

Signaleren (2)

De meeste bridgecursussen gaan over bieden en spelen. Bieden doen we altijd en allemaal, maar spelen doe je maar in 25% van de gevallen. Tegenspelen doe je in 50% van de gevallen en dus is het logisch om wat meer aandacht aan tegenspel te besteden.

Zo is het belangrijk te weten hoe je een bepaalde kleur bij je partner mag verwachten. Veel bridgers signaleren niet, zodat de partner elke keer maar weer opnieuw moet proberen de kleur te vinden. Een simpele methode om een voorkeur aan partner te kennen te geven is zgn. "Romeins" in combinatie met "**Lavinthal**". Dit moet dan ook op de systeemkaart komen. Het klinkt ingewikkeld, maar is doodsimpel. Je moet alleen wel goed afspreken, oefenen en vooral: opletten. Het gaat als volgt:

Bij elke keer dat je uitkomt, voorspeelt of bijspeelt geef je met een (lage) kaart aan wat je wilt dat je partner speelt de eerst volgende keer dat hij aan slag komt.

Als je een **oneven** kaart speelt, geef je aan dat je wilt dat partner met deze kleur **doorgaat of terugkomt**.

Als je een **even** kaart speelt, wil je dat hij **één van de overgebleven** kleuren speelt, afhankelijk van de hoogte van de kaart:

2 of 4: de laagste van de overgebleven twee,

6 of 8: de hoogste van de overgebleven twee.

Soms wordt de 10 ook gebruikt voor de hoogste kleur en wordt de 6 als "neutraal" gehanteerd.

Belangrijk is dus wat je zelf met je partner afspreekt.

Bij een troefspel wordt de troefkleur overgeslagen bij de bepaling wat de hoogste of laagste kleur is.

Stel: ♥ is troef en je speelt ♠aas, partner bekent ♠8. Je weet nu dat hij dus ♦ wil (de 8 is even, vraagt de hoogste overgebleven kleur en omdat ♥ troef is, wordt dus ♦ bedoeld). Toevallig heb je een singleton ♦7 en speelt die. Partner neemt en komt terug (de 7 is aanmoedigend) en je kunt troeven. Waarmee kan je partner aan slag brengen, zodat je opnieuw een ♦ kunt introeven?

Kijk waar partner mee terug kwam: ♦8, dus wil hij ♠. Op die manier kan je elkaar vertellen welke kleur er gespeeld moet worden, voordat de leider aan slag kan komen en zijn eigen spel gaat spelen.

Natuurlijk zal je niet altijd even goed kunnen signaleren, omdat eenvoudig de juiste kaart ontbreekt. Toch zijn er drie manieren om een kleur aan te seinen:

- oneven in de kleur zelf. Bij het troef trekken kan je niet meer bekennen, dus je gooit een vuiltje af. In dit geval ♦7, hetgeen je partner vertelt dat je wat in ♦ belooft.

- even voor de hoogst overgebleven kleur. Je bekent ♠ en gooit de 8. Dit belooft iets in ♦, want ♥ is troef.

- even voor de laagste kleur. Je komt uit met ♦4. Niks 'kleintje belooft plaatje', maar je vraagt gewoon om ♣ en je ♣-lengte wordt niet aangebroken.

Toch is het vaak niet mogelijk om aan te geven wat je wilt. Als je bijvoorbeeld met een singleton 4 uitkomt, moet partner uit de bieding, zijn eigen kaart en de dummy begrijpen dat het wel eens een singleton kan zijn, anders komt hij met de laagst overgebleven kleur terug. Bedenk dan, dat het in ieder geval al meer informatie is dan dat je tot vandaag aan je partner doorgaf. Als je helemaal niets te seinen hebt, sein dan positief. Daarmee wordt voorkomen dat partner ongewild een nieuwe kleur aanbreekt en dat is altijd nadelig.

Een probleem kan ontstaan als je partner wel iets signaleerde, maar je gewoon niet oplette en de slag al dicht hebt gelegd. Je moet dan gokken en dat gaat meestal fout. Als je de slag hebt dichtgelegd, mag je de slag niet meer inzien. Zolang je de slag nog niet hebt dichtgelegd, mag je de hele slag nog inzien, ongeacht of de andere spelers de slag al dicht hebben. Maak er dus een gewoonte van de slag pas dicht te leggen als je zeker weet wat je partner speelde. Je kunt het dan altijd nog even vragen.