



## STOP

Stel: jij bent leider en je linker tegenstander komt uit.

De kaarten van de dummy gaan open en je zegt netjes: "dank je wel".

Doe nu even niets, maar ga eerst **nadenken**.

Maak je **speelplan** en gebruik daarvoor de **STOP-methode**!



- **S** = Sta stil bij de situatie
  - Hoeveel slagen moet ik maken?
  - Wat betekent de uitkomst?
  - Wat kan ik opmaken uit de bieding?
- **T** = Tel
  - bij SA: je vaste slagen
  - bij troef: je verliezers
- **O** = Ontwerp een plan
  - Hoeveel troeven heeft de tegenpartij?
  - Moet ik eerst troeftrekken?
  - Kan ik een lange kleur vrijspelen?
- **P** = Pas je plan toe