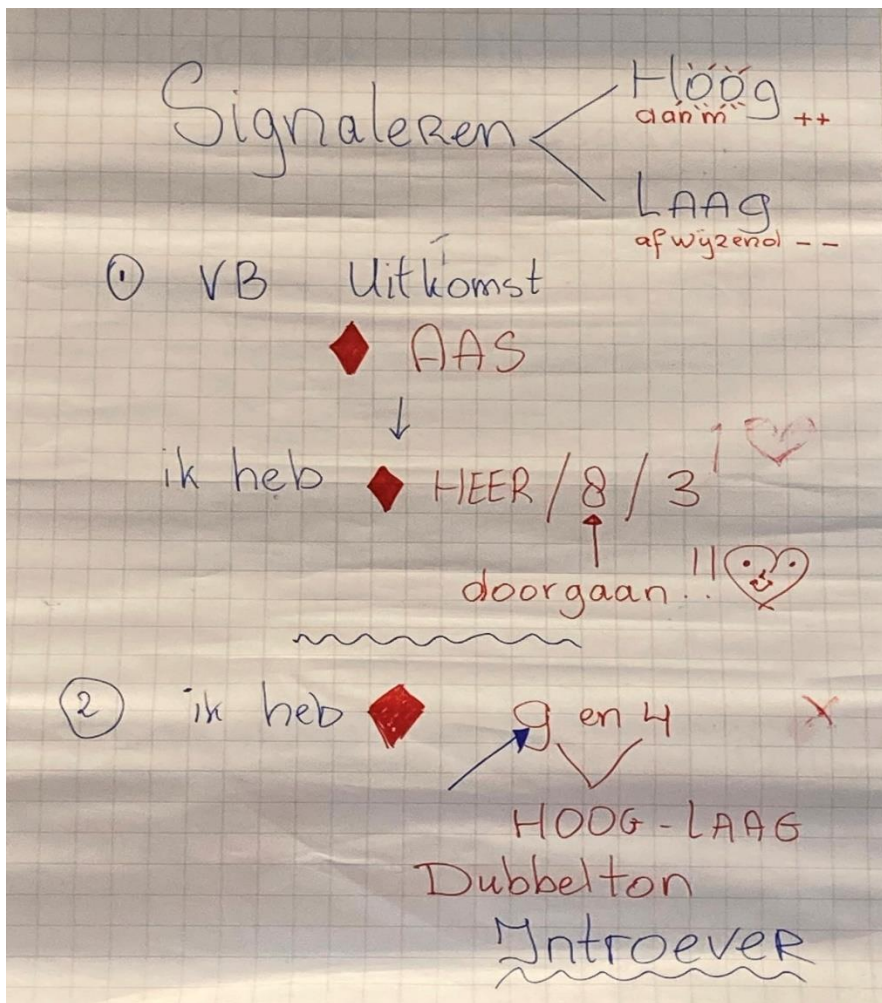


Les 2: Signaleren



Signaleren :

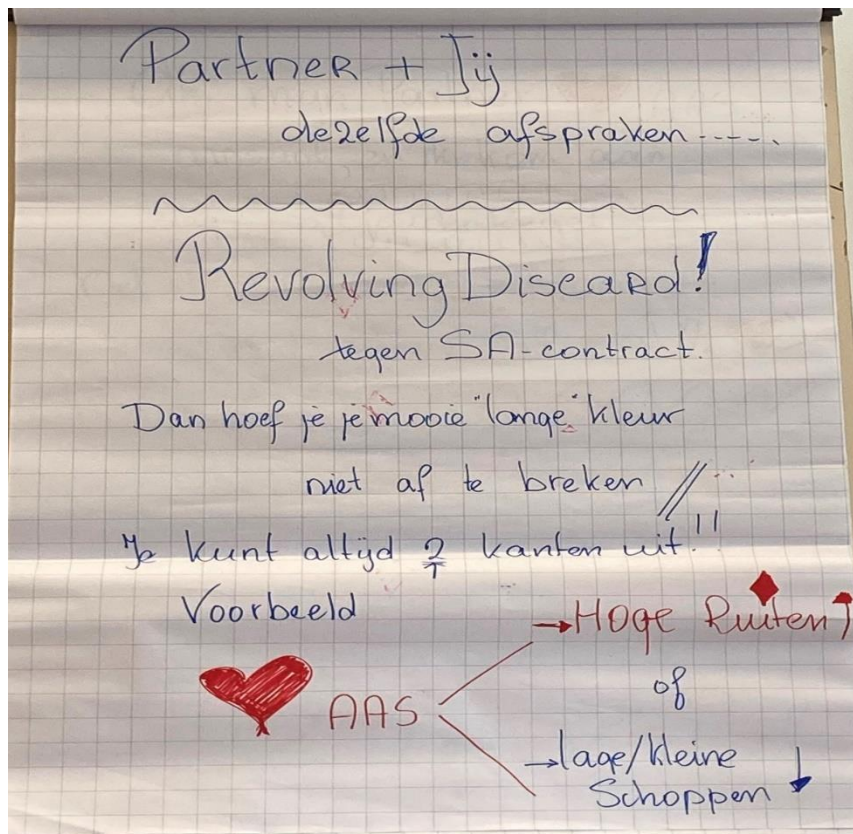
1. Hoog is aanmoedigend : 7 8 9 10

Je speelt onnodig hoog bij om aan te geven dat je nog iets hoogs hebt

Laag is afwijzend : 4 3 2

2. Als ik een dubbelton heb, dan speel ik altijd hoog-laag.

Dan kan de derde slag mogelijk ingetroefd worden



Revolving discard speel je tegen een SA contract.

Je wilt zoveel mogelijk slagen als tegenstander maken.

Je wilt aangeven aan je maatje welke aas of plaatje je hebt.

Je kunt dit op **2 manieren** doen.

Dit gaat via de kleur die boven of beneden de kleur Aas zit die je wil zeggen.

Schema: een **Aas** geef je aan met

Schoppen: lage klaveren of hoge harten

Harten: lage schoppen of hoge ruiten

Ruiten : lage harten of hoge klaveren

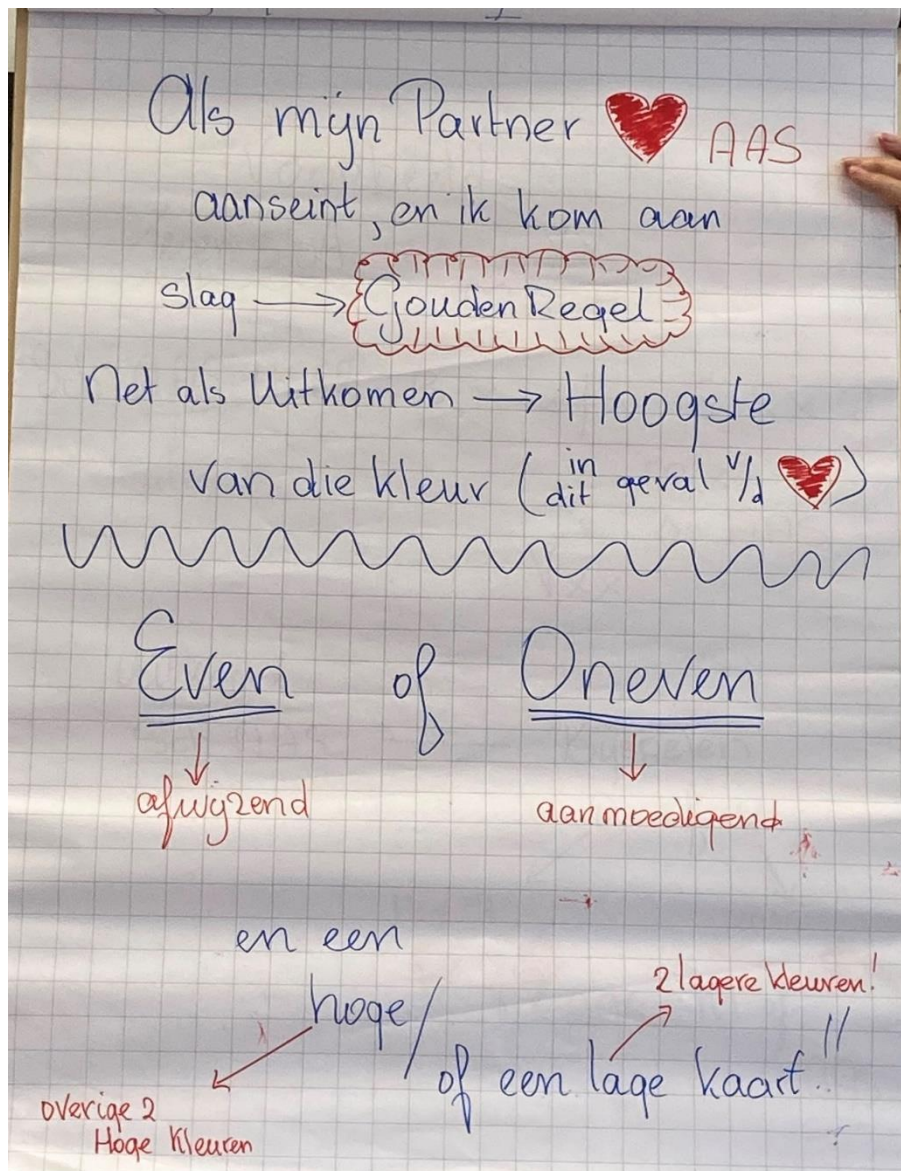
Klaveren : lage ruiten of hoge schoppen

Ik heb harten Aas, dit heb ik aangegeven.

Door dit aan te geven, dan kan mijn maat bv. zijn hoogste harten geven .

Dan weet ik wat er bij de tegenstanders zitten.

Dit is een gouden regel.

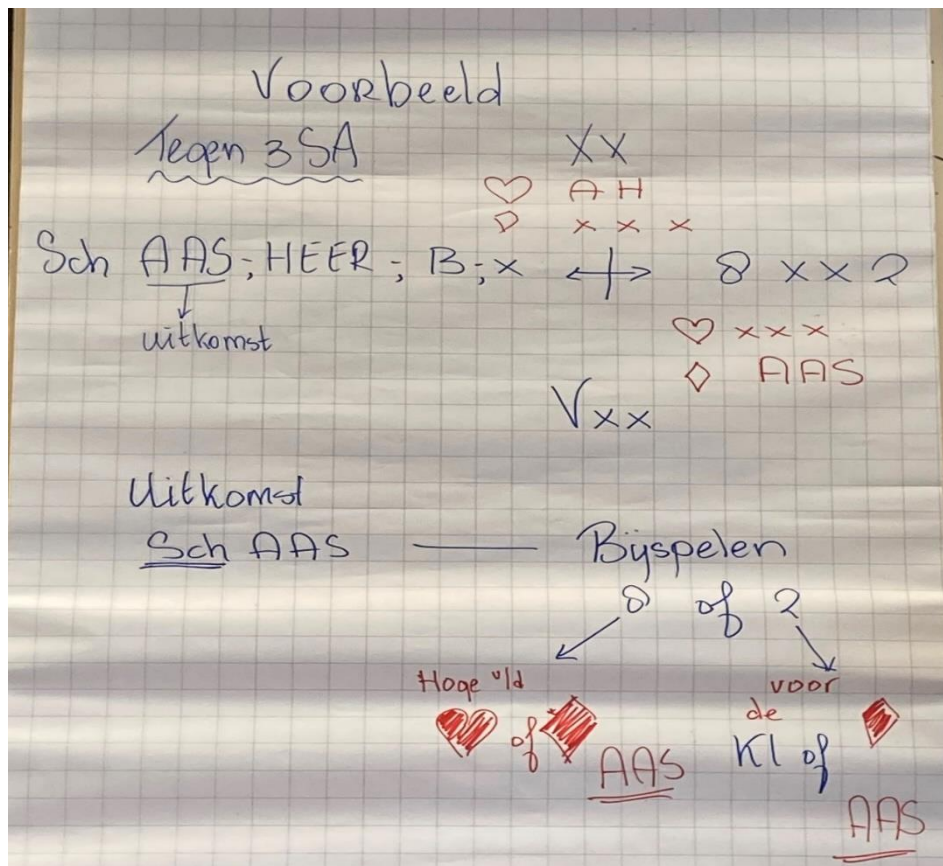


Signaleren met even of oneven:

Even : afwijzend

Oneven: aanmoedigend

Een voorbeeld



Er wordt 3SA gespeeld. Uitkomst : schoppen Aas.

Je wilt de schoppen vrouw van de tegenstanders eruit halen en deze niet meteen afgeven.

Bijspelen: ondanks dat even afwijzend is , speel je aan

Hoog , in dit geval 8 i.p.v. 2; je geeft dan harten en of ruiten aan.

In dit geval de ruiten want de dummy heeft Aas / heer van harten.

Signaleer ik 2 aan, dan geef ik de lage kleuren aan (klaveren en/of ruiten).

Dus naast afwijzend en aanmoedigend ,geef je ook een kleur aan.