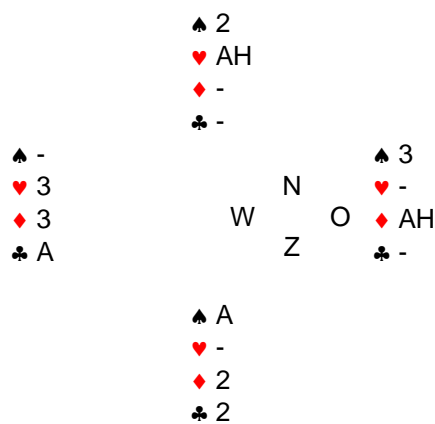


# Communicatie

Een essentieel onderdeel van het bridgespel is het maken van zoveel mogelijk slagen. Aangezien deze slagen vaak verdeeld zijn over de beide partners zijn er soms problemen om de afzonderlijke slagen allemaal te incasseren: twee plus twee is niet altijd vier. Bekijk daartoe eens het onderstaande simpel uitzijende eindspel.



Zuid is leider in een SA-contract.

Hoeveel slagen maakt de leider in dit eindspel?

Dat hangt af van wie er aan slag is!

- Variant 1) Noord is aan slag ---> 3 slagen voor NZ
- 2) Zuid is aan slag ---> 1 slag voor NZ
- 3) Oost is aan slag ---> 1 slag voor NZ
- 4) West is aan slag ---> 0 slagen voor NZ

Conclusie: Het is niet alleen belangrijk welke partij aan slag is, maar ook wie van deze partij. Zuid kan niet oversteken naar noord en dus nooit de vrije hartenslagen benutten. Noord kan na het incasseren van ♥AH met ♠2 oversteken naar zuid om de laatste slag te maken. Er is dus wel communicatie van noord naar zuid, maar niet omgekeerd (verander ♦2 in ♥2 en er is geen vuiltje aan de lucht). De OW-partij heeft in dit voorbeeld hetzelfde probleem.

Communicatieproblemen of speelwijzen, waarbij de communicatie tussen de beide handen een grote rol speelt komen in bijna elk spel voor. Bovendien is het van groot belang rekening te houden met de communicatiemogelijkheden van de tegenpartij. Laten we eerst de begrippen eens definiëren en daarna op de achtergronden ingaan.

**COMMUNICATIE** = het vermogen over te steken naar de hand van partner/dummy

**AANKOMER / ENTREE** = de (hoge) kaart waar naartoe gespeeld wordt.

De belangrijkste redenen om over te willen steken naar van de ene naar de andere hand:

- 1) de andere hand heeft vrije slagen
- 2) de andere hand kan nog troef inspelen
- 3) de andere hand kan door een vork heen spelen

Afspel en tegenspel is meestal een gevecht om de eigen communicatie te behouden (of te herstellen) en die van de tegenpartij te verbreken. Als je er in slaagt de communicatie bij de tegenpartij te verstoren heb je vaak meer tijd (tempo) om aan je eigen plan te werken. Soms is het zelfs zo dat een aantal slagen bij de tegenpartij helemaal onschadelijk is gemaakt: degene met de vrije slagen heeft geen entree meer en komt nooit meer aan slag!

De meest voorkomende middelen om de communicatie bij de tegenpartij te verbreken zijn:

- 1) ophouden ('duiken')
- 2) de kleur laten blokkeren

De begrippen 'veilige speelwijze' en 'blokkerende speelwijze' zijn nauw verbonden met communicatieproblemen. Ze steken in de oefenspellen dan ook de kop op. Voor een uitgebreide behandeling ervan is echter aan te bevelen een lesbrieft te bekijken, waarin expliciet op deze speelwijzen ingegaan wordt.

## 1. Voorbeelden

De volgende voorbeelden dienen om het ophouden wat nader te bekijken. Probeer bij het analyseren de OW-handen te bedekken. Steeds is west de gevaarlijke hand (hij heeft vrije slagen) die onbereikbaar gemaakt moet worden en oost de veilige hand die eventueel wel aan slag mag komen.

Voor alle voorbeeldspellen geldt:

zuid is leider in 3SA, west komt uit met schoppen en we gaan er steeds van uit dat west de schoppenlengte heeft!

### Spel 1

	♠ 75				
	♥ 753				
	♦ AH72				
	♣ H1098				
♠ HVB108		N		♠ 962	
♥ B82				♥ V1096	
♦ 103		W		♦ 865	
♣ 632			O	♣ A54	
			Z		
	♠ A43				
	♥ AH4				
	♦ VB94				
	♣ VB7				

De leider heeft zeven vaste slagen en moet de klaveren ontwikkelen. ♠A mag pas na tweemaal ophouden genomen worden; neemt zuid eerder dan heeft oost nog een schoppen als hij met ♣A aan slag komt en is er nog communicatie met west. Heeft oost na de derde schoppenronde nog schoppen dan zat de kleur 4-4! Had oost slechts twee schoppen dan heb je een overslag weggegeven, maar het contract is veilig. Heeft west ♣A dan is zuid altijd kansloos!

### Spel 2

	♠ 75				
	♥ 753				
	♦ AH72				
	♣ A1098				
♠ HVB108		N		♠ 962	
♥ H82				♥ 10964	
♦ 103		W		♦ 865	
♣ 62			O	♣ H54	
			Z		
	♠ A43				
	♥ AVB				
	♦ VB94				
	♣ VB7				

Wederom zijn er zeven vaste slagen, dus de snit in harten of klaveren is nodig. Na tweemaal ophouden is west de gevaarlijke hand en oost de veilige hand. De klaverensnit moet dus naar oost toe genomen worden. Zelfs als oost ♣H heeft gaat het goed (natuurlijk wel direct opstappen als harten nagespeeld wordt). Bekijk het spel ook eens met ♥H en ♣H verwisseld!

### Spel 3

	♠ H5				
	♥ 7532				
	♦ AH7				
	♣ A1098				
♠ VB1087		N		♠ 962	
♥ A8				♥ 10964	
♦ 1032		W		♦ 8654	
♣ 632			O	♣ H5	
			Z		
	♠ A43				
	♥ HVB				
	♦ VB9				
	♣ VB74				

De leider heeft zes vaste slagen en direct negen als de klaverensnit werk. Zit ♣H echter mis dan moet ook ♥A eruit gejaagd worden. Als het tegenzit, moet zuid dus tweemaal van slag. Merk op dat het mis gaat als je begint met klaveren. Oost speelt de laatste schoppending weg en west heeft nog ♥A. Beginnen met harten gaat wel goed. Eerst de entree van de gevaarlijke hand onschadelijk maken! Als west ♣H heeft maakt zuid altijd zijn contract.

## 2. Enkele bekende situaties

### 2.1 Troefcontracten

- Axx tegenover xxx als de kleur 5-2 zit kan je in ieder geval in deze kleur de verbinding verbreken door een keer te duiken

### 2.2 SA-contracten

- Axx tegenover xx houdt tweemaal op voor het geval de kleur 5-3 zit
- Axx tegenover Hxx als je tweemaal van slag moet is het goed een keer te duiken
- AHVxxx tegenover xx een bekende safety-play is, als je je het kan permitteren een slag af te staan, te beginnen met een kleintje uit beide handen; zo houd je communicatie bij een 4-1 zitsel
- houdt niet op als een switch nog vervelender is!

### 2.3 Ophouden in het tegenspel

- partner is gestart van een dubbelton en je wilt een introever geven, maar hebt geen andere entree:

	B32	
84		A9765
	HV10	

Moedig aan i.p.v. te nemen, mits de 8 als doubleton te lezen is!

- in SA heb je geen entree naast je lange kleur:

	52	
A9643		H87
	VB10	

Neem niet in de tweede slag de Aas

## 3. Slotprobleem

Zuid is leider in 4♥. West start ♠H (bedek eerst de OW-handen)

<b>Spel 5</b>	♠ 43			
<b>N/NZ</b>	♥ 54			
	♦ A863			
	♣ B7542			
♠ HV105		N		♠ B987
♥ A10				♥ B98
♦ V94	W		O	♦ B1072
♣ V1086		Z		♣ 93
	♠ A62			
	♥ HV7632			
	♦ H5			
	♣ AH			

Er dreigen vier verliesslagen: twee schoppen en twee harten. De enige oplossing is een kleine schoppen troeven in dummy. Stel zuid neemt direct ♠A en speelt schoppen na. West legt klein en oost neemt de slag om troef na te spelen. Down!  
Duikt de leider ♠H dan zijn er twee mogelijkheden:  
1) west vervolgt schoppen; zuid neemt en troeft een schoppen: contract!  
2) west switcht troef; dit gaat ten koste van een troefslag en wederom maakt zuid zijn contract.

**Spel 1**  
**N/-**

♠ 962		♠ AH3
♥ VB32		♥ A8
♦ 10754		♦ VB93
♣ H7		♣ V842
♠ 75	N	
♥ H975	W O	
♦ H8		
♣ AB1095	Z	
♠ VB1084		
♥ 1064		
♦ A62		
♣ 63		

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
-	pas	1SA	pas
2♣	pas	2♦	pas
3SA	pas	pas	pas

Zuid start ♠V. De leider moet in ieder geval in ruiten van slag en eventueel in klaveren. De eerste slag duiken is automatisch, maar dan gaat het om de volgorde. Je moet in zo'n geval eerst de entree van de gevaarlijke hand (zuid) wegspelen, dus beginnen met ruiten. Als noord later met ♣H aan slag komt kan hij zuid niet meer bereiken. Heeft zuid ♣H dan is er natuurlijk geen probleem. Begin je met klaveren dan ga je down, want noord heeft dan nog schoppen en zuid nog steeds ♦A.

**Spel 2**  
**O/NZ**

♠ HVB1085		♠ 6
♥ 974		♥ H10852
♦ 102		♦ 765
♣ V9		♣ B832
♠ 732	N	
♥ VB	W O	
♦ H84		
♣ A10764	Z	
♠ A94		
♥ A63		
♦ AVB93		
♣ H5		

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	pas	1♦
pas	1♠	pas	2SA
pas	4♠	pas	pas
pas			

Na de start van een kleine harten lijkt het contract van de ruitensnit af te hangen. Zit ♦H mis dan lijken er 4 verliezers te zijn. De leider kan zijn kansen vergroten door niet direct ♥A te nemen: neem de tweede hartenronde, trek de troeven en neem de ruitensnit. Als west nu ♦H heeft zijn er nog kansen als hij geen harten meer heeft en bovendien ♣A niet bij oost zit: er is dan voor OW geen communicatie om een tweede hartenslag te winnen en deze verliezer gaat later op ruiten weg. Heeft noord direct ♥A genomen dan kan oost later ♥V overnemen en ♥10 incasseren.

**Spel 3**  
**Z/OW**

♠ 76		♠ 10853
♥ A65		♥ B1032
♦ 987		♦ B5
♣ AVB94		♣ H65
♠ B92	N	
♥ 974	W O	
♦ A10643		
♣ 83	Z	
♠ AHV4		
♥ HV8		
♦ HV2		
♣ 1072		

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1♣
pas	2♣/2SA	pas	3SA
pas	pas	pas	

West begint met een kleine ruiten en oost speelt de Boer. De klaverensnit is nodig voor het contract; heeft west ♣H dan is er geen probleem, maar heeft oost ♣H dan is het gevaarlijk als deze nog een ruiten heeft op het moment dat zuid nog slechts ♦V2 heeft. Daarom de eerste slag duiken! Heeft oost een tweekaart ruiten dan is de communicatie verbroken, heeft oost een driekaart dan had west er maar vier! Vergelijk spel 7.

**Spel 4**  
**W/Allen**

♠ HB83		♠ 102
♥ 10632		♥ A94
♦ A4		♦ H109875
♣ 754		♣ B10
♠ A75	N	
♥ 85	W O	
♦ VB62		
♣ AHV8	Z	
♠ V964		
♥ HVB7		
♦ 3		
♣ 9632		

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
1SA	pas	3♦	pas
3SA	pas	pas	pas

Noord komt uit met schoppen en zuid speelt ♠V. Als de leider deze slag ophoudt switcht zuid naar harten! Met een dreigend gevaar in een andere kleur kan je beter direct nemen en hopen dat de kleur 'rond' zit. Ook als noord harten start moet west direct nemen anders volgt een schoppenswitch.

**Spel 5**  
**N/NZ**

♠ V7			
♥ HVB1052			
♦ A6			
♣ HV3			
	N		♠ A62
♠ 943			♥ 974
♥ 8	W	O	♦ B1092
♦ HV853			♣ A64
♣ B1098		Z	
			♠ HB1085
			♥ A63
			♦ 74
			♣ 752

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
-	1♥	pas	1♠
pas	3♥	pas	4♥
pas	pas	pas	

Oost start ♦B. Als mogelijke verliezers zijn er: een schoppen, geen harten, een ruiten en één of twee klaveren. Trekt de leider eerst troef dan moeten OW m.b.v. distributiesignalen in staat zijn de schoppenkleur onbruikbaar te maken: oost neemt de tweede schoppenslag! De leider moet zorgen dat er nog communicatie naar dummy is als de schoppenkleur vrijgespeeld is. Dat gaat als volgt: trek tweemaal troef en laat ♥A liggen, jaag dan ♠A eruit en ga met harten (de laatste troef trekkend) naar dummy.

**Spel 6**  
**O/OW**

♠ H9862			
♥ 95			
♦ V972			
♣ 85			
	N		♠ B73
♠ V105			♥ A62
♥ HVB	W	O	♦ 8543
♦ AH6			♣ 742
♣ AVB3		Z	
			♠ A4
			♥ 108743
			♦ B10
			♣ H1096

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	pas	pas
2SA	pas	3♣ <sup>1)</sup>	pas
3SA	pas	pas	pas

<sup>1)</sup> Niemeijer

Noord start schoppen en zuid speelt ♠A en ♠4 na. De leider telt een schoppen-, drie harten- en twee ruitenslagen. Er zijn dus drie klaverenslagen nodig. Zit ♣H bij noord dan is de leider machteloos, maar heeft zuid ♣H dan moet tweemaal vanuit oost klaveren gespeeld worden. Daarom in slag één al ♠V deblokken! Zo wordt ♠B altijd een entree en wordt 3SA gemaakt. Als west pas in de tweede slag ♠V speelt moet noord niet nemen. De leider behoudt dan te weinig communicatie met dummy en gaat down.

**Spel 7**  
**Z/Allen**

♠ AHV4			
♥ A65			
♦ 1072			
♣ 987			
	N		♠ 10853
♠ B92			♥ B1032
♥ 974	W	O	♦ 865
♦ H3			♣ B5
♣ A10643		Z	
			♠ 76
			♥ HV8
			♦ AVB94
			♣ HV2

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1SA
pas	2♣	pas	2♦
pas	3SA	pas	pas
pas			

West start met een kleine klaveren en oost speelt ♣B. Nemen of duiken? De ruitensnit is noodzakelijk. Heeft oost ♦H dan is er geen probleem, maar met ♦H bij west moet de leider zorgen nog een klaverenstop te hebben. Daarom direct de eerste slag nemen (hij houdt dan ♣V2 over met west aan slag). Vergelijk spel 3.

**Spel 8**  
**W/-**

♠ AV2			
♥ 10932			
♦ 8632			
♣ H4			
	N		♠ H85
♠ 103			♥ A65
♥ HVB4	W	O	♦ AV97
♦ B104			♣ VB10
♣ A975		Z	
			♠ B9764
			♥ 87
			♦ H5
			♣ 8632

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
pas	pas	1SA	pas
2♣	pas	2♦	pas
3SA	pas	pas	pas

Zuid start schoppen voor ♠A van noord. Deze vervolgt ♠V en de leider houdt op. De leider neemt nu natuurlijk de klaverensnit. Deze verliest weliswaar, maar noord heeft geen schoppen meer. Goed gespeeld van de leider, maar niet van noord. Deze moet namelijk in de eerste slag ♠V leggen!! De leider durft nu natuurlijk niet te duiken (stel dat zuid A9764 i.p.v. B9764 heeft) en neemt nu een snit in een lage kleur. Deze zit mis en NZ hebben nog steeds communicatie om de schoppenlagen te incasseren.