|  |
| --- |
| **Bridge Training Nr. 977** 18 november 2024 |
| Denkert*Bridge Training, Arbitrair, de digitale cursus ‘Leuk, Leuker, Bridge!’ en het beantwoorden van alle mogelijke en soms ook onmogelijke vragen over bridge, doen we gratis. Omdat we het leuk vinden om service te verlenen.* ***Een donatie mag, maar alleen als die slaat op reeds verleende service!*** *Eens per jaar betaal ik daaruit een lunch, middagje bridge en een dinertje met al mijn vaste serviceverleners en een aantal ingelote donateurs. Want de pot moet leeg, winst willen we absoluut niet maken!* *NL76 ABNA 0549 4444 40, tnv Stravers, omschrijving: Bridgepot met je voornaam, zodat ik je een presentje voor je bijdrage kan toemailen.* |
| **Redactie:** Ciska Zuur, Margriet Jansze, Mirjam Dierckxsens, Monica Vuister, Ron Jedema, Siger Seinen, Jan van Die en Rob Stravers |  |
|  | [**www.bridgeservice.nl**](http://www.bridgeservice.nl) voor alle reeds verschenen Bridge Trainingen, Arbitrairs, Vragenhoekje Rekenprogramma, en alles wat bridge nog leuker maakt. |

Ga er even rustig voor zitten en stel je in op ***modern leiderschap***; dus leiderschap met een blik vooruit!

**Spel 1**  B 2

 V 3 2

 A V 2

 V 9 8 7 6 **Zuid / OW**

 ![red-compass[1]]()

 A H 10 3 **West Noord Oost Zuid**

 4 1\*

 5 4 3 pas 3 (10-11) 3 5

 A H B 10 5 pas pas pas

* West komt uit met 9, voor oosts 10.
* Oost speelt de 2e slag A; die troef je.
* Na twee rondjes troef hebben OW geen troef meer.
* Om je contract te maken, mag je maximaal nog één slag verliezen.

Met welke speelwijze verlies je (waarschijnlijk) nog maar één slag?

a. Met de snit op H (3 naar V).

b. (Naar) B spelen en OW een slag laten maken met V.

c. A en H spelen en 3 troeven.

**Overpeinzing 1**  B 2

 V 3 2

 A V 2

 V 9 8 7 6 **Zuid / OW**

 ![red-compass[1]]()

 A H 10 3 **West Noord Oost Zuid**

 4 1\*

 5 4 3 pas 3 (10-11) 3 5

 A H B 10 5 pas pas pas

* West komt uit met 9, voor oosts 10.
* Oost speelt de 2e slag A; die troef je.
* Na twee rondjes troef hebben OW geen troef meer.
* Om je contract te maken, mag je maximaal nog één slag verliezen.

Met welke speelwijze verlies je (waarschijnlijk) nog maar één slag?

a. Met de snit op H (3 naar V).

b. (Naar) B spelen en OW een slag laten maken met V.

c. A en H spelen en 3 troeven.

Natuurlijk begon je met een zoektocht naar dreigende verliesslagen.

Waarschijnlijk zocht je die vanuit de zuidhand en telde je, net als ik, twee dreigende verliesslagen in ruiten. H kán immers mis zitten.

Vaak kun je met een bijkleur die ***ongelijk is van lengte*** verliesslagen voorkomen. Dus kijk je met extra interesse naar de schoppenkleur. Zuid heeft immers twee schoppen meer dan dummy…

In schoppen hoef je geen slag te verliezen; je hebt in dummy immers genoeg troeven om zuids laatste twee schoppen te troeven. Maar… na die twee schoppenaftroevers heb je nog steeds dezelfde zes ruitenkaarten.

Deze conclusie verraadt dat er een beter alternatief moet zijn dan de snit op H. Dat moet dan toch iets zijn met de schoppen… Maar wat?

**Speelplan 1**  B 2

 V 3 2

 A V 2

 V 9 8 7 6 **Zuid / OW**

 ![red-compass[1]]()

 A H 10 3 **West Noord Oost Zuid**

 4 1\*

 5 4 3 pas 3 (10-11) 3 5

 A H B 10 5 pas pas pas

* West komt uit met 9, voor oosts 10.
* Oost speelt de 2e slag A; die troef je.
* Na twee rondjes troef hebben OW geen troef meer.
* Om je contract te maken, mag je maximaal nog één slag verliezen.

Met welke speelwijze verlies je (waarschijnlijk) nog maar één slag?

a. Met de snit op H (3 naar V).

b. (Naar) B spelen en OW een slag laten maken met V.

c. A en H spelen en 3 troeven.

Tel 5 punten voor speelwijze b!

Gun OW hun feestje met het winnen van een schoppenslag met V. Zelfs als je dummy B laat voorspelen en oost B dekt met V, mag je 3 bijspelen! Want dat is dan OW’s tweede én laatste slag! Daarna heb je met AH10 de drie hoogste schoppenkaarten in handen. Daarop laat je dummy’s laatste schoppen én V2 verdwijnen. Liever deze 100% zekerheid dan de 50% slagingskans van een snit op H…

**Spel 2**  A H 3 2

 H 4 3 2

 B 3 2

 H 2

 ![red-compass[1]]() **Noord Zuid**

 V B 5 4 Na: 1 1

 A B 6 5 2 4

 V 5 4 ben je 4-leider

 A 3

West opent de uitkomstdans met V.

Hoe ga je om met de troefkleur?

a. Ik speel eerst H, dan 2 naar B (snit op V)

b. Ik speel 2 naar B (snit op V)

c. Ik snij niet op V maar speel A en H

**Overpeinzing 2**  A H 3 2

 H 4 3 2

 B 3 2

 H 2

 ![red-compass[1]]()

 V B 5 4

 A B 6 5

 V 5 4

 A 3

Je speelt 4.

West opent de uitkomstdans met V.

Hoe ga je om met de troefkleur?

a. Ik speel eerst H, dan 2 naar B (snit op V)

b. Ik speel 2 naar B (snit op V)

c. Ik snij niet op V maar speel A en H

Waarschijnlijk ken je de regel: Eight Ever Nine Never. Die regel verkondigt dat je met acht kaarten in een kleur ‘altijd’ op de vrouw moet snijden en dat met negen kaarten ‘nooit’ moet doen.

Voor alle duidelijkheid: dat is een uitstekende regel die meestal helemaal opgaat!

Het tegenwoordige leiderschap vereist echter – ook aan de bridgetafel – een visie voor de toekomst. Niet uitsluitend het hartenprobleem van nu, maar vooral ook de slagen daarna vragen je aandacht.

Wat je dan vooral zorgen kan baren, is de ruitenkleur. Als je die (zelf) aanspeelt, verlies je achter elkaar drie ruitenslagen wanneer A en H niet bij elkaar zitten. Als je dan ook weet dat je **nooit** drie ruitenslagen kunt verliezen als OW als eersten de ruitenkleur aanbreken, is dat een interessante wetenschap. Helemaal als je weet dat de meeste tegenspelers helemaal niet willen doen wat jij leuk vindt, waardoor je die soms even moet helpen, lees: dwingen!

**Speelplan 2**  A H 3 2

 H 4 3 2

 B 3 2

 H 2

 10 9 8  7 6

 V 10 9  8 7

 H 9 8  A 10 7 6

 V B 10 9  8 7 6 5 4

 V B 5 4

 A B 6 5

 V 5 4

 A 3 West opent de uitkomstdans met V.

Hoe ga je om met de troefkleur?

a. Ik speel eerst H, dan 2 naar B (snit op V) = 0 punten

b. Ik speel 2 naar B (snit op V) = 0 punten

c. Ik snij niet op V maar speel A en H = 5 punten

Het maakt niet uit of je de uitkomst wint met A of H.

Speel vervolgens A en H, ***maak ook de tweede klaverslag*** en speel dan de schoppenkleur tot V als aftroever het podium betreedt.

De tegenstander die dat doet, mag kiezen: of klaver terug of ruiten.

Aangezien je ook je tweede klaverslag maakte, heb je in die kleur een ‘dubbele renonce’. Dan troef je in de ene hand en ruim je in de andere een kleine ruiten op. Je kunt dan nog maar twee ruitenslagen verliezen, en dat mag ☺.

Als ruiten wordt voorgespeeld, zit je eveneens op rozen. In je eerste hand laat je een lage ruiten bijspelen, waarna de andere tegenstander A of H moet leggen om te voorkomen dat je al meteen een ruitenslag wint. Daarna staat het koppel VB garant voor één zekere ruitenslag.

**Advocaat van de duivel:**

**Maar…** als op de eerste les al wordt geleerd dat het met acht kaarten veel kansrijker is om te snijden dan om AH te slaan, dan is het toch onlogisch om nu voor de minst kansrijke speelwijze te kiezen!

Dat kan inderdaad onlogisch voelen. De enige reden is de ***zekerheid*** dat als OW na AH met V aan slag komen, je gegarandeerd daarna nog maar twee slagen verliest. Als je wél snijdt, waardoor west V maakt en harten terugspeelt, ben je de klos: dan moet je zelf de ruitenkleur aanspelen en verlies je drie ruitenslagen.

**Maar…** als V onder AH valt? Dan moet je wél zelf als eerste ruiten spelen.

Dat is helemaal waar. Maar aangezien je dan géén hartenslag verloor, kun je je dan wél drie ruitenverliezers permitteren!

Je puntentotaal is je rapportcijfer voor: Vooruitziend Leiderschap