

UITKOMEN

Uitkomen Algemeen (dus zowel tegen troef als SA)

2 basisdoelstellingen bij uitkomen in het algemeen:

- slagen maken (of ontwikkelen)
- geen slagen weggeven!

De keuze van je uitkomst wordt bepaald door 3 factoren:

1. je eigen hand
2. het biedverloop
3. de hoogte van het contract

Met name bij de hoogte van het contract speelt actief of passief starten een grote rol:

Passief starten = geen slagen weggeven:

- tegen groot slem
- tegen deelscores op 1, 2 en 3 niveau.
- VB: niet onder je heer uitkomen! (kleintje –plaatje)

Actief starten = slagen ontwikkelen (tempo)

- tegen manches
- tegen klein slem
- VB: onder je heer uit starten komt wel in aanmerking.

Na deze algemene basisgegevens maken we onderscheid in

- uitkomen tegen SA contracten
- uitkomen tegen troefcontracten.

Uitkomen tegen troefcontracten.

We gaan uit van kleintje belooft plaatje en MUD.

MUD staat voor middle – up - down. Van 873 kom je de middelste uit (de 7 dus in dit geval), en gooi je daarna de bovenste bij (de 8 dus). Partner weet nu dat je 3x niks hebt.

Bij het uitkomen tegen troefcontracten gelden veel basisregels.

Bij deze basisregels gelden voorkeurprincipes.

We gaan ze hierna een voor een af in de volgorde van voorkeur:

1. Start tegen troef met AH (xx) met de Aas en dus nooit onder een Aas vandaan zonder het bezit van de Heer.

Een uitkomst met de Aas belooft namelijk de Heer.

Als je de aas én de heer hebt: Start met de Aas! Je ziet de dummy, het signaal van partner én je blijft aan slag, zodat je kunt zien wat het beste vervolg is.

Uitzonderingen:

-Singleton Aas (introever)

-AH (in tweeën) – start met de heer en daarna het aas (introever)

-A X, start met het Aas als partner de kleur heeft geboden (introever)

VB 1 bij 1: Zuid speelt 4 schoppen

	H7643	
	6	
	A943	
	H86	
82		B
AB873		V1042
V82		HB106
974		VB53
	AV1095	
	H95	
	75	
	A102	

Als je onder het Aas start maak je die niet meer!

Dan maar het Aas starten? Nee, want dat belooft ook de Heer. Op harten Heer gooit zuid zijn verliezende klaveren af!

Probeer een andere kleur. Start actief (manche), dus met ruiten 2.

Als het contract 3 schoppen zou zijn: start passief, dus met klaveren 7 (MUD).

VB 2 bij 1:	B	
EK 1995	10 8 6 5	
	V 9	
	H V 8 7 6 4	
7 2		H 9 6
A V 3 2		7 4
A 10 6 3		B 8 5 4 2
9 3 2		A B 10
	A V 10 8 5 4 3	
	H B 9	
	H 7	
	5	

Zuid opent 1 schoppen, noord 1 SA en zuid 3 schoppen, dat wordt uitgepast.

Tegen een troefcontract wordt niet onder een Aas vandaan gestart én passief, dus werd met klaveren 3 gestart (MUD) . Resultaat was 3 schoppen min 1.

2. Singleton

Start met een singleton in de hoop op een introever.

Partner weet nu ook dat je geen AH combinatie hebt! Dat is voorkeur 1 namelijk.

3. Serie

Start met de hoogste van een serie

Een serie in een troefcontract is 2 aanliggende plaatjes. (HV932 of VB732 of B10652)

Let op: A H V X is ook een serie. Kom met het Aas uit (of de Heer als je die afspraak hebt voor het signaleren)

Waarom 2 plaatjes ? (en in SA 3 plaatjes)

In een SA contract hoop je 4 of 5 slagen te maken met hulp van je partner (Aas of Boer).

In een troefcontract zijn er normaal gesproken 2 slagen in je vijfkaart te verdelen. Jij wilt je verzekeren van 1 slag met de uitkomst van de hoogste.

VB 1 bij 3: B8
 HV763 942
 A105

Als je de 3 uitkomt maak je in een troefcontract geen enkele slag. Nadat zuid de 10 heeft gemaakt kan na de Aas de derde ruiten worden getroefd in noord. Daarom dus de H uitkomen, waarmee je een slag verzekerd hebt.

VB 2 bij 3: 8 2
 H 8 7 3
 10 7 5
 V B 7

Een serie (of setje genaamd in troef) heeft de voorkeur boven kleintje plaatje. Kom in troef dus uit met klaveren V !!

4. Interne (gebroken) serie

Start met de op een na hoogste van een interne serie

Een interne serie is wanneer er exact 1 honneur ontbreekt.

In troef zijn er maar 2 interne series mogelijk:

HB10X : start met de Boer

V109X : start met de 10

Partner weet nu dat je de bovenliggende honneur niet hebt, maar je kunt nog wel een hogere honneur hebben! Daar moet partner wel rekening mee houden bij het afspelen en signaleren

Let op: A V B X = interne serie. Maar kom niet met de V uit (zie regel 1: kom niet onder een Aas vandaan in een troefcontract).

Start met de op 1 na hoogste van een gebroken serie.

Bij een gebroken serie ontbreken er 2 honneurs.

In troef is er maar 1 gebroken serie:

H109 – start met de 10

Let op:

Combinaties als V10XX (uitkomst laagste X) HBXX (uitkomst laagste X) zijn geen series.

5. Drie-of vierkaart zonder plaatjes = passieve start

Kom bij een driekaart zonder plaatjes uit met de middelste (MUD)

Kom bij een vierkaart zonder plaatjes uit met de op een na hoogste

VB: 9 **7** 4 kom de 7 uit en gooi daarna de 9

VB: 9 **7** 4 3 kom met de 7 uit en gooi daarna de 3 (4-kaart of doubleton)

6. Kleintje-plaatje = actieve start

Kom bij een drie- of vierkaart met 1 of 2 plaatjes uit met de kleinste

VB: V 10 8 **4** kom met de 4 uit, belooft een plaatje

VB: H B 6 **2** kom uit met de 2, belooft een plaatje (of 2)

VB: H 10 **4** kom met de 4 uit, belooft een plaatje

VB: H 10 **8** kom met de 8 uit, belooft een plaatje (wel lastig te lezen)

7. Doubleton

Kom met een doubleton uit met de hoogste

VB: **10** 8 kom met de 10 uit

VB: **3** 2 kom met de 3 uit (ook hier lastig te lezen)

Rest ons nog 1 vraag: Wanneer troef uitkomen?

Soms heeft het uitkomen van troef in een troefcontract de allerhoogste prioriteit. Dit heeft alles met het biedverloop te maken.

Luister (kijk) altijd heel goed naar het biedverloop, want dat geeft vaak veel informatie.

Er is een algemene leidraad om troef uit te komen:

1. Als je in dummy een drie- of vierkaart troef verwacht met introefwaarde
2. Als je lengte en kracht hebt in de bijkleur van de leider
3. Als de tegenstanders redden en jullie alle zijkleuren controleren

Voorbeeld bij 2:

Jij hebt als West in handen:

8 7 4

H B 8 3

A V 10 8

8 6

Biedverloop:

<u>Zuid</u>	<u>Noord</u>
1 schoppen	1 SA
2 ruiten	3 schoppen
4 schoppen.	

Noord is hier duidelijk kort in ruiten en hoopt dat zuid introevers kan maken. Jij hebt lengte én kracht in de zijkleur van Zuid. Kom met troef uit!

Voorbeeld bij 3:

Noord, OW	9 6 4 3	
	A B 8 2	
	V	
	9 5 3 2	
H V B 10 8 2		7
V 6 4 3		H 10 9 5
B 6		A H 10 7 4 2
4		H 7
	A 5	
	7	
	9 8 5 3	
	A V B 10 8 6	

Noord	Oost	Zuid	West
Pas	1 ruiten	2 klaveren	2 schoppen
4 klaveren*	Doublet**	5 klaveren***	pas
pas	Doublet****	pas	pas
pas			

*= preëemptief

**= algemene waarden, partner zeg nog wat.

***= uitnemen tegen mogelijke manche

****= strafdoulet

Wat moet West uitkomen?

Volgens de voorkeurregels met Schoppen Heer.

Zie wat er gebeurt:

Zuid neemt met Schoppen Aas en speelt ruiten voor Oost.

Een troefswitch komt nu te laat. Zuid kan 3 ruiten in Noord troeven en maakt het contract. Kassa!

Als je met troef start kan je tweemaal klaveren inspelen, waardoor zuid slechts 2 introevers in ruiten kan maken in plaats van 3. Het contract is nu kansloos.

Succes met tegenspelen! Stef