



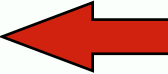

Start met bridge 2

Themasessie BSD
9 oktober
2024

Jacques Barendregt en Koos Vrieze

- Speelplan SA-contract
- Speelplan troefcontract

Stappenplan speelplan SA

1. Stel vast hoeveel slagen je moet maken
2. Tel je vaste slagen  **Deze moeten wachten**
3. Stel vast hoeveel slagen je tekort komt
4. Bekijk in welke kleur(en) je slagen kunt ontwikkelen en hoe je dat gaat doen  **Hiermee beginnen**

Extra slagen

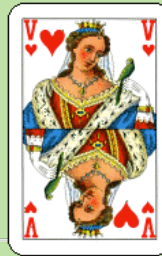
1. Extra slagen die je 'zeker' kunt maken

- het wegspeken van één of meerdere hoge kaarten van de tegenstander (A,H...)
 - daarna zijn jouw V en B zekere slagen

2. Misschien extra slagen

- slagen die een kans hebben om een extra slag te worden
 - het nemen van snit (spelen naar de kanskaart)
 - lengte slagen: kaarten die bij een gunstig zitsel een extra slag op kunnen leveren

West: 3SA



W N
O Z



Vaste slagen

- 6

Te kort

- 3

	vast	zeker	?
♠	3		
♥	2		
♦	0	4	
♣	1		
T	6	4	

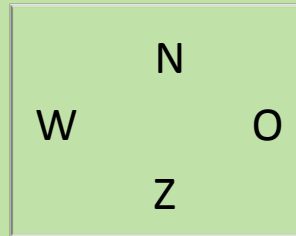
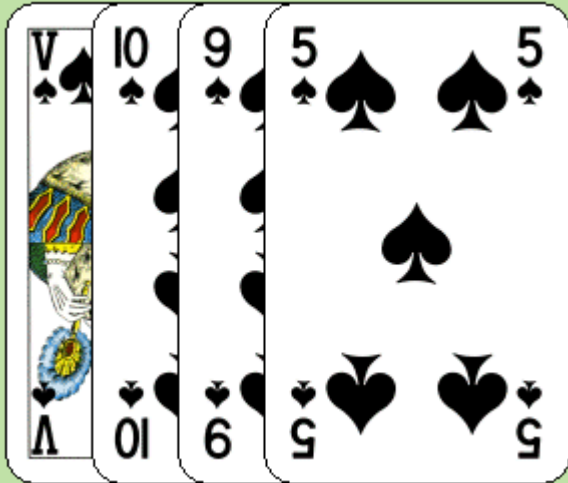
Ontwikkelen

- zeker: 4

Werkkleur

- ruiten

Zekere extra slagen



- Hoeveel vaste slagen?

➤ 0

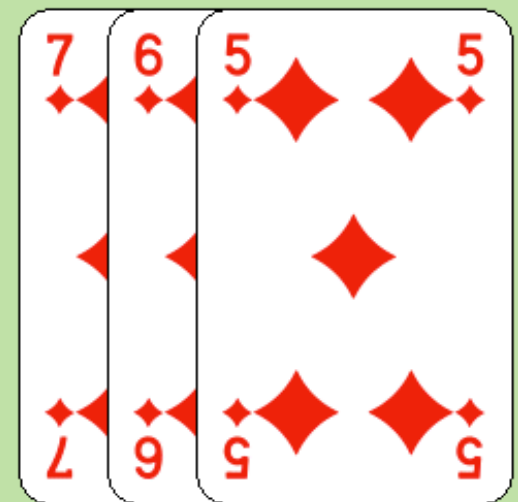
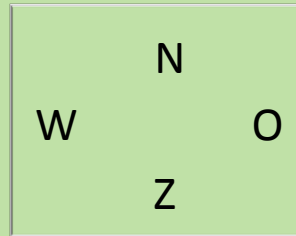
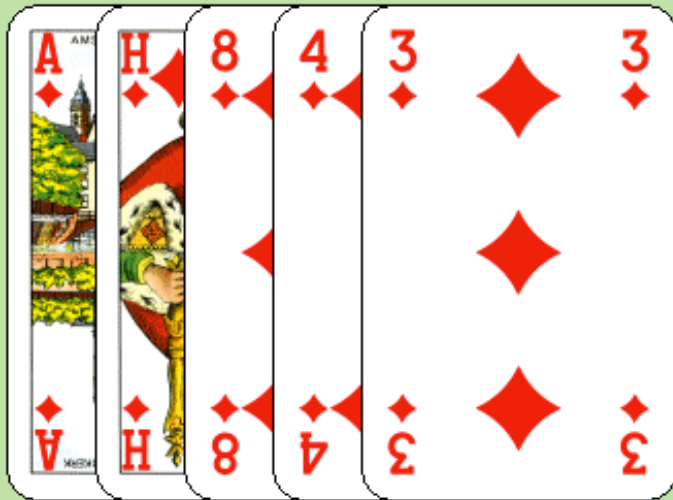
- Hoeveel zekere extra slagen?

➤ 3

3 zekere extra slagen

- dwing ♠A eruit
- begin met ♠H (honneur korte hand)

Misschien extra slagen (SA-contract)

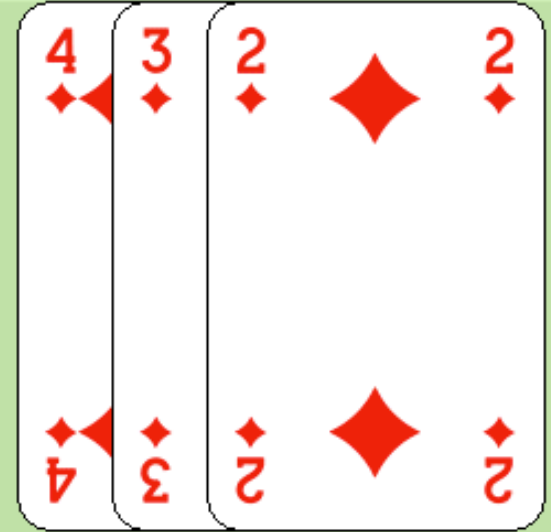
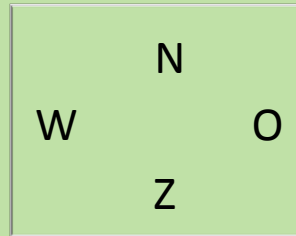


- Hoeveel vaste slagen?
 - 2
- Hoeveel 'misschien' extra slagen?
 - 0-2

misschien extra slagen

- door lengteslagen te ontwikkelen
- afhankelijk van het zitsel
- begin met 1 ruiten af te geven: hou de controle over het spel

Oefening (1)



- Hoeveel vaste slagen?

➤ 1

- Hoeveel 'zekere' extra slagen?

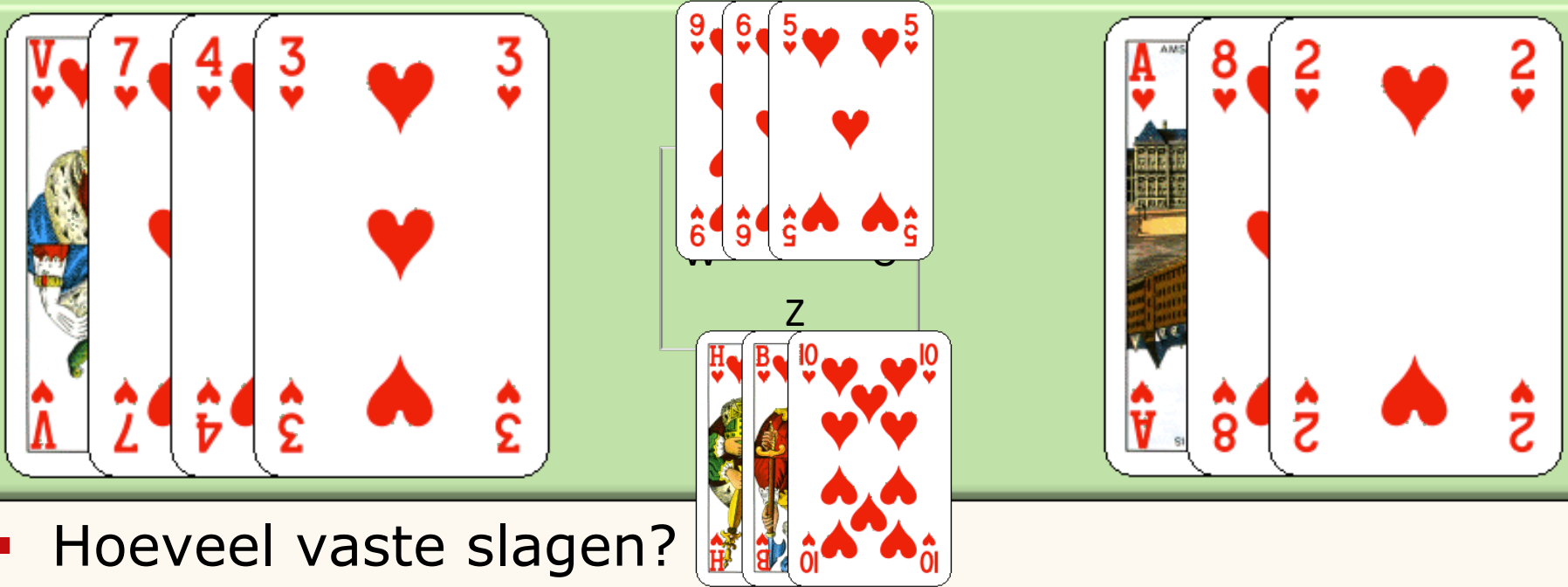
➤ 1

- Hoeveel 'misschien' extra slagen?

➤ 1

- speel 2 x naar de kanskaart: $\spadesuit 2 \rightarrow \spadesuit B$ en later $\spadesuit 3 \rightarrow \spadesuit V$

Oefening (2)



▪ Hoeveel vaste slagen?

➤ 1

▪ Hoeveel 'zekere' extra slagen?

➤ 0

▪ Hoeveel 'misschien' extra slagen?

➤ 2

- plaats ♥H bij Zuid
- speel ♥3 → ♥A
- speel ♥2 → ♥V

Oefening (3) West: 3SA



	vast	zeker	?
♠	0	3	
♥	1	1	
♦	2		
♣	3		2
T	6	4	

Vaste slagen

- 6

Te kort

- 3

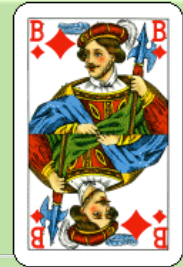
Ontwikkelen

- zeker: 4

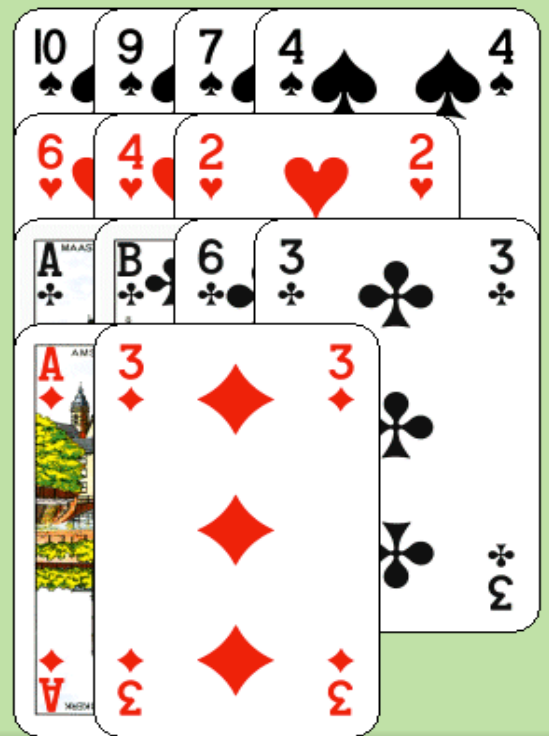
Werkkleur

- schoppen
- later klaveren

Oefening (4) West: 3SA



W N
Z O



	vast	zeker	?
♠	0	2	
♥	2		
♦	3		
♣	2		2
T	7	2	

Vaste slagen

- 7

Te kort

- 2

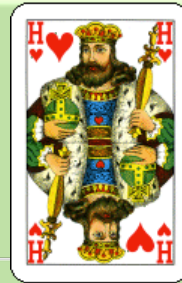
Ontwikkelen

- zeker: 2

Werkkleur

- schoppen
- later klaveren

West 3SA: ophouden (1a)



N
W O
Z



Vaste slagen

- 6

Te kort

- 3

	vast	zeker	?
♠	2		
♥	1		
♦	1	3	1
♣	2		
T	6	3	

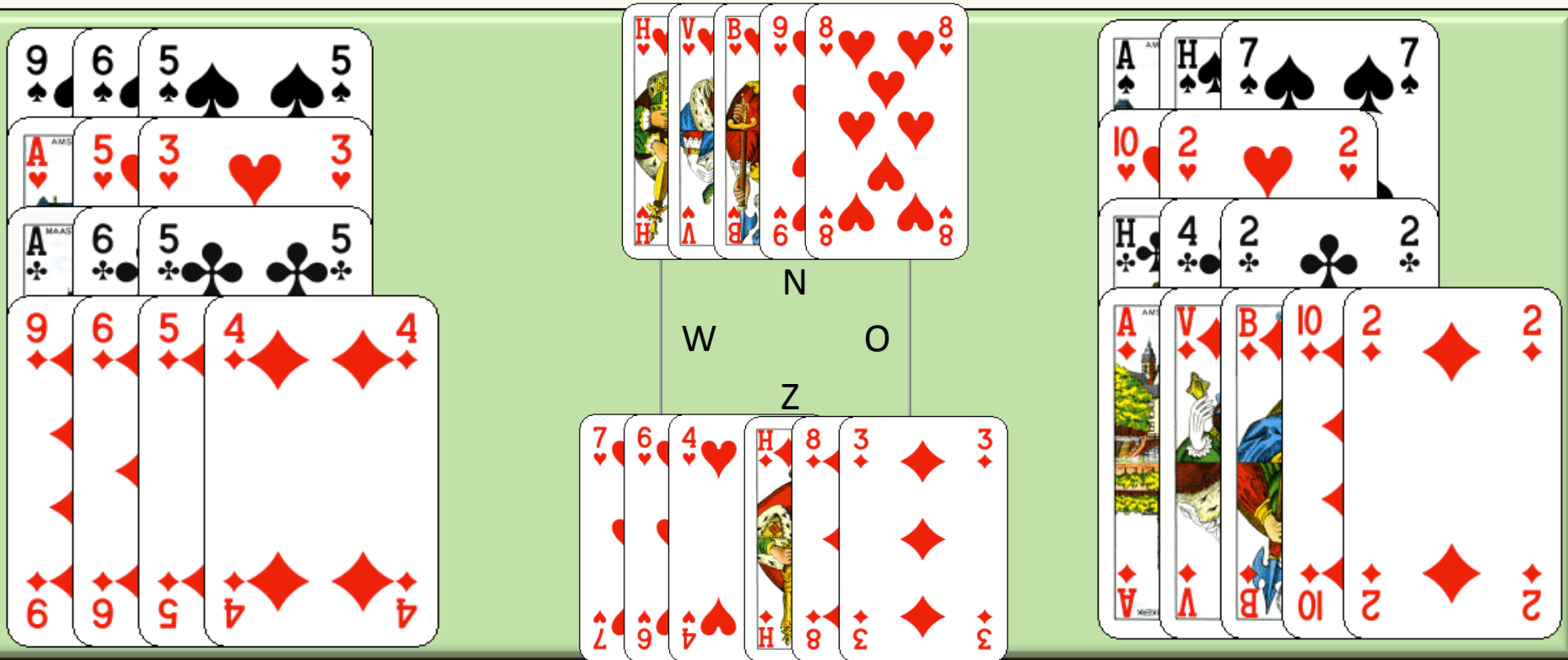
Ontwikkelen

- zeker: 3

Werkkleur

- ruiten
- ♦9 → ♦2

West 3SA: ophouden (1b)

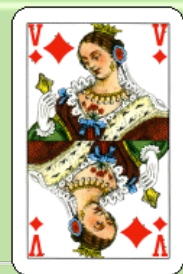


- Gevaar?
 - Noord 5 krt harten
 - ♦H bij Zuid
- Zuid aan slag speelt harten terug

Oplossing

- Neem ♥A pas in slag 3
- Zuid aan slag met ♦H kan geen harten meer spelen
- **2 x ophouden**

West 3SA: ophouden (2a)



W N
 Z O



	vast	zeker	?
♠	2		
♥		2	
♦	2		
♣		3	
T	4	5	

Vaste slagen

▪ 4

Te kort

▪ 5

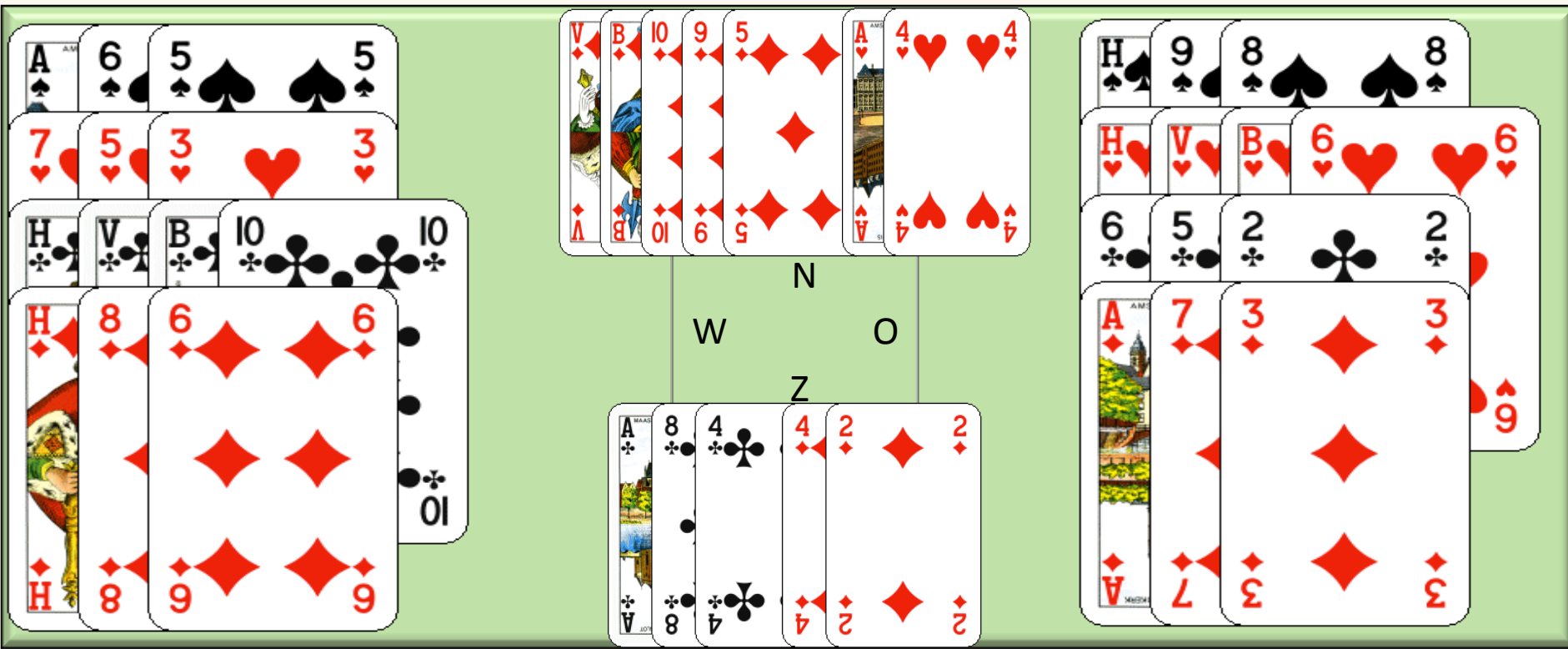
Ontwikkelen

▪ zeker: 5

Werkkleur

- Klaveren
- harten

West 3SA: ophouden (2b)



- Gevaar?
 - Noord 5 krt ruiten
 - een Aas bij Zuid en een Aas bij Noord
- Zuid aan slag speelt ruiten terug

Oplossing

- Uitkomst duiken!
- Zuid later aan slag met ♣A kan dan geen ruiten meer terugspelen

Speelplan SA-contract versus troefcontract

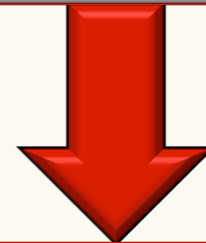
**Stap 1
SA-contract**



vaste slagen
tellen

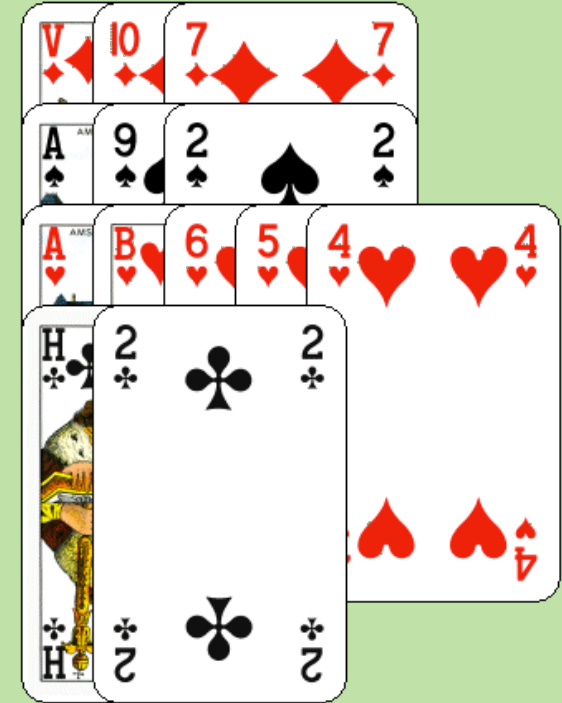
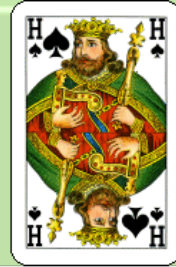
werkt niet
in troef-contract

**Stap 1
troefcontract**

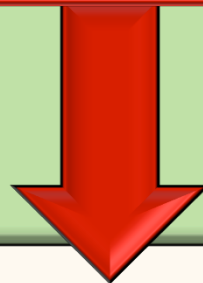


verliezers
tellen

Verliezers tellen (1)



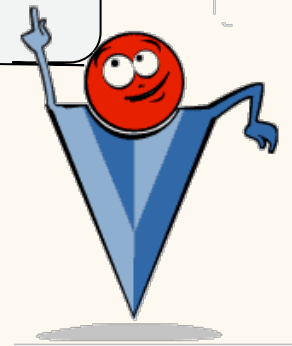
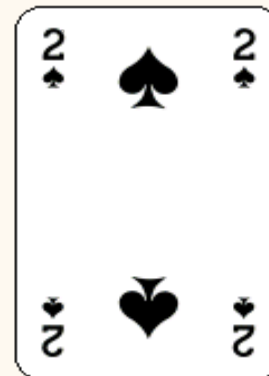
**Verliezers
harten contract**



*Welke verliezer
wegwerpen?*

3

- 3 verliezers:
 - ♦A
 - 2 schoppen



Stappenplan troefcontract

1. Stel vast hoeveel verliezers je kunt veroorloven

2. Tel je verliezers per kleur

Vanuit de hand met de meeste troeven

3. Stel vast hoeveel verliezers je teveel hebt

4. Bekijk hoe je je verliezers kunt wegwerken

5. Begin met troeftrekken

Maar soms heeft een verliezer wegwerken prioriteit!

Verliezers tellen (1): Zuid 4♥

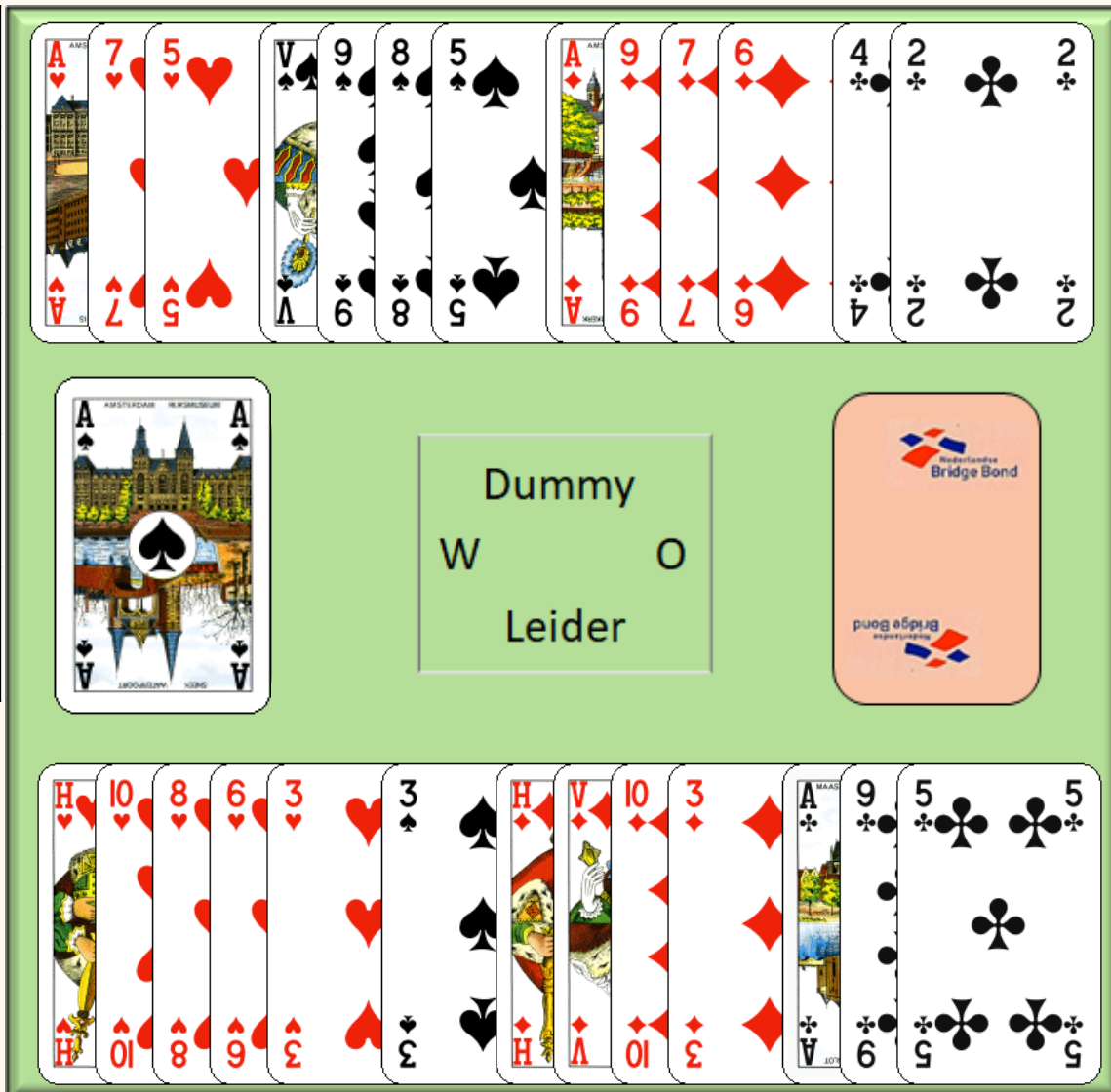
speelplan troef	♠	♥	♦	♣
verliezers	1	0	1	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven korte kant				
afgooien hoge kaart				

- 3 verliezers
 - contract OK
- Verliezers wegwerken?
 - geen

■ Begin met troeftrekken

Verliezers tellen (2): Zuid 4♥

speelplan troef	♠	♥	♦	♣
verliezers	1	1	0	2
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven korte kant				1
afgooien hoge kaart				



■ 4 verliezers

➤ 1 verliezer wegwerken

- ♣9 introeven in dummy

■ Stel troeftrekken uit
 ■ Begin met klaveren

wegwerken verliezers

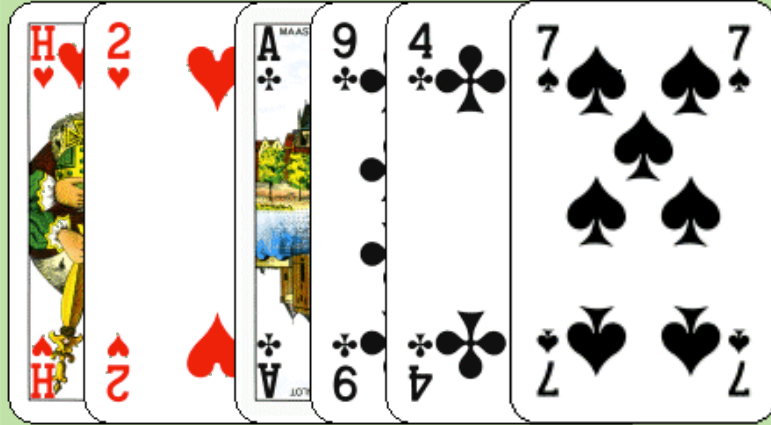
1. in de kleur zelf (nemen van een snit)

2. introevers aan de 'korte' kant

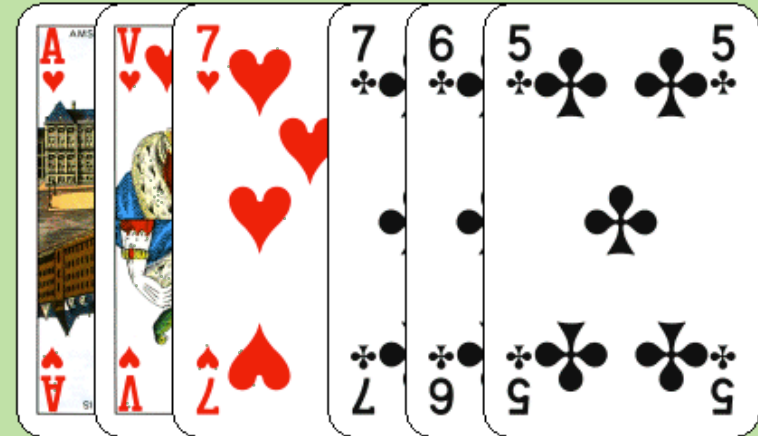
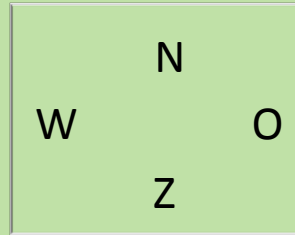
3. op hoge kaarten van een andere kleur

West leider in ♠-contract: Verliezers wegwerken

De laatste 6 kaarten; TP geen troeven meer



Leider



Dummy

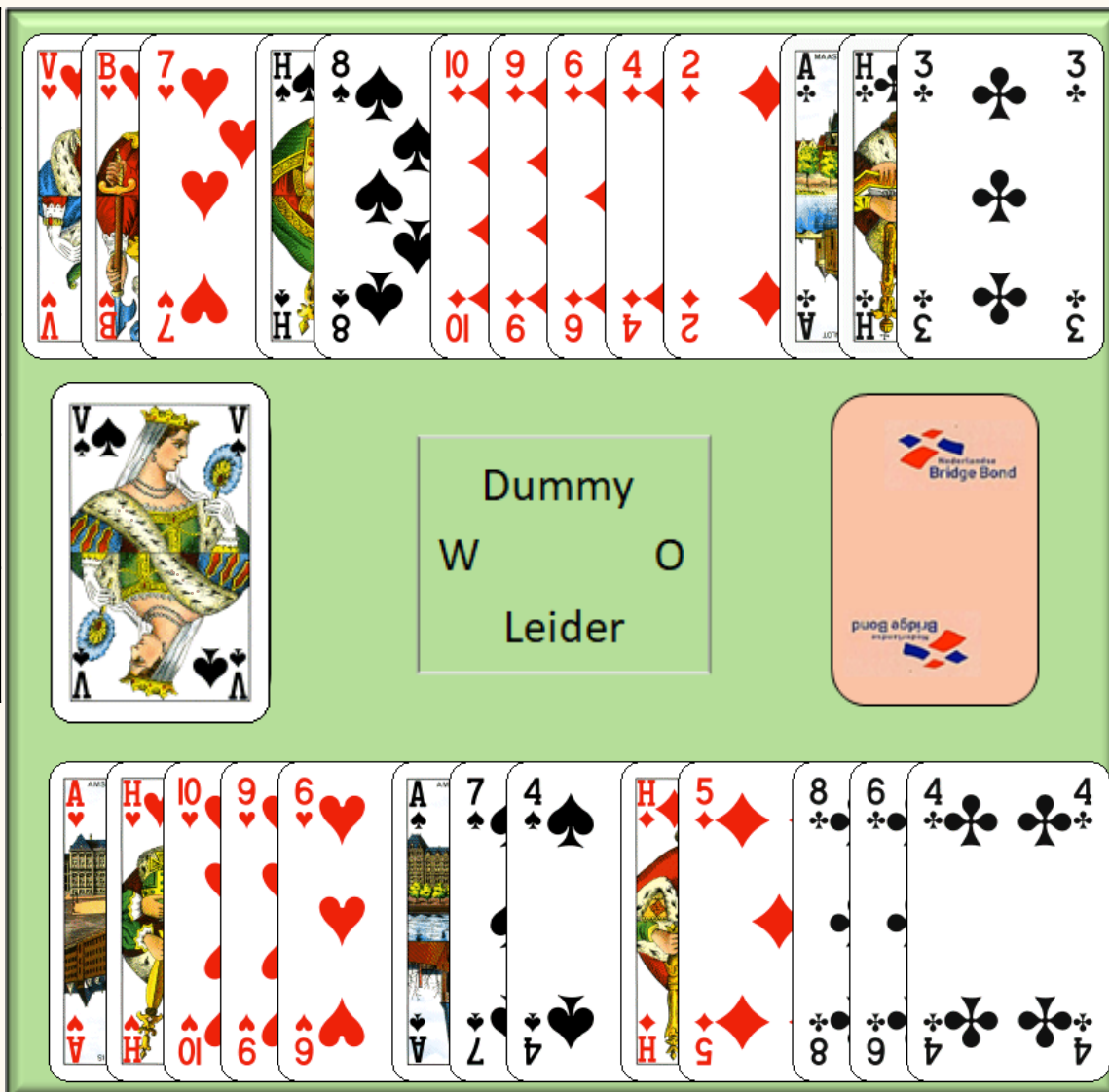
- Hoeveel klaverenverliezers?
 - 2
- Hoe wegwerken?
 - 1 op hoge harten van dummy

Verliezers wegwerken:

- Op 'haalslagen' in de dummy kun je mogelijke verliezers wegwerken

Oefening 1: Zuid is leider in 4♥

speelplan troef	♠	♥	♦	♣
verliezers	1	0	2	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden			1	
aftroeven korte kant	1			
afgooien hoge kaart				

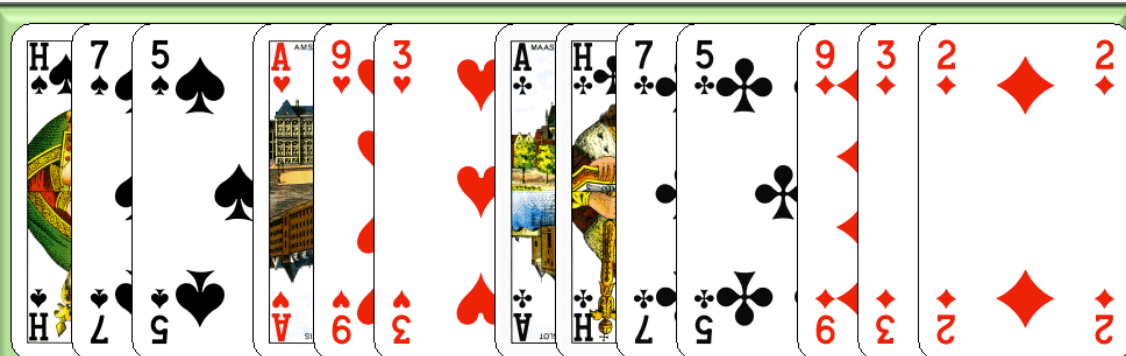


- 4 verliezers (1 wegwerken)
- verliezers wegwerken?
 - ♠7 introeven in dummy
 - ♦2 → ♦H spelen (plaats ♦A bij Oost)

- Begin met schoppen
- troeftrekken en later ruiten

Oefening 2: Zuid is leider in 4♠

speelplan troef	♠	♥	♦	♣
verliezers	0	0	2	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				1
aftroeven korte kant				
afgooien hoge kaart				



Dummy
W O
Leider



- 3 verliezers (0 wegwerken)
- verliezers wegwerken voor overslag?
 - nit op ♣V

- Begin met troeftrekken
- Daarna klaveren: ♣B → ♣5

Oefening 3: Zuid is leider in 4♠

speelplan troef	♠	♥	♦	♣
verliezers	1	0	2	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroeven korte kant				
afgooien hoge kaart			1	

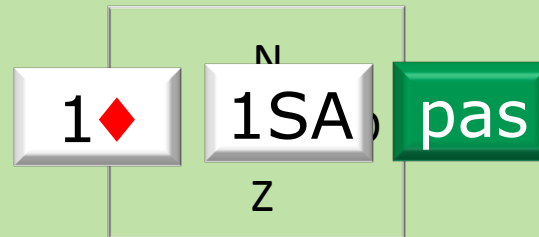
- 4 verliezers (1 wegwerken)
- verliezers wegwerken?
 - 3^e ruiten op hoge harten dummy

The diagram shows a bridge hand layout. At the top, the declarer's hand (North) is shown with the following cards from left to right: ♠B, ♠10, ♠9, ♠4, ♥A, ♥H, ♥V, ♥K, ♣H, ♣7, ♣5, ♦9, ♦3, ♦2, ♦2. Below this, the dummy's hand (South) is shown with: ♥H, ♥K, ♥A, ♣V, ♣B, ♣3, ♣A, ♦6, ♦4, ♦4, ♦4. In the center, a green box labeled 'Dummy' contains the text 'W O' and 'Leider'. To the right is a red card back with the 'Nederlandse Bridge Bond' logo. The bottom row shows the cards for the other player (West) from left to right: ♥H, ♥V, ♠7, ♠6, ♠2, ♠A, ♥6, ♥5, ♣V, ♣B, ♣3, ♣A, ♦6, ♦4, ♦4, ♦4.

- Stel troeftrekken uit
- Eerst ruitenverliezer wegwerken

Spel 1: N/- (de bieding)

- geen 4 krt ♠
- 12-14 pnt



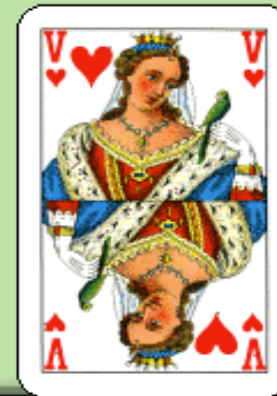
^S
STOP!

1♠ 3SA

- 12+ pnt
- 4 krt ♠

Spel 1: Noord: 3SA (de uitkomst)

	N	
W		O
	Z	



- Langste kleur
- Hoogste van een serie van drie
- Of hoogste van een gebroken serie

Spel 1 Noord 3SA (speelplan)

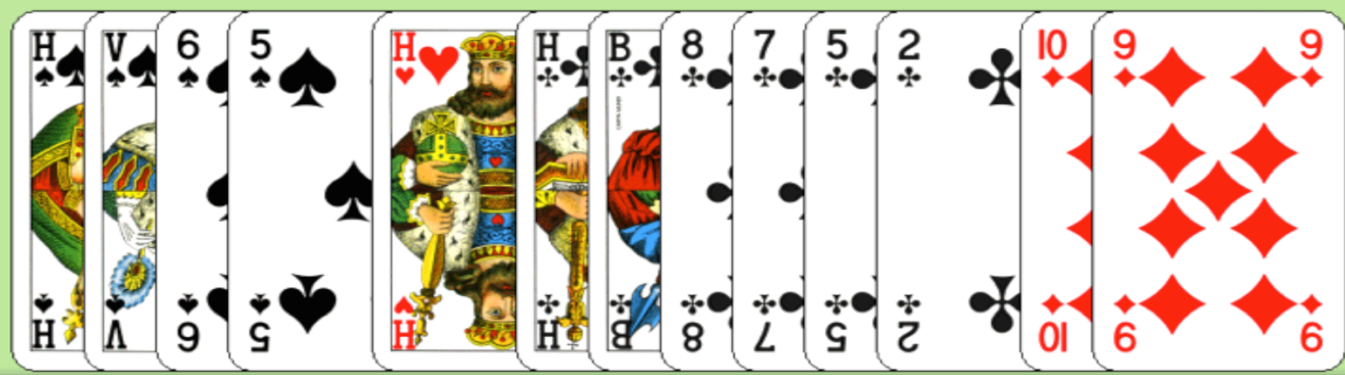
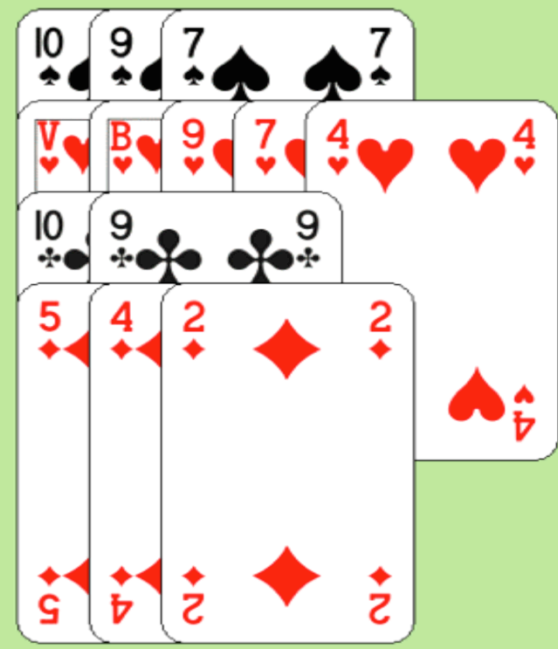
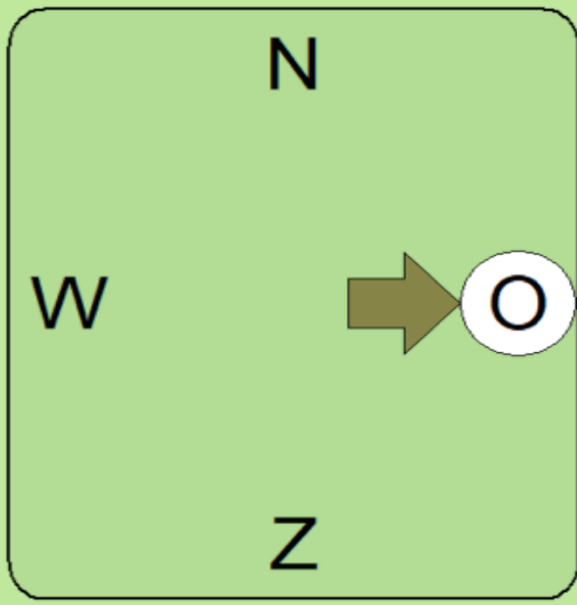
vast		zeker	?
♠	0	1	
♥	2		
♦	0	3	
♣	6		
T	8		
Te kort?			1

- Werkkleur?
- Schoppen: 1 slag
- Waarom geen ruiten?





3SA
Noord
0 0



Spel 2: O/NZ (de bieding)

18-19 pnt
12-19 pnt

1♠

3SA

W pas O
Z

pas

1SA

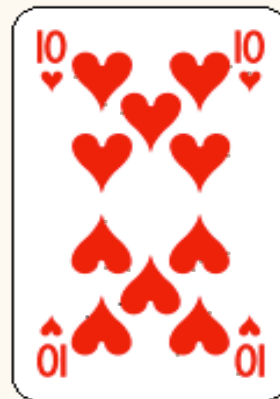
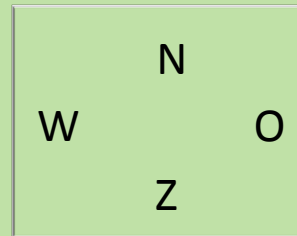
6-9 pnt
< 3 krt ♠

^s
STOP!

pas

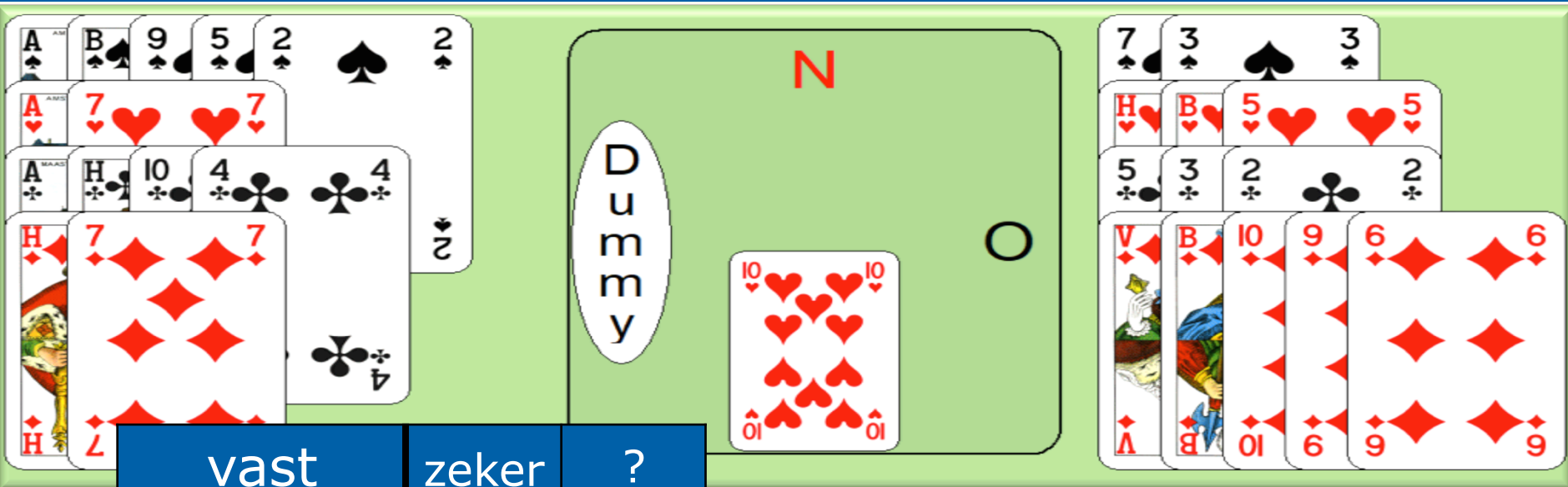
pas

Spel 2: Oost: 3SA (de uitkomst)



- Langste kleur
- Hoogste van een serie van drie
- Of hoogste van een gebroken of interne serie

Spel 2: Speelplan (Oost: 3SA)

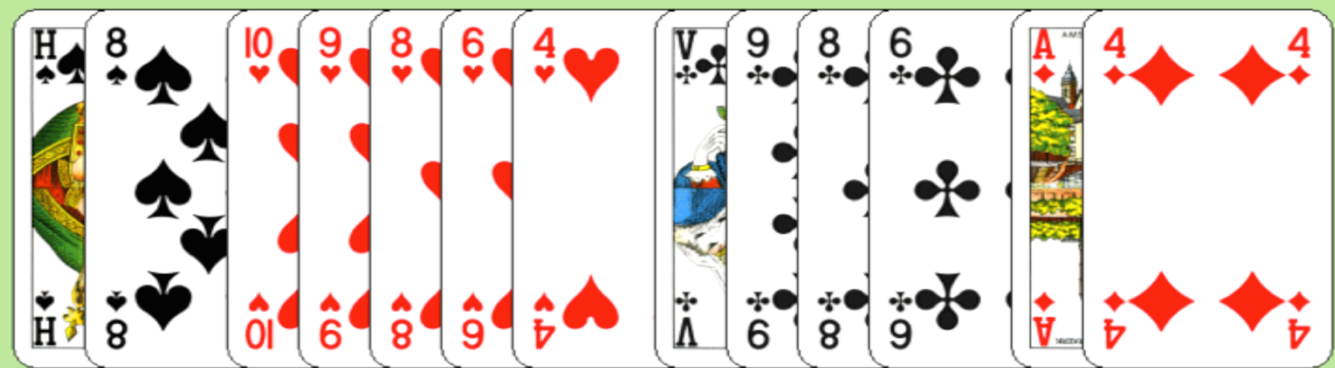
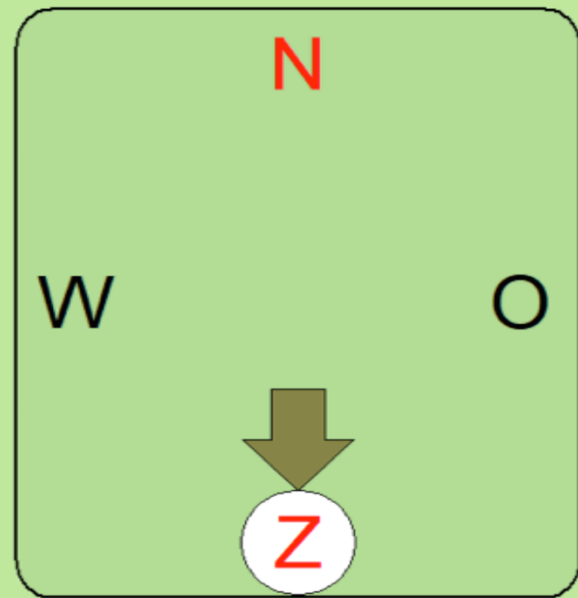
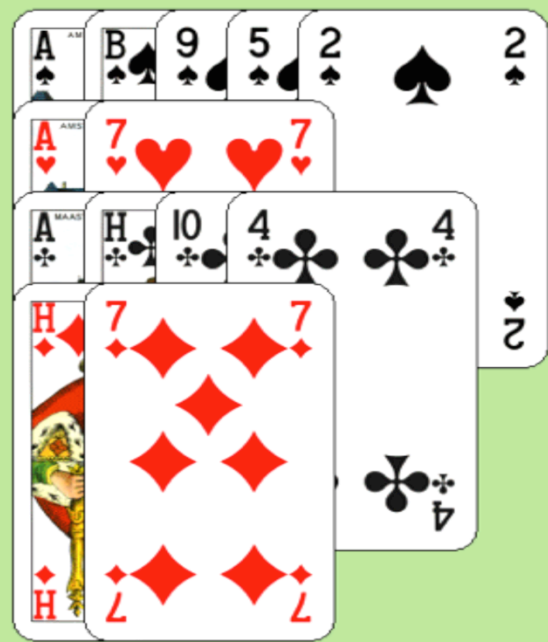


	vast	zeker	?
♠	1		
♥	2		1
♦	0	4	
♣	2		
T	5		
Te kort?			4

- Werkkleur?
 - ruiten
- Aandachtspunt?
 - als NZ ♦A éénmaal ophoudt, een mogelijke blokkade
- Welke kaart in slag 1?
 - ♥A
 - slag 2: ♦H



3SA
Oost
0 0



Spel 3: Z/OW (de bieding)

4 krt ♠
12+ pnt

1♥

3SA

STOP!

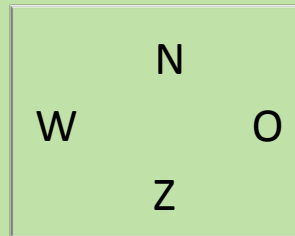
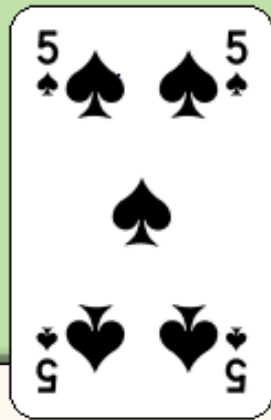
1♦

1SA

pas

12-14 pnt
< 4 krt ♥
< 4 krt ♠
12-14 pnt

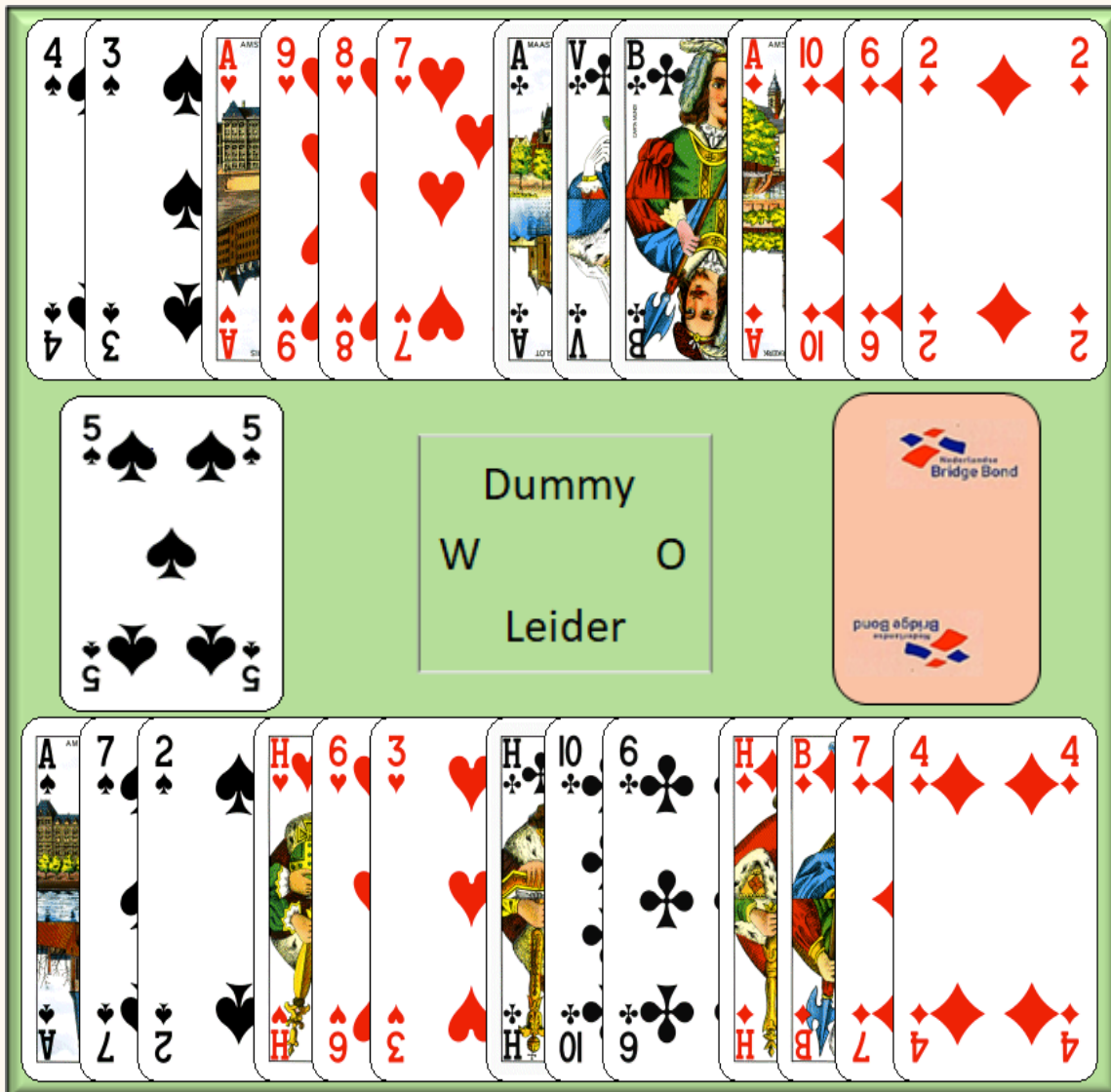
Spel 3: Zuid: 3SA (de uitkomst)



- Langste kleur
- Laagste kaart belooft 1 of 2 honneurs

Spel 3 Zuid 3SA (speelplan)

	vast	zeker	?
♠	1		
♥	2		
♦	2	1	1
♣	3		
T	8		
Te kort?			1



■ Aandachtspunt?

➤ West: 5 krt ♠

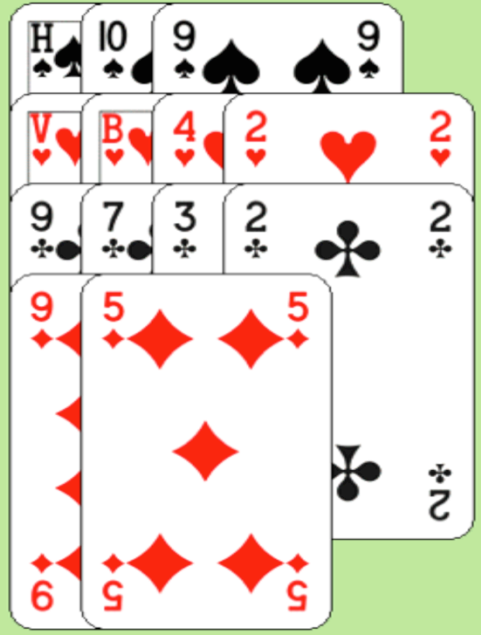
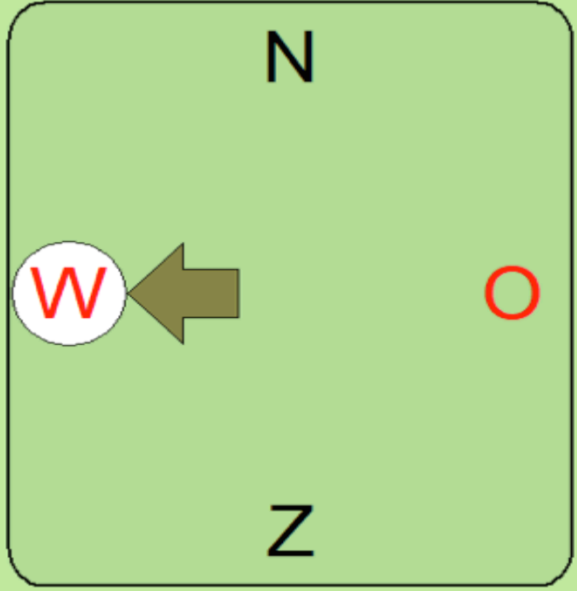
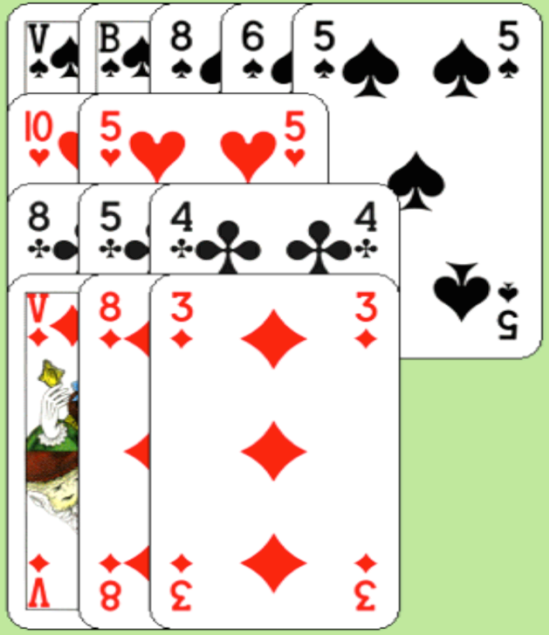
➤ Oost : ♦V

■ Oplossing?

■ Schoppen 2 x ophouden

■ Snit op ♦V over West (Oost: veilige hand)

3SA
Zuid
0 0



Spel 4: W/A (de bieding)

- evenwichtig
- 18-19 pnt

1♦

2SA

pas

	N	
W		O
	Z	

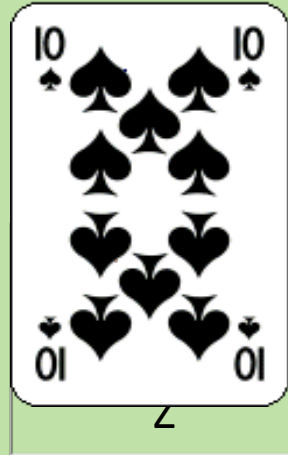
^S
STOP!

1♥

3SA

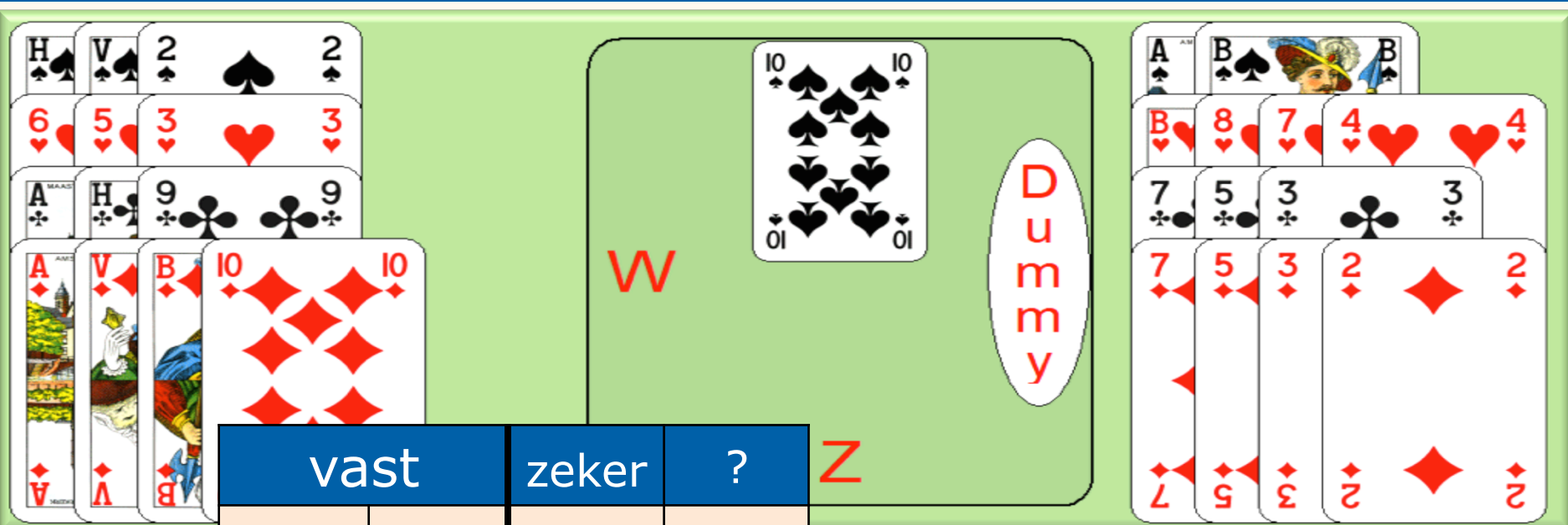
- 4♦ kant
- kansje

Spel 4: West: 3SA (de uitkomst)



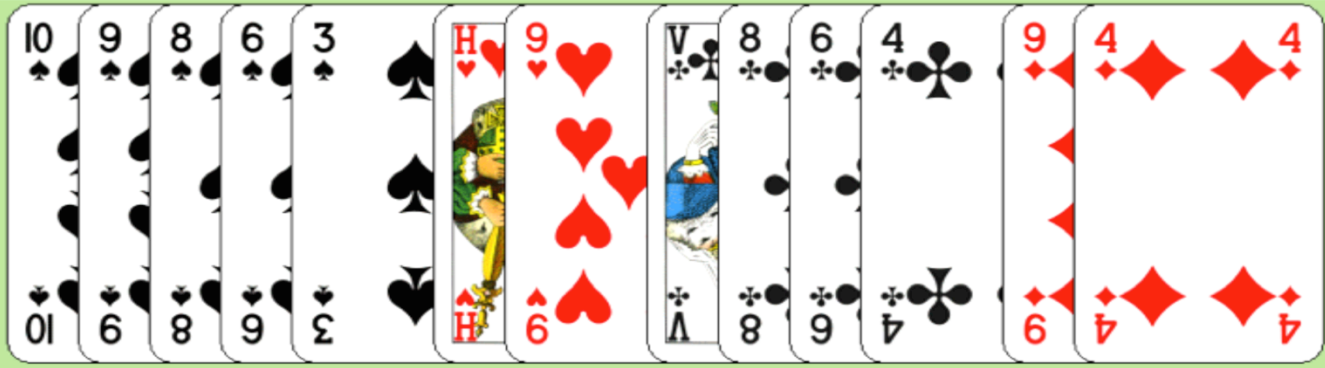
- Langste kleur
- Hoogste van een serie van drie
- Of hoogste van een gebroken of interne serie

Spel 4: Speelplan (West: 3SA)

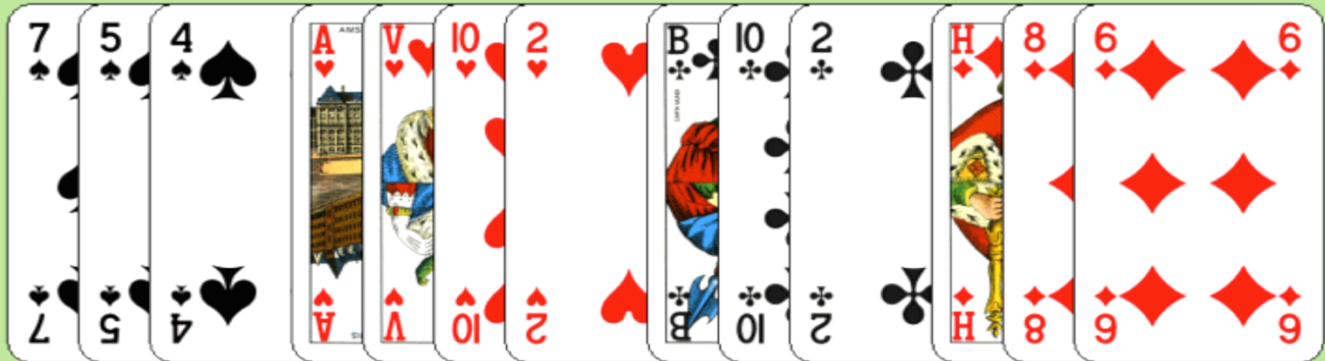
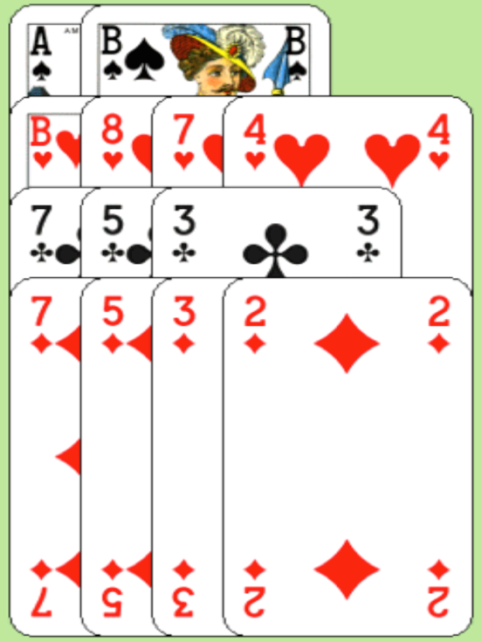
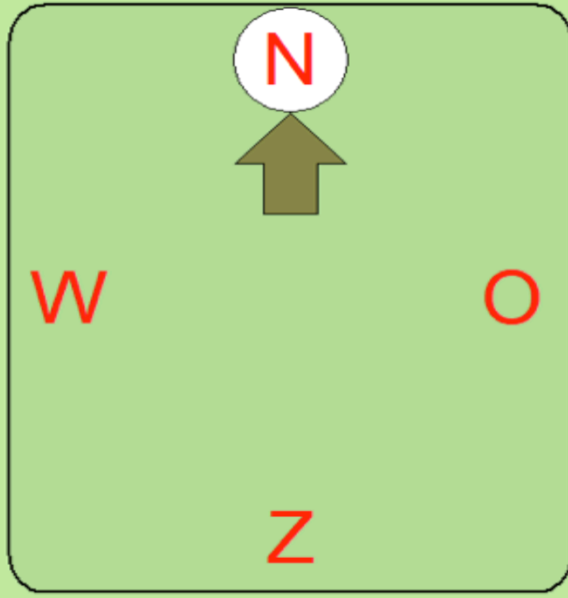


	vast	zeker	?
♠	3		
♥	0		
♦	1	2	1
♣	2		
T	6		
Te kort?			3

- Kans?
 - ♦H bij Zuid
 - 2 x ruiten vanuit Oost
- Speelplan
 - slag 1 voor ♠B
 - slag 2 ♦ → ♦10
 - slag 3 ♠H → ♠A
 - slag 4 3♦ → ♦B

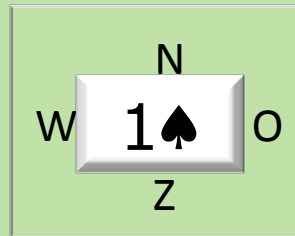


3SA
West
0 0



Spel 5: N/NZ (de bieding)

- 5+ krt ♠
- 12-19 pnt



- 3+ krt ♠
- 13+ fit pnt

Spel 5: Noord: 4♠ (de uitkomst)

	N	
W		O
	Z	



- Hoogste van een serie van twee

Spel 5: Noord 4♠

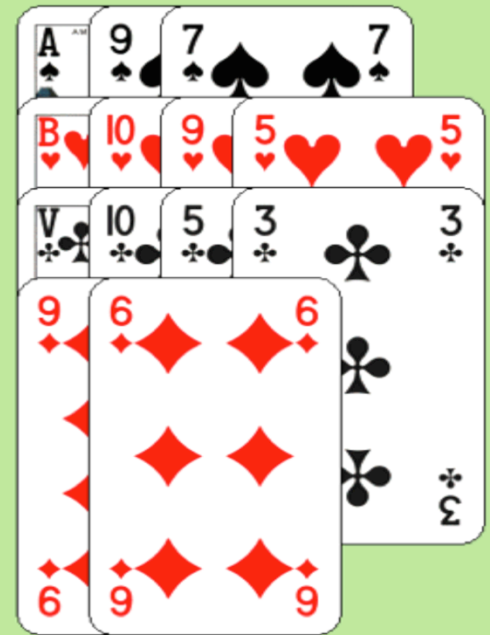
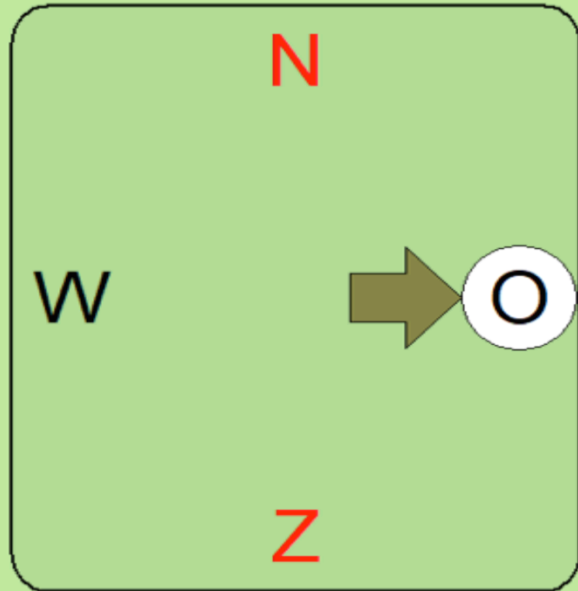
speelplan troef	♠	♥	♦	♣
verliezers	1	0	1	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroevers korte hand				
afgooien hoge kaart				1



- Voor overslag:
 - 1 verliezer weg
- Plan
 - Troeftrekken
 - Daarna ruiten om klaveren verliezer weg te werken



4♠
Noord
0 0



Spel 6: O/OW (de bieding)

- 2 krt ♠
- 8-9 pnt

1SA

4♠

	N	
W		O
	Z	

^S
STOP!

1♠

3♠

- 6+ krt ♠
- 16-17 pnt

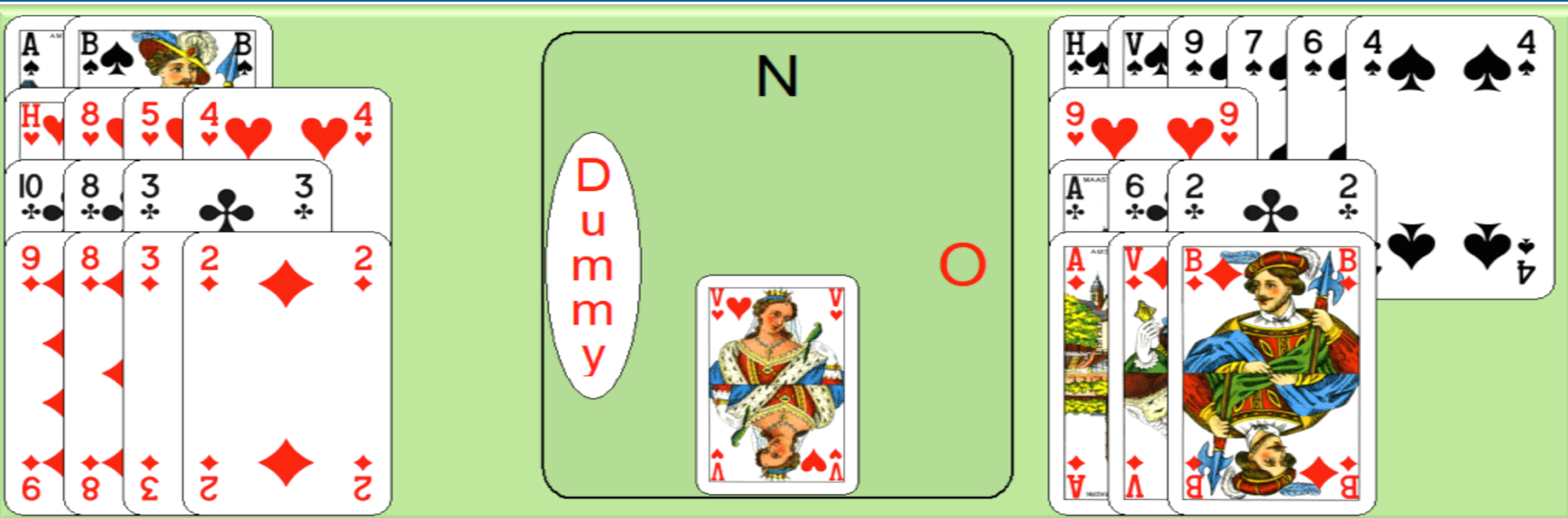
Spel 6: Oost: 4♠ (de uitkomst)

W N
 O
 Z



- Hoogste van een serie van twee

Spel 6: Speelplan (Oost: 4♠)

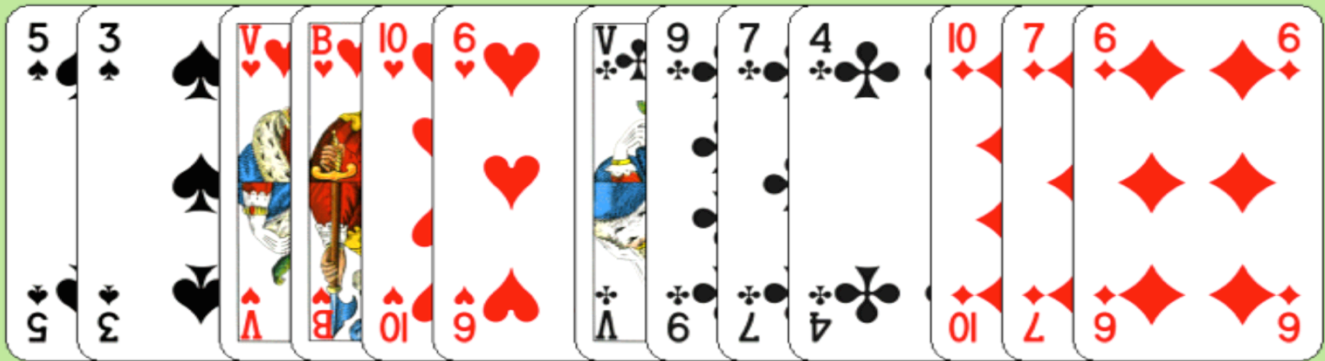
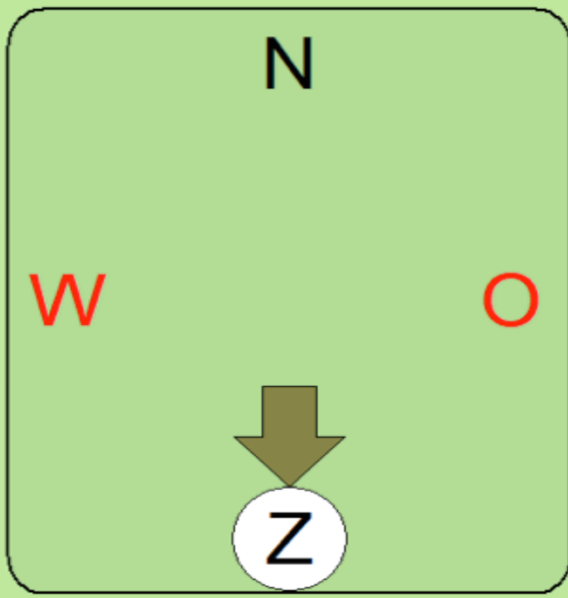


speelplan troef	♠	♥	♦	♣
verliezers	0	1	1	2
mogelijkheden wegwerken				
snijden			1	
aftroevers korte hand				
afgooien hoge kaart				

- **Speelplan**
 - combineer troeftrekken met dubbele snit op ♦H



4♠
Oost
0 0



Spel 7: Z/A (de bieding)

W N O
 Z

■ manche
■ kansrijk

1 ♥

4 ♥

STOP!

3 ♥

■ inviterend
voor manche

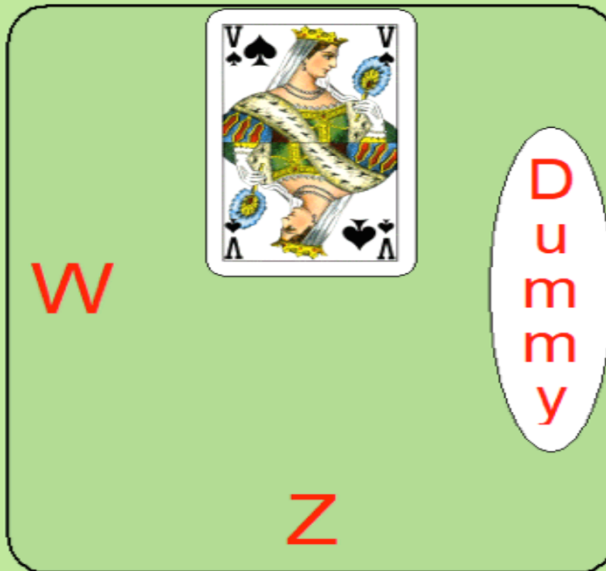
pas

Spel 7: West: 4♥ (de uitkomst)



- Hoogste van een serie van twee

Spel 7: Speelplan (West: 4♥)



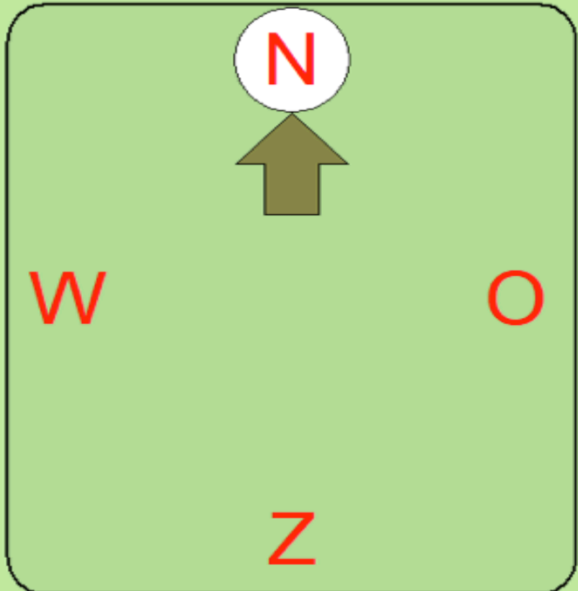
speelplan troef	♠	♥	♦	♣
verliezers	1	0	1	3
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroevers korte hand				
afgooien hoge kaart	1			1

■ Speelplan

- begin met ruiten (♦A eruit)
- daarna troeftrekken
- eindigend bij ♥A
 - entree om op 2 vrije ruiten
 - 2 verliezers weg te werken

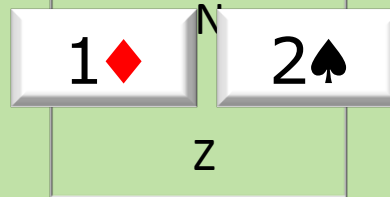


4♥
West
0 0



Spel 8: W/- (de bieding)

- 4+ krt ♠
- 12-14 pnt



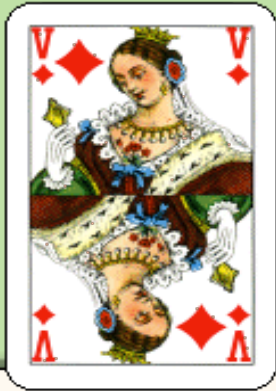
pas

^S
STOP!



- 4+ krt ♠
- 13+ fit pnt

Spel 8: Zuid: 4♠ (de uitkomst)



- Hoogste van een serie van twee

Speelplan spel 8: Zuid 4♠

speelplan troef	♠	♥	♦	♣
verliezers	1	2	1	1
mogelijkheden wegwerken				
snijden				
aftroevers korte hand				
afgooien hoge kaart		2		



■ Spelplan

- begin met klaveren (♣A eruit)
- daarna troeftrekken
- op 2 vrije klaveren hartenverliezers weg



4 ♠
Zuid
0 0

