

Omgaan met meer denktijd

Bridge is een denkspel. En denken vergt denktijd. De wijze van denken, de ervaring, de denksnelheid én de hoeveelheid stof die wordt doordacht, verschilt per speler.

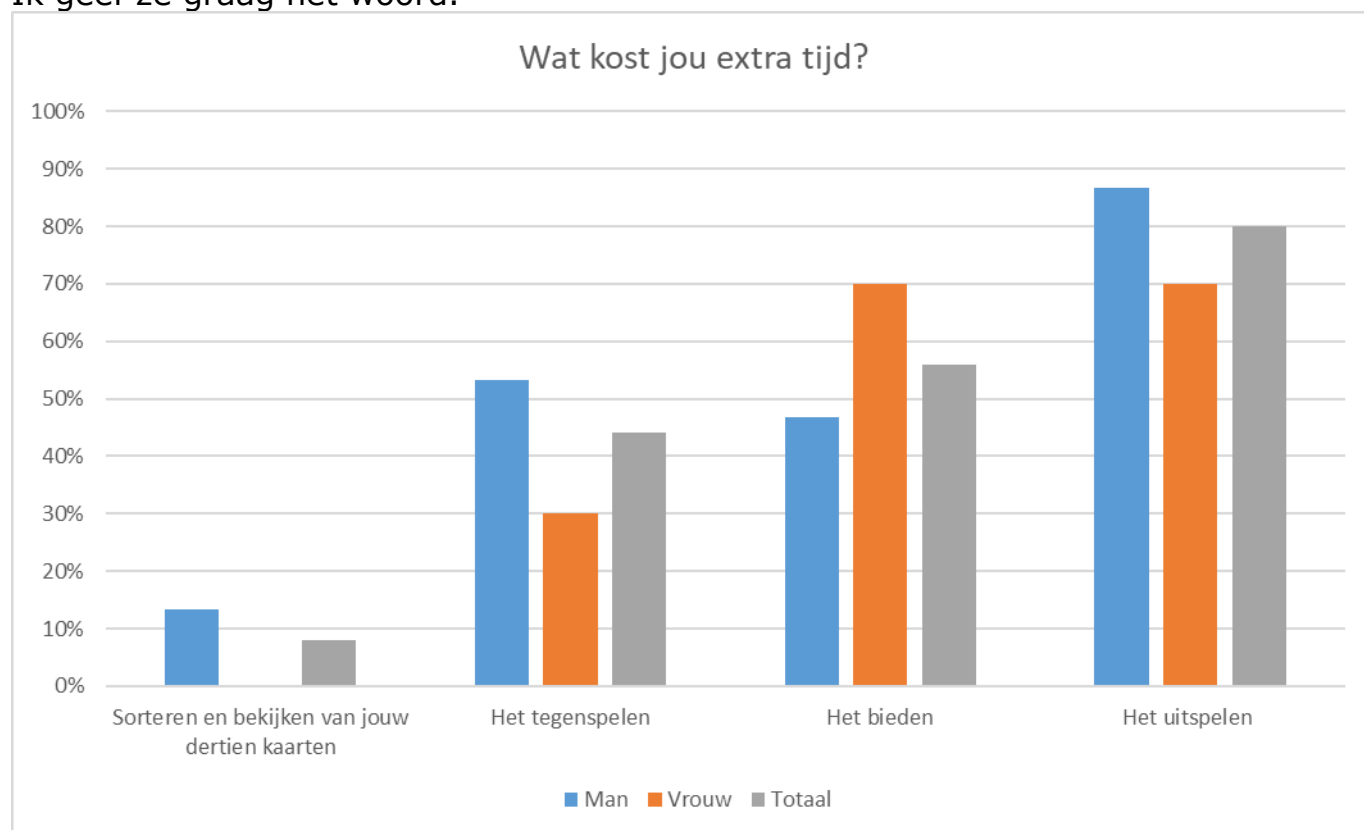
Dat betekent dat als een speler meer denktijd soupeert dan de gemiddelde speler, die speler niet per definitie langzamer denkt dan zijn tafelgenoten.

Wel zullen spelers die net begonnen zijn met bridge meer tijd nodig hebben om alle biedingen en kaarten alleen al te overzien, dan wanneer ze wat meer ervaring hebben.

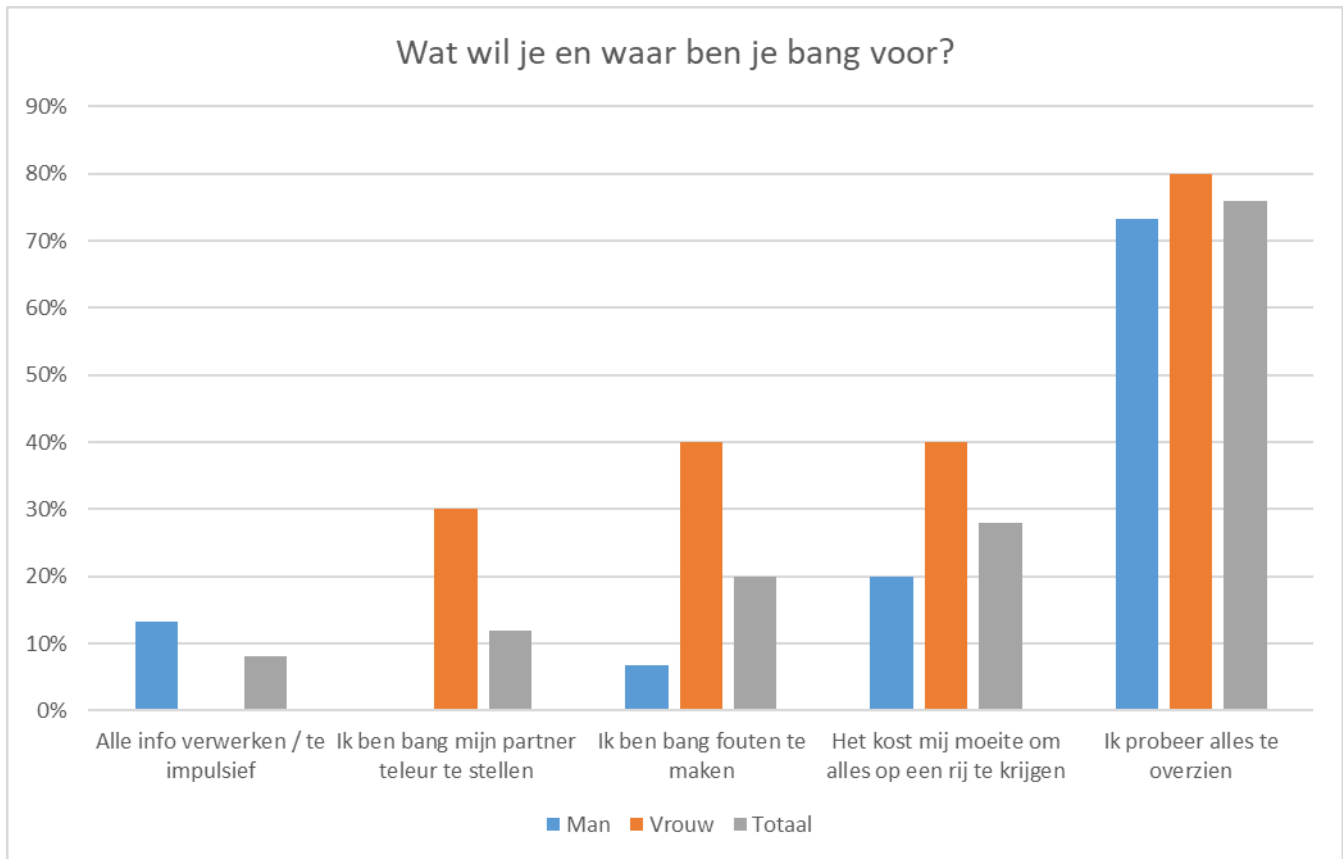
Zowel binnen het legioen van beginners als binnen de 'gevestigde orde' hebben sommige spelers meer moeite met de beschikbare tijd dan hun tafelgenoten. Maar waar ligt dat aan? Wat kost precies meer tijd en waardoor komt dat? En wat wensen spelers die vaak de klok als grootste tegenstander zien?

50 spelers (30 heren / 20 dames) die zichzelf zeker niet scharen onder de snelste spelers, reageerden op mijn uitnodiging om daar iets over te vertellen.

Ik geef ze graag het woord.



Wat opvalt is de het bieden qua denktijd het tegenspelen gemiddeld de minste tijd kost. De heren gebruiken echter de minste tijd voor het bieden; de dames evenveel voor het bieden als voor het uitspelen. Als tijdvreter wordt door verschillende spelers het bouwen van het speelplan genoemd.

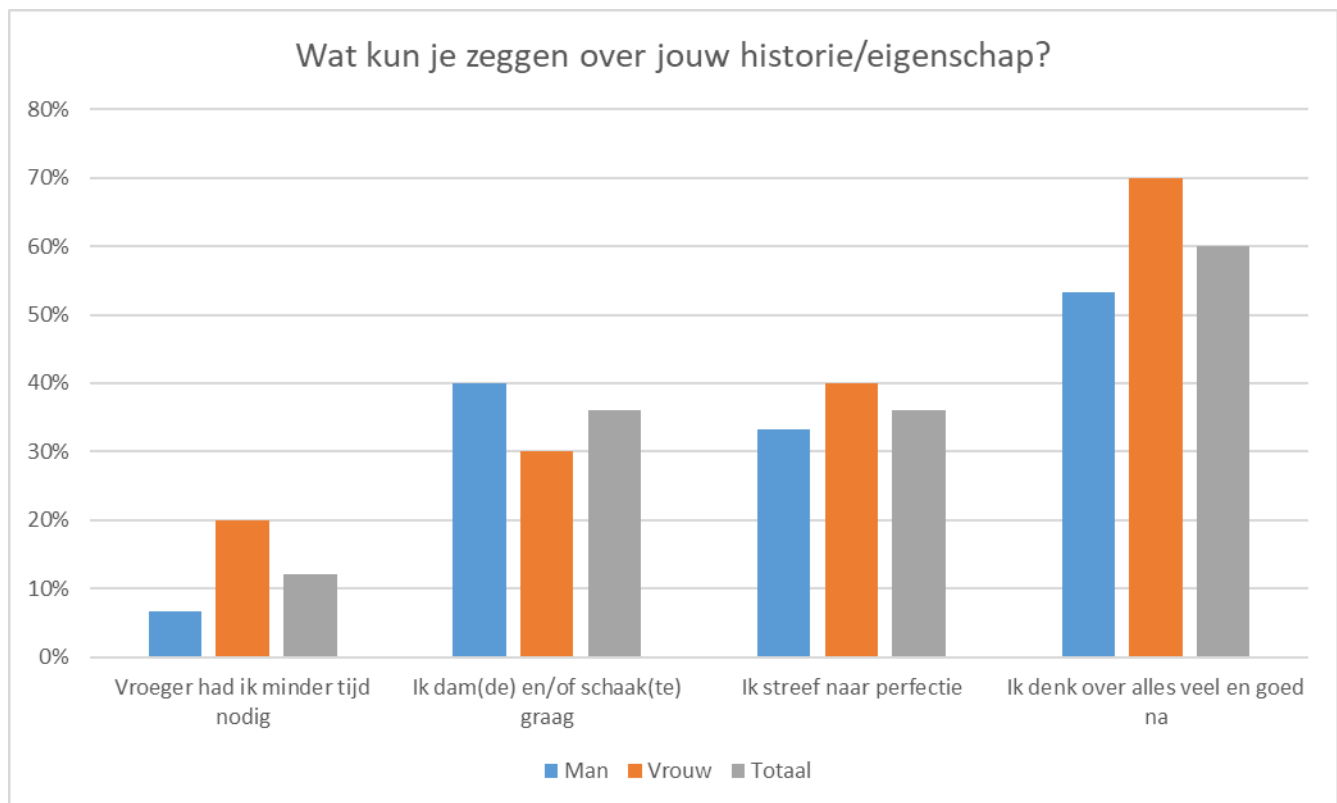


Meest opvallend verschil tussen de heren en de dames is dat geen van de heren bang is zijn partner teleur te stellen; 30% van de dames voelt die angst wel.

Ook lijken de heren minder bevreesd voor het maken van fouten; nog geen 10% geeft dat aan; tegen 40% van de dames.

Eveneens 40% van de dames – het dubbele van de heren – geeft aan dat het veel moeite – dus tijd – kost om alle informatie helder te krijgen.

En als dan alle informatie min of meer helder is, moet je ook nog proberen alles te overzien. Daarover is vrijwel geen verschil tussen de beide seksen.

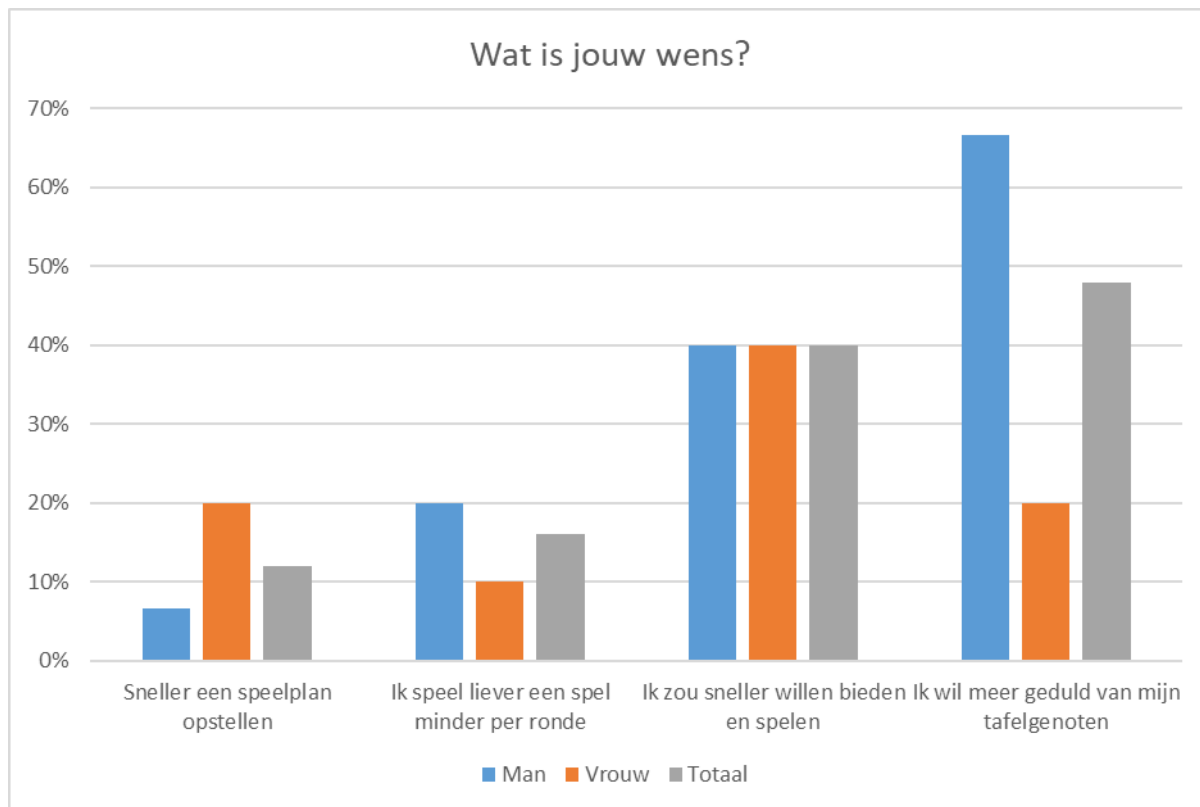


Ruim 1/3 van de spelers die meer tijd gebruiken speelden en/of spelen nog graag een potje dammen en/of schaak.

Groot verschil tussen zo'n bordspel en bridge is dat bridge meestal uit 24 spellen bestaan en een belangrijke dam- of schaakpartij uit één spel. Dat betekent dat één foutje het hele spel, en daarmee de hele middag of avond als verloren kan voelen. In bridge kun je met een fout maximaal 1/24 van de middag of avond op het spel zetten (behalve in viertallen, dan kan één fout fataal uitpakken voor de hele week ☺).

Geruststellend is dat nog niet de helft van de spelers streeft naar perfectie. Natuurlijk wil je het zo goed mogelijk doen, ook voor je partner, maar perfectie zul je als gewone clubspeler niet gemakkelijk bereiken. Daarom is het goed daar juist NIET op uit te zijn! Vooral omdat je nog meer spellen moet spelen. Je zult je krachten zo gelijk mogelijk moeten verdelen. Heel prettig als je ook de laatste ronde nog volledig fris en helder bent. En als je dan toevallig tegen een paar speelt dat wel reeds alle kruit heeft verschoten, kun je nog extra toeslaan ook!

Lang nadenken werkt ook gemakkelijk in je nadeel: het 'beeld' gaat dan uit het spel, door de beperkte houdbaarheid van wat je in je geheugen opslaat.



Wat ik van dit overzicht het meest opmerkelijk vind is het verschil tussen de heren en de dames als het gaat om geduld van de tafelgenoten.

In het tweede overzicht had geen enkele man moeite met de mogelijke teleurstelling van zijn partner. Dat zou je kunnen zien als een redelijk dikke rug. Maar kritiek van de tafelgenoten op de denktijd vinden de heren veel vervelender dan de dames: liefst twee van de drie!

Een minderheid speelt het liefst een spel minder.

Niet onbelangrijk is dat 40% van de spelers sneller zou willen spelen en/of bieden. Dat betekent dat 60% van deze groep het liefst de huidige snelheid handhaaft en hoopt op begrip van de tafelgenoten. 'Het is geen bingo', merkte één speler op.

Wat spelers gemakkelijk uit hun concentratie haalt, en dus extra denktijd kost, is kritiek op het denken, maar ook de ober die een bestelling opneemt of brengt, mededelingen van de wedstrijdleiding en duidelijk rumoer aan andere tafels.

Ook een leider die snel speelt, kan voor een tegenspeler blokkerend werken.

De knoop doorhakken: over west of over oost snijden, kan ook tijd vreten. Omdat je dan toch zoekt naar een aanwijzing die wijst naar de juiste snit.

Verskillende spelers vroegen mij naar denktijdverkortende tips.

Welnu ... Zet je schrap; op de volgende pagina geef ik er een paar 😊

Denktijdverkortende acties

1. Verplaats nakaarten naar de tijd ná het laatste spel van die ronde!
2. Sta jezelf toe niet alle spellen perfect te bieden en te spelen; verdeel je energie over de hele zitting! Des te genadelozer kun je de laatste ronden toeslaan! ☺
3. Probeer niet alle informatie op te slaan. Beperk je tot de volgende hoofdzaken.

Tijdens het bieden

Sla niets op; alle biedkaartjes moeten blijven liggen tot jij toestemming geeft ze op te ruimen. Pas daarna mag worden uitgekomen.

Na het bieden (als tegenspeler)

Besluit eerst voor jezelf of je **een inschatting wilt maken** van wat jouw partner aan kracht en verdeling kan/moet hebben. Als je dat tot nu toe wel probeerde, maar zonder resultaat, sla je dat hoofdstuk gewoon lekker over. Bedenk dat ontspanning op de eerste plaats moet staan!

Zie je liever af van een analyse;

kom dan gewoon lekker uit in jouw beste kleur. Doe gewoon wat je het beste lijkt. Verliezen kun je niet, want: óf het resultaat is uitstekend, óf het resultaat is vreselijk, waardoor het leereffect weldadig hoog is.

Bood jouw partner (ook) een kleur: kies dan bij twijfel tussen jouw en zijn kleur voor een uitkomst in **zijn kleur**! Pakt dat fataal uit, dan heb je in ieder geval je vertrouwen bewezen in partners bieden!

Voel je je wel ontspannen genoeg voor het maken van een analyse?

Maak dan een inschatting van de **totale kracht** die de beide tegenspelers met hun bieden beloofden. Tel daar jouw punten bij op. Dan weet je op hoeveel punten je maximaal kunt rekenen bij je partner.

Maak een inschatting van de **kaarten** die je met partner in een geboden kleur kunt hebben. Dan weet je automatisch hoeveel kaarten de leider daarin heeft.

Na het bieden als leider

De antwoorden spreken duidelijke taal: het speelplan in elkaar zetten kost de meeste tijd.

Zie je door de bomen het bos meestal niet?

Sla het fenomeen speelplan dan gewoon over! Speel er gewoon op los.

Speel je SA: ga dan af op je langste kleur. **Wees zuinig op azen;** die heb je vooral nodig om weer aan slag te komen.

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ 3 2
♣ A 6 5 4 3 2

♠ A V
♥ A H
♦ H V B 10 9 8
♣ V B 10

Je speelt 3SA; west komt uit met harten.

Zonder speelplan begin je automatisch meteen aan je langste kleur. Maar je hebt twee even lange kleuren. Dan begin je dus met de kleur waarvan je het aas mist: de ruitenkleur!

Nadat OW ♦A maken, zijn zuids overige ruiten rijp voor de pluk.

Voel je je wel rustig genoeg om een SA-speelplan in elkaar te draaien?

Dan tel je in het spel hierboven allereerst de slagen die je achter elkaar kunt maken: ♠A, ♥AH en ♣A. Vier slagen. Veel te weinig dus om je contract te kunnen maken.

Van de zeskaart ruiten verlies je alleen een slag aan ♦A. Dat betekent vijf ruitenslagen voor jou. Dus ga je na ♥A meteen af op de ruitenkleur. 3SA is ook dan onverliesbaar!

Natuurlijk is het een voordeel als je wel eerst een speelplan kunt maken. Door vooral daarop te oefenen zul je bepaalde gevaren steeds sneller onderkennen en ook steeds vaker zien hoe je die kunt bezweren.

Ik heb het spel van net iets aangepast.

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ 3 2
♣ A 6 5 4 3 2

♠ A V
♥ A H 4
♦ H V B 10 9
♣ V B 10

De ruitenkleur is één kaart korter. Daardoor levert die nu geen vijf extra slagen op maar vier. En dat is te weinig om straks 3SA C te kunnen noteren.

Ook als je een slag verliest aan ♣H houd je vijf klaverenslagen over, dus is nu klaveren de kleur waar je op afgaat.

Stel nu dat west meteen ♣H legt ... Dan kun je veilig ♣A leggen! Je maakt dan drie klaverenslagen, waardoor de ruitenkleur opeens wél genoeg slagen oplevert. Dus speel je na ♣A alsnog de ruitenkleur aan.

Speel je een troefcontract?

En voel je je nog te onzeker om een goed speelplan in elkaar te timmeren, zoek dan **alleen** na de uitkomst naar **mogelijke verliesslagen**. Dat is meestal al voldoende om de juiste weg te volgen.

♠ H
♥ 8 7 6 5 4
♦ V
♣ 7 6 5 4 3 2

♠ A V 3
♥ H V B 10 9
♦ 4 3 2
♣ A

Je speelt 4♥; west start met ♠8.

Je telt vanuit de zuidhand in ieder geval een hartenverliezer; ♥A is er immers niet uit te snijden.

Je ziet ook drie ruitenverliezers; maar ... daar kun je er twee van troeven. En als je ♦V weet op te ruimen voordat OW aan slag komen, verlies je waarschijnlijk helemaal geen ruitenslag!

Zodra je troef speelt komen OW aan slag. Dus ...

Speel je na ♠H klaveren naar ♣A, en ruim je op ♠A ♦V op!

Daarna troef je veilig ♠3, klaveren, ruiten, klaveren etc. Bang voor een overtroever ben je niet, want OW kunnen alleen maar overtroeven met ♥A. Je kunt zelfs ♠V voor alle zekerheid troeven 😊.

Fouten maken moet!

Vooraf spelers die veel denktijd gebruiken bieden en spelen het liefst doorlopend foutloos. Maar ... is dat inderdaad zo aantrekkelijk? Eerste minpunt van perfect spel is, dat niet elk hoogstandje door je tafelgenoten zal worden (h)erkend; helemaal niet als je briljante actie toevallig mislukt. En jouw partner zal zich minder prettig voelen als alle mindere resultaten voortkomen uit zijn acties. Met af en toe een fout ben je dus uitstekend sociaal bezig.

Bekend nadeel van foutloos spel is dat je het weldadige leereffect mist van gemaakte fouten. En – minder bekend – fouten hebben verrassend vaak een positief effect. Zo is een van de lekkerste koekjes, de kletskep, ontstaan door een afweegfout. Ook penicilline, Coca-Cola en chips ontstonden uit een niet bedoelde actie.

Tafelgenoten kunnen oorzaak zijn van extra denktijd!

Vrijwel al het denkwerk heeft slechts één doel: fouten voorkomen.

De partner van de overtreder kan die druk flink verlichten door alle ruimte te geven voor het maken van fouten. Dat klinkt misschien gek, maar wees ervan overtuigd dat extra druk om geen fouten te mogen maken juist averechts werkt. Dat beperkt de creatieve vrijheid én blokkeert het denkproces.

Tegenstanders geven in de regel meer ruimte voor fouten ☺. Maar een speler opjuttend als hij lang nadenkt, werkt in de regel blokkerend. Natuurlijk mag je even controleren of de speler weet dat het zijn beurt is om te bieden of (bij) te spelen, mits dat zonder spoor van irritatie is.

Als - na afloop van een spel - tijdskrapte dreigt, mag je dat natuurlijk wel vaststellen, en afstemmen hoe met de nog te spelen spellen moet worden omgegaan.

Denktijd inkorten lukt gegarandeerd als een speler zelf én de tafelgenoten zich daar actief voor inzetten.

Rob Stravers