



Speeltips 3

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). Wordt vervolgd...