

Signaleren

Tegenspelen is wellicht het moeilijkste onderdeel van het bridgespel. De leider heeft het grote voordeel dat hij alle 26 kaarten van zijn partij ziet. Een tegenspeler moet zich redden met zijn eigen 13 kaarten, met informatie uit het biedverloop (eventueel later uit het spelverloop) en met hulp die hij van partner ontvangt. We kunnen als hulpmiddelen gebruiken:

- I. afspraken over het uitkomen
- II. afspraken over signalen

Het uitkomen wordt in deze les niet behandeld (zie hiervoor Biedermeijer Groen, lesbrief 7). We beperken ons in deze les tot het signaleren.

1. Soorten signalen

Er zijn drie belangrijke signalen, die naast elkaar werken. U kunt besluiten om 1, 2 of alle 3 van de te behandelen signalen in uw systeem op te nemen. Wat echter heel belangrijk is dat u weet wanneer welke signalen van toepassing zijn en hoe u deze signalen moet toepassen.

- Het AAN/AF-sigitaal (attitude)
- Het DISTRIBUTIE-sigitaal
- Het KLEURPREFERENTIE sigitaal

2. Het AAN/AF sigitaal

Meestal worden hoge kaarten gebruikt om een kleur die partner speelt aan te signaleren, maar er zijn ook partnerships die het omgedraaid hebben. Er worden in Nederland verschillende methoden gespeeld. Het is meestal de 'derde man' die een AAN/AF-sigitaal gooit (bijvoorbeeld als partner uitkomt met een aas. Te onderscheiden zijn:

- 2a Uw partner komt uit met een honneur, waar u niet overheen kunt of wilt.
Wanneer u wilt dat partner deze kleur doorspeelt: sein aan met een hoge kaart (zowel tegen een troef- als tegen een SA-contract).
- 2b Uw partner komt uit. De dummy speelt een kaart waar u niet overheen kunt.
Wanneer u wilt dat partner, als hij aan slag komt, de kleur doorspeelt: sein dan aan met een hoge kaart (zowel tegen een troef- als tegen een SA-contract).
- 2c Uw partner komt uit met een aas. Sein een doubleton aan, als u een aftroever wilt maken (alleen tegen een troefcontract).

In één situatie wordt het AAN/AF sigitaal niet speciaal door 'de derde man' gegeven:

- 2d Bij niet bekennen kunt u soms een positief sigitaal geven in de kleur zelf (hoge kaart). Het kan ook voorkomen dat u geen enkele kaart kunt missen in de kleur die u wilt aanseinen. Sein dan zo snel mogelijk de andere kleur(en) af door middel van een lage kaart. Dit noemt men ook wel 'vuil' weggooien.

3. Het distributiesignaal

Dit signaal kan van belang zijn als de leider een kleur aanspeelt

Het distributiesignaal wordt gedaan door de 'tweede of vierde man'.

De meest gebruikte vorm van het verdelingssignaal is: hoog-laag = even.

Wanneer u in een bepaalde kleur bijvoorbeeld eerst een 8 speelt en dan een 3, geeft u daarmee 2, 4 of 6 kaarten aan in die kleur. Speelt u daarentegen in een kleur bijvoorbeeld eerst een 2 en dan een 9, dan geeft u daarmee 3, 5 of 7 kaarten aan.

Het distributiesignaal is vooral van belang in situaties, waarin u of uw partner een aas of een heer moeten ophouden. Sein altijd zo duidelijk mogelijk: als u 5432 heeft, sein dan met de 5 uw even verdeling aan. Zo duidelijk mogelijk, maar vanzelfsprekend nooit ten koste van een slag. Van 10532 gooit u niet de 10, maar de 5.

Een voorbeeld :

DUMMY:

Partner:
???

♠ 532
♥ 874
♦ H3
♣ HVB84

Uw kaart:

♠ B74
♥ 10532
♦ A62
♣ A53

Het contract is 3 SA, na een biedverloop van 1SA - 3SA .

Uw partner is gestart met ♠6, de dummy speelde ♠2 en u ♠B, onder het motto 'de derde man doet wat hij kan', want uw partner heeft een honneur(s) in schoppen (uitkomstregel: 'kleintje belooft plaatje').

In slag 2 speelt de leider zuid ♣10 en uw partner speelt ♣2 bij. De dummy speelt ♣4.

Welke kaart speelt u bij en waarom?

Antwoord:

U duikt de klaveren één ronde, partner heeft waarschijnlijk een driekaart en dan is de communicatie tussen leider en dummy verbroken.

Had partner hoog-laag gespeeld (=even) dan duikt u de klaveren twee ronden.

4. Het kleurpreferentiesignaal

Dit signaal komt niet erg veel voor. Het geldt alleen in troefcontracten en in de situatie, dat er sprake is van aftroefmogelijkheden.

Het kleurpreferentiesignaal wordt meestal gegeven door de 'eerste man'. Dit signaal moet partner duidelijk maken met welke kleur hij terug moet komen, bijvoorbeeld na het maken van een aftroever.

Een hoge kaart betekent: "Kom met de 'hoogste' kleur terug" (de troefkleur sluiten we even uit, want we zijn bezig om aftroevers te maken). Een lage kaart vraagt om het tegenovergestelde, dus de 'laagste' kleur van de over gebleven kleuren.

Deze versie van een kleurpreferentiesignaal heet Lavinthal.

Een voorbeeld: Het contract is 4♠ en uw partner komt uit met ♥2.

	DUMMY:	
	♠ HVB5	
	♥ HVB	Uw kaart:
Partner:	♦ VB	♠ 2
♥2	♣ VB42	♥ A108543
		♦ A63
		♣ 753

U pakt harten Aas. Speelt u harten na? Zo ja, welke harten en waarom?

Antwoord:

Speel uw hoogste harten, ♥10, terug. Als partner nu kan troeven zal hij begrijpen dat hij van de overgebleven twee kleuren (klaveren en de ruiten) de hoogste (ruiten) na moet spelen. U komt dan met ruiten weer aan slag en kan partner nog een introever geven.

Een tweede voorbeeld:

Biedverloop:

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

Uw partner (west) komt uit met ♠10.

	DUMMY:	
	♠ 975	
	♥ H104	Uw kaart:
Partner:	♦ A104	♠ AHB83
♠10	♣ AVB10	♥ B32
		♦ VB963
		♣ -

Wat is uw verdedigingsplan in dit spel?

Daarbij moet u zich het volgende afvragen:

1. Wat weet ik van het aantal schoppen van mijn partner?
2. Wij moeten 4 slagen halen. Welke denk ik dat dat kunnen worden?
3. Hoe kan ik het mijn partner zo duidelijk mogelijk maken?

Antwoorden:

1. Waarschijnlijk twee.
2. ♠H, ♠A, schoppen getroefd door partner, klaveren na getroefd.
3. Speel na ♠H en ♠A de laagste schoppen, ♠3, na.

Spel 1
N/-

♠ 1054		
♥ AHVB86		
♦ 2		
♣ AH3		
♠ A98762	N	♠ 3
♥ 42	W O	♥ 1095
♦ A105	Z	♦ 7643
♣ B9		♣ V8764
	♠ HVB	
	♥ 73	
	♦ HVB98	
	♣ 1052	

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	2♥	pas	3♦
pas	3♥	pas	4♥
pas	pas	pas	

Oost start met ♠3. West 'ziet' dat ♠3 een singleton is en pakt ♠A. West speelt ♠9 na: Lavinthal (= 'hoogste' kleur) voor ruiten. Als oost na de introever gehoorzaam ruiten vervolgt kan west een derde schoppen spelen.

Spel 2
O/NZ

♠ H9		
♥ 765		
♦ H952		
♣ B987		
♠ 852	N	♠ AB43
♥ 42	W O	♥ AHV3
♦ AV103	Z	♦ B6
♣ 5432		♣ AH6
	♠ V1076	
	♥ B1098	
	♦ 874	
	♣ V10	

Biedverloop:

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

Zuid start met ♥B. Noord seint af met ♥5. Oost neemt en speelt nu ♦B, zuid ♦4, west ♦3 en noord ♦2! Noord pakt de tweede ruitenslag pas met ♦H. Dankzij het distributiesignaal van zuid wist noord wanneer hij de ♦H moest nemen en is de dummy nu onbereikbaar.

Spel 3
Z/OW

♠ B6		
♥ 863		
♦ HB1093		
♣ 853		
♠ 732	N	♠ H1098
♥ B1097	W O	♥ 42
♦ 864	Z	♦ A72
♣ V62		♣ B1097
	♠ AV54	
	♥ AHV5	
	♦ V5	
	♣ AH4	

Biedverloop:

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

West start met ♥B. Oost seint af met ♥2. Zuid speelt ♦V, west ♦4, noord ♦3 en oost ♦2. De tweede ruitenslag pakt oost, want west heeft een driekaart in ruiten signaleerd. Zuid kan hierna niet meer in de dummy komen.

Spel 4
W/Allen

♠ 2		
♥ 542		
♦ 6432		
♣ B9853		
♠ HVB4	N	♠ 875
♥ H876	W O	♥ AV1093
♦ VB10	Z	♦ H87
♣ A6		♣ H7
	♠ A10963	
	♥ B	
	♦ A95	
	♣ V1042	

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
1SA	pas	2♦	pas
2♥	pas	3SA	pas
4♥	pas	pas	pas

Noord start met ♠2. Zuid pakt ♠A en speelt ♠10 terug, voor het geval noord een singleton heeft. Dan wil zuid immers ruiten terug!

Spel 5
N/NZ

♠ V4		
♥ B32		
♦ 95		
♣ AVB842		
♠ B1096	N	♠ H85
♥ 1084	W O	♥ H976
♦ VB76	Z	♦ 1082
♣ 97		♣ H63
	♠ A732	
	♥ AV5	
	♦ AH43	
	♣ 105	

Biedverloop:

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

West start met ♠B en oost seint aan met ♠8. Zuid neemt de derde schoppenstag en speelt ♣10, west ♣9, noord ♣2 en oost ♣3! Oost neemt de tweede klaverenslag, want west heeft een tweekaart in klaveren aangegeven. De leider kan niet meer in de dummy komen.

Spel 6
O/OW

♠ 9842		
♥ 43		
♦ A1083		
♣ H82		
♠ H10	N	♠ AB
♥ VB95	W O	♥ H1082
♦ 9654	Z	♦ HVB7
♣ AB3		♣ V94
	♠ V7653	
	♥ A76	
	♦ 2	
	♣ 10765	

Biedverloop:

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

Zuid start met ♦2. Noord pakt ♦A en speelt ♦3 terug. Stel je voor dat zuid maar één ruiten heeft, dan wil noord graag klaveren terug. Zuid troeft en vervolgt klaveren, waarna de leider niet kan verhinderen dat zuid een tweede introever krijgt.

Spel 7
Z/Allen

♠ V654		
♥ V10632		
♦ B10		
♣ 83		
♠ AH10	N	♠ 932
♥ AH8	W O	♥ 75
♦ V862	Z	♦ H54
♣ 754		♣ HVB96
	♠ B87	
	♥ B94	
	♦ A973	
	♣ A102	

Biedverloop:

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

Noord start met ♥2. Zuid speelt ♥B en west de Heer. West speelt nu ♣4, noord ♣8, oost ♣H en zuid ♣2. Zuid weet nu dat hij de derde klaverenslag pas moet nemen.

Spel 8
W/-

♠ 863		
♥ HVB102		
♦ 864		
♣ AH		
♠ 104	N	♠ AHV92
♥ 74	W O	♥ 863
♦ B9752	Z	♦
♣ V1086		♣ B7543
	♠ B75	
	♥ A95	
	♦ AHV103	
	♣ 92	

Biedverloop:

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

Oost start met ♠A en ziet zijn partner met ♠10 een doubleton aangeven. Oost moet zich realiseren dat er naast drie schoppenlagen ook nog een ruiten introever nodig is om het contract te doen sneuvelen. Het probleem: hoe krijgen we partner aan slag en hoe krijgen we hem zo ver dat hij ruiten na gaat spelen? Met klaveren kan west niet aan slag komen (de leider met ♣A hebben voor zijn bieden). Speel daarom ook ♠H en nu ♠9 (dus niet ♠V incasseren!) na. Dit dwingt partner te troeven en een hoge schoppen vraagt ruiten. West troeft ♠9 en zal dan tot de conclusie komen dat oost een renonce ruiten moet hebben en dus dat ruiten na tot één down zal leiden!