



# Afspel SA-contracten-1

## 1. Richtlijnen speelplan SA-contracten

Als we de richtlijnen voor het speelplan op een rijtje zetten, dan krijgen we het volgende overzicht:

1. tel uw zogenaamde 'vaste' slagen
2. bereken hoeveel slagen u tekort komt
3. spoor dan uw zogenaamde 'werkkleur(en)' op
4. ontwikkel die werkkleur(en)
5. let op de 'gevaren' die zich in een spel kunnen voordoen bij het ontwikkelen van een werkkleur
6. uw vaste slagen moeten wachten
7. ga 'oogsten' zodra er voldoende slagen zijn

**ad 1** Vaste slagen zijn combinaties van azen, heren en vrouw (soms ook boeren) die reeds vanaf de start van het spel in uw bezit zijn. Met andere woorden u kunt ze op elk willekeurig stadium van het spel incasseren.

Voorbeeld 1:

(DUMMY)	(LEIDER)	
♠ 93	♠ AH2	Het contract is 3SA.
♥ AV2	♥ H95	De start is ♠4.
♦ HB74	♦ V1052	Tel uw vaste slagen.
♣ 9865	♣ A74	

**ad 2** Hoeveel slagen komt u tekort bij het bovenstaande voorbeeld?

**ad 3** Wat is in voorbeeld 1 uw werkkleur? Levert deze kleur voldoende slagen op?

**ad 4** Wanneer dit het geval is, dan speelt u in slag 2?

**ad 5** In dit spel zijn er geen gevaren. U hebt (nog) een dekking in alle kleuren.

**ad 6+7** Op het moment dat ♦A uit het spel is heeft u voldoende slagen voor 3SA. Nu kunt u uw slagen incasseren.

Voorbeeld 2:

(DUMMY)  
♠ 87  
♥ HV64  
♦ H7  
♣ AV1092

(LEIDER)  
♠ A64  
♥ A9  
♦ A8432  
♣ B76

Het contract is 3SA.  
De start is ♠H.  
Tel uw vaste slagen.  
Wat is uw speelplan ?Antwoorden:

**ad 1** Er zijn 7 vaste slagen.

**ad 2** Ik kom er 2 tekort.

**ad 3** Mijn werkkleur is klaveren.

**ad 4** Deze kleur ontwikkel ik door middel van een snit op ♣H.

**ad 5** Het gevaar in dit spel is dat ik geen dekking in schoppen meer heb op het moment dat ♠A uit het spel is. Als ik een snit op ♣H neem dan kan alleen mijn rechter tegenstander aan slag komen als het mis gaat. Ik moet er dus voor zorgen dat zij geen schoppen meer heeft, met andere woorden ik moet ♠A tweemaal ophouden en pas in de derde slag pakken.

## 2. Speeltechniek

Speeltechniek heeft u nodig bij het ontwikkelen van uw werkkleur.

Enkele tips:

1. Als ik alleen de aas van een kleur mis (ik heb wel de H, V en B) dan speel ik deze kleur net zolang tot de aas eruit is. Hetzelfde geldt voor een kleur waar ik aas en heer van mis, maar wel de V, B en 10 heb. Alleen moet ik deze kleur in tweemaal vrijspelen.

Voorbeelden:

- a) ♦ HB4 ♦ V1093 Ik speel de aas eruit
- b) ♦ VB4 ♦ 10962 Ik speel eerst de aas of heer eruit en als ik later weer aan slag kom dan speel ik de andere honneur eruit.

2. Als ik de heer van een kleur mis, maar ik heb wel de aas en de vrouw (soms ook de boer en de 10) dan kan ik snijden op die heer.

Voorbeelden:

- a) ♦ AV43 ♦ 652 Ik speel de 2 voor en snij op de heer
- b) ♦ A863 ♦ VB10 Ik speel de V voor en snij op de heer
- c) ♦ AHB3 ♦ 1095 Ik speel de 10 voor (snij op de vrouw)
- d) ♦ AHB5 ♦ 643 Ik speel de 3 en snij met de boer op de vrouw
- e) ♠ AB42 ♠ H73 Speel ♠H en daarna schoppen naar ♠B (ga na dat ♠A en ♠B na geen zin heeft)
- f) ♣ A42 ♣ V753 Speel ♣A en klaveren naar de vrouw (beginnen met ♣V is de beruchte Chinese snit)

3. Als ik 2 honneurs van een kleur mis, dan kan er mogelijkheid zijn voor een dubbele snit. Het belangrijkste kenmerk van een dubbele snit is dat ik 2 maal moet snijden.

Voorbeelden:

- a) ♦ AV109 ♦ 876      Ik speel de 6 naar de 9 en snij daarmee op de boer of op de heer. Verliest de slag aan de boer dan speel ik de tweede keer de 7 naar de 10 en snij daarmee op de heer.
- b) ♦ A876 ♦ B109      Ik speel de boer voor en snij op de heer of op de vrouw. Verliest de slag aan de heer dan speel ik de tweede keer de 10 voor en snij op de vrouw.

4. Soms moet ik een slag (of soms wel 2 slagen) afgeven in een kleur om deze kleur vrij te spelen. Deze speelfiguur lijkt op punt 1 , alleen geef ik nu geen aas (en soms ook de heer) af, maar de vrouw (en soms ook de heer). Deze speelfiguur heet het 'duiken' van een slag (of slagen).

Voorbeelden:

- a) ♦ AH876 ♦ 432      Ik duik 1 keer; op de 2 leg ik de 6
- b) ♦ A9876 ♦ 432      Ik duik 2 keer; de 2 naar de 6, de 3 naar de 7

Nog enkele tips.

5. Maak gebruik van de start van de tegenstander. Beredeneer wat zo'n kaart kan betekenen. Bijvoorbeeld de heer is altijd van HV. Een kleintje uitkomen betekent dat iemand een plaatje in die kleur heeft. Doe daar uw voordeel mee.

Voorbeelden:

- |    | (DUMMY) | (LEIDER) |   |
|----|---------|----------|---|
| a) | ♦ AV6   | ♦ B54    | De start is ♦2. Dat wil zeggen dat die persoon de heer heeft. Laat deze slag naar uw boer lopen en snij mettertijd nog een keer op de heer. Zo haalt u 3 slagen in die kleur.   |
| b) | ♦ HB6   | ♦ A53    | De start is ♦2. Dat wil zeggen dat die persoon de vrouw heeft. Leg in slag 1 in de dummy ♦B. Deze houdt dan de slag.  |
| c) | ♦ V5    | ♦ A103   | De start is ♦2. Dat wil zeggen dat die persoon de heer en de boer heeft of de heer of de boer. U kunt het niet weten. Maar omdat u als leider in uw hand de aas en de 10 heeft moet u in de dummy de 5 leggen. De 3e man moet nu zo hoog mogelijk inleggen en u haalt altijd 2 slagen.  |
| d) | ♦ HB5   | ♦ 1074   | De start is ♦2. U weet niet welke plaatje(s) degene die uitkomt heeft, maar het feit dat u in de hand de 10 heeft, maakt dat u in de dummy de 5 moet leggen. Zo hebt u de kans op het meeste aantal slagen.   |
| e) | ♦ V5    | ♦ A63    | De uitkomst is ♦2. U moet er nu op gokken dat degene die uitkomt de heer heeft. Als u nu niet in de dummy de vrouw speelt dan kunt u die slag later nooit meer halen. Het is nu of nooit.   |
| f) | ♦ A75   | ♦ B43    | De start is ♦H. Dit betekent dat degene die uitkomt ook de vrouw heeft. In de dummy moet u nu niet de aas spelen. Wanneer u deze heer duikt dan kan die persoon die kleur niet meer naspelen. Speelt zij toch de vrouw na dan pakt u die slag met de aas en heeft u de boer ook vrij. Speelt zij een kleintje na dan legt u in de dummy de 7 en haalt u de slag binnen met de boer. |
| g) | ♦ A108  | ♦ H75    | De start is ♦V. Dit betekent dat degene die uitkomt ook de boer heeft. Pak deze vrouw met de heer en snij later met de 10 op de boer. Door de start haalt u eerst de heer binnen en later de 10 en de aas.  |

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

♠ H542	♠ A8	♠ 107
♥ V109763	♥ AH8	♥ B2
♦ 64	♦ HV752	♦ AB98
♣ 6	♣ A82	♣ VB1093
	N	
	W O	
	Z	
	♠ VB963	
	♥ 54	
	♦ 103	
	♣ H754	

**Biedverloop:**

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

<sup>1)</sup> Speelt NZ geen Jacoby transfer dan biedt zuid 3♠ en noord vervolgens 3SA.

De leider moet zich realiseren dat schoppen de werkkleur is. Daarom moet ♣H in de dummy als oversteek bewaard worden. De klaveren uitkomst dus in de hand nemen en direct ♠A en schoppen na. West komt met ♠H aan slag en speelt harten na. De leider moet pakken en eerst nog een ruitenslag ontwikkelen. Nu heeft de leider negen slagen.

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

♠ AH54	♠ VB109	♠ 763
♥ 76	♥ B54	♥ HV9
♦ H109	♦ 852	♦ AVB
♣ AB86	♣ V43	♣ H1095
	N	
	W O	
	Z	
	♠ 82	
	♥ A10832	
	♦ 7643	
	♣ 72	

**Biedverloop:**

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

De hartenuitkomst is via ♥B voor ♥H. Drie klaverenslagen zijn voldoende voor het contract, maar noord mag niet aan slag komen, omdat dan door ♥V9 heen gespeeld wordt (noord is de gevaarlijke hand). Daarom klaveren naar ♣A spelen en ♣V snijden over noord. Zelfs als deze slag voor zuid is, kan het contract niet down: ♥V zit op de achterhand en de negende slag is ontwikkeld! Met ♣V bij noord maakt de leider zelfs 10 slagen.

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

♠ V10753	♠ 842	♠ B9
♥ 654	♥ H103	♥ V872
♦ 86	♦ HB	♦ V10942
♣ A62	♣ VB1043	♣ H7
	N	
	W O	
	Z	
	♠ AH6	
	♥ AB9	
	♦ A753	
	♣ 985	

**Biedverloop:**

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

Het is duidelijk dat klaveren de werkkleur is. De leider moet hiervoor echter tweemaal van slag en daarom is het beter de schoppenuitkomst niet direct te nemen. Als oost hierna met ♣H aan slag komt heeft hij geen schoppen meer en kan de dekking niet op tijd weggespeeld worden. Pakt zuid de eerste slag dan is het contract niet meer te maken, omdat west nog ♣A heeft op het moment dat de beide schoppende dekkingen al weggespeeld zijn.

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

♠ A73	♠ H10852	♠ V6
♥ A2	♥ B6	♥ V8543
♦ HV6	♦ 97432	♦ AB5
♣ AVB103	♣ 5	♣ 642
	N	
	W O	
	Z	
	♠ B94	
	♥ H1097	
	♦ 108	
	♣ H987	

**Biedverloop:**

West	Noord	Oost	Zuid
2SA	pas	3♦ <sup>1)</sup>	pas
3♥	pas	3SA	pas
pas	pas		

<sup>1)</sup> Speelt OW geen Jacoby transfer dan biedt oost 3♥ en west vervolgens 3SA

Na de start van een kleine schoppen heeft de leider slechts één kans ♠V te maken. Nu of nooit. ♠V houdt en daarna direct op de klaveren af. Door ♦A en ♦B als oversteek te gebruiken wordt ♣H-vierde er feilloos uitgesneden: 11 slagen.

**Spel 5  
N/NZ**

♠ V987  
 ♥ HB6  
 ♦ A42  
 ♣ AH10  
  
 ♠ 6432  
 ♥ 103  
 ♦ V1087  
 ♣ 982  
  
 N  
 W O  
 Z  
  
 ♠ B105  
 ♥ A84  
 ♦ HB96  
 ♣ B74

♠ AH  
 ♥ V9752  
 ♦ 53  
 ♣ V653

**Biedverloop:**

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

Na uitkomst met harten voor ♥B telt de leider zeven slagen. De ruitenkleur levert alleen twee extra slagen op bij een extreem gunstig zitsel. De schoppen daarentegen leveren met zekerheid twee slagen. Weliswaar moet noord hiervoor tweemaal van slag, maar met nog een dubbele opvang in harten is hiervoor net voldoende tijd.

**Spel 6  
O/OW**

♠ V1095  
 ♥ H54  
 ♦ B52  
 ♣ VB8  
  
 ♠ AHB4  
 ♥ 76  
 ♦ AV10  
 ♣ 10743  
  
 N  
 W O  
 Z  
  
 ♠ 82  
 ♥ V10832  
 ♦ 7643  
 ♣ 65

♠ 763  
 ♥ AB9  
 ♦ H98  
 ♣ AH92

**Biedverloop:**

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

Na de hartenstart kan de leider het beste ♥H nemen en in ruiten oversteken om een klaveren naar ♣9 te spelen. Komt zuid aan slag dan is de ♥B9 beschermd. Legt noord in de eerste klaverenronde ♣B of ♣V dan moet de leider ♣H nemen en weer oversteken om klaveren naar ♣9 te spelen. Noord mag niet aan slag komen!

**Spel 7  
Z/Allen**

♠ V4  
 ♥ 8542  
 ♦ A10753  
 ♣ 42  
  
 ♠ B10982  
 ♥ B63  
 ♦ HV  
 ♣ H107  
  
 N  
 W O  
 Z  
  
 ♠ AH6  
 ♥ AH7  
 ♦ 642  
 ♣ AV98

♠ 753  
 ♥ V109  
 ♦ B98  
 ♣ B653

**Biedverloop:**

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

Het is duidelijk dat ruiten de werkkleur is. De communicatie naar dummy is echter beperkt: Alleen ♠V en ♦A zijn aankomers. Het juiste plan is: neem de schoppenuitkomst met ♠V en sta een kleine ruiten af. Neem het schoppenvervolg en duik opnieuw een ruitenslag. Neem de derde schoppen en speel nu pas naar ♦A en incasseer de resterende vrije ruitens. Speelt de leider eerder ♦A dan kunnen de ontwikkelde ruitens niet benut worden!

**Spel 8  
W/-**

♠ HB83  
 ♥ AB862  
 ♦ 102  
 ♣ B6  
  
 ♠ AV72  
 ♥ H103  
 ♦ A875  
 ♣ A3  
  
 N  
 W O  
 Z  
  
 ♠ 964  
 ♥ 954  
 ♦ VB6  
 ♣ V852

♠ 105  
 ♥ V7  
 ♦ H943  
 ♣ H10974

**Biedverloop:**

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

Na de uitkomst van een kleine harten voor ♥10 moet de leider zich realiseren dat hij niet voldoende hartenopvang heeft om in ruiten en klaveren van slag te gaan. In klaveren zijn vier slagen te maken als deze kleur ofwel 3-3 verdeeld is, ofwel als er een plaatje tweede valt. Speel daarom direct ♣H, ♣A en ♣10 na.