

Een psychologische bridgetip

(opgetekend door Kees van der Weijden, met dank aan aangever Fred den Heijer)

Focus.

Zodra iemand bij bewustzijn is, heeft hij/zij een focus. U wordt wakker, en denkt "ik wil douchen". Uw focus ligt nu bij de douche. Terwijl u naar de douche loopt, bedenkt u dat u nog een brief moet posten. Uw focus ligt nu bij de brief en de TPG-brievenbus van uw keuze. Terwijl u staat te douchen merkt u dat u uw haar niet kan wassen omdat de shampoo op is, en dat die gekocht moet worden. Uw focus ligt nu bij de drogisterij.

Aapje.

Die focus bestaat ook, en voortdurend, aan de bridgetafel. Daar is zelfs de continue focus van 4 personen aanwezig. Soms zijn de focussen van de 4 combattanten ongericht verdeeld, maar meestal zijn ze op iemand aan tafel gericht. Meester-klasse speler Erich Kirchhoff noemt dat beeldend 'het aapje', het aapje dat op iemands schouders zit. Het aapje is het sterkst aanwezig wanneer iemand het fout doet. Stel, u speelt een contract fout af. Bijna onmogelijk natuurlijk, maar stèl. Als nu niemand (inclusief uzelf) ziet dat u het niet goed heeft gedaan is er weinig aan de hand. Maar er is altijd wel iemand aan tafel, en niet zelden is dat partner, die verbaal of non-verbaal (bijv. met een zucht) aangeeft wat u reeds vermoedde, nl. dat u het fout deed. Het aapje zit nu op uw schouders. Overigens kan het aapje ook op uw schouders zitten als u iets bijzonder goeds doet. **Maar aan de bridgetafel regeert nu eenmaal de FOUT**, en als iemand iets bijzonder goeds doet wordt dat slechts hoogst zelden als zodanig opgemerkt. Daarom is het aapje bij bridge bijna altijd vervelend en beschuldigend. Bovendien is het aapje niet altijd objectief. Het aapje wordt immers gestuurd door de focus van de anderen aan tafel. Die anderen zien niet altijd uw gebrek aan goede alternatieven, hebben niet altijd oog voor uw probleem, en dat effect zal sterker zijn naarmate de anderen zwakker zijn. Het aapje wijst naar u en veroordeelt U ondertussen wel, meestal zonder dat u zich adequaat kunt verdedigen.

Partnership.

In elk partnership bestaat een soort van machtsverhouding. Er is binnen een partnership altijd, gevoelsmatig, een sterkere speler (M/V). Haalt u zich uw diverse partners maar voor de geest. Met die ene partner wilt u het absoluut niet fout doen, maar met die andere partner maakt u zich daar geen of weinig zorgen om. Waarom maakt u zich daar geen zorgen om? Kijk eens diep in uw hart: u voelt zich sterker of minstens even sterk dan die partner. En waarom heeft u de indruk dat u sterker of minstens even sterk bent? Omdat in het partnership waarin u zich sterker voelt, het aapje nooit, zelden, of in elk geval minder bij u dan bij uw partner gaat zitten. Want dààr voelt u zich prettig bij. En wat voor u geldt, geldt uiteraard ook voor uw partner(s). **In een goed partnership zit het aapje nooit lang bij iemand.**

U wilt dus winnen? Het probleem.

De bridgesessie begint. Welgemoed neemt u uw kaarten op, en fluks bieden u en uw partner een gezonde 6♠ uit. Rechts komt uit, u vraagt zich inwendig af of u niet een poging voor 7♠ had moeten doen. Maar uw partner heeft een zware dag achter de rug, is er nog niet helemaal bij en verprutst die 6♠: hij gaat zielig eentje down in een koud contract. **Hij heeft het aapje.** Zeg eigenlijk maar gerust dat het een volwassen Aap is. Voor u geldt dat dat ei aan de overkant die prachtig uitgeboden 6♠ totaal verziekt heeft. Maar u wilt winnen. Dus heeft u nu een probleem. Uw partner zit in een dip maar u moet er wel mee verder. Gaat u het hem erin wrijven en maakt u er een AAP van? **Dan heeft u van bridge niets begrepen.** Uw partner zal er dan het volgende spel dan ook niets van bakken. En het daarop volgende spel ook niet. Zelfs als u alleen maar zuchtend uw schouders ophaalt gaat u waarschijnlijk in het volgende spel nog een nul tegemoet, misschien zelfs een paar. Zeker als u veel macht in het partnership heeft, is uw partner na zo'n verknalde 6♠ niet ver van een total nervous breakdown af.

U wilt na zo'n 6♠ nog steeds winnen? De algemene oplossing.

Het aapje moet van partners schouders! Het mooiste is natuurlijk als de sympathieke tegenpartij op zijn beurt een spel verkracht, want dan gaat het aapje bij de vijand zitten, maar meestal hebben ze op dat moment niet zoveel begrip voor u. Wat kunt u dan doen? Zorg dat het aapje zo snel mogelijk bij u gaat zitten! In het volgende spel (dat anders toch een nul zal worden) moet u het aapje

overnemen, want dan zal bij uw partner de gemoedsrust terugkeren! Hoe doet u dat? In elk spel moeten er 1 of 2 knopen worden doorgehakt. Een biedbeslissing, een switch, of kies je voor de snit of voor vallen. **Bescherm uw partner en neem de volgende beslissing zelf!** Het doet er niet toe of de beslissing technisch goed is. Zorg ervoor dat partner die beslissing niet hoeft te nemen. Want als het na uw beslissing mis gaat, dan heeft u het verkeerd gedaan, en komt het aapje bij u zitten. Dat ontlast partner. En gaat het na uw beslissing goed, dan wordt partners aapje in elk geval kleiner. De algemene regel is dus: **“Leg de beslissing in elk geval niet bij partner neer als hij het aapje heeft.”**.

U wilt na die 6♣ nog steeds winnen? De praktijkvoorbeelden.

Stel, het bieden gaat:

U	LT	Part	RT
1♥	pas	2♥	pas
?			

En u heeft een manchepoging in uw handen. Wat u nu **NIET** moet doen nadat partner in het vorige spel 6♣ heeft verprutst is inviterend 3♥ bieden. Of een op dat moment misschien zelfs onbegrijpelijke trial als 3♣ of 3♦ bieden. Want partner is er immers niet bij, en daarom zal uw partner het verkeerd doen. En dan wordt die aap nog groter. En zelfs als hij het goed doet, blijft dat vervelende aapje op zijn schouder. Daarom moet U ZÉLF de knoop doorhakken en of passen, of 4♥ bieden. Gaat dat nu fout, dan kunt u zich tegenover uw partner verontschuldigen, met als gevolg: het aapje komt op uw schouders zitten en partners gemoedsrust zal terugkeren. Legio andere voorbeelden zijn mogelijk. Het mooiste zijn fouten die niet uitmaken. Gooi een vrije kaart weg u toch niet zult maken. Laat een scherpe competitieve bieding in de uitpas (waar partner wel op rekent) achterwege. Geef een verkeerd signaal en verontschuldig u daarvoor. **Trek het aapje naar u toe.** Uw partner zal het waarderen. **De stemming keert terug, ‘that’s what matters’.** En zo komt u na 2 spellen en 2 nullen toch weer op 50%!

Laatste update . [Mail de webeditor](#)