

## OEFENINGEN OPENEN

	Opgave	Antwoord
1.	♠ 7 6 ♥ A 4 ♦ H V 8 7 2 ♣ H 9 8 3	1♦
2.	♠ H B 3 ♥ A V 6 ♦ H 9 4 2 ♣ B 5 2	1♦
3.	♠ A V 7 6 2 ♥ H B 9 4 3 ♦ 6 5 ♣ A	1♠
4.	♠ H 7 6 ♥ B 9 5 4 2 ♦ A ♣ V 10 7 4	Pas
5.	♠ H 7 6 2 ♥ B 2 ♦ B 9 5 2 ♣ A H V	1♦
6.	♠ 6 4 ♥ B 9 6 5 3 ♦ A 2 ♣ A H V 4	1♥
7.	♠ A 6 5 ♥ B 3 ♦ H V 2 ♣ A V 10 4 3	1SA
8.	♠ 6 4 3 ♥ A H 2 ♦ H V 3 ♣ A H 3 2	1♣
9.	♠ B 6 4 3 ♥ A H 2 ♦ H V 6 ♣ 9 8 4	1♣
10.	♠ A B 4 3 ♥ H V 7 6 ♦ H V 9 2 ♣ B	1♦

## OEFENSPELLEN LES 2

1.

<p>♠ H 8 6 2 ♥ V 10 8 4 ♦ B 6 ♣ 10 9 7</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	<p>♠ V B 10 4 3 ♥ A 9 2 ♦ 10 9 3 ♣ B 8</p>	<p>♠ 7 5 ♥ B 7 3 ♦ 8 7 5 4 ♣ A H V 3</p>
N						
W   O						
Z						

West	Noord	Oost	Zuid
-	1SA	pas	3SA
pas	pas	pas	

### Bieden

Noord bezit 16 punten met een 4432 verdeling. Daarmee wordt 1SA geopend. Zuid heeft tien punten mee. De gezamenlijke handen bevatten minstens 10 + 15 = 25 punten, dus er kan een manche worden gespeeld.

### Spelen

Oost komt uit met schoppen. Doel is om in die kleur genoeg slagen te maken om 3SA down te spelen. Noord is echter eerst aan de beurt. Na het uitspelen van de hoge ruiten en klaveren komt in beide kleuren de vierde lage kaart vrij. De leider maakt één schoppen, vier ruitens en vier klaveren.

**Resultaat:** 3SA precies gemaakt (negen slagen).

2.

<p>♠ A 8 4 2 ♥ H V 3 ♦ V 4 ♣ V 9 5 3</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	<p>♠ H V 7 6 5 ♥ A 9 2 ♦ H B 8 3 ♣ 7</p>	<p>♠ B ♥ B 10 7 6 5 4 ♦ 6 5 ♣ A 10 8 6</p> <p>♠ 10 9 3 ♥ 8 ♦ A 10 9 7 2 ♣ H B 4 2</p>
N						
W   O						
Z						

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	1♠	pas
4♠	pas	pas	pas

### Bieden

Oost is met 13 punten sterk genoeg om te openen. Hij begint met zijn langste kleur. West heeft een vierkaart schoppen mee. Dat wordt dus de troefkleur. Aangezien er genoeg punten zijn voor de manche, wordt het 4♠.

### Spelen

Zuid heeft verschillende opties bij de uitkomst. Niet zo gek is ♥8. Je hoopt dan dat er snel een tweede ronde harten wordt gespeeld, zodat je kunt troeven. De leider kan dat voorkomen door na het winnen van de eerste slag de troeven bij zuid weg te spelen.

**Resultaat:** 4♠ +1 (elf slagen).

3.

<p>♠ 8 6 4 ♥ A 10 2 ♦ H V 7 6 ♣ A H 2</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	<p>♠ A 9 2 ♥ 8 7 5 ♦ B 10 2 ♣ 9 8 4 3</p>	<p>♠ H B 7 ♥ V 9 6 3 ♦ A 8 3 ♣ 10 7 6</p> <p>♠ V 10 5 3 ♥ H B 4 ♦ 9 5 4 ♣ V B 5</p>
N						
W   O						
Z						

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	pas
1SA	pas	pas	pas

### Bieden

Zuid heeft onvoldoende punten om de bieding te openen. Voor west ligt dat anders. Met 16 punten en een 4333 verdeling is 1SA de juiste opening. Oost weet op basis van zijn eigen puntenbezit dat de gezamenlijke handen niet sterk genoeg zijn voor de manche. Hij past.

### Spelen

Tegen een SA-contract is het meestal goed om met je langste kleur uit te komen. Noord start dus met harten. De leider moet aan de slag met de ruitenkleur. Zodra ♠A is verdreven kan hij in die kleur slagen maken.

**Resultaat:** 1SA precies gemaakt (zeven slagen).

4.

<p>♠ 9 5 3 ♥ A H 10 2 ♦ B 4 ♣ V 8 5 4</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	<p>♠ A ♥ B 9 7 4 ♦ 10 8 7 2 ♣ H B 10 3</p>	<p>♠ H B 7 6 ♥ V 8 3 ♦ V 9 6 5 ♣ 9 2</p> <p>♠ V 10 8 4 2 ♥ 6 5 ♦ A H 3 ♣ A 7 6</p>
N						
W   O						
Z						

West	Noord	Oost	Zuid
pas	pas	pas	1♠
pas	2♠	pas	pas
pas			

### Bieden

West, noord en oost hebben onvoldoende punten om te openen. Als zuid ook past wordt er niet gespeeld (heet een 'rondpas'). Zuid opent echter met 1♠. Noord heeft een mooie schoppenfit en mag daarom een voorzichtig steunbodje doen. De manche is echter te hoog gegrepen.

### Spelen

West begint met ♥A in de hoop in die kleur meerder e slagen te kunnen oprapen. Het blijft bij ♥AH. De leider gaat zo snel mogelijk proberen de troeven bij OW weg te halen.

**Resultaat:** 2♠ +1 (negen slagen)

5.

♠ 8 4  
♥ A B 6 3  
♦ H V B 2  
♣ H 9 2

♠ H 10 6 2  
♥ V 8 7 4  
♦ 8 7  
♣ 10 8 6

N
W O
Z

♠ A V B 7 5  
♥ H 9 2  
♦ 6 4  
♣ A 7 4

♠ 9 3  
♥ 10 5  
♦ A 10 9 5 3  
♣ V B 5 3

West	Noord	Oost	Zuid
-	1♦	1♠	2♦
2♠	???		

**Bieden**

Leuk spel waarin beide partijen bieden. Noord opent de bieding met 1♦, de laagste van zijn twee vierkaarten. Hierna ontstaat een biedgevecht waarbij het interessant is om te zien wie het hoogst durft te bieden.

**Spelen**

NZ kunnen met ruiten troef negen slagen maken. Het bieden van 3♦ is dus verantwoord. OW zouden daar overheen kunnen gaan met 3♠. Dat contract gaat echter down.

**Resultaat:** 3♦ contract (NZ) of 2/3♠ -1/-2 (OW).

6.

♠ 7 6 5  
♥ A 9 3  
♦ 6 4 3 2  
♣ 7 5 3

♠ V 10 8 3  
♥ B 7 5  
♦ H 10 7  
♣ A 9 4

N
W O
Z

♠ B 9 4  
♥ V 10 6 4  
♦ V B 8  
♣ H 8 2

♠ A H 2  
♥ H 8 2  
♦ A 9 5  
♣ V B 10 6

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	pas	1SA
pas	pas	pas	

**Bieden**

Ditmaal is het zuid die met 17 punten en een regelmatige verdeling 1SA kan openen. Noord heeft bij lange na niet voldoende punten om aan een manche te denken. Het bieden is dus snel afgelopen.

**Spelen**

West start met schoppen, zijn langste kleur. De leider moet met de klaverkleur aan de slag. Als hij er in slaagt om in die kleur twee slagen binnen te halen maakt hij zijn contract.

**Resultaat:** 1SA Contract (zeven slagen)

7.

♠ 9 3 2  
♥ A 7 4  
♦ H B 9 5 2  
♣ B 8

♠ A H 7 6  
♥ H V 9 2  
♦ A 4  
♣ 7 6 2

N
W O
Z

♠ V 8 5  
♥ 10 5  
♦ 10 8 6  
♣ A H V 9 3

♠ B 10 4  
♥ B 8 6 3  
♦ V 7 3  
♣ 10 5 4

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	pas
1SA	pas	3SA	pas
pas	pas		

**Bieden**

West heeft een SA-verdeling met 16 punten en opent met 1SA. Voor oost is de verleiding groot om de klaverkleur te bieden. Noodzakelijk is dat echter niet. Wie recht op het doel af gaat biedt 3SA, de kortste weg naar de manchepremie!

**Spelen**

Noord start met ruiten zijn langste kleur. De leider moet na ♠AHV niet vergeten de vierde en vijfde klaveren van oost te verzilveren. Ook de schoppenkleur kan in zijn geheel te gelde worden gemaakt.

**Resultaat:** 3SA +1 (tien slagen).

8.

♠ H V B 9 2  
♥ 9 6  
♦ A 7 5  
♣ H 4 3

♠ 6  
♥ A 4 3 2  
♦ H 8 4 2  
♣ A V B 7

N
W O
Z

♠ 5  
♥ B 10  
♦ V 10 9 6 3  
♣ 10 9 6 5 2

♠ A 10 8 7 4 3  
♥ H V 8 7 5  
♦ B  
♣ 8

West	Noord	Oost	Zuid
1♣	1♠	pas	4♠
pas	pas	pas	

**Bieden**

West heeft 14 punten, voldoende om 1♣ te openen, de laagste van zijn drie vierkaarten. Noord heeft een mooie vijfkaart schoppen en ziet graag schoppen troef worden. Hij biedt 1♠. Dit klinkt zuid als muziek in de oren. Met een dergelijk overweldigende schoppensteun is het niet zo gek om de manche te proberen. Veel troeven zijn veel slagen!

**Spelen**

Noord zal weinig moeite hebben om elf slagen te maken. Meer dan ♠A en ♥A hoeft hij niet te verliezen. De troeven doen hun werk volop.

**Resultaat:** 4♠ +1 (elf slagen).