

MASTER CLASS



Aandachtspunten bij het speelplan

1. Moet ik vanuit de dummy of eigen hand beginnen met een kleur
2. Dreigen er 'blokkades'
3. Heb ik voldoende entrees om lengteslagen te ontwikkelen
4. Mag ik nog een keer van slag, zonder dat de tegenpartij ons down kan spelen
5. Wat is de beste volgorde



Je checklist doornemen.....

Communicatie

- Zuid leider in SA-contract
- Hoeveel slagen voor NZ als:
 - Noord aan slag?
 - 3
 - Oost aan slag?
 - 1
 - Zuid aan slag?
 - 1
 - West aan slag?
 - 0

♠ 2			
♥ A H			
♦ -			
♣ -			
♠ -		N	♠ 3
♥ 3		W O	♥ -
♦ 3		Z	♦ A H
♣ A		Leider	♣ -
		♠ A	
		♥ -	
		♦ 2	
		♣ 2	



Merk op

- Niet alleen belangrijk welke partij aan slag, maar ook wie

Definities



Communicatie

- *Het vermogen over te steken naar de hand van partner/dummy*

Aankomer/entree

- *de (hoge) kaart waar naartoe gespeeld wordt*

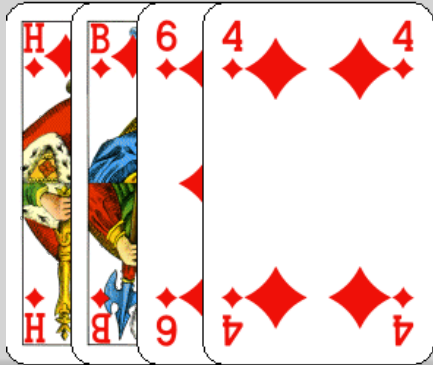
Blokkade



- Hoeveel schoppenlagen kun je achter elkaar maken?
 - slechts 1: ♠A
 - je moet in de dummy in een andere kleur een 'entree' hebben

- Met dit schoppenzitsel ga je na in welke kleur je een entree hebt om in de dummy te komen

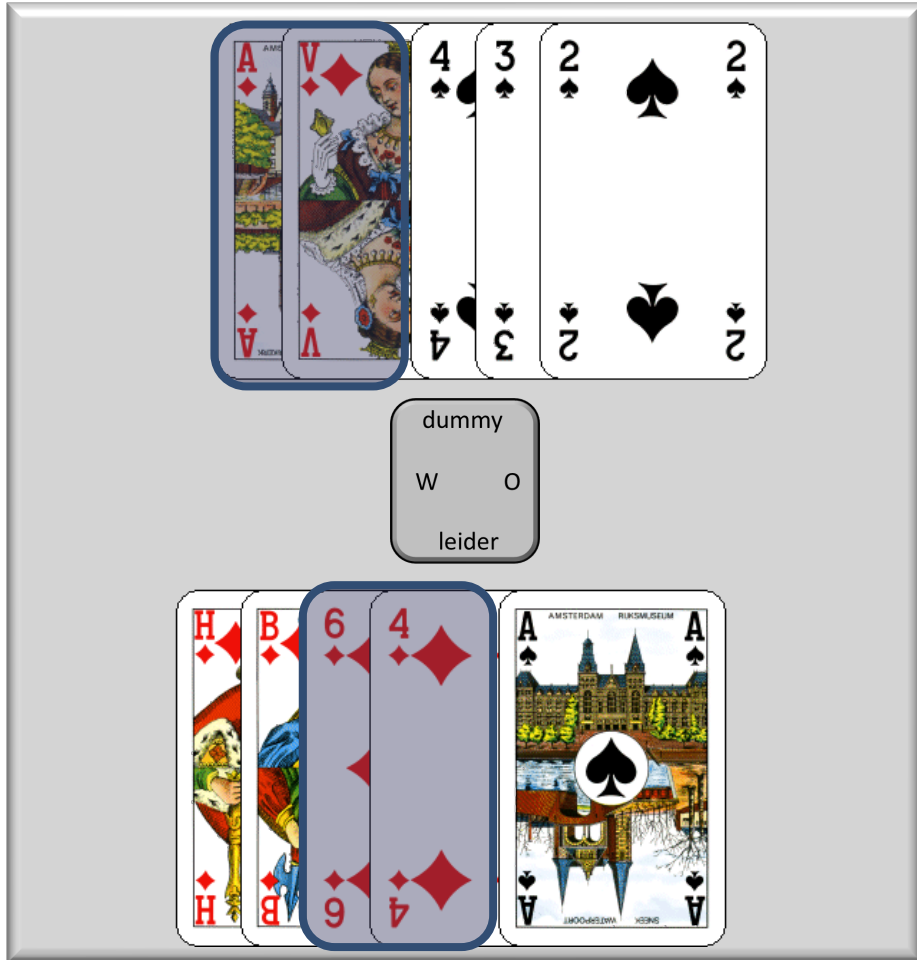
Blokkade



- Hoeveel ruitenslagen kun je achter elkaar maken?
 - slechts 3
 - je moet bij de leider in een andere kleur een 'entree' hebben

- Met dit ruitenzitsel ga je na in welke kleur je een entree hebt om in je hand te komen

Blokkade



- Je bent in Zuid aan slag
- Hoe te spelen voor 5 slagen?
 - begin met $\heartsuit 4 \rightarrow \heartsuit AV$
 - $\spadesuit A$ is de entree voor $\heartsuit HB$

Blokkade voorkomen

- Hoge kaarten aan de 'korte kant' eerst

Blokkade oplossen

**West
3SA**

Uitkomst
Noord

	vast	zeker	?
♠	2		
♥	0		
♣	5!!		
♦	2		
T	9		

- Eerste 2 slagen gaan als volgt:

	W	N	O	Z
1	♠5	♠B	♠4	♠A
2	♠V	♠6	♠7	♠3
3	♠H	♠2	♣A	

- Gevaar?

- blokkade in klaveren en geen entree
- welke kaart speelt de leider in slag 2 en 3?
- op ♠H: ♣A weg

- klaveren deblokkeren

Blokkade oplossen

**West
3SA**

Uitkomst Noord →

	vast	zeker	?
♠	1		
♥	1		
♣	5!!		
♦	2		
T	9		

- Eerste 3 slagen gaan als volgt:

	W	N	O	Z
1	♥5	♥3	♥10	♥V
2	♥7	♥A	♥B	♥4
3	♣6	♥6	♥H	♥2

- Gevaar?

- blokkade in klaveren en geen entree (bij 3-1 zitsel NZ)
- welke kaart speelt de leider in slag 3?
- op ♥H: ♣6 weg

- Let ook op 'de kleintjes' bij een blokkade

Blokkade oplossen

**West
3SA**

Uitkomst Noord →

	vast	zeker	?
♠	1		
♥	3		
♣	5!!		
♦	0		
T	9		

- Aandachtspunten?
 - van slag: ruitenswitch
 - blokkade in harten
 - afspelen klaveren

- Volgorde van afspelen

- 1. blokkade opheffen
- ♣2 zou blokkade geven (♣7)

	W	N	O	Z
1	♠2	♠4	♠A	♠6
2	♥A	♥4	♥2	♥5
3	♥H	♥6	♥3	♥10
4	♣H	♣9	♣3	♣8
5	♣7			




Belangrijkste middelen

- *ophouden ofwel 'duiken'*
- *de kleur laten blokkeren*

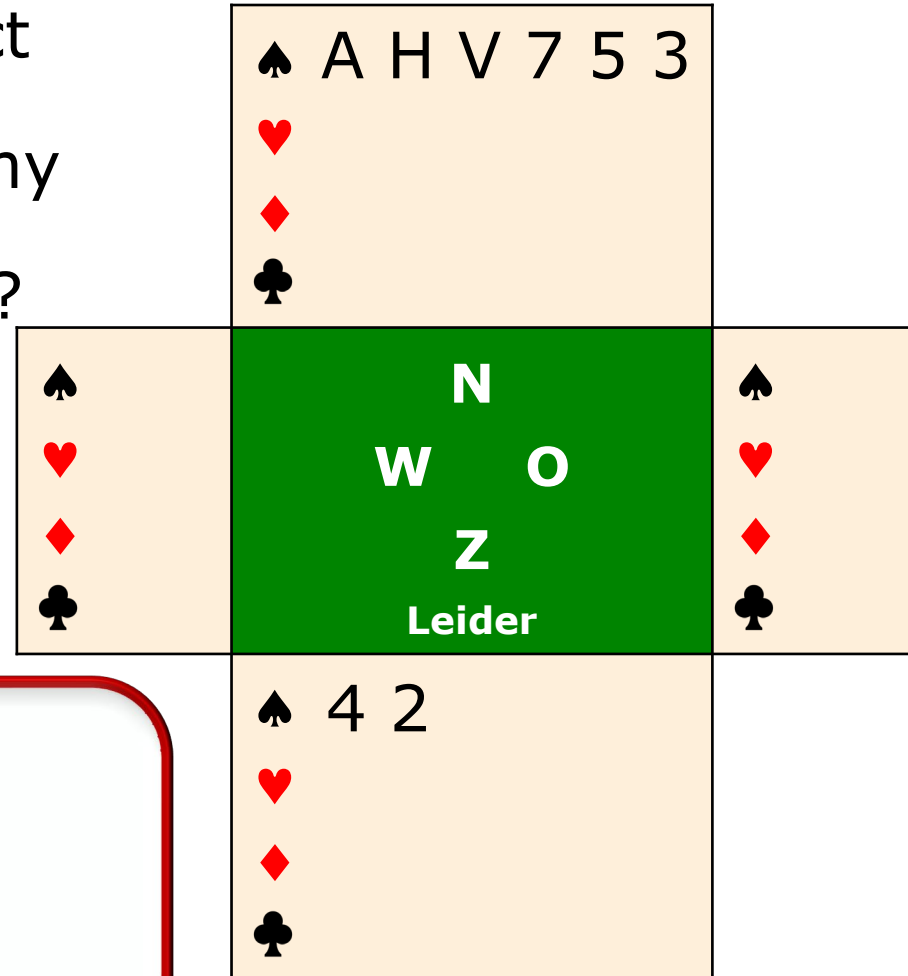
Ophouden

- Zuid leider in SA-contract
- Aantal vaste slagen?
 - 7: ♠A, ♥AH en ♦AHVB
- Werkkleur
 - klaveren
- Gevaar?
 - West ♣A en 5 krt schoppen
- Plan?
 - plaats ♣A bij Oost
 - schoppen 2x ophouden

	♠ 7 5 ♥ 7 5 3 ♦ A H 7 2 ♣ H 10 9 8	
♠ H V B 10 8 ♥ B 8 2 ♦ 10 3 ♣ 6 3 2	 N V O Z Leider	♠ 9 6 2 ♥ V 10 9 6 ♦ 8 6 5 ♣ A 5 4
	♠ A 4 3 ♥ A H 4 ♦ V B 9 4 ♣ V B 7	

Safety Play

- Zuid leider in 3SA-contract
- Er is geen entree in dummy
- Hoe speel je de schoppen?
 - 5 slagen voldoende
 - Safety Play
 - 1 slag afstaan
 - bescherming tegen 4-1



Merk op

- Als je een 'scherp contract' veilig moet stellen...
- Speel een 'Safety Play'

Ophouden (?)



Overweging

- *Houd niet op als een switch nog vervelender is*

♠ 8 7 3	W N O Z	♠ A 6 4
♥ 9 4		♥ A 7 2
♦ A V 3		♦ H 10 5
♣ H V 8 7 2		♣ B 10 5 3

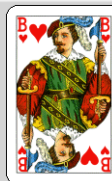
- *Na schoppenstart is hartenswitch mogelijk nog vervelender voor OW*

Oefening

**West
3SA**



Uitkomst
Noord →



	vast	zeker	?
♠	2		
♥	1		
♣	1		
♦	5!!		
T	9		



- Aandachtspunten?
 - blokkade in ruiten

- Welke kaart leider in slag 2

blokkade in ♦
opheffen →

	W	N	O	Z
1	♥8	♥B	♥V	♥A
2	♦7	♥9	♥H	♥7
3	♦V	♦4	♦2	♦9
4	♦H	♣8	♦3	♦10
5	♦8	♠4	♦A	♦B
6			♦6	

Oefening

**West
3SA**



Uitkomst
Noord



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



- Werkkleur?

- ruiten

- grotere kans dan klaveren

- Hoe verder na ♥A?

- ♦2 → ♦10

- later: ♦6 → ♦8

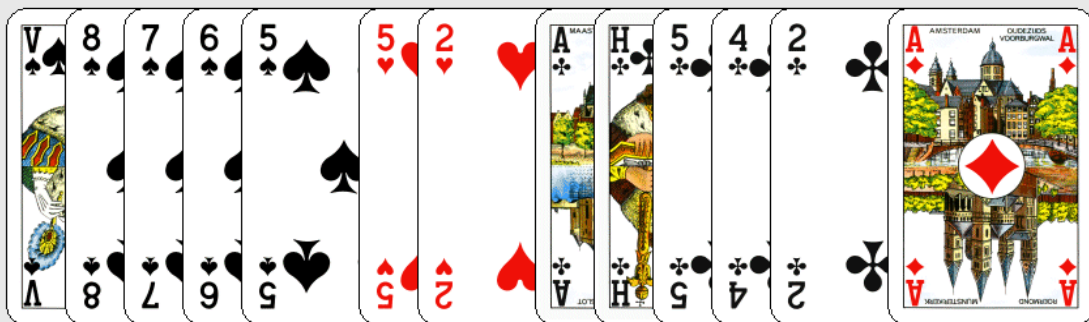
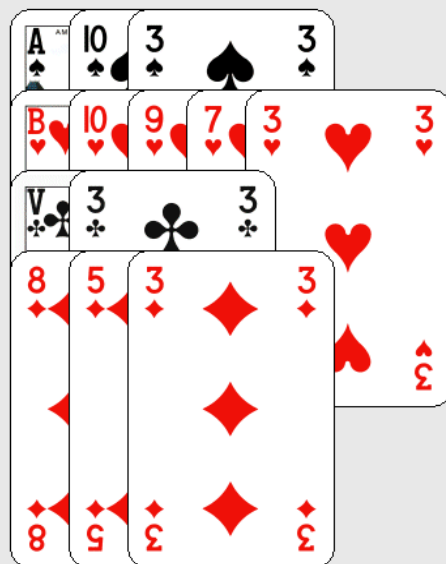
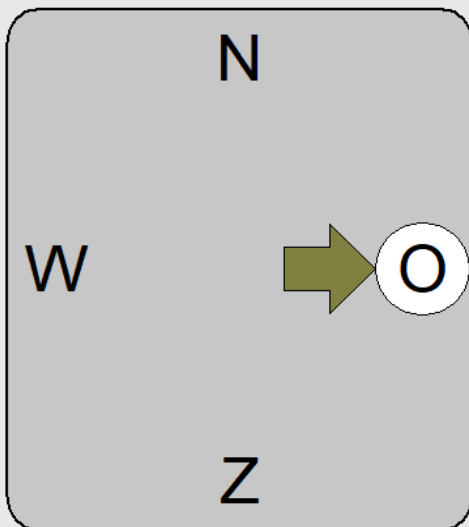
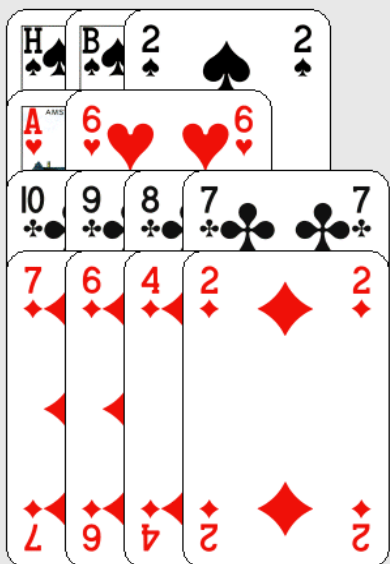
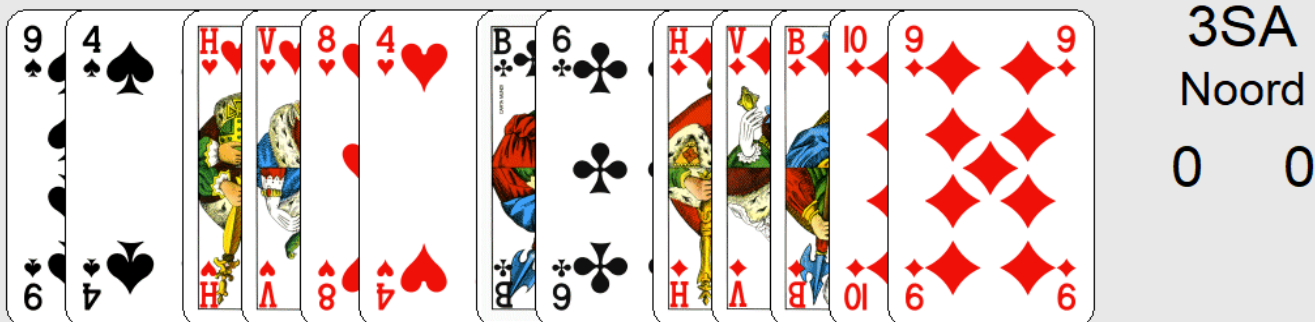
	W	N	O	Z
1	♥4	♥B	♥A	♥2
2	♦10	♦B	♦2	♦3
3	♥H	♥10	♠6	♥3
4	♦6	♦9	♦4	♦V
5	♥V	♥7	♣3	♥6
6	♦5	♣7	♦A	♦H
7			♦8	

♦A als entree ontwikkelen

The graphic features a light green background with diagonal stripes. In the center, a white diamond shape contains the text 'MASTER CLASS'. This central element is flanked by two green laurel branches. Surrounding the central area are three black graduation caps with green tassels, positioned at the top-left, top-right, and bottom-left. Scattered throughout the background are various playing card symbols: a spade, a diamond, a heart, and a club.

MASTER
CLASS

Spel 1



W	N	O	Z
	1♦	pas	1♠
pas	1SA	pas	3♣
pas	3SA	pas	pas

- Uitkomst: ♥B voor ♥A en harten vervolg

	vast	zeker	?
♠	0		
♥	2		
♣	2		
♦	5		
T	9		

- Op ♥H voor ♦A weg
 - blokkade opheffen

Spel 1

West	Noord	Oost	Zuid
-	-		
		pas	pas
2SA	pas	3♣ ^a	pas
3SA	pas	pas	pas

^a Niemeijer

♠	H 9 8 6 2
♥	9 5
♦	V 9 7 2
♣	8 5

♠	V 10 5
♥	H V B
♦	A H 6
♣	A V B 3

N W O Z	
--------------------	--

♠	B 7 3
♥	A 6 2
♦	8 5 4 3
♣	7 4 2

♠	A 4
♥	10 8 7 4 3
♦	B 10
♣	H 10 9 6



Merk op

- klaverensnit is nodig
- 2 entrees in Oost nodig
- deblokkeer ♠V in slag 1

Spel 2

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

♠	H V B 10 8 5
♥	9 7 4
♦	10 2
♣	V 9

♠	7 3 2
♥	V B
♦	H 8 4
♣	A 10 7 6 4

	N	
W		O
	Z	

♠	6
♥	H 10 8 (5) 2
♦	7 6 5
♣	B 8 3 2

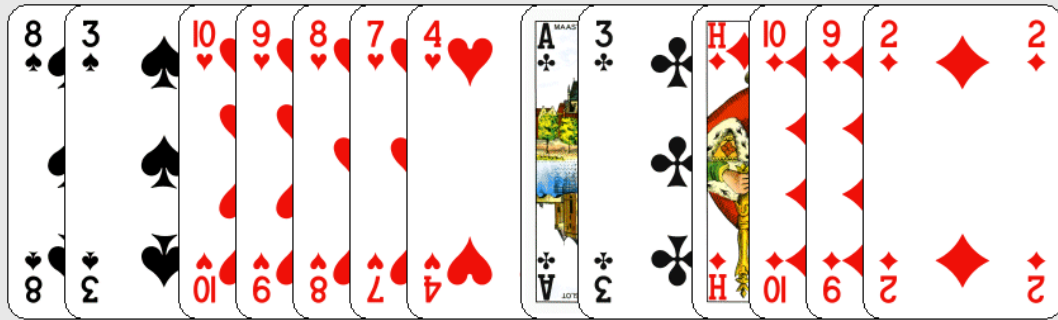
♠	A 9 4
♥	A 6 3
♦	A V B 9 3
♣	H 5



Merk op

- eerste hartenslag duiken
- verbreek mogelijk de communicatie OW

Spel 2



3SA
Oost
0 0

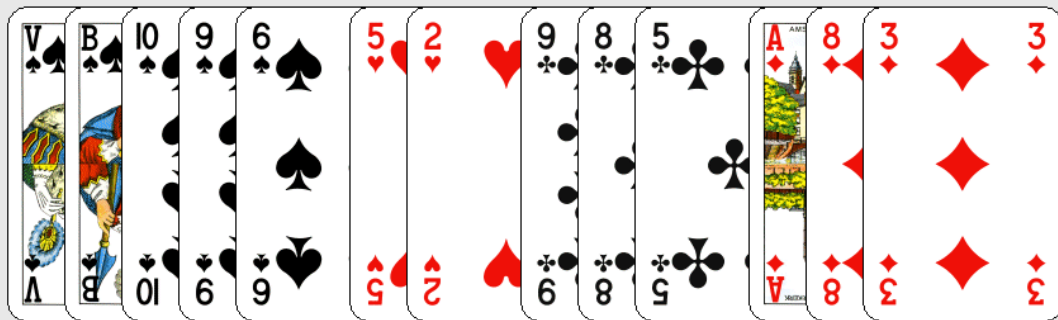
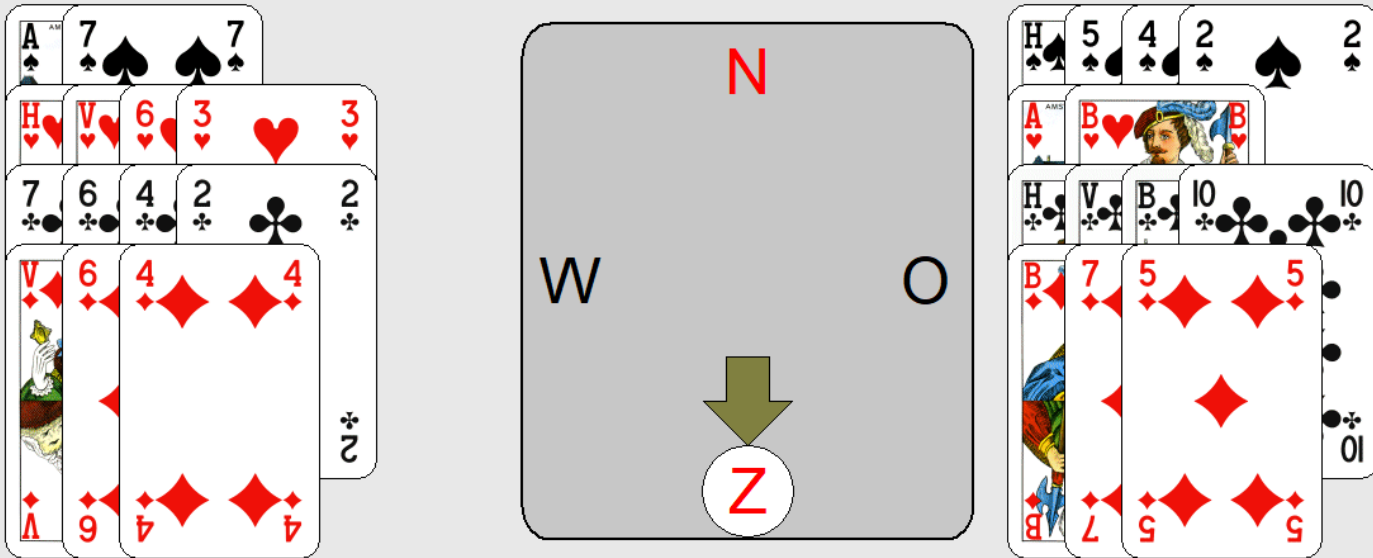
W	N	O	Z
		1SA	pas
A 2♣	pas	2♠	pas
3SA	pas	pas	

Uitkomst: ♠V

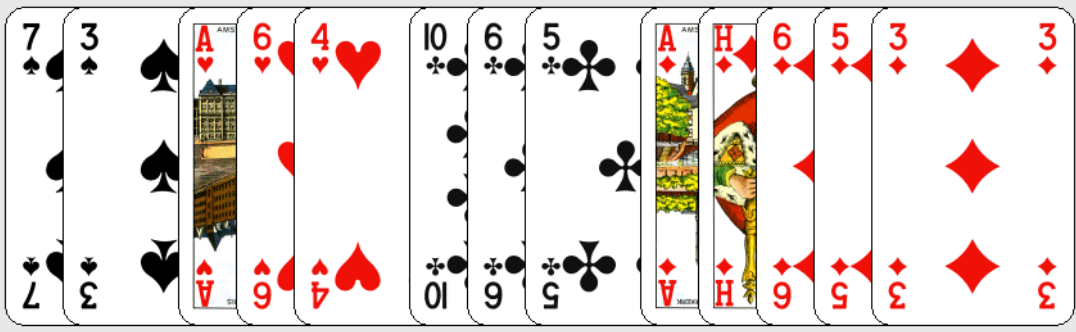
	vast	zeker	?
♠	2		
♥	4		
♣	0	3	
♦	0		
T	6		

Speelplan

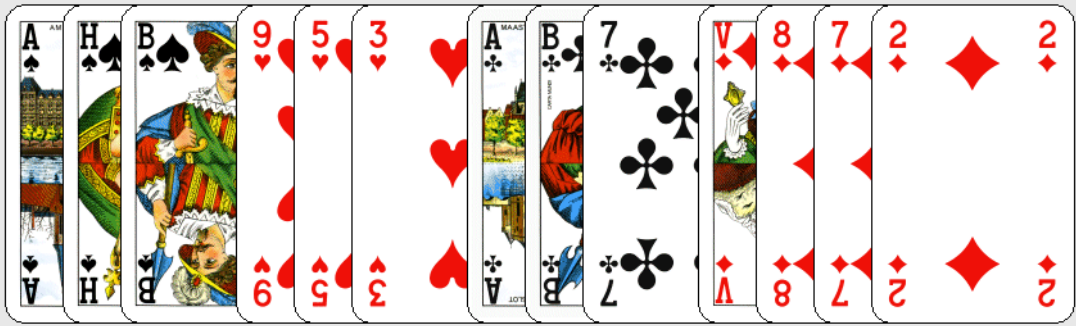
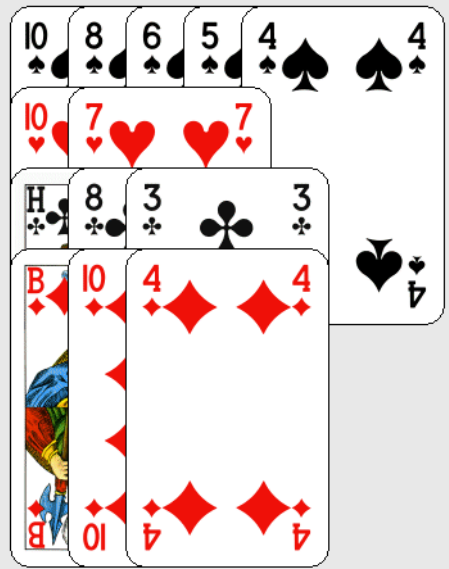
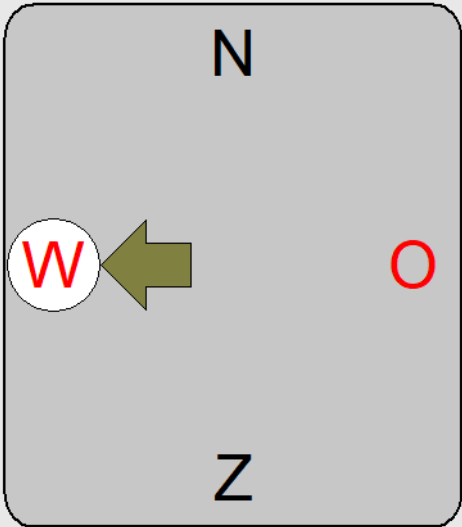
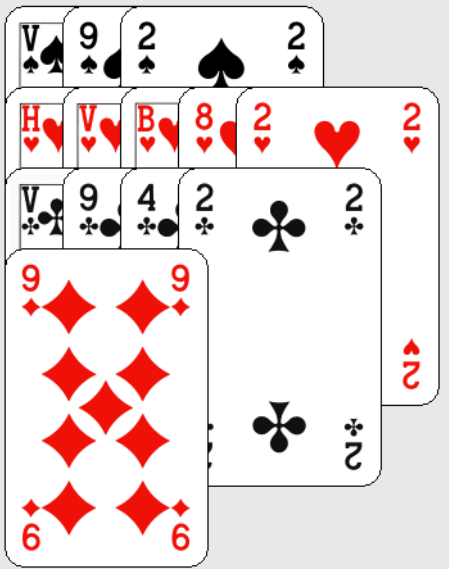
- Slag 1 voor ♠H
- ♥AH (deblokkeren)
- Klaveren ontwikkelen



Spel 3



3SA
Zuid
0 0



W	N	O	Z
			1SA
	3SA	pas	pas
pas			

Uitkomst: ♥H

	vast	zeker	?
♠	2		
♥	1		
♣	1		
♦	5		
T	9		

Aandachtspunt

- blokkade in ruiten
- slag 1 ♥A
- ruiten ontwikkelen
 - begin met ♠V en ♦8 (blokkade voorkomen)

SPEL 3

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

♠	7 6
♥	A 6 5
♦	9 8 7
♣	A V B 9 4

♠	B 9 2
♥	9 7 4
♦	A 10 6 4 3
♣	8 3

W N Z O	
----------------------	--

♠	7 8 5 3
♥	B 10 3 2
♦	B 5
♣	H 6 5

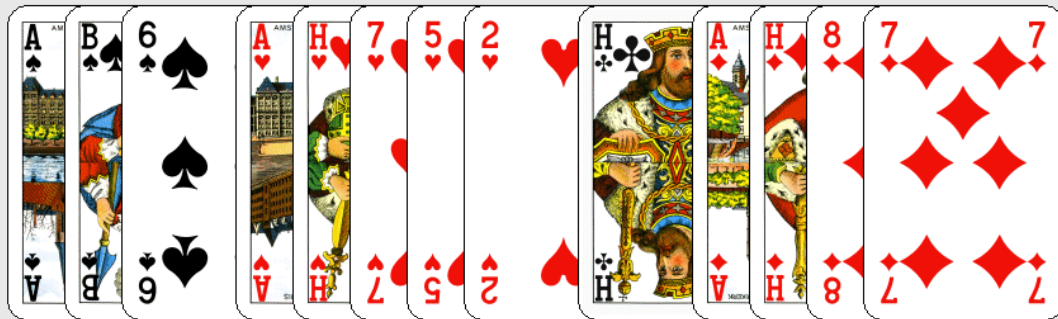
♠	A H V 4
♥	H V 8
♦	H V 2
♣	10 7 2



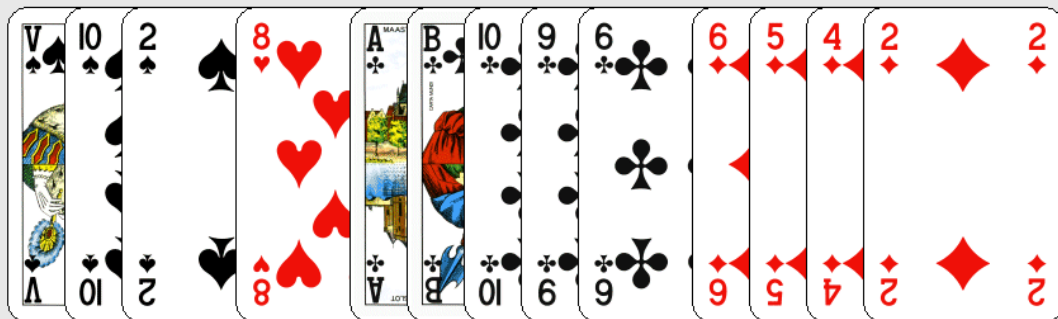
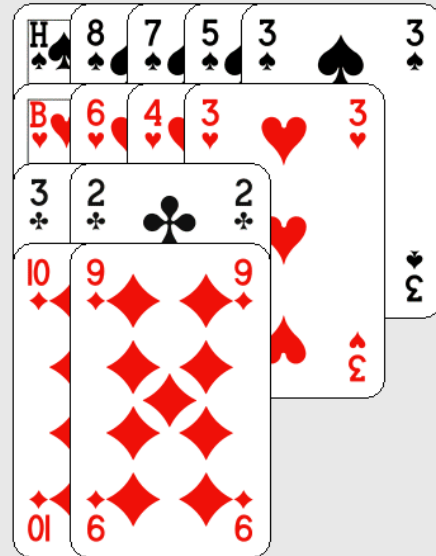
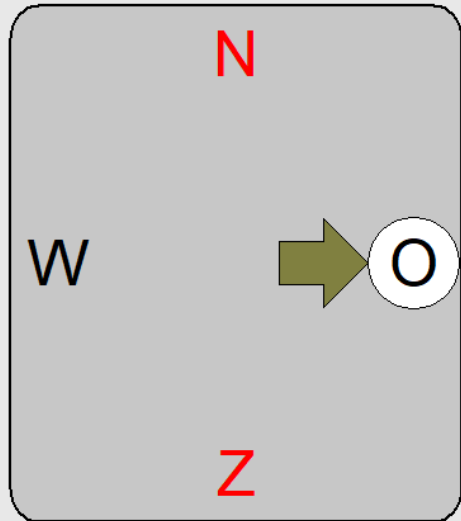
Merk op

- communicatie in ruiten verbreken (1^e slag ophouden); klaverensnit naar veilige hand

Spel 4



3SA
Noord
0 0



W	N	O	Z
	2SA	pas	3SA
pas	pas		

Uitkomst: ♠3

	vast	zeker	?
♠	2		
♥	2		
♣	1	2	1
♦	2		
T	7		

Speelplan

- slag :1 ♠A nemen (♠ entree in dummy)
- slag 2: ♣H → ♣A en met ♣B vervolgen
- later ♠V een entree voor 2 klavere

Spel 5

West	Noord	Oost	Zuid
-	1♥	pas	1♠
pas	3♥	pas	4♥
a.p.			

♠	V 7
♥	H V B 10 5 2
♦	A 6
♣	H V 3

♠	9 4 3
♥	8
♦	H V 8 5 3
♣	B 10 9 8

♠	A 6 2
♥	9 7 4
♦	B 10 9 2
♣	A 6 4

♠	H B 10 8 5
♥	A 6 3
♦	7 4
♣	7 5 2



Merk op

- entree voor schoppen veiligstellen:
 - 2 x troef (♥HV; ♥A laten liggen)
 - schoppennaspel

Spel 6

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	1SA
pas	2♣ ^a	pas	2♦ ^a
pas	3SA	a.p.	

♠	A H V 4
♥	A 6 5
♦	10 7 2
♣	9 8 7

♠	B 9 2
♥	9 7 4
♦	H 3
♣	A 10 6 4 3

♠	10 8 5 3
♥	B 10 3 2
♦	8 6 5
♣	B 5

♠	7 6
♥	H V 8
♦	A V B 9 4
♣	H V 2

Merk op

- Zuid neemt pas de 2^e klaverenslag
- ♦ H mag dan verkeerd zitten (bij West)

Kijk op de systeemkaart van de tegenstanders

- Als je op een bridgetafel komt:

- bied altijd je systeemkaart aan

3. Slotprobleem

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



Spel 5	♠ 43			
N/NZ	♥ 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.

- Iedereen heeft een systeemkaart

- je hebt recht op een systeemkaart tegenpartij

- Kijk altijd aan de systeemkaart van de tegenstanders

- speciale tekenen

- afspraken bij het uitkomen

- hoe signaleren ze

