

Signaleren (deel 1)

Bridgen draait om communicatie tussen de twee spelers van elk partnership, tijdens het bieden (biedsysteem) en tijdens het af- en tegenspelen (signaleren). De signaleerafspraken heb je als verdedigers nodig om het voordeel van de leider, die alle 26 kaarten van zijn partnership ziet, een beetje te compenseren. Maar elke defensie begint en eindigt bij zelf nadenken, de verdeling en punten van de leider en partner proberen in te schatten en waar je kunt je partner helpen en de leider dwarsbomen. Bedenk bij signaleren dat de leider meekijkt en dáár dus ook voordeel uit kan halen; signaleer dus vooral in situaties waar het ertoe doet. De belangrijkste signaleersituaties zijn:

1. Uitkomst

We laten partner graag weten of zijn uitkomst ons bevalt of niet, door een hoge of juist een lage kaart bij te spelen, al naar gelang je afspraken. Heel normaal en nuttig. Dat helpt al enorm, want bij de start geeft de verdediging statistisch gezien het meeste weg.

Sommigen signaleren bij de start aan partner welke kleur hij/zij moet nakomen. Of dat slim is en of het beslissend is voor een goed resultaat moeten zij zelf goed nagaan. Soms heb je helemaal geen duidelijke kleur waar partner in zou moeten vervolgen. En soms heb je ook helemaal geen lengte in de uitkomstkleur, waardoor je geen kaartjes hebt om een keuze over te brengen. En het kan ook beter zijn om bij een niet-effectieve start niet meteen in een ander niet-effectief vervolg te springen. Wat zou je, als je Italiaanse signalen direct óp de uitkomst speelt, moeten bijspelen in slag 1 als je partner start met hartenvrouw en dummy en jij hebben de volgende kaarten na het bieden van 1SA – 3SA:

♠B10x

♥A9xx

♦VB10xx

♣Ax

♥V



♠Vxxx

♥82

♦Hxx

♣Bxxx

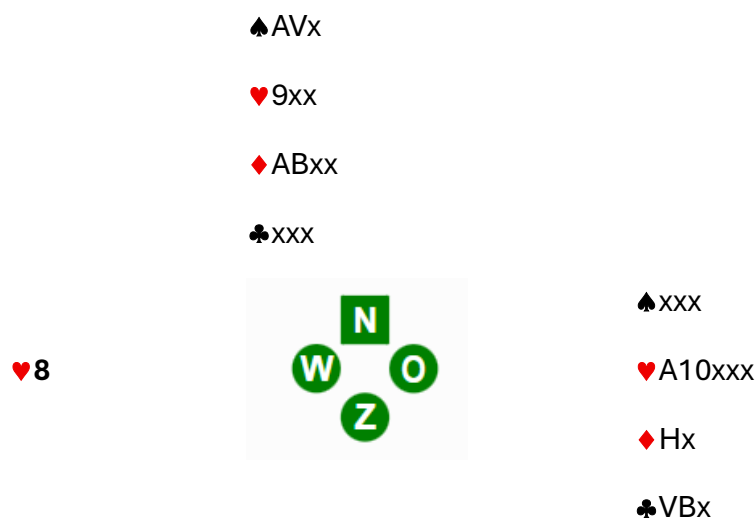
Als je 3 hartens had, zou je nog neutraal kunnen signaleren, nu kun je geen kant op tenzij je partner je signaalkaart niet serieus neemt; ook niet bevorderlijk...

2. Kleurpreferentie bij het geven van een introever

Partner is gestart met een singleton voor jouw Aas (dummy heeft Honneur-x-x) en je geeft hem zijn gevraagde introever. Aan slag moet hij verzinnen welke kleur hij naspeelt. Dáár kun je hem gratis bij helpen door een hoge of juist een lage kaart na te spelen: “Kom maar met de hoogst of de laagst overblijvende kleur na”. Meestal kun je hem, als je daarin een directe entree hebt, nóg een introever geven. Heb je geen nuttig bezit in de overige kleuren, of gaat de leider jou daar vanzelf je slagen in geven (bijv. HBxx over Vxx), speel dan een neutrale middenkaart na.

Je hebt de Oosthand en de TP biedt 1Sch.(Z) – 1SA (forcing) – 2Ha. – 3Sch. – 4Sch.

Partner start ondanks het hartenbod in Zuid met hartenacht:



Dat kan niet anders dan een singleton zijn, dus je neemt het Aas en speelt een harten na. Maar welke?? Ruiten na vragen (door een hoge harten na te spelen) lijkt logisch...., maar je hebt geen directe entree voor een 2^e introefslag. En...., de leider kan zelf nooit om de ruitensnit heen. Je kunt partner uittellen op $40 - 11 - 9 = \text{ca. } 14/17 = 3 \text{ á } 6$ punten. En van de leider weet je je een 4432 of 4423 verdeling, heel misschien 4414 (met ruitenheer sec) of 4441 (met klaveraas of -heer sec). Laten we aannemen dat de leider troefheer heeft, die kans is groter dan dat hij klaveraas en -heer heeft.

- Stel je vraagt om een ruiten na. De leider weet ook wat je signaleert, neemt Ruitenaas en trekt de troeven. Hij staat dan pas ruitenheer nog af en gooit zijn verliezende klaver weg op ruitenboer in dummy.
- Stel je vraagt klaver na. Nu wordt het tegenspel opeens heel spannend als partner klaverheer heeft en de leider is 5422.

Stel je dit spel voor:

♠ AVx

♥ 9xx

♦ ABxx

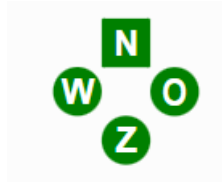
♣ xxx

♠ Bx

♥ 8

♦ 109xxx

♣ Hxxxx



♠ xxx

♥ A10xxx

♦ Hx

♣ VBx

♠ H10xxxx

♥ HVBX

♦ Vx

♣ A10

Bij grondig doordenken kom je tot de conclusie dat je in slag 2 een lage harten moet naspelen met het verzoek om klaver na te spelen, in plaats van de voor-de-hand- liggende ruiten nakomst te vragen. Mocht de leider dan toch klaveraas + -heer hebben, dan is er niets verloren gegaan; die ruitenheer gaat hij altijd verliezen met een 5422 hand.

Tot slot: zorg als partner, dat je zo'n kleurpreferentiesignaal van je partner opvolgt, hoe eng dat ook lijkt met Hxx; als je dat 5 van de 10x niet doet, vorm je in het tegenspel geen partnership meer, maar 2 losse individuen.

3. Kleurpreferentie bij renonceren

Als we een kleur niet meer kunnen bijlopen, vertellen we graag aan partner in welke kleur we wél iets hebben als verdediging; Lavinthal, Revolving Discard of Italiaans, de methode maakt niet veel uit. Bedenk je, dat het spel vaak al een slag of vier-vijf-zes onderweg is, dus het zal er tegen een SA-contract niet meer om gaan om nog een lange kleur vrij te spelen, en tegen een kleurcontract zal het niet meer gaan om een introever. Als je wilt aangeven in welke kleur je een honneur (of meer) hebt, bedenk je dan ook of het wel zin kan hebben dat partner die inspeelt. Of kun je het beter de leider zelf laten uitzoeken? We breken vaak dolenthousiast kleuren voor de leider open, waar we beter vanaf hadden kunnen blijven (ik kom nog een latere keer hierop terug met het thema 'frozen suits').

Zorg dus dat er een goede reden is om zo'n kleurswitch te vragen; iets wat partner bij jou ontwikkelt als hij/zij door de dummy heen speelt: V10x achter de Boer, VBx of AVx achter de Heer, HVx achter het Aas. Als je zo'n kleur niet hebt, of als je kunt aannemen dat de leider toch niet om een kleur heen kan waar jij wat in hebt, gooi dan een neutraal kaartje bij. Laat de leider vooral ook zijn eigen problemen oplossen.

Ik speel bij renonceren graag Italiaans: een oneven kaart in een kleur is dan een vrij stevig signaal, het signaleren met een even kaart (Lavinthal-achtig) is dan een minder dwingend signaal. Met als nadeel, dat je tegen SA niet je lange kleur wil afbreken door een oneven kaart bij te gooien....