

Uitkomen en signaleren

Tegenspelen is wellicht het moeilijkste onderdeel van het bridgespel. De leider heeft het grote voordeel dat hij alle 26 kaarten van zijn partij ziet. Een tegenspeler moet zich redden met zijn eigen 13 kaarten, met informatie uit het biedverloop (eventueel later uit het spelverloop), met de informatie van de kaarten van de dummy, en met hulp die hij van partner ontvangt. We kunnen als hulpmiddelen gebruiken:

- afspraken over het uitkomen;
- afspraken over signaleren.

1. Uitkomen

1.1 Afspraken over de hoogte van de kaart waarmee u uitkomt.

Uitkomstregels tellen bij de eerste kaart van het spel en ook elke keer dat u als verdediger een nieuwe kleur 'aanbreekt'.

De regels zijn:

1a. De hoogste van een serie honneurs:

AH32 → A
HVB2 → H
B1083 → B

1b. De hoogste van een inwendige serie honneurs:

HB109 → B
V1098 → 10

1c. De hoogste van een gebroken serie honneurs:

HV102 → H
VB94 → V

2. Een kleine kaart belooft een of meerdere honneur(s), maar de honneurs vormen geen serie:

H832 → 2
V73 → 3
HB83 → 3
V1054 → 4
10642 → 2 (10 is een honneur¹)

3. De hoogste van elke doubleton:

95 → 9
H5 → H
32 → 3

4. Van een 3-, 4-, 5-kaart en langer zonder plaatjes de één na hoogste:

9832 → 8
873 → 7

Er geldt dus: "En hoge kaart ontkent het bezit van "honneur(s)".

Opmerking: Met drie kleintjes spelen we 'M.U.D.' (Middle-Up-Down).

Wanneer u 863 hebt, komt u met de 6 (Middle = de één na hoogste). De tweede kaart die u speelt is de 8 (Up); de drie blijft over (Down).

Met een vierkaart (zeg 8632) begint u met de tweede (de 6) dan de vierde (2) en tenslotte de derde (3). Deze afspraak is nodig om onderscheid te kunnen maken tussen een doubleton, een driekaart en een vierkaart. Bij een even aantal zijn uw eerste twee kaarten altijd "hoog-laag".

1) Er zijn veel partnerships die de 10 niet als honneur behandelen en pas vanaf de Boer met een kleintje uitkomen. Goed afspreken!

2. De kleur waarmee u uitkomt.

Met behulp van de bovenstaande regels bepaalt u met welke kaart u uitkomt. Maar minstens zo belangrijk is de beslissing die u hiervoor maakt; met welke kleur komt u uit? Om u te helpen bij het maken van een keuze zijn hier een aantal suggesties, op volgorde van belangrijkheid.

2.1 Tegen een SA-contract

1. Met de kleur die partner heeft geboden.
2. Met een hele goede eigen kleur (serie honneurs van drie of meer, HVB97, VB1093) komt een uitkomst in deze kleur (boven de uitkomst in partners kleur) in aanmerking.
3. Met uw langste kleur, mits deze niet is geboden door de tegenpartij.
4. Met een ongeboden kleur of een van de ongeboden kleuren. NB: let goed op het biedverloop!

2.2 Tegen een troefcontract

1. Met de kleur die partner heeft geboden volgens de eerder gegeven uitkomstregels: 94, V3, V42, 962.
2. Met de hoogste van een serie honneurs: HVB2, B1083.
3. Met een ongeboden kleur. Zeker als dit een korte kleur is en u eventueel een aftroever wilt maken, maar ook als u HV2 of VB5 heeft.
4. Overweeg een uitkomst met troef wanneer u tegenzit in de bijkleur van de leider.
5. Kom in een troefcontract nooit onder een Aas uit. Als u besluit met een bepaalde kleur uit te komen en u heeft daar het Aas van, dan komt u met het Aas uit: A3, A532.

3. Signaleren

Als u besluit om het signaleren een onderdeel van uw tegenspel te maken, dan moet u zich goed realiseren dat u en uw partner vanaf dat moment op elkaars bijgespeelde kaarten moeten gaan letten. U kunt nu niet meer vrijblijvend van onder af aan de kaarten bijspelen. De partner zal er een conclusie aan verbinden. Er zijn drie belangrijke signalen. We bespreken in deze les één daarvan (in een lesbrief van lijn 2 wordt op andere signalen ingegaan). U leert hoe u dit signaal moet toepassen en wanneer.

3.1 Het AAN/AF-sigitaal.

Er worden in Nederland verschillende methoden gespeeld. De meest gehanteerde regel hoog-laag is aan, laag is dus af. Het AAN/AF signaal wordt gedaan door 'de derde man'.

- a. Uw partner komt uit met een honneur, waar u niet overheen kunt of wilt. Wanneer u wilt dat uw partner deze kleur doorspeelt: sein aan met een hoge kaart (zowel tegen een troef- als tegen een SA-contract).

Voorbeeld 1:

(dummy)

♠ 642

uitkomst

♠ H

(uw kaarten)

♠ A83

U speelt ♠8 bij (=HOOG) om AAN te signaleren. Tenslotte heeft u de Aas.

Voorbeeld 2:	(dummy)	
	♠ 642	
uitkomst		(uw kaarten)
♠ H		♠ 983

U speelt ♠3 bij (=LAAG) om AF te signaleren. U heeft geen honneur om uw partner te steunen.

- b. Uw partner komt uit; de dummy speelt een kaart waar u niet overheen kunt. Wanneer u wilt dat partner, als hij aan slag komt, de kleur doorspeelt, sein dan aan met een hoge kaart (zowel tegen een troef- als tegen een SA-contract).

Voorbeeld 3:	(dummy)	
	♥ A85	
uitkomst		(uw kaarten)
♥ 2		♥ H743

Aangezien uw partner met een kleintje is uitgekomen, mag u een honneur bij hem verwachten. De dummy speelt ♥A bij. U speelt ♥7 bij (=HOOG) om AAN te signaleren. U heeft een honneur om partner te steunen.

- c. Uw partner komt uit met een Aas. Sein een doubleton aan, als u een aftroever wilt maken (alleen tegen een troefcontract).

Voorbeeld 4:	(dummy)	
	♦ 843	
uitkomst		(uw kaarten)
♦ A		♦ 75

De tegenpartij speelt (bijvoorbeeld) 4♠. Uw partner komt uit met ♦A. U speelt nu ♦7 bij (=HOOG) om AAN te signaleren. De kans is groot dat uw partner ook ♦H heeft zodat u de derde ruitenslag kunt aftroeven.

Heeft u ♦752 dan speelt u ♦2 bij (LAAG) om AF te signaleren. Dit wil zeggen: "Ik kan de derde ruitenslag niet aftroeven" of "Ik heb niet ♦V". Naar aanleiding van dit signaal kan partner overwegen te switchen naar een andere kleur.

- d. Uw partner komt uit met een honneur en u heeft als derde man een doubleton, waaronder een honneur. Nu is het vaak goed om de honneur te spelen om een blokkade te voorkomen (geldt zowel voor een troef- als SA-contract).

Voorbeeld 5:	(dummy)	
	♠ 642	
uitkomst		(uw kaarten)
♠ H		♠ A8

U neemt ♠H over met ♠A en vervolgt met ♠8. Heeft partner ♠HVB(x) of ♠HV10(x) dan maakt uw partij de eerste drie slagen. Als u niet overneemt, komt u straks met ♠A aan slag en moet u wachten tot partner weer aan slag is om de resterende schoppenslagen te maken.

Overigens moet u uw signalen natuurlijk altijd hanteren met het oog op het hele spel. Soms wilt u graag dat uw partner een andere kleur vervolgt, ook al heeft u steun in de uitkomstkleur. In zo'n geval signaleert u af. Uw partner krijgt misschien even een verkeerd beeld van het spel, maar als uw oordeel correct was, zal hij hier geen moeite mee hebben.

Uitkomen en signaleren

Spel 1	♠ 854		Biedverloop:				
N/-	♥ HB2		West	Noord	Oost	Zuid	
	♦ HVB32		-	pas	pas	1SA	
	♣ 86		pas	3SA	pas	pas	
♠ HV1062		♠ B97	pas				
♥ 86	N	♥ 109754					
♦ A5	W O	♦ 864					
♣ B532	Z	♣ V7					
	♠ A3						
	♥ AV3						
	♦ 1097						
	♣ AH1094						

West komt uit met ♠H. Oost seint aan met ♠9.
Als zuid de eerste slag duikt, weet west dat hij ♠2 kan naspelen.

Spel 2	♠ A872		Biedverloop:				
O/NZ	♥ 10965		West	Noord	Oost	Zuid	
	♦ A		-	-	1SA	pas	
	♣ 8762		2♣	pas	2♦	pas	
♠ V54		♠ H6	3SA	pas	pas	pas	
♥ AV83	N	♥ HB2					
♦ V1064	W O	♦ HB973					
♣ B10	Z	♣ HV4					
	♠ B1093						
	♥ 74						
	♦ 852						
	♣ A953						

Zuid start met ♠B. Oost speelt ♠4 en noord moet nu niet ♠A pakken, maar aanseinen met ♠8. Noord komt aan slag met ♦A en bereikt zuid met ♣A, die dan ♠10 kan spelen. Eén down.

Spel 3	♠ AVB643		Biedverloop:				
Z/OW	♥ AH3		West	Noord	Oost	Zuid	
	♦ 2		-	-	-	pas	
	♣ 1065		pas	1♠	pas	1SA	
♠ 872		♠ H5	pas	2♠	pas	pas	
♥ VB10	N	♥ 9752	pas				
♦ AB1094	W O	♦ 876					
♣ 84	Z	♣ AH32					
	♠ 109						
	♥ 864						
	♦ HV53						
	♣ VB97						

Oost start met ♣A. West seint aan met ♣8 om een aftroever te krijgen. Daarna moeten OW harten blijven spelen.

Spel 4	♠ 75		Biedverloop:				
W/Allen	♥ 10987		West	Noord	Oost	Zuid	
	♦ A5		1♦	pas	1♠	pas	
	♣ HV1095		1SA	pas	3SA	pas	
♠ B103		♠ HV98	pas	pas			
♥ HVB	N	♥ A54					
♦ HV62	W O	♦ B93					
♣ B86	Z	♣ A32					
	♠ A642						
	♥ 632						
	♦ 10874						
	♣ 74						

Noord start met ♣H. West moet deze slag duiken. Zuid seint af met ♣4. Noord weet dat zuid ♣B niet heeft en moet "switchen".

Spel 5
N/NZ

♠ 7542
♥ 54
♦ 1072
♣ A1083

♠ AB103
♥ 1096
♦ 863
♣ HV2

N
W O
Z
♠ 986
♥ 72
♦ AHB5
♣ B765

♠ HV
♥ AHVB83
♦ V94
♣ 94

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	pas	1♥	pas
1♠	pas	3♥	pas
4♥	pas	pas	pas

Zuid start met ♦A. Noord seint af met ♦2. Zuid moet dus een andere kleur spelen. De beste kans geeft klaveren (om partner snel aan slag te brengen).

Noord heeft inderdaad ♣A en speelt ruiten na! Eén down.

Spel 6
O/OW

♠ HV865
♥ A
♦ HV64
♣ 753

♠ A2
♥ V9742
♦ 10873
♣ 104

N
W O
Z
♠ B4
♥ B865
♦ AB5
♣ AH86

♠ 10973
♥ H103
♦ 92
♣ VB92

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	pas	1♣
pas	1♠	pas	1SA
pas	3♦	pas	3SA
pas	pas	pas	

West start met ♥2. De dummy speelt ♥A en oost seint aan met ♥10. Aan slag met ♠A, speelt west ♥4 na, voor ♥H van oost.

Harten na bezegelt nu het lot van 3SA. Merk op dat als oost ♥10 niet in de eerste slag speelt, de hartenkleur blokkeert.

Spel 7
Z/Allen

♠ 43
♥ AH932
♦ 10963
♣ H7

♠ AHV87
♥ 864
♦ A7
♣ AV5

N
W O
Z
♠ 65
♥ 105
♦ VB854
♣ 6432

♠ B1092
♥ VB7
♦ H2
♣ B1098

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
-	-	-	pas
1♠	pas	2♠	pas
4♠	pas	pas	pas

Noord start met ♥A en zuid seint aan met ♥10. Noord weet nu dat hij zuid een aftroever kan geven. Zo moet 4♠ één down.

Spel 8
W/-

♠ A10952
♥ AB4
♦ H9
♣ 1093

♠ V63
♥ 872
♦ VB105
♣ H87

N
W O
Z
♠ H74
♥ 653
♦ A43
♣ AVB4

♠ B8
♥ HV109
♦ 8762
♣ 652

Biedverloop:

West	Noord	Oost	Zuid
pas	1♠	pas	2♣
pas	2SA	pas	3♠
pas	4♠	pas	pas
pas			

Oost start met ♥H en west seint af met ♥2. Noord moet zijn Aas ophouden (de zogenaamde "Bath-coup") en oost zal nu naar een andere kleur "switchen".

Zo wordt 4♠ gemaakt. Als noord in slag één met ♥A pakt kan 4♠ niet meer gemaakt worden: zodra west aan slag komt kunnen OW twee hartenslagen maken.

3SA komt ook in aanmerking als contract, maar dat kan down als oost ♥H start en - als noord deze slag duikt - ruiten switcht.