



Corona versus Vondelpark

- **Mail je naam en de letter van je antwoord** naar:
  - de competitieleider van je club;
  - **óf** naar de **docent** van je cursus;
  - óf naar [ron@jedema.nl](mailto:ron@jedema.nl) als je geen lid bent van een club of cursus die een stand bijhoudt;
  - maar in géén geval naar Rob Stravers, want die houdt geen stand bij!

En als je je antwoorden liever voor jezelf houdt, kan dat natuurlijk ook; want niet moet en heel veel mag!

- **Overmorgen** ontvang je van mij het juiste antwoord met het nieuwe vraagstuk. En zo gaan we voorlopig even lekker door.
- Deze 2-dagelijkse competitie vervangt de wekelijkse Bridge Training. Zodra we elkaar weer mogen aanraken, stopt deze Anti Coronacompetitie en gaan we over tot de gewone Trainingsorde van de week.
- Af en toe stellen we een extra vraag, over de **rechten en plichten** aan de bridgetafel, waarvan het fijn is als je die weet. Deze vragen gaan tót het – eventueel – uitnodigen van de wedstrijdleader. We gaan ons **niet** vermoeien met hoe de wedstrijdleader daarmee moet omgaan.
- En het doel van deze competitie is eenvoudig: in deze krankzinnige periode het nuttige met het aangename zoveel mogelijk verenigen.

Buiten een eventuele prijs die jouw club of docent ter beschikking stelt, dingen alle deelnemers mee naar het meest omvangrijke bridgeboek ter wereld: 'Bridge op een presenteerblaadje', van Joseph Amiel, en vijftien exemplaren van het boekje 'Dappere Dirk' van Marcel Winkel, ter beschikking gesteld door:



<https://www.bridgeshop.nl/dappere-dirk-durft-spellen-en-theorie-voor-de-enthousiaste-bridger>

Tijdelijk alternatief voor de Bridge Training. Aanmelden: [rob.stravers128@gmail.com](mailto:rob.stravers128@gmail.com)  
[www.bridgeservice.nl](http://www.bridgeservice.nl)

**De vorige vraag (5) De juiste aanpak**

	<b>West</b>	<b>Noord</b>	<b>Oost</b>	<b>Zuid</b>
♠ V 4	2♠	doublet	pas	3♥
♥ H V B	pas	4♥	pas	pas
♦ A H V	pas			
♣ H V 10 9 8				
				
♠ A 3 2				
♥ 10 9 8 7 6				
♦ 4 3 2				
♣ B 2				

Zuid (jij) speelt 4♥; west start met ♠6.

Je laat dummy ♠V bijspelen.

**Stelling 1:** als ♠V deze slag wint, moet je daarna troeftrekken.

**Stelling 2:** als oost zich met ♠H ontfermt over ♠V, moet je ♠2 bijspelen.

- Beide stellingen zijn goed.
- Beide stellingen zijn verkeerd.
- Alleen stelling 1 is goed.
- Alleen stelling 2 is goed.

Als je zuids derde schoppen in dummy wilt troeven (en natuurlijk wil je dat omdat dat een schoppenverliesslag scheelt), mag je in geen geval ♠A in de eerste schoppenslag leggen! Via de andere kleuren kun je namelijk niet in de hand aan slag komen.

De tweede schoppenslag is wél voor ♠A, waarna je zuids laatste schoppen in dummy troeft. En natuurlijk vind je het geen enkel probleem als OW de derde schoppen overtroeven, want dat moet dan toch minstens met ♥A zijn 😊.

Als ♠V de slag wint, ga je voor de overslag. Dat doe je dan door - vóór het troeftrekken - ♠4 naar ♠A te spelen en ♠3 in dummy te troeven.

Legt oost ♠H, dan moet je absoluut die slag aan oost gunnen. Leg je wel meteen ♠A, dan kun je immers nog geen schoppen troeven, waardoor de kans op deze extra slag verloren gaat.

- = 5 punten
- = 5 punten
- = 2 punten (geen nul, omdat tegenstanders soms een handje helpen 😊)
- = 10 punten

**De nieuwe vraag (ACC 6)**

<p><b>Speelfiguur</b></p> <p>♦ A H 3 2</p> <p>♦ B 5 4</p> <p><b>Stelling 1</b></p> <p>Met ♦V bij oost, win je <b>alleen met de juiste speelwijze</b> altijd drie ruitenslagen; met de ontbrekende ruiten 3-3 maakt je speelwijze niet uit, dan kun je het niet verkeerd doen.</p>	<p><b>Spelregel</b></p> <p>Je opent 1♣. Je partner alerteert en legt desgevraagd uit dat jullie 5-kaart hoog spelen en dat je daarom een 2-kaart klaveren kunt hebben. Je partner vergist zich: op jullie systeemkaart staat 4-kaart hoog, je belooft minstens een 4-kaart klaveren.</p> <p>Je tegenstanders worden door de verkeerde uitleg van je partner op het verkeerde been gezet.</p> <p><b>Stelling 2</b></p> <p>Je moet de verkeerde uitleg onmiddellijk corrigeren.</p>
---	---

**Welke stelling is correct?**

- Beide stellingen zijn correct.
- Van beide stellingen klopt geen hout.
- Alleen stelling 1 is correct.
- Alleen stelling 2 is correct.

Mail jouw voor- en achternaam, met daarachter de letter van je antwoord naar degene die voor jouw club of cursus de stand bijhoudt.

Heb je die niet? En speel je toch graag in competitievorm mee? Mail je naam en antwoordletter dan naar: [ron@jedema.nl](mailto:ron@jedema.nl)

**Overpeinzing, uitsluitend voor de minder ervaren deelnemer!**

Heb je géén idee wat het juiste antwoord zou kunnen zijn, **én** zie je jezelf als een nog onervaren bridger? Dán mag je de overpeinzing op de volgende pagina gebruiken.

Val je onder de meer ervaren spelers, dan mág je natuurlijk ook naar de overpeinzing kijken, maar mail **eerst** jouw antwoord (of gok ☺) naar je competitieleider of Ron...

**De nieuwe vraag 6 (overpeinzing)****Speelfiguur**

♦ A H 3 2

♦ B 5 4

**Stelling 1**

Met ♦V bij oost, win je **alleen met de juiste speelwijze** altijd drie ruitenslagen; met de ontbrekende ruiten 3-3 maakt je speelwijze niet uit, dan kun je het niet verkeerd doen.

**Speelfiguur**

Zeer geachte minder ervaren bridger,  
Vergeet even het vraagstuk. Kijk alleen naar de twee speelfiguren hieronder.

	♣ A V 2		♥ 3 2
♣ H 7 6		♣ B 10 9 8	♥ ???
	♣ 5 4 3		♥ H 4
			♥ ???

Over ♣A hoef je je geen zorgen te maken: die win je altijd. Datzelfde geldt als je AH hebt in dezelfde kleur: dat zijn altijd twee harde slagen.

Interessanter wordt het als de tegenpartij een honneur heeft die hoger is dan een honneur van jou. Want dat betekent dat dat hogere plaatje jouw plaatje kan vangen.

Nog interessanter is, dat de meeste minder ervaren spelers het klaverenspeelfiguur goed behandelen. Vanuit zuid spelen ze ♣3 naar ♣V, waarbij ze hopen dat ♣H bij west zit. En dat is uitstekend. En waarom? Omdat de hogere honneur, ♣H, vóór ♣V zit. Je kunt dus rustig afwachten welke kaart west bijspeelt: ♣V win je altijd.

Voor het hartenspeelfiguur geldt hetzelfde principe: ♥H kan alleen een slag winnen als ♥A ervóór zit én je vanuit noord naar ♥H speelt.

**Over de stelling van de 'Spelregel'** wordt niet gepeinsd...