



Bied- en speltechniek voor 'gewone' bridgers

Ook vragen over spelregels en bestuurlijke kwesties waarvan elke 'gewone' bridger het antwoord zou moeten weten, behandelen we in de Bridge Training

In de periodieken Arbitrair, BestuurWijzer en NBB-Rekenprogramma bespreken we de onderwerpen die vooral op het bord liggen van de betreffende functionarissen

Alle reeds verschenen nummers staan op: www.bridgeservice.nl

Redactie: Carolien de Koomen, Margriet Jansze, Mirjam Dierckxsens, Monica Vuister, Ron Jedema, Siger Seinen, Jan van Die, Frans Schiereck en Rob Stravers (eindredactie)

Vier lastige speelplannen

In deze Training mag je vier keer leider zijn in twee SA- en twee troefcontracten. Het zijn lastige contracten, zelfs voor bridgers met jarenlange ervaring. Waarom lastige speelplannen voor de doelgroep van de Bridge Training: minder ervaren bridgers?

Omdat je daardoor extra mogelijkheden leert zien, en daarmee extra kansen.

Spel 1 Zuid geveer / Niemand kwetsbaar

♠ V B 10 4		
♥ H		
♦ H B 10 9 3		
♣ 7 6 5	Noord	Zuid
		1♣
♠ A 3 2	1♦	1♥
♥ A 4 3 2	1♠	1SA
♦ 2	2SA	3SA
♣ A V 4 3 2	pas	

West komt uit met ♥5. Die is voor dummy's ♥H.

Hoe ziet jouw tweede slag eruit?

- Ik speel ♠V voor en snijd op ♠H.
- Ik speel ♣5 naar ♣V.
- Ik speel ♦H voor.
- Ik speel ♦B voor.

Geen idee welke keus het beste is? Op de volgende pagina peins ik met je mee.

Spel 1 Overpeinzing

♠ V B 10 4		
♥ H		
♦ H B 10 9 3		
♣ 7 6 5	Noord	Zuid
		
♠ A 3 2	1♦	1♣
♥ A 4 3 2	1♠	1♥
♦ 2	2SA	1SA
♣ A V 4 3 2	pas	3SA

West komt uit met ♥5 voor dummy's ♥H. Hoe ziet jouw tweede slag eruit?

- Ik speel ♠V voor en snijd op ♠H.
- Ik speel ♣5 naar ♣V.
- Ik speel ♦H voor.
- Ik speel ♦B voor.

Vanwege de grillige verdeling is het vooral voor minder ervaren spelers extra lastig om een gestructureerd speelplan op te stellen.

Je speelt een SA-contract. Dus telde je al je vaste slagen. Dat zijn de slagen die je achter elkaar kunt maken zónder dat de tegenstanders aan slag kunnen komen. Ik tel er maar vier: een schamele oogst 😊. NZ waren trouwens tijdens het bieden niet bepaald pessimistisch...

Dat maakt het noodzakelijk om tijdens het spelen extra optimistisch te zijn.

'Dankzij' de hartenstart heb je nog maar één stop in die kleur. Je mag dus één keer van slag zonder dat je meteen in harten wordt opgerold.

Op de ruiten afgaan heeft alleen daardoor al geen zin: voordat je ruitenslagen kunt maken, ga je twee keer van slag (met ♦V en met ♦A). En na de tweede keer krijg je de hartenlawine over je heen.

Omdat de klaveren en schoppen met een goed zittende heer per kleur maximaal vier extra slagen opleveren, heb je de beide kleuren nodig om 3SA te kunnen maken én moeten de beide heren, ♣H en ♠H, goed zitten!

En als twee heren goed moeten zitten om het contract te kunnen winnen, speel je ook alsof je wéét dat die heren goed zitten.

Daarmee ontstaat dan het echte probleem van dit spel: je wilt in schoppen én in klaveren op de heer kunnen snijden. Je bent nú in dummy aan slag zodat je voor de eerste snijpoging kunt gaan. Maar als je dat daarna ook in de andere kleur wilt doen, moet je daarvoor mogelijk naar dummy oversteken. Hoe flik je dat?

Spel 1 Speelplan

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

West komt uit met ♥5. Die is voor dummy's ♥H.

Hoe ziet jouw tweede slag eruit?

- a. Ik speel ♠V voor en snijd op ♠H = 3 punten
 - b. Ik speel ♣5 naar ♣V = 1 punt
 - c. Ik speel ♦H voor = 0 punten
 - d. Ik speel ♦B voor = 0 punten
-

Begin met het voorspelen van ♠V (a).

Als die houdt: speel ♠B. En als ♠B ook houdt, speel je ♣5 naar ♣V. Die houdt ook; daarna ♣A en klavertje na.

OW winnen die slag, maar je bent nog in alle kleuren gedekt en je negen schapen liggen feitelijk al op het droge: drie in schoppen, twee in harten en vier in klaveren.

En als oost meteen, of in de tweede schoppenstag, ♠H legt?

Dan win je die slag met ♠A én kun je in dezelfde schoppenkleur terug naar dummy voor de noodzakelijke snit op ♣H!

Spel 2 Noord geveer / OW kwetsbaar

♠ 3 2
♥ A 3 2
♦ V B 10 9 8 7
♣ A 2



	Noord	Zuid
♠ A H B 4	1♦	1♠
♥ H V B	2♦	4SA
♦ A 3	5♠*	6SA
♣ H B 4 3	pas	

*5♠: Noord verwacht dat zuid afgaat op een ruitencontract. Met 5♠ belooft hij twee sleutelkaarten met de verwachte troef(♦)vrouw (sleutelkaarten zijn alle azen plus de verwachte troef(♦)heer). Met twee azen, zónder de aanstaande troefvrouw, antwoordt noord 5♥.

6SA: Zuid 'hoort' ♦V met twee azen en weet dat die twee azen ook één aas kan zijn met ♦H. Ook weet zuid dat noord minstens een 5-kaart ruiten belooft. In de andere kleuren rekent zuid al op vijf tot elf slagen:

- 2 in schoppen; 4 als noord ♠V meebrengt;
- 2 in harten; 3 met ♥A bij noord en 4 met ♥Axxx;
- 1 in klaveren; 2 met ♣A bij noord, en 3 als dan in klaveren wordt uitgekomen.

Daar komen dan de lengteslagen in ruiten nog bij. Voldoende vooruitzichten voor een verantwoord 6SA-contract.

West komt uit met ♥9. Hoe probeer je het verlies tot één slag te beperken?

- Ik win de uitkomst met ♥A, speel ♦V voor en snijd op ♦H.
- Ik win de uitkomst met ♥A, speel ♦V voor maar leg ook ♦A als oost laag bijspeelt.
- Ik win de uitkomst met ♥A en speel dan ♠2 naar ♠B.
- Ik win de uitkomst met ♥H, sla ♦A en speel ruiten na.

Natuurlijk peinzen we samen op het volgende blad.

Spel 2 Overpeinzing

♠ 3 2
♥ A 3 2
♦ V B 10 9 8 7
♣ A 2



	Noord	Zuid
♠ A H B 4	1♦	1♠
♥ H V B	2♦	4SA
♦ A 3	5♠*	6SA
♣ H B 4 3	pas	

*5♠: Noord kan niet uitsluiten dat zuid afgaat op een ruitencontract. Met 5♠ belooft hij twee sleutelkaarten met de verwachte troef(♦)vrouw (sleutelkaarten zijn alle azen plus de verwachte troef(♦)heer).

West komt uit met ♥9. Hoe probeer je het verlies tot één slag te beperken?

- Ik win de uitkomst met ♥A, speel ♦V voor en snijd op ♦H.
- Ik win de uitkomst met ♥A, speel ♦V voor maar leg ook ♦A als oost laag bijspeelt.
- Ik win de uitkomst met ♥A en speel dan ♠2 naar ♠B.
- Ik win de uitkomst met ♥H, sla ♦A en speel ruiten na.

Ik tel acht vaste slagen: twee in schoppen, drie in harten, één in ruiten en twee in klaveren.

Naar een kleur voor het winnen van extra slagen hoef je niet lang te zoeken. Als je OW een slag moet gunnen met ♦H, houd je nog altijd vijf ruitenslagen over.

Vervolgens moet je ervoor zorgen dat je die extra slagen ook daadwerkelijk kunt maken. Het is leuk om een kleur vrij te krijgen (vaak moet je je tegenstanders hun slagen daarin gunnen), maar daar heb je alleen iets aan als je ook bij die vrije kaarten kunt kómen.

Daarbij let je ook zoveel mogelijk op vervelende verdelingen, maar óók op tegenspelers die uiterst vervelend tegenspelen. Laat je niet misleiden door een 'prettig spel-wens' aan het begin van de ronde, want dat zijn vaak de ergsten ☺.

Spel 2

Speelplan

	♠ 3 2	
	♥ A 3 2	
	♦ V B 10 9 8 7	
	♣ A 2	
♦ H x x		♦ x x
♦ H x		♦ x x x
♦ x x x		♦ H x
♦ x x		♦ H x x
	♠ A H B 4	
	♥ H V B	
	♦ A 3	
	♣ H B 4 3	

West komt uit met ♥9. Hoe probeer je het verlies tot één slag te beperken?

- Ik win de uitkomst met ♥A, speel ♦V voor en snijd op ♦H = 1 punt
- Ik win de uitkomst met ♥A, speel ♦V voor maar leg ook ♦A als oost laag bijspeelt. = 3 punten
- Ik win de uitkomst met ♥A en speel dan ♠2 naar ♠B = 0 punten
- Ik win de uitkomst met ♥H, sla ♦A en speel ruiten na = 2 punten

De uitkomst winnen met dummy's ♥A, ♦V voor en snijden op ♦H (a), levert alleen een extra slag op (6SA+1) met precies ♦Hx (of ♦H-sec) bij oost.

Heeft oost ♦Hxx(xx), en is hij zo slim om ♦H niet bij te spelen op de voorgespeelde ♦V, en zich ook beheerst als je daarna vervolgt met ♦B, dan ga je kansloos het schip in! Na ♦A zit ♦H dan nog steeds bij OW. Je moet dan twee keer naar dummy: de eerste keer om ♦H te verdrijven, en de tweede keer om je resterende ruiten in geld om te zetten. Omdat je de uitkomst al nam met ♥A, heb je echter nog maar één entree: ♣A.

Met ♦H bij **west** kan speelwijze a ook misgaan. Maar west moet zich dan wel beheersen. Met ♦Hxx(xx) moet west de eerste ruitenslag beslist **niet** nemen. Doet hij dat wel, dan zijn alle ruiten van dummy hoog en kan noord na ♦A oversteken naar ♣A om ze te bereiken.

Ongeacht hoe de ontbrekende vijf ruiten zitten: als je de eerste slag in de hand wint, ♦A slaat en dan ruiten speelt tot OW hun ♦H maken (speelwijze d): win je altijd vijf ruitenslagen, wat met de vaste slagen in de andere kleuren genoeg is voor twaalf zekere slagen (speelwijze d).

Rob Barenzen:

Maar de hoofdprijs is voor speelwijze b; je doet of je snijdt, maar ook als oost laag bijspeelt leg je ♦A, en ga je met de ruiten door tot ♦H zijn slag pakt. Dummy's ♣A is dan de deur naar de vrije ruiten. Voordeel: extra kans op een overslag. En daar is niemand vies van.

Spel 3

♠ 5 4 3 2

♥ A 4 3 2

♦ A 3 2

♣ H 2



♠ A 9 8 7 6

♥ 5

♦ 5 4

♣ A 6 5 4 3

In het echte spel zaten wat meer plaatjes, die het uitbieden van 4♠ wat gemakkelijker maakten. Die liet ik weg, zodat de dreigende verliezers wat duidelijker zichtbaar zijn en je geen valse hoop krijgt!

Tegen jouw 4♠-contract start west met ♥H.

Je wint de uitkomst met ♥A. En dan?

- Ik trek de tweede slag troef met ♠2 naar ♠A en schoppen na.
- Ik speel troef, maar ik leg ♠A nog niet.
- Ik blijf van de troeven af; ik sla ♦A en speel ruiten na.
- Ik blijf van de troeven af; speel ♣H; ♣2 naar ♣A en troef dan harten en klaveren heen en weer.

Spel 3 Overpeinzing

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

Tegen jouw 4♠-contract start west met ♥H.

Je wint de uitkomst met ♥A. En dan?

- Ik trek de tweede slag troef met ♠2 naar ♠A en schoppen na.
- Ik speel troef, maar ik leg ♠A nog niet.
- Ik blijf van de troeven af; ik sla ♦A en speel ruiten na.
- Ik blijf van de troeven af; speel ♣H; ♣2 naar ♣A en troef dan harten en klaveren heen en weer.

Een leuk spel, met wellicht botsende voorkeuren. Je wilt troeftrekken, zodat de hoge troeven van OW heerlijk over elkaar duikelen. Je ziet echter ook dat je in de bijkleuren te weinig kracht hebt om daar veel slagen in te winnen. Dat maakt heen en weer troeven noodzakelijk. Maar na een paar slagen is het risico groot dat OW overtroeven.

Omdat de kans het grootst is dat de troeven 3-1 zitten, gaan we daarvan uit.

Verdelingskans

Tegenpartij heeft:		
Vier kaarten:	4-0	9,5%
	3-1	50%
	2-2	40,5%
Vijf kaarten:	5-0	4%
	4-1	28%
	3-2	68%

Tip!

Heen en weer troeven is noodzakelijk. Maar dat is pas aantrekkelijk als OW op dat moment nog maar één hoge troefkaart hebben...

Spel 3 Speelplan

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

Tegen jouw 4♠-contract start west met ♥H.

Je wint de uitkomst met ♥A. En dan?

- Ik trek de tweede slag troef met ♠2 naar ♠A en schoppen na = 1 punt
- Ik speel troef, maar ik leg ♠A nog niet = 2 punten
- Ik blijf van de troeven af; ik sla ♦A en speel ruiten na = 0 punten
- Ik blijf van de troeven af; speel ♣H; ♣2 naar ♣A en troef dan harten en klaveren heen en weer = 0 punten

Gun OW één schoppenslag door ♠2 naar ♠6 te spelen. De volgende slag is beslist voor jou. Sla dan ♠A en blijf verder van de schoppen af! (speelwijze b). Speel na de tweede schoppenslag van ♠A pas klaveren en troef de harten en klaveren over en weer. OW hebben op dat moment nog maar één (♠) slag. Daar komt op enig moment een tweede schoppenslag bij.

Als je na ♥A één schoppenslag weggeeft, en – nadat je weer aan slag bent – ♠A slaat, houdt west in dit spel één hoge schoppenkaart over. Daar kan de 'ongelukkige' wel een aftroever mee maken, maar geen troef mee trekken (wat jou **twee** troeven zou kosten).

En die goeierd kan niet voorkomen dat jij na ♠A je laatste vijf troeven afzonderlijk maakt door heen en weer te troeven (cross ruff).

Met ♠A mee win je dan in totaal zes troefslagen.

Je ♥A, ♦A, ♣A en ♣H maken de tien slagen vol. Je verliest dus twee schoppenslagen en één ruitenslag.

Nadeel van ♠A, schoppen na (speelwijze a):

OW kunnen dan een derde keer troefspelen, dan kom je een aftroever te kort.

En als je geen troeven trekt (speelwijze c en d)?

Dan zullen oost en/of west enthousiast vaker dan één keer overtroeven.

Spel 4 Zuid geveer / Allen kwetsbaar

Zuid geveer / Allen kwetsbaar

♠ A H 10 4

♥ A H V

♦ B 5 2

♣ A H V



♠ B 8

♥ B 10 6 5 4 3

♦ A V 8 4

♣ 6

West

Noord

Oost

Zuid

pas

4SA

pas

2♥ (Zwakke twee)

pas

7♥

pas

5♦ (één aas)

pas

pas

2♥: Niet echt een ideale hand voor een zwakke twee.

7♥: Noord telt zelf al acht vaste slagen. Met de drie extra slagen vanwege zuids beloofde 6-kaart harten en ♦A maakt dat samen in ieder geval minstens twaalf...

Je speelt 7♥. West komt uit met ♣B.

Je wint de uitkomst met ♣A.

Je slaat ♥AH, oost en west bekennen twee keer.

Hoe speel je verder?

a. ♦2 naar ♦V

b. ♦B voor en snijden op ♦H

c. ♦2 naar ♦A; ♠B voor en snijden op ♠V

d. ♠A slaan; ♦2 naar ♦A; ♠B voor en snijden op ♠V

e. ♠A en ♠H slaan; ♠4 troeven

Spel 4 Overpeinzing

Zuid gever / Allen kwetsbaar

♠ A H 10 4

♥ A H V

♦ B 5 2

♣ A H V



♠ B 8

♥ B 10 6 5 4 2

♦ A V 8 4

♣ 6

Jij speelt 7♥. West komt uit met ♣B.

Je wint de uitkomst met ♣A.

Je slaat ♥AH, oost en west bekennen twee keer.

Hoe speel je verder?

a. ♦2 naar ♦V

b. ♦B voor en snijden op ♦H

c. ♦2 naar ♦A; ♠B voor en snijden op ♠V

d. ♠A slaan; ♦2 naar ♦A; ♠B voor en snijden op ♠V

e. ♠A en ♠H slaan; ♠4 troeven

Een speelplan voor een troefcontract begint met het zoeken naar dreigende verliezers. Dat is meestal het overzichtelijkst als je zoekt vanuit de hand met de meeste troeven. In dit spel de zuidhand. Laten we dat even samen doen.

♠ B 8

In ♠ geen verliezers, dankzij dummy's ♠A en ♠H

♥ B 10 6 5 4 2

Ook in ♥ geen verliezers; dummy heeft de grote drie in ♥

♦ A V 8 4

In ♦ dreigen twee verliezers, je maakt ♦A en ♦V of ♦H

♣ 6

Geen angst voor een ♣ verliezer. Dankzij dummy's ♣AHV

Dummy heeft ♣AHV. Op twee van deze drie toppers kun je twee ruiten opruimen. Dan houd je ♦AV over. Dus nog maar één dreigende verliesslag in deze kleur. Dat betekent 7♥-1 als je snijdt op ♦H en dat heerschap verkeerd zit. Het zou heel prettig zijn als je ook ♦V kunt opruimen. Dan hoeft je niet te snijden. Snijden betekent immers meestal 50% risico op het verliezen van die slag!

Spel 4 Speelplan

Zuid geveer / Allen kwetsbaar

	♠ A H 10 4	
	♥ A H V	
	♦ B 5 2	
	♣ A H V	
♠ x x x x		♠ V x x
♦ H x x		♦ x x x
	♠ B 8	
	♥ B 10 6 5 4 2	
	♦ A V 8 4	
	♣ 6	

Jij speelt 7♥. West komt uit met ♣B.

Je wint de uitkomst met ♣A.

Je slaat ♥AH, oost en west bekennen twee keer.

Hoe speel je verder?

- ♦2 naar ♦V = 1 punt
- ♦B voor en snijden op ♦H = 1 punt
- ♦2 naar ♦A; ♠B voor en snijden op ♠V = 0 punten
- ♠A slaan; ♦2 naar ♦A; ♠B voor en snijden op ♠V = 1 punt
- ♠A en ♠H slaan; ♠4 troeven = 2 punten

Dit spel is ontleend aan een spel uit het wekelijkse viertallenslagveld 'Mokum – Haarlem'. Daarin vond 'Haarlemmer' (maar in Amsterdam geboren) Ron Jedema een speelwijze waarin hij twee kansen combineert.

Ron speelde ♠A, ♠H en troefde ♠4. In die slag zag hij ♠V vallen; waardoor dummy's ♠10 de hoogste schoppen werd.

Vervolgens ruimde hij op ♠10, ♣H en ♣V drie zuidelijke ruiten op, waarmee alle dreigende ruitenverliezers van tafel waren.

Uiteraard hoopte Ron dat ♦H verkeerd zat en dat het team Amsterdam daardoor de boot in zou gaan. Maar ♦H zat goed... Toch won Haarlem op dit spel, omdat Mokum dit kansrijke slem niet uitbood...

Je puntentotaal is je rapportcijfer voor: komen, zien en overwinnen!

Lezers mailen



Puppet of Niemeijer

Een poos geleden heb je duidelijk het verschil tussen Puppet Stayman en Niemeijer uitgelegd en ik begreep dat men vaak Niemeijer biedt en dat het in werkelijkheid Puppet is.

Kan ik op mijn kaart zetten Puppet bij 1SA en bij Niemeijer bij 2SA?

Is dit logisch of heb je een beter voorstel?

Rob:

Kort antwoord: jouw voorstel is onlogisch. Speel Puppet óf Niemeijer!

Voor de goede orde:

Puppet verschilt maar op één onderdeel van Niemeijer.

Niemeijer kent (na partners 2SA-opening) het kunstmatige 3SA-bod. Dat belooft een 5-kaart schoppen met een 4-kaart harten.

Dat bleek in de praktijk een bron van misverstanden: of de partner van de SA-openaar vergat die afspraak, bood met een gebalanceerde hand 3SA, en schrok zich vervolgens te pletter als zijn partner daarop 4♠ of 4♥ bood.

Of hij bood wel met een mooie 5-4 in ♠ en ♥ 3SA, waarop partner paste met minstens één 4-kaart in een hoge kleur.

Puppet kent het directe 3SA als natuurlijk, gewenst eindcontract; alle andere biedingen zijn net zoals die van Niemeijer.

Mijn advies:

Na 1SA: 2♣ Stayman (kán zwak zijn)
3♣ Puppet (belooft 10+)

Na 2SA: 3♣ Puppet