



BRIDGECLUB
PIETERMAN

Tegenspel

In

Bridge

Het kaartspel in de verdediging.

Inleiding

Het tegenspel wordt niet ten onrechte beschouwd als het moeilijkste van het bridgespel. Indéerdaad, het is veel gemakkelijker zelf als leider van een kontrakt goed te spelen, vermits U 26 kaarten ziet die u zelf speelt naar believen, dan te spelen met 13 kaarten bij uw partner welke u niet ziet. Ook kan men stellen dat door studie gemakkelijker het spel met de dode kan geleerd worden dan het tegenspel. Het is ten andere bewezen dat zelfs experts, die gewoon zijn met elkaar te spelen, nog dikwijls ernstige problemen hebben om samen het juiste tegenspel te vinden.

De goede uitkomst, soms zeer moeilijk te vinden, tenminste als partner niet gesproken heeft of als men zelf geen goede sakwentie heeft, het verschil in taktiek in het begin van het spel, de switch naar een andere kleur op basis van de wederzijdse signalen, positieve of negatieve, de noodzaak om de partner in diens strategie te volgen, of de partner te overtuigen zijn strategie te laten vallen om uw eigen strategie te volgen, dat alles is niet van aard om het tegenspel gemakkelijker te maken.

Het tegenspel begint bij de uitkomstkaart en om deze uitkomstkaart zo goed mogelijk te doen beschikt men steeds over enkele gegevens:

1. de biedingen van de tegenpartij
2. de eventuele bieding van de partner of .. het zwijgen van de partner.
3. de 13 kaarten in de eigen hand.

Aan de hand van deze gegevens zoekt men voor dat ogenblik de juiste uitkomst.

Er zijn twee overwegingen, die bij het bepalen van de juiste uitkomst om de voorrang strijden.

1. Moet ik een aktieve uitkomst doen. d.w.z. moet ik aan tempowinst doen, of
2. moet mijn uitkomst neutraal zijn, dus passief, ten einde bij de uitkomst geen slag weg te geven.

Aan welke van de twee overwegingen u de voorrang zult geven hangt nogmaals af van

1. de biedingen
2. de aard van uw spel.

Wanneer u besluit een actieve uitkomst te doen, zult u een kleur zoeken waarin uw eigen kleur vermoedelijk sterk is, dus een kleur waarin u zo spoedig mogelijk slagen in wilt maken.

In een troefkontrakt kan een actieve start ook gericht zijn op het maken van aftroevers door uw partij of het beletten van aftroevers door de andere partij. Een enkele keer kan de uitkomst gericht zijn op het verbreken van de kommunikatie tussen de vijandelijke handen.

Wanneer u geen enkele reden hebt om een actieve start te kiezen, dan kiest u de passieve weg. U doet dit dan om geen slag weg te geven bij de uitkomst, in tegenstelling met de actieve start waar u een zeker risico neemt of bereid bent te nemen. In viertallenwedstrijden zal men veeleer de actieve start verkiezen.

In het algemeen is de aanvallende uitkomst vaker effectiever dan de afwachtende uitkomst en dit vooral in een ZT-kontrakt. Het verloop van sommige biedingen schreeuwen ten andere om aanvallende uitkomsten. Wanneer u hoort dat de tegenpartij een lange kleur van goede kwaliteit

bezit, dan is een afwachtende houding bijna altijd een verliezende houding.

Een biedverloop als

N	O	Z	W
	pas	1 ZT	pas
3 R	pas	3 ZT	

vraagt als het ware op de twee knieën om een actieve uitkomst. Soms, en dan vooral in parenwedstrijd, waar een slag van grote waarde is, kan een aanvallende start ook een verliezende start zijn. Het is aan u om te wikken en te wegen en eventueel zelf te licht bevonden te worden. Maar welke uitkomst u ook neemt, zorg er voor, dat u een reden hebt om DIE en geen andere te nemen.

Denk er aan dat voor de experts, die niet houden van "het raden naar het goede" in het bridgespel en die ook soms "blindelings" moeten uitkomen, de uitkomst het moeilijkste gedeelte is van de bridge en het gedeelte waar ze het minst zeker zijn van zichzelf.

Moet men daarom wanhopen en soms toch op goed geluk een kaart trekken? Zeker niet en REESE, een van de beste Engelse spelers drukte zich als volgt uit: "Er bestaat alleen een blindelingse uitkomst voor de dove spelers".

Inderdaad geven de vijandelijke biedingen 3 belangrijke inlichtingen:

1. De verdeling van de kleuren
2. Het meest waarschijnlijk vijandelijk plan
3. De verdeling der punten in de twee handen.

Men moet daarenboven een zekere routine en training hebben om de goede uitkomst te vinden.

We zullen dan ook trachten uw taak te verlichten door een leidraad te geven, een systematische redenering, maar men kan niet genoeg de nadruk leggen op een zeer belangrijk punt:

"Men kan zeer moeilijk JUIST uitkomen tegen een tegenpartij waarvan men het biedingsstelsel niet kent."

Deze regel veronderstelt, in het geval van een courante biedmethode, een minimum van inspanning van uwentwege en een maximum van klaarheid in uitleg van hunnentwege

In deze cursus, waarin we het zullen hebben over het tegenspel, onderscheiden we 5 grote delen:

- I) De signalen
- II) de verdediging tegen ZT-kontrakten
 - A. De keuze van de kleur van uitkomst
 - B. De keuze van de kaart in die kleur
- III) De verdediging tegen troefkontrakten
 - A. De keuze van de kleur van uitkomst
 - B. De keuze van de kaart in die kleur
- IV) De uitkomst tegen een schlemkontraakt.
- V) A. Behandelen van kaartcombinaties in het tegenspel
B. Nog enkele algemene principes bij het tegenspel.

I) DE SIGNALLEN IN HET TEGENSPEL

=====

Een van de meest belangrijke zaken in de bridge is het signaleren tijdens het tegenspel. Er zijn verschillende systemen op punt gesteld om dit te doen. Hier volgt in het kort samengevat een van de belangrijkste, meest gebruikte en eenvoudigste systeem.

Enkele opmerkingen echter vooraleer dit systeem te bespreken.

1. Wanneer U appeleert doe het dan op de korrekte manier en zo duidelijk mogelijk. Wanneer U bv. met een 7 appeleert, wil dit zeggen dat u de 8 niet bezit. Inderdaad, vermits in uw spel de 7 evenveel waard is als de 8, betekent het verschijnen van de 8 NA de 7 een weigering van die kleur.
2. Appeleert u zo vlug mogelijk en beschouw een bijgegooide kaart niet meer als appel als uw partner op het einde van het spel nog slechts enkele kaarten in zijn hand heeft en wel hogere kaarten moet weggooien omdat hij geen andere meer heeft.
3. Appeleer NIET wanneer de tegenstrever er evenveel profijt uit kan trekken als U.
4. Wanneer echter uw partner werkelijk een appel doet, geef hem dan uw vertrouwen.
5. Het is niet omdat uw partner een "zogezegde appel" doet dat het altijd een appel is. Bekijk de kaarten in uw hand en deze van de dode en u zult altijd bemerken of het een werkelijke appel is of niet, ofwel dat de "appel" gedaan is om de tegenpartij te misleiden.
6. Als U niet per se een bepaalde kleur wilt laten voortspelen, maar ook niet per se wilt weigeren, d.w.z. dat U wel iets in die kleur hebt dat de moeite waard is maar niet veel dan zult u zich moeten tevreden stellen met een bescheiden signaaltje.
vb. u hebt 10 7 5 2 in een kleur en uw partner komt in ZT uit met het aas, dan kunt u hier de 5 bijgooien om te zeggen dat u wel iets in die kleur hebt. U moet weten dat bij het signaleren niet alles wit of zwart is maar er ook grijze schakeringen bestaan.
7. Nu we het over de signalen hebben dringt zich vanzelf de vraag op "wanneer moet elk signaal gebruikt worden en hoeveel situaties van signaleren zijn er?".
Om aan deze vraag te beantwoorden moeten we ons goed realiseren dat er vijf essentieel verschillende situaties zijn waarin we "kunnen" gaan signaleren.
 - a. Partner speelt een kleur aan. U kunt dan signaleren, als u zich niet met het verloop van deze slag hoeft te bemoeien; dus als partner een hoge voorspeelt of als de tegenpartij al hoog heeft gespeeld het moment dat u aan bod bent.
 - b. De tegenpartij speelt een kleur aan en u wilt door uw bijspelen een signaal geven.
 - c. Hetzij uw partner, hetzij de tegenpartij speelt een kleur, die u niet meer hebt en u wilt signaleren door de kaart die u weggooit.
 - d. U speelt zelf een kleur, maar u wilt door de kaart die u speelt een boodschap overbrengen. (de lavinthal- en attaquant)
 - e. Uw partner komt een aas uit en als de kaarten op tafel komen ziet u dat partner in GEEN geval deze kleur mag en zal verder spelen.
(de lavinthal-en fournissant)

le geval: Partner speelt een bepaalde kleur aan.

 Als uw partner een bepaalde kleur aanspeelt en u hoeft zich als derde man niet meer met het al of niet maken van een slag te bemoeien, dan zal uw signaal er in eerste instantie op gericht zijn uw partner te vertellen of de kleur die hij heeft gekozen u bevalt. Dus in principe zal een hoge kaart van uw kant hem vertellen op het ingeslagen pad verder te gaan, terwijl een lage kaart hem vertelt, dat uzelf niet enthousiast bent over die kleur. Die lage kaart wil daarom nog niet zeggen dat partner deze kleur niet mag verder spelen. Het wil alleen zeggen dat u praktisch niets hebt in die kleur en dat het risico van het verder spelen van deze kleur volledig voor zijn rekening is. Het is immers duidelijk als partner uitgekomen is met een heer van een sekwentie HDB9 dat hij gerust deze kleur volledig voor zijn eigen rekening mag verder spelen. Zoals we reeds zegden is dus de kleine kaart in de kleur een weigering van die kleur, (van uw kant uit gezien) terwijl de hoogste kaart die men kan missen (en die u geen slag zal kosten) een serieuze aanmoediging betekent. Indien men "iets" heeft in de aangespeelde kleur (vb. 4-kaart van 9 5 4 3) kan men eventueel de 4 of de 5 bijgooien om te zeggen : "die kleur is niet mijn favoriete kleur, maar ik heb er toch iets.in." Aan de partner dan om te beslissen, aan de hand van de dode en zijn eigen hand, om deze kleur verder te spelen.

Uw beslissing om de aangespeelde kleur aan of af te signaleren zal meestal gebaseerd zijn op uw bezit in die kleur, maar dit is niet het enige punt dat uw strategie zal bepalen. Het signaalsysteem is bedoeld om gans het tegenspel zo goed mogelijk te doen verlopen.

We zullen eerst eens bekijken wat u ertoe kan brengen de kleur die partner aanspeelt, aan te moedigen.

Om te beginnen kunt u een aanvullende hoge kaart bezitten.

Als vb. partner de heer voorspeelt en u hebt het aas in die kleur zult u natuurlijk aanmoedigen. Als partner met een heer uitkomt(!) en u hebt de boer zult u tevens deze kleur aanbevelen.

Komt partner met het aas uit in een ZT-kontrakt zult u normaal alleen tot aanmoedigen overgaan als u de dame bezit maar in een troefkontrakt zult u dikwijls aanmoedigen indien u een doubleton bezit in die kleur, want nu kunt u misschien een goedkope aftroever krijgen. Ik wil u er echter nogmaals op wijzen, dat uw signalen moeten dienen om tot een goed tegenspel te komen en dat u dus zeker niet alleen naar uw bezit in die uitkomstkleur moet kijken. Het volgende voorbeeld kan dit principe misschien goed illustreren.

		N		
		S : B 9		
		H.: B 9 3		
		R : H 7 2		
		Kl: H D B 8 2		
	W	S : 8 3 2		O
		H : A H 6 5 4		
		R : 9 8 3		
		Kl: 10 7		
		Z		
		S : A H D 10 7 6		
		H : 10 8		
		R : 10 6 5		
		Kl: A 6		

OW was kwetsbaar en zuid moest vier schoppen spelen na de volgende bieding:

N	O	Z	W
		1 S	pas
2 kl	pas	3 S	pas
4 S	pas	pas	pas

West kwam uit met Ha aas. Oost heeft nu op grond van zijn hartenbezit redenen om het doorspelen van de hartenkleur aan te moedigen door zijn Ha 7 bij te spelen, maar het verdere spel moet hem er zeker toe brengen de hartenkleur af te signaleren met de 2.

Hij weet immers dat het naspelen van ruiten vanuit de westhand veel voordeliger is dan het naspelen van harten. Hij gooide dus Ha 2 bij en west had geen moeite om te zien welke kleur hij nu moest spelen. Hij speelde dus R 9, oost maakte de boer en speelde Ha 7 naar de heer. West komt aan slag, speelt terug ruiten en het kontrakt ging twee slagen down. Als oost domweg zijn Ha Dame aansignaleert, dan had west hartenheer gespeeld, nogmaals Harten, met als gevolg dat het kontrakt met een overslag werd gemaakt.

Het is misschien verstandig nogmaals terug te komen op de duidelijkheid, waarmee gesignaleerd moet worden. Het is steeds een van de belangrijkste taken van beide leden om het zijn partner zo gemakkelijk mogelijk te maken. Als u de partner dan ook wil aangeven, dat hij met zijn uitkomst een schot in de roos heeft gedaan, dan moet u die boodschap zo duidelijk mogelijk overmaken. Signaleer niet met de 7, als u de 10 ook best kunt missen.

Er zijn echter wel situaties, waarin u zeer enthousiast bent over de aangespeelde kleur van de partner, maar waarin u geen hoge kaart kunt missen. In dat geval zult u zich moeten tevreden stellen met een bescheiden signaaltje. Stel dat er een ZT-kontrakt gespeeld wordt en dat de volgende kaartkombinatie zich voordoet:

N		
B 9 7 6		O
		D 10 3 2

Uw partner heeft het geniale idee van het aas van deze kleur uit te komen. U wilt nu niets liever dan deze kleur aan te moedigen, maar de hoogste kaart die u kunt missen is de 3.

Uit het feit dat de 2 niet verschijnt, weet partner dat de mogelijkheid bestaat dat u hebt willen aansignaleren. Langs de andere kant kan het ook best dat de kontraktspeler de 2 verborgen gehouden heeft in de hoop dat u de kleur verder zou spelen. Hoe dan ook, partner zal niet met grote overtuiging deze kleur verder spelen, maar u had geen andere mogelijkheid om de kleur aan te signaleren.

Men moet als tegenspeler van een kontrakt open oog voor deze problemen hebben. Een lage kaart kan soms een aansignaal zijn, een hogere kaart een afsignaal. De leider zal soms net die kaart verborgen houden, die voor uw partij de zaak duidelijk zou maken. Juist ook, om de kontraktspeler zo min mogelijk kansen te geven uw signalen te ontregelen, wil ik u nogmaals op het hart drukken: "Signaleer zo duidelijk als u zich kunt veroorloven".

2e geval: De tegenpartij speelt een kleur aan.

 Als de tegenpartij een kleur aanspeelt, dan zal het zelden voorkomen, dat u deze kleur wilt aansignaleren. Het heeft dan ook weinig zin in zo'n geval aan de kaart(en) die u bijspeelt een aanmoedigende betekenis te verbinden. Het zal echter dikwijls wel zeer belangrijk zijn om de distributie in deze kleur aan uw partner te doen kennen. Daarom is het soms belangrijk en nuttig om op de kleuren, die de kontrakspeler aanspeelt, de distributiesignalen te geven; maar alleen dan als uw partner er meer nut van heeft dan uw tegenspelers.

A.de meest klassieke en misschien daardoor de meest erkende vorm van distributiesignalen treedt op, als er op de tafel een lange kleur zonder rentrees ligt, en de tegenspeler, die het aas heeft, moet bepalen hoe lang hij dat aas zal ophouden. Om nu de juiste beslissing te kunnen nemen zal hij moeten weten hoeveel kaarten partner in de betrokken kleur heeft en zal dit niet te weten kunnen komen, als partner het hem niet vertelt door middel van een distributiesignaal. Het volgende spel bevat een voorbeeld van dit soort distributiesignaal in een 3ZT-kontrakt.

		N	
		S : D 7 3	
		H : 8 5 4	
		R : H D 10 7 6	
		Kl: 6 2	
	S : 9 2		S : H B 8 6 5
	H : H D 10 7		H : B 6 2
W	R : A 5 3		R : 9 4 2
	Kl: 10 9 5 3	Z	Kl: 7 4
		S : A 10 4	
		H : A 9 3	
		R : B 8	
		Kl: A H D B 8	

West komt harten heer uit, Oost moedigt aan. Zuid weigert de eerste tweemaal te nemen en neemt de derde maal met het aas.

Hij speelt nu R boer voor, uw partner speelt de 3 bij. U weet dat uw maat nu ruiten aas heeft en het is nu aan u in oost om uw partner te vertellen hoeveel kaarten u heeft in die kleur, zodat uw partner weet wanneer hij het aas moet nemen. Er ligt immers geen enkele reprise in noord.

U moet de ruiten 2 gooien zodat uw partner weet dat u een oneven aantal kaarten in die kleur hebt: 1 of 3; 1 is praktisch onmogelijk; (dat weet men vlug door de biedingen en zelfs als hij er maar 1 heeft, heeft de kontrakspeler er 4 en heeft het geen belang wanneer men neemt).

Inderdaad, door uw 2 weet de partner nu dat u 3 kaarten in die kleur hebt daar:

LAAG --> HOOG betekent : een oneven aantal kaarten

HOOG --> LAAG betekent een even aantal kaarten.

Uw partner weet nu dus dat hij met gerust hart de tweede maal kan nemen, om zo geen onnodige tweede slag in die kleur te laten maken.

B. Een fout die echter niet mag worden gemaakt is het systematisch signaleren van het aantal kaarten die men in een kleur bezit. Vooraleer men de inlichting geeft moet men het voor en het tegen afwegen en niet vergeten dat niet alleen uw partner de signalen bemerkt. Vergeet ook niet dat de normale orde om kaarten bij te gooien is: DE STIJGENDE ORDE: IS DUS HET ONPAAR-SIGNAAL. Daarom moet men ook steeds bedenken dat het signaal PAAR (hoog-laag) steeds moet geloofd worden terwijl men bij het signaal ONPAAR (laag-hoog) de bedenking moet maken of de partner wel degelijk heeft willen signaleren om de tegenpartij geen inlichtingen te geven. Het is aan de hand van de kaarten die men bezit en ziet dat men elk onpaar signaal moet onderzoeken.

C. Het distributiesignaal heeft echter niet alleen nut in evidente situaties zoals in A beschreven. Ook in spelen waarbij het van belang is te weten of partner een aftroever heeft in een kleur, is het distributiesignaal een goede gids. Het volgend voorbeeld toont dit duidelijk aan:

N			
		S : D 5	
		H : B 10 4	
		R : H D B 6	
		Kl: H 8 4 2	
W	S : H 2		S : 9 8 7
	H : H D 9 5		H : A 8 7 3 2
	R : A 8 7 5		O R : 10 3
	Kl: D 10 6		Kl: 9 5 3
		Z	
		S : A B 10 6 4 3	
		H : 6	
		R : 9 4 2	
		Kl: A B 7	

O-W was kwetsbaar
 Noord opende 1 ZT en zuid bood 4 S. Er werd met harten heer gestart en toen oost aanmoedigde met de 8 werd er harten voortgespeeld die getroefd werd door zuid. Vervolgens speelde de leider ruiten naar de heer die west liet lopen voor de heer van noord. Oost speelde de 10 bij. De snit werd genomen op S heer. West nam dus, speelde R aas voor de 3 van oost (10-3 = paar), Terug ruiten die getroefd werd door oost: gevolg 1 down.

D. Een ander voordeel van het distributiesignaal is: het vaststellen van de verdeling van de hand van de leider.
 Door het aantal kaarten van de partner te kennen en door het zien van het spel op tafel kan men dikwijls de juiste verdeling kennen van de leider (kontraktspeler).
 vb. Het kontrakt is 4 Schoppen. Door de biedingen weet men dat de leider 5 schoppenkaarten bezit. De tweede maal dat er harten wordt gespeeld koopt hij deze kleur. Hij speelt nu klaveren en de partner signaleert een 4-kaart klaveren bij de leider (door zijn eigen paar-onpaar-signaal). Hieruit concludeert men zeer gemakkelijk de verdeling van de hand van de leider.:
 5 schoppen 1 harten 4 klaveren 3 ruiten.
 Deze berekening is dikwijls gemakkelijk te maken maar wordt door vele goede spelers uit luiheid niet gedaan.

E.Paar of onpaar in de troefkleur: TROEFECHO

Om paar of onpaar signaal te geven in de troefkaart doet men het tegengestelde dan in de andere kleuren:

- paar : laag-hoog
- onpaar: hoog-laag.

Dit gebeurt zowel bij het zelf uitkomen in de troef, als in het bijspelen, als in het kopen. Het kan de partner helpen om vast te stellen of u op een bepaald ogenblik nog troefkaarten bezit om te kunnen kopen of om de hand te berekenen van de tegenpartij.

De reden om eerst paar te geven door eerst laag te spelen en dan hoog is om de hoogste kaart zo lang mogelijk te behouden om eventueel te kunnen aftroeven of om een impasse van de tegenpartij te doen mislukken.

Het is nochtans duidelijk dat hier nog meer dan in andere kleuren de tegenpartij niet moet geholpen worden om te pas en te onpas z'n eigen troef-distributie te geven wanneer de eigen partner er niets aan zou hebben.

Ik raad u dan ook aan dan alleen de troefecho toe te passen wanneer u een drie-kaart bezit in de troefkleur en wanneer u kans hebt op een aftroever. Deze extra inlichting die u aan de troefecho verbindt, maakt het gebruik ervan effectiever.

Nemen we het volgende voorbeeld

		N		
		S : D 10 5		
		H : D B 9 6		
		R : 10 5 4		
		Kl: H 10 3		
	S : 9 8 3			S : A 4
	H : 8			H : H 10 7 5 2
W	R : B 6 2			R : A 9 8 3
	Kl: D B 8 5 4 2			Kl: 9 6
		Z		
		S : H B 7 6 2		
		H : A 4 3		
		R : H D 7		
		Kl: A 7		

Niemand was kwetsbaar.

Zuid moest 4 S spelen na de volgende bieding:

N	O	Z	W
pas	pas	1 S	pas
1 ZT	pas	2 Kl(*)	pas
2 S	pas	4 S	allen passen

[(*)=super stayman]

De start was Ha 8, op tafel de boer, oost de heer en zuid nam het aas. Nu werd er uit zuid een kleine troef gespeeld, west legde de 9, op tafel de vrouw en oost nam het aas. Oost veronderstelde dat die S 9 van een driekaart afkomstig was en dat W dus een troefecho gegeven had.

Een troefecho impliceert aftroefmogelijkheden en die zaten natuurlijk in de hartenkleur oost overwon daarom zijn natuurlijke tegenzin om in de hartenfork van noord te spelen en speelde Ha 10 na(dit is lavinthal-sigitaal, zie later). West troefde en speelde onmiddellijk R naar het aas. Oost speelde nogmaals Ha en door deze tweede aftroever ging het contract eentje down.

Dat het inderdaad van het grootste belang is, dat de troefecho ook aftroefmogelijkheden aangeeft, wordt waarschijnlijk wel duidelijk, als u bedenkt wat er moet gebeuren, als de kaarten eens iets anders hadden gelegen. vb.:

N			
	S : D 10 5		
	H : D B 9 6		
	R : 10 5 4		
	Kl: H 10 3	S : A 4	
S : 9 8 3		H : H 10 7 5 2	
H : 8 4		R : A 9 8 3	
W R : H B 2	O	Kl: 9 6	
Kl: 8 7 5 4 2	Z		
	S : H B 7 6 2		
	H : A 3		
	R : D 7 6		
	Kl: A D B		

West heeft weer een driekaart troef, maar hij ziet helemaal geen aftroefmogelijkheden. Hij zal daarom zijn driekaart niet aangeven en oost zal dan bijna zeker ruiten naspelen, als hij met troef aas aan slag komt.

Ten andere is het af te raden met een doubleton uit te komen in een troefkontraat indien men geen stop heeft in de troefkaart en dus geen aftroevers voorziet.

Als oost toch Ha zou naspelen zou hij daarmee juist die slag voor de leider gevonden hebben om het kontraat te doen lukken.

Vooraleer de volgende gevallen van signalen te bespreken wil ik eerst overgaan tot het belangrijkste wapen van de verdedigende partij voor wat betreft de frekwentie-appels.

De frekwentie-appel of LAVINTHAL-appel of kortweg LAVINTHAL is nog gekend onder de naam Mac Kenney-appel omdat het deze laatste is die het essentiële van deze appels op schrift heeft gesteld.

Hier ook moet men onderscheid maken:

1. Men kan niet meer volgen in de kleur gespeeld door de partner of de tegenpartij
2. Men kan nog wel volgen maar aan de kaart die men bijspeelt kan men een bijzondere betekenis geven (Het geval waar de partner de hand heeft = het heet de lavinthal- en fournissant)
3. De hoogte van de kaart, die door de partner zal gekocht worden, toont hem in welke kleur hij zal terug moeten komen opdat men nogmaals de hand zou nemen om een tweede maal te kunnen kopen = de lavinthal- en attaquant.

Principe van het lavinthal-sigitaal.

Wanneer een appel niets te maken heeft met de gespeelde kleur, maar de partner tracht te overtuigen een bepaalde andere kleur te spelen, spreekt men van frekwentie-sigitaal.

Wanneer het een kleurenkontraat betreft is de betekenis altijd zeer duidelijk vermits er twee kleuren worden uitgesloten: de gespeelde kleur en de troefkleur. De hoogte van die bijgespeelde kaart zal dan de

juiste aanduiding zijn welke kleur de partner zal moeten spelen. Wanneer het een ZT-kontrakt betreft zijn er natuurlijk 3 kleuren in het spel, maar praktisch in alle gevallen zal de partner aan de hand van de biedingen en aan de hand van de kaarten van de dode en van zijn eigen hand weten welke kleur de partner vraagt. Nemen we bvb het volgende spel dat aanleiding gegeven heeft tot de lavinthal-signalen. Het is een hand uit 1931.

N			
	S : H 6		
	H : D 10 8 6 5		
	R : 10 9 4		
S : A 10 9 7 3 2	Kl: D B 10		S : B 8 5 4
H : -			H : 2
W R : 8 6 5 2		O	R : H 7
Kl: 9 8 7	Z		Kl: A 6 5 4 3 2
	S : D		
	H : A H B 9 7 4 3		
	R : A D B 3		
	Kl: H		

De biedingen: Zuid gever

N	O	Z	W
-	-	1 H	1 S
2 H	2 S	6 H	pas
pas	pas		

West kwam uit met S aas voor S 6, S 4 en S D. Oost met zijn 4 weigerde dus de schoppen en ziende de heer in noord was het nodig om te switchen. West die angst had voor de sekwentie klaveren verkoos de ruitenkleur waardoor de leider zijn 6 H-kontrakt kon maken. Lavinthal in zuid, die nog geen gebruik kon maken van de blackwood conventie die slechts in 1933 werd ingevoerd, zag het probleem van oost-west bij deze gift, kwestie direkte appels, en begon over dit probleem na te denken. Oost, die in 1931, alleen maar kon weigeren of vragen van de gespeelde kleur, beschikte niet over een preferentie signaal. Lavinthal vertelde dan hoe hij aan de hand van dit spel en na zorgvuldige studie tot de volgende conclusie kwam. Op de uitkomst Schoppen, een hoge of lage kaart schoppen in oost kon geen vraag of weigering van die kleur zijn, daar die kleur in geen geval verder gespeeld mocht worden. Dus kon oost aan zijn bijgespeelde kaart een bijzondere betekenis geven. De 4 de laagste NIET-troefkleur, de 8 de hoogste NIET-troefkleur.

Lavinthal besloot:

"Wanneer de eerste betekenis van een kaart niet nuttig is, waarom aan de bijgespeelde kaart dan geen bijkomstige betekenis geven, die zou toelaten een switch te vragen naar een andere welbepaalde kleur."

Door de gespeelde kleur en de troefkleur te elimineren bezit men een eenvoudig middel om de juiste kleur te vragen:

- een lage kaart vraagt de overblijvende laagste kleur.
- een hoge kaart vraagt de overblijvende hoogste kleur.

In bovenstaand geval vroeg de 4 dus klaveren kleur
8 dus de ruiten kleur

Een nieuw berucht wapen voor de verdediging was uitgevonden.

3e geval

Hetzij de partner, hetzij de tegenpartij speelt een kleur aan, die u niet meer hebt en u wilt iets signaleren door de kaart die u bijgooit: LAVINTHAL-signaal

Het principe is: de kleur van de kaart die u bijgooit weigert u altijd behalve wanneer het een honneur is.

Zij vraagt dan om een van de beide andere kleuren.

Een hoge kaart vraagt de hoogste van de twee andere kleuren.

Een lage kaart vraagt de laagste van de twee andere kleuren.

Voorbeeld:

Harten dame wordt gespeeld en uw bezit is nog:

S : 8 4

R : A D 10 4

Kl: B 9 7

U wilt nu dat uw partner ruiten speelt, wanneer hij de slag heeft of dat hij van kleur verandert indien hij aan slag is:

- U gooit schoppen 8 bij: d.w.z. ik wil geen schoppen maar de hoogste van de twee andere kleuren.
- Had u gewild dat hij klaveren had na gespeeld had u schoppen 4 of ruiten 4 moeten bijgooien.

4e geval.

Men kan nog wel volgen in de kleur, maar aan de kaart die men bijgooit kan men een bijzondere betekenis geven. (Het geval waar de partner de hand heeft = het is de LAVINTHAL -EN FOURNISSEUR)

Het is dus het geval waar de 1e betekenis, weigeren of vraag geen enkel klaarblijkelijk nut heeft, noch voor u noch voor de partner en waar het preferentie-signaal klaarblijkelijk is.

Zie hier een voorbeeld.

Zuid is gever, oost-west is kwetsbaar.

Het normale kontrakt is 4 schoppen, eventueel 5 schoppen.

Aan sommige tafels heeft NZ verdedigd naar 6 klaveren met het volgend biedverloop:

N	O	Z	W
1 Kl	pas	3 Kl	dubbel
4 Kl	4 Sch	5 Kl	5 Sch
dubbel	pas	6 Kl	dubbel
pas	pas	pas	pas

De handen waren de volgende

		N		
		S : 5 4		
		H : D 10 3		
		R : H 6 3		
	S : A 9 8 7 3	Kl: D 10 9 8 2		S : H D B 10 2
	H : 8 7 6 2			H : 9 5
W	R : B 4 2			R : A D 10 9
	Kl: 6	Z		Kl: A 5
		S : 6		
		H : A H B 4		
		R : 8 7 5		
		Kl: H B 7 4 3		

West komt uit met schoppen aas, in noord schoppen 5, oost gooit de 2 bij.

West begreep natuurlijk onmiddellijk dat hij moest switchen naar een andere kleur en die kleur was natuurlijk de laagste van de niet-troefkleur. Hij speelde dus ruiten boer voor en de verdediging haalde 1 slag S, 3 slagen R en 1 slag Kl.

Het is te zeggen 4 down slagen. Moest men niet geswitcht hebben had men maar 3 downslagen gemaakt.

De lavinthal-en fournissant is zeer frekvent en de meeste gevallen vragen alleen een weinig aandacht van de partner om zulk signaal te herkennen.

Een ander voorkomend geval van de "lavinthal-en fournissant" is dat, waarop de uitkomst gedaan wordt met een aas(eventueel een heer) en dat men bij het zien van de dode klaarblijkelijk bemerkt dat men deze kleur niet verder mag spelen.

voorbeeld:

U speelt in een kontrakt van 4 Harten, Schoppen aas uit en bij de dode komen de volgende kaarten op tafel:

S : D B 9 4
H : H 10 9 4
R : H B 6
Kl: D 10

Uw partner gooit schoppen 8 bij. Het is zeer klaar dat hij aan u vraagt om te switchen naar de ruiten.

5e geval

De lavinthal-en attaquant

In deze kategorie, zeer nuttig in het geval van het alternatieve kopen langs een kant, toont de partner die doet kopen, door de hoogte van de kaart die zal gekocht worden, welke kleur de partner moet terugspelen om terug de hand te kunnen nemen om nogmaals te laten kopen.

Ziehier een voorbeeld

W	N	O	Z
pas	pas	1 R	dubbel
1 H	2 Kl	pas	2 S
pas	3 S	pas	4 S
pas	pas	pas	

			N		
			S : H 6 5		
			H : H 2		
			R : 8 6 3		
	S : 9 3		Kl: H D 10 9 3		S : B 4 2
	H : D B 10 9 4 3				H : A 7
W	R : 4			O	R : A H 10 7 5 2
	Kl: 7 5 4 2		Z		Kl: B 6
			S : A D 10 8 7		
			H : 8 6 5		
			R : D B 9		
			Kl: A 8		

West kwam uit met R 4. Oost nam het aas, speelde de heer en de R10 verder. De boodschap was zeer duidelijk: oost vertelde met zijn 10 dat west terug moest komen in de harten daar hij eventueel een reprise had.(Indien hij klaveren had gewild had hij de 2 gespeeld.) West kocht met S 3 en speelde dan H Dame die noord overnam met het aas en harten terugspeelde voor de boer van W. Die speelde klein harten terug in de hoop dat de leider zou kopen met een kleine schoppen. Deze kocht na enige weifeling met de heer en daar W reeds eenmaal had gekocht hoopte hij dat de troefkleur 2-2 zaten; Hij speelde dus aas en dame en verloor nog een troefslag. Resultaat: 6 verliesslagen. Men ziet echter dat zonder het lavinthal-sigitaal W had moeten kiezen tussen Kl en H en dat indien hij Kl had nagespeeld het kontrakt zou zijn gewonnen.

6e geval

De ongewone lavinthal

Het is zeer moeilijk alle lavinthal-gevallen te geven omdat ze zo verscheiden zijn. Het volgende voorbeeld uit een boek van lavinthal is echter zeer mooi.

			N		
			S : 8 7		
			H : 9 6		
			R : H B 10 8		
	S : B 9 6 4		Kl: H B 10 4 3		S : A H D 10 5 3 2
	H : A				H : 3 2
W	R : 9 6 5 4 2			O	R : A D
	Kl: 9 7 2		Z		Kl: 6 5
			S : -		
			H : H D B 10 8 7 5 4		
			R : 7 3		
			Kl: .A D 8		

De biedingen; Oost gever, iedereen kwetsbaar.

	O	Z	W	N
	1 S	4 H	4 S	pas
	pas	5 H	dubbel	pas
	pas	pas	pas	

Men ziet dat er altijd 5 schoppen gemaakt worden in oost-west en zelfs 6 Schoppen indien Zuid niet met klaveren uitkomt.(1 H gekocht, 1 Kl van

oost weg op de 5e ruiten.).
 Uitkomst schoppen 6 wat waarschijnlijk wijst op en 4-kaart in die
 kleur. Oost ziet dat zuid gaat kopen en dat hij zijn partner moet
 mededelen dat hij naar ruiten moet switchen indien hij de hand moest
 kunnen nemen en hij zoekt dus het juiste middel.
 Door een abnormale hoge kaart te nemen in schoppen, dus hier het aas,
 kon hij de aandacht trekken van zijn partner dat hij later ruiten moest
 naspelen en geen klaveren.
 Oost neemt dus schoppen aas, gekocht door zuid. Troef genomen door West
 die onmiddellijk ruiten terugspeelde.
 Resultaat: 1 slag down. Indien hij klaveren had teruggespeeld was het
 kontrakt natuurlijk gemaakt.

Hieronder vindt u nog enkele voorbeelden van lavinthal-signalen komende
 uit een boek van Albaran.

a)

	N	
	S : H x x	
	H : D x x	
	R : H D	
	Kl: x x x x x	
S : x		
H : A 9 8 6 4 3		
W R : A x x x		N-Z speelt
Kl: x x		kontrakt is 4 Schoppen

U bent in west en komt uit met harten aas.
 Uw partner gooit harten 2 bij, en u hoopt dat het een singleton is.
 U gaat verder harten spelen om te laten kopen en u wil uw partner een
 tweede maal laten kopen.

U speelt dus harten 9 om de hoogste van de twee overblijvende kleuren
 te vragen, hier dus de ruiten.

b)

	N	
	S : H x	
	H : x x x x	
	R : A D B 9 x	
	Kl: D x	
S : A xx		S : 10 x x x
H : D B 10 9 3		H : A x
W R : x x x x		O R : H x
Kl: x		Kl: 10 x x x
	Z	
	S : D B x x	
	H : H x	
	R : 10 x	
	Kl: A H B x x	

West valt met harten dame aan tegen een 3 ZT kontrakt.
 Oost neemt met het aas en speelt harten terug voor de heer en de
boer van west. De leider speelt de 10 van ruiten, doet de snit op de
 heer en oost neemt. Zonder twijfelen speelde oost nu schoppen naar het
 aas van west.

De boer vroeg immers aan de partner om schoppen te spelen indien hij
 de hand zou genomen hebben. Had west gewild dat klaveren nagespeeld
 moest worden, had hij harten 3 moeten gooien.

c)

	N	
	S : x x	
	H : D x x x x	
	R : B x x	
S : A B 10 x x	Kl: H x x	S : x x x
H : A x		H : x x x
W R : x x x		R : A x x x
Kl: B x x		Kl: x x x
	Z	
	S : H D x	
	H : H B x	
	R : H D 10	
	Kl: A D x x	

Uitkomst schoppen boer tegen 3ZT-kontrakt. Zuid neemt en speelt harten heer welke west laat lopen en op welke oost de 2 bijgooit om het onpaar getal in die kleur aan te geven. Zuid vervolgt met harten voor het aas van west en de 10 van oost; Terwijl hij de keus had tussen de 7 en de 10; de 10 klaarblijkelijk de hoogste overblijvende kleur, dus de ruiten vragend.

West speelt dus ruiten, genomen door oost die natuurlijk schoppen terugspeelde. Indien west de eerste harten onmiddellijk had genomen had oost ook onmiddellijk zijn 10 moeten gooien om ruiten te vragen.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN BIJ DE LAVINTHAL-SIGNALLEN

Een van de eventuele nadelen of liever gevaren bij het gebruik van de lavinthal bestaat in het feit dat sommige bridge-spelers in alles en nog wat lavinthal-signalen beginnen te zien zodat ze kleuren en kaarten beginnen te spelen die absoluut niets te maken hebben met een fatsoenlijk tegenspel.

Men moet er steeds aan denken dat de eerste plicht van de speler, die op de uitkomst van de partner moet bijspelen, bestaat uit (en dit voor alles andere) het geven van een inlichting van de gespeelde kleur; hij mag dan en dan alleen het preferentie-signaal gebruiken wanneer geen twijfel mogelijk is.

Opnieuw enkele voorbeelden

a)

	N	
	S : 7 4	
	H : D 6	
	R : D 9 5 4	
S : A H 10 8	Kl: H B 8 4 2	S : D B 6 3
H : 7 5 4		H : H 9 2
W R : B 7 6 3		R : H 8
Kl: 7 6		Kl: 10 9 5 3
	Z	
	S : 9 5 2	
	H : A B 10 8 3	
	R : A 10 2	
	Kl: A D	

de biedingen:

Z	W	N	O
1H	1 S	1 ZT	2 S
3H	pas	4 H	pas
pas	pas		

Uitkomst schoppen aas op dewelke oost de dame bijspeelt. Ongelukkigerwijze heeft de partner, gezeten in west, de manie van LAVINTHAL en begrijpt hij niet dat hij de kleur moet verder spelen; Hij denkt dat zijn partner de switch in ruiten vraagt en voorbij is de hoop van de verdediging om het kontrakt down te spelen. Inderdaad speelde west ruiten voor de 4 van noord, de heer van oost en het aas. Dan de 2 van ruiten voor de 9 in noord. Vervolgens harten dame met snit op de heer, nogmaals de snit en de troeven afgehaald bij de tegenpartij. Aas en dame klaveren, terug naar noord met ruiten dame en de schoppen van zuid worden weggegooid op de klaveren van noord. Oost had nochtans zeer goed de situatie doorzien. Inderdaad, had men schoppen doorgespeeld had noord de schoppen kunnen en moeten kopen en was de heer van harten in oost veilig geweest. In elk geval was het kontrakt dan down gespeeld. Indien oost nu, i.p.v schoppen dame bij de eerste slag schoppen 3 had bijgegooid, had west met dezelfde manie van lavinthal geswitcht naar klaveren. Men kan dus niet genoeg de nadruk leggen op het gebruik van de volgende regel: DE TWIJFEL SLUIT HET GEBRUIK VAN LAVINTHAL-SIGNALEN UIT.

b)de biedingen

	Z	W	N	O
	1 Kl	pas	1 R	pas
	3 R	pas	5 Kl	pas
	6 Kl	pas	pas	pas
			N	
			S : 8 5 4	
			H : A B 6	
			R : A 6 3	
	S : A 9 7 6		Kl: A B 10 3	S : H D 3 2
	H : 10 8 7 5 3			H : 9 4 2
W	R : 7 5			R : B 10 9 8
	Kl: 8 6		Z	Kl: 7 5
			S : B 10	
			H : H D	
			R : H D 4 2	
			Kl: H D 9 4 2	

Uitkomst schoppen aas, klassiek in een geval zoals dit waar de tegenpartij zeker verlieskaarten kan weggooien op de tweede geboden kleur. Oost gooit de heer bij (niet de 3 of de 2 wat op een eventuele weigering van de kleur zou hebben geduid) en in zuid de 10. De betekenis van de heer was duidelijk vermits het op de aanwezigheid van de dame duidde. West die deze conventie natuurlijk kende, maar "dacht" dat het onmogelijk was dat zuid 6 Kl geboden zou hebben met twee verlieskaarten in een kleur, nam de schoppen heer als een lavinthal-sigitaal en speelde harten na. Het kontrakt werd natuurlijk gemaakt terwijl het onmogelijk te maken was na de uitkomst van schoppen aas.

II) DE VERDEDIGING TEGEN ZONDER-TROEF KONTRAKTEN
=====

A) De keuze van de kleur van de uitkomst.

In principe is de kléur die, waarin men de meeste slagen zal kunnen maken, dus een lange kleur. Deze kleur kan natuurlijk ook deze van de partner zijn.

Vergeet echter niet dat ook de speler van het kontrakt zal trachten zo vlug mogelijk een lange kleur vrij te maken. Het spelen of tegenspelen van een ZT-kontrakt zal dan ook, zoals Albaran heeft gezegd, een gevecht worden in snelheid om een kleur vrij te maken.

Het verdedigend kamp heeft echter het voordeel van de uitkomst.

Aan hen dus om er het nodige voordeel uit te putten.

Wanneer u moet uitkomen beschikt u in ieder geval over een bron van inlichtingen dank zij:

- de biedingen van de tegenpartij
- de (eventuele) tussenbiedingen van de partner
- het eventueel zwijgen van de partner

Nemen we een van de eenvoudigste biedingen van een manche-kontrakt.

N	Z
1 ZT	3 ZT

Wat zeggen deze biedingen:

- Noord heeft 16 - 18 H.punten
- Zuid heeft 9 -13 H.punten
- Zuid heeft waarschijnlijk geen 4-kaart majeur
- noord heeft geen 5-kaart majeur

Dus een rijke bron van inlichtingen staat hier tot uw beschikking om, aan de hand van uw kaarten, een beslissing te nemen voor het kiezen van de uitkomstkleur.

Teneinde u te helpen, werden de uitkomsten geklasseerd volgens het aantal sterren, die ze meekrijgen. Indien u dus keuze hebt, kies dan deze met de meeste sterren.

Ziehier de volgorde van de uitkomsten zoals ze behandeld worden.

1. de uitkomsten "3 sterren" (***)
2. de uitkomsten "2 sterren" (**)
3. te vermijden uitkomsten
4. de uitkomsten "1 ster" (*)
5. de uitkomst in een kleur genoemd door de tegenstrevers

1. DE UITKOMSTEN MET 3 STERREN(***)

- a. de 5-kaart van de partner
- b. een 5-kaart in eigen hand
- c. de 4-kaart kleuren(vanaf D 10 x x)
- d. de combinatie A H x
- e. de sekwentie van honneurs

a. de 5-kaart van de partner

Laten we vooreerst en altijd vaststellen dat, wanneer we spreken van een 5-kaart, dat we in feite spreken van minstens een 5-kaart. Ziehier de 3 gevallen waarbij u zeker bent dat uw partner een 5-kaart bezit:

- hij heeft geopend met 1 H of 1 S in majeure 5e
- hij heeft zijn kleur herhaald
- hij heeft een tussenbod gedaan in een kleur

b. Een 5-kaart in eigen hand

U heeft zelf een 5-kaart en de partner heeft niet gesproken. We kunnen dan in principe stellen dat deze uitkomst een 3-sterren uitkomst is. Nochtans moeten we deze uitkomst plaatsen na de uitkomst in een kleur van de partner. Inderdaad, de partner heeft vrijwillig geboden en de kans dat hij zijn kleur kan vrij krijgen zal zeker groter zijn dan de kans dat u ze vrij zal kunnen maken. Hier ook zijn er natuurlijk uitzonderingen en het is natuurlijk aan u om deze uitzonderingen te onderscheiden.

Nemen we bvb het volgende geval. De tegenpartij heeft 3ZT geboden na het volgende biedverloop:

N	O	Z	W
1 R	1 S	1 ZT	pas
3 ZT	pas	pas	pas

en u bent in west met devolgende hand:

S : 9 4
 H : H D B 9 x
 R : A x x
 Kl: x x x

Het is natuurlijk uitgesloten om schoppen uit te komen (partners 5-kaart) en dit om twee belangrijke redenen:

- Uw partner heeft 3ZT niet gedubbeld
- U hebt waarschijnlijk zelf 5 slagen in de hand met hartenuitkomst.

c. De 4-kaart met minimum D 10 x x.

De 4-kaarten, minder sterk dan hierboven gegeven, bvb B 9 x x , hebben veel minder kans om vrij gemaakt te worden, en maken daarom geen deel uit van de 3-sterren uitkomsten.

d. De combinatie A H x.

De uitkomst van het aas met A H x in de hand is uitstekend. Ze laat u toe de hand te behouden, het spel van de dode te zien, het bijgooien van uw partner te bekijken evenals de bijgegooide kaart van de kontraktspeler.

Het zal u altijd helpen om de tweede kaart van uw spel te kiezen.

e. De sekwenties van honneurs.

We noemen sekwenties van honneurs elke combinatie van 3 kaarten die elkaar opvolgen en waarin 2 honneurs voorkomen. Twee van die sekwenties verdienen 3 sterren, H.D B en D B 10, vermits de sekwentie A H D reeds opgenomen werd(A H x) bij de 3-sterren uitkomst. Indien deze uitkomst werd gedaan met een 3-kaart zal ze natuurlijk maar veel opbrengen indien de partner langer is in die kleur, maar ze zal in

geen geval(of zeer zelden) iets goed maken bij de tegenpartij.
De sekwentie B 10 9 is minder goed, wanneer ze niet minstens uit een 4-kaart bestaat. Ze krijgt dan ook maar 2 sterren wanneer het een 3-kaart is.

f.Hoe zult u kiezen uit meerdere 3-sterren uitkomsten?

Laat ons eerst vaststellen dat uitkomen in de lengte van de partner de voorkeur geniet.

De combinatie A H x en de sekwenties van een 3-kaart komen na de uitkomst in een 5-kaart, vermits zoals u weet, de beste uitkomsten deze zijn waarin men een lengte heeft.(ZT-kontrakten.)

Alleen is er een probleem wanneer u keuze hebt tussen meerdere lange kleuren:

1. met twee gelijke lengtes

- geef voordeel aan de kleur met de meeste honneurs en niet met de meeste honneurpunten. Inderdaad, wanneer u een kleur hebt met één honneur zal men dikwijls een slag weggeven aan de tegenpartij met de uitkomst in die kleur.

- Indien u een kleur hebt met 2 honneurs kan het zijn dat u nog steeds een slag weggeeft, maar de kans zal veel minder groot zijn.

Met D 10 7 x x in een kleur en met een honneur bij de partner is de kans om deze kleur vrij te maken reëel, terwijl met H 9 7 6 4 (een honneur buiten het aas) de kans reeds veel kleiner is, terwijl tevens de kans bestaat dat u slagen weggeeft in die kleur.

- Wanneer u een keuze hebt tussen twee praktisch identieke kleuren kies dan de majeure kleur indien mogelijk.

2. met twee ongelijke lengtes (meestal 5/4)

Kies de langste. Een uitzondering echter, wanneer de 4-kaart een sekwentie is en de 5-kaart relatief zwak.

Daarom zult u schoppen uitkomen met de volgende hand

S : D B 10 x
H : D x x x x

Samengevat, voor wat betreft de uitkomsten 3-sterren, kies in die volgorde:

- de 5-kaart van de partner
- uw eigen 5-kaart
- een 4-kaart van minstens D 10 x x
- de combinatie A H x of een sekwentie van honneurs

Het is enkel wanneer u geen enkele van deze mogelijkheden hebt dat u zult kiezen uit de hierna volgende mogelijkheden.

2.UITKOMSTEN MET 2 STERREN

Hierook betreft het lengtes en sekwenties maar minder sterk dan de uitkomsten(***)

het zijn:

- de valse honneur-sekwenties vb. H D 10, D B 9, enz.
- de zwakke 4-kaarten in majeure
- de sekwenties B 10 9

3. TE VERMIJDEN UITKOMSTEN IN EEN ZT-KONTRAKT

- de singletons
- kleur van twee kaarten, vooral wanneer de kleur bestaat uit een honneur en een kleine kaart.
- kleur van 3 kaarten waarvan 2 honneurs die elkaar niet volgen, vb. H B x, A D x, enz.

Hierook bestaan natuurlijk uitzonderingen op de regel:

De tegenstrevers hebben kleuren genoemd die ze zeker zullen trachten uit te baten. Het is dan ook normaal een kleur uit te komen die niet genoemd is. In dat geval, zoals ten andere dikwijls in bridge, zal men het moeten doen met hetgeen men heeft, anders gezegd, men zal soms "moeten" uitkomen in een 2-kaart of in een 3-kaart H B x bvb.

4. DE UITKOMSTEN 1 STER(*).

- kleur van lage 3-kaarten (met voorkeur voor majeure)
- de mineur-kleuren van 4-kaarten, minder van kwaliteit dan D 10 x x
- 3-kaart kleuren met 1 honneur.

5. DE UITKOMST IN EEN KLEUR GENOEMD DOOR DE TEGENPARTIJ.

Indien u de sekwentie hebt, bvb. H D B 10, D B 10 9, enz. is er natuurlijk geen enkel probleem om in deze kleur te starten. In twee andere gevallen kan men eveneens starten in de kleur van de tegenpartij:

a. U weet dat de kleur van de tegenpartij een 5-kaart is bvb. opening van 1 H of 1S (majeure 5e). Ziehier de regel om in die kleur uit te komen:

Bij afwezigheid van een betere uitkomst, moet de uitkomst in een 5-kaart van de tegenpartij zonder risico zijn. Ziehier de twee gevallen:

1. de kleur werd genoemd door de "dode". De uitkomst mag enkel gedaan worden met een werkelijke sekwentie, zonder verlieskaarten. Inderdaad zou de kontraktspeler met een 2-kaart in die kleur zelf de tweede maal kunnen spelen en een impasse kunnen doen.
2. De kleur werd door de kontraktspeler genoemd:
Indien de partner deze kleur niet heeft gesteund en vooral wanneer het een majeure kleur betreft, is er praktisch geen kans dat de dode een honneur 3e heeft. Daarom kunt u met een kleur, die rechts van u genoemd is, uitkomen met een valse sekwentie: H D 10 9, D B 9 8, ...

b. U hebt geen enkele inlichting over de kleur van de tegenpartij, vb.:

- een mineure opening
- bieding van 1 op 1 in een kleur.

De regel is de volgende:

"Zonder betere uitkomst en zonder andere inlichtingen, komt men een kleur uit genoemd door de tegenpartij wanneer men in die kleur een 3-sterren uitkomst heeft":

- een 5-kaart wanneer deze niet te zwak is
- een sterke 4-kaart
- de combinatie A H x, H D B, D B 10.

Indien u geen enkele redelijke uitkomst heeft moet men soms starten in een "te vermijden uitkomst" Het is een uitkomst in een doubleton of een singleton in een kleur van de dode, zelfs in een 5-kaart, waarin u zeker bent dat de kontraktspeler geen steun heeft; vb.:

N	Z
1 R	1 S
2 Kl	2 S
2 ZT	3 ZT

Met de volgende hand zult u schoppen starten:

S : 9 4 H : H B 6 R : A 10 8 2 Kl: D 10 6 2

Het is inderdaad de enige uitkomst zonder veel risico.

Soms heeft de tegenpartij de 4 kleuren genoemd. Natuurlijk bent u dan verplicht om uit te komen in een kleur genoemd door de tegenpartij. Soms betreft het dan de 4e kleur forcing, en dan is het aan u te beslissen of u in deze kleur zult uitkomen. Wanneer u de keuze hebt tussen twee kleuren neem dan de 2e kleur van de dode. In het algemeen zal deze zwakker zijn dan de eerste genoemde kleur. Hoe korter uw kleur, zoveel te beter zal deze uitkomst zijn.

B) Keuze van een uitkomstkaart tegen een ZT-kontrakt.

Uit het voorgaande hoofdstuk is duidelijk gebleken dat een goede uitkomst tegen een ZT-kontrakt, een uitkomst is in een lange kleur, deze van u of van de partner.
wanneer men in een kleur uitkomt waarvan niet is gesproken, is het zeer belangrijk de partner te verwittigen dat deze uitkomst gebeurt in een al dan niet interessante lengte.

"Men beschouwt tegen een ZT-kontrakt een lengte interessant vanaf de volgende minima:

- 4-kaarten met 1 honneur
- eerder welke 5-kaart

In ieder geval moet uw uitkomstkaart een boodschap zijn voor de partner of ten minste het begin van een boodschap. Inderdaad zal de partner soms uw tweede kaart moeten afwachten om meer inlichtingen te krijgen. Wanneer u een uitkomst kiest in uw lengte, niet gesteund door de partner, zal men dikwijls genoodzaakt zijn een risico te nemen. Men moet dan hopen dat de partner "iets" heeft in die kleur om u te helpen.

Om deze reden, maar vooral om uw kleur niet onnodig te verzwakken moet men, indien u geen (valse) sekwentie hebt, altijd een kleine kaart uitkomen.

Men noemt kleine kaarten in een kleur: 2-3-4 en 5

De grote kaarten voor het bijgooien zijn: 6-7-8 en 9

De studie voor de keuze van de uitkomstkaart tegen een ZT-kontrakt is onderverdeeld in 2 delen: de uitkomst van een kleine kaart en de uitkomst van een grote kaart.

1. de uitkomst van een kleine kaart

De uitkomst in een korte kleur en de uitkomst in de kleur van de partner worden verder bestudeerd in de uitkomst tegen de troefkontrakten daar deze uitkomsten in principe dezelfde zijn.

We bestuderen hier de twee andere voornaamste gevallen waarbij een honneur wordt uitgekomen, namelijk de uitkomst van een honneur van een sekwentie en de uitkomst van een honneur in een kleur waarin slechts 2 honneurs zich opvolgen.

a. de uitkomst van een honneur in een sekwentie.

Het woord sekwentie duidt op een opvolging van honneurs.

Er zijn echte sekwenties en valse sekwenties.

Op een enkele uitzondering na zal steeds uitgekomen worden met de hoogste van 2 of meer honneurs van een sekwentie die mekaar opvolgen.

1) De echte sekwenties.

Minstens drie opeenvolgende honneurs

A H D, H D B, D B 10, B 10 9

2) De onechte sekwenties.

In principe twee opeenvolgende honneurs met een 3e honneur, de 9 soms tellende als een honneur:

A H B, A D B, A D 10 9, A B 10, A 10 9, H D 10, H B 10, H 10 9,

- - - - -
D B 9, D 10 9, ... maar niet D 9 8 daar de 9 hier geen honneur

- - -
voorstelt.

De onderlijnde kaart is de uitkomstkaart en in alle gevallen de

hoogste honneur van de twee opeenvolgende behalve bij A H B

De uitkomst van deze laatste kan dus ook zijn: H D 10, .., H D B.
Dit wordt gedaan om aan de maat gelegenheid te geven aan te
moedigen of af te raden deze kleur verder te spelen bij het zien
van de kaarten van de dode en zijn eigen kaarten.

Inderdaad zal hij deze kleur weigeren wanneer hij de dame niet
ziet bij de dode en hij slechts een gering aantal kaarten in die
kleur bezit.

b. De uitkomst van een honneur in een driekaart.

We hebben gezien dat we soms verplicht zijn uit te komen in een
3-kaart.

Om uit te komen met een honneur in zijn 3-kaart, is het voldoende de
kaart juist eronder in bezit te hebben. Alhoewel verre van ideaal is
het soms de minst slechte uitkomst.

voorbeeld:

- Indien u besluit om schoppen uit te komen, komt dan uit met de
dame in volgende gevallen:

D B 10, D B 9, D B x;

- alsook A H B, A H x,

2. De uitkomst van een kleine kaart.

a. De uitkomst in een interessante lange kleur:
"de vierde beste"

De regel van elf

voorbeeld: H D 752
H B 752

In beide gevallen komt men uit met de 5.

De voornaamste redenen om uit te komen met de 4e beste zijn:

- Men komt een kleine kaart uit, zodat niet onnodig een
min of meer hoge kaart verloren gaat.
- De partner weet dat u nog 3 andere kaarten hoger dan de
uitkomstkaart hebt.
- De partner weet hoeveel kaarten, hoger dan de uitkomstkaart, de
kontraktspeler in zijn bezit heeft.

Nemen we het volgende voorbeeld:

De partner komt uit met S 6 in west en Zuid speelt 3 ZT.

N

S : D 7 3

W S : uitkomst 6

O S : H 8 4

Z S : ?

De regel van elf zegt het volgende:

Men trekt van 11 - 6 af = 5 (zijnde de uitkomst van schoppen 6 = de
vierde beste

Men weet nu dat buiten de hand van de partner er 5 kaarten zitten
hoger dan de 6.

De dode heeft met D 7 3, dus 2 kaarten hoger dan de 6.

Uzelf hebt met H 8 4 dus ook 2 kaarten hoger dan de 6.

De kontraktspeler heeft dus:

$11 - (6+2+2) = 1$ kaart hoger dan de 6. U Zult dus altijd weten welke kaart te leggen uit uw hand wanneer de kontraktspeler een kaart uit de dode heeft gespeeld.

b. de uitkomst met 4 lage kaarten in een kleur.

Wanneer u uitkomt met een kleine kaart en daarna een nog kleiner kaart in die kleur, betekent dit dat u meer dan 4 kaarten hebt in die kleur. Wanneer uw tweede kaart hoger is dan uw uitkomstkaart betekent dit dat u uitgekomen bent (in principe) met de 4e beste en dat u honneur(s) hebt in die kleur.

Wanneer u dus uitkomt in een kleur van vier "lage" kaarten is het dan ook verboden met de 4e beste uit te komen, het is te zeggen met de laagste.

De regel is dan ook de volgende:

"met vier lage kaarten komt men uit met de hoogste."

voorbeelden:

met 8 6 4 2 komt men uit met de 8

met 10 6 4 2 komt men uit met de 2

c. de uitkomst met 3 lage kaarten.

regel: met drie lage kaarten komt men uit met de hoogste.

voorbeeld:

met 7 4 3 komt men uit met de 7

Dus men ziet dat zowel met een 4-kaart (enkel kleine kaarten) als met een 3-kaart men met de hoogste kaart uitkomt.

De praktijk leert dat dit slechts een klein nadeel is.

Natuurlijk komt men met een doubleton uit met de hoogste. Daar dit echter zeer zeldzaam is in een ZT-kontrakt, behalve wanneer de partner deze kleur heeft geboden, citeer ik dit geval echter maar enkel om helemaal volledig te zijn.

d. De uitkomst in een 3-kaart waarvan een honneur.

regel: Met drie kaarten, waarvan een honneur komt men uit met de laagste.

voorbeelden:

- met H 6 4 komt men uit met de 4

- met B 8 3 komt men uit met de 3

Zoals u ziet gelijkt deze uitkomst op deze van de 4de beste.

Deze uitkomst is echter zeldzaam wanneer het niet gebeurt in de kleur van de partner.

e. Welke kaart komt men uit in een genoemde kleur van de partner.

Vermits de uitkomst hier dezelfde is als tegen een kleurenkontrakt spreken we daarover in een volgend hoofdstuk, uitkomst tegen een kleurenkontrakt.

Zeggen we echter nu reeds dat de uitkomst van de 4e beste niet bestaat tegen een kleurenkontrakt.

III) De verdediging tegen troefkontrakten

=====

A) Kiezen van de kleur van uitkomst.

In een ZT-kontrakt moeten we trachten een lange kleur vrij te maken, om zoveel mogelijk slagen te maken in die kleur.

In een troefkontrakt zal dat niet mogelijk zijn daar de troeven van het andere kamp dat zullen beletten.

Het vrijmaken van slagen zal natuurlijk ook in een troefkontrakt deel van een strategie blijven, maar hier zal het niet bestaan uit het vrijmaken van een lange kleur maar het vrijmaken van èèn of twee honneurs.

Maken we dit duidelijk met een voorbeeld.

Veronderstel ,dat u de volgende hand hebt in west:

S : 6 4
H : H D B 8 2
R : H D B
Kl: 9 7 5

en dat de biedingen als volgt verlopen:

Z	N
1 ZT	3 ZT
pas	

U zult nu natuurlijk in de hartenkleur uitkomen maar na:

Z	N
1 S	4 S
pas	

zult u de ruitenkleur aanpakken, de korte kleur, die veel minder kans zal hebben om vlug gekocht te worden. Dus eerste groot verschil tussen het tegenspel tegen een ZT-kontrakt en een kleurkontrakt:

ZT-kontrakt : een lengte vrijmaken
troefkontrakt: vrijmaken van honneurs

Het tweede verschil is dat men soms zal trachten een kleur te spelen die men zal kunnen kopen. Inderdaad, de uitkomst van een kleur die men zal kunnen kopen, wordt bij de goede uitkomsten gerekend.

We zullen in die volgorde de goede uitkomsten zien, daarna de uitkomsten die men moet vermijden, en daarna hoe te kiezen tussen de andere uitkomsten.

1. de vier goede uitkomsten

- a. de kleuren met aas,heer.
- b. de singletons(uitgezonderd de troefkleur)
- c. de sekwenties van honneurs
- d. de kleur genoemd door de partner.

a.de kleuren met aas, heer

Het is de beste uitkomst omdat, de eerste slag praktisch altijd wordt gemaakt, omdat men de controle over de kleur behoudt, en omdat men de kaarten van de dode kan zien vooraleer men de tweede kaart speelt. Wanneer de kleur kort is, is het mogelijk meerdere slagen te maken in deze kleur.

3.Hoe te kiezen tussen de vele resterende uitkomsten

Anders gezegd, hoe uit te komen, wanneer men geen enkele van de 4 genoemde uitkomsten heeft?

De biedingen zullen u dikwijls kunnen helpen bij het vinden van een goede uitkomst.

Na de studie van dit hoofdstuk zult u dan ook dikwijls de goede uitkomst vinden.

Zie hier hoe dit hoofdstuk is ingedeeld:

- a. de speler die uitkomt voorziet een "koopplan".
 - 1. hoe voorziet men zo'n plan?
 - 2. de troefuitkomst.
 - 3. de troefuitkomst is onmogelijk.
- b. de speler die uitkomt voorziet een "vrijmaking van een kleur".
 - 1. hoe voorziet men zo'n plan?
 - 2. keuze van de kleur tegen een soortgelijk plan
- c. men kan geen specifiek plan voorzien bij de kontraktspeler.

a.de speler die uitkomt voorziet een "koopplan"

1) hoe voorziet men zo'n plan.

Ten eerste moet men zeker zijn zich niet te vergissen, te denken dat de kontraktspeler een koopplan gaat toepassen terwijl in werkelijkheid hij een vrijmakingsplan in zijn hoofd heeft.

Indien mogelijk zal de kontraktspeler steeds voor een vrijmakingsplan kiezen.

Nemen we het volgende voorbeeld:

2	N
1H	1S
12T	4H

De opener heeft waarschijnlijk een verdeling 5-3-3-2 met dus 2 of 3 schoppen. Noord heeft eerst schoppen genoemd vooraleer de manche te bieden in harten. Het zal van uw schoppenbezit afhangen welke uitkomst u zal kiezen. Indien u in west met drie schoppen zit kunt u terecht vrezen dat de schoppenkleur in noord vrij zal gemaakt worden. Indien u echter 4 of 5 redelijke schoppen in de hand hebt zal normaal de kontraktspeler zijn kontrakt trachten te winnen door het kopen.

Na de uitkomst tegen een koopplan zullen we de studie doen van de uitkomst tegen een vrijmakingsplan.

Wanneer u zult weten hoe zich te verdedigen(en te herkennen) tegen een vrijmakingsplan, zult u gemakkelijk een koopplan herkennen, iedere maal wanneer de kleurtroef is gesteund door uw linkse tegenstrever, t.t.z. de dode

2) de uitkomst in troef

Tegen een koopplan en "zonder goede uitkomst" komt steeds troef uit wanneer deze uitkomst zonder gevaar is.

De uitkomst in troef is gevaarlijk:

- wanneer zij een grote kans heeft een slag te kosten aan de speler die uitkomt bvb. met D x x
- wanneer het een slag kan kosten aan de partner: vb:
 - een singleton
 - een boer doubleton, een dame doubleton;

Uitstekende uitkomsten in troef zijn daarentegen:

D B 10, B 10 9, 10 9 8, x x x x, x x x

Nemen we enkele voorbeelden:
de biedingen waren:

Z	N
1H	4H
pas	

Wat komt u uit met de volgende spelen?

1e spel:

S : H B 9
H : 10 9 8
R : H B 7 3
Kl: A 10 3

2e spel

S : D 8 2
H : H B 7
R : 8 7 6 3
Kl: D 8 7

3e spel

S : D B 6
H : B 3
R : D 10 8 7
Kl: B 6 5 2

4e spel

S : H D B 9
H : 10 9 8
R : 7 2
Kl: D 8 7 3

1e spel: uitkomst in troef, dit is zonder gevaar

2e spel: de uitkomst in troef kan een slag kosten en is dus af te raden; kom uit met R.

3e spel: Een boer 2e in troef is een slechte uitkomst. Ze kan dikwijls een slag kosten. Kom uit met schoppen dame, hoofd van een valse sekwentie.

4e spel: De uitkomst in troef is zonder risico, maar u hebt een "goede uitkomst", dus moet u die verkiezen; kom uit met schoppen heer.

3) de troefuitkomst is onmogelijk.

Wanneer men een koopplan voorziet, men geen goede uitkomst bezit en wanneer de troefuitkomst teveel risico voor u of uw partner inhoudt, zoek dan de uitkomst die het minste gevaar oplevert.

Welke zijn in die gevallen de uitkomsten met het minste gevaar?

Er bestaan twee soorten uitkomsten die relatief weinig gevaar opleveren:

- "de sekwenties of valse sekwenties" onder de dame.
(de sekwenties beginnende met de dame zijn reeds vroeger aangeraden)
vb. B 10 9, B 10 x, 10 9 x, enz.
- De kleuren zonder honneur, vooral wanneer deze kleuren lang zijn: x x x x x x, x x x x x, x x x x, enz.

Uiteindelijk wanneer geen enkele uitkomst u aanstaat, raden we aan, buiten de troefkleur, de kleur te nemen waar u de kleinste honneur in bezit.

b. De speler die de uitkomst voorziet van een vrijmakingsplan.

1) Hoe voorziet men een vrijmakingsplan?

U moet een vrijmakingsplan voorzien wanneer de biedingen of uw hand, of beter nog, de beiden samen, u bijna de zekerheid geven dat een relatief lange kleur (buiten de troefkleur) van de tegenstrever zal worden vrijgemaakt, ten einde het kontrakt te maken.

1e vb. U bent in west na de volgende biedingen.

Z	W	N	O
		1kl	pas
1H	pas	3Kl	pas
4H	pas	pas	pas

Eender welke hand u hebt zult u schoppen of ruiten uitkomen daar u zeker bent dat de tegenstrevers baas zijn in troef en klaveren.

2e vb. U bent in west met de volgende hand

S : H 7 4
 H : 7 4 2
 R : 8 6 3
 Kl: H 9 7 5

De biedingen:

Z	W	N	O
1H	pas	2R	pas
2H	pas	3H	pas
4H	pas	pas	pas

Wanneer u nu uw hand beziet kunt u er zeker van zijn dat de troefkleur baas is én dat de ruitenkleur zonder probleem zal worden vrijgemaakt. U zult dus klaveren of schoppen uitkomen.

Welke van de twee kleuren kiezen zal later worden uitgelegd.

3e vb. U bent nog steeds in west met de volgende hand:

S : H B 3 2
 H : 10 9 8
 R : 9 6 3
 Kl: A 6 5

de biedingen

Z	W	N	O
1H	pas	2Kl	pas
2R	pas	2H	pas
3H	pas	4H	pas
pas	pas		

Ook hier ziet u dat de harten en de ruiten gemakkelijk zullen vrijgemaakt worden. U zult de schoppen uitkomen daar vermoedelijk ook de klaveren honneurs voor de tegenstrevers gunstig geplaatst zijn achter het aas.

2) Keuze van de uitkomstkleur tegen een vrijmakingsplan.

Nog altijd hebt u geen enkele "goede" uitkomst.

regel: kom een niet-genoemde kleur uit tegen een vrijmakingsplan.

Het is het enige geval waar het u dikwijls toegelaten of zelfs aangeraden is een uitkomst te kiezen met zekere risico's.

Zo'n risikodragende uitkomst is de uitkomst in een kleur met honneurs (of een honneur) die geen sekwentie vormen.

Indien u twijfelt tussen twee kleuren, kies dan de kleur met de hoogste honneur of indien mogelijk met twee opeenvolgende honneurs.

(In geen geval echter een aas zonder de koning.)

Indien er dan nog een probleem is kies dan de kortste kleur, t.t.z., de

kleur die het minste gevaar loopt om gekocht te worden door de tegenpartij.

Nemen we enkele voorbeelden met de volgende biedingen:

Z	N
1S	2R
3S	4S
pas	

U hebt de volgende hand in west:

1e geval	2e geval	3e geval
S : 6 2	S : 6 2	S : 6 2
H : A B 8 6	H : H 6 2	H : A B 8
R : 9 7 3	R : 9 7 3	R : H B 10 9
Kl: H 10 5 3	Kl: H 10 8 5 3	Kl: H 10 8 2

4e geval	5e geval
S : 6 3 2	S : 6 2
H : D B 4	H : H 7 4
R : 8 7 6 2	R : 8 7 6 2
Kl: H 7 2	Kl: D 7 4 2

1e geval: kom klaveren uit onder de heer

2e geval: kom harten uit; de kortste van de twee overblijvende kleuren.

3e geval: De ruitenkleur kan niet worden vrijgemaakt; u hebt geen enkele goede uitkomst; kom troef uit.

4e geval: Kom harten dame uit, kleur met twee opeenvolgende honneurs.

5e geval: uitkomst harten, kleur met de hoogste honneur.

c. geen klaarblijkelijk plan van de kontraktspeler bij de biedingen herkenbaar.

Het is dikwijls het geval in een van de volgende gevallen:

of de tegenpartij speelt een manche na een ZT-antwoord, vb.

Z	N
1 S	2 ZT
4 S	pas

of de kontraktspeler speelt een kontrakt na een zwak antwoord zonder werkelijke steun

vb1		vb2	
---		---	
Z	N	Z	N
1 Kl	1H	1H	1S
2Kl	pas	2kl	2H
		pas	

In al deze gevallen is er weinig gevaar voor een coupe of een vrijmakingsplan. Het zijn dikwijls de moeilijkste te spelen kontrakten. Het gaat er dus om, geen slag te geven bij de uitkomst.

De regel is dus dan ook de volgende:

Bij afwezigheid van een zichtbaar plan van de kontraktspeler neemt men de uitkomst met het minste risico, zoals de sekwenties of valse sekwenties onder de dame, de kleuren zonder honneur.

```
*****
* *****
* *
* * Tabel van de aan te raden uitkomsten tegen een kontrakt * *
* *   in kleur bij afwezigheid van een "goede" uitkomst. * *
* *
* * *****
* *
* *   de drie mogelijkheden * de uitkomst * *
* *   - - - - - * - - - - - * *
* *
* * a. tegen een koopplan * troef * *
* *
* * -----*-----* *
* *
* * b. tegen een vrijmakingsplan * niet genoemde(korte) * *
* * * kleur * *
* * -----*-----* *
* *
* * c. geen zichtbaar plan * de uitkomst met * *
* * * minste risico * *
* *
* * *****
*****
```


B) De keuze van de uitkomstkaart tegen een kleurenkontra^{kt}.

 We onderscheiden twee grote delen:

1. de uitkomst van een honneur
2. de uitkomst van een kleine kaart.

1. de uitkomst van een honneur tegen een kleurenkontra^{kt};

a. de algemene regel is eenvoudig:

Men komt uit met de hoogste honneur wanneer een kleur minstens twee honneurs bevat die elkaar opvolgen.

vb. H D B x D B 10 B 10 x 10 9 x (9=honneur)

 Zoals tegen een ZT-kontra^{kt} geeft de uitkomst van een honneur de aanwijzing van het bezit van de volgende honneurs, maar geeft ze geen enkele aanwijzing over het aantal kaarten in die kleur.

Er bestaat echter een essentieel verschil tussen de uitkomst van een honneur tegen een ZT-kontra^{kt} en tegen een kleurenkontra^{kt}.

Wanneer men in een lengte uitkomt is het doel hiervan de kleur vrij te maken. Om die reden mag men slechts een honneur uitkomen wanneer men een sekwentie (of valse sekwentie) heeft, zoniet komt men uit met een lage kaart.

"Tegen een kleurenkontra^{kt} is het doel niet een kleur vrij te krijgen maar het vrijmaken van honneurslagen"

Daarom is het voldoende om twee opeenvolgende honneurs te hebben om ermee uit te komen.

Ziehier de lijst met twee opeenvolgende honneurs

A H x x , A H (doubleton=uitzondering), H D x x , H B 10 x

H 10 9 x, D B x x , D 10 9 x, B 10 x, 10 9 x.

b. andere minder voorkomende gevallen.

Men komt eveneens de honneurs uit in een tweekaart:

vb. A x, H x, D x, B x, 10 x.

 Met twee lage kaarten komt men eveneens de hoogste uit.

2. De uitkomst van een lage kaart tegen een kleurenkontra^{kt}.

de regel is PAAR-ONPAAR.

- De uitkomst van een lage kaart gevolgd door een hogere kaart wijst op een oneven aantal kaarten in die kleur.

- De uitkomst van een lage kaart gevolgd door een lagere kaart wijst op een even aantal kaarten in die kleur.

 Deze regel geldt voor alle uitkomsten behalve de honneur-uitkomsten.

vb.

H B 7 2, D 6 3, D 9 7 6 2, 9 8 7 4 2 (en niet de 2=>zie verder)

H 8 4 3, 7 6 3 2.

tweede regel:

Met een honneur in de kleur komt men indien mogelijk uit met een kleine kaart: 2 tot 5.

IV) UITKOMSTEN TEGEN EEN KLEIN-SCHLEM KONTRAKT

=====

De tegenpartij heeft vrijwillig een klein-schlem geboden.
Wat zal uw uitkomst zijn?

1. De uitkomsten zonder problemen.

Uw ambitie beperkt zich in feite in het maken van 2 slagen; of het nu een ZT-kontrakt of een kleurenkontrakt betreft, is het in ieder geval voldoende nog een slag te maken eenmaal dat u of uw partner de hand heeft genomen.

vb. u hebt de volgende hand:

S : 9 8
H : H D 2
R : 10 9 8 6 5
Kl: A 5 4

en u moet respectievelijk uitkomen tegen een 3 ZT, 6 ZT, 4 Sch, 6Sch.
Welke kaart zult u uitkomen zonder verdere inlichtingen?

- tegen 3ZT, geen problemen --> ruiten 10
- tegen 6ZT, idem --> harten heer in de hoop 2 slagen te maken.
- tegen 4Sch en indien we geen angst hebben voor een koopplan, of een vrijmakingsplan --> ruiten 10
- tegen 6 Sch --> harten heer.

Indien praktisch zeker is dat men een slag troef maakt zal men een aas uitkomen wanneer men die bezit.

vb: kontrakt 6 Schoppen en u hebt:

S : D B 9
H : A 10 4
R : B 10 9
Kl: 9 7 4 2

Uitkomst natuurlijk harten aas.

Hebt u echter dame D xx in troef en een aas in een andere kleur is het niet aan te raden het aas uit te komen wanneer de kleur een goede steun gekregen heeft van de dode.

Inderdaad, de uitkomst van het aas zal een indicatie zijn voor de tegenstrever om de impasse op de dame bij u te doen wanneer hij de keuze heeft.

2. De uitkomst van een singleton tegen een klein-schlem in troef.

Zonder goede uitkomst in de hand kan de uitkomst van een singleton tegen een kleurenschlem de doorslag geven.

Opdat deze uitkomst goed zou kunnen zijn, MAG u geen aas in de hand hebben daar de partner in het bezit moet zijn van een aas.

Eveneens zal deze uitkomst slecht zijn wanneer de tegenpartij een poging heeft gedaan om een groot-schlem te bieden;

(vb. na 5ZT-blackwood, 6 Kl josephine)

3. De andere uitkomsten.

a. tegen een ZT-schlem

Er bestaat een eenvoudige regel: Wanneer u geen goede uitkomst hebt, neem de uitkomst met het minste risico. U weet reeds dat een uitkomst minder risico loopt naargelang de kleur lang en zwak is.

vb. na de biedingen:

Z	N
1 ZT	4 ZT
6 ZT	pas.

en in uw hand:

S : D 9 7 4 2
 H : D 8
 R : 8 7 4 2
 Kl: 4 3

Komt men uit met ruiten 8, de langste kleur zonder honneur.
 Indien u ook geen uitkomst hebt "zonder " risico, kom dan uit in de
 kleur genoemd door de dode.

b. Tegen een schlem in kleur.(natuurlijk zonder goede uitkomst)

1. tegen een koopplan:

Indien mogelijk komt troef uit.

na bv.	Z	N
	1 H	4 H
	6 H	pas

komt u troef uit indien mogelijk.

2. tegen een vrijmakingsplan

neem een risico bij de uitkomst.

Kom een kleur uit, die niet werd genoemd en waar u heer of dame in
 bezit.

vb. na de biedingen:

Z	N
1 S	3 R
3 S	6 S

komt u harten uit met de volgende hand

S : 8 4 2
 H : H 6 2<--
 R : 7 4
 Kl: B 10 7 5 3

Uiteindelijk zonder goede uitkomst, zonder angst voor een koop- of
 vrijmakingsplan, komt u uit met een kaart in een kleur met het minste
 risico, met voorkeur voor een troefuitkomst.

C. Tegen een groot-schlem,

wanneer deze niet werd gedubbeld door uw partner, geef dan uw
 vertrouwen aan de bieding van de tegenstrevers en neem een
 uitkomst met het minste risico.

D. Indien uw partner een schlem gedubbeld heeft,

betreft dit in feite een conventioneel dubbel, namelijk
 een LIGHTNER-dubbel.

Het vraagt een abnormale uitkomst van uentwege.

Dus geen troefuitkomst en geen uitkomst in een niet genoemde kleur door
 de tegenpartij. Het betreft meestal een chicane bij uw partner en het
 is aan u deze kleur te vinden.

4. Uitkomsten na andere conventionele dubbels.

Soms biedt de tegenpartij te hoog, enerzijds door een slechte bieding, anderzijds omdat ze in verdediging gesproken hebben. Uw partner heeft gedubbeld omdat hij weet dat de tegenpartij zijn kontrakt niet kan en zal maken, eender welke uitkomst zal genomen worden.

Het zijn niet deze dubbels die we zullen bestuderen.

In dit hoofdstuk zullen we verschillende dubbels bestuderen waarin de STRAFDUBBEL conventioneel is, anders gezegd, het betreft dubbels die u verplichten een zeer preciese kleur uit te komen, uitkomst die in de meeste gevallen het kontrakt down zal spelen.

Twee gevallen zijn te onderscheiden:

- a. de dubbels tijdens de biedingen
- b. de dubbels na het beëindigen der biedingen.

De eerste dubbels vinden dus plaats tijdens de biedingen.

Uw partner heeft tijdens de biedingen een conventionele bieding gedubbeld van de tegenpartij.

Deze dubbel vraagt om de kleur uit te komen die hij gedubbeld heeft.

De dubbels na het beëindigen der biedingen kunnen soms conventioneel zijn en de uitkomst van een bepaalde kleur verlangen.

a. de dubbels tijdens de biedingen

Ze zijn zeer gemakkelijk te herkennen.

Een speler dubbelt een specifieke bieding om aan de partner de kleur aan te duiden die hij moet uitkomen.

Al de conventionele biedingen rechtvaardigen deze informatie-dubbel: de stayman, de baron, de 2 Kl-mancheforcing, de texas, de 4e kleur forcing, de cue-bids, de blackwood, enz.

Deze dubbels kunnen geschieden zowel tijdens biedingen naar ZT- als naar kleurkontrakten.

vb.

1) na de biedingen:

Z	W	N	O
1ZT	pas	2Kl	<u>dubbel</u>
2H	pas	3ZT	pas
pas	pas		

in west met

S : H 10 9 7
 H : 7 6 2
 R : B 10 9 8
 Kl: 9 4

moet je klaveren uitkomen. De dubbel van oost was immers imperatief voor klaveruitkomst.

2) na de biedingen:

Z	W	N	O
1Kl	pas	1H	pas
1S	pas	2R	<u>dubbel</u>
2ZT	pas	3ZT	pas
pas	pas		

in west met

S : 8 3 2
 H : B 10 9
 R : D 4
 Kl: H 10 7 6 3

komt men uit met R dame

3) na de biedingen

Z	W	N	O
1S	pas	3H	pas
3S	pas	4S	pas
4ZT	pas	5R	<u>dubbel</u>
6S	pas	pas	pas

en in west met:

S : 6 3 2
 H : 7 4
 R : 8 7 4 2
 Kl: D B 7 4

komt u uit met ruiten, zonder dubbel kwam u
 natuurlijk uit met Kl dame.

Veronderstellen we nu dat u het volgende spel had:

S : 6 3 2
 H : D 7 5 3
 R : 10 6 4
 Kl: 10 6 4

de biedingen waren dezelfde, maar uw partner heeft altijd gepast. De tegenstrevers hebben twee kleuren genoemd, harten en schoppen. Uw partner heeft zeker iets in de mineure kleuren. Het feit dat hij het 5 R-conventioneel bod niet heeft gedubbeld, moet u doen beslissen Kl uit te komen.

U ziet, ook de afwezigheid van een doublet kan een aanwijzing zijn om een bepaalde kleur uit te komen.

OPGEPAST ECHTER!!!!

De dubbels tijdens de biedingen beïnvloeden in zekere zin het spelen van de kaart. Vergis u daarom niet; dubbel niet wanneer het aan u is om de uitkomst te kiezen. Inderdaad, de partner kan onmogelijk uw vergissing raden en zal misschien denken dat u vraagt deze kleur te noemen in verdediging wanneer u iets hebt in die kleur. Dit soort van onoplettendheid kan u veel kosten.

b. De conventionele dubbels na het beëindigen der biedingen.

 Na het beëindigen der biedingen dubbelt uw partner en deze dubbel vraagt aan u een zeer specifieke uitkomst.

De drie soorten conventionele dubbels zijn dan:

- 1) de dubbels tegen een 3 ZT-kontrakt
- 2) de dubbels tegen partiële kontrakten
- 3) de lightner-dubbel: reeds gezien

1) de conventionele dubbels tegen een 3 ZT-kontrakt.

Er zijn er drie:

- indien uw partner een kleur heeft genoemd en hij 3ZT heeft gedubbeld, komt men deze kleur uit, zelfs indien men een singleton heeft; de partner weet immers wat hij doet.

- Indien de dode een kleur heeft genoemd en uw partner dubbelt 3ZT, kom uit in de kleur van de dode. Indien de dode meer dan een kleur heeft genoemd, en uw partner dubbelt 3ZT, kom dan uit in de eerstgenoemde kleur van de dode.

- Indien geen enkele kleur werd genoemd en uw partner dubbelt 3ZT, kom dan uit in de schoppenkleur.

2) de dubbels tegen partiële kontrakten. (xx)↓

- de dubbels tegen partiële kleurkontrakten
Er bestaan strafdubbels tegen partiële kontrakten. Ze hebben niets conventioneels maar men kan wel de volgende raad geven:
Indien uw partner 2R, 2S, 3H enz. heeft gedubbeld, komt men troef uit wanneer de toekomstige dode de kontraktspeler heeft gesteund of een preferentie heeft gegeven.
In dat geval, wanneer uw partner heeft gedubbeld, vraagt hij dat troef uitgekomen wordt.

- de dubbel tegen ZT, "le coup du sandwich"
uw partner past achter de opener en dubbelt het 1 ZT-antwoord. Het is in principe een strafdouplet en u zult in de meeste gevallen moeten passen; Hij is sterk in de openingskleur en dat was de reden waarom hij niet is tussengekomen.

vb. u hebt het volgende spel:

S : A 10 9 8
H : 8 7 3
R : 10 2
Kl: 10 9 8 7 en de biedingen waren:

Z	W	N	O
-	-	1 R	pas
1 ZT	pas	pas	dubbel
pas	pas	pas	

in west zult u ruiten uitkomen.

Indien na een dubbel van de partner het niet aan u is om uit te komen, zult u zodra u de hand hebt de tegenaanval doen in de openingskleur:

Z	W	N	O
1 R	pas	1S	pas
1ZT	dubbel	pas	pas
pas			

Nu bent u in oost. Na de biedingen en nadat west harten of klaveren is uitgekomen zal uw partner van u verwachten dat u ruiten zult spelen wanneer u de hand hebt genomen.

V) KAARTKOMBINATIES EN ALGEMENE PRINCIPES BIJ TEGENSPEL.

=====

A) Behandelen van kaartkombinaties bij tegenspel. xx

1) De strategie in de tweede hand.

a. Het uitgangspunt is natuurlijk dat u in tweede hand meestal laag zult spelen, als er een kleine kaart wordt uitgespeeld. Deze tweede-hand-laag-regel heeft natuurlijk een bepaalde reden. Het is mogelijk dat de leider moet gaan beslissen welke kaart hij zal leggen, en wat de juiste beslissing is zal afhangen van de plaats der sleutelkaarten. Wanneer u nu onnodig een sleutelkaart op tafel legt in tweede hand hebt u reeds een probleem voor de leider opgelost.

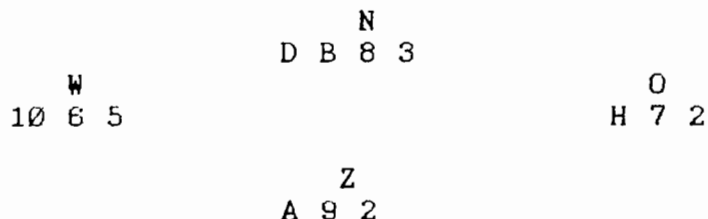
b. Wanneer echter een honneur wordt voorgespeeld en u hebt een hogere honneur dan zal soms de regel honneur-op-honneur worden toegepast. Deze regel moet echter met enige reserve bekeken worden. Het doel van het principe "honneur-op-honneur" is om iets goed te maken bij uw partij! Deze regel moet dus direct opzij geschoven worden wanneer dit niet het geval is.

Stel dat er op tafel D B 10 9 ligt en dat de dame wordt voorgespeeld en u in het bezit bent van H x x in die kleur. U bemerkt wel dat het zinloos en zelfs gevaarlijk is om nu de heer te leggen. Ten eerste wint u er absoluut niets mee en ten tweede geeft u een slag weg indien het aas tweede zit bij de leider. Erger is nog indien bij de dode geen reprise ligt in een andere kleur en hem zo twee slagen kado geeft met het aas tweede bij de leider. Natuurlijk kan het aas bij de partner zitten en dan maakt hij die wel als u de heer niet legt. Het is maar in sommige gevallen bij troefkontrakten dat u er goed aan doet onmiddellijk de heer te leggen, maar daar komen we later op terug. Er zijn echter minder evidente gevallen waar u ook de heer niet mag leggen. Bekijken we de volgende situatie:.

xx



We zullen steeds aannemen dat Z de leider is en dat N zichtbaar is. Uit N wordt de vrouw voorgespeeld. In principe mag u de heer nu niet leggen want daarmee zal u de leider wel eens een grote dienst kunnen bewijzen. De kaarten zouden wel ens als volgt kunnen liggen:



Als u nu dekt zal de 10 van uw partner er worden uitgesneden en zal de leider 4 slagen maken in deze kleur. Zelfs als de leider 4 kaarten

moest hebben in die kleur zal hij bij de tweede slag moeten kiezen tussen de heer of de 10 sec.
 Door de heer te leggen zoudt u al zijn problemen hebben opgelost.
 Uit het voorgaande blijkt dat u ook met H x er in principe niet goed aan doet de heer direkt op de vrouw te leggen.
 Met A x wordt de situatie echter veel moeilijker te beoordelen.
 Stel dat u in het volgende geval moet beslissen:

N
D B 8 3
O
H 4

als u de vrouw ongemoeid laat passeren, doet u er verkeerd aan als de kaarten als volgt liggen:

W
10 9 5
Z
A 7 6 2

Nu zal de leider vermoedelijk klein spelen en zult u geen enkele slag maken in die kleur. Ik gebruik hier met opzet vermoedelijk want indien uw partner onder de dame de 9 of de 10 zou bijspelen zal de leider terug moeten kiezen of de aas sec of de 9(10) sec.
 Liggen de kaarten echter als volgt:

N
D B 8 3
O
H 4
W
10 7 5
Z
A 9 6 2

dan doet u er zeker weer goed aan de heer niet te leggen daar dan zeer waarschijnlijk de snit op de 10 van de partner wordt gedaan.
 Kortom als uw honneur zo kort gedekt is, dat hij de volgende keer moet vallen, dan zit u in een moeilijk parket, maar wanneer een honneur van 2 opeenvolgende honneurs wordt voorgespeeld doet u er meestal goed aan de voorgespeelde honneur niet te dekken.
 Als er van tafel echter een "kale honneur" wordt voorgespeeld, dan doet u er in principe goed aan te dekken. De regel "honneur op honneur" krijgt nu gewoon weer waarde, omdat u uiteindelijk een goede kans maakt, hetzij in de hand of in partners' hand, slagen vrij te hebben gemaakt. Bekijken we in dit verband het volgende geval:

N
B 7 2
O
H 8 2
W
D 9 6 5
Z
A 10 3

De boer wordt van tafel voorgespeeld. Als u nu niet direkt de heer legt, mag uw partner de dame maken, maar uw heer zit nu voor de vork A 10 van de leider en zal dan ook ten offer vallen.
 Legt u de heer wel op de boer kan de leider het aas nemen, maar uw

partner met B 9 6 achter de 10 heeft het aantal slagen in die kleur voor de leider tot 1 slag beperkt. Hetzelfde geval treedt op, als N de leider zou zijn en u dus de Z-hand op tafel zou zien liggen. Als nu de boer wordt voorgespeeld uit de hand naar A 10 x van tafel, dan moet u de heer leggen, want dezelfde situatie, als in vorig geval zou zich kunnen voordoen. We zullen nog eens een paar andere gevallen bekijken, waarbij er een honneur uit de leidershand wordt voorgespeeld.

N
A 6 2

W
H 7 3

Zuid speelt de vrouw of de boer voor. Nu doet u er in principe goed aan niet te dekken. Als de leider in deze kleur, waarvan op tafel alleen het kale aas ligt, een honneur uit de hand voorspeelt, dan zal hij vermoedelijk twee aaneengesloten honneurs bezitten, (tenzij een chinese snit wordt toegepast) en we hebben al gezien, dat men er dan meestal verkeerd aan doet honneur op honneur te spelen. Er is maar één situatie waarin u nooit moet dekken en dat is, als het er naar uitziet dat de leider vermoedelijk op vallen gaat spelen. Meestal betreft het hier de dame. Stel dat harten troef is, waarbij Z tweemaal harten heeft geboden en dat de volgende situatie zich voordoet:

N
A 10 4 3

W
D 7 5

Als nu uit de zuidhand de boer wordt voorgespeeld, mag u in geen geval de dame leggen. De leider heeft tenminste een 5-kaart harten en daarom kan er geen enkel voordeel inzitten de dame te leggen.

c. We zullen nu nog eens nader ingaan op de handelwijze van de tweede hand, als er uit de leidershand klein wordt voorgespeeld naar bepaalde kaartkombinaties op tafel, waarbij het in principe steeds om het al dan niet ophouden van het aas zal gaan. We gaan er in eerste instantie van uit dat er in ZT wordt gespeeld, zodat latere aftroefrisico's buiten beschouwing worden gelaten.

N
H D 10 x

W
A x x

De eerste keer dat de kleur vanuit zuid wordt gespeeld, houdt u natuurlijk op. Op tafel wordt de heer gelegd. Als nu later vanuit Z deze kleur nogmaals wordt angespeeld, houdt u weer het aas op. Als de leider de boer mist zal hij voor het dilemma staan of de dame of de 10 te leggen. Als uw partner het aas heeft moet hij de 10 leggen, hebt u het aas en uw partner de boer moet hij de dame leggen. Aan hem om het uit te zoeken.

N
H D B x x

W
A 10 x x

Ook hier zal men tweemaal ophouden wanneer uit de Z-hand wordt gespeeld. Indien Z slechts een doubleton zou hebben gehad, zal hij geen derde slag maken vooraleer er twee te hebben afgegeven.

(nb. we gaan hier uit van het feit zomin mogelijk slagen in een bepaalde kleur te laten maken. Als er andere factoren spelen, die maken dat u zo vlug mogelijk een slag moet maken, dan moet het aas natuurlijk wel genomen worden).

Ook in het volgende geval houdt men tweemaal op indien uit Z wordt gespeeld.

```

                N
              H D B x x
    W
  A x x
    
```

Als de leider dan een doubleton heeft gehad zal hij misschien de kleur niet verder durven spelen uit angst twee slagen in die kleur te verliezen.

Het volgende voorbeeld illustreert het nut van het zaaien van twijfels in het hart van de leider:(uit een groot parentornooi)

```

                N
              S : 7 4 2
              H : H 8
              R : H D B 6 3
              Kl: 8 6 3
    S : D B 10 8 3
    H : 10
    W R : A 4 2
    Kl: D B 7 5
                Z
              S : A H 9
              H : A 7 6 2
              R : 9 5
              Kl: A H 10 9
    S : 6 5
    H : D B 9 5 4 3
    R : 10 8 7
    Kl: 4 2
    O
    
```

Zuid speelt 3ZT na opening 1ZT en een tussenbod 2 S door west. Allen kwetsbaar.

Uitkomst schoppen dame. Zuid hield éénmaal op en nam de schoppen voortzetting met het aas. R 9 en west hield het aas op. Met klaveren aas werd naar de zuidhand overgestoken en er werd nogmaals ruiten gespeeld. West hield het aas een tweede maal op. Nu zat de leider voor een moeilijke beslissing. Als hij nogmaals ruiten speelde zou hij down gaan als de ruiten niet rond zaten. Hij verkoos daarom op de klaveren te spelen, want dan was het kontrakt gemaakt indien of een honneur tweede zou zitten of de kleur 3-3.

Noch het een noch het ander was het geval en zuid ging één down. Als west de eerste of de tweede maal het aas had genomen zou het kontrakt met een overslag gemaakt zijn.

Het een en ander komt er in grote lijnen op neer dat u een aas in tweede hand nogal eens moet ophouden. De drijfveren hierbij zijn van tweeërlei aard:

- (1) Het ophouden maakt het de leider soms technisch onmogelijk een bepaald aantal slagen uit deze kleur te halen
- (2) Het ophouden stelt de leider voor problemen, want hij weet niet welke beslissing de juiste is.

Er is nog een speelfiguur, dat veel voorkomt, waarbij de tegenstrever,

-----TEGENSPEL IN DE BRIDGE-----

die in de tweede hand zit, zijn zenuwen goed in de hand moet houden.

```

      N
      A B 9 x
W
H D x
      Z
      x x x
      O
      10 x x
  
```

x<

Als deze kleur uit de zuidhand wordt gespeeld moet west een kleintje leggen. Technisch de beste kans voor de leider is nu op tafel de 9 leggen, een technische kans die hier niet werkt. Bekijken we het volgende geval.

```

      N
      A B 9 x
W
D 10 x
      Z
      x x x
      O
      H x x
  
```

Als deze kleur vanuit de zuidhand wordt gespeeld doet men er goed aan de dame te leggen. Dan wordt natuurlijk het aas genomen. De tweede maal dat zuid nu vanuit zijn hand vertrekt zit hij een beetje in moeilijkheden.

Hij moet nu beslissen of de dame misschien van H D x of D 10 x is gespeeld. Wat hij ook doet, u hebt hem in ieder geval voor problemen gesteld en hem de kans gegeven een verkeerde beslissing te nemen.

2. De strategie in de derde hand (xx)

Bekijken we nu de strategie van de tegenspeler, die in de derde hand zit. Ook hij zal er in het algemeen op uit zijn met zijn hoge kaarten, hoge kaarten van de tegenpartij te vangen, maar tevens zal hij ook vermijden de tegenpartij onnodig een goedkope slag te laten maken. Deze laatste overweging is de grondslag van de oude regel "derde hand hoog" of "de derde man doet wat hij kan". Welnu, deze regel gaat dan ook bijna altijd op, als u achter de dode zit en wanneer de dode geen hoge kaarten heeft in de angespeelde kleur.

Het punt dat u met uw hoge kaarten graag hoge kaarten zult vangen, kunt u dan wel vergeten en dus blijft er alleen het streven over de leider niet onnodig goedkoop een slag te laten maken.

Heel anders komen de zaken echter te liggen, als er bij de dode wel iets in de angespeelde kleur ligt, dat u met uw hoge kaarten zou kunnen vangen. Nu is het denkwerk geblazen.

Stel dat in een ZT-kontrakt de volgende situatie zich voordoet:

```

      N
      A 9 x
      O
      H 10 x x
  
```

Partner komt inviterend uit. Als de leider x legt bij de dode legt u natuurlijk de 10 en niet de heer.

Praktisch analoog is het volgende geval:

N

A 10 x

O
D 9 x

Partner komt weer inviterend uit. Klein wordt gelegd op de tafel. Nu moet u natuurlijk de 9 leggen en niet de dame. Deze dingen zijn zo elementair dat we hieraan geen verdere aandacht besteden. Als u in de derde hand voor de beslissing staat of u een honneur al dan niet zult dekken, dan gelden voor u enigszins dezelfde overwegingen die voor de tweede hand van toepassing waren. De situatie wordt natuurlijk beïnvloed door het feit, dat uw partner de kleur aanspeelt en niet de tegenpartij en ook de wijze waarop uw partner de kleur aanspeelt is van belang. In grote lijnen is echter de gedachtengang dezelfde. U moet in ieder geval zoveel mogelijk voorkomen, dat u uw hoge kaart onder een hoge kaart laat verdwijnen, terwijl dit niet noodzakelijk zou zijn geweest, omdat die hoge kaart van de tegenpartij kort zit. Nemen we hetvolgende geval:

N
D B 6

O
H 7 5 3 2

Uw partner komt uit met de 9. Op tafel wordt de dame gelegd. Nu mag u in geen geval de H leggen want de leider zou wel een A 10 in de hand kunnen hebben. Door de heer te leggen zou u nu 3 slagen aan de leider hebben gegeven.

U moet soms ook weleens afzien van het principe "derde hand hoog", omdat het verdwijnen van uw hoge kaart direkt alle problemen voor de leider oplost. De volgende twee gevallen zijn hier voorbeelden van:

N
A 10 6

O
B 7 4

Als nu in een troefkontrakt de 6 wordt gelegd moet u de 7 leggen en niet de boer. U doet dit niet om de leider een hoge kaart af te dwingen met uw 7. Neen, u legt de 7 omdat de kaarten weleens als volgt zouden liggen:

N
A 10 6

W
H 9 5 3

O
B 7 4

Z
D 8 2

Uw 7 wordt nu door de 8 genomen, maar de leider kan alleen nog het aas maken wanneer hij zelf de kleur aan moet spelen. Als u de boer had gelegd, had de leider met de dame genomen en de heer van uw partner eruit geneden. U wist zeker dat de leider een honneur had, want met H D bij de partner had hij zeker de heer uitgekomen in een troefkontrakt.

N
D 10 9

O
H 8 x

Als uw partner nu inviterend uitkomt in deze kleur en op tafel komt de

9, dan moet u niet de heer maar een kleine leggen. Als partner het aas heeft, heeft het geen belang wat u doet, maar als de leider het aas heeft en partner is van de boer uitgekomen, dan geeft u de tegenpartij 3 slagen in deze kleur door de heer te leggen. Bekijken we even een situatie waarin de partner een hoge kaart uitkomt:

```

      N
    x x x
                O
                A x
    
```

Uw partner komt de heer uit tegen een ZT kontrakt. Nu moet u de heer overnemen en de kleur terugspelen. Partner heeft immers minstens H D 10 in deze kleur zodat u door zo te spelen de kleur onmiddellijk kunt vrijspelen. Doet u dit niet blokkeert u met het aas die kleur. Volgende situatie:

```

      N
    x x x
                O
                B x
    
```

Partner komt weer met de heer uit tegen een ZT-kontrakt. Nu moet u de boer eronder leggen om de partner te vertellen waar deze kaart ligt, zodat hij met H D 10 x x rustig deze kleur kan verder spelen.

```

      N
    x x x
                O
                A x (Hx)
    
```

Partner komt uit met de boer. U moet nu de boer overnemen. Partner zou immers wel eens kunnen uitkomen met H B 10 x (A B 10 x) en in dat geval zou het niet leggen van het aas(Heer) een slag kunnen kosten. Had partner niet de heer of het aas bij zijn B 10, dan doet u er in geen geval kwaad mee zijn boer over te nemen. Dezelfde situatie doet zich in het volgende geval voor:

```

      N
    x x x
                O
                A x x of H x x of D x x
    
```

Partner komt uit met de 10. Nu moet u weer uw hoge honneur leggen, omdat partner zou kunnen uitgekomen zijn van H 10 9 of D 10 9.

3. De strategie van de vierde hand (x^)

Meestal zal men in de vierde hand natuurlijk zo goedkoop mogelijk nemen, maar meestal wil niet zeggen altijd. Dikwijls zal er van nemen worden afgezien.

Een aas, heer of vrouw word ook in de 4e hand opgehouden. Er zijn 2 redenen die u tot dit ophouden kunnen brengen:

- (1) U kunt ophouden uit kommunikatieoverwegingen, d.w.z. dat u hoopt dat u door ophouden voorkomt, dat een kleur wordt vrijgemaakt. Deze situatie zal later aan bod komen.
- (2) U kunt ophouden, omdat u hoopt dat de leider dan misleid wordt

en verkeerde beslissingen zal nemen.

De tweede reden is uw drijfveer in de volgende gevallen:

N
H D 10 x

O
A x x

De leider speelt vanuit de hand de kleur en legt op de tafel de heer. U houdt het aas een keer op. Als partner de boer heeft, zal de leider volgende keer moeten kiezen of hij de 10 of de dame neemt. Dikwijls zal nu de verkeerde beslissing genomen worden.

N
D 10 x x

W
A x x

Er wordt nu een kleine van tafel (noord) gespeeld en de leider legt de Heer. Nu zult u er soms goed aan doen klein te leggen, vooral wanneer u weet dat de leider ook een 4-kaart in deze kleur heeft. Immers de kaarten zouden weleens als volgt hebben gelegen:

N
D 10 x x

W
A x x

O
B x

Z
H x x x

Als de heer heeft mogen houden. Zal hij de kleur voorspelen. U duikt natuurlijk weer en nu wordt er natuurlijk zeker de snit op de dame genomen. Had u het aas de eerste maal genomen, had de leider waarschijnlijk ook wel op de boer gesneden, maar het ophouden van het aas vergroot deze kans wel eens op 100%, terwijl het bovendien nog van belang kan zijn, dat oost eerst aan slag komt.

Een derde vb is dit uit de praktijk waarin het ophouden diende om de leider te misleiden

N
S : A 7 5 4
H : A 5
R : 7 6 3
K1: H D 10 4

W
S : 9 3
H : D B 10 8 3
R : H 8 5
K1: 7 6 2

O
S : D B 10 6 2
H : 9 6 2
R : 10 9
K1: A B 5

Z
S : H 8
H : H 7 4
R : A D B 4 2
K1: 9 8 3

Niemand was kwetsbaar en zuid moest 3 ZT spelen na het volgende biedverloop:

N	O	Z	W
	pas	1ZT	pas
2k1	pas	2ZT	pas
3ZT	pas	pas	pas

De uitkomst was harten dame

Er werd eenmaal opgehouden. De tweede maal natuurlijk het aas en er werd ruiten gespeeld van tafel. West hield de heer op. De leider dacht even na en speelde klaveren naar de heer. Oost nam en speelde harten door. De leider moest nemen met de heer en toen hij de volgende keer de ruitensnit weer nam, ging hij down. Indien west de eerste maal onmiddellijk de heer had genomen zou dit kontrakt zonder problemen zijn gemaakt. In dit voorbeeld moest het ophouden bewerkstelligen dat de leider de volgorde waarin hij de slagen moest afgeven verkeerd zou kiezen.

4. Enkele algemene technische punten. (Xx)

a. Laten we nu nog even enkele technische punten in ogenschouw nemen. Het komt er hierbij steeds op aan, dat u de leider zo min mogelijk informatie over het zitsel geeft en hem zoveel mogelijk de gelegenheid geeft het fout te doen. U moet een kaart, waarvan de leider weet dat u hem hebt, zo gauw mogelijk bijspelen, als u dat zonder bezwaar kunt doen.



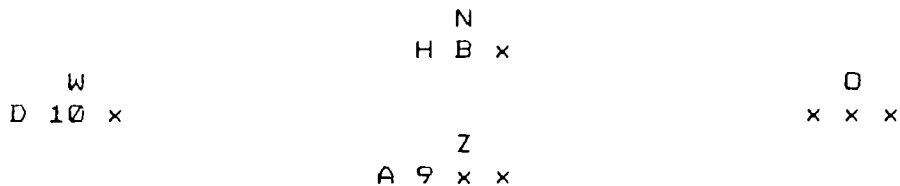
Stel dat de snit wordt genomen. Uit het feit dat de vrouw houdt, kan de leider opmaken waar de heer zit. Als nu het aas wordt gespeeld moet u de heer bijgooien. De leider zal dan in twijfel verkeren omtrent het zitsel en hij zal dus zijn verdere plannen niet kunnen baseren op de zekerheid omtrent het zitsel in die kleur.

De volgende situatie is natuurlijk geheel analoog:



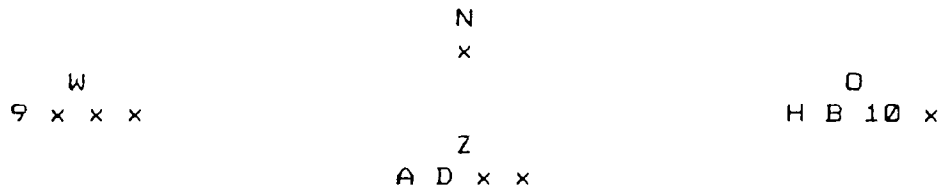
Er wordt met de boer gesneden en de heer wordt nagespeeld. Ook nu moet u zonder aarzelen de dame onder de heer gooien. De leider zal dan enigszins in het duister tasten omtrent het zitten van de 10.

Als het hele zitsel in deze kleur zou zijn:



dan zal er nu misschien op de 10 worden gesneden.

Dit principe is ook belangrijk in troefkontrakten. Laat de situatie in een bijkleur zijn:



als er eerst wordt gesneden en daarna het aas wordt gespeeld, moet u de

heer bijgooien. De leider zal dan misschien bang zijn voor H x bij u en zo verleid worden tot onnodig hoog troeven.

b. Om dit hoofdstuk over zuiver technisch zaken af te ronden, geef ik nu nog een aantal kaartkombinaties, die een nogal speciale aanpak van de kant van de tegenspeler vereisen. We gaan er steeds vanuit, dat die kaartkombinaties niet door de leider worden aangespeeld, maar dat een bepaalde tegenspeler zelf deze kleur wil aansnijden.

N
D x x

W
H B 9 x

Als u besluit dat u deze kleur wilt aanspelen, dan moet u de boer voorspelen. U trekt dan het volle profijt van het volgende zitsel:

N
D x x

W
H B 9 x

O
A x x

Z
10 x x

Als de vrouw op de boer wordt gespeeld, neemt uw partner het aas en de 10 wordt er uitgesneden.

Deze figuur kwam voor in het volgende spel uit de praktijk:

	N	
	S : A 6 5	
	H : 10 2	
	R : A B 10 9 7 5	
	Kl: 8 3	
W		O
S : D B 10 8 4 3		S : 7
H : H 5 3		H : A B 9 6 4
R : 6 2		R : H 3
Kl: B 7		Kl: 10 9 5 4 2
	Z	
	S : H 9 2	
	H : D 8 7	
	R : D 8 4	
	Kl: A H D 6	

Allen waren kwetsbaar. Noord had 1 ZT-opening van zuid verhoogd tot 3ZT. West kwam uit met schoppen dame, die in de hand werd genomen. De snit op ruiten heer mislukte en oost speelde nu harten boer na, waarna het kontrakt 2 down ging.

Iets moeilijker ligt de volgende figuur:

N
D 9

W
H B 8 x

Als men besluit dat deze kleur direkt slagen moet gaan opleveren, is zijn beste aktie het spelen van de heer. Hij wordt dan beloond als de kaarten als volgt liggen:

N
D 9

W
H B 8 x

O
A x x

Z
10 x x x

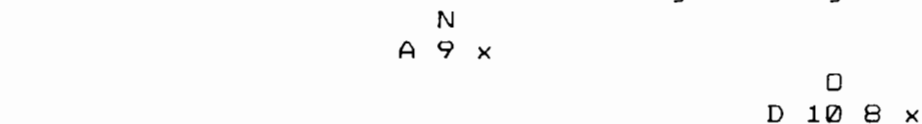
De heer houdt natuurlijk. Nu volgt een kleine kaart naar het aas en

vervolgens wordt de 10 eruit gesneden. Als west zou beginnen met een kleintje, dan kan hij wel 3 slagen pakken, maar de vierde gaat dan verloren.



Als west deze kleur wil aanspelen moet hij de 10 voorspelen. Met in oost nu H x x en in zuid 9 x x is oost-west goed voor 3 slagen. Zou west een kleintje hebben gespeeld had oost de heer moeten leggen en N-Z had dan 2 slagen gemaakt in de kleur door de snit op de dame.

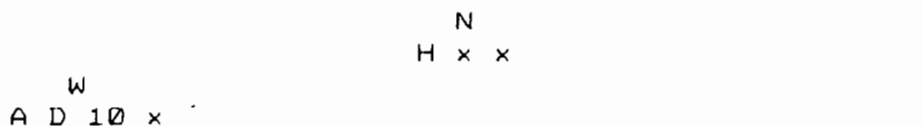
Direkt verwant aan deze situatie is de volgende figuur:



Als oost deze kleur wil aanspelen, dan zal hij er in het algemeen goed aan doen de 10 voor te zetten. Hij wapent zich daarmee tegen het volgende zitsel.



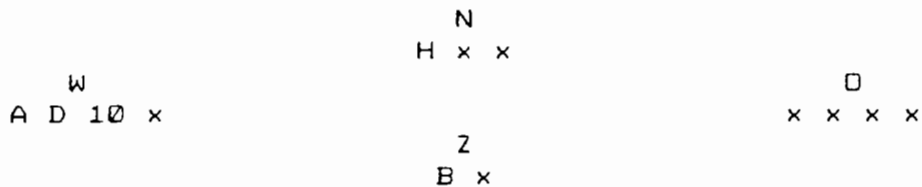
Op de 10 komt nu de boer, de heer en het aas. Later zal de 9 er worden uitgesneden indien de kleur vanuit west wordt aangespeeld. Een interessante figuur die nogal voorkomt is de volgende:



Als west deze kleur wil aanspelen moet hij de vrouw voorspelen. Hij verdient daaraan als het hele zitsel zou zijn:



of



Als de vrouw door de heer wordt genomen kan later de boer eruit worden gesneden.

Als we deze figuur uit een andere hoek bekijken, krijgen we:

```

      N
      B x x

      O
      A D 10 x
    
```

Het is duidelijk dat ook hier de dame moet worden gespeeld. Indien de heer bij de partner zit is er geen probleem. Zit de heer in zuid (die toch altijd wordt gemaakt) dan wordt de boer er later uitgesneden vanuit west.

In het volgende spel in een parentornooi moest oost de juiste speelwijze in zo'n situatie toepassen:

```

      N
      S : D B 10 3
      H : B 8 5
      R : 10 2
      Kl: A D 10 8

      W
      S : A 9 8 6 4
      H : 7 2
      R : H B 3
      Kl: 9 7 3

      O
      S : 5 2
      H : A D 10 6 3
      R : 7 6 5
      Kl: H 4 2

      Z
      S : H 7
      H : H 9 4
      R : A D B 9 4
      Kl: B 6 5
    
```

Allen waren kwetsbaar en het biedverloop was als volgt:

N	O	Z	W
		1 R	pas
1 S	pas	1 ZT	pas
2 ZT	pas	3ZT	allen passen

West kwam uit met schoppen 6 die in de hand werd genomen met de heer. Nu werd de snit genomen op klaveren heer. Oost nam onmiddellijk en speelde harten dame. De leider nam met de heer en sneed op ruiten heer. Toen die snit ook mislukte en west harten naspeelde ging de leider 3 down. Hij had natuurlijk de harten eenmaal kunnen laten gaan, maar dan ook was hij in ieder geval één down gegaan nadat oost de switch harten dame gevonden had.

Nemen we de volgende hand, eveneens uit een parenwedstrijd.

```

      N
      S : B 7 2
      H : 10 5
      R : A B 9 7 4
      Kl: H 6 4

      W
      S : H 3
      H : D 9 4 3
      R : 6 5
      Kl: B 10 9 8 2

      O
      S : A D 10 9
      H : 8 7 6 2
      R : H 8 3
      Kl: 7 3

      Z
      S : 8 6 5 4
      H : A H B
      R : D 10 2
      Kl: A D 5
    
```

N-Z was kwetsbaar. Zuid opende met 1ZT en Noord bood 3 ZT. Uitkomst klaveren boer. Snit op ruiten heer. Oost nam en speelde schoppen dame. West nam met de heer en speelde schoppen 3. Oost incasseerde nog zijn 3 schoppen en het kontrakt ging 1 down. Door schoppen dame over te nemen nam west de beste kans. Met A D 10 x x of A D 10 9 was deze strategie de juiste om het kontrakt down te spelen. Zou oost A D 10 x hebben, dan was dat pech, maar in dat geval zou het kontrakt toch nooit méér down gespeeld kunnen worden.

B. Nog enkele algemene principes bij het tegenspel (K1)

1. Spelen op een zitsel bij de tegenpartij.

Bepaalde uitgangspunten gelden in het tegenspel evenzeer als in het uitspel. Soms moet u als tegenspeler op een gegeven ogenblik optimistisch zijn als het er somber uitziet en pessimistisch zijn als alles rozegeur en maneschijn lijkt. Deze overwegingen moeten u er dan toe brengen, om uit te gaan van een bepaald zitsel bij de tegenpartij. Als het niet zo zit, zoals u gehoopt hebt, geeft u dan soms een slag weg, maar dat nadeel accepteert u dan zonder meer. (Dit uitgangspunt geldt niet helemaal in parenwedstrijden, want dan is het weggeven van een slag zeer onaangenaam. Maar ook in parenwedstrijden zult u echter weleens berekende risico's moeten nemen.)

In het volgende spel moest de west-speler inderdaad niet de ogenschijnlijk veilige voortzetting kiezen, alhoewel, indien de O-W speler het LAVINTHAL-signaal speelde, het risico heel wat kleiner werd.

	N	
	S : H	
	H : H B 7 6	
	R : H B 10 8 5	
	K1: 9 8 3	
W		O
S : A D B 9 2		S : 8 6 4 3
H : 9 3		H : 5 4
R : D 6		R : 9 4 3 2
K1: A B 7 4		K1: H 6 2
	Z	
	S : 10 7 5	
	H : A D 10 8 2	
	R : A 7	
	K1: D 10 5	

Allen waren kwetsbaar en Zuid moest 4 Ha spelen na het volgende biedverloop:

N	O	Z	W
3 H	pas	1 H 4 H	pas allen passen

West kwam uit met schoppen aas. Nu stond hij voor het probleem wat hij zou naspelen. Schoppen dame spelen is safe om vervolgens af te wachten. West moest echter de situatie als volgt analyseren: Als zuid de

ontbrekende azen heeft en ook nog klaveren heer zal het vermoedelijk 6 Ha worden. Als oost Ha aas of ruiten aas had, dan schiet O-W daar niets mee op, maar wat als Oost klaveren heer zou hebben, dan zouden er drie slagen klaveren kunnen gemaakt worden mits onder het aas uit te komen, hetgeen hij ook deed met als resultaat: -1 (4-tallenwedstrijd.) Had O-W echter het lavinthal-sigitaal gespeeld was er geen enkel probleem geweest. Inderdaad, op schoppen aas had oost schoppen 3 bijgespeeld om aan west te vertellen dat hij een hoge honneur in die kleur bezat. Alle problemen waren dan in één slag opgelost geweest. Ook in het volgende spel moest de west-speler een zeker risico nemen om het kontrakt down te spelen:

	N	
	S : H 9 8	
	H : 10 8 2	
	R : B 6 3	
	Kl: H D 7 5	
W		O
S : 10 7 6 3		S : D B 5 4 2
H : A 7		H : D 5 3
R : A H 10 7 5 4		R : D 9 8
Kl: 9		Kl: 10 8
	Z	
	S : A	
	H : H B 9 6 4	
	R : 2	
	Kl: A B 6 4 3 2	

Allen waren kwetsbaar en zuid moest 4 Ha spelen na de volgende bieding:

N	O	Z	W
		1Kl	1R
2K1	2R	2H	3R
3H	pas	4H	allen passen

West kwam uit met Kl 9. De heer werd genomen; Harten voor de boer van zuid en het aas van west. Wat moest west nu spelen om oost aan de slag te brengen zodat hij een aftroever in Kl zou hebben. Volgens de bieding kon het bijna niet anders zijn dan dat schoppen aas bij zuid zat; de kans dat oost ruiten dame had was dus zeer groot!! West speelde dus kleine ruiten, genomen met de dame in oost, klaveren getroefd in west! Daar noord geen enkele entree had moest zuid ook nog harten vrouw afgeven waardoor het kontrakt 1 down ging!!

2. Het gebruiken van inlichtingen. (XX)

"GEBRUIK ALLE INLICHTINGEN DIE BESCHIKBAAR ZIJN."

Reeds voor dat de eerste kaart gespeeld is hebben de tegenspelers het biedverloop als inlichtingsbron ter beschikking. Het biedverloop zal meestal een beeld geven van de distributie en de puntenkracht van de hand van de leider.
vb.

N	O	Z	W
1H	pas	1S	pas
2K1	pas	2R	pas
3K1	pas	3H	pas
4H	pas	pas	pas

Het staat vast dat noord een 5-kaart Ha en Kl heeft, dat hij niet zeer sterk is maar ook niet zwak, daar hij op het 3 Ha-bod van zuid 4 Ha heeft geboden.

Het zijn die inlichtingen die u tijdens het biedverloop opvangt die u in het tegenspel zult gebruiken.

Gelukkig echter hoeven de tegenspelers hun strategie niet alleen op biedinlichtingen te baseren. Tijdens het spel zullen zij steeds weer nieuwe inlichtingen omtrent het zitsel krijgen.

Deze inlichtingen uit het spelverloop kan men in twee soorten verdelen:

- de harde inlichtingen
- de subtiele inlichtingen.

De harde inlichtingen komen voort uit alle kaarten, die u ziet verschijnen. Als u bepaalde hoge kaarten bij de leider of bij uw partner ziet verschijnen, weet u waar deze kaarten gezeten hebben. Als u iemand in een bepaalde kleur ziet renonceren kent u het zitsel van die kleur. Dat zijn allemaal onweerlegbare feiten.

De subtiele inlichtingen komen voort uit wat er wel en niet gebeurt. Als de leider een bepaalde speelwijze kiest, dan volgt daar meestal iets uit, maar wat eruit volgt, ligt niet voor 100% vast, want u kunt niet door de kaarten kijken en evenmin kunt u de gedachtengang van de leider met zekerheid kennen. Bij deze subtiele inlichtingen kunt u zich alleen laten leiden door het idee, dat noch de leider noch de partner gek is, en zij dus redenen hebben om een bepaalde gedragsregel te volgen. Wat die redenen zijn, moet u dan proberen te raden.

3. Het tellen (X)

Goed tegenspel is dikwijls gebaseerd op goed tellen.
Wat valt er allemaal te tellen?

- a)
- de slagen die de leider reeds heeft gemaakt.
 - de zekere slagen die de leider nog kan maken.
 - de slagen die u zeker nog kunt maken vooraleer de leider genoeg slagen heeft gemaakt.
 - hoeveel slagen u nog moet maken om het kontrakt down te spelen.

Stel bv., dat u uit het vallen der kaarten weet, dat de leider een bepaalde vrije kleur heeft, die hem voldoende slagen oplevert voor het maken van zijn kontrakt. Dan leert dit tellen u, dat het tijd is voor een direkte aktie. U moet dan bij het uitvoeren van die direkte aktie het gevaar niet schuwen, want het is "nu of nooit" (zeker in viertallenwedstrijden en dikwijls in parentornooien.)

- b)
- Ook het tellen van de kleurendistributie is zeer belangrijk in het tegenspel. Immers, het is dikwijls het juiste tellen van de distributie, die tot het juiste tegenspel kan leiden. Bij het tellen van de distributie hebt u drie bronnen ter beschikking.
- het biedverloop
 - het feit dat een kleur door iemand gerenonceerd wordt
 - de distributiesignalen van de partner.

c) de derde vorm van tellen, die van essentieel belang is, is het tellen van de punten in de hand van de leider en de punten in uw

partner's hand die u ziet verschijnen.

Door goed bij te houden welke punten u hebt gezien bij de leider en bij de partner zult u dikwijls weten waar een bepaalde sleutelkaart zich bevindt na het biedverloop te hebben nagegaan. Natuurlijk, leveren eventuele signalen van de partner ook nog inlichtingen op waar zich eventuele sleutelkaarten bevinden.

Als u door het tellen van de slagen, die de leider zal kunnen maken, tot de konklusie komt, dat het ernaar uitziet, dat het kontrakt gemaakt wordt als u niet snel ingrijpt, dan is het tijd voor grote creativiteit. Ziet het ernaar uit dat de leider nog wel een paar slagen zal moeten versieren om zijn kontrakt te maken, dan kunt u vaak rustig afwachten.

Bekijken we het volgende spel:

		N		
		S : 10 9 6 2		
		H : 6 5		
		R : H B 10		
		Kl : H B 10 4		
W			O	
S : H 4			S : 7	
H : D B 10 8 4			H : 9 7 3	
R : 9 5 2			R : A D B 6 4 3	
Kl : 9 7 3			Kl : 8 6 2	
		Z		
		S : A D B 8 5 3		
		H : A H 2		
		R : 7		
		Kl : A D 5		

Niemand was kwetsbaar. Zuid moest 6 Sch spelen na het volgende biedverloop:

N	O	Z	W
		2 Kl	pas
2H	pas	2S	pas
3S	pas	6S	pas

Het antwoord 2Ha belooft twee controles. West kwam uit met harten dame. Zuid nam Ha aas, speelde harten heer en stak over naar de tafel met een harten troever. Nu volgde de snit op schoppen heer. Toen west aan slag kwam moest hij kiezen tussen klaveren en ruiten. Dit kontrakt zou alleen down gaan indien oost hetzij Kl aas, hetzij ruiten aas had. Maar welke aas dat zou kunnen zijn was een raadsel. Op het eerste zicht was het kruis of munt gooien, maar is dat wel zo? Het uittellen van de hand leert ons dat zuid 4 kaarten heeft in de lage kleuren:

dus ... stel eens dat oost klaveren aas zou hebben en dat west ruiten speelt dan is er nog steeds geen enkel probleem en zal klaveren aas nog steeds gemaakt worden. Maar indien oost ruiten aas zou hebben en er werd klaveren gespeeld dan zouden de eventuele verlieskaart(en) kunnen verdwijnen onder de klaveren van noord. Na deze redenering was het niet moeilijk voor west om ruiten te spelen waardoor het kontrakt 1 down ging.

Volgens mijn bescheiden mening volgde zuid echter niet de juiste speelwijze met de meeste kans. Trekt hij eerst schoppen aas kan de heer vallen. Valt hij niet kan hij Kl aas, dame, klein klaveren spelen. Op de vierde klaveren kan hij dan ruiten 7 weggooien.

Hij wint dan altijd als:

- 1e. de heer sec zit
- 2e. de heer 2e zit, met minstens 3 klaveren bij de heer

- buiten de middelen om te tellen zoals juist gezien hierboven hebben we natuurlijk ook nog de regel van elf maar dit werd reeds vroeger uitgelegd.

- In het volgende spel was de distributie die de partner gaf zeer belangrijk om de voortzetting van een kleur te kiezen:

N			
	S	D	10 8 5
	H	:	7
	R	:	A 7 5
	Kl:	:	10 8 6 3 2
W			
S	:	:	4 3
H	:	:	A B 9 6 2
R	:	:	9 6 4
Kl:	:	:	B 7 5
		O	
		S	:
		H	:
		R	:
		Kl:	:
		Z	
	S	:	A 6 2
	H	:	D 10 4
	R	:	H D B 3 2
	Kl:	:	A H

O-W was kwetsbaar en het biedverloop was:

N	O	Z	W
		1R	pas
1S	pas	3Zt	allen passen

West kwam uit met Ha 6. Oost nam de heer en speelde de 3 terug. De leider legde de 10 voor de boer van west. Deze speelde rustig het aas daar oost nog een 3-kaart had aangegeven door het terugspelen van de 3. Dit kon immers geen singleton meer zijn daar zuid dan een 5-kaart harten zou hebben gehad, hetgeen na het biedverloop was uitgesloten.

4. Inlichtingen van het subtiele soort. (α)

Het zijn dus inlichtingen voortspruitende uit de speelwijze van de leider en van de partner. Men mag echter niet vergeten dat de leider u echter soms tracht te misleiden, terwijl u weet dat de partner geen enkele reden heeft om u te misleiden.

Vertrouwen in de partner is de eerste vereiste tot een goed partnership en een goed tegenspel.

Het komt ook nogal eens voor, dat de leider een speelwijze volgt, die duidelijk iets omtrent zijn bezit vertelt. Dit komt dan meestal voort uit het feit, dat hij de meest voor de hand liggende aktie achterwege laat en in plaats daarvan onbelangrijker dingen aanpakt. Als we ervan uitgaan dat de leider niet gek is (en dat hij er niet speciaal op uit is u om de tuin te leiden), dan betekent dit, dat de meest voor de hand liggende aktie niet nodig of niet aantrekkelijk is.

Bekijken we een paar van deze gevallen:

Als in een ZT-kontrakt in een kleur ADBxx op tafel ligt en de leider speelt deze kleur niet aan, dan kunt u hieruit meestal besluiten dat de leider de heer zelf heeft. Hij zou eventueel ook een singleton of een renonce hebben maar dat zou dan vermoedelijk uit het biedverloop

Allen waren kwetsbaar en zuid moest 6 schoppen spelen na het volgende biedverloop:

N	O	Z	W
	pas	1 S	pas
4 R	pas	6 S	allen passen.

Het 4R was Swisskonventie.

West kwam uit met harten heer die de leider onmiddellijk nam. Nu speelde hij schoppen heer, D en B. Op schoppen boer gooide oost Kl 8 bij, een direkt appel voor klaveren. Het gevolg van dit nutteloze signaal was dat de leider zijn kontrakt maakte, daar hij nu klaveren heer en boer bij oost plaatste en zo een klaveren vrij troefde waardoor een harten verdween.

6. Misleiding.

Soms doet u er goed aan de leider te misleiden door het gooien van een bepaalde kaart. Denk er echter aan dat uw partner deze kaart eveneens ziet en taxeert en dat de misleiding van uw partner tot geen nadelige invloed op het tegenspel mag leiden.

We gaan niet verder uitweiden over deze vorm van tegenspel.

Enkele punten willen we wel even aanstippen:

1. Het afwijken van de uitkomst tegen een zt-kontrakt van de regel van 11 . vb.: Een 5-kaart aangeven terwijl u maar 4 hebt in de hoop dat de leider al de snitten naar uw partner doet terwijl u praktisch geen punt in de hand hebt.

Het omgekeerde is eveneens waar. Een 4-kaart aangeven i.p.v. een 5-kaart wanneer u rijk bent in de punten.

2. een 2-kaart aangeven tegen een zt-kontrakt wanneer de partner een kleur aanspeelt. vb.: partner komt schoppen heer uit met in zijn hand H D 10 B 4. U hebt B 7 2 en gooit de boer onder de heer. De leider houdt op en onder de dame van uw partner gooit u de 2. Wanneer de leider nu de snit op een kaart alleen langs u moet doen kan het zijn dat hij neemt (met een 3-kaart van het aas). gevolg: u komt aan slag en kunt rustig uw derde schoppen spelen naar de partner.

3. In kaartsituaties zijn er echter zoveel mogelijkheden tot misleiding dat we hier niet verder op kunnen ingaan. Er bestaan echter boeken genoeg die tot in detail deze misleiding uitwerken.

7. Tempo

a. Het begrip tempo is ook zeer belangrijk in het tegenspel. veronderstel dat u tegen een 3ZT-kontrakt speelt en dat zich de volgende situatie voordoet;

N	
H D x	O
	A B 10 x x

Nu doet u er goed aan de boer te spelen naar HDx van noord. Inderdaad, wanneer uw partner nu aan slag komt zal hij deze kleur terugspelen waardoor u 4 slagen hebt ontwikkeld. U hebt door het spelen van de boer aan tempowinst gedaan.

b.Ook tegen troefkontrakten zult u dikwijls een zeer onaangenaam uitzierende nakomst verkiezen boven een schijnbaar veilige nakomst. De onaantrekkelijk uitzierende nakomst moet dan het tempo afleveren om een slag te ontwikkelen die anders niet meer kan gemaakt worden.

c. Ook hier zijn er talrijke voorbeelden te vinden in diverse boeken, voorbeelden die eenvoudig zijn, zeer vaak voorkomen maar zo weinig worden toegepast in de praktijk omdat ze nooit werden gelezen.

8. Het partnership.

Het partnership is wellicht het belangrijkste aspect in het tegenspel. Het berust op een rotsvast vertrouwen in de partner.

Dat vertrouwen mag echter niet ontaarden in de aanname dat de partner helderziende is. Daarom: maak het de partner zo gemakkelijk als mogelijk.

Er zijn vaak situaties in het tegenspel, waarin uw kaartbezit het voor u duidelijk maakt wat er moet gebeuren, terwijl het voor uw partner een duistere zaak is. In zulke gevallen moet u er natuurlijk naar streven partner zo goed en snel mogelijk uit zijn moeilijkheden te halen.

Er zijn echter ook situaties, waarin het niet zo evident is dat partner in moeilijkheden zit, maar waarin hij zijn best doet u duidelijk te maken, dat er voor hem een probleem bestaat.

U moet dan een open oog hebben voor de boodschap, die hij probeert over te brengen en zo mogelijk die actie ondernemen, die hem uit de nesten haalt.

1) Zulkdanige situatie treedt bvb op als partner u aan slag laat, terwijl het eigenlijk logischer zou zijn geweest, als hij zelf de slag had genomen. Een op het eerste gezicht onlogische daad van uw partner moet bij u altijd een lichtje doen branden.

2) een situatie waarin de partner een kleur afsignaleert, terwijl degenen die de kleur aangespeeld heeft, pertinent weet dat partner de kleur bezit, moet ook doen nadenken. Het is klaar en duidelijk dat de partner hier wil dat de een andere kleur wordt voorgespeeld.

3) Veronderstel even de volgende situatie:

Het biedverloop.

N	O	Z	W
1zt	2S	4H	allen passen

Het kaartenbezit.

	N	
	S : H 6 3	
	H : A 10	
	R : D B 6 2	
	K1: D B 9 4	
W		O
S : 5 2		S : A D B 9 8
H : 7 6 4		H : 5 2
R : 10 9 8 4		R : 7 5
K1: 10 7 5 2		K1: A B 6 3
	Z	
	S : 10 7 4	
	H : H D B 9 8 3	
	R : A H 3	
	K1: H	

West kwam uit met schoppen 5. Oost nam de boer, speelde het aas en schoppen die west kocht. Nu stond west natuurlijk voor een raadsel. Moest hij ruiten of klaveren naspelen? Oost had het natuurlijk moeilijk gemaakt voor zijn partner. Hij had immers eerst klaveren aas moeten spelen vooralleer schoppen terug te spelen. Maak het uw partner niet moeilijk wanneer het gemakkelijk ook gaat.

4) Soms zal men een hoge kaart weggooien wanneer men weet dat die kaart een sleutelkaart is voor de partner. Veronderstel een kontrakt van 32T en uw partner komt harten 7 uit. In noord ziet u 9 2 liggen. U hebt D B 6.

Op de 7 van partner legt u de boer, de heer in zuid. Nu wordt er tweemaal ruiten gespeeld. Daar u slechts één ruiten hebt moet u een kaart van een andere kleur weggooien. Uw plicht is het nu harten dame bij te gooien. Inderdaad, de uitkomst van harten 7 heeft u verteld dat zuid geen tweede kaart bezat boven de 7 (regel van elf) en indien u uw harten dame niet bijgoot zal partner, wanneer hij aan slag komt, de kleur niet verder durven spelen en wachten op een naspelen vanuit uw hand van de kleur, om de snit op de dame te nemen.

9. Communicatie

In het spelen van een kontrakt door de leider speelt communicatie een grote rol, maar het spreekt vanzelf, dat ook in het tegenspel het kommunikatie-probleem niet verwaarloosd mag worden.

We kunnen hierbij twee vormen van communicatie onderscheiden.

Een eerste die tussen de hand van de leider en de dode en de tweede die tussen de handen van de tegenspelers.

a) Het belemmeren van de communicatie tussen de vijandelijke handen.

Het is duidelijk, dat u er als tegenstrever naar zult streven de ene vorm te belemmeren en de andere te bevorderen.

De tegenstrevers hebben eigenlijk drie middelen om communicatieverstoring in de hand te werken:

1. de aanval op rentrees;
2. het ophouden van hoge kaarten;
3. het in de hand werken van blokkades.

1. Het eerste geval zal meestal ingezet worden, om te voorkomen dat een lange kleur op tafel benut kan worden. Soms zult u dat zelfs doen wanneer dat een onmiddellijke slag zou kosten.

2. Het ophouden van hoge kaarten: Zonder commentaar. Zorg er alleen voor naar de signalen van uw partner te kijken om niet te laat te nemen en onnodig een slag weg te geven.

3. Er zijn verschillende figuren waarin blokkades worden gecreeërd. Laten we er enkele bekijken:

(a)

	N	
	A B 10	
W		O
H x x		x x x x
	Z	
	D x x	

Veronderstellen we dat Noord 3 rentrees nodig heeft om een andere kleur vrij te maken, rentrees die allemaal uit de getoonde kleur moeten komen.

Hij snijdt eerst een keer met de 10. Als hij nu later weer een kleintje uit de hand speelt moet de heer worden gelegd. De leider moet dan het aas nemen, en de vrouw in de hand blokkeert dan de kleur voor een derde rentree. Moest de dame de tweede maal worden voorgespeeld had men in west natuurlijk een kleintje gelegd.

(b) bekijken we nog een tweede geval

	N	
	H 10 9	
W		O
B x x		A x x x
	Z	
	D x x	

De leider moet twee rentrees hebben bij de dode.

Hij begint met een kleine uit de hand voor de 9 en het aas.

Later in het spel speelt hij weer een kleintje. Als west nu de boer legt, heeft noord maar 1 rentree.

b. Het bevorderen van de communicatie tussen de eigen handen.

Het handhaven of zelfs bevorderen van de communicatie tussen de eigen handen is dikwijls even belangrijk als het belemmeren ervan tussen de vijandelijke handen.

Als bvb de partner tegen een 3ZT-kontrakt schoppen dame uitkomt en u hebt A x, moet u het aas onmiddellijk nemen en de kleine terugspelen.

Interessant zijn ook situaties als:

	N	
	3	
		O
		A B 9 4

Uw partner komt de 6 uit tegen een ZT-kontrakt.

U legt het aas en nu moet u de boer voorspelen. Het zou anders wel eens kunnen dat u de kleur had geblokkeerd indien de leider D 7 4 had gehad.

Door de 4 te spelen had west wel de 10 en het aas gemaakt, maar had u met de boer(of 9) de kleur geblokkeerd.

Besluit

De bedoeling van deze cursus heeft zeker niet de pretentie om u alles te leren over het tegenspel.

Deze cursus kan echter wel dienen als leidraad voor twee (of meer) partners die de moeite willen doen eenzelfde systeem in het tegenspel op te bouwen.

Mijn grootste plezier zou erin bestaan NULLEN te halen op onze club-avonden dankzij deze cursus, op voorwaarde dat het niet te dikwijls gebeurt.

Ik dank hierbij onze vrienden Vande Reyde Jean-Marie voor het vele type-werk en Dejonghe Leo voor het collationeren van Jean-Marie's zwoegen.

Indien deze cursus een weinig mocht bijdragen tot het opvoeren van de kwaliteit van onze bridgers dan is ons doel bereikt.

Guy

NASLAGWERKEN.

- Spelen voor gevorderden

G.J.R. Förch

- Le jeu de la carte contre le déclarant

P.Jais-Lebel