

Bricas 16 november
Clinic door Joris van Lankveld
Signaleren & Forcing of niet forcing?



Programma 16 november

- Introductie
- Signaleren: waarom signaleren, en hoe?
- Zelf aan de slag: 4 spellen (20:15)
- Nabespreking oefenspellen
- Theorie: forcing of non forcing?
- Zelf aan de slag: 4 spellen (21:30)
- Nabespreking oefenspellen
- Terugblik

Introductie



37 jaar, Castricum
Lid van TeamNL bij de NBB
Momenteel uitkomend in de Meesterklasse voor B.C. Leidschenhage
Verenigde Staten (nationals en regionals)





Waarom signaleren?

-
-
-



Waarom signaleren?

1. Weten of partner een kleur door moet spelen
2. Als partner de kleur niet na moet spelen: indien mogelijk, aangeven welke kleur partner dan wel moet spelen
3. Als de leider een kleur speelt, dan willen we (soms) aangeven hoeveel kaarten we in deze kleur hebben

Voorbeeldspel



Voorbeeldspel





Hoe signaleren?

Drie smaken signalen:

1. Het aan/af-signaal (bridgejargon: ‘attitude’)
2. Het distributiesignaal (‘count’)
3. Het kleurpreferentiesignaal (ook wel ‘Lavinthal’ of ‘suit preference’



De standaard

Aan/af signaal
Het standaardsignaal dat we in principe geven is het aan/af signaal.
Dit signaal geven we **alleen als wij de kleur aanspelen.**

LET OP: Als de leider begint met een kleur,
gooien we nooit een aan/afsignaal!

Drie opties om aan/af te signaleren:
hoog-laag is AAN(moedigend)
laag-hoog is AAN
oneven is AAN (volgorde van ‘aan’ is dan 3,5,7,9,2,4)



Wanneer anders signaleren?

Distributiesignaal (even of oneven aantal)
1) Als de leider een kleur aanspeelt: aan/af heeft nu minder nut
In plaats daarvan gooien we distributie.
2) Als wij niet over de dummy heen kunnen en geen plaatje meer kunnen hebben (zie volgende sheet)

Als wij een kleur starten of aanspelen en het aantal verliezers in de dummy (of evt. bij de leider) is OP, dan geven we een **Kleurpreferentiesignaal.**



Distributie

1) Als de leider een kleur aanspeelt; we veronderstellen dat dit niet meer de kleur is die wij moeten aanvallen (Zia?)

2) Als wij niet over de dummy heen kunnen **EN** geen plaatje meer kunnen hebben.

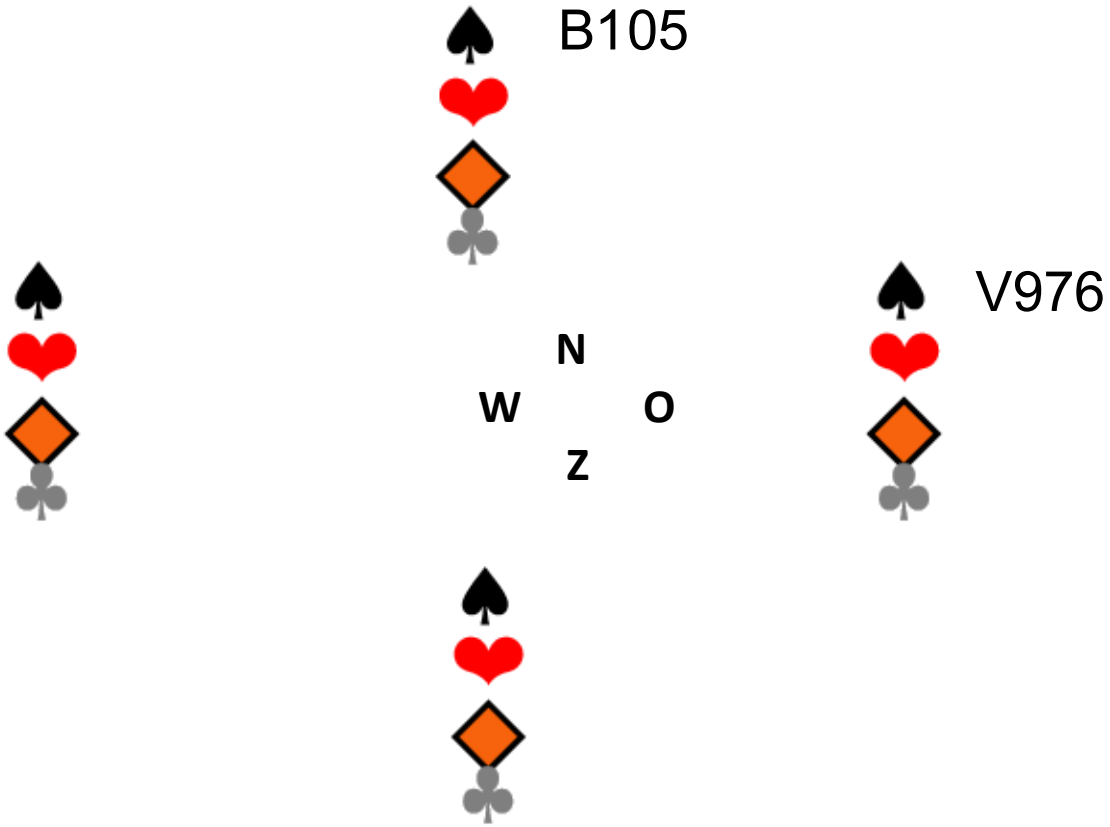
Voorbeelden dummy:

Vx → aan/af (kunnen nog de boer hebben)
VBx → distributie (’kunnen’ geen plaatje hebben)
B10x → distributie



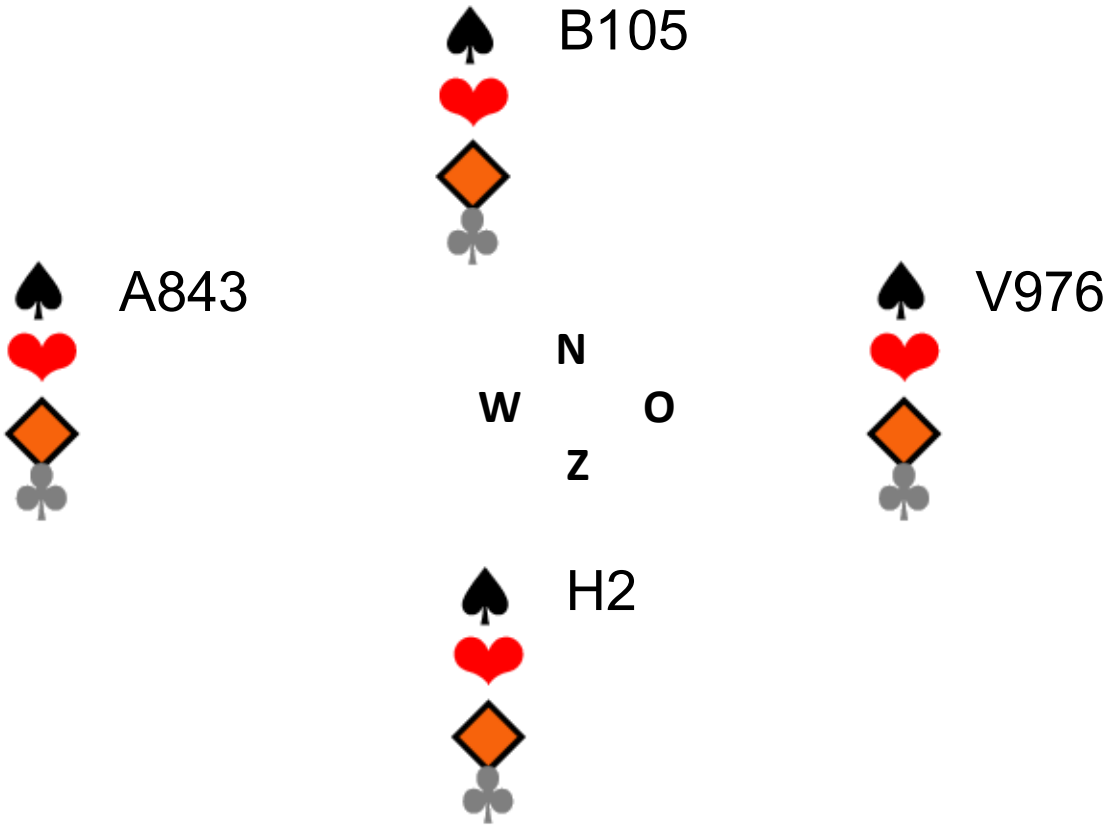


Signaleren



West start tegen 3SA ♠3, de leider speelt ♠B in noord. Wat moet oost doen?

Signaleren



West start tegen 3SA ♠3, de leider speelt ♠B in noord. Wat moet oost doen?



Kleurpreferentiesignaal tegen troef

Troefcontract
Als wij een kleur starten of aanspelen en het aantal verliezers in de dummy (of evt. bij de leider) is OP, dan geven we een **kleurpreferentiesignaal.**

Voorbeelden:
- Singleton of renonce in de dummy
- Bekende singleton of renonce bij de leider (!)
- AH sec in de dummy
- Hx in dummy en wij starten de aas



Kleurpreferentiesignaal tegen SA

Sans-atout
Kleurpreferentie in 1 situatie: wij starten een kleur en de dummy heeft een 3-dubbele dekking.

Voorbeelden:
AHV
AHB of AVB en de boer wint de eerste slag
HVBx
VB10xx

Zelf aan de slag: 4 spellen



Signaleren: oefenspel 1



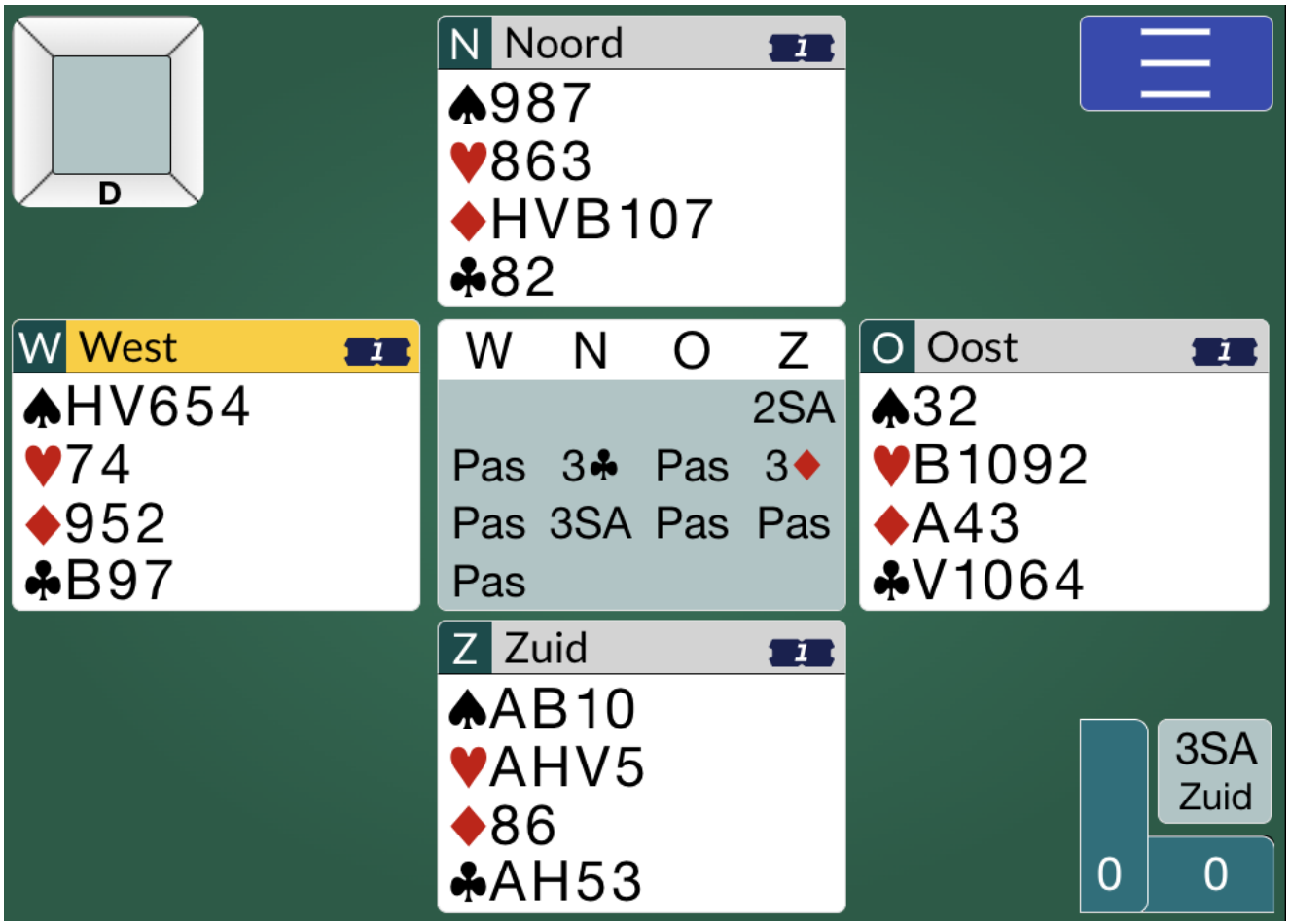
Clue: geef met een singleton in de dummy kleurpreferentie.
Een hoge kaart = voorkeur voor de hoogst overgebleven kleur,
Lage kaart = voorkeur voor de laagst overgebleven kleur.

Signaleren: oefenspel 2



Clue: oost moet slag 1 (♠H) duiken. Noord moet een afsignaal geven. Ieder ander naspel dan schoppen is winnend voor NZ.

Signaleren: oefenspel 3



Clue: na ♠-start en ruiten naar de heer moet west ’count’ gooien (oneven aantal), oost duikt de ruiten precies één keer!

Signaleren: oefenspel 4



Clue: op de ♠A-start gooit zuid aanmoedigend omdat hij een introever wil.
Hierna speelt noord ♠H en ♠10: de hoogste schoppen voor de hoogst overgebleven kleur (troef telt niet mee).
Zuid kan dan misschien verzinnen om ruiten na te spelen.



Forcing of NON Forcing?



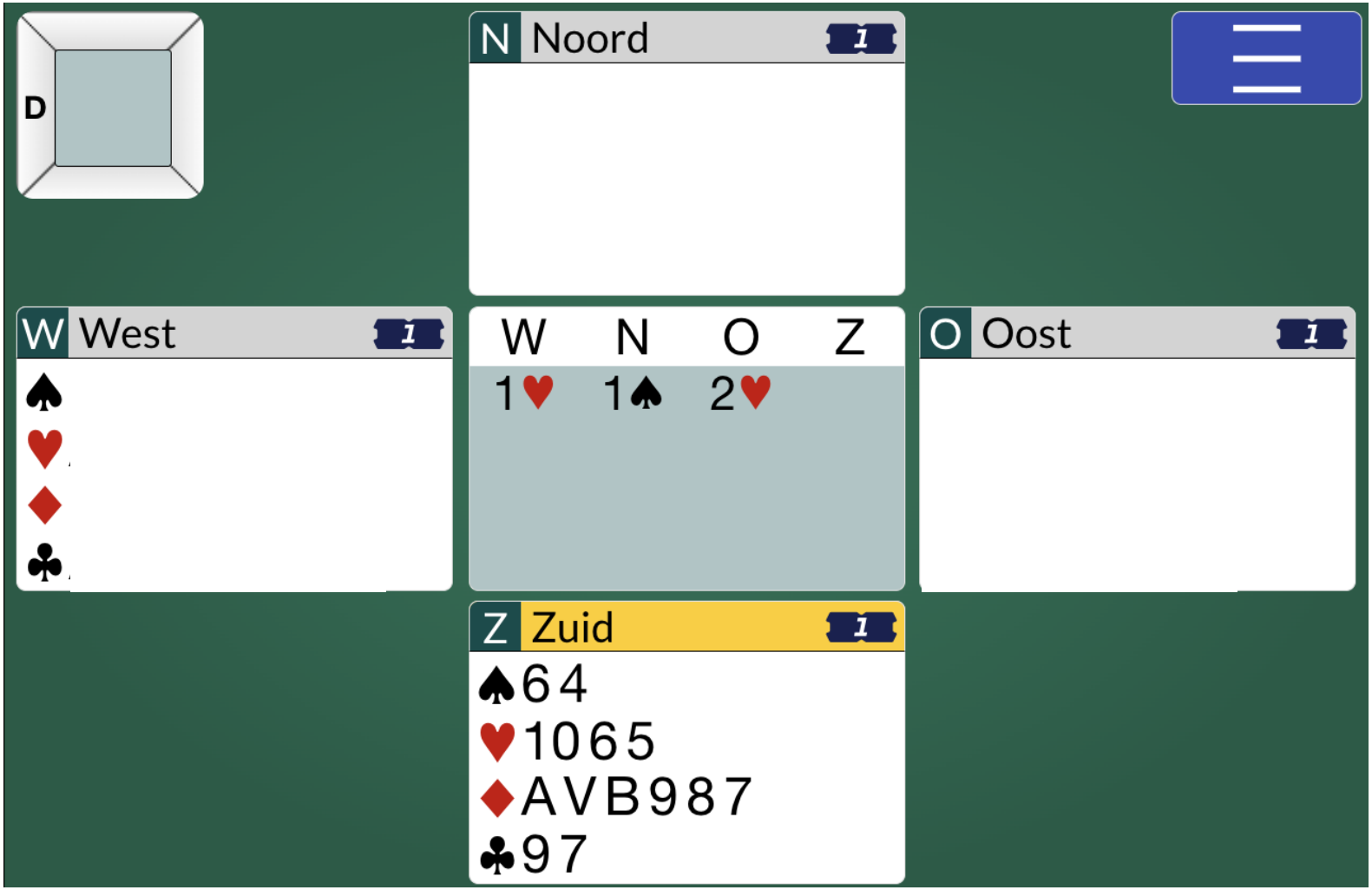


Forcing of NON Forcing?

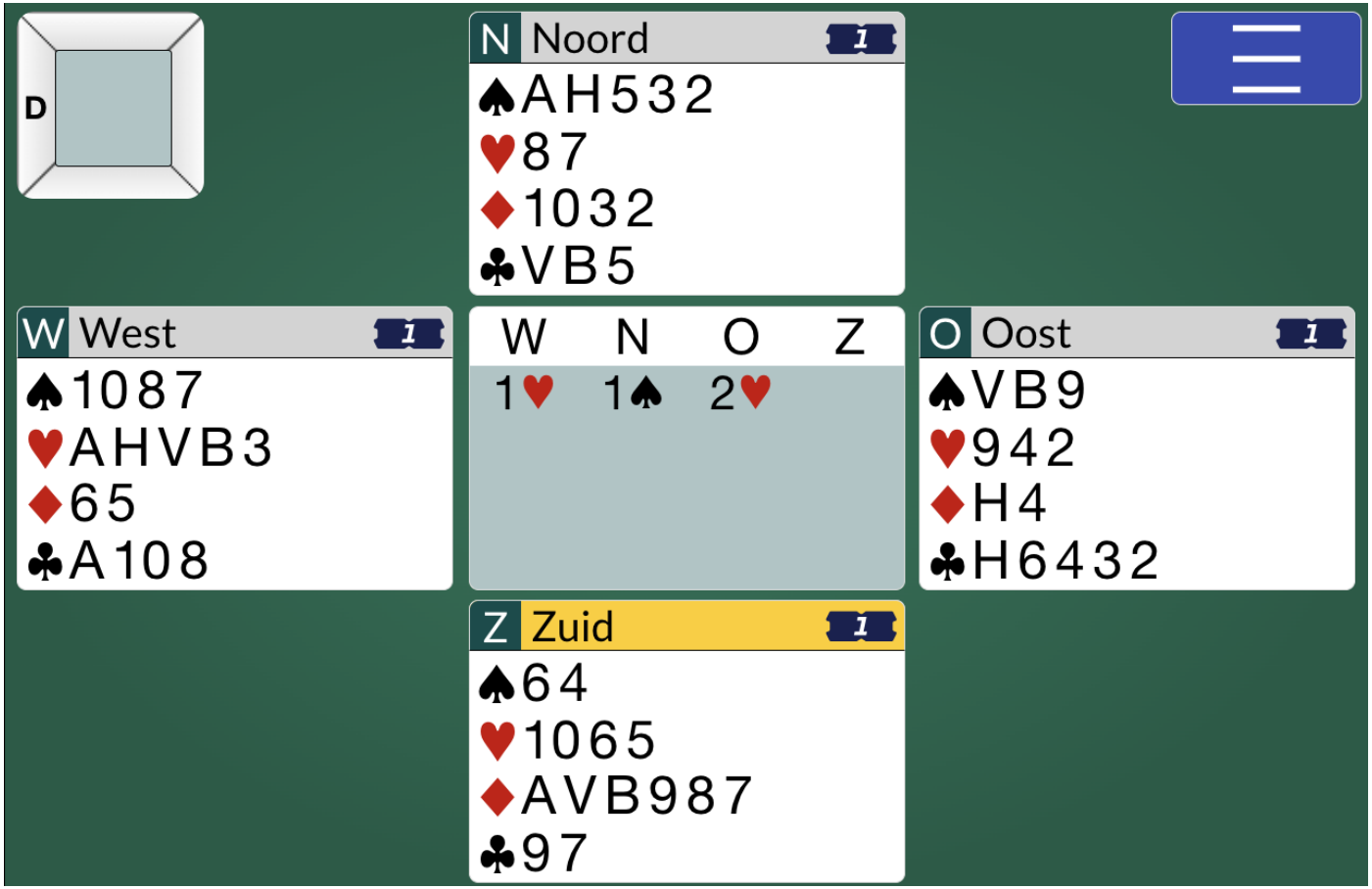
Stel jezelf bij een biedverloop de volgende vragen wat de situatie is en/of wat belangrijker is.

1) De deelscore winnen OF de beste manche uitzoeken
2) Contractverbetering OF de beste manche uitzoeken
3) Gelimiteerd in punten OF ongelimiteerd in punten

Situatie 1



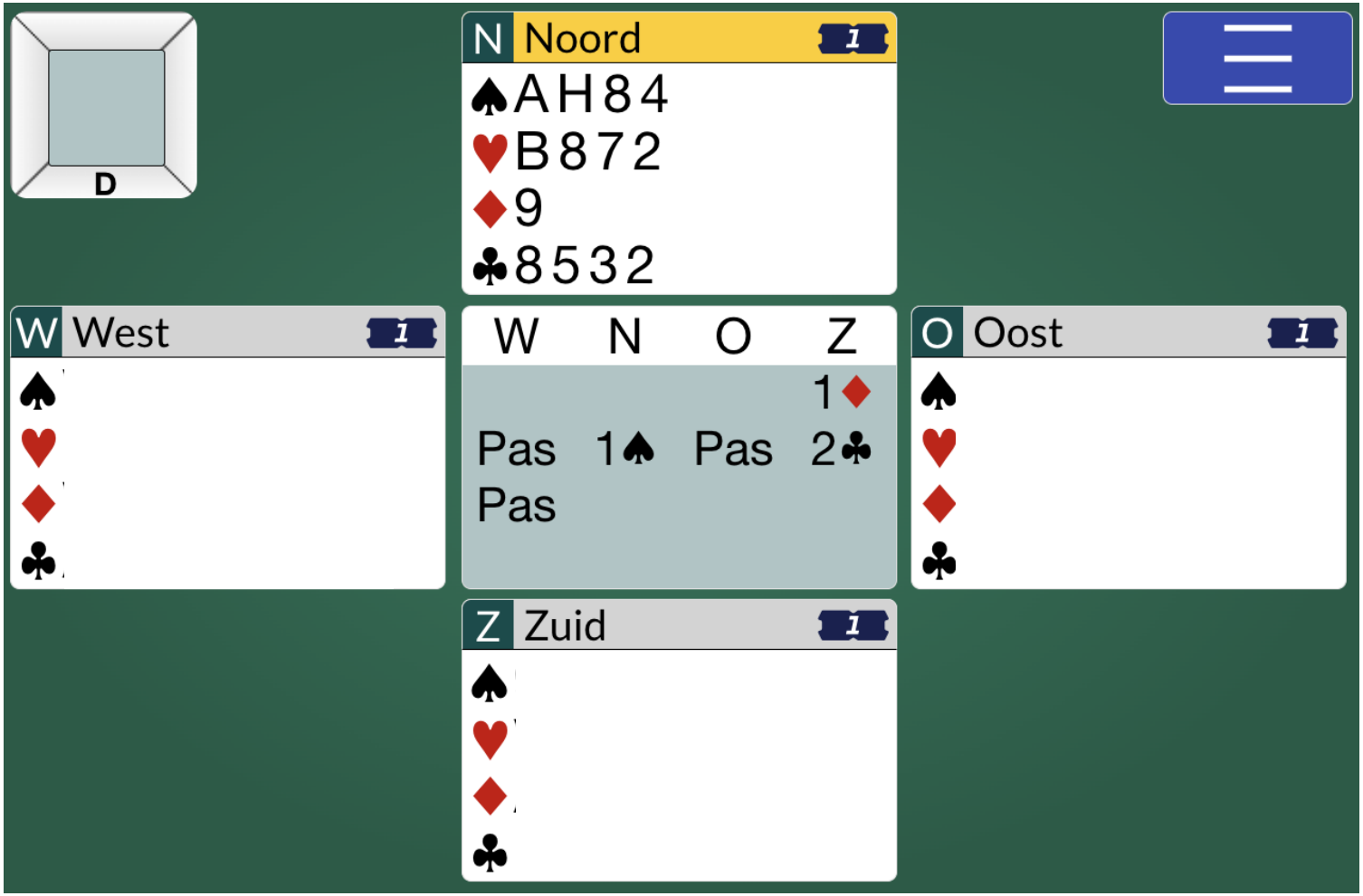
Situatie 1



Als zij openen, dan is een nieuwe kleur NF. De deelscore winnen is belangrijker dan de beste manche uitzoeken.

Algemene regel: eentje hoger bieden dan de tegenpartij is NF

Situatie 2



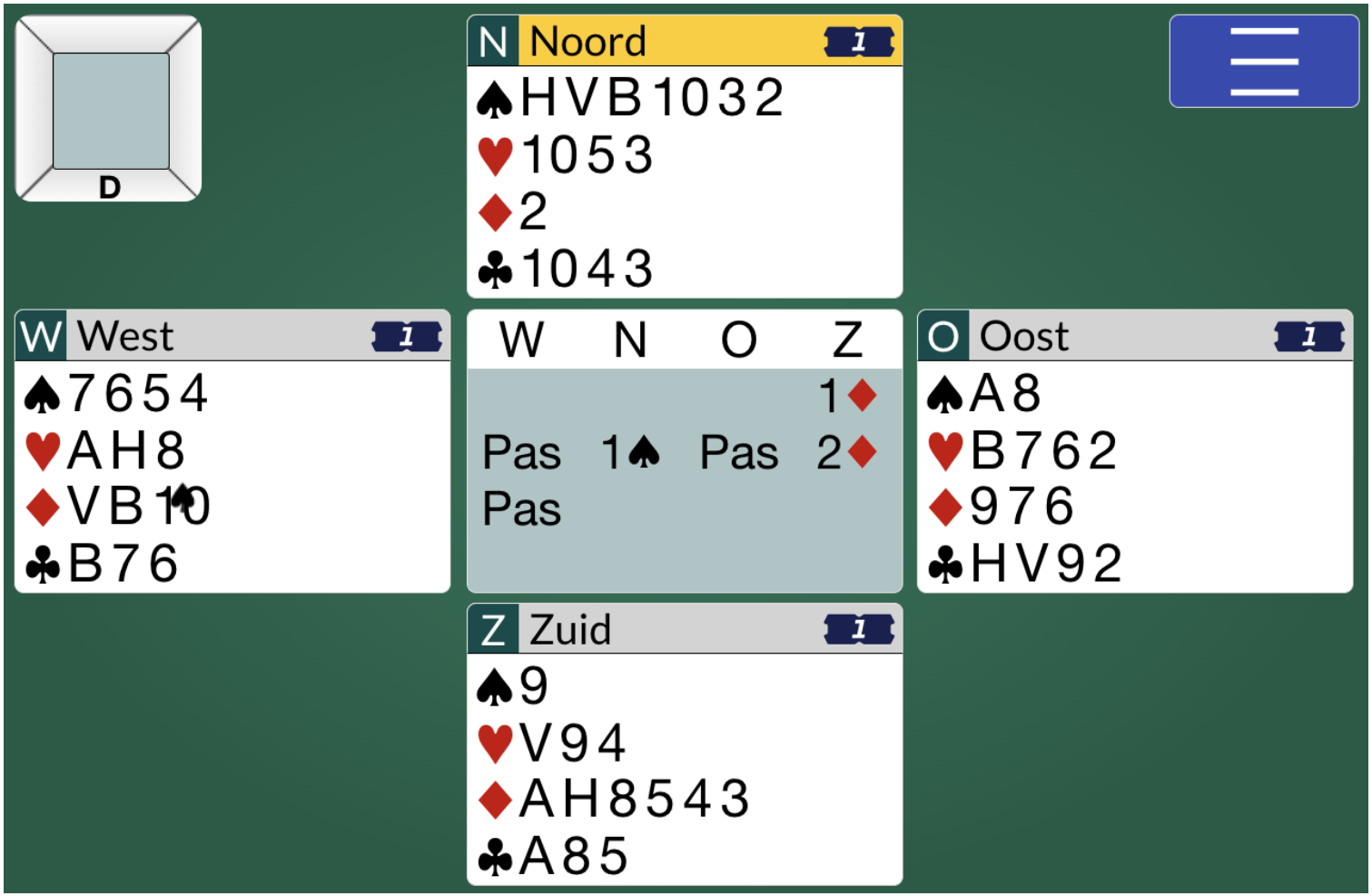
Welke vraag kunnen wij ons hier stellen?

Situatie 2



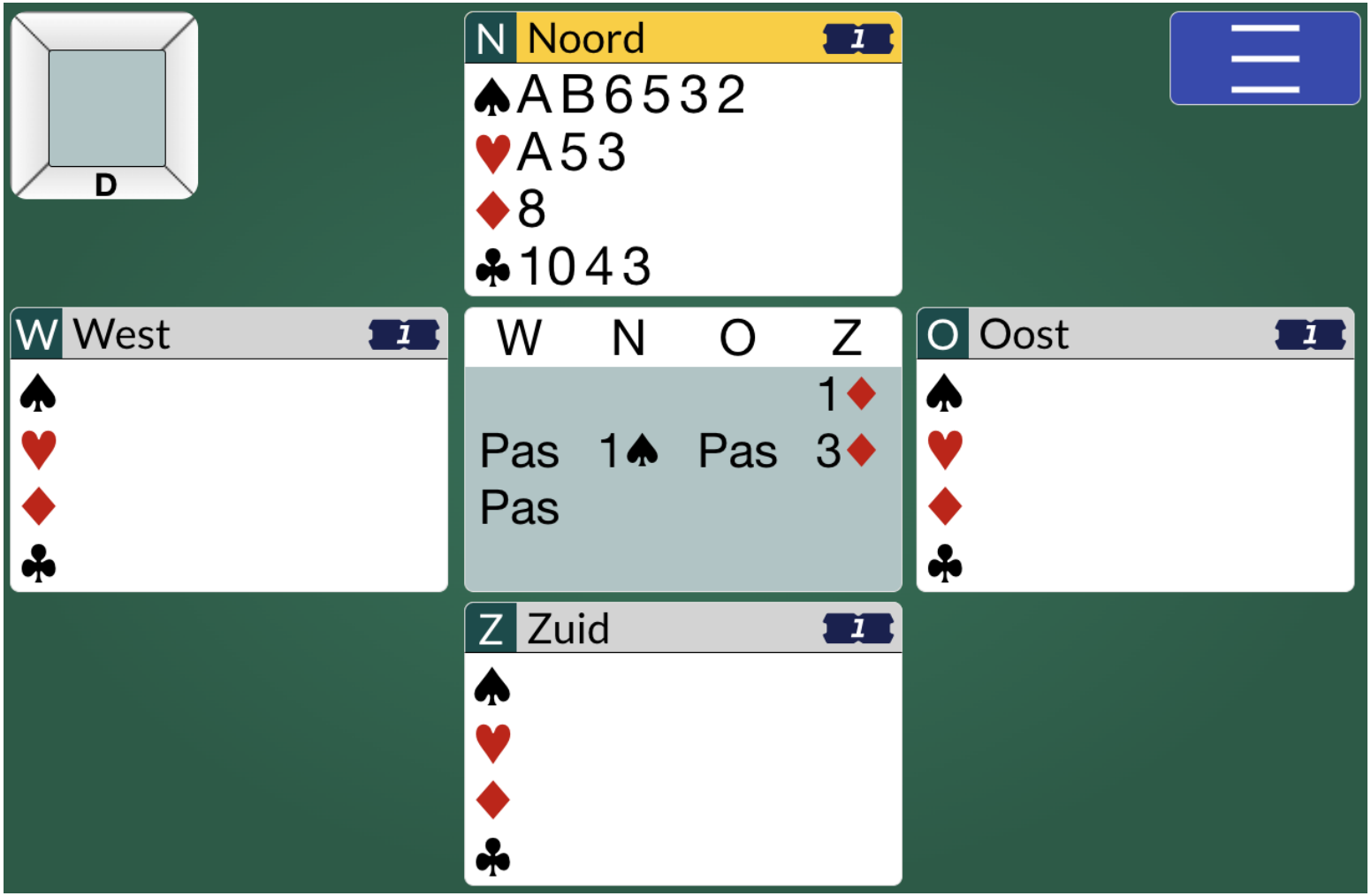
Zuid is gelimiteerd: 11-17 punten (met 18-19 zou zuid 3♣ hebben geboden). Noord mag passen!

Situatie 3A



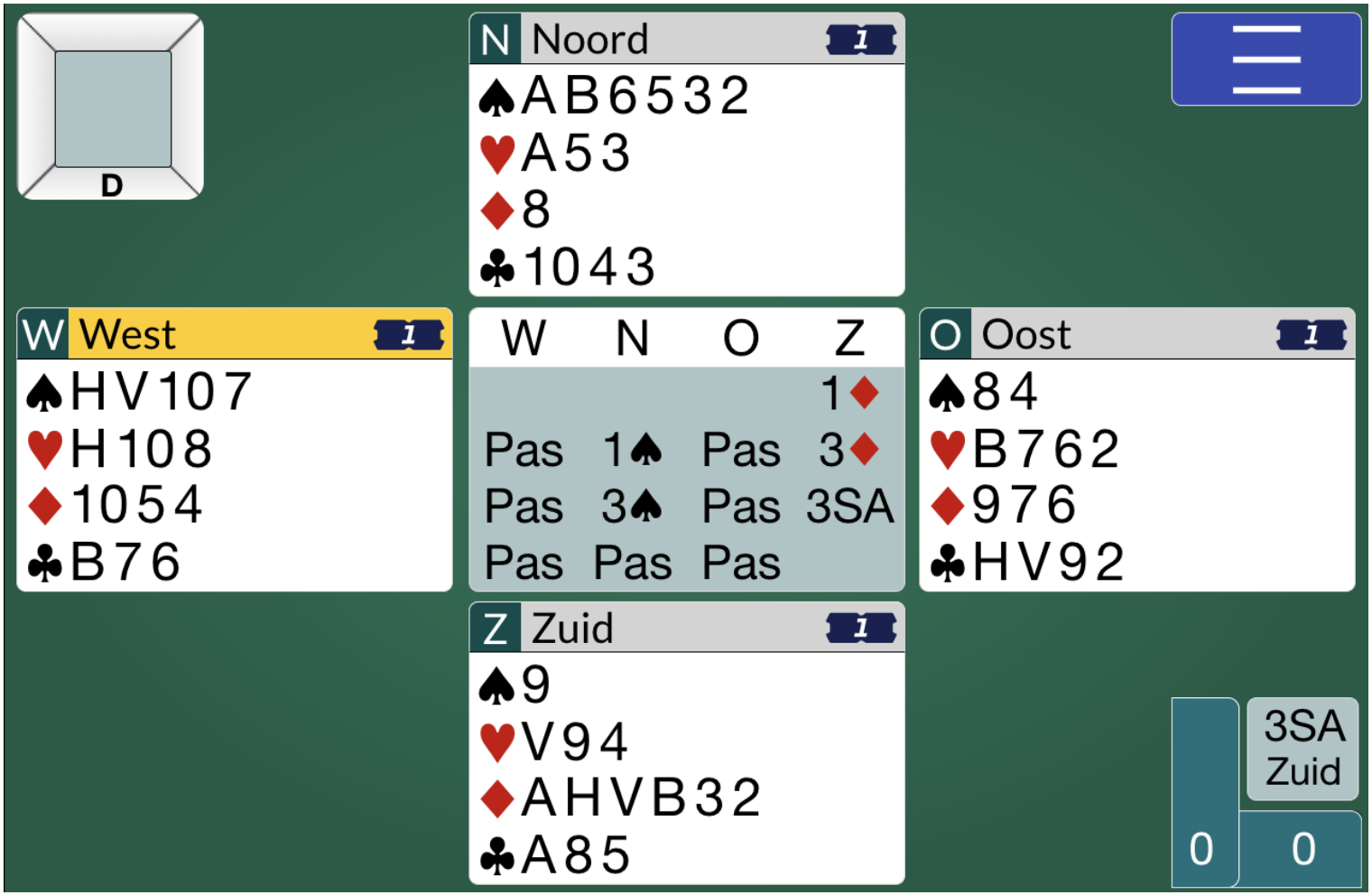
Zuid is gelimiteerd: 11-14.
Noord moet contractverbetering kunnen doen EN heeft andere opties om de beste manche uit te zoeken (nieuwe kleur en/of naar 3♠ springen)

Situatie 3B



Zuid is gelimiteerd: 11-14.
Noord heeft GEEN RUIMTE om de beste manche te onderzoeken. 3S moet daarom forcing zijn (anders moet noord zelf kiezen tussen 4♠ en 3SA.

Situatie 3B



Zuid is gelimiteerd: 11-14.
Noord heeft GEEN RUIMTE om de beste manche te onderzoeken. 3S moet daarom forcing zijn (anders moet noord zelf kiezen tussen 4♠ en 3SA.



Algemene regels F/NF

1) Eentje hoger dan de tegenpartij = NON Forcing
2) Als zij op 1-niveau openen, dan zijn al onze biedingen NON Forcing
3) Als wij openen, dan is een nieuwe kleur forcing bij de antwoordende hand (en bij de openaar daarna ook als openaar gedwongen wordt om te bieden)
4) Kleur herhalen is NF, tenzij het op 3-niveau is en we nog moeten uitzoeken of wij fit hebben in deze kleur

Zelf aan de slag: 4 spellen (5-8)

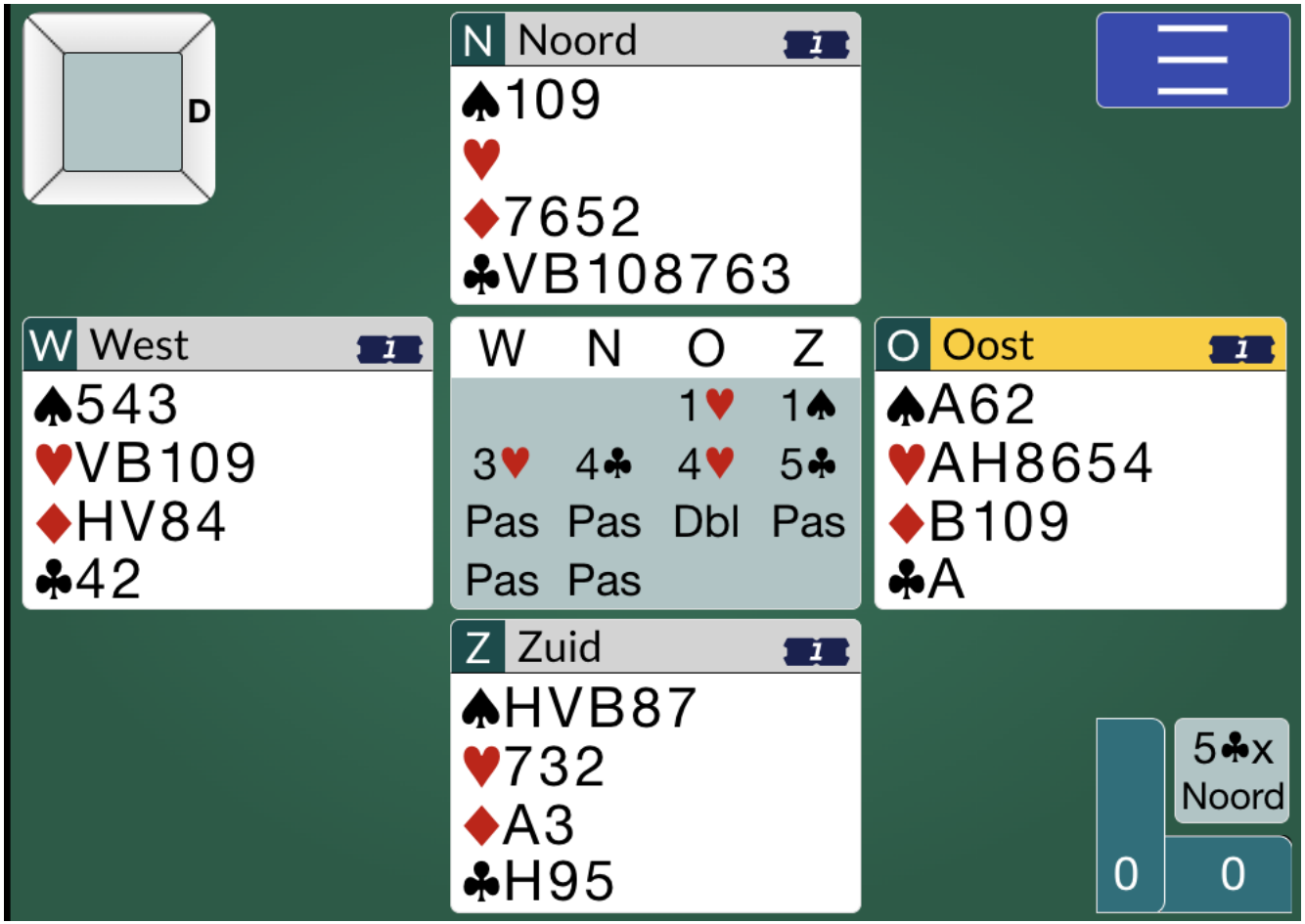


F of NF: oefenspel 5



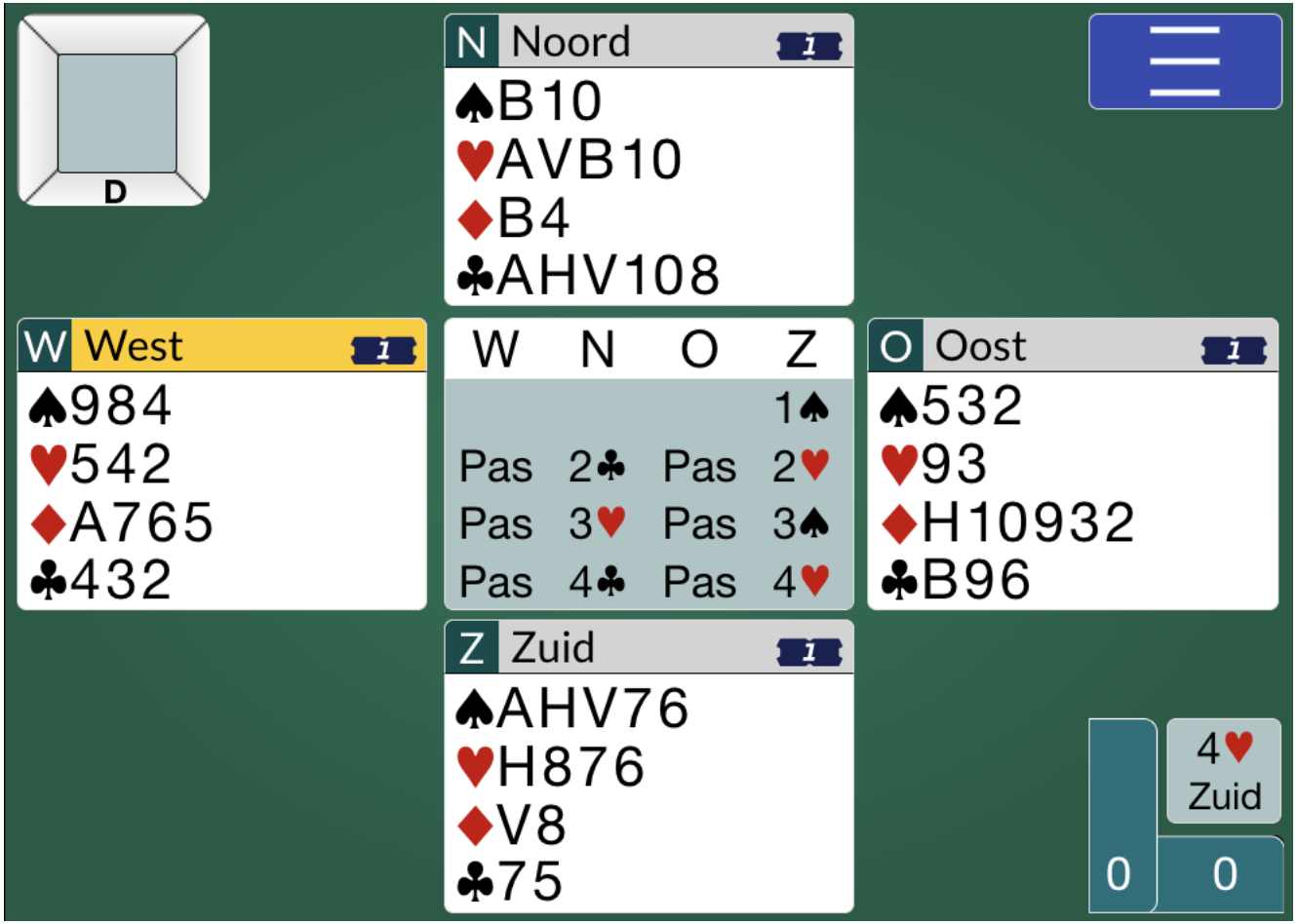
Ook in competitie is 3 harten FORCING; anders kan zuid niet uitzoeken welke manche het is. Dit intro kan leiden tot een gecontroleerd biedverloop naar klein of zelfs groot slem!

F of NF: oefenspel 6



Als de tegenpartij opent, dan zijn al onze biedingen (op het cue bid na) NIET forcing. Noord moet 4 klaver kunnen bieden om de eventuele goedkope redding te vinden.

F of NF: oefenspel 7



Na een 2-over-1 biedverloop is de kleur van openaar steunen op 3-niveau manche forcing, omdat je anders niet (prettig) troef vast kunt stellen. Hier heb je dat nodig om achter het ruitenlek te komen.

F of NF: oefenspel 8



In competitie heeft de deelscore winnen prioriteit boven het uitzoeken Van de beste manche. West heeft alternatieven met een sterke hand (doublet of het cue bid 3♠). 3 klaver is daarom NON Forcing.

Terugblik



Dank voor jullie aandacht!