

DE SCORE

TREKPUNTEN + CONTRACTPREMIE + OVERSLAGEN

Een volledige scoretabel ziet er als volgt uit:

GEBODEN TREKKEN	NIET KWETSBAAR			KWETSBAAR		
	ZT	♠ en ♥	♦ en ♣	ZT	♠ en ♥	♦ en ♣
1	90	80	70	90	80	70
2	120	110	90	120	110	90
3	400	140	110	600	140	110
4	430	420	130	630	620	130
5	460	450	400	660	650	600
6	990	980	920	1440	1430	1370
7	1520	1510	1440	2220	2210	2140
OVERSLAGEN	30	30	20	30	30	20
DOWNSLAG	50 punten van de tegenpartij			100 punten van de tegenpartij		

We bemerken dat de verschillende kleuren erg ongelijk bedeed worden. Om de premie voor de manche op te strijken moet je minstens bieden:

3 ZT 4 ♠ of 4 ♥ 5 ♦ of 5 ♣

Omwille hiervan delen wij de kleuren in twee groepen in:

♠ en ♥: de HOGE kleuren of 'MAJEURS', symbool 'M'

♦ en ♣: de LAGE kleuren of 'MINEURS', symbool 'm'

We zullen bij het vastleggen van onze contracten leren dat we terdege moeten rekening houden met deze verschillen.

Het bieden van SLEMS is voor alle kleuren gelijk: nl. 6 of 7

LET WEL: je biedt een contract in kleur (troef) als je een akkoord hebt. Dit akkoord is louter toevallig en afhankelijk van de kaarten die je kreeg. Als je dus een akkoord in een **mineure** kleur hebt, dan moet je zeer veel slagen (11) kunnen bieden om de hoge score van de manche te krijgen.

TIPS HOOGTE CONTRACT

Vermijdt onnodig hoge contracten, je moet nooit hoger bieden dan het laagste niveau uit elk type-contract. Met bijvoorbeeld 24 HDP en een akkoord in klaveren (mineur) kun je geen manche bieden, daarvoor zijn minsten 27 HDP voor nodig! Je moet je beperken tot een deelscore en dat doe je zo laag mogelijk, je biedt dus1 ♣