

Hand-out Dwang Posities

Inleiding

Het correct uitvoeren van een dwang positie lijkt het handelsmerk van de betere speler. Iedereen kan echter een tegenstander in dwang brengen, want het gaat regelmatig automatisch.

De betere speler onderscheid zich voornamelijk in twee aspecten:

- Hij ziet de dwang van te voren aankomen (ook als potentieel slachtoffer)
- Als de dwang niet automatisch tot stand komt kan hij de voorwaarden scheppen die nodig zijn om de dwang te laten slagen (en als verdediger kan hij de dwang soms 'verbreken')

Hoe meer je weet over dwangposities hoe beter je bent voorbereid aan tafel. Er zijn veel dikke en ingewikkelde boeken over dwangposities geschreven, maar die zijn aan tafel zo zeldzaam dat ik dat alleen echte topspelers zou aanraden. Veel nuttiger is het mijns inziens om een goede basis kennis te hebben van de eenvoudigere posities, daar heb je aan tafel meer aan.

Ingrediënten van een Dwang positie

- Dreigingen

Om een slag te kunnen winnen door middel van een dwang positie, heb je kaarten nodig die mogelijk winnaars kunnen worden, wanneer de tegenstanders hun dekkingen opgeven. Deze mogelijke winnaars noem je dreigingen. Je hebt tenminste twee dreigingen nodig. Het doel is dat de tegenstander(s) maar een dekking kan bewaren en dat de andere dreiging dus een slag wordt.

- De telling: aantal benodigde slagen / aantal vaste slagen

Een dwang positie lukt (op een enkele uitzondering na) pas wanneer je maar 1 vaste slag minder hebt dan je er nodig hebt. Is je doel 10 slagen en heb je 9 vaste slagen, dan is aan deze voorwaarde voldaan. Heb je er pas 8, dan gaat het in principe niet lukken.

-Rectifying the count

Een dwang positie lukt ook pas als je wanneer je al je verliezers hebt afgegeven. Anders laat je de tegenstanders de 'ruimte' om meer kaarten te bewaren en zitten ze niet in de problemen. In het voorbeeld van waar 10 slagen je doel was met je dus 9 vaste slagen hebben en 3 slagen hebben afgegeven voordat een dwang kan slagen.

Soms moet je dus actief je verliezers eerst weggeven voordat je later een dwang kan laten slagen. Dit noemen ze *Rectifying the count*.

- Entrees en Communicatie

Een dwang kan alleen slagen als je een entree hebt naar je dreiging(en). Het is voor je planning dus heel belangrijk dan je hier rekening mee houdt. De kleur waarin je de communicatie bewaart is altijd ook een kleur waarin je een dreiging hebt.

- De squeeze kaart

Om de tegenstander(s) in dwang te brengen moet je winnaars hebben om uit te kunnen spelen. De laatste winnaar, waarbij de tegenstander(s) zich moet overgeven, noem je de squeeze kaart.

In een zeldzaam geval is de squeeze kaart geen winnaar, maar een verliezer. Als een tegenstander winnaars incasseert en daarmee zijn partner in dwang brengt is er sprake van een Zelfmoord dwang of Suicide Squeeze.

Kaart lezen: Spelverloop en Biedverloop

Een dwang waarbij het er alleen om gaat of tegenstanders plaatjes bewaren of weggooien zie je vaak vanzelf (of meteen). Het is echter ook mogelijk dat je moet raden/inschatten hoeveel kaarten een tegenstander vast heeft gehouden (met name bij een ingooi-dwang). Het is dus belangrijk dat je goed kunt 'lezen' hoe het spel zit. Daarbij dien je rekening te houden met alle informatie die voorhanden is: Biedverloop, spelverloop, aarzelingen van tegenstanders, hoe prettig zit iedereen aan tafel.

Als je hier goed in bent heb je daar niet alleen bij dwang spellen baat bij...

Verskillende soorten dwangen

Er zijn tal van verschillende soorten dwang posities met de prachtigste namen. Ze komen echter vrijwel nooit voor. Richt je dus op de paar vormen die het meeste voorkomen. Hieronder vind je een korte opsomming van de meest voorkomende dwang posities en de kenmerken die daarbij horen.

Enkelvoudige Dwang

- Veruit meest voorkomende dwang positie
- Dwang tegen 1 tegenstander
- Gaat meestal automatisch, weinig voorbereiding voor nodig (maar let op de count)
- Als jouw dreigingen in dezelfde hand zitten, moet de tegenstander ervoor zitten
- Als jouw dreigingen verdeeld zitten over leider en dummie (en er is communicatie), dan maakt ervoor of erachter niet uit

Voorbeeld positie:

♠ AB
♥ 32
♠ HV -
♥ HV
♠ 2
♥ AB
♣A

Op het moment dat je ♣A incasseert zit oost in dwang. Merk op dat het in deze positie niet uitmaakt als je oost en west omdraait.

Vienna Coup

- De Vienna Coup lijkt op een enkelvoudige dwang
- Bij een Vienna Coup zou je blokkeren of in afgooi problemen komen wanneer je je winnaars incasseert. Daarom deblokkeer je eerst je Aas in een kleur, daarmee de heer van de tegenstanders hoog makend.

Voorbeeld positie:

♠ AB
♥ Ax
 ♠ HV
 ♥ HB
♠ X
♥ Vx
♣ A

Wanneer je klaveraas incasseert en in dummie een hartje weg doet zit oost niet in dwang, want je blokkeert. Je had dus eerst hartenaas moeten incasseren (Vienna Coup), dan werkt de dwang wel. Merk op dat de dwang hier wel werkt wanneer je oost en west omdraait.

Dubbele Dwang

- Ingewikkelder en zeldzamer dan de Enkelvoudige dwang, want je brengt beide tegenstanders in dwang
- Je hebt dreigingen in 3 kleuren nodig i.p.v. 2.
- De kleur die beide tegenstanders bewaken is de kleur waarin je communicatie (entree) hebt.
- Werkt alleen als de dreigingen goed geplaatst zitten (achter de tegenstander)

Voorbeeld positie:

♠ A2
♥ H
♦ -
♣ -
♠ HB ♠ V10
♥ A ♥ -
♦ - ♦ A
♣ - ♣ -
♠ 3
♥ -
♦ H
♣ A

Wanneer je ♣A incasseert komt eerst west in dwang. Hij moet een schoppen wegdoen anders wordt hartenheer een slag. Op tafel gooi daarna dus hartenheer weg, die heeft zijn werk gedaan. Vervolgend komt oost in dwang tussen ♠ en ♦ (dubbele dwang). Merk op dat deze dwang niet werkt wanneer je oost en west omdraait, want dan zit hartenaas achter de dummie in plaats van ervoor. Merk op hoe je de hebt in de kleur waarin beide tegenstanders de dekking hebben.