

Σινιάλα

1. Εισαγωγή

Από τα πρώτα βήματα στο bridge κάθε παίκτης ανακαλύπτει ότι το πιο δύσκολο κομμάτι του παιχνιδιού είναι η άμυνα. Σε αντίθεση με την εκτέλεση όπου με γνωστά και τα 26 φύλλα του ζευγαριού προσπαθεί κάποιος να πραγματοποιήσει όσο το δυνατόν περισσότερες λεβέ, στην άμυνα τα φύλλα του συντρόφου δεν είναι γνωστά. Για να καταφέρει ένα ζευγάρι να περιορίσει τις λεβέ του εκτελεστή χρησιμοποιεί:

- Συμπεράσματα από την αγορά
- Επιλογή της καλύτερης αντάμ
- Αποκωδικοποίηση της αντάμ από τον σύντροφο
- Σωστό παίξιμο και συνεργασία στην πρώτη λεβέ
- Ανάλυση του τύπου χειριού του μορ και πιθανολόγηση της εκτέλεσης που θα ακολουθήσει
- Συμπεράσματα από το παίξιμο του εκτελεστή
- Σινιάλα

Τα σινιάλα αποτελούν ένα από τα πιο σημαντικά όπλα που διαθέτει η άμυνα και μπορούν να καταταχθούν στις παρακάτω 3 κατηγορίες:

α) Σινιάλα θέλω - δεν θέλω. Χρησιμοποιούνται για να ενθαρρύνουμε ή να αποθαρρύνουμε τον σύντροφο να συνεχίσει σε ένα συγκεκριμένο χρώμα.

β) Σινιάλα Lavinthal. Χρησιμοποιούνται για να δείξουν στον συμπαίκτη σε ποιο χρώμα θέλουμε να μας παίξει σε πρώτη ευκαιρία.

γ) Σινιάλα κατανομής. Χρησιμοποιούνται για να δείξουμε στον σύντροφο πόσα χαρτιά διαθέτουμε σε κάποιο χρώμα (μονό ή ζυγό αριθμό φύλλων).

Κατά κανόνα και πλην ελαχίστων εξαιρέσεων τα σινιάλα δίνονται με το παίξιμο μικρών φύλλων (λιμών), τα οποία δεν πρόκειται να κερδίσουν λεβέ, ή να βοηθήσουν το ζευγάρι, σε συνδυασμό με τα

χαρτιά του συντρόφου, να διατηρήσει κράτημα σε κάποιο χρώμα. Ανάλογα με την τάξη τους τα λιμά χαρτιά μπορούν να χωριστούν σε:

2,3,4 μικρά χαρτιά

7,8,9 μεγάλα χαρτιά

5,6 μεσαία χαρτιά, που αφήνουν τον σύντροφο να παίξει ό,τι θέλει εκείνος.

Τα παραπάνω μπορεί να δουλεύουν μια χαρά στη θεωρία, αλλά στην πράξη μπορεί να δημιουργηθούν προβλήματα. Πολλές φορές ο σύντροφος δεν διαθέτει το τέλει χαρτί για το σινιάλο που θέλει να κάνει και για το λόγο αυτό πρέπει πάντα να εξετάζετε την τάξη του φύλλου που σας παίξει σε σχέση με τα υπόλοιπα χαρτιά που βλέπετε. Για παράδειγμα, αν ο συμπαίκτης έβαλε το 7, εσείς κρατάτε τα 2, 3, 5 και στο μορ βλέπετε τα 4 και 6, είναι καλή ιδέα να θεωρήσετε ότι το 7 του συντρόφου ήταν το μικρότερο φύλλο που διέθετε.

2. Σινιάλα θέλω - δεν θέλω

Κάθε φορά που ο συμπαίκτης επιτίθεται με ένα ονέρ (το επικεφαλής της σειράς που έχει) και δεν είναι σίγουρος για το ποιός έχει τα ονέρ που του λείπουν, είναι σημαντικό να τον πληροφορείτε για το εάν είναι ασφαλές και ωφέλιμο να συνεχίσει στο συγκεκριμένο χρώμα, ή όχι.

7 5 3
K Q 10 ???
A

Ξεκινάτε με τον ρήγα (το μεγαλύτερο από τη σειρά K Q 10). Ο μορ έχει 7 5 3 και ο εκτελεστής κερδίζει με τον άσσο. Τρεις λεβέ αργότερα κερδίζετε εσείς και έχετε πάλι την αντάμ. Τι κάνετε?

Αν ο συμπαίκτης έχει τον βαλέ στο παραπάνω χρώμα, τότε θα πρέπει να συνεχίσετε σε αυτό για να πάρετε τις υπόλοιπες λεβέ που σας αναλογούν. Αν όμως ο βαλές βρίσκεται στην κατοχή του εκτελεστή, τότε, συνεχίζοντας το χρώμα με την ντάμα, θα χαρίσετε λεβέ στους αντίπαλους. Σε αυτή την περίπτωση είναι καλύτερο να περιμένετε μέχρι ο εκτελεστής ή ο σύντροφος παίξουν πρώτοι το χρώμα.

Η λύση στο πρόβλημα σας σε αυτή και σε παρόμοιες περιπτώσεις δίνεται από τον συμπαίκτη σας. Κάθε φορά που κάνετε αντάμ ένα ονέρ (το μεγαλύτερο της σειράς) και δεν μπορείτε να δείτε ποιός έχει τα υπόλοιπα μεγάλα χαρτιά, ο σύντροφος οφείλει να σας πληροφορήσει την διάθεση του στο να συνεχίσετε ή όχι στο χρώμα αυτό. Αν έχει συνεχόμενο ονέρ της σειράς σας πρέπει να σας δώσει σινιάλο "θέλω", ενώ εάν δεν έχει συνεχόμενο ονέρ να σας πει "δεν θέλω".

ΜΕΘΟΔΟΙ ΣΙΝΙΑΛΩΝ

Ας ξαναδούμε ποιά είναι τα δύο μηνύματα που μπορείτε να στείλετε στον συμπαίκτη:

1) Θέλω. Ενθαρρύνετε τον σύντροφο να συνεχίσει επειδή έχετε onέρ που συμπληρώνει ή συνεχίζει τη σειρά του.

2) Δεν Θέλω. Αποθαρρύνετε τον σύντροφο από το να συνεχίσει το χρώμα γιατί δεν διαθέτετε onέρ της παραπάνω περίπτωσης.

Οι δύο πιο διαδεδομένες μέθοδοι σινιάλων στον κόσμο είναι οι παρακάτω:

α) Φυσικά σινιάλα - Μεγάλο χαρτί ενθαρρύνει, μικρό αποθαρρύνει.

β) Ανάποδα σινιάλα - ακριβώς το αντίθετο.

ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΙΝΕΤΕ ΠΑΝΤΑ ΣΙΝΙΑΛΟ ΘΕΛΩ - ΔΕΝ ΘΕΛΩ ΟΤΑΝ Ο ΣΥΜΠΑΙΚΤΗΣ ΕΠΙΤΙΘΕΤΕ ΜΕ ΕΝΕ ΟΝΕΡ ?

Όχι. Όταν ο σύντροφος μπορεί να δειμόνος του τα onέρ που του λείπουν, τότε δεν έχει ανάγκη από σινιάλο θέλω - δεν θέλω.

Ο συμπαίκτης βγαίνει με τον Ρήγα

Μορ

- 7 5 3 Δίνετε σινιάλο (κατοχή ή όχι του Α ή J)
A 4 2 Δίνετε σινιάλο (σχετικά με τον J)
J 5 4 Όχι (ο εκτελεστής θα κερδίσει με τον Α στην τρέχουσα λεβέ, αν τον έχει)
A J 7 Όχι (βλέπει και τα δύο onέρ που λείπουν)

Ο συμπαίκτης βγαίνει με την Ντάμα

Μορ

- 7 5 3 Δίνετε σινιάλο (κατοχή ή όχι του Κ ή 10)
10 4 2 Δίνετε σινιάλο (σχετικά με τον Κ)
K 4 2 Δίνετε σινιάλο (για το 10)
A 8 4 Δίνετε σινιάλο (για Κ ή 10)
A K 4 Δίνετε σινιάλο (για το 10)
A 10 5 Όχι (ο εκτελεστής θα κερδίσει με τον Κ στην τρέχουσα λεβέ, αν τον έχει)
K 10 7 Όχι (για τον ίδιο λόγο)
A K 10 Όχι (τα βλέπει όλα)

Ο συμπαίκτης βγαίνει με τον Άσσο

Μορ

- 7 5 3 Δίνετε σινιάλο (για τη Q)
Q 4 3 Όχι

Η ΑΝΤΑΜ ΤΟΥ ΑΣΣΟΥ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ

Αρκετοί παίκτες έχουν ειδική συμφωνία για την αντάμ του άσσου όταν το συμβόλαιο είναι ΧΑ

Για αυτούς είναι η ισχυρότερη από όλες τις δυνατές εξόδους. Δείχνει ότι το χρώμα τους είναι πολύ ισχυρό και γίνεται με AKQ10, AKQ10x, AKJ9, AKJ10, AKJ10x και AKJxx. Ο σύντροφος αναμένεται να ξεμπλοκάρει τον βαλέ ή την ντάμα (αν έχει κάποιο από τα δύο). Σε αντίθετη περίπτωση πρέπει να δώσει μέτρημα.

ΜΙΑ ΕΠΙ ΠΛΕΟΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΣΙΝΙΑΛΟΥ ΘΕΛΩ - ΔΕΝ ΘΕΛΩ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΣΥΜΒΟΛΑΙΩΝ ΜΕ ΑΤΟΥ

Εναντίον συμβολαίων με ατού, μπορεί να θέλετε να συνεχίσει ο συμπαίκτης σας την επίθεση στο χρώμα και για έναν πρόσθετο λόγο. Εκτός από την περίπτωση που έχετε κολλητό onέρ στη σειρά του συμπαίκτη, μπορεί να κρατάτε 2 μικρά χαρτιά και να κόβετε την τρίτη φορά που θα παιχτεί το χρώμα. Έτσι αν ο σύντροφος επιτεθεί με τον άσσο (από Α Κ ...) και εσείς έχετε 2φυλλο, θα τον ενθαρρύνετε να συνεχίσει.

3. Σινιάλα Lavinthal

Χρησιμοποιούνται για να πληροφορήσουν τον σύντροφο σε ποιο χρώμα θέλετε να σας γυρίσει σε πρώτη ευκαιρία. Κατά κανόνα αυτό συμβαίνει σε μία από τις παρακάτω τρεις περιπτώσεις:

1) Όταν δίνετε τσάκα στον συμπαίκτη. Το χρώμα που παίρνει τσάκα ο σύντροφος και το χρώμα των ατού απαλείφονται. Αν του δώσετε να σας κόψει μεγάλο χαρτί ζητάτε να σας γυρίσει στο ανώτερο ιεραρχικά χρώμα από τα δύο που περισσεύουν, ενώ να του δώσετε να κόψει μικρό χαρτί θέλετε να παίξει το κατώτερο.

2) Όταν ο σύντροφος επιτεθεί με τον άσσο και είτε ο μορ έχει σόλο ή είναι προφανές ότι ο εκτελεστής έχει σόλο, οπότε η συνέχεια στο συγκεκριμένο χρώμα δεν έχει νόημα. Σε αρκετές περιπτώσεις ο συμπαίκτης χρειάζεται βοήθεια για να βρει ποιο χρώμα (εξαιρουμένου του ατού και αυτού της αρχικής εξόδου) πρέπει να γυρίσει.

♠ Q 10 4 Συμβόλαιο 5♣
 ♥ A Q 3 Αντάμ ♠A
 ♦ Q J 9 4
 ♣ A K 6
 ♠ A 3
 ♥ J 8 7 6 4 2
 ♦ K 10 5 3
 ♣ 7
 Δ B
 A
 N
 ♠ K J 9 8 7 6 2
 ♥ K 9
 ♦ 8 2
 ♣ 10 3
 ♠ 5
 ♥ 10 5
 ♦ A 7 6
 ♣ Q J 9 8 5 4 2

Βορράς	Ανατολή	Νότος	Δύση
1♦	3♠	πάσο	πάσο
κοντρ	πάσο	5♣	πάσο
πάσο	πάσο		

Η Ανατολή επιτέθηκε με τον Α πικά, ο μορ έπαιξε το 4, η Δύση έβαλε το 9 και ο εκτελεστής το 5. Λόγω της αγοράς 3♠ της Δύσης, η Ανατολή γνωρίζει ότι ο Νότος ξεκίνησε με σόλο πικά (αφού 13 - (2 + 3 του μορ + 7 του συντρόφου) = 1). Το 9 πικά του συμπαίκτη δεν αποτελεί σινιάλο θέλω-δεν θέλω αλλά υπόδειξη για γύρισμα κούππα (μεγάλο φύλλο = προτίμηση στο ανώτερο ιεραρχικά χρώμα - κούππα, μικρό φύλλο (π.χ. το 2) = προτίμηση στο κατώτερο ιεραρχικά χρώμα - καρό).

Στο παραπάνω παράδειγμα χρειάστηκε και η συνεργασία της Δύσης για να βρεθεί το γύρισμα κούππα. Από τη δική της σκοπιά είδε ότι με 10 πίκες ανάμεσα στα δικά της χαρτιά και του μορ, οι υπόλοιπες πίκες είναι μοιρασμένες 2-1 μεταξύ του συντρόφου της και του εκτελεστή, επομένως η Ανατολή είχε ανάγκη από βοήθεια στο να επιλέξει το χρώμα που θα γύριζε στη δεύτερη λεβέ.

ΕΙΝΑΙ ΟΛΕΣ ΟΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΙΔΙΕΣ ?

Όχι. Πολλές φορές όταν ο μορ έχει σόλο και από την αγορά μπορείτε να πιθανολογήσετε ότι ο σύντροφος κρατά 4 απού στο χέρι του, τότε το να συνεχίσετε στο ίδιο χρώμα αναγκάζοντας τον μορ να κόψει μπορεί να αποτελεί την ενδεδειγμένη συνέχεια για μια επιτυχημένη άμυνα.

3) Όταν ξεσκαρτάρτε μπορείτε να πληροφορησετε τον σύντροφο σε ποιο χρώμα έχετε δύναμη. Υπάρχουν πολλές συμφωνίες στο συγκεκριμένο θέμα και θα ανεφέρουμε μερικές 3 από αυτές:

α) Δείχνετε με την τάξη του χαρτιού αν έχετε δύναμη ή όχι στο συγκεκριμένο χρώμα που ξεσκαρτάρτε.

β) Δηλώνετε ότι είσαστε αδύνατοι στο χρώμα που ξεσκαρτάρτε και αν το χαρτί που πετάτε είναι μεγάλο είστε δυνατοί στο ανώτερο ιεραρχικά χρώμα (εκτός από αυτό που δεν έχετε και αυτό που παίζετε), ενώ αν είναι μικρό σας ενδιαφέρει το κατώτερο.

γ) Συνδυασμός των παραπάνω. Να πείτε αν έχετε δύναμη εκεί που διώχνετε ή να δείξετε ότι δεν έχετε, οπότε με το χαρτί που παίζετε του λέτε ταυτόχρονα και ότι δεν ενδιαφέρεστε και τον πληροφορείτε σε ποιο από υπόλοιπα δύο έχετε προτίμηση.

4. Σινιάλα Κατανομής

Έχουν σχέση με τον αριθμό των χαρτιών που διαθέτετε στο χρώμα που παίζεται την παρούσα στιγμή.

Για όσους ακολουθούν τα φυσικά σινιάλα, μεγάλο χαρτί σημαίνει ζυγό αριθμό, ενώ μικρό χαρτί υποδηλώνει μονό αριθμό φύλλων.

Για τους οπαδούς των ανάποδων σινιάλων ισχύει το αντίθετο (μικρό χαρτί = ζυγά., μεγάλο = μονά).

Τα σινιάλα κατανομής είναι χρήσιμα, αλλά λιγότερο σημαντικά από τα θέλω - δεν θέλω. Τα τελευταία έχουν προτεραιότητα έναντι των σινιάλων κατανομής, δηλαδή προέχει να ενθαρρύνετε ή να αποθαρρύνετε τον συμπαίκτη σε κάποιο χρώμα και μόνο αν πιστεύετε ότι είναι προφανής η διάθεση σας θα δείξετε μέτρημα.

Κανόνας: Ποτέ δεν δίνουμε μέτρημα όταν παίζουμε κάποιο ονέρ.

Τα σινιάλα κατανομής δίνονται στις εξής περιπτώσεις:

α) Όταν ο συμπαίκτης μπορεί να έχει τον άσσο σε χρώμα που παίζει ο εκτελεστής και χρειάζεται να ξέρει πόσες φορές; πρέπει να κάνει hold-up.

β) Όταν δείχνοντας του το μήκος μας μπορεί να αποφασίσει αν θα συνεχίσει ή όχι την επίθεση στο χρώμα (για παράδειγμα η περίπτωση με την αντάμ του άσσου σε συμβόλαιο Χωρίς Ατού).

γ) Όταν δίνοντας μέτρημα σε ένα χρώμα μπορεί να υπολογίσει την κατανομή του εκτελεστή, χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα πληροφορίες και εξαγοντας συμπεράσματα τόσο από την αγορά, όσο και από τη μέχρι στιγμής εκτέλεση.