

# BRIDGE : woorden en begrippen

<b>aanmoediging:</b>	het bijspelen van een kaart met een positief signaal.
<b>a-lijn:</b>	de sterkste lijn bij een bridgeclub.
<b>afwachtbod:</b>	een bod dat partner vraagt zijn hand beter te beschrijven.
<b>alerteren:</b>	de aandacht vestigen op een <b>bod</b> met speciale betekenis.
<b>arbiter:</b>	soort scheidsrechter.
<b>bekennen:</b>	de gevraagde kleur bijspelen.
<b>beroepscommissie:</b>	commissie indien oneens met de uitspraak van de <b>arbiter</b> .
<b>board:</b>	kaartenhouder met 4 x 13 kaarten voor iedere speler.
<b>biddingbox:</b>	een houder met <b>biedkaartjes</b> .
<b>bieden:</b>	de eerste fase van het spel, voordat de kaarten op tafel komen.
<b>biedermeijer:</b>	een gestandaardiseerd biedsysteem; groen, blauw en rood.
<b>biedfase:</b>	ie bieden.
<b>bieding:</b>	het noemen van een <b>bod</b> , <b>doublet</b> , <b>redoublet</b> of <b>pas</b> . Zie ook
<b>bod.</b>	Een bieding is niet noodzakelijk een bod.
<b>biedkaartje:</b>	een kaartje uit de <b>biddingbox</b> .
<b>bijbod:</b>	het eerste bod van de partner van degene die het openingsbod deed.
<b>blackwood:</b>	een bod dat partner vraagt hoeveel azen hij/zij heeft.
<b>blinde:</b>	de partner van de leider. Hij legt al zijn kaarten open op tafel en de leider wijst aan wat hij moet spelen ( <b>dummy</b> ).
<b>bod:</b>	het noemen van het aantal te maken <b>slagen</b> en de <b>speelsoort</b> . Zie ook <b>bieding</b> . elk bod is een <b>bieding</b> .
<b>boekje:</b>	de eerste zes <b>slagen</b> . Ze worden bij de bieding en de puntentelling niet meegeteld.
<b>bridgemate:</b>	kastje (op elke tafel) waarin alle scores worden ingevoerd.

<b>bridgepaar:</b>	zie partners.
<b>claimen:</b>	niet verder spelen, omdat het verdere spelverloop duidelijk is Een speler, meestal de leider, legt zijn kaarten op tafel en zegt bijvoorbeeld: "Ik mis nog een ruitenslag en de rest is voor mij." Meestal zegt hij er ook bij hoe hij verder denkt te spelen. Dit is zeker de veilige manier om betwisting van het claimen door de tegenstanders te voorkomen. Na het claimen mag er niet meer verder gespeeld worden zodat de claimer geen voordeel kan halen uit eventuele informatie die de tegenpartij bij het niet aanvaarden van de claim zou kunnen verstrekken. In geval van betwisting wordt de <b>arbiter</b> er bijgeroepen. Bij een niet correcte claim wordt in het nadeel van de claimer beslist.
<b>contract:</b>	het aantal slagen en de speelsoort, gedoubleerd (zie <b>doublet</b> ) of niet, zoals dat tijdens de <b>bieding</b> is vastgesteld.
<b>controle:</b>	een hoge kaart in een kleur die voorkomt dat de tegenpartij veel slagen in die kleur kan oprapen zonder dat de eigen partij eerst aan slag wordt gebracht. In een troefcontract gelden korte kleuren ( <b>singletons</b> en <b>renonces</b> ) ook als controles.
<b>conventie:</b>	bod met een specifiek afgesproken, niet-natuurlijke betekenis.
<b>deelscore:</b>	een lagere score (zie: <b>manche</b> )
<b>dekken:</b>	een hogere kaart bijspelen.
<b>dekking:</b>	een <b>bod</b> dat opvang in de <b>kleur</b> van de tegenpartij belooft.
<b>doublet:</b>	kan voor straf zijn of voor informatie.
<b>doubleton:</b>	iemand heeft een <b>doubleton</b> als hij precies twee kaarten in die kleur heeft.
<b>down:</b>	minder slagen dan volgens het <b>contract</b> nodig is, zodat het contract verloren is.
<b>duiken:</b>	een lagere kaart bijspelen dan reeds in de slag gespeeld is, terwijl men wel in het bezit is van een hogere kaart.
<b>dummy:</b>	zie blinde.
<b>dwang:</b>	een speelwijze waarbij men door het uitspelen van hoge kaarten de tegenpartij dwingt kaarten af te gooien, waarbij deze niet kan voorkomen dat door dit afgooien 1 of meer extra slagen worden gemaakt.
<b>eindcontract:</b>	het contract dat na het bieden wordt bereikt.
<b>forcing:</b>	een bod waarop niet gepast mag worden, en dat dus niet geboden wordt om te spelen.

**gever:** degene die de kaarten deelt.

**geplaatst:** duidelijkheid over de verdeling van punten en/of kleuren.

**honneurspunten:** de punten van de plaatjes in iedere kleur.

**houder:** zie **biddingbox**.

**informatiedoublet:** doublet ter informatie (zie: **doublet**).

**ingooien:** een speler is ingegooid, als hij een slag heeft gewonnen en elk voorspelen in de volgende slag zijn partij een slag zal kosten.

**introeven:** als niet **bekend** kan worden, mag men troeven (alleen troefcontract).

**jacoby:** vraagt partner om de opvolgende kleur te bieden.

**kaartverdeling:** de verdeling van de kaarten in kleur.

**kleur:** de vier spelsoorten, , , , en .

**kleurcontract:** een contract met een **kleur** als **troef**.

**kleurpreferentie:** een kaart die vraagt om voorkeur voor de terug te spelen kleur.

**kwetsbaar:** voordat de kaarten gegeven worden, wordt vastgesteld welke paren kwetsbaar zijn. De puntentelling telt voor het kwetsbare paar zwaarder.

**langste kleur:** de kleur waar men de meeste kaarten van heeft.

**lead:** de uitkomst van een nieuwe kaart.

**leider:** de speler die, met zijn partner (als **blinde**), het eindcontract moet spelen. De leider is die speler van het paar dat het eindcontract geboden heeft, die het eerst de **speelsoort** van het

**eindcontract** geboden heeft.

**manche:** negen slagen in SA of tien slagen in schoppen/harten of elf in ruiten/klaveren.

**mancheforcing:** een sterk bod. Partner moet doorbieden tot een manche is bereikt (mf).

**niet-kleurcontract:** een contract waarbij alle kleuren een van gelijke waarde zijn

**openingsbod:** de eerste bieding die geen pas is. Zie ook **bieding** en **bod**.

**openingskleur:** de **kleur** waarmee je **partner** de **bieding** heeft geopend.

<b>opstappen:</b>	een hogere kaart bijspelen dan reeds in de slag gespeeld is, zodat men de volgende speler dwingt nóg hoger te spelen (of de slag te verliezen).
<b>overslag:</b>	slag die meer wordt gemaakt dan geboden is. Hiervoor krijgt men punten, maar in de regel niet zo veel als wanneer men hoger geboden had.
<b>partners:</b>	twee mensen die een team vormen.
<b>pas:</b>	indien geen bod, een kaartje met pas op tafel leggen.
<b>preëemptief bod:</b>	een tamelijk hoog bod, dat wordt gedaan om de tegenpartij het bieden moeilijker te maken. Men neemt daarbij het risico down te gaan, maar dat is waarschijnlijk minder erg dan het mooie contract dat de tegenpartij kan spelen. Wordt meestal gedaan met een 7 krt in een kleur.
<b>redbod:</b>	een bod dat hoger is dan het naar verwachting maakbare contract dat de tegenpartij heeft bereikt. Niet al te veel down gaan in een gedoubleerd redbod kan voordeliger zijn dan dat men de tegenpartij zijn contract laat spelen.
<b>redoublet:</b>	komt altijd na <b>doublet</b> . Kan voor straf zijn of voor informatie.
<b>relay:</b>	bod dat geen informatie geeft en ook geen <b>eindcontract</b> voorstelt, maar slechts dient om partner meer gelegenheid te geven zijn hand te vertellen.
<b>renonce:</b>	iemand heeft een renonce als hij geen kaarten in die kleur heeft.
<b>ronde:</b>	het spelen van 4 spellen tegen een ander paar.
<b>safety play:</b>	wijze van spelen waardoor voorkomen wordt dat er bij een ongunstige verdeling van de kaarten down wordt gegaan, meestal ten koste van een mogelijkheid van <b>overslagen</b> als de kaarten wel gunstig verdeeld zijn.
<b>sans-atout:</b>	een <b>speelsoort</b> zonder troef (ook nt: <b>no trump</b> ).
<b>schudmachine:</b>	een apparaat dat kaarten schudt en in een digitale pdf-file vastlegt.
<b>scorebriefje:</b>	bij het ontbreken van een bridgemate.
<b>semi-forcing:</b>	een bod waarop de partner 1 x niet mag passen (ook: <b>forcing</b> ).
<b>serie:</b>	het bezit van een aantal (min: 3) opeenvolgende kaarten.
<b>signaleren:</b>	een bepaalde betekenis aan een bijgespeelde kaart geven.

<b>singleton:</b>	iemand heeft een singleton als hij precies één kaart in die kleur heeft.
<b>slag:</b>	nadat 4 kaarten zijn gespeeld wint de hoogste kaart.
<b>slam of slem:</b>	twaalf (klein slam) of dertien (groot slam) slagen.
<b>sleminteresse:</b>	een sterk bod dat onderzoekt of alle slagen gehaald kunnen worden.
<b>snijden, snit:</b>	een lagere kaart bijspelen (bijvoorbeeld de vrouw en niet het aas), in de hoop dat de tussengelegen kaart (de heer) in bezit is van de speler die al heeft bijgespeeld. Zo kan een extra slag worden gemaakt.
<b>speelfase:</b>	fase van het afspelen van het <b>contract</b> .
<b>speelsoort:</b>	zie <b>troefcontract</b> en <b>niet-troefcontract</b> .
<b>splinter:</b>	een <b>bod</b> dat, naast een bepaalde kracht en eventueel steun, een <b>singleton</b> of <b>renonce</b> in de geboden <b>kleur</b> aangeeft.
<b>sprong:</b>	een sprong geeft meestal extra puntenkracht aan.
<b>stayman:</b>	een bod dat vraagt om een hoge kleur te bieden indien 4 of .
<b>steunen:</b>	een <b>kleur</b> bieden die de partner geboden heeft.
<b>switchen:</b>	het overstappen naar een andere kleur (nadat de <b>slag</b> is gemaakt).
<b>stysteemkaart:</b>	een kaart waarop een paar de gemaakte afspraken vastlegt.
<b>transfer:</b>	een bod dat lengte aangeeft niet in de geboden kleur maar in de kleur erboven.
<b>troef:</b>	de kleur die 'hoger in rang' is dan andere kleuren.
<b>uitkomst:</b>	de voorgespeelde kaart in de eerste slag door de speler die links van de <b>leider</b> zit. Zie ook <b>leider</b> .
<b>volgbod:</b>	een bod nadat de tegenpartij geopend heeft.
<b>vork:</b>	twee niet opeenvolgende kaarten, bijvoorbeeld A en V. Door te <b>snijden</b> heeft men een kans op een extra slag.
<b>windrichting:</b>	weergave van de partners Noord/Zuid en Oost/West.