

Het speelplan in de verdediging

Om je succesvol te verdedigen moet het geschut al in stelling zijn gebracht voordat de aanval begint. Vertaald in bridgetermen betekent dat je goed moet luisteren naar het biedverloop van de tegenstanders en op basis daarvan al een soort plan opgesteld moet worden.

De uitkomst is daar een wezenlijk onderdeel van. Vaak valt te beluisteren dat de uitkomst een gok is, een schot in den blinde. Dat is terecht als u een biedverloop als 1♥ - 4♥ voor uw kiezen krijgt, maar soms geeft het bieden van de tegenpartij u voldoende informatie voor een uitkomst die gebaseerd is op een speelplan in de verdediging. Kijkt u eens naar de volgende westhand:

1. Start niet automatisch singleton

U zit west met onderstaande hand, u hoort het onderstaande biedverloop en u moet uitkomen:

	West (U)	Noord	Oost	Zuid
♠ A752				
♥ H73	-	-	-	1♠
♦ 9	2♣	2♦	pas	2♥
♣ HVB54	pas	3♠	pas	4♠
	pas	pas	pas	

Misschien zult u direct naar ♦9 grijpen om eventueel een aftroever te maken. Dat is om meerdere redenen geen goede start. Ten eerste is het zeer onwaarschijnlijk dat uw partner ooit aan slag komt. U hebt zelf 13 punten en de tegenpartij biedt een manche. Belangrijker is echter nog dat u de leider een gratis tempo geeft. Om dit duidelijk te maken het volledige spel.

Spel 1		♠ V104	
		♥ VB	
		♦ AH762	
		♣ 1073	
♠ A752		♠ 6	
♥ H73	N	♥ 8642	
♦ 9	W	♦ V10854	
♣ HVB54	Z	♣ 986	
		♠ HB983	
		♥ A1095	
		♦ B3	
		♣ A2	

Na de start van ♦9 speelt het spel zichzelf. De leider staat alleen ♠A, ♥H en een klaverenslag af. Dat kunt u moeiteloos zelf nagaan. Na de start van ♣H is de verdediging wel succesvol. De leider moet ♣A de eerste of de tweede ronde pakken en zal waarschijnlijk aan de troeven beginnen. U houdt ♠A tweemaal op en daarna is de leider volstrekt kansloos.

De sleutel voor uw uitkomst lag in de troeflengte die u tegen had. Door de aanval in klaveren probeert u de troefcontrole van de leider te ondermijnen. Uw tactiek is erop gericht om de leider te dwingen te troeven in de lange hand en als u dat begrijpt kunt u logisch afleiden waarom ♠A tweemaal opgehouden moet worden. Het leidt tot de volgende belangrijke stelling:

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

2. Wanneer met troef uitkomen?

Een andere giftige pijl die u kunt afschieten tegen een vijandelijk contract is de troefstart. U moet daar een goede reden voor hebben. De troefstart moet dus gebaseerd zijn op een speelplan. Als u bijvoorbeeld in het voorgaande voorbeeld troef start dan slaat u de plank mis.

Een voorbeeld om aan te geven wanneer een troefstart wel deugt. U zit weer west en hoort het onderstaande biedverloop:

♠ B952	West (U)	Noord	Oost	Zuid
♥ H64	-	-	-	1♣
♦ 75	pas	1♦	pas	1♥
♣ HV105	pas	2♥	pas	4♥
	pas	pas	pas	

Deze kaart schreeuwt om een troefstart. Uw speelplan is er namelijk op gebaseerd om klaverenslagen te gaan maken. Omdat u achter de zuidkaart zit heeft dat een goede kans van slagen, mits dummy's troeven geen roet in het eten gooien. Vandaar dat u onmiddellijk de aanval moet openen op de troeflengte van de dummy.

Het volledige spel:

Spel 2	♠ 8763			
	♥ V982			
	♦ AB63			
	♣ 6			
♠ B952		N	♠ A104	
♥ H64			♥ 53	
♦ 75	W	O	♦ V1092	
♣ HV105		Z	♣ 9732	
	♠ HV			
	♥ AB107			
	♦ H84			
	♣ AB84			

Eerst eens nagaan dat het maken van tien slagen na bijvoorbeeld een schoppenstart een goede leider geen problemen geeft. De eerste slag is dan voor ♠A bij oost, die het beste troef naspeelt. Nu moet de leider inzien dat er een veilige weg is naar tien slagen. Pak ♥A (!), ♣A, klaveren getroefd, schoppen naar de heer, klaveren getroefd, ruiten naar de Heer en weer klaveren getroefd. De leider maakt dan in totaal zes troefslagen, een schoppenslag, ♦AH en ♣A. Na een troefstart is het een ander verhaal. De leider pakt in de hand, speelt ♣A, klaveren getroefd, ruiten naar de Heer, klaveren getroefd en dan stopt de machine. Schoppen na is voor de Aas van oost, die met zijn tweede troef de leider kansloos maakt. Al met al kunt u de volgende regel aanhouden:

Als u tegen zit in een door de leider geboden kleur is een troefstart vaak een verstandige keuze

Resumerend, de verdediging begint met de uitkomst en diezelfde uitkomst kan al gebaseerd zijn op een plan. We hebben twee voorbeelden daarvan gezien:

- Start met de langste kleur als je in troef tegen zit
- Start troef als je in de bijkleur van de leider tegen zit

3. Troefpromotie

Bij de voorgaande voorbeelden werd uw uitkomst ingegeven door een speelplan in de verdediging. Vaker is het echter zo dat een blik op de dummy eventueel in combinatie met de bieding u een aardig idee geven over een mogelijk succesvolle verdediging. Stel, u bezit de volgende westkaart en na de uitkomst van ♠A tegen het eindcontract van 4♥ komt ook de dummy in beeld:

Spel 3	♠ B72				Biedverloop:				
	♥ HB5				West	Noord	Oost	Zuid	
	♦ AHV92				-	-	-	1♥ ¹⁾	
	♣ 72				doublet	2♦	pas	2SA	
♠ AHV3			♠		pas	4♥	pas	pas	
♥ V107		N	♥		pas				
♦ 1086	W		O	♦					
♣ H53		Z	♣						
	♠								
	♥								
	♦								
	♣								

¹⁾ Vanaf vijfkaart

Op ♠A speelt de leider klein bij uit de dummy en uw partner speelt ♠4. U incasseert ook ♠H en ♠V, zowel partner als de leider bekend nog. Partner is gemarkeerd met geen enkel plaatje. Uw ♥V zit in de snit en de ruiten vallen uitermate gunstig voor de leider. Ziet u nog een kans om dit contract down te spelen? Een blik op het volledige spel geeft u misschien het goede idee:

Spel 3	♠ B72			
	♥ HB5			
	♦ AHV92			
	♣ 72			
♠ AHV3			♠ 1084	
♥ V107		N	♥ 92	
♦ 1086	W		O	♦ 543
♣ H53		Z	♣ 109864	
	♠ 965			
	♥ A8643			
	♦ B7			
	♣ AVB			

Als u nu moedwillig de laatste schoppen in de tripelrenonce (overige drie spelers hebben geen schoppen meer) speelt, dan gaat de volgende regel in:

Als uw partner in de drievoudige renonce speelt, moet u zo hoog mogelijk troeven

In dit geval moet oost dus ♥9 bijspelen en dat doet de leider pijn. We noemen deze speelfiguur troefpromotie: door een hoge troef van uw partner wordt het troefbezit van de tegenpartij zodanig beschadigd dat één van uw eigen troeven promoveert tot slag.

Troefpromotie komt ook in meer alledaagse verschijning voor. Weer zit u west, het eindcontract is 4♠ en u komt als west uit met ♦A. De volgende dummy komt in beeld:

Spel 4	♠ 1092				Biedverloop:				
Z/-	♥ AH97				West	Noord	Oost	Zuid	
	♦ 1084				S	-	-	1♠	
	♣ HV5				3♦ ¹⁾	doublet ²⁾	pas	3♠	
♠ B3					pas	4♠	pas	pas	
♥ 54		N		♠	pas				
♦ AHB765		W	O	♥					
♣ A108			Z	♦					
				♣					
	♠								
	♥								
	♦								
	♣								

1) zeskaart, 12-15
2) negatief doublet

Op uw start speelt uw partner ♦9 bij, een aansignaal. In de tweede slag speelt u ♦H, bij partner komt de ♦2 en bij de leider verschijnt ♦V.

U speelt ruiten door (u kunt eventueel eerst ♣A meenemen) :

Spel 4	♠ 1092			
Z/-	♥ AH97			
	♦ 1084			
	♣ HV5			
♠ B3				♠ V7
♥ 54		N		♥ B1083
♦ AHB765		W	O	♦ 92
♣ A108			Z	♣ 96432
	♠ AH8654			
	♥ V62			
	♦ V3			
	♣ B7			

U kunt het beste een kleine ruiten naspelen om partner te dwingen zo hoog mogelijk te troeven (als u ♦B naspeelt, troeft oost misschien niet). Oost moet dus de nagespeelde ruiten met ♠V troeven, waardoor ♠B bij west tot downslag promoveert.

Na de uitkomst kan een blik op de dummy u de juiste weg wijzen. We hebben als voorbeeld hier troefpromotie aan u getoond, maar het algemene idee is dat u in de gaten moet hebben waar uw mogelijkheden liggen op het ontwikkelen van slagen in de verdediging. Het is in het algemeen zo dat de leider veelal op zijn gemak de slagen kan ontwikkelen. In de verdediging geldt echter dat u snel moet zijn. Een verloren tempo kan het contract weggeven.

Spel 1
N/-

♠ 6
♥ 10853
♦ 73
♣ V96432

♠ HVB72
♥ A7
♦ HV98
♣ H5
N
W O
Z
♠ 1098
♥ H62
♦ 1064
♣ AB108

♠ A543
♥ VB94
♦ AB52
♣ 7

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	1♠	pas	1SA
pas	3♦	pas	4♠
pas	pas	pas	pas

Oost moet harten starten en ♠A twee keer ophouden. Oost komt in de ruitenkleur tweemaal aan slag en speelt steeds harten door. Met troefaas-vierde is het vaak goed pas de derde troefslag te nemen. Na de start van ♣7 heeft de leider geen enkel probleem!

Spel 2
O/NZ

♠ H854
♥ 52
♦ HB109
♣ V62

♠ B72
♥ 64
♦ 85
♣ H97543
N
W O
Z
♠ AV1093
♥ AV108
♦ 742
♣ B

♠ 6
♥ HB973
♦ AV63
♣ A108

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	1♥	1♠
1SA	pas	2♦	pas
pas	2♠	pas	pas
3♦	pas	pas	pas

Een competitief biedverloop dat OW wel zal winnen. Het spelen is een tweede. Na ♣B-start is het klaverenprobleem voor de leider opgelost. Na de veel betere troefuitkomst (zuid zit 'tegen' in de bijkleur van de leider), gevolgd door steeds troef inspelen zodra NZ aan slag zijn, lijkt de leider één down te gaan.

Spel 3
Z/OW

♠ AHB103
♥ 1092
♦ 94
♣ A43

♠ V654
♥ A876
♦ HV5
♣ V9
N
W O
Z
♠ 87
♥ HV53
♦ AB62
♣ H75

♠ 92
♥ B4
♦ 10873
♣ B10862

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1♦
1♠	doublet	pas	2♥
pas	4♥	pas	pas
pas			

♠A, ♠H en ♠3 na!! West moet zijn partner dwingen zo hoog mogelijk te troeven. Als hij ♠B of ♠10 naspeelt zal een goede leider klein leggen en ook dan moet oost troeven met ♥B. In een goed partnership bespaar je elkaar dat soort beslissingen.

Spel 4
W/Allen

♠ HVB32
♥ AV4
♦ 92
♣ B64

♠ 106
♥ H1095
♦ V83
♣ HV108
N
W O
Z
♠ 875
♥ B63
♦ B106
♣ A952

♠ A94
♥ 872
♦ AH754
♣ 73

Biedverloop:

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

Op ♣H signaleert zuid aanmoedigend. Noord moet ♣V en klaveren naspelen om de dummy voortijdig te laten troeven. Speelt noord geen klaveren na, dan kan de leider de ruitenkleur vrijtroeven en na driemaal troeftrekken (eindigend in de dummy) twee vrije ruiten maken. De leider kan het spel nog steeds maken door de troeven te trekken en uit beide handen een kleine ruiten te spelen.

