE of SLEM van de tegenpartij in de verwachting hiermee een betere score op het spel te boeken dan wanneer men de tegenpartij het contract laat spelen. Iemand die uitneemt is er zich van bewust dat zijn eigen

contract waarschijnlijk niet gemaakt wordt. De beslissing om al of niet uit te nemen is sterk afhankelijk van de KWETSBAARHEID. Niet-kwetsbaar tegen wel mag men drie down (gedoubleerd min 500) als de manche er voor de tegenpartij in zit. Bij gelijke kwetsbaarheid is uitnemen goed als het aantal downslagen tot twee beperkt blijft. Kwetsbaar tegen niet mag de uitnemer maar één down.

Zie ook: advance sacrifice; spook-redding

uitnemer

Ook: redding. Contract dat het resultaat is van UITNEMEN. Gesproken wordt van een 'goede uitnemer' (als de uitnemer minder punten kost dan het tegenspelen van het contract van de tegenpartij) en een 'slechte uitnemer' (als dat niet zo is). Andere uitdrukkingen zijn: een 'goedkope uitnemer' en een 'dure uitnemer'.

Soms plaatst men een uitnemer hoewel men eigenlijk een beetje verwacht dat zowel het contract van de tegenpartij als de uitnemer één down zal gaan. Zo'n uitnemer wordt een 'insurance bid' genoemd. Liever betaalt men een kleine verzekeringspremie dan dat men mogelijk een grote min-

score boekt.

Zie ook: advance sacrifice; spook-redding

uitpas

Positie waarin men het bieden kan beëindigen door te passen.

Zie ook: balancen

uitpassen

Het bieden beëindigen door te passen. Een bod wordt 'uitgepast' als het gevolgd wordt door drie opeenvolgende passen. Van uitpassen is ook sprake bij een RONDPAS.

Zie ook: balancen; ingooien (2)

uitslaan

1. Vergelijken van de scores door de twee paren van een viertal na afloop van een wedstrijd (of gedeelte daarvan).

2. Van twee scores op één spel in een VIERTALLENWEDSTRIJD: elkaar opheffen, d.w.z. gelijk zijn of slechts 10 punten verschillen. Ook van een dergelijk spel wordt gezegd dat het 'uitslaat'.

Zie ook: swing; wash

uitslag

Eindresultaat van een wedstrijd of toernooi.

uitspelen

1. Incasseren van slagen in een lange kleur.

2. Van een spel: tot de laatste kaart spelen.

Zie ook: claim

uitstaande troeven

(angl.: outstanding trumps) De troeven die zich nog in handen van de tegenspelers bevinden.

uitsterven

Van een biedverloop: eindigen.

Van 'uitsterven' wordt doorgaans gesproken als op dit DEELSCORE-NIVEAU gebeurt en er voor een van beide partijen een lucratiever contract speelbaar was.

uittellen

Van een hand: de VERDELING of het aantal HONNEURPUNTEN van de hand van een tegenstander berekenen.

Voorbeeld:

N/NZ ♠V1082

♥963

♦HB764

♣7

♠H43

♥H

♦A953

♣V8654

N
W O
Z

♠B

♥B872

♦1082

♣AHB32

♠A9765

♥AV1054

♦V

♣109

W	N	O	Z
–	pas	pas	1♠
pas	2♠	dbl	3♥
pas	4♠	pas	pas
pas			

Tegen 4♠ start west met een kleine klaveren voor de heer van oost, die ♠B naspeelt. Zuid duikt, west maakt ♠H en speelt schoppen terug voor de vrouw op tafel. De leider speelt ruiten naar de vrouw, door west genomen. De klaverennakomst wordt op tafel getroefd.

De leider gaat nu oost 'uittellen'. Hij heeft voorgestapt en zal gezien zijn singleton schoppen dus minder dan twaalf honneurpunten hebben. De eerste slag heeft verraden dat hij behalve ♣H ook ♣A heeft. Ook moet hij ♣B hebben, want met klaveren vrouw en boer zou west niet met een kleintje zijn gestart. Verder heeft hij ♠B laten zien. Naast deze negen honneurpunten kan oost dus niet ♥H hebben.

De leider vervolgt daarom met een kleine harten naar het aas en ziet zijn tellen beloont: ♥H valt sec bij west. De rest is eenvoudig: schoppen naar de 10, op ♦H-B twee kleine harten weg en tot slot een harten naar de 10.

Zie ook: discovery play

uitzakken

UITDUIKEN

unassuming cuebid

(Eng.) Conventioneel bod in de kleur van de tegenpartij na een volgbod van de partner, waarmee ten minste een goede verhoging in partners kleur wordt aangegeven.

Zie ook: two-way cuebid

unbalanced

(Eng.) ONEVENWICHTIG

underbid

(Eng.) ONDERBIEDEN

unusual

(Eng.) UNUSUAL TWEE SANS ATOUT

unusual over unusual

(Eng.) Conventionele verdediging tegen een unusual 2SA-volgbod, waarbij een bod in een kleur van de tegenpartij wordt gebruikt om extra kracht aan te geven. Voorbeeld na 1♠-2SA (toont

♣ + ♦):

-3♣: CUEBID, goede hand met een vijfkaart (of langer) in harten

-3♦: cuebid, goede hand met schoppensteun

-3♥: gelimiteerde hand met zeskaart harten, NON-FORCING

-3♠: gelimiteerde hand met schoppensteun, non-forcing

unusual twee sans atout

Ook: ongebruikelijke twee sans atout. Conventioneel volgbod van 2SA, waarmee een twee-kleurenspeel in de laagste twee aangeboden kleuren wordt aangegeven (na 1♠ of 1♥ derhalve klaveren en ruiten, na 1♦ harten en klaveren en na 1♣ harten en ruiten).

Zie ook: *Ghestem*; *Michaels cuebid*; *Romeinse sprongvolgebiedingen*

up

(Eng.) OVERSLAG

upper cuebid

(Eng.) UPPER SUIT CUEBID

upper suit cuebid

(Eng.) Ook: upper cuebid. Conventioneel volgbod in de kleur van de tegenpartij waarmee een twee-kleurenspeel in de hoogste twee aangeboden kleuren wordt aangegeven (na 1♣ of 1♦ derhalve schoppen en harten, na 1♥ schoppen en ruiten en na 1♠ harten en ruiten).

Zie ook: *Ghestem*; *Ghestem-Garozzo*; *Michaels cuebid*; *Romeinse sprongvolgebiedingen*; *top and bottom cuebid*; *unusual 2SA*

uppercut

(Eng.) Aan de bokssport ontleende term voor een bijzondere manoeuvre in het tegenspel.

Door hoog voor te troeven dwingt men de leider een hoge troefkaart te gebruiken waardoor een relatief lage troefkaart bij de partner hoog wordt.

Voorbeeld:

O/–	♠652		
	♥HV8		
	♦AHV107		
	♣B5		
♠A83			♠109
♥95			♥76432
♦64			♦953
♣AH10943			♣862
	♠HVB74		
	♥AB10		
	♦B82		
	♣V7		

W	N	O	Z
–	–	pas	1♠
2♣	2♦	pas	2♠
pas	4♠	pas	pas
pas			

Tegen 4♠ van zuid start west met zijn twee hoge klaveren. Uit het bieden is bekend dat zuid ♥A moet hebben. Gezien de dummy zal een mogelijke downslag derhalve uit de troefkleur moeten komen. In de derde slag speelt west weer klaveren, in de dubbel-renonce. De leider troeft op tafel

en speelt schoppen na voor de 9, de boer en het aas. West speelt nogmaals klaveren en hierop troeft oost in met ♠10, een 'uppercut'. Zuid kan overtroeven, maar ♠8 bij west is tot slag gepromoveerd.

Zie ook: troefpromotie

V

vacante plaatsen

GEWIJZIGDE KANSEN

vallen

1. Van een kaart: bijgespeeld worden. Bijvoorbeeld in: ‘onder het aas viel de heer’.

2. Van een kleur: RONDZITTEN. Bijvoorbeeld in: ‘de troeven vielen niet’.

valse preferentie

Een HERBIEDING door de ANTWOORDENDE HAND in de eerste kleur van de partner, hoewel hij langer is in de tweede kleur van de partner.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♠	pas	1SA	pas
2♦	pas	2♠	

Oost heeft in dit biedverloop meestal twee schoppen en drie ruiten. Hij geeft de voorkeur aan 2♠ omdat een vijf-twee fit over het algemeen gunstiger is dan een vier-drie fit.

In enge zin is sprake van ‘valse preferentie’ als de antwoordende hand weet dat het gezamenlijke bezit in de tweede kleur groter is dan in de eerste (dus als oost in het gegeven voorbeeld twee schoppen en vier ruiten heeft). Het doel van het geven van valse preferentie is dan partner de kans te geven met een sterke

hand nog een keer te bieden.

Zie ook: preferentie

vals spelen

Met opzet en op een heimelijke wijze de spelregels overtreden. Voorbeelden van ‘vals spel’ zijn het geven van tekens aan de partner tijdens het bieden of spelen, het STEKEN van spellen, het opzettelijk gluren in de kaarten van een tegenstander en het hebben van geheime afspraken met de partner omtrent de betekenis van bepaalde biedingen en SIGNALEN.

Hoewel vals spel altijd moeilijk te bewijzen valt, lijkt deze praktijk in WEDSTRIJD BRIDGE weinig voor te komen. Middelmatige spelers die regelmatig onverklaarbaar goede biedingen doen of vaak tegen de kansberekening in een winnende speelwijze vinden, vallen doorgaans snel door de mand. De straf voor vals spel in wedstrijdbridge is schorsing of roeyement.

Bij internationale wedstrijden, waar onbekende tegenstanders altijd met enige achterdocht bejegend worden, zijn in het verleden diverse malen beschuldigingen van vals spel geuit. Na de invoering van BIDDING BOXES en onder de tafel doorlopende SCHERMEN deden zich lange tijd geen incidenten voor. In

de 21e eeuw bleek dat vals spel niet definitief uitgebannen was, integendeel.

In 2005 werden de Italianen Buratti-Lanzarotti, bijgenaamd de ‘racecars’, bij het Open EK op Tenerife gediskwalificeerd. De dummy, die de hand van een tegenstander had mogen inzien, zou zijn partner met een vingersignaal hebben gewaarschuwd dat de troeven niet rondzaten waarna deze via een snit die tegen de kans was een slem maakte.

De ‘Duitse dokters’ Elinescu (huisarts) en Wladow (gynaecoloog) werden erop betrapt dat zij bij het WK Senioren in 2013 op Bali tijdens het bieden elkaar (ongeoorloofde) informatie gaven over de locatie van eventuele singletons door middel van kuchsignalen.

In 2015 lanceerde de Noor Boye Brogeland een campagne tegen vals spel. Het eerste paar dat hij op de korrel nam was het succesvolle Israëliëse paar Fisher-Schwartz. Uit videobeelden bleek onder meer dat de partner van degene die uit moest komen na het weghalen van de TRAY altijd het BOARD op een specifieke plek teruglegde op tafel: in het midden als hij een ruitenstart wilde, links van het midden voor harten, dicht bij zich voor klave-

ren en dicht bij zijn partner voor schoppen.

Daarna gingen de nummers één en twee van wereldranglijst, de voor Monaco uitkomende Italianen Fantoni-Nunes, voor de bijl. Ontdekt werd (door de Nederlandse Maaijke Mevius) dat zij bij het uitkomen hun kaart altijd precies hetzij in de lengterichting, hetzij in de breedterichting op tafel legden. Daarmee gaven ze aan of ze een plaatje (of singleton) in de gespeelde kleur hadden (verticaal) of juist niet (horizontaal).

De Duitsers Smirnov-Piekarek stonden ook op het lijstje van Brogeland. Zij bekenden schuld zonder dat duidelijk werd welke illegale methode zij hanteerden (waarschijnlijk door te variëren in de plaatsing van hun biedkaarten op de TRAY).

In 2020 verplaatste het professionele bridge zich vanwege de pandemie naar het internet. Bij ONLINE BRIDGE is het zonder voorzorgsmaatregelen vrij eenvoudig om vals te spelen door ZELF-KIBITZEN of SAMENSPAN-NEN. Enige tientallen topspelers bleken zich daaraan schuldig gemaakt te hebben.

*Zie ook: Bermuda-incident;
Buenos-Airesschandaal*

van boven

Ook: van top. Zonder van slag te hoeven gaan. In uitdrukkingen als: ‘negen slagen van boven hebben’.

Zie ook: vaste slagen

Vanderbilt Club

Biedsysteem, in de begintijd van CONTRACTBRIDGE ontwikkeld door de Amerikaan Harold Vanderbilt, met als belangrijkste kenmerk een sterke 1♣-opening (drie of meer QUICK TRICKS).

vangen

Ook: oppikken. Van een kaart van de tegenpartij: onder een hoge kaart laten vallen.

van slag af gaan

Naspelen van een kaart die met zekerheid door de tegenpartij genomen zal worden.

Van Start tot Finish

Nederlandse variant van ACOL, zoals beschreven in de gelijknamige boekenreeks. De belangrijkste afwijkingen van het origineel zijn dat met twee (of drie) vierkaarten altijd de laagste wordt geopend en dat de 1SA-opening bij iedere KWETSBAARHEID sterk (15-17) is.

Zie ook: SF-conventie; SF-verdediging tegen Multi

van top

VAN BOVEN

variabele sans atout

Opening van 1SA, waarvan de sterkte afhangt van de KWETSBAARHEID en de positie. In authentiek ACOL toont een kwetsbare 1SA-opening 16-18 punten en een niet-kwetsbare 12-14 punten.

vaste slag

1. Het bezit van een kaart die zeker een slag gaat winnen. Een vaste slag voor de verdediging is (of blijkt) een VASTE VERLIEZER voor de leider.
2. Vaste slagen: slagen die de leider, eenmaal aan slag gekomen, achter elkaar kan incasseren. Dit in tegenstelling tot de slagen die hij eerst dient te ONTWIKKELEN.

vaste verliezer

Een slag die de leider met zekerheid aan de tegenpartij zal moeten afstaan.

Zie ook: vaste slag

vastgestelde troefkleur

De kleur die in een biedverloop op weg naar een mogelijk SLEM expliciet of impliciet door een van de twee spelers als troefkleur is vastgesteld.

Zie ook: overeengekomen troef-

kleur; *Roman Keycard Blackwood*

vastleggen

Zeker stellen (van een slag of het contract). Uitdrukking: ‘de downslag vastleggen’.

vaststellen van de troefkleur

Een FORCING bieding doen waaruit partner begrijpt in welke kleur een eventueel SLEM het best gespeeld kan worden.

Zie ook: Roman Keycard Blackwood

vast zitten

Geen geschikt bod voorhanden hebben.

Zie ook: principle of preparedness

veertiendertig

Ezelsbruggetje voor het onthouden van een specifiek schema van antwoorden op azen vragen (eerste stap 1 of 4; tweede stap 3 of 0). Het onthouden van het getal 1430 is eenvoudig omdat dit de score is voor een gemaakt kwetsbaar KLEINSLEM in harten of schoppen.

veilige hand

Tegenstander die, eventueel aan slag gekomen, op dat moment geen gevaar voor de leider kan stichten. De term ‘de veilige hand’ is alleen van toepassing wanneer de andere tegenstander

wel gevaar kan stichten (GEVAARLIJKE HAND).

veilige speelwijze

SAFETY PLAY

veilig niveau

Niveau waarnaar een partnership op een spel zonder veel risico kan doorbieden, omdat een contract op dat niveau vrijwel zeker haalbaar is. Een SLEMPOGING boven de manche is slechts verantwoord indien het niveau boven de manche ‘veilig’ is. Omdat het meestal gaat om een manche of slem in een hoge kleur, is de term meestal van toepassing op het vijfniveau.

veld

Deelnemersveld, d.w.z. het geheel van de deelnemers aan een wedstrijd of toernooi.

Uitdrukkingen: ‘met het veld meespelen’ en ‘tegen het veld in spelen’ (de voor de hand liggende resp. afwijkende contracten bieden of speelwijzen kiezen).

Zie ook: zaal

Venice Cup

De wisselbeker die op het spel staat bij het tweejaarlijkse wereldkampioenschap voor vrouwen-landenteams. Ook de aanduiding voor datzelfde toer-

nooi. De eerste editie vond plaats in 1974 in Venetië.

Zie ook: Bermuda Bowl; McConnell Cup; Rosenblum Cup

veranderende kansen

GEWIJZIGDE KANSEN

verbergen

1. Van een kaart: FALSECARD.
2. Van een (tweede) kleur: niet bieden.

verbinding

COMMUNICATIE

verdedigen

TEGENSPELEN

verdedigende hand

Ook: defensieve hand. Hand met een min of meer evenwichtige verdeling en de meeste HONNEURPUNTEN in de kortere kleuren.

Zie ook: aanvallende hand

verdedigende slag

Kaart of combinatie van kaarten die zeer waarschijnlijk een slag zal maken in een contract van de tegenpartij.

verdedigende waarde

Ook: defensieve waarde. Bezit dat vooral enige betekenis heeft in het tegenspel, bijvoorbeeld V-B-10 in een door de tegen-

partij geboden kleur. De term kan ook slaan op de gehele hand.

verdediger

TEGENSPELER

verdediging

1. De partij die het CONTRACT tegenspeelt; de tegenstanders van de LEIDER.
2. De wijze waarop deze partij tegenspeelt.
3. Methode van bieden nadat de andere partij het bieden heeft geopend.

verdeeld zitten

RONDZITTEN

verdeling

1. Van een hand: het patroon van het aantal kaarten van iedere kleur in één hand (bv. 4-3-3-3 of 6-5-1-1). Ook: distributie; shape
 2. Van een kleur: de wijze waarop de dertien kaarten van een kleur over de vier handen zijn verdeeld. Ook: zitsel.
 3. Van een spel: de wijze waarop de 52 kaarten over de vier handen zijn verdeeld. Ook: zitsel.
- Zie ook: evenwichtige verdeling; grillig; onevenwichtige verdeling; semi-evenwichtige verdeling; vlak*

Verdi

Conventioneel stelsel van openingen op drieniveau, gebaseerd

op het TRANSFER-principe. De openingen van $3\clubsuit$, $3\diamondsuit$ en $3\heartsuit$ tonen een PREËMPTIEVE opening in de naasthogere kleur, de opening van $3\spadesuit$ toont een GAMBLING DRIE SANS ATOUT en de opening van $3SA$ toont een SEMI-SOLIDE lange lage kleur (klaveren of ruiten).

Het voordeel van ‘Verdi’ is dat het contract in de onbekende en meestal sterkere hand terecht komt. Het nadeel is dat met een normale PREËMPTIEVE opening in klaveren niet geopend kan worden.

vereiste maakkans

De MAAKKANS die een manche of slem minimaal moet hebben om het vrijwillig bieden ervan als mathematisch verantwoord te kunnen aanmerken. De vereiste maakkans kan worden berekend door de mogelijke winst (de te verdienen premie voor het bieden en maken van het contract) af te wegen tegen het mogelijke verlies (de strafpunten als het contract down gaat plus de misgelopen punten die met een lager contract verdiend hadden kunnen worden).

Een voorbeeld. Men staat, niet-kwetsbaar, voor de keus te volstaan met $3\spadesuit$ of door te bieden naar $4\spadesuit$. Zijn er tien slagen

te maken dan levert $3\spadesuit$ plus 170 op en $4\spadesuit$ plus 420. De mogelijke winst van het doorbieden bedraagt dus 250 punten. Zijn er slechts negen slagen te maken dan scoort $3\spadesuit$ plus 140 en $4\spadesuit$ min 50, een verschil van 190 punten. Dat is dus het mogelijke verlies indien doorgeboden wordt. De vereiste maakkans wordt berekend door het mogelijke verlies (190) te delen door de som van de mogelijke winst en het mogelijke verlies ($250 + 190 = 440$). Dat geeft in dit geval als resultaat 43,2%. Is de kans op tien slagen precies 43,2%, dan is de te verwachten winst van het doorbieden ($0,432 \times 250 = 108$) precies gelijk aan het te verwachten verlies ($0,568 \times 190 = 108$). Op deze wijze kan de vereiste maakkans voor alle mogelijke manches en slems berekend worden (zie onderstaande tabel). Het mogelijke verlies is gebaseerd op de veronderstelling dat het geboden contract ongedoubleerd één down gaat.

	Mogelijke winst	Mogelijk verlies	Vereiste maakkans
Manche			
-niet-kwetsbaar	250	190	190/ 440 (43,2%)
-kwetsbaar	450	240	240/ 690 (34,8%)
Kleinslem in hoge kleur			
-niet-kwetsbaar	500	500	500/1000 (50,0%)
-kwetsbaar	750	750	750/1500 (50,0%)
Kleinslem in lage kleur			
-niet-kwetsbaar	500	450	450/ 950 (47,4%)
-kwetsbaar	750	700	700/1450 (48,3%)
Grootslem in hoge kleur			
-niet-kwetsbaar	500	1030	1030/1530 (67,3%)
-kwetsbaar	750	1530	1530/2280 (67,1%)
Grootslem in lage kleur			
-niet-kwetsbaar	500	970	970/1470 (66,0%)
-kwetsbaar	750	1470	1470/2220 (66,2%)

Bij een VIERTALLENWEDSTRIJD worden de op één spel per saldo gewonnen of verloren punten omgerekend in IMP'S. Dit geeft enigszins andere percentages:

	Mogelijke winst	Mogelijk verlies	Vereiste maakkans
Manche			
-niet-kwetsbaar	6 imps	5 imps	5/11 (45,5%)
-kwetsbaar	10 imps	6 imps	6/16 (37,5%)
Kleinslem in hoge kleur			
-niet-kwetsbaar	11 imps	11 imps	11/22 (50,0%)
-kwetsbaar	13 imps	13 imps	13/26 (50,0%)
Kleinslem in lage kleur			
-niet-kwetsbaar	11 imps	10 imps	10/21 (47,6%)
-kwetsbaar	13 imps	12 imps	12/25 (48,0%)
Grootslem in hoge kleur			
-niet-kwetsbaar	11 imps	14 imps	14/25 (56,0%)
-kwetsbaar	13 imps	17 imps	17/30 (56,7%)

Grootslem in lage kleur

-niet-kwetsbaar	11 imps	14 imps	14/25 (56,0%)
-kwetsbaar	13 imps	16 imps	16/29 (55,2%)

Uit deze tabel blijkt onder meer dat het bieden van een kleinslem in harten of schoppen op snit een gelijke kans biedt op winst en verlies. Maar dan moet het lukken van die snit wel de enige voorwaarde zijn voor het maken van het contract. Als het slem niet bestand is tegen extreme zitsels, en dat is vaak zo, duikt de maakkans onder de 50% en kan van het bieden ervan beter worden afgezien.

Verder blijkt de vereiste maakkans voor grootslems rond de 56% te liggen. Hierbij dient te worden aangetekend dat dit alleen geldt als zeker is dat aan de andere tafel (ten minste) kleinslem geboden zal worden. Wanneer men daar niet verder komt dan de manche, is het raadzaam te volstaan met kleinslem. Met het bieden van grootslem kunnen dan slechts drie extra IMP's verdiend worden terwijl het verlies per saldo 22 imps bedraagt als het kleinslem erin zit en grootslem niet. In de praktijk worden grootslems geboden die rond de 68% kans hebben. Dat komt overeen met de kans dat een vitale kleur bij de tegenpartij

drie-twee verdeeld is.

Overigens zal in veel gevallen bij het bieden de werkelijke maakkans van een contract slechts bij benadering kunnen worden ingeschat.

Zie ook: puntentelling bij wedstrijdbridge

vergelijken

1. Na afloop van (een gedeelte van) een VIERTALLENWEDSTRIJD nagaan of beide paren dezelfde scores genoteerd hebben.
2. Na afloop van (een gedeelte van) een wedstrijd met het nevenpaar de scores naast elkaar leggen (UITSLAAN).
3. Na afloop van (een gedeelte van) een wedstrijd met (een speler van) een ander paar de scores naast elkaar leggen. Het vergelijken van de scores met een andere speler gedurende de wedstrijd is een overtreding.

verhogen

Bod doen in de speelsoort die bij diens laatste beurt door de partner is geboden. Van 'verhogen' wordt alleen gesproken als de rechtertegenstander na het bod van de partner in de speelsoort gepast

of gedoubleerd heeft.

Zie ook: steunen

verhoging

Bod in de speelsoort die bij diens laatste beurt door de partner is geboden. Van een ‘verhoging’ wordt alleen gesproken als de rechtertegenstander na het bod van de partner in de speelsoort gepast of gedoubleerd heeft.

Zie ook: dubbele verhoging

verkeerd doen

FOUT DOEN

verkeerde hand

De hand waarin een bepaald contract met het oog op de uitkomst minder kansrijk is dan in de tegenoverliggende hand.

Zie ook: goede hand

verkeerd terugstoppen

Een of meer kaarten na afloop van een spel in het verkeerde vak van het BOARD opbergen. Het komt nog weleens voor dat een speler per ongeluk de laatste kaart(en) van de dummy bij zijn hand voegt. Een dergelijke onregelmatigheid wordt doorgaans aan de volgende tafel waar het spel gespeeld wordt, tijdig ontdekt. Het kan echter ook gebeuren dat, bijvoorbeeld doordat het board tussentijds gedraaid is, twee of meer handen

in de verkeerde vakken van het board terechtkomen. In dat geval wordt het spel aan een volgende tafel gewoon gespeeld terwijl in feite sprake is van een ander spel. Dit kan pas door vergelijking van de scores (soms pas na afloop van de wedstrijd) eventueel aan het licht komen.

Zie ook: onklaar bord

verkeerd zitten

1. Zich op een voor de leider ongunstige plaats bevinden. Ook: mis zitten.
2. Aan een verkeerde tafel zitten (in een parenwedstrijd).
3. In de verkeerde windrichting zitten.

verkopen

Van een hand bij het bieden: voor door laten gaan. Zo kan een evenwichtige hand met veertien punten en relatief veel tien en negens voor een 15-17 sans ‘verkocht’ worden.

verkrachten

Van een contract: door slecht afspel niet maken.

verliezen

Van een slag door de leider: afstaan aan de tegenpartij.

verliezende optie

Mogelijkheid om een alterna-

tieve speelwijze te kiezen die, in tegenstelling tot de eerder voorgenomen speelwijze, niet succesvol is. Soms kan een verdediger met een FALSECARD de leider van het juiste pad brengen door een 'verliezende optie' te creëren.

Voorbeeld 1:

♠V863		
♠1094	N W O Z	♠H5
♠AB72		

Vanuit noord wordt een kleine schoppen naar de boer gespeeld. Als zuid daarna ♠A slaat, valt ♠H en maakt hij alle schoppen-slagen. Als west echter in de eerste slag ♠9 of ♠10 bijspeelt, krijgt de leider een verliezende optie. Hij kan er dan namelijk op spelen dat west ♠109-sec heeft en oost ♠H-derde. In dat geval moet hij (in een andere kleur) oversteken naar noord om ♠V voor spelen. Doet hij dit dan maakt west een schoppenslag.

Voorbeeld 2:

♠B92		
♠543	N W O Z	♠H10
♠AV876		

Vanuit noord wordt ♠2 gespeeld. Als oost ♠10 bijspeelt, snijdt zuid met ♠V. Hij slaat daarna ♠A

en verliest geen enkele schop-penslag. Oost kan een verliezen-de optie creëren door op ♠2 de heer bij te spelen. De leider zal hem dan op H-sec taxeren en west op 10-vierde. Hij neemt met ♠A en speelt schoppen naar de 9 zodat oost een slag maakt met ♠10.

verliezer

1. Een slag die de leider aan de tegenpartij heeft afgestaan of zal moeten afstaan. Ook: verliesslag.
 2. Een kaart van de leider of de dummy die zal moeten worden gespeeld in een slag voor de tegenpartij.
- Zie ook: langzame verliezer; losing-trick count; snelle verliezer; toploser; vaste verliezer*

verliezer op verliezer

LOSER-ON-LOSER

verloren gaan

1. Van een slag: aan de tegen-partij worden afgestaan.
2. Van een FIT: bij het bieden niet ontdekt worden.

vermogen

Grote hoeveelheid punten. In de uitdrukkingen: 'dat kost een vermogen', 'dat scheelt een ver-mogen', 'dat levert een vermogen op', 'voor een vermogen gaan'.

Zie ook: jaartal

verongelukken

In een verkeerd (meestal te hoog) contract terechtkomen als gevolg van een biedmisverstand

verpassen

Van een hand: erop passen terwijl dat niet opgelegd is.

Meestal gezegd van een opening, bijvoorbeeld 'een twaalfpunter verpassen'.

verplicht

Door het biedsysteem voorgeschreven: een verplicht bod. Na een FORCING bieding van de partner, gevolgd door een pas van de rechtertegenstander, is een speler 'verplicht' actie te ondernemen. Het is niet strafbaar dit na te laten, maar daarmee zal doorgaans wel de toorn van de partner opgeroepen worden.

Zie ook: transfer; verplichte pas

verplichte pas

Straf die kan worden opgelegd aan een speler wiens partner voor zijn beurt geboden heeft.

Zie ook: voor de beurt bieden

verschijnen

Populaire term voor 'bijgespeeld worden', die vrijwel uitsluitend gebruikt wordt als dit bijspelen enigszins onverwachts is.

versieren

Van een slag: ontwikkelen. Van 'versieren' wordt doorgaans gesproken als bij het ontwikkelen enige handigheid van de leider of onhandigheid van de tegenpartij te pas komt.

verspilde punten

Honneurs van de leider of de dummy die niet van waarde (of van minder waarde) blijken te zijn gezien het bezit van de andere hand.

Zie ook: duplicatie

verspreide punten

Het bezit van enkele (meestal lage) honneurs die verspreid zitten over drie of vier kleuren.

vertellen

Door bieden aangeven, bijvoorbeeld van een lange kleur of van een bepaalde kracht. Gesproken wordt ook van 'de hand vertellen'.

vervolgen

NASPELEN

verwisseling van slagen

Het maken van een slag (of slagen) in een kleur in plaats van een slag (of slagen) in een andere kleur. Bij 'verwisseling van slagen' blijft het totaal

aantal slagen dat de leider maakt gelijk.

Voorbeeld:

		♠B43	
		♥A10952	
		♦AB10	
		♣32	
♠HV109			♠8765
♥87			♥B
♦V432	N		♦H765
♣AV4	W		♣B1098
	O		
	Z		
		♠A2	
		♥HV643	
		♦98	
		♣H765	

Zuid speelt 4♥ en west komt uit met ♠H. De leider neemt ♠A, trekt in twee ronden de troef en speelt dan vanuit zuid een kleine schoppen. West pakt ♠V en switcht naar ruiten. De leider zet het aas, gooit op de hoge ♠B zijn tweede ruiten af en geeft alleen nog twee klaveren af. Start west met ruiten, dan legt de leider de 10 in dummy. Oost wint met ♦H en speelt ♣B na voor de heer en het aas. West legt ♠H op tafel. Zuid neemt, trekt de troef en speelt ruiten naar de boer. Op ♦A verdwijnt nu de schoppenverliezer. Er is ‘verwisseling van slagen’ opgetreden: in plaats van een schoppenslag heeft de verdediging een ruitenslag gemaakt.

verzaken

Niet bekennen terwijl men dat wel had gekund.

Zie ook: verzaking

verzaking

Het niet bekennen terwijl men daartoe wel in staat was. Een speler moet zijn verzaking herstellen indien hij de onregelmatigheid bemerkt voordat de verzaking ‘voldongen’ wordt (VOLDONGEN VERZAKING).

verzuipen

1. Van een slag: niet gemaakt worden terwijl dat wel mogelijk was geweest.

2. Van een FIT: niet aan het licht komen doordat de kleur niet geboden wordt.

Zie ook: verloren gaan

verzwijgen

Van een kleur, een FIT in de kleur van de partner of een CONTROLE: met opzet niet bieden of aangeven. Vaak liggen tactische overwegingen hieraan ten grondslag. Zo kan een speler besluiten een poploze vierkaart niet te bieden of, wanneer hij een veel zwakkere hand heeft dan beloofd, op het azenvragen van zijn partner een aas te ‘verzwijgen’.

vet

In de uitdrukking: ‘niet vet worden’ (van een bepaalde, meestal positieve score). De verwachting is dat de bedoelde score in vergelijking met de andere tafels weinig punten zal opleveren.

vice squeeze

(Eng.) Dwangpositie waarbij de leider een extra slag in een kleur kan ontwikkelen doordat een tegenstander gedwongen wordt een kaart in die kleur af te gooien.

Voorbeeld:

	♠H106	
	♥–	
	♦–	
	♣–	
♠VB		♠A97
♥B	N	♥–
♦–	W O	♦–
♣	Z	♣
	♠5	
	♥9	
	♦10	
	♣–	

Zuid is aan slag en speelt ♦10 voor. West moet ♥B bewaren (anders is ♥9 bij zuid hoog) en laat ♠B gaan. Zuid vervolgt met schoppen voor de vrouw, de heer en het aas. De laatste slag is voor ♠10.

Victory Point

(Eng.) Ook: VIP; VP; WP. De eenheid waarin de uitslag van een VIERTALLENWEDSTRIJD wordt uitgedrukt. Ter voorkoming van mogelijk ongelimiteerd hoge uitslagen wordt het saldo van de door beide teams op alle spellen vergaarde IMP's aan het einde van de wedstrijd omgerekend in 'Victory Points'. Dit gebeurt aan de hand van een (van het aantal spellen afhankende) VP-TABEL. Het maximale aantal VP's dat in een wedstrijd verdiend kan worden bedraagt 20.

Vienna coup

Bijzondere speelwijze waarbij de leider eerst een hoge kaart incasseert (en daarmee een kaart bij de tegenpartij hoog maakt) alvorens een dwangpositie uit te voeren. Bij een zuivere 'Vienna coup' is het incasseren van de hoge kaart nodig om een blokkade te voorkomen.

Voorbeeld:

♠8		
♥–		
♦V10		
♣A9		
♠–		♠10
♥B10	N	♥–
♦–	W O	♦B8
♣1076	Z	♣HB
♠B6		
♥–		
♦7		
♣V8		

Zuid is aan slag en moet de rest van de slagen zien te maken. Begint hij met ♠B en ♠6 (in noord ♣9 weg) dan komt oost weliswaar in een ruiten/klaveren-dwang maar door de blokade in klaveren kan de leider hiervan niet profiteren (oost doet ♣B weg). Zuid moet derhalve beginnen met klaveren naar het aas (Vienna coup) en speelt daarna pas ♠B en ♠6. Oost is nu machteloos.

vierde

Aanduiding voor een vierkaart die een of meer kleintjes bevat: bv. aas-vierde (Axxx), heer-vrouw-vierde (HVxx) of aas-heer-tien-vierde (AH10x)

vierde hand

1. Bij het bieden: de positie rechts van de gever, d.w.z. de

positie van degene die bij het bieden als vierde aan de beurt is. Van de speler die aan de beurt is na een opening van zijn linker-tegenstander (niet noodzakelijkerwijs de gever) en passen van zijn partner en rechtertegenstander, wordt ook wel gezegd dat hij in de ‘vierde hand’ zit. 2. Bij het spelen: De positie rechts van degene die in een slag moet voorspelen. De meer gebruikelijke term hiervoor is ACHTERHAND.

Zie ook: *beschermende hand*

vierde-kleur-forcing

Conventie waarbij de eerste HERBIEDING van de ANTWOOR-DENDE HAND in de enige nog niet geboden kleur (en zonder sprong) de openaar vraagt zijn hand nader te omschrijven. Voorwaarde is dat het een ONGESTOORD BIEDVERLOOP betreft, waarin geen SPRONGBOD is gedaan of REVERSE is geboden. Het bod in de vierde kleur belooft noch ontkent een bepaalde lengte in deze kleur, maar geeft wel een zekere puntenkracht aan (ten minste 10 à 11 punten).

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♥	pas	1♠	pas
2♣	pas	2♦	

West wordt in dit geval gevraagd

zijn eventuele schoppensteun of zijn eventuele ruitenstop te melden.

Ook in andere situaties kan het bod in de vierde kleur als conventioneel beschouwd worden:

W	N	O	Z
1♦	pas	1♠	pas
2♥	pas	3♣	

West heeft reverse geboden en daarmee een sterke hand getoond. Het bod van 3♣ kan nu op iets zwakkere handen gedaan worden.

W	N	O	Z
1♦	pas	2♥	pas
2♠	pas	3♣	

Oost heeft met 2♥ het bieden al MANCHEFORCING gemaakt. Zijn 3♣-bod kan een echte kleur beloven, maar ook bedoeld zijn als vraag naar een klaverenstop. Ook door de openaar kan de vierde-kleur-conventie worden toegepast:

W	N	O	Z
1♣	pas	1♥	pas
2♣	pas	2♠	pas
3♦			

West vraagt met 3♦ naar een ruitenstop bij oost.

Over de volgende situatie bestaat enige discussie:

W	N	O	Z
1♣	pas	1♦	pas
1♥	pas	1♠	

Afgesproken kan worden dat in dit vierde-kleur-geval 1♠ gewoon een echte kleur belooft.

vierde van boven

Afspraak om wanneer men van een vierkaart of langer in een kleur met een kleine kaart wenst uit te komen, daarvoor de op drie na hoogste kaart in die kleur te kiezen. Gebruikelijk is dat de ‘vierde van boven’ een plaatje in de uitgekomen kleur belooft. Van vier (of meer) kleintjes wordt dan met de tweede van boven gestart. *Zie ook: derde-vijfde van boven; regel van elf; top van niets*

vier-drie fit

MOYSIAN FIT

vierkaart

Het oorspronkelijke bezit van precies vier kaarten van een kleur.

vierkaarten hoog

Afspraak dat de openingen van 1♥ en 1♠ op een vierkaart gedaan mogen worden.

Zie ook: vijfkaarten hoog

vier-klaveren-azenvragen

GERBER

vier-sans atout-azenvragen

BLACKWOOD

vier-sans-atout-opening

ACOL 4SA-OPENING

viertallen

Kort voor VIERTALLENWEDSTRIJD.

viertallentactiek

Manier waarop men bij het bieden en spelen te werk gaat in een VIERTALLENWEDSTRIJD. Het bieden is vooral gericht op het bereiken van MANCHES en eventuele SLEMS, omdat daarmee de meeste IMP's zijn te verdienen. In viertallen is het bieden van scherpe manches lonend. De VEREISTE MAAKKANS van een niet-kwetsbare manche is 45,5% en van een kwetsbare manche slechts 37,5%.

Bij het tussenbieden wordt over het algemeen een behoudender tactiek gevolgd. Het vermijden van onnodige rampen (bv. kwetsbaar gedoubleerd drie down in een lichtzinnig volgbod) is hier het devies. Alleen niet-kwetsbaar tegen wel kunnen meer risico's genomen worden. Preëmtief tussenbieden (of preëmtief openen) is een effectieve manier om de tegenstanders het bieden te bemoeilijken. Ook is UITNEMEN bij deze kwetsbaarheid

relatief voordelig.

Bij hoge competitieve biedverlopen kiest men in viertallen doorgaans de veilige weg. Liever pakt men door een uitnemer te doubleren de zekere plus dan dat men nog een keer biedt met het risico zelf down te gaan. Lijkt het erop dat de 'uitnemer' weleens gemaakt kan worden, dan biedt men juist wel door als verzekering tegen een DUBBELE MANCHE. Op een deelscorespel gaan doorgaans minder IMP's om. Niettemin is het BETWISTEN VAN DE DEELSCORE ook in viertallen een goede tactiek, al zal die strijd minder heftig zijn en vrijwel nooit worden afgesloten met een strafdoulet op een deelscore die indien gemaakt de manchemie oplevert.

Bij het spelen is het primair van belang het contract te maken, c.q. down te spelen, omdat overslagen en downslagen in viertallen minder zwaar tellen. *Zie ook: parentactiek; robbertactiek*

viertallentoernooi

Toernooi waarin de deelnemers als teams van vier spelers opteren.

Zie ook: viertallenwedstrijd

viertallenwedstrijd

Wedstrijd tussen twee teams, die

ieder bestaan uit twee paren. Aan beide tafels speelt een paar van het ene team tegen een paar van het andere team. De paren van een team zitten aan de ene tafel noord-zuid en aan de andere tafel oost-west. Omdat aan beide tafels dezelfde spellen worden gespeeld, is een eerlijke vergelijking van de resultaten op beide tafels mogelijk. Langere viertalenwedstrijden worden vaak in twee helften gesplitst waarbij halverwege de wedstrijd twee paren van een team van plaats wisselen.

Zie ook: IMP

vier-vier fit

Kleur waarin beide spelers van een paar een vierkaart bezitten.

viewgraph

(Eng.) VUGRAPH

vijand

TEGENPARTIJ

vijf azen Blackwood

KEYCARD BLACKWOOD

vijfbod

Bod op vijfniveau.

vijfde

Aanduiding voor een vijfkaart die een of meer kleintjes bevat: bv. heer-vijfde (Hxxxx), aas-vrouw-

vijfde (AVxxx), aas-boer-tien-vijfde (AB10xx) of heer-vrouw-boer-tien-vijfde (HVB10x).

vijfde aas

De heer van de OVEREENGEKOMEN TROEFKLEUR bij het gebruik van (varianten van) KEYCARD BLACKWOOD.

vijfkaart

Het oorspronkelijke bezit van precies vijf kaarten van een kleur.

vijfkaarten hoog

Afspraak dat de openingen van 1♥ en 1♠ ten minste een vijfkaart in de geboden kleur beloven. Dit impliceert dat met een hand zonder vijfkaart (of langer) in een hoge kleur soms op een driekaart klaveren of ruiten (of op een doubleton klaveren) geopend zal moeten worden.

Zie ook: Dutch doubleton; Majeur Cinqième; Standard American Yellow Card; Standaard Hoog

vijfkaart schoppen

Afspraak dat de opening van 1♠ ten minste een vijfkaart schoppen belooft. Met een 4-3-3-3 verdeling wordt dus niet 1♠ maar 1♣ geopend. De opening van 1♥ daarentegen mag op een vierkaart geschieden. Daarbij

wordt doorgaans afgesproken dat alleen 1♥ op een vierkaart mag worden geboden als de hand tevens een vierkaart schoppen bevat. Dit impliceert dat met een 3-4-3-3 verdeling 1♣ geopend wordt.

vijfniveau

Alle contracten waarin vijf TREKKEN genoemd worden, d.w.z. 5♣, 5♦, 5♥, 5♠ en 5SA. Een bekende BOLSTIP luidt dat het ‘vijfniveau’ het best aan de tegenstanders gelaten kan worden. Daarmee wordt bedoeld dat het vaak niet verstandig is na een vijfbod van de tegenpartij nog door te bieden.

De bedenker van deze tip, de Amerikaan Ed Mansfield, gaf het volgende spel ter illustratie:

Z/allen	♠V83				
	♥A74				
	♦987				
	♣B1032				
♠B97				♠H64	
♥9				♥83	
♦AHB1063				♦V42	
♣HV6				♣A9854	
	♠A1052				
	♥HVB10652				
	♦5				
	♣7				

W	N	O	Z
–	–	–	1♥
2♦	2♥	3♦	4♥
5♦	pas	pas	5♥
dbl	pas	pas	pas

Het 5♥-bod van zuid lijkt alleszins redelijk. Misschien zit het contract er wel in of anders is het waarschijnlijk een goede uitnemer tegen 5♦. Echter, 5♥ gaat twee down (min 500) en erger nog, 5♦ is onmaakbaar.

Zie ook: wet van het totaal aantal slagen

vijf of zeven

Fenomeen dat op een spel door een paar ofwel elf ofwel dertien slagen gemaakt kunnen worden, afhankelijk van het zitsel of de uitkomst. In dat geval dient men of vijf of zeven in de gekozen speelsoort te bieden, want een contract op zesniveau gaat of één down of wordt met een overslag gemaakt.

Voorbeeld:

W	O
♠V985	♠AB1076
♥A3	♥102
♦HVB75	♦A102
♣85	♣AH6

Oost speelt een schoppencontract en krijgt een uitkomst in harten. Het aantal slagen dat oost gaat halen, hangt af van de

positie van schoppenheer. Zit ♠H achter het aas, dan zijn dat er elf. Zit ♠H goed, dan zijn dat er dertien. Het is hier dus 5♠ of 7♠.

vinden

1. Van een specifieke kaart bij de tegenpartij: zodanig afspelen dat deze kaart geen slag wordt. Bij het 'vinden' gaat het meestal om troefvrouw wanneer deze over twee kanten gesneden kan worden (TWO-WAY FINESSE).
2. Van een of meer kaarten bij de partner: aantreffen. Bijvoorbeeld: een driekaart troef en een aas in dummy vinden.
3. Van een kaart bij de partner in het tegenspel: lokaliseren. Bijvoorbeeld: een ENTREE 'vinden'.
4. Van een kleur van de partner bij de uitkomst: raak prikken (bv. na een MULTI-COLOURED 2♦-opening van de partner en een direct 3SA-bod van de rechtertegenstander).
5. Van een uitnemer: door tussenbieden ontdekken dat een MANCHE (of SLEM) van de tegenpartij voordelig uitgenomen kan worden.

Vinje-signalen

Afspraak in het tegenspel waarbij het SIGNALEREN betrekking heeft op de DISTRIBUTIE van de gehele hand in plaats van die in een enkele kleur. Iedere hand bestaat

per definitie uit drie kleuren met een oneven aantal kaarten plus een kleur met een even aantal kaarten (bv. 3-3-3-4) of uit drie kleuren met een even aantal kaarten en een kleur met een oneven aantal kaarten (bv. 2-2-4-5). Bij het gebruik van 'Vinje-signalen' wordt het eerste patroon met een HOOG-LAAG signaal aangegeven en het tweede patroon met een LAAG-HOOG signaal.

Zie ook: sluiersignalen

VIP

VICTORY POINT

vissen

Ook: hengelen. Trachten te weten te komen. Zo kan men bij het bieden bijvoorbeeld 'vissen' naar een stop in een bepaalde kleur bij de partner.

vlak

1. Een vlakke hand: hand met een EVENWICHTIGE VERDELING (meestal een 4-3-3-3).
2. Een vlak spel: spel waarop de resultaten aan de diverse tafels niet veel van elkaar zullen afwijken (bv. doordat een manche eenvoudig bied- en maakbaar is).

Zie ook: grillig

vlijer

Ook: leggettje. Eenvoudig te

maken contract.

Zie ook: laydown

Vloek van Schotland

Bijnaam voor ♦9. Het is onduidelijk wanneer en hoe deze term ontstond.

In het volgende spel uit de European Champions' Cup van 2013 vervloekte de leider ♦9.

♠A92		
♥84		
♦AV84		
♣AH73		
♠B1076		♠43
♥1097		♥A653
♦6	N W O Z	♦B932
♣B9642		♣1085
		♠HV85
		♥HVB2
		♦H1075
		♣V

Zuid speelde 6♦ en kreeg klaveren uit voor de vrouw. Hij speelde ruiten naar het aas en hier deponeerde oost ♦9 onder. Had oost ♦2 of ♦3 bijgespeeld, dan zou de leider met ♦V vervolgd hebben. Hij ziet west renonceren en snijdt bij oost ♦B eruit. Hij geeft dan daarna alleen ♥A af. Nu ♦9 was gevallen, kon de leider op eens de eventuele ♦B-vierde bij west de baas. Hij speelde dan ook een ruiten naar de heer en was even later één down.

vluchten

Een (hopelijk) veilig heenkomen zoeken door na een STRAFDOUBLET een contract in een andere speelsoort te bieden.

Zie ook: weglopen

vluchtkleur

Ongeboden lange kleur die een speler kan bieden wanneer hij in een andere speelsoort voor straf wordt gedoubleerd.

voddenbaal

Zwakke hand.

vogelen

Met opzet rommelig en mistig te werk gaan bij het bieden of spelen.

Zie ook: psych

voldoende bod

Een bod dat hoger is dan het op dat moment laatste bod in het biedverloop. Het bod dient daartoe hetzelfde aantal TREKKEN in een hogere speelsoort aan te duiden of een groter aantal trekken in welke speelsoort dan ook.

Zie ook: onvoldoende bod

voldongen verzaking

Niet meer te herstellen VERZAKING. Een verzaking wordt onder meer 'voldongen' als de verzaker of zijn partner voorspeelt of bijspeelt in de volgende slag.

De straf voor een voldongen verzaking is dat de overtredende partij één of twee slagen aan de niet-overtredende partij moet overdragen: één slag (mits de overtredende partij na de verza-king nog een slag gemaakt heeft) plus de slag waarin verzaakt is (mits deze door de overtreder zelf werd gewonnen). Overigens wordt een voldongen verzaking niet bestraft als deze in de twaalfde slag plaatsvindt.

volgbieding

Ook: tussenbieding. Elke bieding behalve ‘pas’ direct volgend op een OPENINGSBOD van de rechtertegenstander. In ruime zin kan elke eerste bieding behalve ‘pas’ van de partij die niet geopend heeft als een ‘volgbieding’ worden beschouwd.

Voorbeelden:

W	N	O	Z
1♥	1♠		

W	N	O	Z
1♣	pas	1♥	1♠

W	N	O	Z
1♠	dbl	2♠	3♥

W	N	O	Z
1♠	pas	4♠	5♣

In het eerste voorbeeld is 1♠ van noord een volgbod in de meest

zuivere zin. In het tweede voorbeeld is 1♠ van zuid een volgbod in iets bredere zin. In het derde voorbeeld is het (informatie) doublet van noord een volgbieding; het 3♥-bod van zuid wordt echter niet als zodanig beschouwd. Strikt genomen is 5♣ van zuid in het laatste voorbeeld een volgbod.

volgbod

Ook: tegenbod; tussenbod.

Een bod direct volgend op een OPENINGSBOD van de rechtertegenstander. In ruime zin kan elk eerste bod van de partij die niet geopend heeft, als een ‘volgbod’ worden beschouwd.

Zie ook: *sandwich*; *volgbieding*

volgen

1. Een VOLGBOD geven. Ook: tussenbieden.
2. (angl.: to follow suit) Bekennen.

volgooien

Op een inviterend bod van de partner de MANCHE bieden. Uitdrukking: ‘m volgooien’.

volksstammen

In de uitdrukking: ‘hele volksstammen gingen down’ (zeer veel spelers in dezelfde situatie).

voor

Ter rechterzijde van. Zowel gezegd van een speler, die bijvoorbeeld vóór de openaar zit (en daardoor wellicht zijn kaarten wat minder hoog moet waarderen) als van een kaart, bijvoorbeeld een heer die vóór het aas van dezelfde kleur zit (en daardoor waarschijnlijk geen slag zal winnen).

Zie ook: achter

Voorbereidende Klaver

Biedsysteem dat in de jaren '60 in Nederland populair was, vooral bij beginnende bridgers. Omdat de openingen van 1♥ en 1♠ een vijfkaart beloofden en de 1♦-opening een vierkaart, moest soms 'voorbereidend' met 1♣ worden geopend. De antwoordende hand paste op 1♣ met drie punten of minder of met maximaal vijf punten en lengte in klaveren. Het antwoord van 1♦ op 1♣ kon derhalve een zwakke hand zonder lengte in klaveren bevatten. De 1SA-opening had een range van 16-19 punten, 2SA was 20-23 punten en 3SA 24-27 punten. De 2♣-opening was of SEMI-FORCING met klaveren als lange kleur of MANCHEFORCING. De andere twee-openingen waren semi-forcing. De SPRONGANTWOORDEN (inclusief de DUBBELE VERHOGINGEN)

op de openingen van één in een kleur waren mancheforcing.

voorbereidende opening

Opening (in het bijzonder 1♣) die op een driekaart of doubleton in de geopende kleur gedaan mag worden. In een systeem met VIJFKAARTEN HOOG wordt regelmatig toevlucht gezocht tot een 'voorbereidende opening'. Een dergelijke opening belooft, in tegenstelling tot bijvoorbeeld een STERKE KLAVER, geen extra KRACHT.

Zie ook: vuilnisbakopening

voor de beurt bieden

Een bieding doen terwijl een andere speler aan de beurt was om te bieden. Een bieding voor de beurt wordt volgens de spelregels geannuleerd (tenzij de linkertegenstander van de overtreder al of niet met opzet daarna een bieding doet) en het bieden gaat terug naar de speler die aan de beurt was. De bestraffing hangt af van wiens beurt het was om te bieden en wat voor bieding (bod, pas, doublet of redoublet) voor de beurt werd gedaan.

voor de beurt bijspelen

Een kaart in een slag bijspelen terwijl men nog niet aan de beurt was om dat te doen. Wanneer een tegenstander een kaart voor

de beurt bijspeelt voordat zijn partner heeft bijgespeeld, wordt deze kaart een STRAFKAART. Verder kan de leider op dat moment bepaalde eisen stellen aan het bijspelen door de partner van de overtreder.

voor de beurt uitkomen

Uitkomen terwijl het de beurt van de partner was om uit te komen. De leider mag de uitkomst voor de beurt accepteren: a) zijn hand openleggen en dummy worden (de partner van de leider speelt het contract dan af); b) de dummy diens hand laten openleggen en zelf als tweede in de eerste slag bijspelen.

De leider kan de uitkomst voor de beurt ook verbieden. In dat geval wordt de uitgekomen kaart een STRAFKAART en dient de partner van de overtreder uit te komen. De leider heeft ook hier twee opties: a) hij heeft het recht een uitkomst in de kleur van de strafkaart te eisen of te verbieden (het verbod geldt zolang de partner van de overtreder aan slag blijft); de overtreder mag zijn strafkaart terugnemen; b) hij kan van een eis of verbod afzien; de voor de beurt uitgekomen kaart blijft dan een strafkaart. In WEDSTRIJD BRIDGE is men overigens verplicht om ‘gedekt’ uit te komen, d.w.z. dat degene

die meent dat hij uit moet komen zijn uitkomstkaart eerst met de beeldzijde naar beneden op tafel legt. Zo kan een uitkomst uit de verkeerde hand worden voorkomen.

Zie ook: Goldwater Rule

voor de beurt voorspelen

Een kaart voorspelen terwijl een andere speler aan de beurt was om voor te spelen. Als de leider zelf of uit de dummy voor de beurt voorspeelt kunnen de tegenspelers dit accepteren of eisen dat de voorgespeelde kaart (doorgaans straffeloos) wordt teruggenomen. Als een tegenspeler voor de beurt een kaart voorspeelt, kan de leider dit accepteren. Het spel gaat dan verder alsof de overtreder wél aan de beurt was. De leider kan ook eisen dat de voor de beurt voorgespeelde kaart wordt teruggenomen. In dat geval gelden dezelfde bepalingen als bij VOOR DE BEURT UITKOMEN.

Zie ook: voortijdig voorspelen

voorhand

Positie van de GEVER die als eerste aan de beurt is bij het bieden.

voorkeur

PREFERENTIE

voornemen

Het NEMEN van een slag in de tweede positie, d.w.z. vóór een andere speler met een lagere kaart de slag kan nemen.

Voorbeeld:

	♠V1098	
♠AH3	N W O Z	♠B7
	♠6542	

Zuid speelt een kleine schoppen. West 'neemt voor' door het aas of de heer bij te spelen. Overigens zal zuid, als west niet twee keer voorneemt, waarschijnlijk snijden op ♠B.

voorspelen

1. Als eerste een kaart spelen (d.w.z. met de beeldzijde boven op tafel leggen) in een nieuwe slag. Wanneer dit de eerste slag van het spel betreft wordt niet gesproken van 'voorspelen' maar van UITKOMEN.

2. Idem maar dan van een bepaalde kaart.

Voorbeeld:

	♠B972	
♠6	N W O Z	♠H853
	♠AV104	

Zuid is in de dummy (noord) aan slag. Door te beginnen met het

'voorspelen' van ♠9 kan hij ♠H bij oost eruit snijden zonder dat er nog een rentree naar noord nodig is (na ♠9, die houdt, volgt ♠B; als oost weer niet dekt volgt een kleine schoppen naar de vrouw).

Begint de leider in deze figuur met het voorspelen van ♠B, dan kan oost het beste niet dekken met ♠H. Zuid vervolgt met schoppen naar de 10 en moet dan nog een aankomer in noord hebben voor het nogmaals snijden in schoppen.

voortijdig voorspelen

Voorspelen door een tegenspeler voordat zijn partner in de voorafgaande slag heeft bijgespeeld. De voortijdig voorgespeelde kaart wordt een STRAFKAART en de leider kan bepaalde eisen stellen aan het bijspelen door de partner van de overtreder (bijspelen van de hoogste of juist de laagste kaart van de in de lopende slag voorgespeelde kleur of, indien niet bekend kan worden, verbieden bij te spelen van een kaart in een andere, door de leider aangegeven kleur).

Zie ook: voor de beurt voorspelen

voortroeven

Bij niet bekennen in de tweede of derde hand een troef bijspelen in de wetenschap of verwachting

dat de linkertegenstander eveneens niet meer zal bekennen en een hogere troef kan bijspelen.

Zie ook: overtroeven

voorzijde

Ook: beeldzijde. Van een kaart: de kant waarop een aanduiding van de kleur en hoogte van de kaart staat.

vork

Ook: knip. Combinatie van twee kaarten van dezelfde kleur in een hand waartussen er precies één ontbreekt. Voorbeelden zijn aas-vrouw en heer-boer. Als de ontbrekende kaart zich vóór de vork bevindt, zit deze kaart 'in de knip'.

Gedurende het spel kan een combinatie van twee kaarten die verder uit elkaar liggen een 'vork' worden.

Voorbeeld:

	♠653	
	N	
♠HV109	W O	♠872
	Z	
	♠AB4	

West speelt ♠H voor en zuid speelt ♠4 bij. Schoppen aas en schoppen boer vormen nu een 'vork'.

VP

VICTORY POINT

VP-tabel

Tabel die bij VIERTALLENWEDSTRIJDEN wordt gebruikt voor het omrekenen van het IMP-SALDO in VICTORY POINTS (VP's). De gebruikte tabel hangt af van het aantal spellen waaruit de wedstrijd bestaat. Voor een wedstrijd van 24 spellen geldt de volgende tabel.

IMP-SALDO	VP's
0- 1	10-10
2- 6	11- 9
7- 10	12- 8
11- 15	13- 7
16- 21	14- 6
22- 27	15- 5
28- 34	16- 4
35- 43	17- 3
44- 53	18- 2
54- 65	19- 1
66+	20- 0

Er is ook een continue schaal in gebruik waarbij ieder IMP-saldo een ander aantal VP's (met twee cijfers achter de komma) oplevert. Bij 24 spellen wordt het maximum van 20,00 VP's bereikt bij een saldo van 74 IMP's.

vraagbiedingen

De term 'vraagbiedingen' sloeg oorspronkelijk alleen op de biedingen die in het CULBERTSON-SYSTEEM gebruikt werden bij het onderzoeken van SLEM ('asking

bids'). Momenteel is het een algemene verzamelterm, waaronder bijvoorbeeld ook het 4SA-bod in de BLACKWOOD-conventie valt.

Zie ook: vraagbod

vraagbod

Ook: vraagbieding. Conventioneel bod dat aan de partner vraagt bepaalde informatie te geven over diens hand. Een vraagbod kan onder meer gedaan worden na een pre-emptieve opening van de partner. Een SPRONGBOD in een nieuwe kleur (of een bod zonder sprong in een nieuwe kleur na een opening van 4♥, 4♠, 5♣ of 5♦) vraagt dan om een CONTOLE in die kleur.

Zie ook: relay

vrije kaart

Kaart die in de loop van een spel de hoogste in zijn kleur geworden is.

vrije kleur

Aantal VRIJE KAARTEN van dezelfde kleur in een hand.

vrije plaatsen

GEWIJZIGDE KANSSEN

vrijlopen

Van een lage kaart: een VRIJE KAART worden, meestal doordat

alle andere kaarten in die kleur gespeeld zijn.

vrijmaken

Van een kaart of een kleur: zodanig spelen dat bij de tegenpartij een VRIJE KAART of VRIJE KLEUR ontstaat.

Zie ook: vrijspelen

vrijspelen

Ook: ontwikkelen. Van een kaart of een kleur: zodanig spelen dat in de eigen hand of bij de partner cq. de dummy een VRIJE KAART of VRIJE KLEUR ontstaat.

Zie ook: vrijmaken

vrijtroeven

Ook: hoogtroeven. Van een kaart of een kleur: VRIJSPELEN door het maken van een of meer introevers in de andere hand.

Voorbeeld:

♠A6543		♠B92
♥H6		♥987
♦10763		♦984
♣AB		♣10652
♠HV107		
♥4	N	
♦HVB2	W O	
♣9743	Z	
	♠8	
	♥AVB10532	
	♦A5	
	♣HV8	

Zuid speelt 7♥ en krijgt als uit-

komst ♦H. De leider telt twaalf vaste slagen (♠A, zeven harten, ♦A en drie hoge klaveren). Hij komt aan zijn dertiende slag door het ‘vrijtroeven’ van de vijfde schoppen in noord: ♦A, ♥A, ♠A, schoppen getroefd, harten naar de heer, schoppen getroefd, ♥V, klaveren naar de boer, schoppen getroefd. Nu volgt klaveren naar het aas en kan op de vrije ♠6 in zuid ♦5 worden opgeruimd. De laatste twee slagen zijn voor de laatste troef in zuid en ♣H.

vrijwillig bod

Bod waartoe men dankzij een tussenbod van de tegenpartij niet verplicht is.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♣	pas	1♥	1♠
1SA			

West is na het (ongelimiteerde) antwoord van 1♥ van oost verplicht het bieden open te houden. Door het tussenbod van zuid vervalt zijn biedplicht. Het 1SA-bod van west is derhalve een ‘vrijwillig bod’. West toont hiermee een behoorlijke opening en in dit geval een stop in schoppen.

vrouw

De op twee na hoogste kaart van een kleur, aangeduid met ‘V’ (‘Q’ van ‘queen’ op internationa-

le speelkaarten en ‘D’ van ‘dame’ op Franse) en een plaatje van een koningin.

Vrouw Fortune

De gelucksgodin die in menig bridge-artikel wordt opgevoerd als beschikker van het lot van een contract of het verloop van een wedstrijd.

vugraph

(Eng.) Ook: viewgraph. Methode om wedstrijden te vertonen aan een groot publiek. De diagrammen van de spellen worden in een als theater ingerichte zaal geprojecteerd op een groot scherm en door een of meer deskundigen van commentaar voorzien. In het verleden zat aan de tafel die gevolgd werd, een ‘speaker’ met een microfoon die de biedingen en de gespeelde kaarten via een luidspreker doorgaf. Een ‘operator’ in de vugraph-zaal zorgde ervoor dat de biedingen op het scherm verschenen en de gespeelde kaarten van kleur vershoten (of werden weggestreept). De resultaten van de andere tafel werden door een ‘runner’ naar de commentator(en) gebracht. Sinds 2004 wordt voor de techniek gebruikgemaakt van BRIDGE BASE ONLINE en zit aan elk van de twee tafels een operator met

een laptop.

In de loop der jaren heeft de vugraph zich ontwikkeld tot een complete bridgebioscoop. Naast het bied- en spelverloop worden op een apart scherm live beelden vertoond van de spelers in actie. Bij internationale kampioenschappen is vaak nog een derde scherm in gebruik waarop de resultaten van de andere tafels verschijnen of de actuele stand in het toernooi.

Zie ook: rama

vuilnisbakopening

Opening die in een niet-natuurlijk systeem gebruikt wordt voor handen die niet voldoen aan de voorwaarden van de andere openingsbiedingen.

Voorbeeld:

♠AB85
♥HV42
♦32
♣V105

In een systeem met vijfkaarten hoog, een sterke klaveren en een 1SA-opening van 13-15 punten zal deze hand met 1♦ geopend moeten worden. Deze 'vuilnisbakopening' belooft derhalve geen lengte in ruiten.

Overigens zal in een natuurlijk systeem met vijfkaarten hoog op deze hand 1♣ geopend moeten worden. In feite is dit dus even-

eens een vuilnisbakopening. Hier wordt echter de wat vriendelijkere term VOORBEREIDENDE OPENING gehanteerd.

vuiltje

Kleine kaart van een andere kleur dan troef indien deze wordt gespeeld bij niet-bekennen.

vulling

Het bezit van verscheidene middenkaarten. Vergelijk de volgende twee handen:

♠A1097	♠A432
♥HV10	♥AB3
♦10985	♦7643
♣H10	♣H3

Beide handen bevatten twaalf HONNEURPUNTEN, maar de eerste hand is dankzij de 'vulling' sterker dan de tweede.

Zie ook: gevuld

W

waardeloze doubleton

Doubleton bestaande uit twee lage kaarten.

waardeloze driekaart

DRIEKAART bestaande uit lage kaarten.

waardeloze kaart

Hand met geen of weinig plaatjes en doorgaans zonder bijzondere verdeling.

Zie ook: Yarborough

waardering

KAARTWAARDERING

wachtbod

AFWACHTBOD

wachtkamer

Denkbeeldige ruimte waarin een speler zich bevindt die een bod had kunnen doen maar gepast heeft in afwachting van de verdere ontwikkeling van het biedverloop. Vaak komt een speler die in de ‘wachtkamer’ is gegaan eruit met een straf-doublet.

Zie ook: denkkamer

waiting bid

(Eng.) AFWACHTBOD

Walsh

Conventie toegepast na de (natuurlijke) opening van 1♣

door de partner en een pas van de rechtertegenstander. In een natuurlijk systeem biedt de antwoordende hand met een vierkaart ruiten en een vierkaart harten of schoppen 1♦. In ‘Walsh’ wordt eerst de hoge kleur geboden, tenzij de hand sterk genoeg is (vanaf ca. 11 punten) om deze hoge kleur in tweede instantie te tonen. Met vrij zwakke spellen kan soms aan het bieden van een vierkaart hoog de voorkeur gegeven worden boven het bieden van een vijfkaart ruiten.

Het voordeel van Walsh is dat de openaar na het 1♦-antwoord met iedere evenwichtige hand (dus ook met een vierkaart harten of schoppen erbij) en 12-14 punten 1SA kan herbidden. Een mogelijke aansluiting in een hoge kleur zal niet verloren gaan. De implicatie is dat een herbieiding van 1♥ of 1♠ een evenwichtige hand uitsluit.

Zie ook: Transfer Walsh

wash

(Eng.) Ook: push. Geen score. Term die gebruikt wordt bij het UITSLAAN van de resultaten van een VIERTALLENWEDSTRIJD. Een ‘wash’ op een spel ontstaat wanneer de scores aan beide tafels gelijk zijn of slechts tien punten verschillen (bijvoorbeeld 430 vs.

420). Er worden dan op dat spel geen IMP's gescoord.

wassen

SCHUDDEN

WBF

WORLD BRIDGE FEDERATION

weak two

(Eng.) ZWAKKE TWEE

wedstrijd

1. Partij die volgens de SPEL-REGELS VAN WEDSTRIJD BRIDGE gespeeld wordt.
2. Kreet die weleens tijdens een wedstrijd geslaakt wordt wanneer in de ruimte het rumoer van de andere tafels storende vormen aanneemt.

Zie ook: toernooi

wedstrijdbridge

Ook: duplicate bridge. Verzamelterm voor alle vormen van bridge waarbij ieder spel aan twee of meer tafels gespeeld wordt. Bij 'wedstrijdbridge' is een eerlijke vergelijking van de prestaties van de spelers aan de diverse tafels mogelijk omdat zij dezelfde kaarten krijgen. Het krijgen van 'goede' of 'slechte' kaarten is derhalve niet van invloed op het uiteindelijke resultaat van de wedstrijd.

Als een spel gespeeld is, dient

het in de oorspronkelijke vorm bewaard te worden. Daartoe leggen de spelers na iedere slag hun gespeelde kaarten voor zich omgekeerd op tafel (de vier kaarten van een slag worden dus niet opgeraapt door de partij die de slag gemaakt heeft). Gebruikelijk is een kaart van een gewonnen slag 'recht' (verticaal) te leggen en die van een verloren slag 'dwars' (horizontaal), zodat men kan zien hoeveel slagen gewonnen en verloren zijn. Na afloop wordt de score berekend (PUNTENTELLING BIJ WEDSTRIJD BRIDGE) en stopt iedere speler zijn dertien kaarten in het BOARD. Uit dat board kunnen dan later vier andere spelers precies hetzelfde spel pakken. Alle boards hebben een uniek nummer. Op het board is aangegeven wie de gever is (noord op spel 1, 5, 9 enz., oost op spel 2, 6, 10 enz., zuid op spel 3, 7, 11 enz., west op spel 4, 8, 12 enz.). Bij wedstrijdbridge is het gebruikelijk dat alle spellen van tevoren of bij aanvang van de wedstrijd worden geschud, gedeeld en in de boards worden gestopt. Uiteraard wordt een reeds gespeeld spel niet opnieuw gegeven. De term gever dient dan ook slechts ter aanduiding van degene die met het bieden mag beginnen. De boards bevatten tevens een aanduiding van

de KWETSBAARHEID die dus op ieder spel van tevoren vastligt. De twee belangrijkste vormen van wedstrijdbridge zijn PAREN en VIERTALLEN.

Zie ook: individueel toernooi

wedstrijdleader

De persoon die door de organisatie is aangesteld om de technische leiding van een wedstrijd te voeren. Taken van de wedstrijdleader zijn onder andere het aannemen en noteren van de inschrijvingen, het optreden als ARBITER, het verzamelen van scores en het opstellen van de uitslag.

wedstrijdreglement

Aanvullende bepalingen bij een wedstrijd opgesteld door de organisatie.

wedstrijdspeler

Bedreven bridgeer die regelmatig deelneemt aan competities en toernooien.

Zie ook: clubspeler; thuisbridgeer

wedstrijd van de eeuw

Aanduiding voor de ROBBER-wedstrijd tussen Ely Culbertson en Sidney Lenz in december 1931 en januari 1932. Culbertson, die de meeste van de 150 robbers met zijn vrouw Josephine speelde, won met een verschil van

8980 punten.

wedstrijdvormen

Vormen van WEDSTRIJD BRIDGE zijn viertallenwedstrijden of -toernooien, parenwedstrijden of -toernooien en individuele wedstrijden of toernooien. Binnen de categorieën viertallen en paren is nog nadere onderverdeling mogelijk naar open toernooien, vrouwentoernooien, junioren-toernooien (open en vrouwen), aspirantentoernooien, pupillen-toernooien, seniorentoernooien en mixed toernooien.

Weens

Biedsysteem dat in de jaren dertig in Oostenrijk ontwikkeld werd. Kenmerkend zijn een voorbereidende 1♣-opening en een sterke 1SA-opening die niet op een evenwichtige hand gebaseerd hoeft te zijn.

Zie ook: Weense telling

Weense telling

Alternatief voor de MILTON WORK-PUNTENTELLING. In de 'Weense telling' worden aan een aas zeven punten toegekend, aan een heer vijf, aan een vrouw drie en aan een boer één punt.

weg

In het bezit van de tegenpartij. In uitdrukkingen als 'er zijn twee

azen weg' (wat op weg naar slem door azenvragen aan het licht kan komen).

wegblazen

1. Van de tegenpartij op een spel: uit de bieding houden door zelf hoog of sterk te bieden.

2. Van de tegenpartij in een wedstrijd: innemen. Het 'wegblazen' gebeurt meestal door agressief bieden.

Zie ook: wegdragen

wegdragen

Van de tegenpartij in een wedstrijd: innemen. Het 'wegdragen' gebeurt meestal door het overklassen van de tegenpartij.

Zie ook: wegblazen

weggeven

1. Van een slag: al of niet met opzet afstaan.

2. Van een contract: laten maken.

wegleggen

Van een contract: eenvoudig maken.

Zie ook: laydown; neerleggen; vlijer

weglopen

1. Een bod doen na een straf-doublet van de partner of van de tegenpartij in de verwachting hierdoor een slecht resultaat af te wenden.

2. Van een kleur: niet geboden (kunnen) worden doordat de goede gelegenheid daartoe ontbreekt of onbenut blijft.

3. Van een slag: niet gemaakt worden door onhandig af- of tegenspel.

Zie ook: verzuipen

wegspelen

Van een ENTREE: het spelen van een kleur waardoor een (vitale) entree voortijdig verwijderd wordt.

Zie ook: eruit werken

wegtroeven

ERUIT TROEVEN

wegwerken

Van een mogelijke verliezer in de hand of in de dummy: afgooien op een hoge of hooggespeelde kaart van de andere hand.

Zie ook: opruimen

weg zijn

Passen. Veelal gebruikt voor situaties waarin men in een eerder stadium meegeboden heeft.

weigeren

1. Van een slag of een snit: met opzet niet nemen.

2. Van een TRANSFER: niet het verplichte (meestal opvolgende)

bod doen.

Zie ook: ophouden; transfer-weigering

wereldconventie

Ook: (non-)leaping Michaels.
Nederlandse naam voor een conventie toegepast na een PREËMPTIEVE opening van de tegenpartij om een sterk tweekleurenspeel te tonen:

Na 3♣: -4♣: beide hoge kleuren
-4♦: ruiten en een hoge kleur

Na 3♦: -4♣: klaveren en een hoge kleur
-4♦: beide hoge kleuren

Na 3♥: -4♣: klaveren en schoppen
-4♦: ruiten en schoppen

Na 3♠: -4♣: klaveren en harten
-4♦: ruiten en harten

De wereldconventie kan ook toegepast worden na een zwakke-twee-opening van de tegenpartij of na een ENKELVOUDIGE VERHOOGING door de rechttegenstander.

Ook na een MULTI-COLOURED kan de wereldconventie worden toegepast. De sprong naar 4♣ of 4♦ belooft dan een vijfkaart klaveren resp. ruiten met een

vijfkaart in harten of schoppen.

wereldkaart

Zeer sterke hand dankzij de aanwezigheid van een groot aantal plaatjes en/of een bijzondere VERDELING.

wereldkampioenschappen

De WBF organiseert in de oneven jaren de wereldkampioenschappen voor landenteams (World Bridge Team Championships) in de categorieën open (Bermuda Bowl), vrouwen (Venice Cup), senioren (d'Orsi Seniors Trophy) en mixed (Wuhan Cup). In de schrikkeljaren vinden de World Bridge Games plaats (van 1960 tot en met 2004 World Team Olympiad of 'Olympiade' genoemd). Hieraan doen eveneens landenteams mee in vier categorieën. In de tussenliggende even jaren organiseert de WBF de open wereldkampioenschappen (World Bridge Series) met als belangrijkste onderdelen het WK Paren, de Rosenblum Cup en de McConnell Cup.

Verder zijn er voor de jeugd in de even jaren wereldkampioenschappen voor landenteams en in de oneven jaren open wereldkampioenschappen.

wereldlijst

Extreem goede lijst van resulta-

ten van een paar in een VIERTALLENWEDSTRIJD.

Zie ook: pluslijst

wereldscore

Zeer goede score (in een parenwedstrijd).

werken

1. Moeite doen, met name bij het af- of tegenspel om een contract te maken resp. down te krijgen.
2. Van plaatjes: meer dan gemiddeld waardevol zijn. Gesproken wordt van ‘werkende’ plaatjes of punten, wanneer deze plaatjes zich bevinden in een kleur waarin de eigen partij lengte heeft of ACHTER andere plaatjes van de tegenpartij.

Voorbeeld:

♠HB5	♠AV84
♥A43	♥1065
♦986	♦A
♣AH82	♣V9763

Met deze beide handen samen is, tenzij de klaveren vier-nul verdeeld zijn, 6♣ dicht. Toch zijn er maar 27 punten samen en is er geen sprake van een extreme verdeling. Dat komt doordat alle punten werken.

Zie ook: verspilde punten

werkkleur

Kleur waarin de leider slagen dient te ONTWIKKELEN voor

het behalen van een optimaal resultaat.

west

1. Een van de vier wind-richtingen die aan de spelers worden toegekend.
2. Aanduiding voor de speler die deze windrichting heeft (ook: de ‘westspeler’).

westspeler

WEST

wetenschappelijk biedverloop

Biedverloop waarin een paar meerdere CONVENTIES en/of GADGETS gebruikt om tot het (hoge) EINDCONTRACT te komen.
Zie ook: geleerd bieden

wet van de symmetrie

Theorie, opgesteld door Ely Culbertson, die zegt dat er bij imperfect geschudde spellen meestal overeenkomst bestaat tussen het patroon van de vier handen op een spel en tussen het patroon van een hand en de verdeling van een van de kleuren. Volgens deze ‘wet’ kan dus een leider die een onevenwichtige verdeling heeft, verwachten dat een van de andere spelers eveneens een onevenwichtige verdeling heeft en dat de troefkleur dezelfde verdeling vertoont als zijn hand.

In het volgende voorbeeld gaat deze theorie volledig op.

	W	N	O	Z
schoppen	5	4	3	1
harten	4	2	3	4
ruiten	1	3	4	5
klaveren	3	4	3	3

Onderdeel van de wet is tevens dat als een speler een singleton honneur heeft, de kans groot is dat een andere speler eveneens eenzelfde honneur sec heeft. Hoewel de theorie plausibel klinkt en in de praktijk ook weleens opgaat, ontbreekt elke mathematische basis.

wet van het totaal aantal slagen

Theorie die zegt dat het aantal slagen dat de twee partijen kunnen maken, ieder met hun langste kleur als troef, opgeteld vaak gelijk is aan het aantal troeven dat ze in die twee kleuren hebben. Deze wetmatigheid werd in de jaren vijftig ontdekt door de Fransman Jean-René Vernes.

Voorbeeld:

♠5		
♥VB85432		
♦32		
♣A106		
♠AV973		♠HB864
♥A	N	♥76
♦H8	W	♦A1075
♣H9754	O	♣32
	Z	
♠102		
♥H109		
♦VB964		
♣VB8		

Oost-west kunnen elf slagen maken met schoppen als troef, noord-zuid negen met harten als troef. Het totaal aantal slagen (elf plus negen) is gelijk aan het aantal troeven dat beide partijen in hun langste kleur hebben (tien plus tien). Zijn in het spel ♣H en ♣2 verwisseld, dan maken oost-west twaalf slagen en noord-zuid maar acht. Het totaal blijft twintig.

De wet van het totaal aantal slagen werd in de jaren negentig door de Amerikaan Larry Cohen als ‘The Law’ gepopulariseerd en met name toegepast op situaties waarin de DEELSCORE bevochten dient te worden. Cohen beveelt aan in dergelijke situaties met acht troeven samen niet naar het drieniveau te gaan en met negen troeven wel.

The Law blijkt overigens in de

praktijk lang niet altijd op te gaan en dient dus slechts als een nuttige leidraad beschouwd te worden.

WHAM

Acroniem van Weer een Heel Andere Multi. In deze conventie wordt met de volgende handen 2♣ geopend:

- zwakke twee in ruiten
- SEMI-FORCING in harten of schoppen
- MANCHEFORCING in klaveren of ruiten
- evenwichtig met 22-23 punten

De partner van de WHAM-openaar biedt doorgaans 2♦, waarop met een zwakke twee in ruiten wordt gepast en met de sterke varianten wordt doorgeboden. Met een sterke hand biedt de partner 2SA (FORCING).

In WHAM bevat de 2♦-opening de volgende handen:

- zwakke twee in harten of schoppen
- semi-forcing in klaveren of ruiten
- mancheforcing in harten of schoppen
- evenwichtig met 24 punten of meer

De antwoorden hierop zijn hetzelfde als op 2♦ MULTI-COLOURED.

whist

Voorloper van BRIDGE WHIST en basis van het huidige (contract-) bridge. Net als bridge wordt whist gespeeld door vier spelers, die twee paren vormen, en met 52 kaarten. De troefkleur wordt echter vastgesteld door het omdraaien van de laatst gedeelde kaart en er is geen dummy. De partij die de meeste slagen op een spel maakt krijgt één punt voor de zevende en iedere volgende slag, d.w.z. maximaal zeven op een spel.

Whitfield six

Miniatuur, in de negentiende eeuw bedacht door de Engelman W.H. Whitfield, wiens naam meestal verkeerd werd gespeld:

♠—		
♥87		
♦B5		
♣A2		
♠V7		♠B6
♥—	N	♥—
♦V7	W O	♦1086
♣B3	Z	♣8
♠109		
♥—		
♦AH9		
♣10		

Harten is troef. Zuid is aan slag en moet de rest van de slagen maken.
Dit gaat als volgt. Zuid incasseert

♦A en deblokkeert in noord ♦B ter voorbereiding van een eventuele snit. Hij troeft een schoppen in de dummy en speelt de laatste troef waarop in zuid ♣10 wordt afgegooid. West moet ♦V (anders kan zuid ruiten naar de 9 spelen) en ♣B-3 vasthouden, oost ♠B en ♦108. Nu volgt ♣A en oost zit in dwang.

wide range

(Eng.) Aanduiding van een bod dat een brede range aan speelslagen en honneurpunten kan bevatten. Een typisch voorbeeld van een 'wide range' bod is een 4♠-opening in de derde hand die puur PREËMPTIEF kan zijn maar ook sterk met ongeveer tien speelslagen.

wiebeldubbel

Doublet dat óf een INFORMATIE-DOUBLET is óf een STRAF-DOUBLET. De partner moet aan zijn hand kunnen zien welke betekenis hij aan de 'wiebeldubbel' dient te hechten. Heeft hij lengte in de gedoubleerde kleur, dan zal het doublet informatief zijn. Is hij daarentegen kort, dan is het doublet waarschijnlijk als straf bedoeld.

Voorbeeld:

W	N	O	Z
1♦	pas	1SA	pas
2♦	dbl		

Noord kan een hand hebben die te zwak was voor een informatiedoublet op 1♦, maar kan ook sterk zijn met ruiten tegen.

wijd open

(angl.: wide open) Een kleur staat 'wijd open' als de leider er vanaf het begin of op zeker moment in geen van beide handen een stopper in heeft.

wij-kolom

KOLOM

wind

In de uitdrukking 'kijken hoe de wind staat': verklaring van een speler die in het begin van een wedstrijd een scherp contract heeft geboden. Is het contract gemaakt, dan is Vrouwe Fortuna hem kennelijk die wedstrijd goed gezind.

windrichting

1. Noord, zuid, oost of west als aanduiding van de plaats van een speler aan tafel of van de speler zelf.
2. Noord-zuid of oost-west als aanduiding van de plaats van een paar aan tafel (ook 'richting' genoemd) of van het paar zelf.

winkle squeeze

(Eng.) Bijzondere DWANGPOSITIE waarbij de tegenpartij slechts

een ingooi kan voorkomen door een deblokkade als gevolg waarvan de leider uit de gede-blokkeerde kleur een slag kan 'peuteren'.

Voorbeeld:

♠—		♠—
♥—		♥—
♦V6		♦H5
♣A7		♣109
	N W O Z	
♠H		
♥—		
♦B2		
♣V		

Zuid is aan slag en moet nog drie slagen zien te maken. Hij begint met ♠H en laat in de dummy ♦6 bijspelen. Oost moet twee klaveren bewaren. Gooit hij ♦5 weg, dan vervolgt de leider met ♣V en ♦2. Oost wordt zo ingegooit met ♦H (opstappen met ♦A helpt de verdediging niet) en moet de laatste slag naar ♣A in noord brengen. Gooit oost ♦H weg dan wordt ♦B van zuid een slag.

winnend bridge

Manier van bieden en spelen die doorgaans tot goede resultaten leidt. Meestal in afkeurende zin gebruikt na een heilloze actie

van de partner: 'Dat is geen winnend bridge'.

winner

(angl.: winner) Kaart waarmee naar alle waarschijnlijkheid een slag gewonnen zal worden. In uitdrukkingen als: 'Het incasseren van zijn winners'.

Zie ook: *quick trick*

winner-on-loser

(Eng.) Bijzondere speelwijze waarbij een hoge kaart wordt weggegooid in een slag die aan de tegenpartij wordt afgestaan. Het doel van een dergelijke manoeuvre is doorgaans het opheffen van een blokkade.

Voorbeeld:

♠B93		♠2
♥B10764		♥853
♦62		♦1093
♣V103		♣A98754
	N W O Z	
♠876		
♥92		
♦HB85		
♣HB62		
♠AHV1054		
♥AHV		
♦AV74		
♣—		

Zuid speelt 6♠. De uitkomst is ♠8. De leider telt twaalf slagen: zes schoppen, vijf harten en ♦A. Doordat de schoppen drie-een verdeeld zijn en west slechts

twee harten heeft, zijn de harten-slagen niet zonder meer te incas-seren. Daartoe is een ‘winner-on-loser’ speelwijze nodig. De eerste slag wordt gewonnen met ♠9. De leider vervolgt met klaveren en gooit in de hand ♥A weg. Stel dat oost de slag wint en met ruiten vervolgt. Zuid neemt dan ♦A, speelt ♠A en incasseert ♥H-V. Dan volgt schoppen naar de boer en gaan op de hoge harten van de dummy de drie ruiten in de zuidhand weg.

Zie ook: loser-on-loser

winstpunt

VICTORY POINT

wisselen

1. Van gespeelde spellen: naar een andere tafel brengen waar ze nog gespeeld moeten worden. Bij VIERTALLENWEDSTRIJDEN worden de spellen halverwege gewisseld tussen de twee tafels. Bij parenwedstrijden worden de spellen na iedere ronde volgens een bepaald schema gewisseld.
2. Van paren of (bij een individueel toernooi) spelers: zich voor een nieuwe ronde naar een andere tafel begeven.
3. Uitroep waarmee de wedstrijd-leider het einde van een ronde kenbaar maakt en de deelnemers oproept zich naar de volgende tafel te begeven.

wisselende sans atout

Ook: variabele sans atout.

Opening van 1SA waarvan de PUNTENRANGE afhangt van de KWETSBAARHEID en soms ook de POSITIE. In klassiek ACOL geeft een niet-kwetsbare 1SA-opening 12-14 punten aan en een kwetsbare 16-18 punten.

wisselschema

Het schema volgens welk de paren (en de spellen) in een parenwedstrijd na iedere ronde van tafel wisselen. De bekendste basisschema's zijn HOWELL, MITCHELL en SCHEVENINGS.

Wolff sign-off

Conventie toegepast na een 2SA-sprongherbieding van de partner. Met 3♣ geeft de antwoordende hand in principe een zwakke hand aan waarmee hij wil afzwaaien ('sign-off') in de kleur die hij op éénniveau geboden heeft. De 2SA-bieder geeft hierop een driekaart in die kleur aan of biedt bij gebrek daaraan 3♦.

Woolsey

Conventionele verdediging tegen een 1SA-opening van de tegenpartij, bedacht door de Amerikanen Kit Woolsey en Steve Robinson. Een doublet geeft een vierkaart in harten of schoppen en een vijfkaart (of

langer) in klaveren of ruiten aan.

De overige biedingen zijn hetzelfde als bij MULTI-LANDY.

Zie ook: ASPRO; ASPTRO;

ASTRO; Brozel; Cansino;

Cappelletti; DONT; Kelsey; Landy;

Lionel; Meckwell-verdediging;

multi-defence; multi-Landy;

Ripstra; suction

World Bridge Federation

Overkoepelend orgaan van alle (ca. 120) nationale bridgebonden in de wereld, die gegroepeerd zijn in acht geografische zones. De 'WBF', gesticht in 1958 als voortzetting van de International Bridge League, is onder meer verantwoordelijk voor de organisatie van de diverse WERELDKAMPIOENSCHAPPEN.

World Bridge Games

WERELDKAMPIOENSCHAPPEN

World Bridge Series

WERELDKAMPIOENSCHAPPEN

World Bridge Teams Championships

WERELDKAMPIOENSCHAPPEN

WP

VICTORY POINT

X

X

Aanduiding in een DIAGRAM voor een kleine kaart waarvan de precieze hoogte geen rol speelt.

X

Aanduiding voor een DOUBLET in de weergave van een biedverloop.

XX

Aanduiding voor een REDOUBLET in de weergave van een biedverloop.

XYZ

Conventie toegepast nadat de openaar 1♥ (na 1♣-1♦) of 1♠ (na 1♣-1♦, 1♣-1♥ of 1♦-1♥) heeft herboden. Zowel 2♣ als 2♦ is dan conventioneel, ook als het niet de vierde kleur is. Op 2♣ is de openaar verplicht om 2♦ te bieden, waarop de antwoordende hand kan passen (zwak met lengte ruiten) of een inviterend bod kan doen. Het conventionele bod van 2♦ is MANCHEFORCING. XYZ kan ook toegepast worden na 1X-1Y-1SA, maar in dat geval wordt doorgaans de term CHECK-BACK STAYMAN gebruikt.

Y

Yarborough

Een hand zonder honneurs, d.w.z. met geen kaart hoger dan de 9. De Engelse lord Yarborough gaf iedere speler aan zijn tafel die een dergelijke hand kreeg duizend pond op voorwaarde dat elke keer als zo'n hand zich niet voordeed (volgens de kansberekening 1827 keer vaker) de lord één pond zou krijgen.

De term 'Yarborough' wordt ook wel gebruikt voor handen zonder plaatjes. Ontbreken ook de tieners, dan wordt van een 'echte' Yarborough gesproken.

Z

zaaien

Op papier sterke paren bij een toernooi zodanig indelen dat de diverse LIJNEN min of meer gelijk van sterkte zijn.

zaal

Het deelnemersveld bij een parentoernooi. Met ‘de zaal’ wordt ook vaak bedoeld het merendeel van de overige paren, zoals in: ‘De zaal zat in drie sans.’

zaalnul

De NUL op een spel in een parentoernooi.

zaalscore

Het GEMIDDELDE op een spel in een parentoernooi, dat wil zeggen dezelfde score die de ZAAL heeft gehaald.

zaaltop

De TOP op een spel in een parentoernooi.

zachte waarden

Aanduiding voor secundaire honneurs (vrouwen en boeren).
Zie ook: harde waarden

zakken

1. Duiken, d.w.z. een slag met opzet niet nemen.
2. Van een kaart, waarmee de slag gewonnen had kunnen worden: niet leggen.

zeggen

Bieden. In uitdrukkingen als: ‘iets zeggen’ en, aan het begin van een spel gericht tot een niet oplettende gever, ‘jij moet het zeggen’. De term is ondanks de opkomst van bidding boxes, waarmee zwijgend wordt geboden, gangbaar gebleven.

zelf-kibitzen

Vorm van vals spel bij online bridge. Op diverse platforms is het mogelijk om bij wedstrijden te KIBITZEN. Door anoniem of onder een andere naam in te loggen en te gaan kibitzen bij een wedstrijd waaraan men zelf deelneemt, kan men tijdens het bieden en spelen alle kaarten zien.

zelfmoorddwang

Ook: autodwang; suicide squeeze. DWANGPOSITIE waarbij de leider door het uitspelen van een hoge kaart zichzelf of de dummy in dwang brengt. Ook wanneer een tegenspeler zijn partner in dwang brengt kan van een ‘zelfmoorddwang’ gesproken worden.

Voorbeeld:

♠4		
♥853		
♦1098		
♣AHVB96		
♠B10985		♠H63
♥A102	N	♥B976
♦H6	W O	♦AV73
♣543	Z	♣107
♠AV72		
♥HV4		
♦B542		
♣82		

Zuid speelt 3SA en krijgt als uitkomst ♠B. Wanneer hij na het winnen van de eerste slag meteen de lange klaveren van de dummy gaat incasseren, ontstaat dit eindspel:

		♠—
		♥853
		♦1098
		♣6
♠1098		♠6
♥A10	N	♥B9
♦H6	W O	♦AV73
♣—	Z	♣—
		♠A
		♥HV
		♦B542
		♣—

Op de laatste klaveren uit noord gooit oost een harten of een schoppen af en zuid zit in dwang. Elke kaart die hij afgooit, kost een slag en het contract

gaat down. De leider kan deze ‘zelfmoord-dwang’ voorkomen door in de tweede (of derde) slag harten te spelen. Hij ontwikkelt in deze kleur zijn negende slag en gaat daarna pas over tot het incasseren van de klaveren.

zelfstandige kleur

KLEUR (2) die zelfs tegenover een renonce bij de partner sterk en lang genoeg is als troefkleur, bijvoorbeeld een zevenkaart met heer-vrouw-boer-tien aan het hoofd.
Zie ook: dicht, onaantastbare kleur, semi-solide kleur

zeper(d)

Slechte score, meestal door eigen toedoen ontstaan.

zero leads

(Eng.) Afspraak dat de uitkomst met een 10 of een 9 nul of twee kaarten hoger dan de uitgeko- men kaart belooft. ‘Zero leads’ worden bij de volgende combina- ties toegepast:

AB10x	10
HB10x	10
A109x	9
H109x	9
V109x	9
109xx	10
98xx	9

Consequentie is dat de uitkomst van een boer een hogere kaart ontkent.

Zie ook: journalist uitkomsten; Trelde

zeskaart

Het oorspronkelijke bezit van precies zes kaarten van een kleur.

zetje

Populaire term voor een licht INVITEREND bod.

zetten

Bijspelen, meestal van een hoge kaart.

zevenkaart

Het oorspronkelijke bezit van precies zeven kaarten van een kleur.

ziel

Belangrijkste element (van een hand); de kleurcombinatie die de hand zijn voornaamste waarde geeft.

Voorbeeld:

♠AVB1043 ♥B543 ♦A9 ♣8

In deze hand vormt het bezit in schoppen de 'ziel'. Daarom zou besloten kunnen worden na een 1SA-antwoord op de 1♠-opening niet 2♥ maar 2♠ te herbidden.

zigzagdwang

ENTRY-SHIFTING SQUEEZE

zij een fit, wij een fit

Stelregel dat als de tegenpartij een bepaalde FIT heeft, de eigen partij ook ergens een fit heeft. 'Zij een fit, wij een fit' gaat in alle gevallen op als de tegenpartij negen of meer kaarten in een kleur heeft en in ruim negen van de tien gevallen als dat er acht zijn.

Zie ook: balancen; betwisten van de deelscore

zij-entree

ENTREE in een andere kleur dan de WERKKLEUR.

zijkleur

Ook: bijkleur.

1. Bij het bieden: tweede kleur naast de kleur die men reeds geboden heeft.

2. Bij het afspel: andere kleur dan de troefkleur. In enge zin een tweede (lange) kleur in handen van de leider of in de dummy.

Zie ook: bakkleur

zijkolom

KOLOM

zitsel

VERDELING

zitten

1. Verdeeld zijn (bij de tegenpartij), zoals in: 'De schoppen zitten vier-een.' Soms wordt 'zitten' als synoniem gebruikt voor RONDZITTEN.
2. Gesitueerd zijn (bij een bepaalde tegenstander), zoals in: 'Schoppen heer zat fout.'
3. Gezeten zijn (in een bepaalde windrichting).
4. Zich bevinden (in een contract).
5. Niet bewegen; synoniem voor GESLACHT ZITTEN. In de uitdrukking: 'Ik zit.'

Zie ook: erin zitten

zitting

Gedeelte van een parentoernooi, doorgaans bestaande uit verscheidene RONDEN.

zonder

Kort voor 'zonder troef' (SANS ATOUT).

zuid

1. Een van de vier windrichtingen die aan de spelers worden toegekend.
2. Aanduiding voor de speler die deze windrichting heeft (ook: de 'zuidspeler').

Zuid-Afrikaanse Texas

Conventie, toegepast na een 1SA- of 2SA-opening van de

partner. Een sprong naar 4♣ of 4♦ toont een lange harten-resp. schoppenkleur en verzoekt de openaar vier in die kleur te bieden.

Zie ook: Namyats; Texas

zwaar

Van een hand: relatief veel punten bevattend. De term 'zwaar' wordt vooral gebruikt wanneer de kracht van de hand in het bieden nog onvoldoende tot uitdrukking is gebracht (ONDERBIEDEN). Ook een bieding kan 'zwaar' zijn, bijvoorbeeld een opening van één in een kleur op twintig punten of een 'pas' met negen punten op een 1SA-opening (15-17) van de partner.

Zie ook: licht

zwak

1. Een zwakke hand: hand die weinig HONNEURPUNTEN telt.
2. Een zwakke kleur: lange kleur zonder honneurs of met slechts een enkele honneur.
3. Een zwakke bieding: bieding die (relatief) weinig honneurpunten aangeeft.

Zie ook: naar het zwak toe spelen; sterk

zwakke sans

Opening van 1SA die niet meer dan normale openingskracht belooft, d.w.z. 12-14 punten of

13-15 punten.

Zie ook: kamikaze sans atout; mini sans atout; variabele sans atout; sterke sans

zwakke twee

Opening van 2♦, 2♥ of 2♠ waarmee een behoorlijke zeskaart in de kleur wordt getoond met weinig punten in de overige kleuren. De gebruikelijke PUNTENRANGE is, afhankelijk van de KWETSBAARHEID, 6-10. Het antwoord van 2SA is sterk en vraagt nadere informatie. Naar gelang de afspraken geeft de openaar aan hoe zwak hij is en hoe de kwaliteit van zijn kleur is (OGUST), waar zijn eventuele singleton zit of in welke zijkleur hij eventueel een aas of een heer heeft.

In Nederland wordt de zwakke twee in ruiten meestal met 2♣ geopend (WHAM) en een zwakke twee in harten of schoppen met 2♦ (MULTI-COLOURED).

zwak sprongvolgbod

Een enkelvoudig SPRONGVOLGBOD gebaseerd op een lange kleur (meestal een zeskaart) met minder dan ca. elf HONNEURPUNTEN.

zwaktebod

Natuurlijk bod waarmee een zwakke hand wordt getoond.

Zie ook: afwijzen; negatief bod

zwarte kleuren

Schoppen en klaveren.

zwijn

Goed resultaat dat door puur geluk tot stand is gekomen.

Zie ook: doorslagje

zwijnen

Geluk hebben (op een spel).

Een paar dat een ogenschijnlijk dicht GROOTSLEM mist, 'zwijnt' als blijkt dat dit slem door een onwaarschijnlijk zitsel niet te maken valt.

Zie ook: geluk; doorslagje

Zwitsers toernooi

Vorm van een VIERTALLENTOERNOOI waarbij men na de eerste ronde(n) steeds tegen een team moet spelen dat in de tussenstand het dichtst in de buurt staat. Voorwaarde is dat men niet een tweede keer tegen hetzelfde team speelt. Dat biedt een team dat een aantal ronden achter elkaar bovenaan heeft gestaan, het voordeel dat het in de slotfase vaak tegen een veel lager gerangschikt team mag spelen. 'Zwitsers' is te vergelijken met een ladderwedstrijd bij tennis of schaak.

Zie ook: Deens toernooi

Geraadpleegde boeken en tijdschriften

- Baron, *The bridge player's dictionary* (1993, Devyn Press)
- Brock, *The complete book of Bols Bridge Tips* (1997, Chess & Bridge)
- Coffin, *Bridge play – four classics* (1975, Duckworth)
- Förch, *Bieden voor gevorderden* (1971, Ruys)
- Förch, *Gids voor biedconventies* (1994, Becht)
- Förch, *Spelen voor gevorderden* (1972, Ruys)
- Förch, *Tegenspelconventies* (1984, Becht)
- Love, *Bridge squeezes complete* (1959, Dover)
- Haver, *Prisma Bridgeboek* (1961, Het Spectrum)
- Van Hoof, *Bridge van A tot Z* (1998, Het Spectrum)
- Internationale spelregels voor wedstrijdbridge (2017, Nederlandse Bridge Bond en Vlaamse Bridge Liga)
- De Jager e.a., *Lijst van bridgetermen en conventies* (1990, NBB)
- Levé, *The encyclopedia of card play techniques at bridge* (2007, Master Point Press)
- Maas, Vriend e.a., *Bridge Bond Specials Themareeks* (2013-2020, Bridge- en Boekenshop)
- Manley (Ed.), *The official encyclopedia of bridge*, 7e editie (2011, ACBL)
- Niemeijer, *Biedermeijer Plus* (1996, Alpha Bridge)
- Parry, *The bridge player's dictionary* (1991, Mr Bridge)
- Reese, *Bridge players' dictionary* (1959, Barnes & Noble)
- Reese, *The expert game* (1958, Edward Arnold)
- Sint en Schipperheyn, *Bridge voor beginners* (1995, Tirion)
- Sint en Schipperheyn, *Van Start tot Finish*, deel 1-6 (1977-1986, Tirion)
- Veerkamp en Verhoef, *Bridgebargoens* (1986, Becht)
- Verhagen, *Achter de kaarten*, 4e druk (1987, De Tempel)
- Versini, *Dictionnaire du bridge* (1968, Presses Universitaires de France)
- Westra, *Bieden met Berry*, deel 1, 2 en 3 (1993, 1994, 1996, De Toorts/Alpha Bridge)
- Westra, *Spelen met Berry*, deel 1 en 2 (1995, De Toorts)

Bridge, Maandblad van de Nederlandse Bridge Bond (diverse jaargangen, NBB)

Bridge Beter Magazine (diverse jaargangen, Alpha Bridge)

IMP, Bridge magazine voor gevorderden (diverse jaargangen, Bridge Magazine IMP)

Ensie

© 2021 Ensie, Nijmegen

Auteur: Toine van Hoof

Eindredactie: Job van Dijk – Bulletpoint tekst & redactie

Drukwerk en bindwerk: Wilco | Printing & Binding, Zutphen

Ontwerp en illustraties: Viktor Baltus | www.viktorbaltus.com

DTP: Valerie Maas | www.valeriemaas.nl

ISBN: 9789090342832

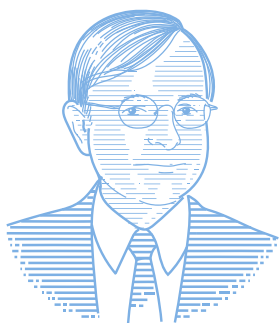
NUR: 492

www.ensie.nl

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, door middel van druk, fotokopieën, geautomatiseerde gegevensbestanden of op welke andere wijze ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

*Welke kaart wordt de Vloek van Schotland genoemd? Hoe zit het systeem Standaard Hoog in elkaar? Wat is Roman Keycard Blackwood? Waar-
aan ontleent Morton's fork coup zijn naam? Wanneer is een safety play
aangewezen?*

De Bridge Encyclopedie geeft uitleg van alle termen, biedsystemen en conventies die in het moderne bridge gangbaar zijn. Ook alle coups en andere speeltechnieken komen aan bod. Diagrammen met instructieve en spectaculaire voorbeeldspellen completeren het boek. Door de alfabetische rangschikking is een begrip zo gevonden. Een must-have voor iedere bridgeliefhebber!



Toine van Hoof (1953) maakte in de jaren '90 faam als bridgemedewerker van de Volkskrant. Hij schreef drie boeken over bridge en tientallen artikelen in magazines en bulletins. Zijn Bolstip "Schud uw kaarten" leidde tot een aanpassing van de internationale spelregels. Sinds 2012 verzorgt hij hij de wekelijkse bridgerubriek in onder meer het Noordhollands Dagblad, het Leidsch Dagblad, het Haarlems Dagblad en De Gooi- en Eemlander.

Van Hoof raakte in zijn studententijd verslingerd aan bridge. In 1976 speelde hij in het Nederlands jeugdteam, dat brons veroverde op het EK, en in 1979 in het Nederlands open team. Nadien was hij diverse malen non-playing captain van het nationale team, onder meer bij de Olympiade in 2004 (brons) en het Open EK in 2005 (goud). Van Hoof werd twee keer landskampioen: bij de junioren in 1977 en bij de senioren in 2018.

