

Signaleren

Frans Schiereck

Een overschat onderdeel van het bridgen. Gezond verstand gaat altijd boven het toevallig loslaten van ♦ 3. Er zijn heel wat paren van lage speelklasse die een uitgebreid arsenaal signaleringsafspraken hebben, maar die in de praktijk elkaar alleen maar verwijten maken in de trant van: “Ik dacht dat ♦ 3 Lavinthal was“, ik dacht dat ♦ 3 een afsignaal was, ik dacht dat ♦ 3 een oneven aantal aangaf” ???

Er zijn globaal 3 soorten signalen.

1. Aanmoedigingssignaal ook wel het *aan-* of *af*signaal geheten.
2. Kleurpreferentiesignaal, welke kleur wil ik het liefst nagespeeld hebben.
3. Distributiesignaal, hoeveel kaarten heb ik van een kleur.

Er zijn tientallen signalerings-methoden, waarvan we de belangrijkste nu zullen laten volgen.

Methode 1, “Standaard”

1. Het aansignaal is het bijspelen van een middelhoge kaart: *Kom maar door*
 - Het afsignaal is derhalve het bijspelen van een kleintje.

Partner komt uit met ♦ A, op tafel liggen 3 kleintjes. Als u V83 heeft gooit u de 8, in een troefcontract doet u dat ook met 83 want u wilt een introever maken.

2. Het kleurpreferentie-signaal.

Bij het niet bekennen beteken:

- ♦ 8 ik wil ruiten en
- ♦ 3 ik wil geen ruitens.

Als iemand bang is om een essentiële ruiten weg te gooien moet hij afsignaleren in een andere kleur.

3. Het distributie signaal.

- Hoog-laag is even en
- Laag-hoog is oneven.

Dit gebruik je als op tafel ♦ HVB74 ligt zonder entrees. U heeft ♦ A32 en u moet natuurlijk pas nemen als de leider zijn laatste ruiten speelt. Welnu als u de 1^e keer ♦ 8 ziet gooien bij uw maat heeft hij er waarschijnlijk 2 (een even aantal). En dus de leider 3 dus 2x ophouden. Altijd het biedverloop en het spelverloop erbij betrekken voordat u voortijdige conclusies trekt.

Dit is al zo'n hoop theorie dat we eerst maar eens een paar voorbeelden gaan geven. Ik heb ooit een boekje geschreven over de Rubik-kubus en ik kreeg een keer een meneer aan de lijn die alle formules van 1 t/m het hele boekje door had uitgevoerd zonder het gewenset resultaat. Tja, je moet ook nog wel eens kijken en je verstand gebruiken.

Probleem 1.

Het biedverloop was:

Z	W	N	O
1 ♥	pas	2 ♦	pas
3 ♥	pas	4 ♥	

U start ♠ A en uw partner speelt de 8 bij (en zuid de 2). Hoe vervolgt u?

♠ V652	
♥ 654	
♦ AB1065	
♣ A	
♠ AH74	
♥ 82	
♦ H3	
♣ 106543	

	N	
W		O
	Z	

Uw partner seint *aan*. Dat kan nooit van Vxx zijn want de Vrouw ligt op tafel. Dan heeft hij een doubleton en wil hij introeven. Speel de Heer en geef hem een introever. Het spel is nog niet down, maar u heeft uw bijdrage geleverd. Misschien heeft uw partner nog een slag

Probleem 2.

Het bieden ging:

Z	W	N	O
1 ♠	pas	3 ♠	pas
4 ♠			

♠ A765	
♥ 98	
♦ V876	
♣ AB8	
	♠ 4
	♥ B765
	♦ H543
	♣ HV109

	N	
W		O
	Z	

Uw partner komt uit met ♦ B, op tafel wordt de Vrouw gelegd u speelt braaf de Heer en de leider neemt de slag met het aas. Deze gaat vervolgens troeftrekken, op de 2^e troef kunt u niet bekennen. U kunt nu ♣ 10 bijgooien met de boodschap: partner als je aan slag komt probeer je geluk dan eens met een klavertje.

<p>♠ A765 ♥ 98 ♦ V876 ♣ AB8</p>	<p>♠ 4 ♥ B765 ♦ H543 ♣ HV109</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Z</td></tr> </table>	N	W O	Z
N					
W O					
Z					
<p>♠ B98 ♥ H10432 ♦ B102 ♣ 75</p>	<p>♠ HV1032 ♥ AV ♦ A9 ♣ 6432</p>				

Als west nu ieder keer als hij aan slag is klaver doorspeelt, maken OW 2 klaverslagen, ♥ H en ♦ 10. Als west ruiten blijft pompen wordt de 4^e ruiten van noord hoog. Dus met een hoge klaver geeft oost zijn preferentie voor die kleur aan.

Maar er zijn spelers die het allemaal veel beter kunnen (zie onderdeel Lavinthal)

Probleem 3.

Het biedverloop was:

Z	W	N	O
2 SA	pas	3 SA	

<p>♠ V3 ♥ 983 ♦ HVB76 ♣ 742</p>	<p>♠ H76 ♥ B765 ♦ A53 ♣ 92</p>			
<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Z</td></tr> </table>	N	W O	Z	
N				
W O				
Z				

Partner west start met ♠ 3, op tafel de Vrouw en u de Heer, genomen door zuid. In slag twee speelt de leider ♦ 10, uw partner de ♦ 8, wat doet u?

Van een aan-af-sigitaal is hier geen sprake. Alles draait om de ruitenkleur. Als de leider 4 ruitenslagen maakt zal hij zijn contract wel maken. Maar wat betekent ♦ 8? Uw partner probeert u te helpen bij het tegenspel. Hij heeft een even aantal ruitens (2 of 4) dan heeft de leider er 3 of 1. Welnu dat laatste kan niet, want hij opende 2 SA, dus wat u moet doen is ♦ A de 3^e keer nemen en vervolgens komt de leider nooit meer aan tafel om die ruitens te benutten.

Het hele spel zou zo kunnen zitten:

	♠ V3										
	♥ 983										
	♦ HVB76										
	♣ 742										
♠ B963		♠ H87									
♥ 1042		♥ B765									
♦ 82	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr></table>		N		W		O		Z		♦ A53
	N										
W		O									
	Z										
♣ V1086		♣ 952									
	♠ A1054										
	♥ AHV										
	♦ 1094										
	♣ AHB										

Als oost de 3^e ruitenslag neemt en dan schoppen doorkomt, dan moet west verder van de klavers afblijven en komt de leider nooit verder dan 8 slagen.

Afwijkende methoden

Er zijn natuurlijk weer mensen die het anders doen.

Methode 2, “Omgekeerd”

1. Hier is een kleine kaart een aansignaal,
2. Het kleurpreferentie-signaal: ♦ 3 is ik wil ruiten.
3. Het distributie signaal. Hoog-laag is oneven en laag-hoog is even.

Dit heeft ook gevolgen voor uw uitkomstafspraken. Bij de standaardmethode is het gebruikelijk om van een doubleton de hoogste te starten, hier moet dat met de laagste (maar met honneur- klein weer de hoogste).

Van het kleurpreferentiesignaal bestaan hele boekwerken met afwijkende methoden. In de eerste plaats behandel ik hier het Lavinthal-signaal. Ik doe dat aan de hand van enige voorbeelden.

Probleem 4.

Lavinthal klassieke stijl.

♠ HV4	
♥ A83	
♦ H765	
♣ H42	
	♠ A97652
	♥ 765
	♦ A43
	♣ 92

	N	
W		O
	Z	

Oost heeft een zwakke 2 schoppen geopend en NZ zijn in een 4 ♥ - contract terecht gekomen. West komt uit met ♠ 3, u neemt als oost en u geeft hem een introever. U wilt dat hij daarna met ruiten doorkomt want dan geeft u hem nog een introever voor één down. De afspraak is nu:

(De troefkleur laten we buiten beschouwing)

- Laat je een hoge schoppen introeven dan de hoogste van de 2 overgebleven kleuren terugspelen.
- Laat je een lage introeven dan de laagste.

In dit geval moet oost dus ♠ 9 terugspelen.

Het hele spel lag als volgt:

	♠ HV4										
	♥ A83										
	♦ H765										
	♣ H42										
♠ 3		♠ A97652									
♥ 102	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 20px; height: 20px; text-align: center; font-size: 8px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		Z		♥ 765
	N										
W		O									
	Z										
♦ 10982		♦ A43									
♣ 1087653		♣ 92									
	♠ B108										
	♥ HVB94										
	♦ VB										
	♣ AVB										


Als oost in de 2^e slag slordig een kleine schoppen laat introeven en west zou klaver vervolgen, dan gaat zuid zijn contract maken.

Probleem 5.

Lavinthal vervolg.


Veel spelers spelen dit “kleurpreferentiesignaal” ook als bij het openen van de dummy het volstrekt duidelijk is dat die kleur niet vervolgd moet worden. Dus het aan- afsignaal wordt dan een kleurpreferentiesignaal.

Na een biedverloop van 1 ♥ - 4 ♥ komt uw partner uit met ♠ Aas. Als we het er nu over eens zijn dat een schoppen vervolg geen zin heeft dan is het signaal van Oost een kleurpreferentiesignaal.

♠ HV9	
♥ B863	
♦ HB7	
♣ HB7	
	♠ 872
	♥ 765
	♦ AV10
	♣ 9843

Het ♠ 8 – signaal is nu bedoeld om een ruitenswitch te bewerkstelligen.

Gelijk even een tweede vraag over deze manier van seinen:

♠ HV9	
♥ B863	
♦ HB7	
♣ HB7	
	♠ 872
	♥ 765
	♦ V84
	♣ V84

Wat moet u doen, als na het biedverloop van 1 ♥ - 4 ♥, uw partner uitkomt met ♠ A?


♠ 2 betekent kom klaver door en ♠ 8 betekent kom ruiten door. Denkt u dat ♠ 7 betekent: kom wat anders door? U heeft hier gelijk de Achillespees van Lavinthal te pakken: alles wat u laat vallen betekent iets.

Probleem 6.

Lavinthal populair.

Nog veel meer spelers spelen dit “kleurpreferentiesignaal” bij het niet bekennen. Dus we spelen een hartencontractje, u kunt niet bekennen, bijvoorbeeld bij het troeftrekken, het weggooiden van een lage ♣ betekent de ruiten, een hoge ♣ betekent de schoppen. Dus telkens de troefkleur buiten het vizier houden en ook de kleur waarin geseind wordt. We gaan nog even verder. Een hoge ♦ betekent de schoppen en een lage ♦ betekent de klaveren en tot slot: een hoge schoppen is de ruiten en een lage schoppen is de klaveren.

Als het contract 4 ♥ is en uw partner is met een kleine ♦ gestart voor de 10 van de leider. Daarna ging het 3x troef, u moet wat weggooien. Met ♣ 8 “Lavinthal” zegt u de hoogste van de overgebleven twee kleuren **Schoppen** dus.

♠ AV3	
♥ H985	
♦ V854	
♣ 74	
	♠ HB10
	♥ 76
	♦ 8532
	♣ 8542

Revolving Discards

Men denkt de 4 kleuren in cyclische volgorde: na klaver komt ruiten, dan harten, dan schoppen en daarna weer klaver. Bij niet bekennen van bijv. de ruitenkleur betekent de kleine schoppen de harten (de kleur daaronder) en een hoge schoppen de klaver (de kleur daarboven). Een kleine klaver betekent de schoppen en een hoge klaver de ruiten (= dus ik heb niets, bekijk het maar.). Het voordeel van deze methode is dat men nu ook kan signaleren als men niets heeft en dat doet men dan om de kleur aan te seinen die men niet kan bekennen. Een nadeel is wel dat als men ♣ 10987 heeft en dat is de enige kleur waar u iets in kan missen, u dus automatisch de ruiten aanseint.

Een tweede nadeel is dat als men bijvoorbeeld de ruitenkleur niet kan bekennen en u wilt hartens aanseinen, dit alleen maar via de schoppens kan. Bij “Lavinthal” kan men in elke kleur de hartens aanseinen.

Romeins

Een oneven kaart is aan (in de kleur) en even is af. Een hoge even of lage even is dan ook nog Lavinthal. Als men alleen maar even kaarten heeft: eerst lang nadenken en dan een kaart gooien.

De Delftse methode

Ik heb dit alleen in het district Delft gezien, of er een officiële meneer aan verbonden is weet ik niet. Het werkt als volgt. Partner komt uit met een kaart.

Met de 2, 3 of 4 geeft u preferentie volgens Lavinthal (de laagste kleur).

De 5, 6 of 7 is AAN.

Met de 8, 9, of 10 geeft u Lavinthal voor de hoogst overgebleven kleur.

Dit is het ei van Columbus, dat u daar niet eerder opgekomen bent, in één klap het Aan- Af-signaal en kleurpreferentie, kom daar nog eens om. De bekende mevrouw Neelie Smit-Kroes heeft evenwel al voorspeld: “Je kunt geen omeletten bakken en de eieren heel houden.” En je kunt ook niet blazen en het meel in je mond houden. Na het voorlichtingsbureau voor de

voeding, komt er nu een simpele verklaring waar om dit niet werkt: meestal heb je in de kleur waarin je partner uitkomt **niet** een gevarieerde keuze aan hele kleine kaarten (2,3 of 4) een paar middelkleine kaarten (5,6 of 7) en daarnaast nog een aantal hoge kaarten (8,9 of 10). U heeft soms ♣ B109, uw partner komt met klaveren uit. Wat u ook bijgooit hij denkt dat u schoppens wilt.

..... hoe dat eigenlijk bij een SA – contract werkt was duister, volstrekt duister,....

Het is al moeilijk genoeg om in de eerste slag iets duidelijk af te spreken over AAN of AF. En dat was: Als uw partner met een honneur uitkomt, of op tafel wordt een honneur gezet, waar u niet overheen kan, dan is een kleine kaart AF en een hoge is Aan (of een variant op de standaardmethode). En als u denkt dat u in slag één twee dingen tegelijk kunt heeft u het danig mis. Daar komt nog bij dat de Poissonverdeling uitwijst dat in het geval u 3 of 4 kaarten heeft in een kleur waarin uw partner uitkomt, dat tamelijk vaak 3 kaarten zijn die qua rangorde op een klutje zitten. Loopt u maar eens naar de WC om op de verjaarskalender te kijken, ook die 30 verjaardagen zijn niet om de 10 dagen verspreid, er zijn zelfs familieleden bij die op dezelfde dag jarig zijn. Hoe durven ze.

Nog een aantal bijzonder signalen.

1. De Vrouw-Boerconventie

Uw partner komt uit met het aas van één of andere kleur en u gooit de V eronder. Partner kan nu blindelings erop vertrouwen dat hij onder zijn Heer naar uw Boer kan spelen zodat u aan slag komt om desastreuze (voor de leider) te doen.

	♠ HV5										
	♥ A83										
	♦ 1098										
	♣ 8654										
♠ 1098		♠ 76									
♥ 1092		♥ 765									
♦ AH43	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>Z</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		Z		♦ VB52
	N										
W		O									
	Z										
♣ AB9		♣ V1032									
	♠ AB432										
	♥ HVB4										
	♦ 76										
	♣ H7										

West start tegen 3 ♠ met ♦ A, daarna speelt hij ♦ H en dan naar de V van zijn partner. Troef! Er wordt 5x tyroef gespeeld en 4x harten en het spel wordt opgeborgen.

Niet als u de VB – conventie speelt. In de 2^e slag speelt west naar de Boer van Oost *en geeft daarmee aan dat het niet om niet is dat hij zijn partner aan slag brengt*. Na enig nadenken speelt oost toch maar niet ruiten door maar ♣ V, en daarmee is het contract down.

2. De troefecho

In troef kun je ook signaleren. Hoog-laag is even en laag-hoog is oneven. En dat bewijst zijn nut als u als tegenpartij aan het introeven bent. Heeft uw partner nog wel een troefje?

<p>♠ HV6 ♥ 10974 ♦ 1098 ♣ 865</p>	<p>♠ 107 ♥ A863 ♦ A2 ♣ A10742</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W O	Z
N					
W O					
Z					
<p>♠ 843 ♥ 2 ♦ B76543 ♣ B93</p>	<p>♠ AB952 ♥ HVB ♦ HV ♣ HVB</p>				

Schoppen is troef en west start ♥ 2, voor het aas en een kleine harten wordt ingetroefd met 3, oversteken naar het volgende aas en dan introeven met de 4. Dus daarmee heeft west laag-hoog = oneven aantal troeven aangegeven. Het heeft dus nog zin om het nog een keer te laten troeven.

3. Het Smith-sigitaal

De situatie is deze. Tegen 3 SA start uw partner met een kleine schoppen. U doet braaf wat u in de eerste slag van u verwacht wordt (derde man doet wat ie kan o.i.d.). Maar de essentie is dat de leider neemt en dat hij daarna zijn werkkleur gaat aanvallen. En hele doodnormale dagelijkse situatie. U kunt nu in leiders kleur een distributiesignaal geven, maar dat zal wel geen zoden aan de dijk zetten om dat na 2 of 3 slagen in die kleur is het op en dan weet uw partner ook wel hoeveel u er had. Een idee van Smith is om een hoge kaart (mag geen slag kosten) bij te spelen met als boodschap: die uitgekomen kleur van jou bevalt prima, of een lage: eigen risico.

Na een biedverloop van: 1 ♦ - 2 ♣
 2 SA - 3 SA, komt partner uit met ♠ 2.

<p>♠ A ♥ HB9 ♦ H10864 ♣ V753</p>	<p>♠ V1053 ♥ 6543 ♦ 72 ♣ A82</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W O	Z
N					
W O					
Z					
<p>♠ HB42 ♥ 1082 ♦ A5 ♣ 10964</p>	<p>♠ 9876 ♥ AV7 ♦ VB92 ♣ HB</p>				

De leider neemt en speelt dan heel slim een kleine klaver van tafel naar de Heer van zuid. Hij steelt daarmee en slag en hoopt daarmee op een gunstige terugkomst als hij echt aan zijn werkkleur begint en dat is ruiten. Oost speelt in slag twee consequent de 8 bij: schoppen bevalt prima. Hij heeft overigens braaf de 5 bijgespeeld in slag twee maar de vraag is op dit aansignaal overkomt.

In slag 3 (of 4) komt west aan slag met ♦ A en nu moet het spel in de 2^e slag duidelijk zijn: speel schoppen door.

4. Het Vinjesignaal

Elke verdeling wordt gekenmerkt door 4 getallen, ik heb een 4432 of ik heb 6610 enz. van die 4 getallen zijn er altijd 3 even en één oneven of 3 oneven en één even. We verdelen de wereld in even en oneven verdelingen.

EVEN	ONEVEN
4 4 3 2	4 3 3 3
4 4 4 1	5 3 3 2
5 4 2 2	5 4 3 1
6 3 2 2	6 3 3 1
7 2 2 2	6 5 1 1

enz.

Vinje heeft bedacht dat als er troefgetrokken gaat worden je meestal niet actief zit tegen te spelen. Zijn idee is om: hoog-laag in troef bij te spelen = ik heb een verdeling uit de kolom even en laag-hoog = Oneven.

Uitkomen doe je met je oren niet met je ogen

Uitkomsten	Signalen
1. Van een serie honneurs de hoogste: <u>V</u> B10x	1. Het aan signaal = laag.
2. Van een interne serie de hoogste: H <u>I</u> 09x	2. Kleurpreferentie = lage kaart in de kleur.
3. De 4 ^e van boven belooft minstens de V: V76 <u>3</u>	3. Distributie: laag-hoog= even
4. Anders maar de 2 ^e van boven: B <u>7</u> 63	4. Lavinthal bij het maken van introevers, of als het zeer duidelijk is als in de 1 ^e slag niet in die kleur vervolgt moet worden.
5. Van een doubleton-honneur de hoogste: <u>V</u> 4	
6. Van een doubleton de laagste: 8 <u>3</u>	
Dus van 10953 → <u>9</u> , 852 → <u>5</u>	