

### Tips, die van pas komen bij viertallen:

- biedt scherp (bijv: met 24 punten de manche bieden)  
Het kost minder punten als je down gaat, dan als de manche wordt gemist (vooral kwetsbaar).  
2SA +1 = 150  
3SA C = 600 (400) verschil +450 (250)  
3SA -1 = -100 verschil -220 (in vergelijking met 2SA)
  - stel *als leider* het maken van een contract voorop; upslagen zijn niet belangrijk  
4♥ C = 620 (420)  
4♥ +1 = 650 (450) verschil + 30  
4♥ -1 = -100 (-50) verschil - 720 (-470)
  - stel *als tegenspeler* het downspelen voorop (zie hiervoor):
    - down = down (niet uitstellen)
    - als alleen een bepaald zitsel de downslag oplevert, speel dan op dat zitsel.
  - doubleer alleen voor straf als je 100% zeker bent van een downslag
    - als de tegenpartij (niet kwetsbaar) een overmoedig uitneembod heeft neergelegd
    - als je op eigen kracht (met de kennis van het biedverloop) 100% zeker voor de downslag kunt zorgen3♦ C = -110  
3♦! C = -670 (-470) verschil -560 (-360)  
3♦! -1 = +200 (+100) verschil -100 (-50) in vergelijking met ongedoubleerd down.
    - **als partner een deelscore doubleert, laat het dan niet staan, maar bedenk een passend bod!!**
- zelfs een manchecontract / slemcontract doubleren heeft weinig zin
- het maakt de tegenpartij wellicht duidelijk waar tegenstand verwacht mag worden
  - gedoubleerde upslagen leveren veel op
- 4♠ C = -620 (-420)
- 
- 4♠! C = -790 (-590)
- 
- 4♠! +1 = -990 (-690)
- 
- 
- 6♣/♦ -1 = 100 (50)
- 
- 6♣/♦! -1 = 200 (100)
- drijf de tegenpartij niet op in een lage-kleur contract (als je zelf geen manchekansen hebt)  
  
2♣/♦, 3♣/♦, 4♣/♦ brengen niets op (3SA en 5♣/♦ wel)
- vuistregel: een (verantwoord) risico mag maximaal 4 imp's (160 punten) kosten.
  - 3♠ over 3♥ van tegenpartij mag niet kwetsbaar 2 down (-300), kwetsbaar 1 down (-200), omdat 3♥ 140 punten kost.
  - niet klakkeloos 4♠ over 4♥ bieden, als 4♥ down kan gaan (-300 t.o.v. +50)

### Algemene regeltjes (ook bij parencompetities):

- preëemptief bieden geeft de tegenpartij minder mogelijkheden bij hun biedopbouw.
  - zwakke twee (lengte ♥/♠ en minder dan 11 punten)
  - multi (meestal zwakke twee in ♥/♠)
  - muiderberg (5-kaart ♥/♠ met andere 4-kaart en minder dan 11 punten)
  - inverted minors (1♣/♦ -pas- 3♣/♦ = 5-8 punten, 1♠/♦ -pas- 2♣/♦ = 9+ punten)
  - preëemptieve 3 (4/5)-openingen (6/7/8-kaart en minder dan 11 punten)
- neem de tijd om de preëemptieve biedingen (van de tegenpartij) te bestuderen en daar een goede verdediging over af te spreken (zeer belangrijk!)
- vraag naar / bekijk de wijze van signaleren en maak daar dankbaar gebruik van
  - hoog-laag = aan of af / distributie (laag-hoog, hoog-laag of even-oneven) / Lavinthal / mud / ...
  - bij niet bekennen: Lavinthal / Revolving discards / (on)gewenste kleur / ...
- vraag naar / bekijk de wijze van uitkomen (en maak daar dankbaar gebruik van)
  - 4e van boven / 1e, 3e, 5e van boven / kleintje plaatje / ...
- zorg voor een correct ingevulde systeemkaart (ken uw systeem) en aarzel niet om, op je beurt, naar de betekenis van een bod van de tegenpartij te vragen (maar vraag nooit naar de bekende weg).
- stop bij misfits zo laag mogelijk; doorbieden brengt verwarring en geeft je partner de indruk dat je een sterke hand hebt.