

Revolving discard

Een naam om snel te vergeten. Maar de naam staat voor een manier van signaleren, die veel voordeel oplevert bij het tegenspel.

Stel, je kunt niet bekenen en je wilt je partner aangeven dat hij een bepaalde kleur terug moet spelen zodra hij aan slag is. Als je dat doet door de gewenste kleur zelf te spelen, kan je dat een slag kosten, bijv:

Contract 3SA

Harten wordt gespeeld en je hebt nog:

♠ A H V 4 3 Als je nu ♠4 of ♠V speelt, ben je die kwijt bij het incasseren van de schoppen.

♥ -

♦ 10 3

♣ 8 7 2

Ook als er bij een of ander contract een vork in de dummy ligt, en je wilt dat partner daar door gaat spelen, wil je liefst ook geen kaart in die kleur missen.

Bijv: In dummy ligt ♦A V en je hebt zelf ♦H 3.

Liefst wil je dan met een andere kleur signaleren.

Zo zijn er veel situaties, waarin je je voorkeur aan partner duidelijk wilt maken zodra je niet kunt bekenen.

De mogelijkheid die Revolving Discard biedt is, dat je met een **hoge** (midden)kaart vraagt om de kleur die er **direct erboven** volgt, en met een **lage** kaart om de kleur, die er **direct eronder** zit. Daarbij dient de volgorde van de biddingbox als leidraad:

♣ ♦ ♥ ♠

Ruiten zit direct boven klaveren, harten zit direct boven ruiten, schoppen zit direct boven harten en klaveren zit direct boven schoppen, dus schoppen zit direct onder klaveren.

Uiteraard moet je dan de voorgespeelde kleur, die je niet bezit, overslaan. Dus wordt schoppen gespeeld, en je kunt die niet bekenen, dan volgt klaveren direct op harten en zit harten direct onder klaveren.

Voorbeeld (harten wordt gespeeld):

♠ A H V 4 3 Je kunt de schoppenkleur nu aangeven met zowel ♦10 als met ♣2.

♥ -

♦ 10 3

♣ 8 7 2

Handig hé!

♠ 10 7 5 3

Hier kun je de ruitenkleur aangeven met zowel ♠3 als met ♣B / ♣7.

♥ -

♦ H 3

♣ B 7 6

Het is dus zaak om extra op te letten, als partner niet kan bekenen. Anders kan een zeer belangrijk signaal verloren gaan.

In het algemeen geldt dat de direct erboven liggende kleur wordt gevraagd met 8 t/m Aas en de direct eronder liggende kleur met 5 t/m 2.

Bij de 7 en 6 moet je wat meer informatie hebben, maar daar is uit te komen als partner zijn eigen kaarten beziet en die van de dummy (zie: Let op de kleintjes).

Omdat je twee kleuren tot je beschikking hebt om te signaleren, kun je meestal wel een duidelijk signaal geven.

Ook is het zo dat de eerste kaart telt. Een volgende kaart kan het wel accentueren Wakker blijven dus!

Bijvoorbeeld: speel ik eerst een 5 en dan een 4, dan was de 5 een verzoek voor de direct bovenliggende kleur!

Oefening:

Schoppen wordt gespeeld. Wat speel je bij?

♠ -
♥ A H B 6

♦ B 8 5

♣ 10 4

♠ -
♥ 7 6 3

♦ H V 2

♣ 8 3 2

♠ -
♥ 9 5 4

♦ B 10 9

♣ A H 2

♠ -
♥ V

♦ H V 8

♣ 7 5 4

♠ -
♥ A H 8

♦ B 10

♣ 10 9 2

NB: *Lavinthal* is een andere methode om te signaleren, met dezelfde mogelijkheden!
Hierbij vraagt een lage kaart om de laagste kleur van de andere 2 kleuren en een hoge kaart om de hoogste kleur van de andere twee kleuren.