

# 100 TIPS

(niet enkel voor beginners, ook voor gevorderden)

## De regel van 1 tot 40.

1. Als de enige uitstaande troef de hoogste is, laat hem dan zitten
2. Indien je 2 niet aanliggende honneurs mist, dan is het gewoonlijk beter om eerst de laagste honneur te snijden.  
Opm.: A, H, V, B en 10 zijn honneurs maar meestal wordt niet over de 10 gesneden
3. Bij een competitief biedverloop en de punten zitten ongeveer 20-20, dan laat je het 3 niveau aan de tegenstanders.
4. Tracht een 4-4 fit te vinden d.m.v. niet meteen troefsteun voor de 5-kaart te geven.
5. Wanneer het bieden van beide partijen op het niveau 5 is aangekomen, moet je overwegen de tegenstanders te laten spelen.
6. Als de 1SA antwoorder daarna nog een kleur biedt dan is dat een 6-kaart. Herbied de openaar zijn kleur (minstens een 5-kaart), trek dan het aantal kaarten in die kleur af van je langste kleur en slechts wanneer de uitkomst groter is dan 6 is, is het goed die kleur op 3 niveau te bieden.
7. Als je in een SA contract denkt een uitkomstkleur te moeten duiken, dan is 7-x het aantal keren duiken. Waarbij x het aantal kaarten van leider en dummy samen is.
8. Met 8-kaarten (A, H, B) dan eerst 1x slaan en 2e maal snijden, Met 8-kaarten ((H, V, 10) eerst naar H spelen en dan op de B snijden.
9. Met 9-kaarten (A, H, B) dan is 2x slaan beter dan snijden (Eight ever, Nine never); Met 9-kaarten (H, V, 10) dan is 2x slaan beter dan op de B te snijden; Met 9-kaarten (A, H, 10) sla de Aas en als V of B valt beschouw dat als een singleton, tenzij je meer informatie bezit (zie ook tip 56).
10. Om een goed dubbel op een deelscore te overwegen (of te laten staan) moet het aantal troefwinnaars en het aantal benodigde slagen ten minste 10 zijn. Om een deelscore te dubbelen is het nodig dat:
  - a- Kracht en lengte in hun troefkleur.
  - b- 20+HCP bij partner plus mijzelf.
  - c- Een misfit met partners kleur.
11. Regel van 11 als de uitkomst 4e van boven is. Dan is 11- x (hoogte gespeelde kaart) het aantal kaarten boven de gespeelde kaart. Na bekijken dummy en eigen hand, weet je dan hoeveel hogere kaarten de leider bezit.
12. Om een goed dubbel op een deelscore te overwegen (of te laten staan) moet het aantal speelslagen plus het aantal van je troeven samen min. 12 zijn.
13. Voor 13 slagen heb je meestal in alle kleuren A H V nodig, behalve indien je een sterke troefkleur bezit.
14. Regel van 30. Als partner een renonce bezit en je beschikt over een sterke troef, dan zijn er slechts 30 ( niet 40) relevante punten. Klein slem kan dan geboden worden met 23-24 (werkende) punten en groot slem met ongeveer 26.
15. Regel van 40. Er zitten 40 punten in het spel. Zodra dummy open gaat, tel de punten en tel die op bij je eigen punten en ook eventuele punten bekende punten van de verdediging (als ze hebben geboden). Als je het getal van 40 aftrekt heb een goed idee waar de missende punten zitten. Bij elke volgende slag blijven tellen en conclusies maken (zie ook tip 62 en 63).

## 16-25 Constructief bieden

16. Als je weet wat het contract wordt, biedt het dan (meteen).
17. Wees niet bang om een zwakke 4-kaart hoog op 1 niveau te bieden, dit geldt voor zowel voor een opening als een volgbieding.
18. Herbied een 5-kaart alleen als het niet anders kan, dit geldt voor zowel de openaar als antwoorder.
19. Probeer partner één keer te redden, zeker niet twee maal.
20. Als tussen twee mogelijke troefkleuren moet worden gekozen, probeer dan de kleur van de zwakkere hand troef te maken (en dus de sterkere dummy).
21. Als het merendeel van je HCP kracht in je korte kleuren zit of tegenover partners bekende korte kleur, preferer dan Sans Atout te spelen.
22. Als het bieden (voor jou) duidelijk maakt dat de tegenstanders zeker een manche of slem kunnen maken en je hebt een uitstekende troeffit. Maak dan snel een psyche om zo de tegenstanders te misleiden (waar de kracht zit) en misschien missen ze hun manche of slem.
23. Indien het niveau van bieden boven 2 in de kleur van de openaar is gekomen voordat hij zijn 2e bod doet, dan vervalt het concept van "reverse".
24. Je mag een onechte kleur bieden indien:
  - a- Je zeker weet dat je partner geen 4-kaart ervan kan hebben.
  - b- Indien je een veilig volgend bod bezit, mocht partner je onechte kleur ophogen.
25. Indien van de aanliggende 6- en 5-kaarten de kleuren zwak zijn en je hebt een minimum in HCP biedt dan de hoogste kleur eerst (behandel ze als een 5-5). Dit geldt voor zowel opening als volgbod.

## 26-35 Competitief bieden

26. Als je een volgbod overweegt, doe dan eerst de kleur kwaliteitstest.
27. Als partner 1SA opent en je RT volgt, overweeg dan 3SA te bieden. Dit als je genoeg punten voor de manche bezit, je hand een evenwichtige is en zelfs als je geen stopper bezit.
28. Ga niet naar 3SA voordat de mogelijkheden van een manche in ♥ of ♠ te hebben onderzocht.
29. Laat de tegenstanders niet op 2 niveau spelen, tenzij je lengte en kracht in hun kleur bezit. Als de tegenstanders een kleur bieden en ophogen, is het bijna altijd fout om ze op 2 niveau te laten spelen.
30. Heropen het bieden (met een verlaat volgbod, dubbel of 2SA) als de tegenstanders een kleur bieden en ophogen en daarna dreigt de bieding te stoppen.
31. Neem niet uit in een lage kleur op 4 niveau.
32. Als de tegenstander na lang nadenken past, moet je overwegen hetzelfde te doen.
33. Als je hand vlak is, dan moet je je partners preëemptieve opening niet verhogen.
34. Dubbel geen artificieel cuebod of een conventioneel bod tijdens relay biedingen zonder een zeer goede reden.
35. Dubbel geen kleuren-slem omdat je 2 Azen bezit (ze hebben een renonce) of omdat je in troef tegenzit (ze lopen weg naar SA).

## 36-55 Uitkomsten

36. Kom uit in partners kleur, zelfs als ze SA bieden.
37. Kom uit met de laagste kaart van honneur derde, als dat de kleur van je partner is.
38. Van xxx kom niet uit met de hoogste maar MUD (Middle up down).
39. Tegen SA, als je kort bent in de ongeboden kleuren, kom dan uit in een hoge kleur.
40. Tegen SA, als je zeer zwak bent en je partner had kunnen volgen in een hoge kleur maar het niet deed, kom er dan niet in uit.
41. Kom niet uit in een door de tegenstanders geboden kleur (echt of impliciet geboden), als:
  - a- Echte Stayman en eindcontract is SA.
  - b- 1♦- 1SA, hier is klaver de impliciete kleur.
42. Tegen een kleurencontract: kom niet uit met de Aas (tenzij je ook de Heer bezit).
43. Als de dummy een lange kleur bezit, kom dan uit in een ongeboden kleur. Maak een agressieve uitkomst (in een kleur met een honneur). Kom niet uit met een troef of kleur van 3 of 4 kleintjes.
44. Tegen een troefcontract kom niet met je singleton uit als je sterk bent (partner komt toch niet aan slag)
45. Als dummy geen lange kleur heeft beloofd en je hebt geen zekere uitkomst, kom dan passief uit en niet van onder een honneur of gebroken serie.
46. Heb je lengte in troef start dan van je langste kleur.
47. Als je partner met 4 of 5 troeven tegenzit, probeer dan de leider te laten troeven.
48. Slechts bij uitzondering start je met een singleton troef.
49. Als ze je bod uitnemen, start dan met troef.
50. Kom uit met troef als de leider een 2-kleuren spel bezit en jij in de 2e kleur tegenzit.
51. Start met troef wanneer jij en partner sterk zijn in de andere 3 kleuren.
52. Start met troef als de tegenstander een 2-kleuren spel heeft getoond en zijn partner voorkeur heeft uitgesproken.
53. Als tegenstanders in een 4-3 of 4-4 fit spelen en je bezit 5 troeven start dan met troef.
54. Start met troef, indien de tegenstanders in hun 3e of 4e genoemde kleur gaan spelen.
55. Als tegenstanders een kleur bieden en steunen zijn dat 8 kaarten (tel tot 13 en je weet het aantal kaarten van je partner in die kleur).

## 56-80 Spelen door de leider

56. Voer de "Even Suit Break Test" uit voordat te besluiten om te snijden of slaan
57. Speel de winnaarhonneurs zo dat je de snit mogelijkheid intact laat
58. Speel je winnaarhonneurs zo dat je een "bijna snit" intact laat
59. Mis je Bxxx speel dan zo dat je een honneur aan elke kant houdt;  
Mis je B10xx speel dan zo dat je 2 honneurs aan 1 kant over houdt.
60. Als je een slag wint van aanliggende honneurs bedenk dan welke de minste informatie weggeeft.
61. Als er in meerdere kleuren de kans bestaat om het benodigd aantal slagen te halen en het is gevaarlijk de tegenstanders aan slag te laten komen probeer dan eerst die mogelijkheid waarbij je niet van slag gaat.
62. Als de dummy op tafel komt, tel meteen de punten. Trek deze met je eigen punten af van 40 en meestal weet je waar de ontbrekende punten zitten.
63. Volg niet de normale aanpak als je zeker weet dat die geen succes brengt.

64. Speel geen honneur als het niet de slag wint of een kaart doet promoveren voor je zelf of voor je partner.
65. Om (mogelijk) een eerlijk signaal van kaartverdeling te krijgen, speel dan de Heer voor van AHVx.
66. Weet wat er geboden is. Je kunt de verdeling vaak vaststellen als de tegenstanders speciale methoden gebruiken om verdelingen aan te geven.
67. Als je probeert een slag als leider te stelen, speel dan de 2e hoogste van een serie tegen een sterke tegenstander en de 3e hoogste tegen een zwakke.
68. Probeer zoveel mogelijk informatie uit de uitkomst te halen.
69. Met in de hand HV10 tegenover xxx speel dan naar de V toe (niet de Heer), om zo te linkertegenstander te verleiden deze slag met de Aas te nemen.
70. Speel je slagen zo dat de tegenstanders niet kunnen signaleren.
71. Indien er door een tegenstander is gepreëmt, verwacht dan de ontbrekende honneurs in de andere kleuren bij zijn partner.
72. Volg niet elke tip blind. Speel niet volgens kansberekening, zeker niet als je zo kunt spelen om een volledige telling te verkrijgen.
73. Neem geen normale troefsnit indien een introever dreigt.
74. Tel je aantal winnende slagen (ook in een troefcontract). Dit zal vaak aangeven hoe je moet spelen om je contract binnen te halen.
75. Indien een tegenstander lengte heeft in een kleur neem dan aan dat zijn partner lengte heeft in de ander kleur. Indien je een honneur mist, plaats hem dan bij de tegenstander met de lengte.
76. Beraad je of je afspeelplan moet aanpassen in het geval van een onverwachte wending (bijv.: troeven 5-0)
77. Als je het contract alleen kan maken als de kaarten (snit e.d.) goed zitten, speel dan op het goed zitten.
78. Denk niet dat goede tegenstanders domme fouten maken.
79. Als je een kleur afdraait (lengte zowel in hand als op tafel), kun je d.m.v. de volgorde proberen te voorkomen dat de tegenstanders elkaar (via signalen) informatie geven.
80. Als er meerdere mogelijkheden zijn om een kleur voor 1 verliezer te spelen, ga dan eerst na (deductie) welke verdeling de meest voor de hand liggende is.

## **81-100 TIPS voor VERDEDIGING**

81. Bedenk eerst welke slagen je moet (en ook kunt) maken om het contract om zeep te helpen.
82. Stop en tel hoeveel kaarten eruit zijn nadat een kleur 2x is gespeeld en trek je conclusies.
83. Bij derde man hoog ontkent het de kaart onder de bijgespeelde kaart.
84. Derde man hoog is fout als alleen de leider er beter van wordt.
85. Dek een honneur niet als partner kort is in die kleur ook niet als er geen kaart van jou promoveert.
86. Derde man speelt de lagere honneur, ook als hij een "bijna snit" combinatie bezit
87. Als je een kleur moet openbreken en je bezit honneur plus een snit over dummy, start dan met de kaart boven de dummy.

88. Als partner de kaarten in een "rare" volgorde bijspeelt, dan probeert hij een boodschap (meestal kleur voorkeur) te vertellen.
89. Als je moet afgooien doe dit niet in de lange kleur van de dummy.
90. Als je moet afgooien doe je dit niet in de 2e kleur van de leider.
91. Probeer je de verdeling van de leider voor te stellen  $w=x=y=z$ .
92. Probeer tijdens het bieden het aantal punten van de leider te schatten. Zodra de dummy open gaat tel de punten: 40- dummy- eigen punten – schatting leider = punten partner.
93. Probeer partner duidelijk te maken, hoe wij gaan verdedigen! Waar de slagen vandaan moeten komen.
94. Neem de leiding als je weet wat te doen en partner zou moeten raden Het tegenovergestelde geldt ook: Als je niet weet hoe te vervolgen, speel dan geen hoge kaart.
95. Als partner de keur afbreekt waarin hij is gestart, dan moet je deze niet terugspelen.
96. Als partner weer aan slag een 2e kleur voorspeelt met een hogere kaart dan wil hij de uitkomst kleur terug maar speelt hij een lagere kaart voor dan is hij niet (meer) geïnteresseerd in de uitkomst kleur en heeft liever de 2e kleur terug.
97. Geloof de signalen van partner en voer ze uit.
98. De V onder je uitkomst van A of H is of een singleton of belooft de B.
99. Let op partners 2e bijgooi .. dit kan een signaal zijn.
100. Rood op rood en zwart op zwart (voor als de leider niet goed oplet).