

Tims standaard

aflevering 2: signaleren

door Tim Verbeek

In de eerste aflevering hadden we het over uitkomen. 1e 3e 5e tegen troef en kleintje belooft plaatje tegen SA is op dit moment standaard in Nederland. Natuurlijk kun je met je partner van de standaard afwijken maar als je vergeten bent afspraken te maken, kun je hierop terugvallen. In deze aflevering gaan we verder met signaleren. En daar is genoeg over te vertellen en van mening te verschillen. Laag is aan of even. Deze standaard spelen we vanaf nu. In de afgelopen twee decennia zie je het verschuiven van hoog-is-aan of even naar laag-is-aan. In Team Oranje zijn Van den Bos-Van Lankveld als laatsten overgegaan en ook de jeugd leert deze standaard. Sterker nog, ook beginners krijgen dit te leren. Dat is niet gek, je start ook kleintje belooft plaatje, waarom gooi je dan ook niet kleintje-belooft-plaatje bij? Hiermee lopen we uit de pas met Standaard Hoog (standaardsysteem NBB). Daar is hoog=aan de afspraak. Wij denken echter dat de dagen van hoog-is-aan voorbij zijn. Niet omdat laag-is-aan (significant) beter is. Internationaal en nationaal zijn er paren die zo blijven signaleren, zoals Westra-Ramondt. Maar als de jeugd en het grootste gedeelte van de top het anders spelen, is het een kwestie van tijd voordat we het allemaal doen.

Internationaal is laag=aan al lange tijd populairder. Alhoewel het ook hier landgebonden is. Amerikanen leren al sinds tijden Upside Down Count & Attitude (UDCA) te signaleren. Gezien de term upside down zal dit ook een ontwikkeling zijn geweest. De Polen spelen al heel lang laag=aan maar de Fransen signaleren nog hoog=aan. Omdat laag aan is, is het ook even. Dat noemen we synchroon gooien en heeft te maken met de volgende situatie:

♦ A

♦ V 4 2

♦ 7 3

Je speelt als zuid 4♠ tegen en je twijfelt of

dit een aantal- of aan/af-situatie is. Als je synchroon gooit, zit je altijd goed: in beide gevallen gooi je de 3. Je kunt gemengde signalen spelen maar dan moet je goed afspreken in welke situaties je aantallen aangeeft en wanneer aan/af. Dat moet je afspreken in serieuze partnerships; de standaard is gericht op niet ingespeelde partnerships die willen weten wat normaal is. En daarom laag = aan of even. Naast laag of hoog=aan is er maar één andere afspraak die door de nodige mensen gespeeld wordt. Dat is Romeins.

Andere afspraken (niet onze Standaard)

Bij Romeins signaleren is een oneven kaart een aansignaal en een even kaart een afsignaal. Een minderheid speelt dit; een belangrijke reden waarom het niet de standaard is. Daarnaast is Romeins niet te spelen zonder verdere afspraken. Stel je heb 973 van een kleur en je wilt afsignaleren. Met drie oneven kaarten lijkt dit onmogelijk. Je moet dan afspreken welke oneven kaart het meest 'aan' is. Stel een lage oneven kaart is aanmoedigender dan een hoge oneven. Dan gooi je de 3. Dit moet je goed afspreken. Zelfs dan blijft het gokken voor partner. Bij laag of hoog=aan bestaat deze kwestie niet: een kaart is immers wel altijd "hoger" of "lager" dan een andere maar een kaart is niet "meer oneven" dan een andere...

Bij niet bekennen

Waar in de eerste slag het alleen gaat tussen laag is aan of hoog is aan, is het bij niet bekennen een stuk lastiger. Je hebt een heleboel afspraken bij niet bekennen. En ze zijn allemaal speelbaar. Of je nu Romeins, Revolving discards¹, Lavinthal², Schiedams³, Priem=aan⁴, een combinatie van voorgaande of wat dan ook speelt, het zijn allemaal prima afspraken. Laag= aan is ook goed en dat is dan ook de standaard. Het voordeel van deze afspraak is dat het zeer makkelijk is en omdat we het ook al spelen als partner de kleur voor speelt het niet extra denkwerk vergt.



In de top is Romeins-Lavinthal bij niet bekennen populair en ook binnen Team Oranje. Oneven is dus aan en met even kaarten kan je kleurpreferentie geven. Dit geeft je net meer mogelijkheden om kleuren aan te signaleren. Een uitstekende afspraak dus, maar de voordelen ten opzichte van laag is aan zijn minimaal en dat voor een ingrijpende verandering voor de meeste spelers. Daardoor haalt deze afspraak de standaard niet. Ook internationaal is deze afspraak populair bij de Italianen (verrassend). Je ziet de afspraak ook bij spelers van andere landen maar eerder uitzondering dan regel.

Nakomen

In het naspel doen we kleintje plaatje als we een nieuwe kleur aanvallen. Met de dummy op tafel en een paar slagen gespeeld is aantallen minder belangrijk geworden. Al is in de top 2de 4de door de leider heen (en dan ook van VB de boer) redelijk populair. Maar dit komt niet in de buurt van de standaard.

Spelen we echter een kleur na die we al een keer gespeeld hebben dan spelen we de laagste van drie na en de hoogste van twee. Stel je hebt A842. Partner start deze kleur en je pakt het aas dan is de normale kaart om terug te spelen de 2. Echter met A82 pak je het aas en speel je de 8 terug:

♠ 7 5

♠ H B 9 3

♠ A ???

♠ 6 ???

Neem deze figuur. Je komt ♠3 uit tegen SA. Partner ♠A en ♠8 terug via de 10 en je ♠B. Je weet nu zeker dat je partner nog een keer moet bereiken om nogmaals door de kleur heen te spelen. Speelt partner echter ♠2 terug dan kun je vrij zeker nog twee slagen in deze kleur meenemen.

Kleurpreferentie

In de volksmond ook Lavinthal genoemd. De bekendste situatie is wanneer je partner een aftroever geeft. Met de kaart die je speelt om partner die aftroever te geven, geef je aan in welke kleur partner moet terugkomen. Deze afspraak komt ook in andere situaties voor. Er zijn wel tien situaties te bedenken waarin je het zou kunnen of willen spelen. Maar standaard zijn de volgende vier:

- 1 Een aftroever geven
- 2 Een singleton in dummy
- 3 Als je al aantallen hebt aangegeven
- 4 In troef

Enige uitleg. Nummer één is logisch. De vierde regel is wat velen al doen maar waarschijnlijk niet afgesproken hebben. Als je je drie kleine troefjes van hoog naar laag gooit, heb je iets in de hoogste kleur. Natuurlijk is van laag naar hoog gooien nietszeggend want dat is normaal. Dus de laagste kleur kun je niet signaleren, zo lijkt het. Toch is dat niet helemaal zo want je partner heeft de negatieve inferentie dat je *niet de hoogste* wilt. En als je drie kleintjes had, ook niet de middelste (dan kun je midden-laag-hoog gooien).

Ditzelfde principe geldt ook voor nummer drie. Stel je hebt 8742. De eerste keer gooi je de twee om een even aantal aan te geven en daarna heb je de keus om 478, 487, 874, 847, 784, of 748 te spelen. 478 is wat je normaal gesproken gooit. Iedere andere variant gooi je om partner iets te vertellen. Normaal gesproken begin je met de 4 als je de laagste kleur na wilt, de 7 als je voor de middelste gaat en de 8 voor de hoogste.

Nummer twee is speciaal en daarom een heel spel als voorbeeld.

| | | | |
|------|-------|------|------|
| West | Noord | Oost | Zuid |
| - | 2♦* | pas | 4♥ |
| a.p. | | | |

Je hebt ♠B76 ♥92 ♦AH432 ♣B76
 2♦ is Multi Je start ♦A en in dummy komt:

Craag nodig ik de lezer uit om zijn mening te geven. Op www.bridgewijs.nl openen we iedere keer een discussie over wat je vindt van de standaard, wat je mist of waar je leuke afspraken kunt laten zien die misschien ooit de standaard worden.

♠ 432
 ♥ HV B 8 7 5
 ♦ 5
 ♣ 432


♠ B 7 6
 ♥ 9 2
 ♦ AH 4 3 2
 ♣ B 7 6



Als je het aas start en je speelt alleen aan of af, is het gokken wat je de tweede slag moet doen. Schoppen of klaveren lijkt om het even. Als je echter kleurpreferentie speelt, weet je het. Stel partner speelt de laagste dan speel je klaveren door:

♠ 432
 ♥ HV B 8 7 5
 ♦ 5
 ♣ 432

♠ B 7 6
 ♥ 9 2
 ♦ AH 4 3 2
 ♣ B 7 6




♠ 10 9 8
 ♥ 6
 ♦ B 10 9 8 6
 ♣ AHV5

♠ AHV5
 ♥ A 10 4 3
 ♦ V 7
 ♣ 10 9 8

Of de hoogste. Je vervolgt met schoppen:

♠ 432
 ♥ HV B 8 7 5
 ♦ 5
 ♣ 432

♠ B 7 6
 ♥ 9 2
 ♦ AH 4 3 2
 ♣ B 7 6



♠ HV 9 8
 ♥ 6
 ♦ 10 9 8 7 6
 ♣ V 10 8

♠ A 10 5
 ♥ A 10 4 3
 ♦ V B
 ♣ AH 9 5

Ja, hier houdt het niet op. Binnen de top zijn er nog meer situaties waarin we kleurpreferentie spelen:

- Met een bekende 6-kaart
- We verwachten korthed bij de leider
- In slag twee altijd
- Je start aas of heer en er komt een doubleton in dummy

Dit zijn enkele situaties waarin je ook kleurpreferentie kunt spelen. Maar die afspraken zijn nog te obscuur om dit door

te voeren. Zelfs binnen Team Oranje speelt niet iedereen dit.

Odd ball

Als laatste wil ik odd ball niet onvermeld laten. Dit is de afspraak waarbij je in de tweede slag in SA-contracten aangeeft dat de start je beviel. In principe doe je dit dan met een hoge kaart. Dit is een nuttige afspraak, zeker als de partner van de starter een honneur heeft ingelegd:

♠ 7 5
 ♠ A 10 8 3 2
 ♠ H
 ♠ B

Je bent ♠2 gestart en die gaat via ♠B naar ♠H. Wie heeft de vrouw? Als partner in slag twee een hoge kaart gooit, kan hij daarmee de vrouw vertellen. Zeker een nuttige afspraak in sommige situaties. Het probleem is dat dit niet veel voorkomt én dat er allerlei varianten zijn. Sommigen laten ook de starter zelf aangeven of de (ontwikkeling na) de start hem beviel of dat hij juist een switch wil. Sommigen signaleren met een hoge kaart aan, terwijl anderen het met een lage doen. Er is hier geen standaard. Dus odd ball is geen standaard-afpraak.

Samenvatting starten en signaleren

- We starten 1ste, 3de 5de tegen troef, kleintje plaatje tegen SA. Van (interne) series komen we de hoogste uit.
- We signaleren laag aan of even, ook bij niet bekennen. Als we al aantallen hebben aangegeven (in de troefkleur, als we een introever geven, of met een singleton in dummy tegen troef), geven we kleurpreferentie.

In IMP4:maat opent, rechts biedt tussen.

¹ Laag vraagt om de kleur eronder en hoog om de kleur erboven, waarbij klaveren na schoppen komt. Een hoge schoppen vraagt dan om klaveren (of ruiten als klaveren troef is). ² Een hoge schoppen vraagt om de hoogste overgebleven, dus harten en een lage schoppen om de laagst overgebleven kleur, dus klaveren. Ook hier doet de troefkleur niet mee als kleur. ³ Een hoge zwarte vraagt om harten, een lage zwarte om ruiten, hoge rode om schoppen en een lage rode is voor klaveren. ⁴ 2,3,5 en 7 zijn aan (priemgetallen), de andere kaarten zijn af.