

# Afspeltechniek

(Bron: Spelen met Berry deel1)

In deze tekst zal er aandacht besteed worden aan afspeltechniek. Dit is een van de meest interessante onderwerpen van het bridge. Elke gift begint met het opstellen van een speelplan.

## 1. Speelplan

We onderscheiden twee soorten contracten: de ZT-contracten en de troefcontracten.

### 1.1. ZT-contracten

Het speelplan van de ZT-contracten bestaat uit de volgende stappen:

- Tellen van de vaste slagen (= slagen die je achter elkaar kan oprapen).

Voorbeelden:

AH6	963	HVB10	AH	AH32
72	AHVB72	32	VB	VB6

- Welk contract speel ik? Hoeveel slagen heb ik tekort?
- Waar kan ik extra slagen bijmaken? Wat is mijn werkkleur?
- Speel je werkkleur onmiddellijk aan.

Voorbeeld:

Contract 3ZT	♠ 76	
Uitkomst ♠V	♥ H83	
	♦ HV982	
	♣ B93	
♠ VB1083		♠ 954
♥ B76		♥ V1052
♦ A6		♦ 75
♣ H65		♣ V1074
	♠ AH2	
	♥ A94	
	♦ B1043	
	♣ A82	

Vaste slagen: ♠ AH, ♥ AH, ♣ A;

4 slagen tekort

Werkkleur: ruiten

Speelplan: Neem ♠ A en speel ♦ B en vervolg met ruiten indien het Aas gedoken wordt.

Er zijn 3 types werkkleuren:

- kleuren waarin honneurs ontwikkeld kunnen worden.

HVB 876  
876 VB1094

- kleuren waarin lengteslagen ontwikkeld kunnen worden.

876  
B92 V10  
AH543

82 82  
B943 106 ⇔ B94 1063  
AHV75 AHV75

- kleuren waarin gesneden kan worden.

AV A10965  
87 VB7

Voorbeelden:

3ZT ♠ A63  
♠ 4 ♥ V2  
♦ AVB93  
♣ 873

3ZT ♠ H82  
♥ 3 ♥ H82  
♦ H82  
♣ HB76

3ZT ♠ 63  
♠ 2 ♥ V2  
♦ AVB93  
♣ V743

♠ H7  
♥ HB1094  
♦ 1065  
♣ AH6

♠ V74  
♥ A6  
♦ A943  
♣ AV82

♠ A7  
♥ HB1094  
♦ 1065  
♣ AH6

1) 5 vaste slagen; we kunnen 4 slagen ontwikkelen in ♥ en 3 of 4 slagen in ♦; werkkleur: ♥!!! Speelplan: Neem ♠ H en speel ♥ 4 naar de Vrouw.

2) 8 vaste slagen; we kunnen een slag ontwikkelen in ♠; speelplan: Neem ♥ A en speel een kleine ♠ naar de Heer.

3) 5 vaste slagen; we kunnen 4 slagen ontwikkelen in ♥ en 3 of 4 in ♦; we hebben echter geen ♠ stop meer en mogen dus niet meer van slag!!! ♥ ontwikkelen leidt altijd tot 1 down (de tegenpartij kan minstens 4 ♠ slagen en ♥ A oprapen). Speelplan: Neem ♠ A en speel ♦ 10 voor. Als de snit lukt, hebben we 9 slagen.

## 1.2. Troefcontracten

Het speelplan van de troefcontracten bestaat uit de volgende stappen:

- Tellen van verliezers  
We tellen de verliezers steeds vanuit de hand met de meeste troeven!

HVB6	AH6	HB6
872	872	872

Er is een belangrijk verschil tussen de verliezer in het eerste en het tweede voorbeeld. In het eerste voorbeeld kan de tegenstander gewoon het Aas oprapen. In het tweede voorbeeld moeten ze meer werk verrichten vooraleer uiteindelijk een slag te kunnen maken. We spreken dan ook van snelle (vb 1) en trage verliezers (vb 2). Bij trage verliezers hebben we meer kansen om deze weg te werken.

- Verliezers wegwerken

5♣	♠ 1074
♠ H	♥ AH32
	♦ V8
	♣ B932
	♠ A65
	♥ V7
	♦ HB10
	♣ AHV105

We tellen 3 verliezers (2 in ♠ en ♦ A). We moeten dus 1 verliezer wegwerken. Er kan een ♠ verliezer weg op een hoge ♥ van Noord. We mogen echter niet vergeten om eerst troef te trekken anders wordt ♥ A misschien gekocht! Speelplan: Neem ♠ A, trek al de uitstaande troeven, speel ♥ V en vervolgens ♥ AH waarop in Zuid ♠ 5 verdwijnt.

4♠	♠ 10862
♦ 5	♥ AV42
	♦ 984
	♣ HV
	♠ HVB974
	♥ H7
	♦ A32
	♣ 94

We tellen 4 verliezers (♠ A, 2 in ♦ en ♣ A). We kunnen een ♦ verliezer wegwerken op een hoge ♥ van Noord. Hier is het echter niet goed om eerst troef te trekken. De tegenpartij zal dan immers ♠ A nemen, 2 ruitenslagen en een klaverslag oprapen waardoor we 1 down zijn. We hebben 4 snelle verliezers! We moeten dus een ruitenslag wegwerken

vooraleer we van slag gaan. Speelplan: Neem ♦ A, speel ♥ H, ♥ A en V waarop ♦ 2 verdwijnt. Als ♥ V gekocht wordt, is het contract onmaakbaar...

4♠    ♠ V102  
 ♥ H    ♥ 82  
          ♦ HB76  
          ♣ A832

         ♠ HB965  
          ♥ A74  
          ♦ V1043  
          ♣ 6

We tellen opnieuw 4 verliezers (♠ A, 2 in ♥ en ♦ A). We kunnen een hartenverliezer wegwerken door deze in de korte troefhand op te kopen (dus in Noord). Opnieuw mogen we geen troeftrekken. Als we ♠ spelen, zal de tegenpartij het A nemen en schoppen verder spelen. Er blijft dan slechts 1 troef in Noord en we moeten nog een harten afgeven aan de tegenpartij vooraleer we kunnen troeven in Noord. Als de tegenstander dan aan slag komt met harten zullen ze schoppen na spelen zodat de laatste troef van Noord verdwenen is en de introever eveneens. Speelplan: Neem ♥ A en speel onmiddellijk harten verder, als je weer aan slag komt, koop je eerst een harten in Noord en dan pas ga je troef spelen.

Kort samengevat kunnen we zeggen dat je in een troefcontract meestal begint met troeftrekken. Er zijn echter een aantal uitzonderingen:

- Trek niet direct troef wanneer je geen troefcontrole hebt en er snel verliezers in een zijkleur moeten worden weggewerkt.
- Trek niet direct troef wanneer er introevers gemaakt moeten worden aan de korte troefkant en je na troeftrekken aan die kant geen of te weinig troeven over zou houden.

## 2. Communicatie

Communicatie is de mogelijkheid om van de ene hand naar de andere over te steken.

### 2.1. Blokkades

VB1092	↔	HVB109	H6542
AH		A2	AV7

Begin met de honneurs van de korte hand!!!

Voorbeeld:

Contract 3ZT	♠ A92	
Uitkomst ♦ V	♥ H1073	
	♦ 865	
	♣ 742	
♠ 1074		♠ HVB3
♥ 85		♥ A964
♦ VB10943		♦ 7
♣ 96		♣ B1085
	♠ 865	
	♥ VB2	
	♦ AH2	
	♣ AHV3	

We hebben 6 vaste slagen. Als we beginnen met ♥ 2 naar de Heer dan hebben we de hartenkleur geblokkeerd. We spelen dus ♥ V voor om de blokkade te vermijden.

AH762			762
V8	B4	=>	
10953			109

Als we AH incasseren en daaronder de 3 en de 5 gooien, is de kleur geblokkeerd! We moeten dus de 10 en de 9 onder AH gooien!!!

## 2.2. Entrees

Een entree is een oversteeek van de ene hand naar de andere. We gebruiken entrees om blokkades op te heffen of om kleuren optimaal aan te spelen (vb. een snit voorbereiden).

V32	HB97
AH5	AV108

In het eerste voorbeeld is de vrouw 1 entree naar de Noordhand. In het tweede voorbeeld kunnen we 3 entrees creëren door 8 over te nemen met de 9, de 10 met de Boer en de Vrouw met de Heer!

Entrees kunnen ook ontwikkeld worden:

HV	H5		8743
86	86	VB6	102
			AH95

In het eerste voorbeeld drijven we het Aas eruit en dan is de tweede honneur een entree. In het tweede voorbeeld is de Heer een entree als het Aas zich voor de Heer bevindt. Het derde voorbeeld levert ook een entree op naar de

Noordhand als we opletend spelen. Na A en H moeten we de 9 spelen zodat de 5 later overgenomen kan worden met de 8!!!

### 2.3. Entrees in een speelplan

Contract 3ZT	♠ 762	
Uitkomst ♥ V	♥ A5	
	♦ AV732	
	♣ 1096	
♠ H94		♠ V1085
♥ VB1083		♥ 972
♦ 85		♦ 10964
♣ VB2		♣ H5
	♠ AB3	
	♥ H64	
	♦ HB	
	♣ A8743	

We hebben 8 topslagen: 4 ruitens, ♥ AH en twee zwarte azen. Als we de vijfde ruitens kunnen incasseren hebben we 9 slagen. De kleur is echter geblokkeerd en we hebben slechts één entree: ♥ A. Speelplan: Leg klein in dummy en neem ♥ H, incasseer ♦ HB en gebruik nu ♥ A als entree naar de drie hoge ruitens.

Contract 3ZT	♠ 84	
Uitkomst ♠ B	♥ 875	
	♦ B1052	
	♣ A642	
♠ B10972		♠ H53
♥ HB6		♥ A104
♦ 873		♦ V964
♣ 108		♣ 973
	♠ AV6	
	♥ V932	
	♦ AH	
	♣ HVB5	

Na de schoppenstart tellen we 8 topslagen: 2 in ♠, 2 in ♦ en 4 klaverslagen. De enige interessante kleur zijn de ruitens. De kleur is echter geblokkeerd en de Noordhand heeft slechts één duidelijke entree. Er kan echter op vernuftige manier een tweede entree gecreëerd worden. Speelplan: We nemen ♠ H met het Aas (of de Boer met de Vrouw), incasseren ♦ AH en spelen ♣ HV. ♣ B nemen we over met het A. Met ♦ B wordt ♦ V eruit gedreven. We nemen het ♠ naspel en spelen ♣ 5 naar ♣ 6 om ♦ 10 te incasseren als 9<sup>de</sup> slag!!!

## 2.4. Entreeproblemen

Wanneer de communicatie tussen beide handen gebrekkig is, spreken we van entreeproblemen. Volgende technieken kunnen van pas komen om de entreeproblemen het hoofd te bieden:

- Uitduiken

Contract 3ZT	♠ 864		
Uitkomst ♠ 2	♥ 96		
	♦ A9843		
	♣ 765		
♠ V1072		♠ B95	
♥ B73		♥ V1085	
♦ V105		♦ B6	
♣ H102		♣ V943	
	♠ AH3		
	♥ AH42		
	♦ H72		
	♣ AB8		

We tellen 7 vaste slagen: twee hartens, twee ruitens, twee schoppens en een klaveren. Ruiten is de aangewezen werkkleur. Na het incasseren A en H en ruiten verder om de kleur vrij te spelen, kunnen we echter niet meer in Noord geraken om de kleur te incasseren. We moeten eigenlijk ruiten aas bewaren als entree. Speelplan: Neem de schoppenstart met het Aas en speel dan ♦ H en ♦ 2 voor de 8. Als we weer aan slag komen steken we over naar ♦ A en kunnen vervolgens de vrije ruiten incasseren.

- Overnemen

Contract 3ZT	♠ V10973		
Uitkomst ♦ V	♥ 854		
	♦ H6		
	♣ 982		
♠ 542		♠ A86	
♥ AH2		♥ B109	
♦ VB1042		♦ 985	
♣ 108		♣ 10543	
	♠ HB		
	♥ V763		
	♦ A73		
	♣ AHVB		

Er zijn 6 vaste slagen. Schoppen is de werkkleur. Speelplan: Neem de uitkomst met het Aas (Heer is entree voor de schoppen). Speel ♠ H als die mag houden nemen we Boer over met de Vrouw!

- Jettison play

Een Jettison play is het weggoien van blokkerende kaarten.

3ZT	♠ 5
♠ 10	♥ AHV
	♦ 107
	♣ V876532
	♠ AHVB
	♥ B10987
	♦ V95
	♣ 10

We hebben 9 topslagen: 5 harten en 4 schoppen. Het probleem is dat de harten blokkeren. De oplossing is even spectaculair als eenvoudig: gooi harten Aas, Heer en Vrouw weg op de hoge schoppen!

## 2.5. *Communicatie verbreken*

Communicatie is niet enkel belangrijk voor de leider. Ook de tegenspelers hebben baat bij een vlotte communicatie. Het is dus de taak van de leider om deze communicatie te verbreken wanneer mogelijk. Dit gebeurt meestal door het ophouden van een hoge kaart.

Contract 3ZT	♠ A92	
Uitkomst ♥ 3	♥ 87	
	♦ HVB93	
	♣ B76	
♠ V103		♠ 8765
♥ HB643		♥ V105
♦ 75		♦ A42
♣ V92		♣ 1083
	♠ HB4	
	♥ A92	
	♦ 1086	
	♣ AH54	

We tellen 5 topslagen en kunnen in ruiten eenvoudig 4 slagen ontwikkelen. Er dreigt echter gevaar door de hartenstart. We kunnen echter de communicatie verbreken door het aas tweemaal op te houden. Als Oost dan aan slag komt met ruiten Aas heeft hij geen harten meer zodat we alsnog 9 slagen maken.

We mogen echter niet duiken als:

- dat een slag kan kosten;
- er in een andere kleur nog groter gevaar dreigt.



Contract 3ZT  
Uitkomst ♥ 3

♠ A92  
♥ 87  
♦ HVB93  
♣ B76

♠ V103  
♥ AB643  
♦ 75  
♣ V92

♠ 8765  
♥ V105  
♦ A42  
♣ 1083

♠ HB4  
♥ H92  
♦ 1086  
♣ AH54

Als we nu duiken zullen we ♥ H nooit meer maken doordat Oost door de Heer kan spelen. We gaan dan een extra slag down.

### 3. Speelfiguren

In dit deel over speelfiguren worden hoofdzakelijk de verschillende gezichten van de snit behandeld.

#### 3.1. De snit

AV6		A63		63
543	H984		B107	=>
		V52		52

Het eerste voorbeeld is de eenvoudigste snitpositie. In het tweede voorbeeld is het verkeerd om de Vrouw voor te spelen. Als de tegenspelers “honneur op honneur” spelen dan blijft er nog zeer weinig over. Het is beter om op onderstaand zitsel te hopen:

	A63	
B107		H984
	V52	

Na de Aas volgt een kleintje naar de Vrouw. Dit levert twee slagen op.

Het voorspelen van een honneur is enkel een optie als je ook de onderliggende honneur(s) hebt.

A63	A63	↔	A63
VB2	HB2		HB10

In het eerste voorbeeld maakt men twee slagen als de tegenstander “honneur op honneur” speelt. In het tweede voorbeeld incasseert met eerst het Aas en speelt dan kleintje naar de Boer. In het laatste voorbeeld kan men zowel de

Vrouw links als rechts aan. Je kan dus kiezen of je de Boer voorspeelt en laat lopen of een kleintje naar de Boer speelt. De beste optie is vaak om de Boer voor te spelen in de hoop dat de tegenstander “honneur op honneur” speelt. Als hij dat niet doet, neem je het Aas en speel je een kleintje naar de 10 in de hoop dat de Vrouw in Oost zit.

### **3.2. De herhaalde snit**

AVB	HB102	AV92	AV32
765	765	B1065	B765

- 1) Het eenvoudigste voorbeeld van de herhaalde snit waarbij men tweemaal snijdt over de Heer.
- 2) Hier spelen we eerst kleintje naar de Boer. En daarna kleintje naar de Heer.
- 3) Hier spelen we de Boer voor. Als die houdt herhalen we de snit door de 10 voor te spelen.
- 4) Hier spelen we de Boer niet voor omdat we de onderliggende honneur niet hebben (na Boer-Heer-Aas verliezen we steeds een slag). De enige manier om vier slagen te maken is het onderstaande zitsel:

	AV32	
H8		1094
	B765	

We spelen klein naar de Vrouw en incasseren het Aas waar de Heer onder valt. Met de Boer halen we de uitstaande 10 af.

### **3.3. De dubbele snit**

AB10	AV10	HB6	AH10	AB9	A93
642	642	843	843	843	V102

- 1) De dubbele snit in zijn eenvoudigste vorm. Er ontbreken twee honneurs! We spelen eerst kleintje naar de 10 en daarna kleintje naar de Boer. We maken 2 slagen als West Heer en/of Vrouw heeft. Dat is 75% kans.
- 2) Hier spelen we eerst kleintje naar de 10 en dan kleintje naar de Vrouw.
- 3) Opnieuw eerst kleintje naar de Boer en dan kleintje naar de Heer.
- 4) Hier is het mogelijk om een derde slag te maken als West zowel de Vrouw als de Boer heeft. We spelen klein naar de 10 tenzij West inlegd. De kans op een derde slag is slechts 25%.
- 5) Dit is equivalent aan voorbeeld 1 enkel hebben we nu de 10 niet maar wel de 9. We spelen eerst kleintje naar de 9 in de hoop dat de 10 bij West zit. Daarna kleintje naar de Boer.
- 6) Dit voorbeeld lijkt sterk op A63 - V52 dat eerder reeds tegenkwamen. Door de goede tussenkaarten is er echter een veel betere speelwijze. We starten met de 2 naar de 9! In het slechtste geval verliezen we aan de Boer. Dan blijft

er een gewone snit over op de Heer bij West. We maken dus 2 slagen als West de Heer of de Boer heeft. Dat is 75% kans.

### 3.4. De gemarkeerde snit

	AHV102		HV972		HV972
B943	8		A1043		A843
	765				

- 1) Na het incasseren van A en H is het zitsel bekend. We steken over naar de Zuidhand en nemen de gemarkeerde snit op de Boer die zeker bij West zit!
- 2) Het enige probleem kan zijn dat de Boer vierde zit. Dit kan zowel in Oost als in West zijn. Als we beginnen met het Aas dan verliezen we altijd een slag als Oost Boer vierde heeft. Als we beginnen met de Heer (of Vrouw) dan kunnen we altijd snijden mocht iemand de Boer vierde hebben. Begin dus met een honneur uit de Noordhand (= hand waar er twee tophonneurs zijn)!
- 3) Mocht Oost B1065 hebben dan verliezen we steeds een slag. We kunnen enkel B1065 aan in West door tweemaal te snijden. Hier beginnen we dus toch met het Aas om het mogelijke slechte zitsel vroeg genoeg te ontdekken.

	AH1043		AH943	=>	H94
B876	5		V102		10
	V92				

- 4) Indien het zitsel 3-2 was, zou er geen probleem zijn. Een vierkaart bij Oost kan je niet ontdekken voordat de Vrouw sec ligt en je dus niet meer kan snijden over Oost. Je moet je dus concentreren op een vierkaart bij West. Incasseer eerst het Aas en speel dan klein naar de Vrouw. Nu wordt het zitsel duidelijk en heb je een gemarkeerde snit op de Boer.
- 5) Hier zijn de 10 en de 9 van hand gewisseld. Dat levert extra problemen op, nl een blokkade! Na het Aas en klein naar de Vrouw hou je nog dit over: H94 – 10. Je kan wel snijden, maar zonder entree naar de Noordhand kan je nooit je twee vrije slagen incasseren. Er is echter een oplossing: gooi de 10 weg onder het Aas! Je speelt dus de 10 naar het Aas en de 3 naar de Vrouw dan blijft er dit over: H94 – 2, geen blokkade meer!

### 3.5. Naar de honneurs toespelen

HVB2	⇔	HVB2
1065		765

In het eerste voorbeeld maak je steeds 3 slagen. In het tweede voorbeeld ontbreekt echter de 10. Je zou slechts 2 slagen kunnen maken! Je kan dit vermijden als West het Aas heeft door steeds klein naar de honneurs toe te spelen. Het Aas vangt dan lucht.

	8765			8765
B92		A	B92	A4
	HV1043			HV103

In beide voorbeelden verlies je twee slagen als je begint met het voorspelen van Heer of Vrouw. Als je echter (herhaaldelijk) vanuit Noord de kleur aanspeelt, zal je slechts 1 slag verliezen.

H654	H654	A76	B6
V1032	V832	VB43	AH543

- 1) Speel klein naar de Heer. Als die houdt, weet je dat West het Aas heeft en speel je dus klein naar de 10 in de hoop dat de Boer bij Oost zit.
- 2) Speel klein naar de Heer. Als die houdt, weet je dat West het Aas heeft en kan je enkel 3 slagen maken als hij Ax heeft. Je speelt dus kleintje voor kleintje in de hoop dat je daarna met de Vrouw de Boer kan afhaken.
- 3) Dit is een vaak misgespeelde combinatie. Je beste kans op 3 slagen is klein naar het Aas en klein naar VB. De Vrouw voorspelen levert enkel drie slagen op bij een 3-3 zitsel (herinner: "honneur op honneur") en dan heb je steeds 3 slagen...
- 4) De beste kans op 4 slagen is klein naar de Boer! Er is geen snit doordat je de 10 niet hebt!!!

## 4. Kansberekening

Hoe zitten de ontbrekende kaarten verdeeld?	
Je mist <b>2</b> kaarten	Je mist <b>3</b> kaarten
1-1: 52%	2-1: 78%
2-0: 48%	3-0: 22%
Je mist <b>4</b> kaarten	Je mist <b>5</b> kaarten
2-2: 41%	3-2: 68%
3-1: 50%	4-1: 28%
4-0: 9%	5-0: 4%
Je mist <b>6</b> kaarten	Je mist <b>7</b> kaarten
3-3: 36%	4-3: 62%
4-2: 48%	5-2: 31%
5-1: 15%	6-1: 6%
6-0: 1%	7-0: 1%

De percentages werden afgerond tot gehele getallen.

De regel is vrij eenvoudig: als er een **oneven** aantal kaarten ontbreekt, zitten deze meestal zo **gelijk** mogelijk verdeeld. Bij een **even** aantal zitten ze **niet gelijk** verdeeld tenzij het er slechts 2 zijn.

3ZT ♠ 8765	3ZT ♠ 8765	3ZT ♠ V765
♥ 3 ♥ A4	♥ 3 ♥ A4	♥ 3 ♥ A4
♦ 973	♦ 9753	♦ 9753
♣ 6532	♣ 632	♣ 632
♠ AHV	♠ AHV	♠ AH8
♥ B6	♥ B6	♥ B6
♦ AV42	♦ AV42	♦ AV42
♣ AHV8	♣ AHV8	♣ AHV8

Oost maakt telkens de eerste slag met ♥ H en speelt de harten vrij.

1) 8 vaste slagen (3 in ♠, 1 in ♥, 1 in ♦ en 3 in ♣). We hebben twee alternatieven ofwel snijden we in ruiten ofwel hopen we dat de vierde klaveren hoog wordt. Het eerste heeft een kans van 50%, het tweede 68%. We spelen dus klaveren.

2) Nu hebben we slechts 7 klaveren samen. De kans dat de vierde klaveren hoog wordt, bedraagt nu slechts 36%. We proberen dus onmiddellijk de ruiten snit.

3) We hebben een extra entree naar de Noordhand. Nu kunnen we meerdere kansen combineren. Speel eerst klaveren. Als deze 3-3 zitten, hebben we 9 slagen (36%). Daarna spelen we ♠AH en klein naar de Vrouw. Als de schoppen 3-3 zitten, hebben we opnieuw een extra slag. Als beide kleuren geen extra slag opleveren, vallen we nu terug op de ruitensnit. We hebben alle mogelijke kansen gecombineerd...

## 4.1. Slaan of snijden

Als de Heer buitenboord is, moeten we bijna altijd snijden. Slaan is enkel kansrijker als we 11 of meer kaarten samen hebben.

We moeten op de Vrouw snijden tenzij we 9 of meer kaarten samen hebben (eight ever, nine never).

HB76  
A842

We incasseren eerst het Aas voor het geval dat de Vrouw sec zit. Daarna spelen we klein naar de Boer.

Op de Boer wordt gesneden tenzij je 7 of meer kaarten samen hebt dan is slaan kansrijker.

## 4.2. Restricted choice

A10432  
H976

Je hebt 9 kaarten samen en in eerste instantie moet je dus Aas en Heer slaan in de hoop dat de ontbrekende kaarten 2-2 verdeeld zitten. Stel dat je klein naar het Aas speelt en dat bij West de Boer verschijnt. Dan hebben we een extra kans. De kaarten kunnen dan op twee manieren verdeeld zitten:

VB	A10432	85	↔	B	A10432	V85
	H976				H976	

In het eerste geval moeten we gewoon slaan. In het tweede snijden over de Vrouw van Oost. Het principe van de 'restricted choice' gaat er nu vanuit dat West bij het eerste zitsel evengoed de Vrouw had kunnen spelen. In het eerste geval is de kans dus slechts 50% dat hij de Boer zou gooien. Dit zorgt ervoor dat het tweede zitsel waarschijnlijker wordt (daar hij daar de Boer moet spelen) en dat we dus toch moeten snijden over de Vrouw van Oost ondanks het feit dat we 9 kaarten samen hebben!

## 4.3. Kansberekening in de praktijk

3ZT	♠ B72	3ZT	♠ B72	3ZT	♠ V765
♦ 2	♥ 1065	♦ 2	♥ 1065	♥ 3	♥ A4
	♦ 8		♦ 8		♦ 9753
	♣ HB9872		♣ HB9872		♣ 632
	♠ V65		♠ HV5		♠ AH8
	♥ AH84		♥ AH84		♥ B6
	♦ AV6		♦ A76		♦ AV42
	♣ A64		♣ A64		♣ AHV8

1) We hebben 6 topslagen. De werkkleur is klaveren. We hebben 9 klaveren samen. Het is dus kansrijker om te slaan dan om te snijden over de Vrouw. Stel echter dat we Aas en Heer slaan en de Vrouw blijkt derde te zitten. Er is dan geen enkele mogelijkheid meer om de rest van de klaveren te incasseren (de Noordhand heeft geen entree!). Het is dus beter om het Aas te incasseren en toch te snijden omdat we dan steeds 9 slagen zullen maken.

2) Nu hebben we slechts 5 topslagen en vooral geen ruitenstop meer. We mogen niet meer van slag en moeten dus de grootste kans nemen om de klaverkleur op te rapen zonder van slag te gaan. We slaan dus Aas en dan Heer...

3) We leggen klein in dummy en Oost neemt de Vrouw en speelt harten verder. We hebben 8 topslagen. Er zijn meerdere werkkleuren. De schoppen kunnen een extra slag opleveren als de kleur 3-3 zit. Hetzelfde geldt voor de klaveren. Ook de ruiten kunnen door middel van de snit de 9<sup>de</sup> slag opleveren. Het is nu beter om alle kansen te combineren dan om er één kans uit te lichten. Speelplan: Neem ♥ A en speel klaveren. Als die 3-3 zitten zijn we al thuis. Is dat niet het geval incasseer dan ♠ A en H en speel klein naar de Vrouw. Ook nu is de 9<sup>de</sup> slag een feit bij een 3-3 zitsel. Is ook dit niet het geval dan gaan we nu pas snijden in de ruiten. Om deze reden moeten we beginnen met de klaveren zodat we met de schoppen in Noord kunnen eindigen om dan eventueel de snit in ruiten te nemen. Door de kansen te combineren hebben we ongeveer 73% kans om ons contract te winnen.

## 5. De gevaarlijke hand

Het komt regelmatig voor dat je al in een vroeg stadium van het spel weet dat je contract geen kans maakt als één bepaalde tegenstander aan slag komt. We spreken dan van de gevaarlijke hand. We zullen er dan alles aan doen om de gevaarlijke hand niet aan slag te laten komen.

3ZT	♠ 84	3ZT	♠ 84
♠ 3	♥ A65	♠ 3	♥ A65
	♦ HVB102		♦ A53
	♣ AV10		♣ B9653
	♠ HB6		♠ HB6
	♥ H4		♥ H4
	♦ A53		♦ HVB102
	♣ B9652		♣ AV10

De uitkomst is telkens ♠ 3 en Oost legt de Vrouw:

1) We hebben 9 topslagen. Klaveren is een interessante werkkleur, maar er dreigt gevaar. Als Oost aan slag zou komen hebben we geen schoppenstopper meer omdat Oost door B6 kan spelen (Oost is dus de gevaarlijke hand). Het is dan ook beter om gewoon 9 slagen te incasseren.

2) Opnieuw tellen we 9 topslagen en is klaveren een interessante werkkleur. Nu kunnen we wel veilig de klaverensnit nemen om overslagen te ontwikkelen. Als West aan slag komt is ♠ B6 nog wel een stop!

### 5.1. Aanpak van je werkkleur

3ZT	♠ 976	3ZT	♠ 976
♠ H	♥ AH2	♠ H	♥ AH2
	♦ V93		♦ V93
	♣ H1072		♣ H762
	♠ A43		♠ A43
	♥ 1086		♥ 1086
	♦ AH6		♦ AH6
	♣ AB43		♣ AB43

We duiken in beide voorbeelden tweemaal de schoppen om de communicatie van de tegenstanders te verbreken. Op de derde schoppenronde gooit Oost een ruiten weg.

1) We tellen 8 topslagen en klaveren is de werkkleur. We trachten West van slag te houden en snijden dus over West! Speel ♣ A en kleintje naar de 10. We zijn zeker van ons contract.

2) Opnieuw 8 topslagen en klaveren is de werkkleur. We kunnen echter niet snijden over West enkel over Oost. West komt dus zeker aan slag als hij Vxx heeft. Als we over Oost snijden komt hij echter ook aan slag met Vx. Dit proberen we te vermijden door te slaan! Speel dus het Aas en de Heer. We geen enkel down als West Vxx had, maar dan is het contract onwinbaar.

### 5.2. Keuze van je werkkleur

3ZT	♠ 65
♣ 3	♥ B102
	♦ AVB873
	♣ V7
	♠ AHVB
	♥ AV93
	♦ 65
	♣ H84

We proberen de Vrouw en die houdt. We hebben nog ♣ H8 over. Dit is een stop zolang Oost niet aan slag komt. Oost is dus de gevaarlijke hand. We hebben 7 topslagen en zowel ruiten als harten zijn werkkleuren. De ruiten kunnen de meeste slagen opleveren. Toch wordt harten de werkkleur omdat we dan de gevaarlijke hand van slag kunnen houden! Speel onmiddellijk ♥ B voor.



### 5.3. Aanpak van de uitkomstkleur

3ZT ♠ AB7  
♠ 10 ♥ A6  
♦ 62  
♣ HV10875

♠ V65  
♥ H742  
♦ AV  
♣ B943

We hebben 4 topslagen en kunnen 5 slagen ontwikkelen in klaveren. Het lijkt logisch om een kleine schoppen te leggen in dummy. Stel echter dat Oost ♠ H neemt en naar ruiten switcht. Met ♦ H bij West ga je dan down. Het is dus verstandiger om ♠ A te nemen in de eerste slag en onmiddellijk een kleine klaveren naar de Boer te spelen.

## 6. Troefcontracten

Het spelen met een troefkleur biedt extra mogelijkheden, maar soms ook extra moeilijkheden.

### 6.1. Vrijtroeven van een zijkleur

Contract 5♣	♠ 93
Uitkomst ♦ A	♥ AH432
	♦ B74
	♣ V92
♠ B872	♠ HV104
♥ V107	♥ B96
♦ AH8	♦ V9652
♣ 1084	♣ 6
	♠ A65
	♥ 85
	♦ 103
	♣ AHB753

West incasseert ruiten Aas, Heer en speelt ruiten door. We zijn reeds twee slagen kwijt en hebben nog 2 schoppenverliezers. We zouden er eentje kunnen troeven in Noord, maar dan moeten we een schoppen afgeven en zijn we down. Er is echter nog een kans. Als de hartens 3-3 zitten, kunnen we deze vrijtroeven en op de twee hoge hartens twee schoppens weggoeien. We moeten echter goed op de communicatie letten. ♣ Vrouw is de enige entree! Speelplan: Koop de derde ruiten, incasseer ♣ A en H, speel harten A en H en

harten gekocht met de Boer, speel klaveren naar de Vrouw en op de twee hoge hartens kunnen nu de schoppen weg. Contract!  
 Als we slechts 4♣ spelen, is het veiliger om een schoppen te kopen in dummy. De kans op de harten 3-3 is immers slechts 36%.

## 6.2. De troefsnit

AHB10  
 76

In ZT-contracten kan men slechts één kant op snijden. In troefcontracten kan men ook A en H incasseren en de Boer voorspelen. Als Oost dekt kopen we en anders laten we lopen. Dit noemen we de troefsnit. Deze speelwijze kan maximaal 3 slagen opleveren.

4♥	♠ HV7	4♥	♠ AVB10
♦ V	♥ H102	♣ H	♥ H43
	♦ 987		♦ B97
	♣ AHB10		♣ 843
	♠ 843		♠ 6
	♥ AVB96		♥ AVB765
	♦ A43		♦ 1084
	♣ 76		♣ A92

1) We tellen 4 verliezers (2 in schoppen en 2 in ruiten). Als schoppen Aas bij West zit, maken we het contract door eenvoudig tweemaal naar HV te spelen. Als het Aas echter bij Oost zit, zullen we iets met de klaveren moeten doen. De klaversnit is heel gevaarlijk omdat we dan onmiddellijk down gaan als Oost ♣ V maakt (nog 2 ruiten verliezers en ♠ A!). De troefsnit brengt de oplossing. Speelplan: Neem ♦ A en trek de troeven. Speel ♣ AH en ♣ B. Als Oost dekt troeven we en kan er een schoppen verliezer weg op ♣ 10. Als Oost niet dekt gooien we een ruiten weg. West mag ♣ V maken, een ruiten en één schoppen omdat de derde schoppen weg kan op de hoge ♣ 10! Dit is dus een 100% zeker winnende lijn.

2) We hebben 5 snelle verliezers. De schoppen zullen snel drie slagen moeten opleveren. De beste kans is de troefsnit. Speelplan: Neem het Aas, speel schoppen naar het Aas en speel ♠ V voor. Als Oost dekt, trekken we de troeven eindigend in Noord. Als Oost niet dekt, gooien we een klaveren weg.

## 6.3. Troefcontrole

De leider verliest troefcontrole als de tegenstander meer troeven dreigt te hebben dan de leider.

Contract 4♠      ♠ 8765  
 Uitkomst ♥ H    ♥ A65  
                      ♦ V95  
                      ♣ B32

♠ 9	♠ B1043
♥ HVB42	♥ 1073
♦ 876	♦ A
♣ V974	♣ H10865
	♠ AHV2
	♥ 98
	♦ HB10432
	♣ A

We tellen 2 verliezers: een ruiten en een harten. Het speelplan is eenvoudig: eerst troeftrekken en dan de ruiten vrijspelen. In de tweede troefronde blijkt echter het slechte troefzitsel. Je hebt een derde verliezen, namelijk een schoppen. Maar wat erger is, je dreigt de troefcontrole te verliezen. Als je nogmaals troefspeelt, zal Oost later aan slag komen met ♦ A, je laatste troef komen halen met ♠ B en dan krijg je een lawine aan hartens over je heen voor 3 down! Na ♠ A en H moet je dus stoppen met troeftrekken en onmiddellijk de ruitens vrijspelen. Als Oost hartens naspeelt dan troef je de derde ronde, incasseer ♠ V en ga je de ruitens afspelen. Oost mag met ♠ B kopen, maar jij hebt nog ♠ 8 in dummy en ♣ A om de ruitens te bereiken. 10 slagen!

2♥    ♠ V9872  
 ♣ H    ♥ 84  
          ♦ HB7  
          ♣ 965

         ♠ 65  
          ♥ AH963  
          ♦ AV432  
          ♣ 8

Je telt 3 zwarte verliezers en 1 of 2 verliezers in harten (afhankelijk van het zitsel: 3-3 of 4-2). Je troeft de tweede klaveren en slaat ♥ A en H. Dan is dit nog over:

♠ V9872  
 ♥ -  
 ♦ HB7  
 ♣ 9

♠ 65  
 ♥ 96  
 ♦ AV432  
 ♣ -

Wat nu? Een derde ronde troef is enkel goed als die 3-3 zitten. Bij een 4-2 zitsel worden je laatste troeven verwijderd en volgen een hoop klaveren en schoppen voor heel veel down! Beter is om ruiten te spelen. De tegenstander kan twee keer kopen, maar je behoudt troefcontrole en behaalt steeds 8 slagen.

#### 6.4. *Losser on losser*

Contract 3♠	♠ 872	
Uitkomst ♥ 8	♥ 10943	
	♦ A65	
	♣ A94	
		♠ 4
♠ B93		♥ AHVB
♥ 86		♦ B982
♦ V1043		♣ V853
♣ HB72		
	♠ AHV1065	
	♥ 752	
	♦ H7	
	♣ 106	

Je telt 4 verliezers. Geen vuiltje aan de lucht, maar de vierde harten ronde levert toch problemen op. Koop je laag dan koop West over. Koop je hoog dan heeft West een vaste troef slag. Je speelt beter losser on losser. Gooi gewoon een klaveren weg! Daarna is alles voor jou!

#### 6.5. *De cross-ruff*

Contract 4♠	♠ AB82	
Uitkomst ♥ H	♥ B873	
	♦ 9764	
	♣ 5	
		♠ 65
♠ 1074		♥ 9654
♥ HV102		♦ A1085
♦ HB		♣ H86
♣ V1032		
	♠ HV93	
	♥ A	
	♦ V32	
	♣ AB974	

We tellen 7 verliezers: drie ruiten en vier klaveren! We moeten de klaveren opkopen in Noord. Speel dus geen troef want we moeten 4 klaveren kopen in Noord! De enige manier om in Zuid te geraken is via hartenintroevers. Speelplan: ♥ A, ♠ A, ♣ 4 gekocht, ♥ 7 gekocht, ♣ 7

gekocht, ♥ 8 gekocht, ♣ 9 gekocht, ♥ B gekocht, ♣ B gekocht en dan hebben we nog ♠ H als 10<sup>de</sup> slag!

We maken dus 2 azen en 8 troeven. Dat is de cross-ruff!

Tip: vooraleer men begint met een cross-ruff moet men steeds eerst de hoge kaarten in de zijkleuren incasseren! Na de cross-ruff is men immers troefcontrole kwijt en worden de azen in de zijkleur gekocht door de tegenpartij!!!

Contract 6♠            ♠ VB92  
Uitkomst ♥ H        ♥ A7652  
                          ♦ AH4  
                          ♣ 8

♠ 7643		♠ 8
♥ HV		♥ B10983
♦ V7		♦ B10653
♣ V10652		♣ H7
	♠ AH105	
	♥ 4	
	♦ 982	
	♣ AB943	

Opnieuw spelen we op de cross-ruff, maar eerst slaan we ♦ AH!! We hebben dan 8 schoppen slagen, ♥ A, ♣ A en ♦ AH.

## 6.6. De dummy-reversal

Aftroevers maken in de korte troefhand levert extra slagen op. Aftroevers maken in de lange troefhand niet. Hier bestaat echter een uitzondering op. Als we in de lange troefhand zoveel introevers maken dat dit de korte troefhand wordt, dan hebben we wel extra slagen.

Stel dat we in een 5-3 fit spelen. Elke introever in de korte troefhand levert onmiddellijk een extra slag op. Als we echter drie introevers maken in de lange troefhand maken we 6 troefslagen (3 introevers + 3 troeven in "dummy")! We spreken dan van een dummy-reversal.

Contract 4♠	♠ AHV	
Uitkomst ♣ 3	♥ 874	
	♦ V92	
	♣ A743	
♠ 52		♠ 987
♥ H6		♥ AVB10
♦ B8543		♦ 107
♣ V1086		♣ HB92
	♠ B10643	
	♥ 9532	
	♦ AH6	
	♣ 5	

We tellen vanuit de hand met de lange troeven 4 harten verliezers. We kunnen proberen om de vierde harten in Noord te troeven. Als Oost-West echter altijd troef naspelen als ze met harten aan slag komen dan kan je de vierde harten niet meer troeven. Het is een beter plan om drie klaveren van Noord in Zuid te troeven. Speelplan: ♣ A, ♣ 3 getroefd met ♠ 3, ♦ naar de Vrouw, ♣ 4 getroefd met de 10, ♠ 4 naar het Aas, ♣ 7 getroefd met de Boer, ♠ 6 naar HV en dan ♦ AH slaan voor 10 slagen.

- Er zijn twee voorwaarden verbonden aan een succesvolle dummy-reversal:
- Er moeten voldoende introevers aan de lange troefkant gemaakt kunnen worden (zodat de lange troefkant uiteindelijk korter wordt dan de korte troefkant).
  - Er moeten hoge troeven aan de korte troefkant zitten. Met deze troeven gaan we immers troeftrekken!

## 7. Safety plays

Safety plays zijn “veilige speelwijzen”. We verstaan hieronder het aanspelen van een kleur op een manier die je niet het maximaal aantal slagen op zal leveren, maar die je wel verzekert van een bepaald minimum aantal slagen.

H10932	HB72
A865	A965

1) De normale speelwijze is A en H slaan. Dit kan 5 slagen opleveren. Er is echter een kleine kans dat de kleur 4-0 zit en dan maak je slechts 3 slagen. Er is een manier om je te verzekeren van 4 slagen: speel klein naar de 9. Daarna kan je de resterende honneur er eventueel uitsnijden omdat het zitsel bekend zal zijn. (Beginnen met een honneur werkt enkel als je de vierkaart weet zitten.)

2) Om vier slagen te maken incasseren we het Aas en spelen klein naar de Boer. Om ons van 3 slagen te verzekeren spelen we de 5 naar de Heer en vervolgens de 2. Als Oost klein legt, spelen we de 9. Als West de slag wint met 10 of Vrouw dan zat de kleur 3-2 en hebben we 3 slagen. Als Oost niet meer bekend nemen we het Aas en spelen klein naar de Boer zodat we ook dan 3 slagen hebben.

3ZT	♠ H6
♠ 2	♥ A8
	♦ 9873
	♣ AV1086
	♠ AB
	♥ B764
	♦ AH6
	♣ 9432

Voor je contract moet je 4 klaverslagen maken. Je mag er dus een afgeven. De beste speelwijze is dus het Aas slaan en dan klein richting V10 spelen. Je maakt dan altijd 4 slagen tenzij Oost HBx(x) had, maar dan kan je nooit winnen.

## 8. Eliminatie en ingooi

Contract 4♥	♠ 86		
Uitkomst ♠ H	♥ HB872		
	♦ H82		
	♣ 1065		
		♠ 10732	
♠ HVB9		♥ 96	
♥ 43		♦ V1093	
♦ B754		♣ 742	
♣ AVB			
	♠ A54		
	♥ AV105		
	♦ A6		
	♣ H983		

We tellen 4 verliezers: een schoppen en dankzij het slechte zitsel ook 3 klaververliezers. Op het eerste zicht lijkt het contract onwinbaar. We hebben echter wel een kans als we West kunnen dwingen om zelf de klaveren aan te spelen! We zullen dit doen door de andere kleuren te elimineren. West moet dan ofwel in de dubbele renonce spelen of zelf de klaveren aanspelen. West moet op het juiste moment opnieuw aan slag gebracht worden, dat is de ingooi. Vooreerst moeten we dus alle zijkleuren elimineren (schoppen, ruiten en harten). Daarna brengen we West aan slag met een kleine klaveren. De harten en ruiten elimineren is niet moeilijk. De schoppen verdienen meer aandacht. Als we onmiddellijk het Aas nemen komt later Oost aan slag met de ♠ 10 en kan door de klaveren Heer spelen. Dat willen we vermijden. De oplossing is eenvoudig: we duiken de Heer!!! Speelplan: duik de ♠ Heer, neem nu het Aas, ♥AH, ♦ AH, ruiten getroefd en schoppen getroefd. We hebben dit nog over:

	♠ -		
	♥ B8		
	♦ -		
	♣ 1065		
♠ B		♠ 10	
♥ -		♥ -	
♦ B		♦ V	
♣ AVB		♣ 742	
	♠ -		
	♥ V		
	♦ -		
	♣ H983		

De schoppen en ruiten zijn geëlimineerd uit de Noord en Zuid handen. Bovendien hebben Oost en West geen hartens meer. Als we nu een kleine klaveren naar de 9 spelen, is West ingegooid. Elk naspel kost een slag! Op schoppen en ruiten wordt er in dummy een klaveren weggegooid en hebben we nog slechts 2 klaververliezers (+ de gedoken ♠ H). Als West klaveren speelt, maken we de Heer.