

Opgave 119 - overpeinzing

We gaan in deze ACC Signaleren!

Als de 'maat' van mijn moeder troef moest maken, en mijn moeder haar vroeg of ze de ramen al had gelapt, moest je niet verbaasd opkijken als na 'ampele overweging' ruiten de troefkleur werd en dat mijn lieve moeder toevallig de boer en de nel meenam... Midden vorige eeuw werd bij klaverjassen al 'gesignaleerd'...



Ook in bridge hopen we regelmatig op een bepaalde actie van onze partner. En serviceverlenend als wij zijn, helpen wij onze partner graag bij het maken van de juiste keus. Niet met een plotselinge greep naar ons hart, een schop onder tafel, een plukgebaar of starre blik naar het raam, nee, dat doen we met het spelen van een kaart, geheel in de lijn van de gemaakte afspraak.

Standaardafspraken zijn onder andere:

- **uitkomen met een plaatje** belooft het aangrenzende lagere plaatje;
- **een plaatje bijspelen** ontként juist het aangrenzende lagere plaatje en sluit het aangrenzende hogere plaatje niet uit;
- **een lage kaart voorspelen**, vraagt terugkomst in die kleur.

Maar er is veel meer te koop op de signaleringsmarkt. Denk aan het aansignaleren op partners uitkomst. Dat kan met een hoge kaart, maar ook met een lage. Na het aansignaal op partners aas kun je op de heer een distributiesignaal geven. En Italiaans (Romeins) signaleren niet te vergeten (oneven is dan een aansignaal en een even kaart 'af').

De meest bekende én gebruikte signaleringsafpraak wordt al toegepast in de eerste slag: de bijgespeelde kaart van de tegenspeler.

- een hoge kaart vraagt om de uitkomstkleur door te spelen;
- een lage raadt doorspelen in die kleur af.

Weldadig eenvoudig.

Dat kun je desgewenst ook omkeren: een lage kaart vraagt om doorspelen waardoor een hoge een afsignaal is. Dat betekent dat tegen een troefcontract van een 2-kaart eerst de laagste moet worden gespeeld, en dat leidt nog weleens tot een misverstand.

Hoe noodzakelijk een aan- of afsignaal kan zijn bewijst het volgende voorbeeld:
 Tegen een SA-contract kom je uit met ♠H.
 Partner en leider spelen een lage schoppen bij.

Situatie 1	Partner noord ♠ 9 5 2	
Dummy ♠ 7 6		Leider ♠ A B 8
	Jouw zuidhand ♠ H V 10 4 3	

Als je in **situatie 1** schoppen doorspeelt, help je de leider aan twee schoppenlagen.

Situatie 2	Partner noord ♠ B 9 2	
Dummy ♠ 7 6		Leider ♠ A 8 5
	Jouw zuidhand ♠ H V 10 4 3	

In **situatie 2** kun je wél veilig schoppen doorspelen.

Partner noord bedient het verkeerslicht.

- In **situatie 1** zet hij dat met ♠2 op rood! Geen schoppen door. Je moet op een andere kleur overstappen. Partner noord weet door je uitkomst genoeg, zodra hij aan slag is gekomen hervat hij de schoppenaanval.
- En in **situatie 2** zet noord met ♠9 het verkeerslicht op groen! Nu kun je gerust ♠3 naspelen.

Op de tweede plaats van bekende signalen staat: Lavinthal.

- De meest gebruikte toepassing is deze:

West komt met ♦A uit tegen een **schoppencontract**. Oost speelt ♦7 bij.
 Op wests ♦H in de tweede slag legt oost ♦4.

♦4 maakt duidelijk dat oost begon met een hogere ruiten. Dan moet oost zijn begonnen met een 2-kaart ruiten, waardoor west weet dat partner oost de 3^e ruiten gaat aftroeven.

Als west na oosts aftroever graag een bepaalde kleur teruggespeeld ziet, vertelt hij dat met de kaart die zijn partner gaat troeven:

- een hoge ruiten: vraagt om de hoogste van de twee andere bijkleuren: ♥.
- een lage ruiten: vraagt om de laagste van de twee andere bijkleuren: ♣.

- Als je renonceert, dus geen kaart hebt in de voorgespeelde kleur, kun je met je bijgespeelde kaart eveneens voorkeur voor een bepaalde kleur aangeven.

Stel dat je een SA-contract tegenspeelt, dan vraagt:

- een lage kaart om de laagste van de twee overige kleuren,
- en een onnodig hogere kaart om de hoogste van die twee kleuren.

Praktische toepassingen:

- Je verwacht je partner aan slag te brengen, bijvoorbeeld met een aftroever. Vertel met jouw kaart welke kleur je na die aftroever graag teruggespeeld ziet.
- Dummy legt na de uitkomst een hand op tafel die meteen duidelijk maakt dat de uitgekomen kleur in ieder geval NIET moet worden doorgespeeld, bijvoorbeeld een singleton of doubleton in de uitkomstkleur. Dan is aan- of afsignaleren zinloos. In plaats daarvan kan de partner van de 'uitkomer' beter signaleren welke kleur hij het liefst nagespeeld ziet.
- Je hebt met partner afgesproken dat je van AH-sec eerst de H speelt, en dan het aas. Dan moet je na het aas je partner aan slag brengen om in die kleur een aftroever te kunnen maken. Handig als partner met zijn tweede kaart de kleur vertelt (hoog of laag) waarin hij aan slag kan komen.
- Vaak heb je onbeduidende kaarten in de troefkleur, en trekt de leider die genadeloos uit je handen. Met twee of meer troeven kun je ook dán met de volgorde waarin je die bijspeelt je partner vertellen in welke kleur je iets moois hebt. Dat kan ook belangrijk zijn als de leider veel vrije kaarten uitspeelt. Partner kan dan veilig zijn kaarten opruimen in de kleur die jij 'controleert'.

Lavinthal of Revolving discards?

Hoe je met Lavinthal signaleert bij niet bekennen staat hierboven: een hoge kaart vraagt om de hoogste van de twee andere bijkleuren, een lage om de laagste van die twee kleuren.

Een gespeelde 'revolvingkaart' vraagt om de aangrenzende kleur: een hoge de aangrenzende hogere kleur, een lage om de aangrenzende lagere.
♥8 vraagt om schoppen; ♥4 om ruiten.

Revolving geeft meer risico van vergissen.

Met schoppen troef vraagt een lage harten om ruiten (de aangrenzende lagere kleur van harten), en een hoge harten om klaveren (de aangrenzende hogere kleur is schoppen, maar de troefkleur wordt overgeslagen, en dan is de volgende kleur klaveren)...

Mogelijk nadeel van deze twee signaleersystemen is dat, als je partner niet bekent, elke bijgespeelde kaart een signaal kan zijn. Als partner niets te melden heeft, loop je het risico dat zijn bijgespeelde kaart je op het verkeerde been zet.

Een tweede nadeel is dat de leider meekijkt en graag zijn voordeel doet met de uitgewisselde boodschappen.

Tip! Anton Maas pleit in zijn BBC-boekje 'Signaleren' voor een combinatie van Italiaans en Lavinthal. In deze **aanrader** geeft Anton en passant het ezelsbruggetje: 'signaleer 'aan' volgens de methode van de leider als je wilt dat hij die kleur doorspeelt.' Kortom je kunt op veel manieren op legale wijze boodschappen uitwisselen.

Vraagstuk ACC 119 – 1 - Overpeinzing

Na 2♥ (zwakke twee) - 4♥ kom jij uit tegen een 4♥-contract.

Dummy west

♠ H 8 7 2
♥ B 10
♦ V 6 3
♣ A H V 2

Leider oost

Jouw zuidhand

♠ V 6 5 4 3
♥ 7 6 5
♦ A H 8 7 5
♣ -

Je start met ♦A, partner speelt ♦4, de leider ♦9.

Op ♦H speelt partner ♦2 bij, de leider ♦B.

Met welke kaart begin je de 3^e slag?

- a. ♦8
- b. ♦5
- c. ♥6
- d. schoppen

Het dilemma is duidelijk: als partner noord een 2-kaart ruiten heeft, gaat het 4♥-contract down als je ruiten doorspeelt, partner troeft, én klaveren terugspeelt.

Maar als partner drie ruiten heeft, moet partner noord ruiten bijspelen en ruimt leider oost op ♦V graag een eventuele verliezer op.

Vraagstuk ACC 119 – 2 - Overpeinzing

Na 1♥ - 4♥ is west leider in een 4♥-contract.

Partner noord start met ♠A.

Leider west

Dummy oost

♠ B

♥ V B 7 6 5 2

♦ H B 9

♣ H B 9

Jouw zuidhand

♠ 8 7 3 2

♥ 9

♦ A V 10 8

♣ V 7 6 5

Welke kaart speel jij bij in de eerste slag?

- a. ♠8
- b. ♠7
- c. ♠3
- d. ♠2

Partner komt uit met ♠A.

Dit betekent dat je hem ook mag inschatten op ♠H, want een uitkomst met een aas zonder de heer in handen geeft vaker voordeel voor de leider dan voor de tegenspelers.

De hand van dummy sluit doorspelen van schoppen uit. Voor jou een uitstekende gelegenheid om 'te vertellen' welke kleur je het liefst in de tweede slag nagespeeld ziet.

En voorkeur heb je

Vraagstuk ACC 119 – 3 - overpeinzing

West 2♣* Stayman 2♦* 3SA	Oost 1SA geen hoge 4-kr pas
Dummy west ♠ 8 6 4 ♥ V B 9 5 ♦ H 4 2 ♣ H V B	Leider oost
	Jouw zuidhand ♠ A H 10 9 ♥ 7 6 4 ♦ 8 5 3 ♣ 10 5 4

Jij komt uit met ♠A, partner noord speelt ♠7 bij, leider oost ♠5.
Met welke kaart open je de dans van de 2^e slag?

- ♠H
- ♠9
- harten
- ruiten
- klaveren

Leider oost ontkende met zijn 2♦-bod een hoge 4-kaart. Oost heeft drie of twee schoppen, en partner noord dus drie of vier.

Als leider oost ♠Vxx heeft, wil je geen schoppen doorspelen, want dan help je de leider aan een schoppenslag.

Heeft partner ♠V, dan moet je schoppen doorspelen.

- Met ♠Vxxx bij partner maakt het niet uit welke schoppenkaart je speelt in de tweede schoppenslag.
- Maar met ♠Vxx maakt dat wel uit, want als partner dan met zijn ♠V de derde schoppenslag wint, is jouw vierde schoppenkaart onbereikbaar!

Om de tweede slag de juiste kaart te kiezen heb je maar één aanwijzing: de bijgespeelde ♠7 van partner noord.