

Leuk, Leuker, Bridge!

Gratis e-mail bridgecursus voor beginners

Speciaal opgezet voor iedereen die:

- ingewikkelde spelregels háát,
- denkt dat een kaartspel helemaal niet leuk is,
- **niet** alle kaarten wil onthouden die zijn gespeeld,
- vooral/ook voor de ontspanning wil spelen,
- eerder aan een beginnerscursus meedeed, maar het te moeilijk vond,
- in eigen tempo graag met een leuk spel begint, dat telkens leuker wordt,
- het bridgevirus graag overdraagt aan andere lieve en leuke mensen,
- ook graag handvatten krijgt om vervelend gedrag aan de bridgetafel (bridgers zijn immers óók mensen) onmiddellijk – én met een lach – te stoppen!

Redactie: Joseph Amiel, Ron Jedema en Rob Stravers (eindredactie)

De cursus startte begin juni 2018

- Mail voor toezending naar: rob.stravers@upcmail.nl
- Alle lessen staan op: www.bridgeservice.nl (Cursus voor beginners).
- De volledige cursus zal uit ongeveer 18 lessen bestaan.

Cursusstappen tot nu toe

De eerste slag, speelvolgorde, bekennen, gespeelde kaarten	Les 1
Speeltechniek (zoveel mogelijk slagen winnen) zonder troefkleur	Les 2
Troefkleur, speeltechniek met troefkleur	Les 3
Puntenwaardering per gewonnen slag, 'maakpremies' en gewenst contract	Les 4
Verkeersregels voor het bieden, doel van het bieden, vaststelling leider	Les 5
Biedsysteem: kaartwaardering in punten, de 1♥/♠-opening	Les 6
Biedsysteem: de 1♦-opening, openen met meer biedbare kleuren	Les 7
Biedsysteem: 1♣-opening en reverse bieden	Les 8
Biedsysteem: SA-opening met Transfers	Les 9

Bijlage bij les 10: Puppet Stayman

Opgelet!

Les 10 is met de 'gewone Stayman' een compleet geheel.

- Verschil tussen Stayman en Puppet Stayman is, dat de SA-openaar met Puppet Stayman zijn eventuele hoge 5-kaart kan melden. In sommige spellen kán dat een voordeel zijn.
- Nadeel van Puppet Stayman is dat er gemakkelijk misverstanden kunnen ontstaan.

Puppet Stayman

Als openaar een hoge 5-kaart heeft, kan hij dat melden onder de vlag van Puppet.

Puppet werkt als volgt:

Openaar
2SA

Partner
3♣ (vraagt naar hoge 4- of 5-kaart)

- 3♦: ontkent hoge 5-kaart; belooft wel minstens één hoge 4-kaart;
- 3♥: 5-kaart harten;
- 3♠: 5-kaart schoppen;
- 3SA: geen hoge 4- of 5-kaart.

Een 3♥/♠-antwoord scheidt meteen duidelijkheid over openaars verdeling: 5-3-3-2, met de geboden kleur als 5-kaart. Dat ontkent tegelijk een 4-kaart in de andere hoge kleur.

Ook 3SA – de ontkenning van een 4- of 5-kaart hoog – zal voor de partner meestal reden zijn om zijn heil te zoeken in een SA-contract.

Interessanter wordt het na openaars 3♦-antwoord: er is minstens één hoge kleur; welke dat is, is nog onbekend. Als de partner een hoge 4-kaart heeft, gaat hij op zoek naar de 4-kaart van de openaar. Maar ... als er een fit is in een hoge kleur, wil de partner die kleur niet als eerste bieden, hij wil graag dat de sterke hand leider wordt, met de uitkomst naar de kracht.

Openaar **Partner**
2SA 3♣ (minstens 4 punten)

3♦

- 3♥ (belooft 4-kaart schoppen)
- 3♠ (belooft 4-kaart harten)
- 4♦ (belooft 4-kaart harten én 4-kaart schoppen)

Met een 4-kaart mee in de beloofde 4-kaart van partner, biedt openaar de manche uit in die kleur.

Heeft hij géén 4-kaart mee, dan biedt hij 3SA.

Puppet ook na 1SA-opening?

Als je 1SA-opening een hoge 5-kaart niet uitsluit, is het zeker een goede zaak om – naast 2♣ als Stayman – 3♣ te spelen als Puppet op partners 1SA-opening. Spreek dan wel af dat 3♣ Puppet minstens 10 punten belooft, dus 'manche-forcing' is (er mag niet worden gepast onder de manche)!

Met 3♣ als Puppet kun je het 3♣-bod niet gebruiken voor een andere boodschap. Had je daar geen afspraak over, dan lever je ook niets in als je daar nu Puppet Stayman van maakt.

Een paar voorbeelden:

A	West ♠ H V 4 3 ♥ A 2 ♦ A 8 7 6 ♣ H 10 8	Oost ♠ A B 7 6 ♥ H V 6 5 ♦ 4 3 ♣ 5 4
	1SA 3♦ (heeft hoge 4-kaart) 4♠	3♣ (Puppet, 10+, zoekt hoge 4- of 5-kaart) 4♦ (twee hoge 4-kaarten) pas
B	West ♠ H V B 4 3 ♥ A 2 ♦ H V 4 ♣ B 3 2	Oost ♠ 10 8 2 ♥ 3 ♦ A B 5 3 ♣ A V 9 8 7
	1SA 3♠ (5-kaart schoppen) pas	3♣ 4♠
C	West ♠ 3 2 ♥ H V 7 6 ♦ A H 9 ♣ A 7 6 5	Oost ♠ A V B ♥ B 10 3 2 ♦ V 7 6 5 4 ♣ 4
	1SA 3♦ (minstens één hoge 4-kr) 3♠ (belooft 4-kaart in andere hoge kleur) 4♥ (met alleen een 4-kaart schoppen had west 3SA geboden)	3♣

Als je kiest voor Puppet Stayman, moet je dat toevoegen aan je systeemkaart.

1SA: 15-17 met SA-verdeling	<p>2♣: Stayman 8+ punten; vraagt naar hoge 4-kaart</p> <p>2♦: 0+ punten met 5+kaart harten</p> <p>2♥: 0+ punten met 5+kaart schoppen Rebid na openaars verplichte 2♥/♠-bod: - pas: 5+kaart met 0-7 punten - 3♥/♠: 6+kaart met 8-9 punten - 2SA: 5-kaart met 8-9 punten - 4♥/♠: 6+kaart met 10-14 punten - 3SA: 5-kaart met 10-14 punten</p> <p>2♠: 0-5 punten met 6-kaart klaveren of ruiten Rebid na openaars verplichte 3♣-bod: - pas: zwak met 6+ klaveren - 3♦: zwak met 6+ ruiten</p> <p>3♣: Puppet Stayman; vraagt naar hoge 4/5-kaart Antwoorden openaar: - 3♦*: één of twee hoge 4-kaart(en); - 3♥: 5-kaart harten; - 3♠: 5-kaart schoppen; - 3SA: ontkent hoge 4- of 5-kaart.</p> <p>*Partner na 3♦-antwoord: - 3♥: 4-kaart schoppen; - 3♠: 4-kaart harten; - 4♦: 4-kaart harten én 4-kaart schoppen.</p>
2SA: 20-22 met SA-verdeling	<p>3♣: Puppet Stayman 4+ punten; vraagt naar hoge 4/5-kaart (zie hierboven)</p> <p>3♦/♥: 0+ punten met 5+kaart harten/schoppen Rebid na openaars verplichte 3♥/♠-bod: -3SA: 5-kaart met 4-8 punten; sluit slem uit -4♥/♠: 6+kaart; 4-8 punten; sluit slem uit</p>