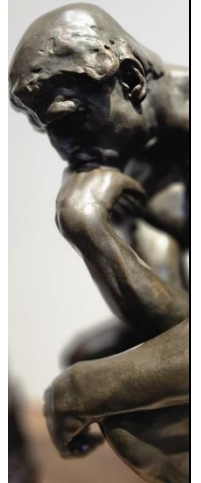


Bridge Training, Arbitrair, de digitale cursus 'Leuk, Leuker, Bridge!' en het beantwoorden van alle mogelijke en soms ook onmogelijke vragen over bridge, doen we gratis. Omdat we het leuk vinden om service te verlenen.

Een donatie mag, maar alleen als die slaat op reeds verleende service! Eens per jaar betaal ik daaruit een lunch, middagje bridge en een dinertje met al mijn vaste serviceverleners en een aantal ingelote donateurs. Want de pot moet leeg, winst willen we absoluut niet maken!

NL76 ABNA 0549 4444 40, tnv Stravers, omschrijving: Bridgepot met je voornaam, zodat ik je een presentje voor je bijdrage kan toemailed.



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

www.bridgeservice.nl voor alle reeds verschenen Bridge Trainingen, Arbitrairs, Vragenhoekje Rekenprogramma, en alles wat bridge nog leuker maakt.

Ook van deze vraagstukken staan alle handen op de laatste pagina!

Vier troefcontracten

Probeer je speelplan in elkaar te timmeren zoals je dat ook zou doen aan de bridgetafel. Als zeer gemakzuchtig bridger begin ik standaard met:

- Stap 1:** vanuit de hand met de meeste troefkaarten zoeken naar kaarten die een slag dreigen te verliezen.
- Stap 2:** creatief zoeken naar een nooduitgang voor dreigende verliesslagen.
- Stap 3:** proberen in te schatten welke tegenspeler beter niet aan slag komt.
- Stap 4:** nagaan welke kleur beter het eerst door een tegenspeler kan worden aangespeeld dan door mij.

Spel 1

♠ 10 3 2
♥ V 5 4 3 2
♦ B 3 2
♣ 3 2



♠ A H V 7 6 5 4
♥ H
♦ V 5 4
♣ A H

Ondanks twee klaverbiedende tegenstanders heb jij het laatste woord met 4♠.

Tegen jouw 4♠-contract start west met ♣V. Je wint die slag met ♣A.

Op je ♠A in de tweede slag speelt west een klavertje bij. Hoe ga je verder?

- a. Ik speel na ♠A meteen ♣H en ♥H.
- b. Ik speel na ♠A ook ♠H en speel dan ♣H en ♥H.
- c. Ik speel na ♠A ook ♠H en ♠V en speel dan ♣H en ♥H.
- d. Ik speel na ♠A ook ♠H en ♠V en speel dan ♦4 naar ♦B.

Overpeinzing spel 1 ♠ 10 3 2
 ♥ V 5 4 3 2
 ♦ B 3 2
 ♣ 3 2

♠ -

♠ B 9 8

♠ A H V 7 6 5 4
 ♥ H
 ♦ V 5 4
 ♣ A H

Tegen jouw 4♠-contract startte west met ♣V. Je won die slag met ♣A.

Op je ♠A in de tweede slag speelde west een klavertje bij. Hoe ga je verder?

- Ik speel na ♠A meteen ♣H en ♥H.
- Ik speel na ♠A ook ♠H en speel dan ♣H en ♥H.
- Ik speel na ♠A ook ♠H en ♠V en speel dan ♣H en ♥H.
- Ik speel na ♠A ook ♠H en ♠V en speel dan ♦4 naar ♦B.

Wat weet je?

- Dat als je **zelf als eerste** de **ruiten**kleur aanspeelt, je achterelkaar drie ruitenslagen verliest als west én oost een tophonneur (♦A/♦H) hebben. En dat als **oost of west als eerste** ruiten aanvalt, je maximaal twee ruitenslagen afgeeft. Met die wetenschap valt speelwijze d af: zolang je dat kunt voorkomen, blijf je van de ruiten af!
- Je weet dat je óók maar twee ruitenslagen verliest als je in je hand een ruitje opruimt. Dat had mooi gekund als de ontbrekende drie schoppenkaarten 2-1 hadden gezeten. Want dan speel je (na twee keer troef) ♥H, om later (na OW's ♥A) over te steken naar dummy's ♠10 om op ♥V een ruitje weg te doen.
- Na de slag met ♠A weet je dat de schoppen niet 2-1 zitten, en dat oost dus nog ♠B9 in handen heeft.

Wat weet je niet?

Wie ♥A heeft.

- Stel dat je na ♣H ♥H speelt, en west heeft ♥A. Dan zit je op rozen.
 - Als west harten terugspeelt, is die slag voor ♥V en ruim je een ruitje op.
 - Als west ruiten terugspeelt, verlies je ook maximaal twee ruitenslagen.
 - En als west klaveren terugspeelt, is dat in de dubbele renonce. Dan troef je in dummy en ruim je ook een ruitje op.
- En met ♥A bij oost? Hoe kun je dán voorkomen dat je na ♥A nog drie (♦)slagen verliest? Als oost nog troef heeft, kan hij troef terugspelen. En als je eerst alle troeven ophaalt, kan oost veilig klaveren terugspelen en moet je zelf als eerste de ruiten aanvallen...

Speelplan spel 1

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

Tegen jouw 4♠-contract start west met ♣V. Je wint die slag met ♣A.


Op je ♠A in de tweede slag speelt west een klavertje bij. Hoe ga je verder?

- Ik speel na ♠A meteen ♣H en ♥H = 2 punten
- Ik speel na ♠A ook ♠H en speel dan ♣H en ♥H = 1 punt
- Ik speel na ♠A ook ♠H en ♠V en speel dan ♣H en ♥H = 0 punten
- Ik speel na ♠A ook ♠H en ♠V en speel dan ♦4 naar ♦B = 0 punten

Met ♥A bij **west** gaat het goed, mits dummy dan minstens nog één troefkaart heeft. Anders geeft klaverenterugspel een probleem.

Met ♥A bij **oost** gaat het alleen goed als dummy (en dus ook oost) nog **twee troeven** hebben, dus aanpak a: meteen (na ♣A en ♠A) ♣H en ♥H! Want als oost troef speelt, wordt dummy's ♠10 altijd een entree (zodat je ♥V kunt incasseren)! Of meteen, als oost ♠9 voorspeelt, óf de derde schoppenslag, als oost ♠B voorspeelt...

Spel 2

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

Tegen twee passende tegenstanders mag jij 6♥ spelen.


West start met ♠8.

Welke kaart laat je dummy bijspelen?

- ♠A
- ♠V

Opgelet! Bij dit spel geef ik géén overpeinzing...

Speelplan spel 2

♠ A V
♥ V B 7 6 5
♦ V B 10 5 4
♣ 2

♠ 4 3 2
♥ A H 4 3 2
♦ A H 3
♣ A 3

Tegen twee passende tegenstanders mag jij 6♥ spelen.

West start met ♠8.

Welke kaart laat je dummy bijspelen?

- a. ♠A = 3 punten
- b. ♠V = 0 punten


Vanuit de zuidhand tel je drie dreigende verliezers: twee kleine schoppen en ♣3.

Je mist slechts drie troeven - die zijn zeker opgehaald na drie rondjes troef.
Je ruiten zijn dicht. Dummy heeft twee ruiten meer. Als je daarop twee schopjes uit je zuidhand opruimt, kun je geen schoppenslag meer verliezen.
Je hoeft maar één troef van dummy te gebruiken voor het troeven van ♣3.
Je hebt dus geen enkele verliesslag.

Alleen leiders die graag een veertiende slag maken, leggen in de eerste slag ♠V (speelwijze b)...


Het opruimen/troeven van ♣3 in dummy is goed voor de 13^e slag, **omdat je langste troefkleur door die aftroever niet korter wordt (de 5-kaart in de zuidhand).**

Kijk naar het volgende spel:

<p>♠ A V ♥ V B 7 6 5 ♦ V B 10 5 4 ♣ 2  ♠ 4 3 2 ♥ A H 4 3 ♦ A H 9 3 ♣ A 3</p>	<p>Als je in dit spel ♣3 in dummy troeft, levert dat GEEN extra slag op! Omdat je dan troeft in de hand met de meeste (5) troefkaarten. Het maakt geen verschil of je ♣3 troeft, óf ♣3 later bijspeelt op dummy's laatste hartenslag!</p> <p>In dit spel zoek je de dreigende verlieskaarten vanuit de noordhand (meeste troeven). Dan tel je slechts één dreigende verliezer: ♠V. Omdat je in de zuidhand geen bijkleur hebt waarop je die kunt opruimen, is nu wél het leggen van ♠V je enige kans op een extra (13^e) slag.</p>
---	---

Spel 3

♠ 4 3 2
♥ B 10 4 3 2
♦ 2
♣ A H B 2




♠ H 6 5
♥ A 9 8 7 6
♦ A 3
♣ V 4 3

Tegen jouw 4♥-contract (1♥-4♥) opent west de aanval met ♦H.
Je pakt die slag met ♦A.
Hoe speel je verder?

- Ik troef ♦3 in dummy en speel ♥B voor. Als oost laag bijspeelt, doe ik dat ook.
 - Ik troef ♦3 in dummy en speel ♥B voor. Ook als oost laag bijspeelt, leg ik ♥A.
 - Ik speel ♥A en dan ♥6 naar ♥B.
-

Overpeinzing spel 3

♠ 4 3 2
 ♥ B 10 4 3 2
 ♦ 2
 ♣ A H B 2



♠ H 6 5
 ♥ A 9 8 7 6
 ♦ A 3
 ♣ V 4 3

Tegen jouw 4♥-contract (1♥-4♥) opent west de aanval met ♦H.
 Je pakt die slag met ♦A.
 Hoe speel je verder?

- Ik troef ♦3 in dummy en speel ♥B voor. Als oost laag bijspeelt, doe ik dat ook.
- Ik troef ♦3 in dummy en speel ♥B voor. Ook als oost laag bijspeelt, leg ik ♥A.
- Ik speel ♥A en dan ♥6 naar ♥B.

In **schoppen** tel je **drie** dreigende verliesslagen als oost aan slag komt en een hoge schoppen voorspeelt. Als west schoppen voorspeelt, maak je altijd ♠H. Dan noteer je twee verliesslagen.

In **harten**, de troefkleur, mag je uitgaan van **één** dreigende verliesslag. Toegegeven: met ♥HVx bij west verlies je altijd twee hartenslagen, maar van die kleine kans (11%) gaan we in onze eerste vlootschouw niet uit.

Ook in **ruiten** dreigt een verliesslag: ♦3.

Aan jou de eer om met deze wetenschap je speelplan in elkaar te timmeren!

Speelplan 3

♠ 4 3 2
♥ B 10 4 3 2
♦ 2
♣ A H B 2

♠ A x x (x) ♠ V B 10 (x)

♠ H 6 5
♥ A 9 8 7 6
♦ A 3
♣ V 4 3

Tegen jouw 4♥-contract (1♥-4♥) opent west de aanval met ♦H.
Je pakt die slag met ♦A.
Hoe speel je verder?

- Ik troef ♦3 in dummy en speel ♥B voor. Als oost laag bijspeelt, doe ik dat ook = 3 punten
- Ik troef ♦3 in dummy en speel ♥B voor. Ook als oost laag bijspeelt, leg ik ♥A = 0 punten
- Ik speel ♥A en dan ♥6 naar ♥B = 0 punten

Er zijn twee redenen om over te steken naar dummy, ♥B voor te spelen en laag bij te spelen als oost ook een lage harten bijspeelt (aanpak a):

- Je verliest dan ook maar één hartenslag met ♥HV5 bij oost.
- Je voorkomt dat oost aan slag komt als de harten 2-1 zitten.

Nadat de harten van OW uit het spel zijn, speel je je klaveren en ruim je op dummy's laatste klaveren een schoppen op. Daarna kun je veilig vanuit dummy een kleine schoppen naar ♠H6 spelen voor de kans op een overslag. Bij de twee andere speelwijzen riskeer je dat oost in harten aan slag komt en met een mogelijk fataal schoppen terugspel vervolgt.

Spel 4

♠ A H
♥ V B 10 9
♦ A H 4 3 2
♣ A H




♠ 6 5 4 3 2
♥ A H 8 7
♦ 6 5
♣ 3 2

Je bent leider in 4♥. West start met ♦V.

Welke kleur speel je na de eerste slag in ieder geval **NIET**?

- schoppen
- harten
- ruiten
- klaveren

Overpeinzing spel 4 ♠ A H
♥ V B 10 9
♦ A H 4 3 2
♣ A H

♠ 6 5 4 3 2
♥ A H 8 7
♦ 6 5
♣ 3 2

Je bent leider in 4♥. West start met ♦V.

Welke kleur speel je na de eerste slag in ieder geval **NIET**?

- a. schoppen
- b. harten
- c. ruiten
- d. klaveren


Het tellen van dreigende verliesslagen is meestal het overzichtelijkst als je die zoekt vanuit de hand met de meeste troeven. Met dit spel kun je dus kiezen ☺.

Vanuit de zuidhand tel je slechts drie dreigende verliesslagen, alle drie in de schoppenkleur. Als je die weet te voorkomen (door ze alle drie in dummy te troeven), geeft dat meteen het akelige gevoel dat je het grootslem van 7♥ hebt gemist... Maar dat mag geen reden zijn om **niet** alle dertien slagen thuis te brengen.

Tot zover deze ingelaste overpeinzinguitzending...

Speelplan 4

♠ A H
♥ V B 10 9
♦ A H 4 3 2
♣ A H



♠ 6 5 4 3 2
♥ A H 8 7
♦ 6 5
♣ 3 2

Je bent leider in 4♥. West start met ♦V.

Welke kleur speel je na de eerste slag in ieder geval **NIET**?

- a. schoppen = 0 punten
- b. harten = 3 punten
- c. ruiten = 0 punten
- d. klaveren = 0 punten


Om drie schoppen in dummy te kunnen troeven, moet je drie keer oversteken naar de hand. Dat ga je niet drie keer in troef doen, want dan houd je in dummy maar één troef over voor het aftroefwerk...
Dus speel je beslist géén troef!

Ik geef een herkansing voor degenen die op deze vraag nul punten scoorden.

Welke kleur van de drie bijkleuren speel je in de 2^e en 3^e slag?

- a. schoppen
 - b. ruiten
 - c. klaveren
-

Speelplan 4

♠ A H
♥ V B 10 9
♦ A H 4 3 2
♣ A H

♠ 6 5 4 3 2
♥ A H 8 7
♦ 6 5
♣ 3 2

Je bent leider in 4♥. West start met ♦V.

Herkansing voor degenen die op deze vraag nul punten scoorden.

Welke kleur van de drie bijkleuren speel je in de 2^e en 3^e slag?

- a. schoppen = 0 punten
- b. ruiten = 0 punten
- c. klaveren = 3 punten

Je bedoeling is duidelijk: je wilt drie keer – met ruitenaftroevers – oversteken naar de hand om driemaal een kleine schoppen te kunnen troeven. Bang voor overtroevers van OW hoef je niet te zijn: jij hebt immers de hoogste troeven. Dus zullen OW niet troeven, maar 'vuiltjes' opruimen. Grote kans dat ze vooral klaveren opruimen, met als gevolg dat ze in de laatste slag(en) jouw hoge klaveren troeven! Dat risico voorkom je door eerst je ♣AH te maken. Dan kunnen OW in de laatste slagen niets anders doen dan ondertroeven...

Als je begint met de hoge schoppen of ruiten mag je óók 3 punten tellen, mits... je **vóór het heen en weer troeven** óók ♣A en ♣H in slagen omzet!

Je puntentotaal is je rapportcijfer voor Speelplanarchitect!



Ontvangen vragen van lezers over wat je als 'gewone' speler aan de 'gewone' bridge tafel zou moeten weten.

Vragen van 'gewone' wedstrijdleiders over arbitrages aan de 'gewone' bridge tafels, publiceren we met ons antwoord in de maandelijks verschijnende 'Arbitrair'.

Vragen met ons antwoord en mededelingen die van belang zijn voor bridgeclubs, nemen we op in de Nieuwsbrief aan de clubs die zich opgaven voor de bridgeCLUBservice.

Troefuitkomstverbod?

Persoonlijk vind ik het naar als partner met troef uitkomt. Volgens mij geeft een troefuitkomst meestal een slag weg.

Vaak doen partners dat als ze maar één of twee troefkaarten hebben.

Ik heb 'Liever niet met troef uitkomen' op mijn systeemkaart vermeld, maar lezen ho maar.

Wat vind jij?

Rob:

Er zijn biedverlopen die om een troefuitkomst schreeuwen... Bijvoorbeeld als je uit het biedverloop kunt opmaken dat de dummy niet al te veel troeven mee heeft en kort is in jouw kleur, dus snel jouw mooie slagen kan troeven.

Ook is een troefuitkomst goed als je vreest dat een uitkomst in een bijkleur een slag weggeeft.

Tegen een hartencontract mag je met harten uitkomen als je iets hebt als:

- ♠ H 4 3
- ♥ 6 5 4
- ♦ H 8 7 6
- ♣ H 8 7

Een algemeen troefuitkomstverbod kan ik dus niet steunen 😊.

Ik speel in de regel geen troef voor als ik maar één troefkaart heb, of een 4-kaart. Laat daar de leider zelf maar achterkomen 😊.

Uitkomen tegen 3SA

Ik heb een vraag m.b.t. het uitkomen tegen 3SA.

Persoonlijk kom ik met mijn langste kleur uit, aangenomen dat mijn partner geen kleur heeft geboden.

Mijn partner weet dan waar ik iets in heb om mij aan slag te krijgen. Nadeel is dat ook de tegenpartij dan weet in welke kleur ik iets heb.

Er zijn spelers die de voorkeur geven aan uitkomen met harten of schoppen als de partner van de SA-openaar kennelijk geen interesse heeft in een hoge kleur. Ze gaan er dan vanuit dat hun partner daar wel iets in heeft.

Kun jij me vertellen wat de juiste keuze is?

Rob:

Bridge is te mooi om een antwoord te kunnen geven dat altijd goed zal uitpakken. Maar dat wist je natuurlijk al 😊.

Voorals jezelf niet de kracht hebt om later aan slag te komen, en je partner dus wél, is het inderdaad vaak goed om dan je partner te lanceren met een ongeboden hoge kleur waar je zelf kort in bent.

Het boekje *Uitkomen*, uit de *Bridge Bond Special*-reeks, van Anton Maas is een aanrader voor dit belangrijke onderdeel van bridge.

Uitkomen tegen een troefcontract

Zuid moet uitkomen tegen een troefcontract.

De bieding was: **West** **Oost**
1♠ 2♠
3♠ 4♠
Zuidhand
♠ 8 6
♥ 9 5
♦ H B 9 7
♣ H 10 7 5 2

Zuid vond de uitkomst lastig. Hij kwam om die reden met ♠8 uit. Door die uitkomst zat partner noord met ♠HB7 behoorlijk in de tang.

Het contract werd precies gemaakt, terwijl na andere uitkomsten hetzelfde contract ook down ging (kan ook komen door slecht afspelen natuurlijk). Zie jij met deze hand een betere uitkomst?

Welke specifieke regels zijn er bij uitkomst tegen een troefcontract?
Zijn die er überhaupt?

En wanneer kom je beslist niet in troef uit?

Rob:

Specifieke handvatten voor wel of juist geen troefuitkomst...

Ik zou **niet** met troef starten:

- met slechts één troef; dan zit partner waarschijnlijk vervelend tegen. Daar kan de leider beter achter komen als hij zelf troefspeelt;
- met zelf vier troeven tegen, of met Vxx in troef;
- als ik verwacht dat partner of ik een aftroevers kan maken.

Ik start **wél** met troef:

- als ik niet kan uitsluiten dat dummy een grote kans heeft op aftroevers, bijvoorbeeld na:

	1♥
1SA	2♣
2♥	pas

- als een uitkomst in geen van de drie bijkleuren mij een goed gevoel geeft.

Maar ik laat Bep en Anton ook graag meekijken/-denken ☺.

Anton:

Een goedenavond,

Uitkomen is een moeilijk onderdeel van het bridgespel. Je ziet op het moment van uitkomen slechts 13 kaarten. De verdere info die je hebt, is het biedverloop. Daar moet je het mee doen.

Daarom is het gelukselement bij uitkomen groter dan bij afspelen.

Er zijn wel een paar handvatten. Verwacht je dat het spel mooi zit voor de tegenstander dan moet je opschieten; agressief uitkomen. Troef uit: zelden goed met een singleton; grote kans dat je er wat bij partner uitsnijdt.

Met xxx in troef is het meestal wel veilig. Maar heeft de tegenpartij een zijkleur, dan is het opschieten geblazen want anders haalt de leider de troeven en gaat er wat weg op de zijkleur.

Kortom: je moet een beetje geluk hebben. Bep heeft een keer een beknopt boekje gemaakt over tegenspelen. Daarin staat ook iets over uitkomen. Voor een schappelijk prijsje te koop bij de Bridge- en Boekenshop.

Succes met het uitkomen.



Alle handen van de vier spellen

Spel 1

♠ 10 3 2
♥ V 5 4 3 2
♦ B 3 2
♣ 3 2

♠ -
♥ B 10 9 8
♦ H 10 7 6
♣ V B 10 9 8

♠ B 9 8
♥ A 7 6
♦ A 9 8
♣ 7 6 5 4

♠ A H V 7 6 5 4
♥ H
♦ V 5 4
♣ A H

Zuid speelt 4♠; west komt uit met ♣V.

Spel 2

♠ A V
♥ V B 7 6 5
♦ V B 10 5 4
♣ 2

♠ 9 8 5
♥ 9 8
♦ 9 8 7 6
♣ V 7 6 5

♠ H B 10 7 6
♥ 10
♦ 2
♣ H B 10 9 8 4

♠ 4 3 2
♥ A H 4 3 2
♦ A H 3
♣ A 3

Zuid speelt 6♥; west komt uit met ♠8.

Spel 3

♠ 4 3 2
♥ B 10 4 3 2
♦ 2
♣ A H B 2

♠ A 9 8 7
♥ H
♦ H V B 10 9
♣ 7 6 5

♠ V B 10
♥ V 5
♦ 8 7 6 5 4
♣ 10 9 8

♠ H 6 5
♥ A 9 8 7 6
♦ A 3
♣ V 4 3

Zuid speelt 4♥; west komt uit met ♦H.

Spel 4

♠ A H
♥ V B 10 9
♦ A H 4 3 2
♣ A H

♠ V 9
♥ 6 5 4
♦ V B 10 9
♣ 7 6 5 4

♠ B 10 8 7
♥ 3 2
♦ 8 7
♣ V B 10 9 8

♠ 6 5 4 3 2
♥ A H 8 7
♦ 6 5
♣ 3 2

Zuid speelt 4♥; west start met ♦V.
