

Het speelplan bij tegenspel

Uitgangspunt

50% van de spellen wordt door een partij gespeeld (gemiddeld).
Van deze 50% speelt de ene partner de helft en de andere ook.
Gemiddeld speel je dus als leider in een contract 25% van de spellen.
Veel bridge cursussen en boeken houden zich bezig met het afspel van een contract.

In 50% van de spellen ben je tegenspeler en in de helft van die gevallen moet je uitkomen.

Vaak wordt een contract gemaakt of down gespeeld door de uitkomst.
Reden genoeg dus om ook eens wat aandacht te besteden aan het speelplan bij tegenspel.

Volg de bieding en trek je conclusie

Door goed op te letten tijdens het bieden, weet je vaak al een hele boel voordat je maar een kaart hoeft te leggen. Hebben de tegenstanders 8 of 9 troeven, hebben ze een tweede of derde kleur genoemd, hoeveel punten hebben ze samen, hoeveel azen of heren hebben ze samen, welke controle ontbreekt? Dit soort vragen kan je beantwoorden als de onderwerpen tijdens het bieden aan de orde zijn geweest.

Een extra troefslag

Stel, je bent tot de conclusie gekomen, dat de leider totaal 9 of 10 troeven moet hebben en jij hebt Boer en 3. Als de leider de troeven van top af speelt, haalt hij alles binnen. Ook als partner de vrouw kaal of tweede heeft. Door partner een introever te bezorgen waar de leider hoog overheen moet, is er een kleine kans dat jouw boer alsnog een slag wordt.

Het is niet altijd slim om in een dubbel renonce te spelen (aan de ene kant wordt getroefd terwijl er aan de overkant een verliezer wordt weggewerkt), maar in een driedubbele renonce kan je afspreken dat partner zo hoog mogelijk troeft. Je speelt dus een kaart waarvan je weet dat partner en leider ze niet meer hebben en nu zal partner met de vrouw troeven. De leider moet eroverheen en gaat troef trekken. Je zit dan met boer tweede achter het aas en dat levert een troefslag op.

Starten met een singleton

Stel je hebt 13 punten en de tegenpartij komt tot 4 schoppen. Zelf heb je schoppen Aas in vieren en je hebt van klaveren HVB in vijven. Je hebt ook een singleton in ruiten.

Als je ruiten start, dan doe je dat om later een introever te maken. Hoe groot is de kans daarop? Vrijwel nihil. Jij hebt 13 punten en de tegenpartij heeft de manche geboden, dus de kans dat partner meer dan 2 punten heeft is vrij klein.

Het is vaak beter om in je eigen lengte slagen vrij te maken, juist omdat je zelf ook een aardig aantal troeven tegen hebt. Zorg er echter voor, dat de leider niet de kans krijgt om jouw lengte in de korte kant (de kant waar de minste troeven zijn) in te troeven. Je speelt dus klaver heer, vrouw, enz. en als de leider troef gaat trekken, houd je het aas net zolang op totdat je met het aas de laatste troef uit de dummy incasseert. Door nu klaveren door te trekken moet de leider uit de lengte troeven en dat promoveert jouw geboden kleurtroef bezit. Hieruit trekken we de volgende conclusie:

Als je troeflengte tegen hebt, is het vaak verstandig om met je langste kleur uit te komen.

Troefstart

Stel je bezit waarde in een kleur die de tegenpartij heeft geboden. De kans is dan groot, dat in deze kleur een aantal introevers worden gemaakt door de leider. Als de troeven weg zijn, moet hij in die kleur slagen aan jouw afstaan. Vooral door snel tempo te maken, blokkeer je de mogelijkheid om in de korte kleur in de dummy te kunnen troeven. Een troefstart is vaak de down start. Dat leidt tot de volgende conclusie:

Als je tegenzit in een door de leider geboden kleur is een troefstart vaak een verstandige keuze.