



Bridgelexicon

Zoek de betekenis van begrippen en technische termen aan de bridgetafel op.

Bridgelexicon

Aankomer:

In de verdediging, een kaart waarmee men later weer aan slag komt. Een goedgeplaatste koning of een aas is een typische aankomer.

Af- en tegenspel:

Het deel van het spel na de bieding, wanneer de spelers hun 13 kaarten uitspelen.

Agressief:

Actieve verdediging die u speelt in noodsituaties, zoals het duiken van de heer van een tegenstander in de hoop daarna meer slagen te maken.

Antwoordende hand:

Tijdens het biedverloop heeft het betrekking op de partner van de openaar.

Auto-forcing:

De speler die zo'n bod doet, zal niet passen op de volgende bieding van zijn partner zolang de manche niet is bereikt of de tegenstander niet heeft tussengeboden.

Balancen:

Bieden na twee keer pas.

Baron:

Biedconventie waarbij de lange kleuren van onderaf geboden worden (klaveren, ruiten, harten, schoppen).

Bath coup:

Speelwijze van de leider waarbij deze in een sans-atoutcontract de aas ophoudt bij de uitkomst van een heer met een bezit van de aas en de boer, zodat het vervolgen van deze kleur in zijn vork zal zijn.

Bekennen:

Bijspelen in de gevraagde kleur.

Best minor:

Bod onder de volgende voorwaarden:

- Het eerste bod aan tafel.
- In de lage kleuren, d.w.z. klaveren of ruiten.
- In de langste (met de meeste kaarten) van de twee lage kleuren.

Als de lage kleuren even lang zijn, bied dan 1 klaveren met een driekaart klaveren en een driekaart ruiten. Anders

biedt u 1 ruiten.

Blackwood:

Conventioneel 4SA-bod dat partner vraagt hoeveel azen deze heeft. De klassieke antwoorden zijn: 5 klaver = 0 of 3 azen, 5 ruiten = 1 of 4 azen, 5 harten = 2 azen.

Blokkade:

Situatie waarin de hoge kaarten in een kleur niet over en weer geïncasseerd kunnen worden.

Voorbeeld: de dummy bezit de aas en de vrouw en de leider heeft de heer, de drie en de twee. U kunt niet achter elkaar drie slagen maken. De kleur is geblokkeerd.

Bod, Bieden, Biedingen, Bieding, Biedverloop:

Proces om het eindcontract te bepalen door te bieden. Het geheel van biedingen op een spel wordt het biedverloop genoemd.

Bovengrens:

Het maximaal aantal punten dat een paar gezamenlijk heeft. Het wordt berekend door bij de eigen punten het maximaal aantal punten op te tellen dat partner zou kunnen hebben.

Communicatie:

Kaarten waarmee u kunt oversteken van de ene hand naar de andere (binnen hetzelfde paar).

Contract:

Verplichting van de leider om het aantal slagen te maken dat is vastgesteld met het laatste bod, aan het eind van het bieden. Het uiteindelijke contract op een spel wordt bepaald na drie keer pas. Bijvoorbeeld: na 1SA - pas - 3SA - pas - pas - pas is het contract 3 sans atout en de openaar met het 1SA-bod wordt de leider.

Controle, Controles:

Het bewaken van een kleur met honneurs (wanneer u het aas of de heer hebt) of als u kort bent in die kleur (een singleton of een renonce).

Controlebieding, Controle:

Bod in een kleur dat partner laat weten dat er niet meteen twee slagen in die kleur verloren kunnen worden.

Conventie, Conventies:

Bod dat, volgens afspraak met partner, een bijzondere betekenis heeft. Conventies komen ook voor in de verdediging waarbij een speciale betekenis over het tegenspel met partner is afgesproken.

Corrigeren:

Het bieden van de kleur die partner beloofd heeft. Het corrigeren is niet altijd verplicht.

Cover card:

Een hoge kaart die een verliezer in de andere hand compenseert.

Cue:

Cueën, het bieden van de kleur van de tegenstander. Het bod vraagt vaak om een stop in die kleur om sans atout te kunnen spelen of het toont een sterk spel.

Dealer:

Speler die de kaarten deelt.

Deblokkeren:

Techniek waarbij kaarten worden weggedaan die de communicatie belemmeren.

Deelscore, Deelscores:

Alle contracten onder de manche of slem, d.w.z. alle contracten vanaf 1K tot en met 4R, behalve 3SA.

Dekken:

Een hogere honneur spelen dan de honneur die wordt voorgespeeld door de tegenstander, meestal met het doel om een van de eigen honneurs vrij te spelen of een honneur die partner hopelijk heeft.

Derde Kleur Forcing, 3de kleur forcing:

Nadat de openaar zijn openingskleur heeft herhaald, is de opvolgende kleur kunstmatig wanneer dit een nieuwe kleur is. Het vraagt de openaar zijn hand nader te omschrijven. Voor de derde kleur forcing zijn ten minste 10 punten nodig.

Distributiepunten:

Punten die bij de honneurpunten worden opgeteld wanneer er een fit, geen sans atout, is gevonden door de twee spelers van een paar. Een renonce is dan 3 punten waard, een singleton 2 punten en een doubleton 1 punt, de 9de troef is 2 punten en elke extra troef vanaf de 10de is 1 punt waard. Als u een fit hebt met uw partner, maar u hebt slechts één troef bijvoorbeeld, dan kunt u uiteraard nauwelijks troeven en dan is het meetellen van distributiepunten voor uw korte kleuren niet van toepassing.

Doublet, Informatiedoublet, Doubletten, Strafdoublet, Straf:

Bieding op een bod van de tegenstander dat de score van het contract verhoogt als het gemaakt of niet gemaakt wordt. Het doublet is, afhankelijk van de situatie, informatief of voor straf. Een informatiedoublet vraagt partner om een van de overgebleven kleuren te bieden. Een strafdoublet vraagt partner te passen omdat verwacht wordt dat het contract van de tegenpartij niet gehaald zal worden. Het doublet wordt gesymboliseerd door een wit kruis op een rode achtergrond.

Doubleton:

"Dubbel hebben" of "een doubleton bezitten" betekent slechts twee kaarten in die kleur bezitten.

Downslag, Downslagen:

Elke slag die de leider te kort komt om zijn contract te halen.

Driekaart:

"Het hebben van een driekaart" betekent het bezit van precies drie kaarten in die kleur.

Driekleurenspeel:

Hand met ten minste 3 vierkaarten (4441 of 5440).

Drury:

De antwoordende hand gebruikt een conventie wanneer hij eerst heeft voorgepast om te achterhalen of de opening van zijn partner niet zwak is.

Duiken:

Ook wel "laten lopen". Techniek waarbij de controle wordt behouden door de communicatie tussen de twee tegenstanders te verbreken.

Dummy:

De partner van de leider. De "dummy" duidt ook de kaarten aan van de partner van de leider, die opgelegd worden nadat er is uitgekomen.

Eenkleurenspeel:

Hand met ten minste een zeskaart in een kleur zonder vierkaart ernaast (6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8...).

Eruit werken:

Ook wel "dwingen". Een kleur door blijven spelen tot de tegenstander een honneur speelt waardoor die van u vrij zijn geworden.

Evenwichtig spel, Evenwichtig, Evenwichtige spellen, Evenwichtige hand:

Een spel of een hand wordt evenwichtig gevonden met hoogstens één doubleton zonder singleton of renonce.

Fit, Een fit hebben:

Een paar heeft samen minstens acht kaarten in dezelfde kleur. Dat heet een fit, of de spelers hebben een fit.

Fitbid:

Bod in een kleur dat impliciet een fit belooft in een kleur van de partner.

Forcing:

Een bieding waarop partner niet mag passen.

Gambling:

Gambling 3SA, deze bieding toont minstens een dichte zevenkaart in een lage kleur zonder een aas of een heer ernaast.

Gebalanceerde hand, Gebalanceerde handen:

Een hand wordt gebalanceerd genoemd als deze ten hoogste een doubleton bevat zonder een singleton of een renonce.

Hand, Handen:

De 13 oorspronkelijk gedeelde kaarten van een speler.

Hoge vijfkaart:

Ten minste 5 kaarten in harten of 5 kaarten in schoppen in de hand hebben.

Honneur, Honneurs:

Er zijn vijf honneurs in elke kleur: de aas, de heer, de vrouw, de boer en de tien.

Honneurpunten:

Deze kaartwaarderingmethode is al van voor de oorlog en bedacht door de Engelsman Milton Work. Een speler kan zo vaststellen hoeveel punten zijn hand waard is. 4 punten voor een aas, 3 punten voor een heer, 2 punten voor een vrouw en 1 punt voor een boer. Er zijn 10 honneurpunten per kleur en dus 40 punten per stok.

Hoog:

Duidt op de harten- en schoppenkleur.

Hoog/laag even, Laag/hoog oneven:

Een signaleringssysteem dat een even aantal kaarten toont door eerst een hoge en dan een lage kaart bij te spelen (eerst de 6 en dan de 2 van een 6 en een 2 of van boer, 7, 6, 2 bijvoorbeeld) of een oneven aantal door eerst de laagste kaart te spelen (eerst de 2, dan de 6 van 8, 6, 2 of van boer, 8, 7, 6, 2). Deze signalen zijn alleen van toepassing wanneer u geen hoge kaart in deze slag moet bijspelen.

Hoogste kaart, Hoogste kaarten:

Kaart waarmee de slag zeker gewonnen wordt. Het is dus de hoogst overgebleven kaart in die kleur.

Hoogste van niets:

[Voornamelijk in Frankrijk] Duidt op een uitkomst van een slechte kleur (zonder honneurs) wanneer een sans-atoutcontract gespeeld wordt. Met 2 of 3 kaarten wordt met de hoogste gestart, met 4 of meer kaarten met de een-na-hoogste.

Incasseren:

De hoogste kaarten uitspelen.

Inlaten:

Het passen op een informatiedoublet om punten te verdienen wanneer je zwaar tegenzit in de troefkleur.

Jacoby transfers:

Conventie die wordt gebruikt na een 1SA- of 2SA-opening. Door het bieden van 2 ruiten of 2 harten (3 ruiten of 3 harten na 2SA) toont deze conventie een vijfkaart in harten of schoppen. De theorie wil dat de openaar de Jacoby transfer aanneemt. De antwoordende hand kan met deze conventie zowel zwakke, gemiddelde en sterke handen bieden.

Kibitzer:

Toeschouwer bij een wedstrijd.

Kleur, Kleuren:

De kleuren in een kaartspel zijn schoppen, harten, ruiten en klaveren. Er zitten dus 13 kaarten per kleur in een spel met 52 kaarten.

Kleurpreferentie:

Bod dat aangeeft welke kleur de voorkeur heeft als partner in het biedverloop twee kleuren aanbiedt (een tweekleurenspel). Het wil niet per se zeggen dat er een fit is.

Kleurpreferentiesignaal:

Kaart die partner vertelt welke kleur doorgespeeld moet worden. Het wordt vooral gebruikt als partner kan introeven of als in de dummy een singleton ligt.

Kwantitatief, Kwantitatief bod:

Inviterend bod dat partner vraagt slem te bieden als partner maximaal is.

Kwetsbaarheid:

Systeem waarmee premies en strafpunten voor downslagen worden toegekend. Wanneer u kwetsbaar bent, zijn de downslagen duurder, maar de manche- en slempremies zijn dan ook hoger. In het verleden, in robberbridge, werd een robber gewonnen door twee manches te maken. Het paar dat reeds een manche had gescoord, werd kwetsbaar genoemd, terwijl het paar dat nog geen manche had gescoord niet-kwetsbaar was. De kwetsbaarheid heeft zowel gevolgen voor de manche- en slempremies als de waarde van de downslagen, of deze nu ongedoubleerd, gedoubleerd of geredoubleerd zijn. In toernooien staat elk spel op zich. Om de omstandigheden van een robber na te bootsen, wordt op elk spel voor beide lijnen kunstmatig de kwetsbaarheid bepaald.

Lage kleur:

Duidt op de klaver- en ruitenkleur.

Laten lopen:

Ook wel "duiken". Techniek waarbij de controle wordt behouden door de communicatie tussen de twee tegenstanders te verbreken.

Leider:

De speler van het paar die het eerst de troefkleur (of sans atout) van het eindcontract heeft geboden, dat door dit paar wordt gespeeld. Hij speelt dus zijn eigen kaarten en die van de dummy tegenover hem.

Lengte, Lengtes:

Het bezit van veel kaarten in één kleur. Als men "hartenlengte heeft", betekent dat men veel hartenkaarten in zijn hand heeft.

Lengtepunten:

Punten die worden opgeteld bij de honneurpunten voor een verfijnde kaartwaardering in sans-atoutcontracten. Er wordt 1 punt bijgeteld voor een goede vijfkaart en 2 punten voor een goede zeskaart.

Lijn:

Twee spelers die samen een paar vormen tegen twee andere spelers. Vaak de oost-west-lijn en de noord-zuid-lijn genoemd.

Manche, Manches:

Om een manche te verdienen moet een bepaald aantal slagen gehaald worden afhankelijk van de kleur waarin het contract wordt gespeeld.

In sans atout: vanaf het 3-niveau (d.w.z. ten minste 9 slagen).

In een hoge kleur: vanaf het 4-niveau (d.w.z. ten minste 10 slagen).

In een lage kleur: vanaf het 5-niveau (d.w.z. ten minste 11 slagen).

Mini-maxi:

Een mini-maxi-bod is een forcing bod dat of een zwak of een sterk spel belooft.

Minimale herbieding:

Het minimaal herbieden van een kleur betekent de kleur op het laagst mogelijke niveau herhalen.

Misfit, Een misfit hebben:

Het partnership heeft minder dan acht kaarten van dezelfde kleur in de twee gezamenlijke handen. Van de twee spelers wordt gezegd dat ze een misfit hebben.

Namyats:

Conventie die de betekenis omdraait van openingen op 4-niveau. 4K belooft een 4H-opening met maximaal één troefverliezer. 4R belooft een mooie 4S-opening. 4H en 4S beloven minder mooie openingen.

Natuurlijk:

Een natuurlijk bod doen betekent het bieden van een kleur waarin u minstens 4 kaarten hebt.

Neutraal:

Duidt op een verdediging die als veilig wordt beschouwd.

Niet bekennen, Weggooien:

Een kaart in een andere kleur spelen dan die wordt gevraagd wanneer men geen kaarten meer in die kleur heeft.

Niet-forcing:

Duidt op een bod waarop partner mag passen.

Niveau, Niveaus:

Aantal slagen boven de zes om een contract te maken. Een contract op 1-niveau wordt gemaakt als het paar dat het contract afspeelt ten minste 7 slagen haalt.

Ondergrens:

Het minimaal aantal punten dat een paar gezamenlijk heeft. Het wordt berekend door bij de eigen punten het minimaal aantal punten op te tellen dat partner zou kunnen hebben.

Onevenwichtig, Onevenwichtig spel, Onevenwichtige spellen:

Een spel of een hand is onevenwichtig wanneer het een renonce, een singleton of minstens twee doubletons bevat.

Ongebalanceerde hand, Ongebalanceerde handen:

Een hand wordt ongebalanceerd genoemd als deze een renonce, een singleton of ten minste twee doubletons bevat.

Ongeboden kleur, Ongeboden kleuren:

De kleuren die in het biedverloop nog niet zijn genoemd.

Ontwikkelen, Ontwikkeling:

Het spelen van meerdere rondes in een kleur om de kaarten van de tegenstanders te trekken zodat u lengteslagen

kunt maken in die kleur. Of het spelen van een honneur om een hogere honneur eruit te werken zodat u een of meer slagen kunt maken in die kleur.

Openaar:

De speler die het eerst een bod doet (anders dan pas).

Opening:

Eerste bieding anders dan pas.

Overnemen:

Het spelen van een hogere kaart dan die van partner (meestal een honneur) zodat deze niet aan slag blijft.

Overslag, Overslagen:

Elke slag die de leider wint bovenop het contract dat het paar heeft geboden.

Parentoernooi:

In dit type toernooi wordt het resultaat van een paar vergeleken met het resultaat van alle andere andere paren die in dezelfde lijn spelen (Noord/Zuid of Oost/West). Het klassement wordt dus opgemaakt per paar.

Pariteit:

De pariteit van een kleur geeft aan of het aantal kaarten in de kleur even of oneven is.

Partner:

Speler met wie u tegen de andere twee spelers speelt.

Passen, Pas:

Niet bieden, doubleren of redoubleren, wanneer u aan de beurt bent om te bieden en dus "past" door "pas" te bieden.

Premie, Premies:

Als u het contract haalt, krijgt u nog een premie, bovenop de punten die u scoort voor elke gewonnen slag. U krijgt 50 punten voor een deelscore, 300 of 500 punten voor een manche, 800 of 1.250 punten voor een klein slem en 1.300 of 2.000 punten voor een groot slem.

Preëemptief bod:

Sprongbod dat een lange kleur toont met weinig verdedigende slagen. Het geeft de juiste informatie aan partner en is tegelijkertijd bedoeld om te voorkomen dat de tegenpartij het beste contract bereikt.

Punten per slag:

Alle punten gescoord door de leider om het contract te halen, afhankelijk van de troefkleur. Klaveren of ruiten troef: 20 punten per slag na de zesde slag. Harten of schoppen troef: 30 punten per slag na de zesde slag. Sans atout: 40 punten voor de eerste slag, 30 punten voor de slagen daarna. Daar komen dan nog premies bij.

Redoublet:

Bieding na een doublet van de tegenstander dat de score van het contract verhoogt als het gemaakt wordt en als het down gaat. Het redoublet wordt gesymboliseerd door twee witte kruisen op een blauwe achtergrond.

Renonce:

"Renonce" of "renonceren", geen kaarten bezitten in die kleur.

Renonceren:

Geen kaarten meer hebben in een kleur.

Roudi en Checkback Stayman:

Conventies die worden gebruikt door de antwoordende hand bij zijn tweede bod na een 1SA-herbieding van de

openaar om zijn hand nader te beschrijven.

SEF:

Acroniem dat staat voor "Système d'enseignement français", het Franse bridgecursussysteem.

Sec, Kaal:

Slechts één kaart (een singleton) in een kleur bezitten. Men zegt het ook over kaarten: "een kale (of secce) heer" = alléén de heer in een kleur bezitten.

Serie, Hoogste van een serie:

Een serie bestaat uit aansluitende kaarten in dezelfde kleur. Het hangt ervan af of het een sans-atout- of een troefcontract is.

- In een troefcontract bestaat een serie uit opeenvolgende honneurs (waarbij de 10 en de 9 samen ook als serie wordt gezien).

- In een sans-atoutcontract zijn drie opeenvolgende honneurs nodig voor een uitkomst met de hoogste van een serie, maar een onechte serie is toegestaan. Een serie van vier kaarten waarvan één kaart ontbreekt, wordt een gebroken serie genoemd.

Signaal, Signalen, Signaleren:

In bepaalde situaties een kaart bijspelen die volgens afspraak partner vraagt een bepaalde kleur te spelen. Doorgaans door een hoge kaart in die kleur te spelen.

Singleton:

"het hebben van een singleton" betekent het bezit van slechts één kaart in die kleur.

Slag, Slagen:

Ook wel "trek". Een slag bestaat uit de vier gespeelde kaarten, één van elke speler aan tafel. Het aantal door een paar gewonnen slagen is aan het eind bepalend voor het resultaat van het gespeelde contract.

Slem, Slems:

Klein slem: contract op 6-niveau, d.w.z. 12 slagen.

Groot slem: contract op 7-niveau, d.w.z. 13 slagen.

Slempoging:

Bod dat partner laat weten dat slem tot de mogelijkheden behoort.

Snit:

Techniek waarbij een kleur wordt gespeeld met de verwachting dat bepaalde kaarten bij de tegenstander zo geplaatst zijn dat extra slagen worden gemaakt. Deze aanpak is nooit helemaal zeker, maar wint een slag die u nooit zou winnen als u het niet probeert.

Spel:

Verdeling van de 52 speelkaarten over de handen van de vier spelers. Ook wel het geheel van distributie, biedverloop en af- en tegenspel van het spel.

Splinter:

Sprongbod dat maximaal één kaart belooft in de gesprongen kleur met een fit in de laatste door partner geboden kleur. Gewoonlijk splintert men niet op een kale aas of heer.

Sprongbod:

Bod op een hoger niveau dan nodig is.

Sprongherbieding:

Het herbieden van een kleur met sprong is het bieden van een kleur die u ook een niveau lager had kunnen noemen.

Stayman:

Conventie die wordt gebruikt na een 1SA-opening om openaar te vragen naar een hoge vierkaart.

Stop, Stopper:

Ook wel "stops". Term die vooral wordt gebruikt in een sans-atoutcontract. Kaart of kaartcombinatie die verhindert dat de tegenstanders bij de uitkomst alle slagen in een kleur kunnen oprapen.

Switchen:

Wanneer u in de verdediging aan slag komt en een andere kleur terugspeelt dan waarin partner is uitgekomen.

Tegenstander:

Speler in de andere lijn; speler van het paar waar u tegen speelt.

Troef:

In een kleurcontract zijn de troeven de dertien kaarten in die kleur. Wanneer u geen kaarten meer hebt in de gespeelde kleur, wint u de slag door een troef te spelen (dat heet in- of aftroeven).

Troeven, Getroefd, Troef, Overtroeven, Overgetroefd:

Het spelen van een troef wanneer je niet kunt bekennen. Daarmee wordt de slag gewonnen tenzij deze kaart wordt overgetroefd, dat wil zeggen dat een andere speler een hogere troef speelt.

Tweekleurenspeel, Tweekleurenspeel met sprong, Sterk tweekleurenspeel, Goedkoop tweekleurenspeel, Tweekleurenspeellen:

Tweekleurenspeel: verdeling met in één kleur ten minste een vijfkaart en in een andere kleur ten minste een vierkaart, bijvoorbeeld: 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430, etc.

Tweekleurenspeel met sprong: bod in een tweede kleur dat op een lager niveau geboden had kunnen worden.

Sterk tweekleurenspeel: bod in de tweede kleur dat partner dwingt de eerste kleur te bieden op 3-niveau.

Goedkoop tweekleurenspeel: bod in de tweede kleur waarbij partner de eerste kleur op hetzelfde biedniveau kan steunen.

Uitkomen:

Wanneer het eindcontract bepaald is, wordt de eerste kaart altijd gespeeld door de speler links van de leider.

Uitkomst, Uitkomsten:

De eerste kaart gespeeld in de eerste slag, direct na het eind van de bieding.

Verdediging:

De verdediging is het paar dat het contract verdedigt.

Verongelukt:

Misverstand tussen twee spelers van hetzelfde paar dat leidt tot een slecht contract of slecht tegenspel.

Vierde Kleur Forcing, 4de kleur forcing:

Wanneer er door hetzelfde paar drie verschillende kleuren zijn geboden in de eerste drie biedingen, dan is het bod in de vierde kleur kunstmatig. Het vraagt de openaar zijn hand nader te omschrijven. Voor de vierde kleur forcing zijn ten minste 11 punten nodig.

Vierde van boven, 4de van boven:

Uitkomstconventie die vooral wordt gebruikt tegen sans-atoutcontracten waarbij wordt uitgekomen met de vierde van boven van een kleur zonder serie.

Viertallen:

Toernooivorm waarin twee viertallen tegen elkaar spelen. Het paar dat Noord-Zuid zit aan tafel A speelt samen

met het paar dat Oost-West zit op tafel B, waarbij de spellen hetzelfde zijn op beide tafels. De puntentelling verschilt van die bij een parentoernooi.

Volgen, Gevolgd, Volgbod:

Bod na de opening door de tegenpartij.

Voorspelen:

De eerste kaart van een slag.

Vork:

Het bezit van twee van drie opvolgende kaarten in een kleur waarvan de middelste ontbreekt. Bijvoorbeeld: het bezit van de aas en de vrouw zonder de heer, of de heer en de boer zonder de vrouw.

XYZ:

De antwoordende hand gebruikt een conventie om met zijn tweede bod zijn hand te omschrijven als de bieding nog op 1-niveau is.

Zitsel:

Verdeling van de 52 speelkaarten over de handen van de vier spelers.

Speel oefenspellen in uw eigen tempo.

Funbridge is een app voor smartphones, tablets en computers waarmee u 24/7 bridge kunt spelen.

Vergelijk uzelf met duizenden andere spelers, word ingedeeld en boek snel vooruitgang.

[Speel bridge online op Funbridge](#)