

IEDEREEN KAN BRIDGEN

ONDERWERPEN:

Les 1, 20 november: Beginselen van het spelen
Les 2, 27 november: Beginselen van het bieden
Les 3, 4 december: Doel van het bieden en verdeling
Les 4, 11 december: Biedsysteem, de opening
Les 5, 18 december: Afspel
Les 6, 8 januari: Tegenspel
Les 7, 15 januari: Antwoord op de opening
Les 8, 5 februari: Preëemptief bieden en (re)doubleren
Les 9, 22 januari: Communicatie
Les 9, 29 januari: Communicatie (herhaling)
Les 10, 12 februari: Tussenbieden
Les 11, 19 februari: Antwoorden op 1SA
Les 12, 26 februari: Kaarttelling

SAMENVATTING:

LES 1

SPELREGELS : SPEELFASE

- Bridge is een spel voor koppels, de spelers die tegenover elkaar zitten zijn partners
- Doel van het spel is om zoveel mogelijk slagen te maken
- Wanneer de eerste speler een ruiten speelt moet de rest dat ook doen. Dat heet 'bekennen'.
- De speler die de vorige slag heeft gewonnen mag als eerste spelen in de volgende slag.
- Regelmatig wordt er gespeeld met een troefkleur. Die kleur is dan hoger dan de andere kleuren.
- Bridge wordt gespeeld met een dummy. 1 van de 4 spelers legt zijn kaarten open op tafel.

LES 2

SPELREGELS : BIEDFASE

- De speler die de kaarten gedeeld heeft mag beginnen met bieden.
- Een bod bestaat uit een getal en speelsoort. Je mag ook passen als je denkt onvoldoende slagen te kunnen maken.
- Het bieden heeft een veilingmechanisme: het bod moet steeds omhoog. Bieden doe je met biedkaartjes uit de biedbox
- Het bieden is afgelopen nadat er 3x achtereen is gepast.
- Na afloop van het bieden staat vast welke partij zich verplicht heeft om een bepaald aantal slagen te maken, hoeveel slagen dat zijn, en welke kleur troef wordt.

LES 3

SPELREGELS: PUNTENTELLING

- Doel van het bridgespel is om zoveel mogelijk punten te scoren. Het maken van een contract levert punten op.
- Down gaan kost punten.
- Het bieden en maken van een manche levert een forse bonus op. Manchecontracten zijn 3SA, 4♥, 4♠, 5♣ en 5♦.
- Een kleur is geschikt om te dienen als troefkleur zodra je er samen met je partner 8 of meer kaarten in hebt.
- De meeste slagen worden gemaakt met de plaatjes. Hoe meer plaatjes, hoe meer slagenpotentieel, hoe sterker je hand.
- Om de kracht van je hand accuraat te kunnen inschatten kennen we punten toe aan de plaatjes die je bezit: 4 punten voor een aas, 3 voor een heer, 2 voor een vrouw en 1 voor een boer. Wanneer je meer dan 10 punten hebt is je kracht bovengemiddeld.

LES 4

INTRODUCTIE BIEDSYSTEEM: DE OPENING

- Zodra je samen met partner 25 plaatjespunten of meer hebt is er een goede kans dat je een manche kunt maken.
- Het is belangrijk om uit te vinden welke kleur troef moet worden en hoeveel punten we samen hebben.
- Om tijdens het bieden te communiceren gaan we biedafspraken maken. Alle afspraken samen noemen we een biedsysteem.
- De eerste afspraken die we maken is over het allereerste bod, de opening. Dit zijn de afspraken:
- We openen vanaf 12 punten, met 0-11 punten begin je met pas
- Langste kleur eerst
- Van vijfkaarten de hoogste
- Van vierkaarten de laagste

LES 5

AFSPELTECHNIEK: SLAGEN ONTWIKKELEN, SNIJDEN, TROEFTREKKEN

- Slagen maken met azen is geen kunst. Probeer extra slagen voor jezelf te ontwikkelen. Lange kleuren zijn interessant om aan te vallen.
- Speel zo veel mogelijk naar een plaatje toe. Als je meerdere plaatjes hebt is het vaak goed om niet direct het hoogste plaatje te spelen maar om te proberen een slag te maken met een lager plaatje. Dit heet snijden.
- Begin in een troefcontract met het weghalen van de troeven bij de tegenpartij. Houd daarna je resterende troeven achter de hand om het spel te controleren.

LES 6

TEGENSPEL: UITKOMEN, DERDE MAN DOET WAT HIJ KAN, TWEEDE HAND LAAG

- De eerste kaart die wordt voorgespeeld noemen we 'de uitkomst'.
- Over de uitkomst maken we de volgende afspraken:
 - Van een serie plaatjes de hoogste
 - Zonder serie plaatjes de laagste
 - Van een kleur zonder plaatjes de hoogste
- Kom tegen een SA-contract uit met je langste kleur
- Overweeg tegen een troefcontract een uitkomst met een korte kleur om een aftroevers te maken.

LES 7

ANTWOORDEN OP DE OPENING: MET FIT, ZONDER FIT

- Antwoord op je partners opening vanaf 6 punten, zeg Pas met 0-5 punten
- Steun na 1♥ of 1♠ direct met een fit voor partners hoge kleur:
met 6-9 punten op 2 niveau, met 10-11 punten op 3-niveau, met 12+ punten op 4-niveau.
- Bied zonder fit voor je partner een nieuwe kleur volgens de volgende regels: langste kleur eerst, van vijfkaarten de hoogste, van vierkaarten de laagste.
- Probeer het bieden zo laag mogelijk te houden zo lang er nog geen fit is gevonden.

LES 8

PREËMPTIEF BIEDEN & SPELREGELS: DOUBLET, REDOUBLET

- Openingen op 2-, 3- en 4-niveau beloven een lange kleur met minder dan 12 punten.
Open op 2-niveau met een zeskaart, op 3-niveau met een zevenkaart en op 4-niveau met een achtkaart.
- Als je denkt dat de tegenpartij het geboden aantal slagen niet kan waarmaken, dan kun je doubleren. Je scoort dan meer punten als het contract down gaat.
- Na een doublet mag de biedende partij redoubleren, de punteninzet gaat dan nog verder omhoog.

LES 9

AFSPELTECHNIEK: COMMUNICATIE, HONNEUR UIT DE KORTE HAND EERST, ENTREES

- Honneur(s) aan de korte kant eerst
- Speel naar een losse honneur toe
- Een entree is een kaart waarmee je van de ene hand kunt oversteken naar de andere hand.

LES 10

TUSSENBIEDEN: VOLGBOD, INFORMATIEDOUBLET

- Wanneer je na een opening van de tegenpartij een kleur biedt, spreken we van een volgbod. Dat belooft een vijfkaart.
- Als je geen lange kleur hebt, maar wel 12+ punten mag je een informatiedoublet geven. Dan laat je partner een troefkleur kiezen.
- Op een informatiedoublet moet de partner altijd een bod doen, passen is bijzonder onverstandig.

LES 11

ANTWOORDEN OP 1SA: JACOBY TRANSFERS, STAYMAN

- Na een 1SA opening kun je 3 dingen doen:
 - Je wilt een SA-contract spelen → kies voor pas, 2SA of 3SA, afhankelijk van je puntenaantal.
 - Je hebt een lange hoge kleur → bied 2♦ met lange hartens en 2♥ met lange schoppens (Jacoby transfer)
 - Je wilt naar de manche maar weet nog niet welke manche → bied 2♣ (Stayman) om te informeren naar een hoge vierkaart bij partner.
- De conventies Stayman en Jacoby zijn alleen van kracht na een 1SA opening. Na een kleuropening gaan samen we op zoek naar een fit door onze lange kleuren te bieden.

LES 12

KAARTEN TELLEN, 2♣ OPENING

- Denk in verdelingen, hoe de ontbrekende kaarten bij de tegenpartij verdeeld kunnen zitten.
- De manier waarop de ontbrekende kaarten verdeeld zitten noemen we 'het zitself'
- 2♣ opening geeft een sterk spel aan (20+ punten en zegt nog niets over de kleur)
- Pas nooit op een 2♣ opening van partner
- Op 2♣ opening van partner antwoord je 2♦ (afwachtbod)

Heeft u een aflevering gemist?

Geen nood. De uitzendingen zijn staan (tot 1 jaar na originele uitzenddatum) op:

www.omroepmax.nl/bridgen. Hier kunt u wanneer u maar wilt de uitzendingen (nog eens) bekijken.

Volgens presentator Berry Westra is oefenen noodzakelijk.

Zonder oefenen geen succes. U kunt het geleerde in praktijk brengen met de kaarten in handen bij een bridgeclub of op Berry's Internet Club (BIC)

Hier kunt u geheel in uw eigen tempo bridgen. U speelt met en tegen de computer, ideaal om ervaring op te doen. De Startersclub op BIC is gratis, daar kunt u oefenen in alleen het afspelen.

De Toekomstclub op BIC is de plek voor de beginnende bridgeer om te gaan oefenen. Nadat u een spel gespeeld heeft, geeft Berry Westra tips over het bieden en spelen van het spel. De toekomstclub is de eerste zes weken gratis. Voor meer informatie zie: www.berrywestra.nl/bicaanmelden.htm

Voor meer informatie over bridge bezoek de website: www.bridge.nl