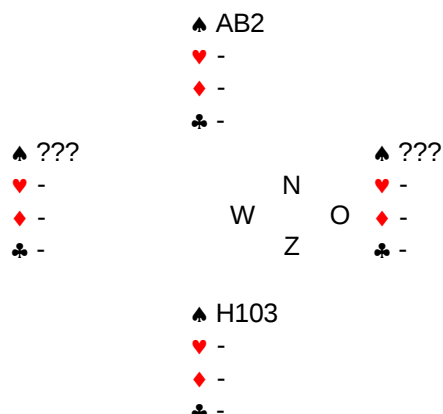


Eliminatie en ingooi

Iedereen weet dat bridge een spel is dat je samen met je partner tegen twee tegenstanders speelt. Deze tegenstanders proberen meestal je mooie plannetjes te verijdelen en zijn behoorlijk 'lastig'. Soms echter is het mogelijk ze te dwingen mee te werken. Bekijk daartoe eens het volgende eindspel.



Zuid is leider in een SA-contract. Gegeven is dat alle spelers in dit eindspel alleen nog schoppen hebben. Bovendien zit ♠V nog bij OW. We gaan er verder vanuit dat Zuid uit het bieden en spelen geen enkele aanwijzing over de positie van ♠V gekregen heeft.

Hoe groot is de kans dat de leider de laatste drie slagen maakt?

Geval 1) De leider heeft de laatste slag gemaakt (in zijn hand of in dummy).

Antwoord: Zowel AB als H10 vormt een vork ten opzichte van ♠V. Als de leider dus goed 'gokt' en over de speler met ♠V snijdt, maakt hij de rest. Dus 50% kans op de laatste drie slagen.

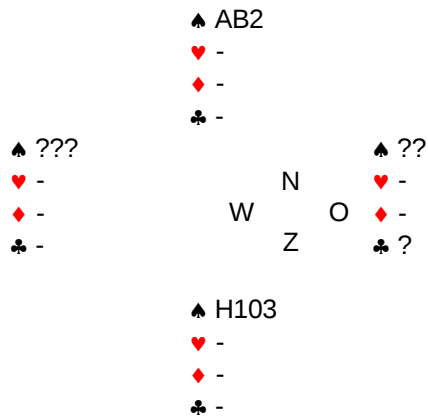
Geval 2) Een tegenspeler (oost of west, dat maakt niet uit) heeft de laatste slag gemaakt. Hoe groot is nu de kans dat de laatste drie slagen voor NZ zijn?

Antwoord: 100%!!
Aangezien aan beide kanten een vork ligt, wordt ♠V er automatisch uitgesneden. Het maakt niet uit of de speler die aan slag is de Vrouw heeft of zijn partner. De leider moet wel in de tweede hand laag spelen! Ga dit nog even na.

Wat is er in geval 2) precies aan de hand?

Ten eerste heeft zowel oost als west alleen kaarten in de kritieke kleur over. Kaarten in andere kleuren zijn al weggespeeld ofwel zijn geëlimineerd.

Ten tweede is niet de leider, maar een tegenspeler aan slag. Deze moet het werk voor de leider opknappen. In bridgeterminologie: hij is ingegooid (of 'geplaatst' of ook wel 'geplaced').



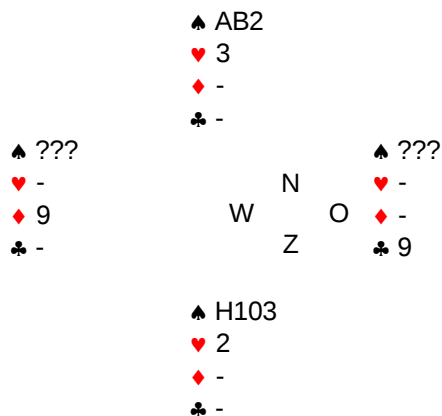
Stel dat in bovenstaand eindspel west nog drie schoppens heeft en oost nog twee schoppens en een vrije klaveren. Als west in dit stadium aan slag is, is hij inderdaad ingegooid en de leider maakt de rest. Als echter oost aan slag is, dan is er geen sprake van een ingooi: zijn klaveren is immers niet geëlimineerd en hij kan deze rustig spelen. Het is dus van groot belang er voor te zorgen dat de speler die ingegooid gaat worden geen 'vervelende' kaarten meer over heeft (hij is als het ware 'uitgekleed' of, in bridgetermen, 'gestript').

Eliminatie en ingooi horen bij elkaar. Zonder de één heeft de ander geen zin.

In troefcontracten is 'eliminatie en ingooi' een nog sterker wapen dan in SA.

Behalve met vorken moet de tegenpartij nu ook nog rekening houden met 'dubbele renonces': de leider troeft in de ene hand en gooit in de andere hand een verliezer weg.

Bekijk de volgende uitbreiding van het inleidende voorbeeld:



Zuid is nu leider in een hartencontract.

Opnieuw zit ♠V nog bij OW en heeft zuid geen aanwijzing over deze kaart. Noord en zuid hebben ieder nog een troefje en verder drie schoppen met aan beide zijden een vork. Oost en west hebben geen troef meer.

Als de leider in dit eindspel aan slag is, heeft hij weer 50% kans het 'goed' te doen en de rest te maken. Is oost of west aan slag dan gaat het weer vanzelf: schoppen na lost het probleem van ♠V op en een lage kleur is in de 'dubbele renonce'. In dit laatste geval gooit de leider aan de ene kant een kleine schoppen weg en troeft aan de andere kant. Opnieuw maakt de leider met zekerheid alle slagen als OW in het diagram moet beginnen!

Er is een opmerkelijk verschil met de ingooi bij het eerste voorbeeld.

De eliminatie heeft nu niet bij de tegenpartij, maar bij de leider en dummy plaatsgevonden! Beiden hebben immers alleen nog schoppen en harten over, de lage kleuren zijn weggespeeld, waardoor 'dubbele renonces' ontstaan. Deze eliminatievorm heeft uiteraard alleen effect als er troef gespeeld wordt. Overigens werkt in troefcontracten natuurlijk ook de techniek om bij de tegenpartij te elimineren (zoals bij het eerste voorbeeld).

ELIMINATIE = het verwijderen van één of meer kleuren
(kan zowel bij je eigen partij als bij de tegenspelers)

INGOOIEN = het aan slag brengen van een tegenspeler,
zodat deze iets gunstigs voor de leider na moet spelen

In het algemeen moet u de 'eliminatie en ingooi'-techniek toepassen als u (leider) in beide handen een 'kwetsbare combinatie' heeft. Het is dan veel voordeliger als de betreffende figuur door de tegenpartij aangespeeld wordt. Soms bespaart het de leider het maken een keuze. Soms heeft de leider geen enkele kans uit een bepaalde combinatie een slag te maken als hij zelf moet beginnen, maar zijn er wel mogelijkheden als de tegenpartij begint.

Enkele voorbeelden:

- | | | | |
|--|--|--|--|
| <p>1) 32</p> <p style="margin-left: 40px;">N
W O
Z</p> <p style="margin-left: 40px;">AV</p> | <p>32</p> <p style="margin-left: 40px;">N
W O
Z</p> <p style="margin-left: 40px;">H4</p> | <p>432</p> <p style="margin-left: 40px;">N
W O
Z</p> <p style="margin-left: 40px;">HB5</p> | <p>Met deze kwetsbare combinatie in de zuidhand moet de leider natuurlijk proberen west deze kleur aan te laten spelen (oost is 'de gevaarlijke hand')</p> |
| <p>2) V3</p> <p style="margin-left: 40px;">N
W O
Z</p> <p style="margin-left: 40px;">A2</p> | <p>Probeer de speler die de Heer heeft deze kleur aan te laten spelen; op eigen houtje maakt de leider alleen het Aas</p> | | |
| <p>3) V32</p> <p style="margin-left: 40px;">N
W O
Z</p> <p style="margin-left: 40px;">B54</p> | <p>Als de leider met deze combinatie begint, maakt hij alleen een slag als een van de tegenspelers beide schoppenhonneurs heeft (49%); als de tegenpartij deze combinatie 'open moet breken' krijgt de leider altijd een slag.</p> | | |
| <p>4) AV10</p> <p style="margin-left: 40px;">N
W O
Z</p> <p style="margin-left: 40px;">432</p> | <p>AB10</p> <p style="margin-left: 40px;">N
W O
Z</p> <p style="margin-left: 40px;">432</p> | <p>Begin vanuit zuid met een snit over west; als oost wint blijft er een vork over. Zelfs als oost beide plaatjes heeft maakt hij in het eindspel slechts één slag</p> | |

Zuid is leider in 4♥ en west komt uit met ♣B.

♠ AB2 ♥ HV43 ♦ 982 ♣ AV3	N W O Z	♠ ??? ♥ 765 ♦ H10 ♣ 8764
♠ H103 ♥ AB102 ♦ 763 ♣ H72		

- Wat gebeurt er als de leider zelf gaat snijden?
- Wie moet er ingegooid worden?
- Wat moet er vooraf gebeuren?

Er dreigen vier verliesslagen: drie in ruiten en één in schoppen als de leider ♠V verkeerd snijdt. Het is echter mogelijk de schoppensnit te omzeilen. Zuid wint de uitkomst (zeg op tafel) en trekt de troeven (vallen 3-2). Nu tweemaal klaveren, waarna deze kleur geëlimineerd is. Hierna eenvoudig met ruiten van slag. Als oost de tweede ruiten wint is hij direct ingegooid: hij moet spelen in de schoppenvork of de dubbele renonce. Als west de tweede ruiten wint is de executie één slag uitgesteld: na het incasseren van de derde ruiten is het hetzelfde liedje.

Spel 1
N/-

♠ 10		
♥ A9832		
♦ 10863		
♣ 1074		
♠ B932	N	♠ AH876
♥ 1064	W O	♥ 75
♦ AH7	Z	♦ VB5
♣ 863		♣ AHB
	♠ V54	
	♥ HVB	
	♦ 942	
	♣ V952	

Biedverloop:

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

Zuid start ♥H en vervolgt harten. De derde harten wordt getroefd en de leider merkt dat zuid met ♥V54 een vaste troefslag heeft. Laat ♠V nog even zitten en elimineer eerst de ruiten. Breng dan zuid met schoppen aan slag. Deze mag nu ofwel in de dubbele renonce ofwel in de klaverenvork spelen. Als noord de tweede harten overneemt en klaveren switcht, pak dan ♣A, trek tweemaal troef, troef de derde harten, elimineer de ruiten en gooi zuid weer in.

Spel 2
O/NZ

♠ 542		
♥ 873		
♦ 95		
♣ HVB95		
♠ HB9	N	♠ 10873
♥ HVB9	W O	♥ 104
♦ H104	Z	♦ B8632
♣ 1032		♣ 76
	♠ AV6	
	♥ A652	
	♦ AV7	
	♣ A84	

Biedverloop:

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

¹⁾ Niemeijer

West komt uit met ♥H. De leider telt acht topslagen met snitmogelijkheden in schoppen en ruiten. Stel hij neemt de derde harten, speelt ♣A en klaveren naar dummy om een snit te nemen. West pakt de Heer, incasseert harten en gaat 'eruit' met klaveren. De leider draait nu zijn klaveren af en neemt de andere snit. West blijkt echter ook deze Heer te hebben en zuid is down. Pech? Nee, zuid heeft slecht gespeeld. Beter is het om west schoppen of ruiten te laten spelen. Hiervoor moeten de klaveren van west geëlimineerd worden en moet hij vervolgens met harten ingegooid worden. Neem de tweede harten, incasseer vijf klaveren en ga met dummy's derde harten (die moet er dus nog zijn!) van slag. Merk op dat het contract met deze ingooi ook gemaakt wordt als oost een kritieke Heer heeft.

Spel 3
Z/OW

♠ B43		
♥ AV10852		
♦ H8		
♣ AV		
♠ A1085	N	♠ H96
♥ 97	W O	♥ 6
♦ V4	Z	♦ B10976
♣ B10872		♣ H953
	♠ V72	
	♥ HB43	
	♦ A532	
	♣ 64	

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	pas
pas	1♥	pas	2SA
pas	4♥	pas	pas
pas			

Oost start ♦B. Er dreigt een klaverenverliezer en er zijn eventueel drie schoppenverliezers als noord deze kleur zelf moet aanspelen. Niet snijden, maar elimineren is wederom het medicijn. Begin met ♦H, ♥A, ♥H, ♦A en ruiten getroefd. Nu naar ♥B en de laatste ruiten troeven. Dan ♣A en ♣V na! OW komt aan slag en moet ofwel de schoppen voor de leider aanspelen ofwel in de dubbele renonce kaarten. Als de leider in klaveren snijdt en de H zit mis kan oost klaveren naspelen en maakt OW nog drie schoppenslagen.

Spel 4
W/Allen

♠ AB3		
♥ 95		
♦ B1076		
♣ VB108		
♠ H74	N	♠ 652
♥ AHV1086	W O	♥ B43
♦ A53	Z	♦ HV84
♣ 7		♣ H42
	♠ V1098	
	♥ 72	
	♦ 92	
	♣ A9653	

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
1♥	pas	1SA	pas
3♥	pas	4♥	pas
pas	pas		

Noord start ♣V. Om zuid van slag te houden (schoppenswitch) moet de leider niet dekken. Noord vervolgt ♣B, die getroefd wordt. Nu troeftrekken, ♣H troeven (klaveren zijn nu geëlimineerd) en ruiten spelen. Zitten deze 3-3 dan kan er een schoppen weg. Heeft zuid een vierkaart dan moet je maar hopen dat ♠A goed zit. Heeft noord een vierkaart ruiten, dan gooit de leider op de vierde ruiten een schoppen weg! Na deze loser-on-loser speelwijze is noord ingegooid en moet naar ♠H spelen. Zuid kan het contract overigens down spelen door in slag één ♣V over te nemen en schoppen te spelen. Maar wie doet dat??

Spel 5
N/NZ

♠ B		
♥ A9862		
♦ V63		
♣ B1092		
♠ AH10865	N	♠ V732
♥ 43	W O	♥ V10
♦ H72	Z	♦ AB109
♣ 73		♣ HV4
	♠ 94	
	♥ HB75	
	♦ 854	
	♣ A865	

Biedverloop:

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

De leider telt drie zekere verliezers en mogelijk een ruitenverliezer, tenzij NZ deze kleur aanspeelt. ♣B wordt gedekt en zuid pakt ♣A. Stel er wordt klaveren vervolgd. De leider neemt, trekt de troeven en vertroeft de laatste klaveren. Nu speelt hij harten en wacht rustig af. Na de tweede harten geldt het bekende liedje: of NZ moet in de dubbele renonce spelen of NZ moet de ruitenpositie voor de leider oplossen. Speelt zuid in de tweede slag harten na (heel knap van HBxx af naar V10 toe, wie vindt dat?). Dan moet de leider het ruitenprobleem zelf uitdokteren. Al met al ruim 50% kans van slagen.

Spel 6
O/OW

♠ A105432		
♥ V5		
♦ A109		
♣ H4		
♠ VB8	N	♠ -
♥ H743	W O	♥ 109862
♦ 652	Z	♦ HV8
♣ B96		♣ V10853
	♠ H976	
	♥ AB	
	♦ B743	
	♣ A72	

Biedverloop:

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

Oost start ♥10. Neem direct ♥A en speel ♠A en ♠H. Elimineer vervolgens de klaveren en ga met harten 'eruit'. West speelt ruiten (al of niet voorafgegaan door ♠V) en de leider speelt de 9 voor oost. Deze moet nu de tiende slag brengen: in de ruitenvork of de dubbele renonce. Als de leider in slag één snijdt voor ♥H van west speelt deze direct ruiten na via ♦9 voor ♦V van oost. Oost kan nu rustig een harten of klaveren terugspelen en achteroverleunen: de tweede ruitenslag komt altijd binnen en een 'dicht' contract gaat down.

Spel 7 ♠ 76
Z/Allen ♥ A109
♦ 764
♣ 98752

♠ H1032
 ♥ B42
 ♦ VB93
 ♣ 64

W N O
Z

- ♠ V98
- ♥ H853
- ♦ 105
- ♣ VB103

♠ AB54
 ♥ V76
 ♦ AH82
 ♣ AH

Biedverloop:

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

¹⁾ Niemeijer

Zuid start ♣V. De leider ziet: mogelijk één schoppenverliezer en drie hartenverliezers als deze kleur zelf aangespeeld moet worden. Laat de tegenpartij liever de harten aanspelen! Neem ♣A, sla ♠A en ♠H (misschien valt de V wel), neem ook de tweede klaveren mee en draai de ruitens af. Wordt deze op een gegeven moment getroefd met ♠V, dan heeft deze persoon geen ruiten en geen schoppen meer, terwijl de klaveren bij OW geëlimineerd zijn. Van narigheid moet de hartenkleur dus aangespeeld worden. Worden de ruitens niet ingetroefd dan is ook deze kleur geëlimineerd en kan de leider schoppen spelen. Opnieuw moeten de harten door NZ aangebroken worden. Als de leider in schoppen snijdt, gaat hij down als hij de verkeerde kant kiest.

Spel 8
W/-

♠ H983
 ♥ B9
 ♦ VB1087
 ♣ B6

♠ 764
♥ H864
♦ H96
♣ V72

W N O
Z

♠ AV2
 ♥ A73
 ♦ A53
 ♣ AH53

♠ B105
♥ V1052
♦ 42
♣ 10984

Biedverloop:

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

¹⁾ Niemeijer

West start ♦V. De leider heeft veel mogelijkheden voor de negende slag: ♠H 'goed' of één van de kleuren klaveren of harten 3-3. Het spel is echter ook te maken met ♠H bij west! Neem direct ♦V. De verliezende ruiten heeft een belangrijke functie. Om alle kansen te combineren geeft de leider nu eerst een harten af. De nagekomen ruiten speelt de laatste stop weg. Nu ♥A en ♥H, maar deze kleur zit niet 3-3. Dan ♣A, ♣H en ♣V. Opnieuw heeft oost een vierkaart en is de negende slag nog niet ontwikkeld. Nu natuurlijk niet de schoppensnit. West heeft alleen nog ruiten en schoppen. Gooi hem dus in met de (goed bewaarde) derde ruiten. Op deze manier is de leider onafhankelijk van ♠H!