

Vragen van 'gewone' bridgers over bied- en speeltechniek én over de rechten en plichten aan de gewone bridgetafel

Je kunt kiezen uit twee BridgeTrainingpakketten:

Pakket 1: Alle Bridge Trainingen en relevant bridgenieuws

Pakket 2: Alle Bridge Trainingen, relevant nieuws én Arbitrair

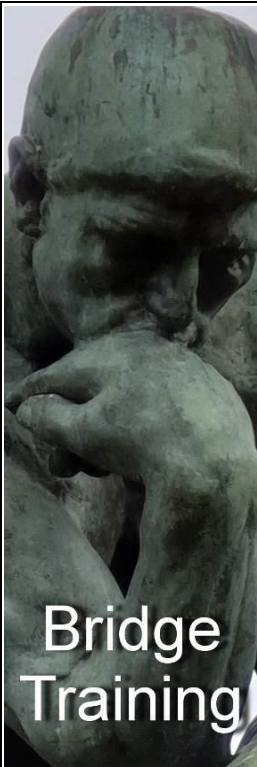
Alle reeds verschenen nummers staan op: www.bridgeservice.nl

Redactie: Ciska Zuur, Margriet Jansze, Mirjam Dierckxsens, Monica Vuister, Ron Jedema, Siger Seinen, Jan van Die en Rob Stravers (eindredactie)

Informatie en tips over Rekenprogramma:

Liesbeth Hoeks Vragenhoekje:

<https://www.bridgeservice.nl/Bridgeservice-Vraaghoekje.html>



Het SA-speelplan

Dat je als leider – na de uitkomst – de dummy pas een kaart laat bijspelen nadat je je speelplan hebt gemaakt, weet elke bridger. En dat je in een SA-contract dan allereerst je vaste slagen telt, gevolgd door een creatieve zoektocht naar extra slagen, is er eveneens bij elke bridger van hoog tot laag ingeramd. Maar... weet je ook wat vaste slagen zijn, en waar/hoe je extra slagen vindt? Ook schijn je als leider soms rekening te moeten houden met een 'gevaarlijke hand', met 'veilige speelwijzen', 'ingooi' en 'dwang'... En dat allemaal onder de vlag van 'ontspanning'.

In deze Training duiken we in de theorie van de benodigde speelplanstappen. Als je die doorgrondt, wordt Training 920 (dus over vier weken) voor jou een peulenschil, want alle vraagstukken van die aflevering vallen binnen de Trainingsstof die we in dit nummer doornemen.

Maak meteen na de uitkomst je speelplan

Zelfs als dummy maar één kaart in de uitgekomen kleur heeft, laat je die nog niet bijspelen. Het is dan ook van groot belang dat dummy niet de fout maakt om die kaart 'alvast' te pakken! Wees blij dat je partner de tijd neemt en wacht rustig op zijn aanwijzing.

Zonder denkpauze meteen een kaart bijspelen, heeft nog een nadeel. De volgende tegenspeler voelt zich dan verplicht om ook meteen een kaart bij te spelen. Het is echter zeker niet ondenkbaar dat ook die tegenspeler even wil nadenken over zijn tegenspeelplan. Dat kan ongemerkt in de denktijd van de leider. Als alleen die tegenspeler een denkpauze neemt, geeft dat gemakkelijk en ongewild informatie over wat die tegenstander zou kunnen hebben.

Stap 1 Tel je vaste slagen. Vaste slagen zijn de slagen die je meteen kunt maken.

Alle westspelers komen tegen jouw SA-contract uit met ♣V.
Hoeveel vaste slagen tel je:

Spel A

♠ H V 2
♥ H V
♦ 5 4 3 2
♣ 5 4 3 2



♠ A
♥ 9 8 7 6 5 4
♦ A H 6
♣ A H 6

Spel B

♠ 4 3 2
♥ 4 3 2
♦ 4 3 2
♣ 5 4 3 2



♠ A 6 5
♥ A 6 5
♦ A H V 6 5
♣ A 6

Spel C

♠ A H
♥ A 8 7 6 5 4 3
♦ A H V B
♣ -



♠ V B 10 9
♥ 2
♦ 10 9 8 7 6 5
♣ A H

Spel D

♠ 4 3 2
♥ 4 3 2
♦ A H V 4 2
♣ 3 2



♠ A H V
♥ A H
♦ 9 8 7 5
♣ A H 5 4

Heb je je vier antwoorden berekend? Ik ook. Die van mij staan op de volgende pagina.

Stap 1 Mijn vier antwoorden

Alle westspelers komen tegen jouw SA-contract uit met ♠V.
Hoeveel vaste slagen tel je:

Spel A

♠ H V 2
♥ H V
♦ 5 4 3 2
♣ 5 4 3 2



♠ A
♥ 9 8 7 6 5 4
♦ A H 6
♣ A H 6

Spel B

♠ 4 3 2
♥ 4 3 2
♦ 4 3 2
♣ 5 4 3 2



♠ A 6 5
♥ A 6 5
♦ A H V 6 5
♣ A 6

Spel C

♠ A H
♥ A 8 7 6 5 4 3
♦ A H V B
♣ -



♠ V B 10 9
♥ 2
♦ 10 9 8 7 6 5
♣ A H

Spel D

♠ 4 3 2
♥ 4 3 2
♦ A H V 4 2
♣ 3 2



♠ A H V
♥ A H
♦ 9 8 7 5
♣ A H 5 4

Vaste slagen zijn slagen die je – als je zou willen – achterelkaar kunt maken.

Spel A: 5 vaste slagen: ♠A, ♦AH en ♣AH. Natuurlijk ga je ervan uit dat ♠HV ook een slag zullen opleveren. Dat kan echter pas nadat je OW een slag gunt met ♥A.

Spel B: 8 vaste slagen: ♠A, ♥A, ♣A en vijf ruitenslagen. Bij lange kleuren ga je ervan uit dat de ontbrekende kaarten ongelijk zijn verdeeld, maar wel met het kleinste verschil. Drie kaarten: 2-1; vier kaarten: 3-1; vijf kaarten: 3-2; zes kaarten: 4-2, etc. Eén uitzondering: twee kaarten zitten nét iets vaker 1-1 dan 2-0.

Spel C: Een extreme verdeling, die goed aangeeft dat het bepalen van de vaste slagen niet alleen een kwestie is van 'domweg' de hoge plaatjes tellen. Je mag op 13 vaste slagen rekenen mits... je op ♣AH in dummy ♠AH opruimt, op ♠VB109 al dummy's hoge ruiten de deur uit mikt en na ♦1098765 de dertien slagen volmaakt met ♥A.

Spel D: 11 vaste slagen: ♠AHV, ♥AH, ♣AH en vier slagen in ruiten. Helaas geen vijf ruitenslagen omdat je de vierde ruitenslag in de zuidhand wilt – of je wilt of niet. Je mist vier ruiten. Die zitten waarschijnlijk 3-1. Dit betekent dat ♦B en/of ♦10 bij de 3-kaart zit. De eerste drie ruitenslagen zijn dus voor ♦AHV. Zelfs als je daarop uit de hand de hoogste drie ruiten bijspeelt, blijft ♦5 hoger dan de kleintjes in de dummy.

Tel voor elk goed antwoord 1 punt.

Stap 2 Zoek naar extra te ontwikkelen slagen

Zelfs als je voldoende vaste slagen telt om je contract te kunnen maken, zoek je naar kansen op extra slagen.

Deze stap 2, de zoektocht naar extra slagen, is veel gemakkelijker gezegd dan gedaan. Om dat goed aan te kunnen pakken, moet je immers wel weten **wáár** je naar moet zoeken en **hóé** je die extra slagen ontwikkelt.

Met $\spadesuit$ V B 10 9 8 en $\heartsuit$ 5 4 3 is dat niet moeilijk.
 $\spadesuit$ 4 3 2 $\heartsuit$ H V B

In ruiten ontwikkel je drie extra slagen door die kleur twee keer aan te spelen. ♦A en ♦H winnen je tegenspelers, maar de andere drie zijn voor jou.

In schoppen maak je twee extra slagen door één slag (aan ♠A) af te staan.

Heb je in klaveren of in harten nog maar één opvang, dan kies je er uiteraard voor om de ♠-kleur te ontwikkelen!

Verborgen extra slagen

Lastiger zijn de (speel)figuren hieronder. Je verwacht daar wel extra slagen in te kunnen maken, maar zelfs zeer ervaren spelers kiezen niet altijd voor de kansrijkste behandeling.

Figuur E

♣ A H 3 2

♣ B 5 4

Figuur F

♣ A 4 3 2

♣ V B 5

Figuur G

♣ A 8 7 6

♣ B 10 9

Hoe zou jij deze klaverenkaarten spelen? In de bijkleuren heb je in beide handen voldoende entrees.

Ik geef mijn aanpak op de volgende pagina.

De door mij gevonden extra slagen

Figuur E

♣ A H 3 2

♣ B 5 4

Figuur F

♣ A 4 3 2

♣ V B 5

Figuur G

♣ A 8 7 6

♣ B 10 9

Hoe zou jij deze klaverenkaarten spelen? In de bijkleuren heb je in beide handen voldoende entrees.

Figuur E: Speel ♣A (pakt de kleine gratis kans op ♣V-sec), dan ♣2 naar ♣B. Altijd goed voor een extra slag met ♣V(x x x x x) bij oost. Met de ontbrekende klaveren 3-3 win je altijd drie klaverslagen: ♣A, ♣H en noords 4^e klaveren.

Figuur F: Speel ♣2 naar ♣V, als die wint later ♣3 naar ♣B. Wint altijd drie klaverslagen met ♣H(x x x x x) bij oost. ♣V én ♣B leveren dan gegarandeerd een slag op. Wie begint met het voorspelen van ♣V laat ♣V géén slag winnen, waar ♣H ook zit.

Figuur G: Speel ♣B voor en snijd op ♣HV. Als oost die slag wint, speel je later ♣10 voor en snijd je op de andere tophonneur. Levert drie klaverslagen op als ♣H en/of ♣V bij west zit (75% kans).

Tel voor elk goede speelwijze 1 punt.

Kansen combineren

Een ander probleem ontstaat bij de luxe van meer kleuren waarin je een of meer slagen kunt ontwikkelen. Met welke kleur moet je dan beginnen?

Figuur H

♠ A V

♥ A 3 2



♠ 3 2

♥ H 6 5 4

Figuur I

♠ A V

♥ V 4 3



♠ 3 2

♥ A 2

- Naast de vaste slagen (♠A en ♥AH in figuur H en ♠A en ♥A in figuur I) wil je graag een extra slag winnen.
- In beide handen heb je voldoende entrees om beide kleuren optimaal aan te spelen.
- Het is geen ramp als je tegenstanders nog één keer aan slag komen, maar dat mag beslist geen tweede keer...

Welke kans/kleur grijp je in beide figuren het eerst?

Mijn twee grijpvoorkeuren geef ik op de volgende pagina.

Mijn gecombineerde kansen

Figuur H		Figuur I	
♠ A V		♠ A V	
♥ A 3 2		♥ V 4 3	
♠ 9 8 7 6 5 4	♠ H B 10	♠ B 9 8 7 6 5	♠ H 10 4
♥ V B 10	♥ 9 8 7	♥ H 10 7	♥ B 9 8 6 5
♠ 3 2		♠ 3 2	
♥ H 6 5 4		♥ A 2	

Figuur H: Ik speel ♥4 naar... ♥2. Daarmee geef ik de eerste hartenslag inderdaad weg. Zodra ik weer aan slag ben, sla ik ♥A en ♥H. Als dan blijkt dat de ontbrekende harten oorspronkelijk 3-3 zaten, is mijn 4^e harten goed voor de extra slag (gaat ♠V op weg) en hoef ik niet het risico te nemen van een verkeerd zittende ♠H. Wie begint met de schoppensnit, verliest die slag, ziet oost schoppen terugspelen waarmee je laatste schoppendeckking van tafel is. Daarna kun je niet meer de hartenkans benutten, omdat je voor een extra hartenslag éérst een hartenslag moet weggeven! En OW zullen dan beslist hun vrije schoppen afdraaien.

Zitten de harten niet 3-3? Alleen dan snijd je op ♠H.

Figuur I: ♥V kan alleen een slag winnen als ♥H bij west zit én ik begin met ♥2 naar ♥V. De leider die eerst de schoppensnit probeert, kan – als die mislukt en oost na ♠H ♠10 terugspeelt – daarna niet ook nog proberen een extra hartenslag te maken.

Tel voor elke goede volgorde 1 punt.

Stap 3 Kruip in de huid van je tegenstanders!

Hoe meer je je verplaatst in je tegenstanders, des te gemakkelijker je de dreigende gevaren ziet en, zo mogelijk, passende maatregelen kunt nemen.

- Net als jij proberen je tegenstanders hun extra slagen te ontwikkelen. De partij die dit 'tempogevecht' wint, kan de taart aansnijden.
- Soms wil je een bepaalde tegenspeler liever niet aan slag hebben. Niet omdat je die niet zou mogen, maar louter omdat het terugspel van deze onverlaat heel vervelend voor jou kan uitpakken.

♠ 3 2 Met nog vijf slagen te gaan, ben je in zuid aan slag. ♥V zit
♥ A 10 2 nog in het spel en datzelfde geldt voor alle hoge schoppen.



♠ H 4 Hoe speel je als je zoveel mogelijk
♥ H B 3 slagen wil winnen?

Ik geef mijn gedachten op het volgende blad.

Mijn gedachten

♠ 3 2 Met nog vijf slagen te gaan, ben je in zuid aan slag. ♥V zit
♥ A 10 2 nog in het spel en datzelfde geldt voor alle hoge schoppen.



♠ H 4 Hoe speel je de hartenkleur aan als je zoveel mogelijk
♥ H B 3 slagen wil winnen?

Ik speel ♥3 naar ♥A en dan ♥2 naar ♥B. West mag die slag winnen: ♠H zit veilig op de achterhand. In dit spel is oost (rechts) de gevaarlijke hand.

Reken 1 punt als je ook voor deze aanpak koos.

Stap 4 Moet je wel of niet op safe spelen?

Als je een viertallenwedstrijd speelt, of een parenwedstrijd met butlertelling, moet je als leider in de eerste plaats je contract maken. Natuurlijk ben je niet vies van een overslag, maar als je je contract kunt verliezen wanneer je overslagpoging mislukt, kun je dat risico beter niet nemen.

Speel je een parenwedstrijd met een uitslag in percentages, dan kan een overslag noodzakelijk zijn voor een goede score. Want als jij 3SA C noteert, en alle andere leiders 3SA+1 heb je, ondanks je gemaakte contract, evengoed een nul.

♠ 3 2
♥ 3 2
♦ A H V 4 3 2
♣ 4 3 2



♠ A H V 4
♥ A H 5 4
♦ 6 5
♣ A H V

Je speelt een kwetsbare 6SA in een **viertallen**wedstrijd.

West komt uit met ♥V.

Omdat je weet dat in een viertallenwedstrijd een overslag niets of hoogstens 'iets' oplevert en dat downgaan je bakken met punten zal kosten, wil je alles op alles zetten om niet down te gaan. Als spelen op een extra slag het risico verhoogt op downgaan, neem je dat risico absoluut niet.

Dus... hoe probeer je zo veilig mogelijk dit contract binnen te harken?

Mijn speelwijze:

♠ 3 2
♥ 3 2
♦ A H V 4 3 2
♣ 4 3 2

♦ B ♦ 10 9 8 7

♠ A H V 4
♥ A H 5 4
♦ 6 5
♣ A H V

Je speelt een kwetsbare 6SA in een **viertallen**wedstrijd.
West komt uit met ♥V.

Na de eerste slag te hebben gewonnen met ♥H, geef ik de volgende slag weg met ♦5 naar... ♦2.

Leiders die meteen ♦AHV spelen, hebben liefst 68% kans dat ze hun contract winnen met een overslag.

Ik kies voor de zekerheid van **geen overslag**. Maar met dit cadeau aan de tegenstanders verhoog ik mijn maakkans van 3SA C met 28% naar liefst 96%. Ruim 1 van de vier leiders die hoopten op een overslag gaan 1 down...

Als je dan bedenkt dat:

- een overslag in een viertallenwedstrijd goed is voor +630 (ipv +600) en
 - één down -100 (in plaats van +600),
- maak je de kans op down zo klein mogelijk.

Noteer 1 punt als jij ook OW de eerste ruitenslag schonk.

In een **paren**wedstrijd met een uitslag in percentages ga je wel voor de overslag!

Je puntentotaal is je rapportcijfer voor 'Bouwmeester SA-Speelplan'.

Ja, daar kan een elf uitkomen. Maar die heb je dan dubbel en dwars verdiend!