

# Brigdewoordenboek !!

**Aannemen:**ingaan op een uitnodiging(invite) van partner om met enige overwaarde een manch/slem uit te bieden.(Tegengestelde:**Afwijzen**)

**Aansignaal:**bijgespeelde kaart(volgens afspraak een hoge,een lage of een oneven)die aangeeft dat de bezitter een bepaalde kleur graag aan/doorgespeeld wil hebben.  
(Tegengestelde:**Afsignaal**)

**Achterhand:**de positie van de speler die in een bepaalde slag als laatste mag spelen. Een voordeel omdat al drie keer is bij gespeeld en de slag meestal relatief goedkoop genomen kan worden.

**Advance cuebid:**controlebod dat door de partner pas later als zodanig kan worden herkend.West weet pas 4♥ dat oost 3♠ niet bedoeld heeft als eigen kleur of als stop in 3 Sa, maar als controlebod met een hartenfit.(Zie voorbeeld)

West	Noord	Oost	Zuid
1♥	pas	2♣	pas
3♥	pas	3♠*	pas
3Sa	pas	4♥	pas

\* *Advance cuebid* de bieding word nu 4♥!!, na verder pas.

**Afdraaien:**uitspelen van hoge of vrije kaarten in een kleur, meestal in de hoop dat de tegenstander in afgooi problemen komt.

**Alerteren:**tegenpartij attenderen(met een blauw kaartje uit de bidding box of door een tik op de tafel) op onverwachte, niet per sé onnatuurlijke betekenis van bod van partner. Sommige niet-natuurlijke biedingen zijn vrijgesteld van alerteren:Stayman, Jacoby transfer(2/3 , 2/3♥ ) na een 1/2Sa-opening.

**Appeal:**protest bij hogere instantie tegen beslissing van de arbiter.

**Bakkleur:**een voor de tegenpartij verborgen gehouden lange kleur die naast de troefkleur ook voor de nodige slagen kan zorgen.

**Balancen**(beschermen):het bieden openhouden, meestal gebaseerd op puntenkracht die partner verondersteld wordt te hebben.

**Barometer:**een wedstrijd waarbij alle paren per ronde dezelfde spellen spelen. Na afloop van de ronde kan dan direct de uitslag bekend worden gemaakt.

**Barrage**(ook preëmtief bod):een sprongbod(opening, antwoord of volgbod) op een lange kleur en weinig honneurkracht dat veel biedruimte wegneemt. De tegenpartij wordt daardoor gehinderd in het vinden van het juiste contract.

**Beul**(ook: beuk, bunker, dijk, loei, kanon, os, wereldkaart):enorm sterke hand.Tegengestelde:**Rag**)

**Biedplicht:**een situatie waarin niet gepast mag worden. Zoals in een mancheforcing situatie of na een informatiedoublet van partner, als antwoorder onvoldoende kracht in de geopende kleur heeft voor een "strafpas".

**Biedruimte:**aantal biedingen dat beschikbaar is om tot het juiste contract te komen. Met een barrage of preëmtief bod kan de tegenpartij veel biedruimte wegnemen.

**Blokkade:** situatie waarin de kaarten van de kleur zo verdeeld zijn dat de slagen in die kleur niet achter elkaar opgeraapt kunnen worden. Voorbeeld :

♥AHV32 ♥10987

Hef de blokkade op door b.v. een harten van oost af te gooien op een andere kleur

**Canapé:**(meestal) manier van het bieden waarbij de 4-kaart in de hoge kleur voorrang krijgt boven een 5-laag.

**Carry-over:**deel van de score die wordt meegenomen naar de volgende ronde.

**Claim:**woord of gebaar van een speler waarmee hij stelt dat verder spelen zinloos is. De verdeling van de resterende slagen ligt volgens hem vast.

**Communicatie:**mogelijkheid om tijdens het afspel de ene of andere hand van een partij aan slag te brengen.

**Controlebod:**bod in een kleur, anders dan de vastgestelde troefkleur, om aan te geven dat in die kleur het aas of een renonce(eerste controle), de heer of een singleton(tweede controle) aanwezig is

**Conventie:**bod dat geen informatie geeft over de geboden kleur, maar volgens afspraak van een paar iets specifiek aangeeft of naar iets specifiek vraagt.

**Cross-ruff:**(heen en weer troeven):speelwijze waarbij de leider slagen maakt door over en weer in te troeven. Natuurlijk kunnen de tegenspelers dat ook.

**Cuebid:**bod in de kleur van de tegenpartij. Meestal om naar een stop te vragen of om het bieden aan de gang te houden. Soms wordt het ook een controlebod genoemd(zie boven).

**Datumscore:**gemiddelde NZ over de gehele zaal. In een butlerwedstrijd vergelijkt ieder paar zijn score met de datumscore, net als in een viertallenwedstrijd in MP

**Distributiepunten:**punten die bij de honneurpunten mogen worden geteld als er een fit gevonden is, bijvoorbeeld een singleton, renonce of een 2e kleur.

**Double dummy:**met alle handen open. Soms is door de bieding en de al gespeelde kaarten duidelijk hoe de resterende kaarten zitten. Dan kan de leider of tegenspeler double dummy spelen.

**Dubbelerenonce:**kleur naast de troefkleur zowel de leider als de dummy geen kaarten meer heeft. Spelen in de dubbelrenonce kost meestal een slag omdat de leider in de ene hand kan troeven en in de andere hand een vuiltje kan weg gooien.

**Dummy reversal:**speelwijze waarbij de leider de dummy hoog speelt en in het algemeen zijn lengte in troef om introevers te maken. De troeven worden later getrokken met de troeven van de aanvankelijke korte kant.

**Dupliceren:**van een bepaald spel een duplicaat maken voor het gemak van de spelers.

Ook:handen tegenover elkaar die dezelfde verdeling hebben en dus aftroefwaarde missen.

**Dwangpositie:**situatie waarin een speler gedwongen wordt een vitale hoge kaart bij te spelen zodat de tegenpartij ten minste één slag meer maakt.

**Eau de cologne:**een 7-4-1-1 verdeling, naar het bekende reukwatermerk 4711.

**Eerste controle:**een aas of rennonce in een zijkleur (niet in de troefkleur).

**Eindpositie:**(eindfiguur):de kaarten die over zijn nadat een aantal, meestal niet zulke belangrijke slagen zijn gespeeld.

**Eindspel:**speelfiguur waar de leider naar toe werkt, meestal door eerst de exitkaarten (zie **Exit**) bij de tegenpartij weg te spelen en dan met een ingooi een extra slag te versieren.

**Elimineren:**(strippen):spelen van kaarten met het vooropgezette doel de tegenpartij een veilig naspel te ontnemen. In een troefcontract creëert de leider vaak een dubbelrenonce. Iemand die na een eliminatie aan slag komt, is 'ingegooid'. Zie ook **Exit**.

**Entree:**(aankomer):hoge kaart waarmee men in een bepaalde hand aan slag kan komen om

(ontwikkelde) slagen te incasseren of een snit te nemen.

**Ethiek:**stelsels van regels voor sportief gedrag b.v. niet gluren,aarzelen met een singleton, geen geheime afspraken hebben met je partner.

**Exit:**(exitkaart): kaart waarmee men van slag kan zonder een slag weg te geven. Als alle exits zijn weggespeeld, is men ingegooid, in een eindspel gebracht.



### Alle slagen onder controle ???

**False card:**een kaart die bijgespeeld wordt met de bedoeling de tegenpartij een verkeerd beeld van het spel te geven. Bijvoorbeeld het bijspelen van een honneur terwijl een lagere kaart ook had volstaan.

**Fast arrival:** (principle of):het principe dat in een biedsituatie die mancheforcing is, een sprong naar de "afmaakbod" een zwakkere hand aangeeft dan een steunbod onder de manche.

**Forcing:**een situatie waarin afgesproken is waarin niet gepast mag worden. Dat kan zijn forcing voor één biedronde(rondeforcing) of forcing to de manche(mancheforcing). Zie ook: Forcing pas.

**Forcing pas:**een pasbod, meestal op een uitnemer van de tegenpartij, dat aangeeft dat de hand geschikt is om nog door te bieden. Partner moet op die pas reageren met een double(ongeschikte hand), of een controle bod (mooie hand)

**Frequentiestaat:**lijst waarop alle scores vermeld staan die op een bepaald spel door de deelnemers behaald zijn. Die lijst begint met de hoogste score van NZ en eindigt met de laagste score van NZ. Achter die scores staat vermeld hoeveel punten de score oplevert voor NZ. De OW-spelers kunnen hun score daaruit afleiden door de NZ-score af te trekken van de topscore. De topscore is gelijk aan het aantal scores op een spel, vermenigvuldigd met twee en daarna verminderd met twee. Als er twintig paren meedoen wordt een spel tien keer gespeeld en is de topscore achttien.

**Gambling 3Sa:**3 Sa op een gok: Het openen van 3 Sa met alleen een dichte zevenkaart in een (lage kleur). Ook: het met een dubbele sprong volgen van 3 Sa met een lage lange kleur en een stop in de geopende kleur

**Gedwongen bod:**bod dat gedaan wordt omdat de situatie dat eist. Het meest voorkomende gedongen bod is na een informatiedoublet van de partner. Zelfs met nul punten wordt er van uw verwacht dat u uw beste kleur biedt.

**Gespeelde kaart:**een kaart van een tegenspeler die zo gehouden wordt dat zijn partner de beeldzijde zou kunnen zien. Bij de leider is een kaart gespeeld als hij zo wordt gehouden dat hij de tafel raakt, of nagenoeg raakt, of als hij zo wordt gehouden dat aangegeven wordt dat de kaart is gespeeld is.

**Gevaarlijke hand:**tegenstander die niet aan slag mag komen omdat hij het contract in gevaar kan brengen, bijvoorbeeld omdat hij een door een belangrijke honneur heen kan spelen, of één of meer hoge kaarten kan incasseren.

**Ghestem:**zie conventies op mijn website !!

**Grand slam force:**zie conventies op mijn website !!

**Halve stop:**bezit op een kleur dat op zich een vijandelijke aanval niet tegenhoudt,maar een soort gelijk bezit bij partner toch een stop vormt.De bekendste halve stoppers zijn Boer derde

en Vrouw klein.

**HCP:**afkorting van High Card Points, ofwel honneurpunten.

**Herbiedbaar:**een kleur is herbiedbaar als hij langer is dan partner mag aannemen. Belooft 1 harten een vierkaart dan is een vijfkaart herbiedbaar.

**Herbieding:**tweede bod van een speler, meestal de openaar.

**Heropenen:**een bod doen of informatiedoublet geven nadat de twee vorige speler hebben gepast.

**Herwaarden:**Het op- of af-waarderen van een hand op grond van informatie uit het biedverloop.Een Heer in een kleur achter degenedie die kleur geboden heeft,is meer waard dan een Heer voor de bieder van die kleur.

**Honderdprocentsspeelwijze:**speelwijze die altijd leidt tot het maken van een contract, hoe (ongunstig) de kaarten bij OW ook verdeeld zitten..

**Honeur op honneur:**regel die zegt dat het meestal goed is een voorsgespeeld honneur te dekken.



**IMP:**afkorting van International Match Point, de score-eenheid bij een viertallenwedstrijd.

**In de lucht troeven :**het introeven van een slag zonder dat dat de tegen partij een slag kost : de afgetroefde kaart was een kleine en de tegenpartij speelt vervolgens weer een kleine. Men troeft dus een verliezer van de tegenpartij

**Informatiedoublet:**doublet, meestal in de eerste biedronde, dat de partner vraagt een troefkleur te kiezen.

**Ingooi:**eindfiguur waarbij een speler opzet aan slag wordt gebracht, waarna die een of meerdere slagen cadeau moet doen.Meestal moet hij in de vork van de leider of in de dubbelrenoce spelen.

**Inverted minors:**coventie waarbij de enkele verhoging van een lage kleur 1-2 klaveren een inviterende hand of sterker belooft.Het steunbod met sprong 1-3 klaveren is zwak 6-9 punten.

**Inviteren:**een bod doen dat de partner vraagt met een geschikte hand(overwaarde of goede aansluiting) de manche of het slem te bieden en af te zwaaien in een deelscore respectievelijk manche als zijn hand minimaal of ongeschikt is.

**Italiaanse signalen:**(ook wel romeins of odd)methode van signaleren waarbij het bijspelen van een oneven kaart, 3,5,7,9 een aansignaal is.

**Jacoby-transfer:**zie conventies !!

**JBF:**(systeem)afkorting van 'janboerenfluitjes' dit systeem wordt gespeeld door paren die geen biedafspraken hebben.

Okk het systeem 'Heijermans'(op hoop van zegen) hoort hierbij.

**Jump:**sprongbod .Indie categorie bestaan het sprongantwoord(sterke ëkleurenhand met sleminteresse;door heel moderne spelers vooral na een volgbod ook wel als zwak gespeeld),het sprongvolgbod(kan volgens afspraak ster,zwak of intermediate zijn) en het sprong-cuebid(door de hand achter de openaar vraagt naar een stop in de geopende kleur;na een volgbod van partner is het stek inviterend voor de manche in de partner gevolgde kleur).

**Junior:**mag deelnemen aan speciale nationale en internationale jeugdkampioenschappen. In het kalenderjaar, maar dan mag hij op zijn hoogst 25 jaar zijn.

**Kaartwaardering:**de optelsom van de waarde van de honneurs (aas=4), heer=3), (vrouw=2), (boer=1), de plaats van de honneurs, de aanwezige middenkaarten en de distributie van een

hand.

**Kansberekening:** berekening van de waarschijnlijkheid van de gebeurtenissen. Een toepassing op het brigdespel levert b.v. op dat met een zeven kaart samen de kans op een 3-3 zitsel bij de tegenpartij 35,5% is. De kans dat een bepaalde kaart bij een bepaalde tegenstander zit. Hebt u de keus om te snijden of te spelen op een 3-3 zitsel dan moet u dus snijden.

**Keycard** (sleutelkaart): alle vier azen en de heer van de overeengekomen troefkleur. In de conventie *Roman Keycard Blackwood* vraagt 4 Sa naar het aantal keycards van partner. De antwoorden 5 klaveren nul of 3, 5 ruiten 1 of 4, 5 harten twee azen zonder troefvrouw, 5 schoppen twee azen met troefvrouw.

**Kleurvoorkeursignaal**: signaal dat de partner vraagt met een bepaalde kleur te vervolgen. Meestal betreft het een situatie waarin de troefkleur en de kleur waarin is uitgekomen, niet worden meegeteld. Met een hoge kaart wordt belangstelling voor de hoogste van de twee overgebleven kleuren getoond en met een lage kaart voor de laagst overgebleven kleur.

**Kwantitatief**: als betekenis een 4 Sa-bod natuurlijk, inviterend voor slem. Met overwaarde mag de partner van de 4 Sa-bieder naar slem, met een minimum past hij op 4 Sa.



**Landy**: Deze conventie wordt na een 1Sa-opening van de tegenpartij. Een volgbod van 2 klaveren belooft beide hoge kleuren. Het aantal slagen dat de hand bevat, is van groter belang dan de puntenkracht.

**Lange-kleuropenig** (Eng.: *long suit trail*) bieden van een nieuwe kleur nadat op twee niveau een fit in de hoge kleuren is gevonden is. Die nieuwe kleur vraagt de partner met aansluiting in die kleur of met een maximale hand de manche te bieden. Zonder extra's moet partner afzwaaien naar 3 harten of 3 schoppen.

**Lavinthal**: signaal dat de voorkeur voor het terugspelen van een bepaalde kleur kenbaar maakt (kleurpreferentie). Men geeft b.v. een lavinthalsignaal als men zeker weet dat de partner de gespeelde kleur gaat aftroeven. Een hoge kaart in die kleur vraagt dan om het terugspelen van de hoogst overgebleven kleur, een lage kaart om de laagst overgebleven kleur. De troefkleur en de gespeelde kleur doen niet mee.

**Leeg**: zegt men van een kleur of een hand die weinig of geen middenkaarten bevat.

**Lightner doublet**: conventioneel doublet op een slem als de tegenpartij dat vrijwillig biedt. Het vraagt de partner om een bijzondere uitkomst. Dus niet de troefkleur en niet de kleur die de doubleerde eventueel zelf heeft geboden. Meestal geeft het doublet ergens een renonce aan en hoopt de doubleerde van zijn partner een introever te krijgen.

**Manche**: een contract dat alleen aan geboden slagen minstens honderd punten opleverd. 3 Sa, 4 harten, 4 schoppen, 5 klaveren en 5 ruiten zijn manchecontracten. Het maken van een manchecontract levert een premie op van 300 (niet-kwetsbaar) of 500 (kwetsbaar) punten. Ook een ge(re)doubleerde deelscores die honderd punten opleveren krijgen die bonus en worden daarom wel eens "manche" genoemd.

**Mancheforcing**: een biedsituatie waarin beide partners moeten doorbieden tot de manche is bereikt is. Dat kan zijn na een mancheforcing opening, een sprong in een nieuwe kleur van de antwoorder, een reverse in de antwoorende hand of situaties waarin de vierde kleur gebruikt is.

**Meesterpunten**: punten die de Nederlandse Brigade Bond verbindt aan een goed resultaat in een door de NBB georganiseerde of goedgekeurde wedstrijd. Bij het behalen van 500

meesterpunten bent u Clubmeester. Daarna volgt DistrictsMeester(2000), RegionaalMeester(5000), Bondsmeester(15.000), NationaalMeester(30.000), NationaalMeester met kroon(60.000), met twee kronen(100.000) of met drie kronen(150.000). In die laatste categorie telt de NBB nu negen leden.

**Misfit:** twee handen tegenover elkaar die in geen enkele kleur een fit hebben. Vooral in een spel waarbij beide een extreme verdeling hebben en tegenover de lange kleur een singleton of renonce treffen.

**Multi:** afkorting van *multicoloured* (veelkleurig). Oorspronglelijk een bod met meer dan 1 mogelijke betekenis. De bekendste

*Multi*, is 2 ruiten. De betekenissen zijn :

- zwakke twee in harten of schoppen
- semiforcing in klaveren of ruiten
- evenwichtige hand met 23-24 punten.

**Nakaarten:** het bespreken van de spellen, na afloop van de wedstrijd. Soms ook gebruikt in de betekenis van naspelen of nakomen als men aan slag is.

**Natuurlijk:** van een bod als men de beridheid heeft in de geboden speelsoort en contract te spelen. Het belooft lengte of steun in de geboden kleur, een evenwichtige hand in het geval van Sa of tegenspeelwaarden als men gedoubleerd heeft. Een biedsysteem is natuurlijk als met name de opening op eenniveau een natuurlijke betekenis hebben.

**Negatief doublet:** doublet dat niet de bedoeling heeft het door de tegenpartij geboden contract gedoubleerd tegen te spelen. Het doublet brengt over dat er geen bod voorhanden is waarmee de hand goed omschreven kan worden. Het belooft in het algemeen lengte in de ongeboden kleuren. Partner mag alleen passen als hij zelf lengte en kracht in de gedoubleerde kleur heeft.

**Nevenpaar:** paar waarmee men samen speelt in een viertallenwedstrijd. Het nevenpaar speelt de zelfde spellen aan de andere tafelin de andere windrichting. De scores worden na afloop vergeleken en het verschil volgens een bepaalde schaal omgezet in Internationale Match Points (IMP).

**Niemeijer:** stelsel van afspraken na een 2 Sa opening ( zie mijn conventies)

**Noodbod:** bod dat verzonnen is als 'beste leugen' omdat er geen enkel bod beschreven systeem staat dat de hand juist omschrijft.