

Signaleren (deel 2)

1. Kleurpreferentie als bij de uitkomst met een Aas in dummy een singleton of HVx(x) verschijnt.

Als dit in slag 1 op tafel komt, is het iedereen duidelijk dat het doorspelen van die kleur vrijwel zeker niet nuttig is. Mocht dat toch het geval zijn (bijvoorbeeld als je in de andere twee kleuren Vxx of iets dergelijks hebt), dan kun je nog afspreken dat een oneven kaart vraagt om de uitkomstkleur toch maar door te spelen. Bijvoorbeeld als jijzelf met een zwakke twee (of Multi) hebt geopend, partner start met het Aas en jij hebt HV10762, x, Vxx, Vxx. Laat de leider die vrouwen maar zelf eruit zien te snijden en signaleer met de 7 dat partner je kleur kan doospelen zonder dat de leider er profijt van kan trekken.

Voor alle overige situaties geldt dan: een hoge kaart vraagt om het naspelen van de hoogst overgebleven kleur, een lage kaart om de laagste, en een neutrale kaart geeft geen duidelijke voorkeur aan. Partner moet maar uitvogelen of iets een hoge, lage of neutrale kaart was, dáár kun je hem niet bij helpen. Lees de toelichting bij punt 2 nog eens na voor het kiezen van het signaal. Een verschil is dat je in slag 1 zit, dus nog lang niet alles weet van de onbekende handen; dan moet je wellicht veel actiever signaleren dan in slag 5-6. Soms kun je aan de dummy zien (er ligt bijv. AHVx(x) in een bijkleur op tafel), dat je tempo moet maken als je ergens nog A(H) hebt; soms ligt er in de dummy geen nuttige discard.

Na jouw frivole Multi-opening in Oost verzeilen NZ via 2Sch – 3Sch in 4Sch; West start met hartenaas.

♠Axx

♥9

♦ABxx

♣1098x

♠xxx

♥Axx

♦109xx

♣Hxxx



♠Vx

♥B109852

♦Hxx

♣Bxx

♠HB10xx

♥ HVx

♦ Vx

♣ AVX

Je hebt kaarten genoeg om mee te signaleren, maar de vraag is natuurlijk wat je moet aansignaleren. Er ligt geen vrije kleur op tafel, waar Zuid verliezers op kan lozen; dus er is geen 100% haast. Troef na wil je al helemaal niet; leiders zijn nu eenmaal geneigd om troefvrouw te snijden over de speler die *niet* al een zeskaart heeft getoond. In klaveren speelt West onder zijn heer vandaan en dat zou de leider de tijd geven om een ruitenslag weg te geven en op de 3^e ruiten zijn verliezende klaver te dumpen. En ruiten na levert hem ook de mogelijkheid om te duiken, jouw klavernaspel met het aas te nemen, ruitenvrouw te incasseren en na het troeftrekken klaver Vx te dumpen op ruiten AB.

Nu zie je alle kaarten en is het gemakkelijk...., maar ook aan tafel kun je dus beredeneren dat West lekker met harten moet vervolgen omdat dat niets kost: de leider kan er geen relevante verliezers op kwijt. Dus heb je dat signaal om harten door te spelen, hard nodig: hup, in slag 1 hartenvijf erbij: “partner, ga maar door met harten”.

2. Lengtesignalen

Velen spelen ook distributiesignalen, bijvoorbeeld als de leider een kleur aanspeelt. Een enkele keer is dat nuttig en nodig om de verdediging goed te laten gaan, maar meestal profiteert de leider er meer van dan de verdediging, als hij er tenminste op let. Zeker later in het spel, als iedereen al een beter beeld van de handverdelingen heeft, is het bij het aanspelen van een kleur door de verdediging beter om klein-belooft te spelen in plaats van door te gaan met 1^e/3^e/5^e. Lengte-signalen zijn maar in een paar situaties belangrijk, en laat de leider er voor de rest zelf maar naar raden.

- Partner is **tegen SA** uitgekomen met de 4^e van boven: bijv. A108x. In dummy verscheen xx, jij had Bxxx en de leider nam dus in slag 1 jouw boer met de vrouw. De leider speelt hierna een kleur aan waarmee jij aan slag komt. Je vervolgt uiteraard met de uitkomstkleur, voor de 10 van partner. Hij moet nu aan de door jou nagespeelde kaart kunnen aflezen, dat hierna de heer onder zijn aas gaat vallen en hij dus de kleur verder kan incasseren. Dat vertel je hem door de laagste van je overgebleven driekaart te spelen. En had jij van oorsprong maar een driekaart, dan speel je dus de hoogste na; dan probeert partner jou wel weer aan slag te krijgen om nog een keer door de heer heen te spelen. In elk geval gaat hij niet gratis de heer nog even hoog maken.

- Hetzelfde is in een **kleurcontract** aan de orde als partner van HVBxx uitkomt (of HVxxx met Bx op tafel) en jij xxxx hebt: als jij als eerste van jullie twee aan slag komt, moet je de laagste van de overgebleven driekaart naspelen, zodat partner niet in de 3^e ronde deze kleur in de dubbelrenonce gaat doorspelen.

♠HVx

♥AHVx

♦A10xx

♣Ax

♠B

♥xxxxx

♦Bxx

♣B108x



♠10987x

♥x

♦V97x

♣Vxx

♠Axxx

♥Bxx

♦Hx

♣Hxxx

Noord zat na de (klassieke puntenkul:) 2SA – 4SA – 6SA in een slam met 11 vaste slagen, met schoppentien start. Voor de 12^e was hij afhankelijk van 3-3 een schoppenzitsel, iemand die in dwang zou komen (bijvoorbeeld met de stops in beide lage kleuren, een kleine kans) of verkeerd weggooien door OW (vaak een betere kans). Op de hartens moest Oost 3x iets weggooien en hij begon met zijn 5^e schoppen en toen een klaver (van zijn driekaart; als de leider HBx heeft zit de vrouw toch in de snit) en daarna nog maar een klaver in de hoop dat West B9xx of beter zou hebben; Zuid gooide een ruiten weg. De leider hoopte nu dat de resterende klavers 3-2 zaten en liet een kleine klaver uitzakken voor Oost vrouw. Die vervolgde met schoppen voor het aas, waar West de 13^e harten op kon weggooien. Ruitenheer in dummy meegenomen, klaver naar het aas, maar die vielen dus niet. Oost kon nu een ruiten missen, de 4^e ruiten kon alleen maar hoog worden als OW er een slag in

kregen. De leider incasseerde nu schoppenvrouw en ook die vielen niet; West kon nu een ruiten missen en NZ gingen 1 down.

Stel je voor dat Oost in de 3^e hartenslag een ruiten van zijn vierkaart had weggegooid: hoe simpel kon de leider dan zijn 4^e ruiten hoog spelen als 12^e slag....

3. Bijzondere signalen

En dan zijn er voor de liefhebbers ook nog een paar hele bijzondere signalen in omloop. Ga ze alleen spelen, als je met je partner duidelijk hebt afgesproken in welke situatie aan tafel ze aan de orde zijn en wat het doel van het signaal is, wat wil je ermee bereiken. Je kunt ze gerust op je kaart systeemkaart zetten; de ervaring leert dat <5% van de leiders tijdens een spel de moeite neemt om erop te letten of om het na te vragen.

- **Zia's 9:** de beroemde Pakistaanse (inmiddels Amerikaanse) wereldkampioen Zia Mahmood heeft een tijdlang gespeeld, dat als hij of partner een negen weggooide, er dan iets heel bijzonders werd gevraagd. Wat dat bijzondere was, moest partner maar zelf uitvogelen; op hun niveau uiteraard wat anders dan op ons clubniveau. Het had ook een 8 of een 7 kunnen zijn, en je moest uiteraard op het beslissende moment van de discards maar net zo'n 9 in je handen hebben. Leuke ongein?
- **Troefsignalen:** in troef het signaleren van lengte is zinloos, helpt alleen de leider. Maar je kunt, als je er twee of drie hebt, wel proberen partner er wat mee te vertellen, mocht hij erin aan slag komen:
 - Je bent gestart met een kaart die wel eens een singleton of doubleton kan zijn (gelet op de biedingen): dan kun je op de eerste troef je hoogste bijgooien om partner te vertellen dat, als hij slag komt, jij graag een introever wil hebben omdat het een singleton was; gooi je een lage (partner moet het maar beoordelen) dan moet hij zelf het vervolg van het tegenspel bedenken.
 - Als aan de hand van dummy en het biedverloop overduidelijk is met welke kleur de verdediging zou moeten vervolgen (dus geen introefsituatie) dan zou je een hoge troefkaart (of zo je wilt even/oneven kaart) kunnen gebruiken om aan te geven dat je in die kleur een tophonneur hebt. Heb je die niet, dan kan partner er misschien beter vanaf blijven.
- **Smith-echo:** als jouw paar tegen SA-contract met een lange kleur is gestart en de leider heeft de 1^e slag genomen, dan is niet altijd voor jullie alletwee duidelijk of je die kleur wel of niet moet vervolgen zodra je aan slag komt. Stel je komt uit onder A10xxx vandaan, partner legt de boer en de leider neemt met de heer: jij wil wel weten of partner nu de vrouw heeft of de leider. Of stel partner is met een kleintje uitgekomen, dummy xx en jouw vrouw(-x) is met de heer genomen. Dan wil je van je partner wel weten of hij/zij van een goede 5-kaart is gestart (bijv. A10xxx) of van een

mottige vierkaart (Bxxx). In beide gevallen kan de Smith-echo van pas komen: als je in de eerste slag die de leider aanspeelt, (onnodig) een tamelijk hoge kaart bijgooit, vertel je je partner dat de uitkomst de goede kleur was: doorspelen die handel. Wat is het risico of het probleem?? Dat partners zitten te suffen en of het signaal niet geven óf het signaal niet noteren. En dan is de lol er gauw vanaf.

♠Axxx

♥xx

♦ABxx

♣B108x

♠xx

♥A10xxx

♦Hxx

♣Vxx



♠Vxxx

♥VB5

♦xxx

♣xxx

♠HB10

♥H9x

♦V109

♣AH9x

NZ zijn via 1SA – 2Kl – 2Rui in 3SA terechtgekomen en je bent als West gestart met een kleine harten, via partners boer voor Zuids heer. Zuid snijdt met ruitenvrouw en vervolgens de 10 jouw heer eruit maar laat de 13e ruiten even liggen (dan kunnen jullie namelijk niets signaleren) en snijdt vervolgens de klaveren naar jouw vrouw toe; als die goed zit heeft de leider het voordeel dat ie aan tafel blijft.

Moet je nu harten doorspelen in de hoop dat partner de vrouw heeft, of is het tijd voor de schoppen-switch omdat partner daarin een honneur móet hebben?? De enige die je het kan vertellen is de Smith-echo: als partner bij de allereerst ruitenslag van de leider zijn hoogste eronder kiepert (uiteraard niet V, B of 10), dan wéét je dat HIJ hartenvrouw heeft en speel je dus een kleine harten na. En als hij zijn laagste ruiten bijgooit, probeer je je geluk in schoppen. En als hij een kleintje heeft bijgegooid en toch hartenboer heeft: dan schrap je de Smith-echo meteen weer van je systeemkaart.