

**H<sub>E</sub>X — v2**  
**Een bridge systeem**

Bas van Gils  
bas@van-gils.org

Deventer, 12 november 2006

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>De zwakke sans</b>	<b>4</b>
2.1	Basis idee . . . . .	4
2.2	Jacoby transfers . . . . .	4
2.3	Stayman . . . . .	5
2.4	Tweekleurens spellen . . . . .	6
2.5	De tegenstanders bieden mee . . . . .	6
2.6	Sterkere SA handen . . . . .	6
2.7	Voorbeelden . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Opening van één in een kleur</b>	<b>9</b>
3.1	Openingsstructuur . . . . .	9
3.2	Verder na de 1♣/♦ opening . . . . .	9
3.3	Verder na de 1♥/♠ opening . . . . .	10
3.4	Slot opmerkingen . . . . .	11
3.5	Voorbeelden . . . . .	12
<b>4</b>	<b>Openingen op twee niveau</b>	<b>13</b>
4.1	2♣ . . . . .	13
4.2	Multi 2♦ . . . . .	14
4.3	Muiderbergse 2♥/♠ . . . . .	15
4.4	2SA . . . . .	15
4.5	Voorbeelden . . . . .	16
<b>5</b>	<b>Openingen op drie- en vier niveau</b>	<b>17</b>
<b>6</b>	<b>Onderweg naar slem</b>	<b>18</b>
6.1	Splinters & Controles . . . . .	18
6.2	1430 RKC . . . . .	18
6.3	DoPi/RoPi/DePo . . . . .	19
6.4	Josephine / Grand Slam Force . . . . .	19
<b>7</b>	<b>Volgbiedingen</b>	<b>20</b>
7.1	Informatiedoublet . . . . .	21
7.2	Volgbod op één & twee niveau . . . . .	21
7.3	De zwakke sprong . . . . .	22

7.4	1SA volgbod . . . . .	22
7.5	Ghestem . . . . .	23
7.6	Balancing . . . . .	23
7.7	Bieden in de sandwich . . . . .	24
7.8	Voorbeelden . . . . .	25
<b>8</b>	<b>Bijzondere verdedigingen</b>	<b>26</b>
8.1	Tegen de sterke SA . . . . .	26
8.1.1	DONT . . . . .	26
8.1.2	MultiLandy . . . . .	27
8.2	Tegen zwakke SA . . . . .	27
8.3	Tegen de zwakke twee & Muiderberg . . . . .	28
8.4	Tegen de Multi . . . . .	28
8.5	Tegen preëmpts op drie en vier niveau . . . . .	29
8.6	Tegen andere “speeltjes” . . . . .	29
8.7	Voorbeelden . . . . .	31
<b>9</b>	<b>Competitieve afspraken</b>	<b>32</b>
9.1	Strafdoubletten . . . . .	32
9.2	Negative free bid . . . . .	32
9.3	Negatief doublet . . . . .	32
9.4	Teruggekaatst doublet . . . . .	33
9.5	Support cue . . . . .	33
9.6	Cueën onderweg naar SA . . . . .	33
9.7	Specifieke situaties . . . . .	34
9.8	Voorbeelden . . . . .	35
<b>10</b>	<b>Conventies</b>	<b>36</b>
10.1	Vierde kleur . . . . .	36
10.2	Check Back Stayman . . . . .	36
10.3	Puppet Stayman . . . . .	37
10.4	Rubensohl . . . . .	37
10.5	Lebensohl . . . . .	38
10.6	Wereldconventie . . . . .	39
<b>11</b>	<b>Verdedigen</b>	<b>40</b>
11.1	Uitkomst . . . . .	40
11.2	Signaleren . . . . .	41

# HOOFDSTUK 1

## Inleiding

Er zijn ontzettend veel biedsystemen voor Bridge in omloop. In Nederland zijn ACOL en Biedermeyer erg populair. Waarom dan *nog* een systeem? De reden voor dit document is simpel: ik speel met veel verschillende mensen samen en had met iedereen verschillende afspraken. Deze wildgroei zorgt nogal eens voor (bied) misverstanden en dat kost punten. Om deze misverstanden in te perken probeer ik met iedereen (bijna) hetzelfde systeem te spelen. Bovendien is het ook “gewoon leuk” om je favoriete afspraken eens gestructureerd opeen rij te zetten.

Met dit document probeer ik een overzicht te geven van mijn favoriete afspraken. De basis van  $H_{E}X$  is een vijfkaart hoog systeem met een zwakke SA, waarbij zo veel mogelijk goede ideeën over zijn genomen uit bestaande systemen. Het systeem is bedoeld als consistent en natuurlijk met aan de ene kant voldoende gereedschap om constructief te bieden en aan de andere kant behoorlijke preëmptieve kracht. In  $H_{E}X$  willen we graag goede afspraken hebben voor veel situaties, maar, een waslijst aan conventies s geen vervanging voor gezond verstand.

De huidige (tweede) versie is geheel vernieuwd. Er is, vooral qua opzet en structuur, nogal een verschil met de eerste versie welke nogal rommelig was geworden na diverse revisies. Om dit tegen te gaan zijn de hoofdstukken geherstructureerd en ingekort. Er zullen minder, maar betere, voorbeelden besproken worden. Bovendien wordt er minder aandacht besteed aan motivatie waardoor de nadruk komt te liggen op de kern: de afspraken. Dit maakt het document wellicht minder geschikt voor de beginnende bridger. Mochten er vragen zijn, stel ze dan gerust per E-mail! In dit document gebruik ik de volgende afkortingen:

MI	Minors, ♣/♦
MA	Majors, ♥/♠
NF	Niet forcing
RF	Ronde forcing
MF	Manche forcing
SF	Semi forcing
4-3-3-3	Distributie van een hand
3=4=3=3	Distributie + positie (♠=♥=♦=♣)

Alvorens daadwerkelijk van start te gaan: mijn dank gaat uit naar Perry Groot, Mark Kaptein, Inge Beekman, Joop Duhne en Serena Frijters voor het proeflezen van dit document. De discussies waren interessant en hebben voor de nodige verbeteringen gezorgd zowel op het niveau van de tekst als inhoudelijk.

## HOOFDSTUK 2

### De zwakke sans

De zwakke sans variant heeft een range van 12-14 punten, en is gebaseerd op het *Wally American* systeem van Wim Gielen (Gielen, 1999). Deze "Wally SA" bevat enkele non-standaard afspraken die wel erg nuttig zijn, met name in competitieve biedverlopen. Een nadeel is dat slemonderzoek na deze zwakke sans lastiger is. Sterkere handen worden later, kort, besproken.

### 2.1 Basis idee

Alle gebalanceerde 12-14 handen (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2 met een vijfkaart laag) zitten in de 1SA opening zodat (relatief zwakke) handen in in één keer verkocht kunnen worden. De belangrijkste gereedschappen voor het verdere bieden zijn Jacoby transfers voor alle kleuren, een moderne Stayman variant vanaf nul punten ("drop dead Stayman"), evenals een complex aan ontsnapingsmogelijkheden als we opgeknoopt dreigen te worden met een strafdoublet.

### 2.2 Jacoby transfers

Na de 1SA opening zijn transfers naar alle kleuren beschikbaar:  $\diamond$  voor  $\heartsuit$ ,  $\heartsuit$  voor  $\spadesuit$ ,  $\spadesuit$  voor  $\clubsuit$  en SA voor  $\diamond$ . De partner van de 1SA openaar is in dit geval de baas van de bieding. Het bieden is nu grotendeels natuurlijk. Openaar kan:

**transfer accepteren** : Hierna kan partner zijn hand verder omschrijven:

- Een nieuwe kleur op twee niveau is een limietbod met een vierkaart in de geboden kleur.
- 2SA en een enkele verhoging van de geboden kleur zijn limietbiedingen.
- Het bieden van een nieuwe kleur op drie niveau maakt het bieden MF.

**transfer weigeren, MA** : Dit kan op verschillende manieren:

- Een sprong in de getransfereerde kleur is preëemptief en belooft een vierkaart steun.
- 2SA belooft een fit en een maximum zonder biedbare tweede kleur. Hierna spelen we retransfers. Bijvoorbeeld:

1SA 2♦  
 2SA 3♦  
 3♥

Daarna gaat het bieden verder op natuurlijke wijze.

- Het bieden van een andere kleur belooft een vierkaart fit in de getransfereerde kleur, een redelijke vierkaart in genoemde kleur en een non-minimum.

**weigeren van de transfer, Mi** : In dit geval hebben we een extra stapje tussen de geboden kleur en de kleur waarnaar getransfereerd wordt wat we gebruiken om een goede aansluiting (minstens Qxx) en een non-minimum aan te geven. Na het weigeren van de transfer:

- het bieden van 3 in de getransfereerde kleur = wegwezen
- het bieden van een andere kleur = stop (op 3 niveau) of controle (op 4 niveau)

Bovendien geldt dat: een transfer gevolgd door een nieuwe kleur op 3-niveau is MF.

Als de tegenstanders zich met de bieding bemoeien na onze transfer dan is het uitgangspunt: bij een fit moet je bieden, bij een misfit moet je passen (of de booswicht in de kraag vatten). Bovendien geldt het universele principe: als een van ons de hand goed omschreven heeft is een doublet van de ander keihard straf.

## 2.3 Stayman

In  $H_E X$  spelen we na de zwakke SA een variant van Stayman die niets belooft (vanaf 0 punten, belooft geen vierkaart hoog). Het schema is betrekkelijk natuurlijk:

Na 1SA-2♣-2♦ :

- pas is een zwakke hand met ♦.
- 2♥ is een eindbod met 4-4 of beter in de MA.
- 2♠ is inviterend met een vijfkaart ♠ en een vierkaart ♥.
- 2SA is een limietbod.
- 3♣ is een zwakke hand met ♣.
- 3♦ is een forcing hand met zowel een vierkaart hoog als een vierkaart laag. Dit bod spreekt wijfel uit over 3SA als eindcontract. Openaar kan nu:
  - 3♥ vraagt naar de lage kleur (♠=♣,SA=♦).
  - 3♠ geeft aan dat we in een 4/3 fit hoog gaan spelen.
  - 3SA is to play.
- 3♥/♠ belooft een MF hand met 5-4 in de MA of beter.
- 3SA is to play.

Na 1SA-2♣-2♥/♠ :

- Het bieden van 3♣/♦ is NF en belooft een zeskaart en een vierkaart in de andere MA.
- Verhoging van de MA is, evenals 2SA, een limiet verhoging.
- Na 1SA-2♣-2♥ is 2♠ een limietbod met vierkaart ♠.

Als er eenmaal een fit vast staat kunnen we eventueel onze favoriete speeltjes voor slembiedingen van stal halen (zie Hoofdstuk 6). Als de tegenstanders zich met de bieding bemoeien (tussenbieden, uitkomstdoublet) na onze 2♣ dan past 1SA openaar tenzij een vierkaart in een MA nog op tweenniveau geboden kan worden. Doubletten van partner van de 1SA openaar zijn voor straf. Meer hierover in Sectie 2.5.

## 2.4 Tweekleurens spellen

Antwoorden na 1SA op drie niveau worden gebruikt om tweekleurens spellen (vijfkaarten) aan te geven. Deze biedingen van drie in een kleur beloven traditioneel een lange kleur en sleminteresse. Dit zal in ons geval via een andere weg geboden moeten worden.

- 3♣/♦ zijn zwakke, dan wel sterke tweekleurens spellen in de MI.
- 3♥/♠ zijn zwakke, dan wel sterke tweekleurens spellen in de MA.

Belangrijk is nog even dat na de SA openaar na het bieverloop 1SA-3♠ een goede fit en een maximum kan aangeven met een transfer (4♣ ⇒ ♥, 4♦ ⇒ ♠). Andere tweekleurens spellen kunnen we niet in één keer aangeven.

## 2.5 De tegenstanders bieden mee

Veel tegenstanders menen zich snel in de bieding te moeten storten na een zwakke SA opening. Om dit af te straffen (of weg te rennen als dat nodig is) zijn de volgende afspraken beschikbaar:

- Na een strafdoublet spelen we Wally Runouts welke gebaseerd zijn op de DONT conventie (Sectie 8.1.1):
  - **rdbl** = lange kleur. De SA openaar biedt verplicht 2♣.
  - bod in een kleur = laagste van twee kleuren. De opvolgende kleur is een relay.
  - **pas** = vlakke hand of tevreden (kan of wil niet weg). De SA openaar mag alleen nog met **rdbl** in actie komen met een vijfkaart in een MI. Na het **rdbl** is een ♣ bod bij partner converteerbaar.
- Na een conventioneel doublet spelen we gewoon Stayman en Jacoby transfers. **rdbl** is in dat geval straf.

We spelen Rubensohl (standaard, zie Sectie 10.4) of Lebensohl (keuze, zie Sectie 10.5) na alle "echte" volgbiedingen. Dus ook na DONT of na een MultiLandy achtige 2♥/♠. Na een conventioneel volgbod (bijvoorbeeld de 2♣ of 2♦ uit MultiLandy) is doublet straf op minstens één van de kleuren. Na een conventioneel bod is een direct bod op twee niveau een eindbod. Eerst passen en daarna een kleur bieden is tevens een eindbod.

## 2.6 Sterkere SA handen

Nu de 1SA opening zwak is zitten de sterkere SA handen in herbiedingen:

**15-17** : De traditionele "sterke SA" zonder vijfkaart in een MA wordt geboden door je beste MI te openen en daarna 1SA te herbieden. Met een vijfkaart in een MA moet je manieren verzinnen om het bieden aan de gang te houden. Er zijn twee biedingen om in de gaten te houden:

- 1♥-1♠-1SA: 12-14 met een gebalanceerde hand
- 1MA-1SA-2MI: 12+ met een ongebalanceerde hand *of* een 15-17 met een gebalanceerde hand. De MI kan dus een driekaart zijn.

**18-19** : Open één in een kleur en herbied 2SA.

**20+** : Deze SA zitten in de twee openingen. Zie Hoofdstuk 4



## 2.7 Voorbeelden

Stel: Noord heeft ♠ K984 ♥ QJ2 ♦ A10 ♣ QJ92 en Zuid heeft:

♠ J1075
♥ K10853
♦ K8
♣ A10

1SA 2♦  
2♥ 2♠  
4♠

Met deze elf punter wil je zeker een manche poging doen. In dit geval bied je eerst een transfer naar ♥ en laat je daarna je vierkaart ♠ horen. Dit is dan tevens een invite. Zeker in butler / viertallen zal noord hierop ingaan.

♠ A10753
♥ K1063
♦ 82
♣ A10

1SA 2♣  
2♠ 4♠

De ♥/♠ verdeling is omgedraaid. Je moet je indekken tegen een partner die geen vierkaart hoog heeft en *dus* moet de invite via Stayman. Partner prikt echter je vijfkaart waardoor je hand behoorlijk opknapt.

♠ Q10
♥ K8753
♦ 987
♣ 1093

1SA (dbl) rdbl (2♣)  
pas (pas) 2♥

Als de tegenstanders meebieden kan je best nog redden. Na een straf doublet spelen we runouts. Als ze daarna nog door bieden dan moeten ze hetzelfde maar weten.

Stel: Noord heeft ♠ A109 ♥ KJ2 ♦ A98 ♣ J983 en Zuid heeft:

♠ J842
♥ 109763
♦ Q5
♣ 102

1SA 2♣  
2♦ 2♥

Een zekere 4-3 of 5-2 fit in een MA moet beter spelen dan 1SA als de tegenstanders de punten hebben. Zo laag mogelijk wegwezen.

♠ J76543
♥ A4
♦ 1075
♣ 102

1SA (2♥) 2♠ a.p.

Of de tegenstanders nou mee bieden of niet, je wil zo laag mogelijk wegwezen. Na een volgbod spelen we Rubensohl. In dit geval kunnen we nog net onze zwakke kleur op twee-niveau bieden.

♠ 82
♥ K98743
♦ KQ
♣ A52

1SA (2♠) 3♦ (pas)  
4♥ a.p.

Deze zeskaart met wat punten is zeker genoeg voor een invite. Zeker in butler/ viertallen zal noord de manche bieden met mooie aansluiting

## HOOFDSTUK 3

### Opening van één in een kleur

#### 3.1 Openingsstructuur

$H_{E}X$  is een vijfkaart hoog systeem (hoewel de échte ACOL aanpak (elke vierkaart is biedbaar) een zekere elegantie heeft); dat lijkt winnend op lange termijn. Voor de lagen kleuren spelen we best of minors. Een aanpak waarbij  $1\clubsuit$  altijd 16+ punten belooft lijkt me ook wel wat, maar is voorlopig nog een brug te ver. We combineren deze aanpak met een drietal nuttige conventies: inverted minors, Walsh en Check Back Stayman (CBS, zie Sectie 10.2).

#### 3.2 Verder na de $1\clubsuit/\diamond$ opening

We openen de beste (langste) van onze MI. De antwoordende hand hanteert het Walsh principe “diamonds are for children”:

$1\clubsuit-1\diamond$  : geen vierkaart in een MA of een sterke (MF) reverse hand ( $5+\diamond$ , 4kaart MA). Daarna:

- Het bieden van een MA op één niveau belooft een onevenwichtige hand en is forcing.
- Het herbieden van 1SA (15-17) of 2SA (18-19) belooft een gebalanceerde hand (vierkaart in een MA is nog mogelijk).
- Een rebid in een MI geeft steun aan (twee niveau  $\Rightarrow$  12-15, drie niveau  $\Rightarrow$  16-18).
- Een rebid in een MA op twee niveau geeft een vijfkaart  $\clubsuit$  met een vierkaart in de MA aan met 18-19 punten.
- Een dubbele sprong in een MA is een splinter voor  $\diamond$ .
- 3SA is to play en is gebaseerd op een lange MI met wat stops.

**1Mi-1MA** : een MA wordt geboden vanaf een vierkaart (Walsh!). Met een gebalanceerde hand zal openaar 1SA herbieden (15-17) waarna met CBS zijn hand verder opgevraagd kan worden. Een bod in de andere MA belooft dus een ongebalanceerde hand.

**SA antwoorden** : beloven een gebalanceerde hand: (1SA  $\Rightarrow$  6-9, 2SA  $\Rightarrow$  10-11, 3SA  $\Rightarrow$  12-14) en ontkennen een vierkaart in een MA.

**Weak jump shifts** : Een sprong in een nieuwe kleur is een weak jump shift en belooft een zeskaart. Partner wordt hierna geacht hoe dan ook zijn mond te houden.

**Inverted minors** : Fitbiedingen op twee en drie niveau worden omgedraaid ( $2MI \Rightarrow 10+$ ,  $3MI \Rightarrow 0-9$ ). De verdere uitwerking van inverted minors is als volgt:

- 2SA: inviterend, stoppers in de MA
- Na het steunen van een MI op twee niveau bieden we stoppers onderweg naar een SA contract.
- Na het steunen van een MI met een sprong wordt partner geacht de mond dicht te houden.
- 3SA: 15+, stoppers in de MA
- sprong antwoorden in een nieuwe kleur zijn splinters

### 3.3 Verder na de $1\heartsuit/1\spadesuit$ opening

De basis gedachte achter de fitbiedingen na 1MA is: druk zetten bij een goede fit. Sprongen in de kleur zijn zwak, en SA biedingen met sprong beloven een fit zolang de tegenstanders zich koest houden. Verder hebben we de beschikking over longsuit trials.

**steunen zonder sprong** : kan vanaf een driekaart, 6-9 punten.

**steunen met sprong** : preëemptief.

**$1\heartsuit-1\spadesuit$**  : vanaf 6 punten. 1SA hierbieding belooft een gebalanceerde 12-14 (zie ook Hoofdstuk 2). Een nieuwe kleur op twee niveau belooft een ongebalanceerde hand *of* een gebalanceerde 15-17 hand (in dat geval smokkelt hij dus en biedt een driekaart).

**1SA** : is zoals altijd 6-9. Een 2SA rebid is inviterend en belooft dus 17 a 18 punten, afhankelijk van de verdeling. Een nieuwe kleur op twee-niveau is NF maar partner wordt geacht door te bieden met een maximaal 1SA bod.

**2SA** : fitbieding met 10-11 of 16+ punten met, in principe, een vierkaart of zeer goede driekaart steun. Hierna:

- Openaar kan op 3niveau een longsuit trial bieden.
- Openaar kan naar de manche springen, to play tegenover een inviterende hand van partner. Aangezien partner ook de 16+ variant kan hebben is 3SA aan te raden.
- Openaar kan zo goedkoop mogelijk  $\heartsuit/\spadesuit$  bieden om een zwakke hand aan te geven, waarna 3SA bij antwoorder de 16+ variant aan geeft (no splinter) en elk ander bod een splinter is met de 16+ variant.

**3SA** : fitbieding met 12-15, no splinter. In principe belooft dit een vierkaart steun. Met een mooie driekaart (Kxx of beter) moet je wel eens improviseren.

**splinters** : een bod met dubbele sprong stelt de troefkleur vast en is een splinter. Vanwege de range van onze no-splinter zijn splinters grofweg gelimiteerd op 12-15.

**Let op:** Na een  $1\spadesuit$  opening kunnen we geen splinter in  $\heartsuit$  aangeven.  $1\spadesuit-3\heartsuit$  zou een weak jump shift zijn, en  $1\spadesuit-4\heartsuit$  is to play.

### 3.4 Slot opmerkingen

Allereerst iets over openingskracht. In grote lijnen houden we in H<sub>E</sub>X de regel van 20 aan (open als je punten + de lengte van je twee langste kleuren optellen tot 20 of meer). In de derde en vierde hand kunnen onze openingen echter wat lichter zijn (derde hands openingen zijn vogelvrij). Daarnaast dient opgemerkt te worden dat we een heel arsenaal aan afspraken nodig hebben voor het verdere biedverloop. Een aantal conventies in dit verband worden in Hoofdstuk 10 besproken. De basis regels die in gedachte gehouden moeten worden zijn:

- Bieden van een nieuwe kleur op drie niveau maakt het bieden MF.
- Doorbieden na het antwoord op een conventioneel bod (vierde kleur, CBS) maakt het bieden MF.
- Als we een fit (in een MA) hebben gevonden kan de Losing Trick Count (LTC) gebruikt worden als hulpmiddel voor handwaardering. Een belangrijk rijtje met verliezer-aantallen:

<u>opening</u>	<u>verliezers</u>
zwakke opening	8
normale opening	7
1SA (15-17)	6
sterke opening	5
20-22SA	4
2♣	3

Bovendien zijn we er in dit hoofdstuk steeds vanuit gegaan dat de tegenstanders zich niet met de bieding bemoeid hebben. Hoe we omgaan met competitieve biedverlopen bespreken we in Hoofdstuk 9. Hierin komen onder andere doubletten, cuebids en ander wapentuig aan de orde.

### 3.5 Voorbeelden

♠ KQ104  
♥ A87  
♦ 109  
♣ AK97

	N	
W		O
	Z	

♠ J875  
♥ J106  
♦ KJ87  
♣ 83

1♣ 1♠  
2♠ pas

De oosthand wil zo snel mogelijk wegwezen. Fit gevonden, over, uit, zelfs tegenover een maximale 15-17SA hand.

♠ KQ104  
♥ A87  
♦ 109  
♣ AK97

	N	
W		O
	Z	

♠ 987  
♥ Q10965  
♦ KJ7  
♣ 83

1♣ 1♥  
1SA 2♥

Oost hierbied hier heel voorzichtig 2♥, zwak, wegwezen. CBS is niet aan de orde want na een ♠ antwoord zou oost vastzitten.

♠ KQ104  
♥ A87  
♦ 109  
♣ AK97

	N	
W		O
	Z	

♠ AJ75  
♥ 106  
♦ AKJ72  
♣ Q3

1♣ 1♦  
1SA 2♠  
3♠ 4♠

Oost is sterk genoeg om zijn hand reverse te verkopen, 100% MF. Omdat de situatie toch al MF is kan west rustig 3♠ bieden zodat oost nog ruimte heeft voor controles (als hij supersterk zou zijn).

♠ A9  
♥ A8763  
♦ K54  
♣ KQ7

	N	
W		O
	Z	

♠ KJ107  
♥ J9  
♦ A8  
♣ A8753

1♥ 1♠  
2♣ 2♦  
3SA

Na 2♣ weet oost dat west (a) een distributiekonspel met 12+ punten heeft of (b) een 15-17 balanced. Een 5-2 of 4-3 fit hoeft niet zo slecht te spelen maar via de 4e kleur kan veilig 3SA bereikt worden. Zonder opvang bij west was 4♥ of 4♠ de juiste manche geweest.

♠ KQ1094  
♥ 107  
♦ 109  
♣ AK97

	N	
W		O
	Z	

♠ J8  
♥ AJ85  
♦ Q7  
♣ J10863

1♠ 1SA  
2♣ 2♠

Na 2♣ weest oost dat west (a) een distributiekonspel met 12+ punten heeft of (b) een 15-17 balanced met een driekaart ♣. Er is hoe dan ook een fit in ♣. Met 8+ ptn moet je het bieden aan de gang houden. ♠ betaalt beter dan ♣.

♠ KJ1094  
♥ A7  
♦ 109  
♣ K1097

	N	
W		O
	Z	

♠ Q876  
♥ J105  
♦ A7  
♣ A863

1♠ 2SA  
3♣ 4♠

2SA geeft een fit aan. 3♣ is een trial. Met goede aansluiting in ♣ moeten we een manche spelen.

## HOOFDSTUK 4

### Openingen op twee niveau

In  $H_{EX}$  hebben we als standaard gekozen voor een aanpak met zowel ruimte voor preëmptieve handen als sterke handen. Alle 20+ SA handen hebben ook een plekje gekregen. Merk op dat de SF in een MA er niet in zitten. Die zitten in de openingen op 1-niveau.

- $2\clubsuit$ : zwakke twee in  $\diamond$ , 20-21SA, 24-25SA en alle MF handen.
- Multi  $2\diamond$ : SF in de MI, zwakke twee in de MA, 22-23SA en 26+SA.
- Muiderbergse  $2\heartsuit/\spadesuit$ : vijfkaart MA, vier+ kaart MI, minder dan een opening.
- 2SA: "unusual" met beide MI, minder dan 10 of meer dan 16 punten.

Merk op dat we de SA openingen hebben onder verdeeld in stapjes van 2 punten. Dit omwille van de nauwkeurigheid van bieden. De komende secties bespreken de diverse standaard openingen in  $H_{EX}$ .

#### 4.1 $2\clubsuit$

Deze opening bevat de zwakke twee in  $\diamond$  (in principe een zeskaart) en daarnaast een aantal (erg) sterke handen. Aangezien een zwakke twee mogelijk is moet de antwoordende hand voorzichtig manouvreren:

$2\diamond$  : niets te melden

$2\heartsuit/2\spadesuit$  : to play, met minstens een (zeer) goede eigen vijfkaart (ongeveer 6+ punten). Verhoging door openaar belooft een maximale zwakke 2 in  $\diamond$  met steun. Alle andere herbiedingen behouden hun betekenis:  $3\diamond$  is "wegwezen" en de SA'en blijven sterk.

2SA : Ogust voor  $\diamond$ , vraagt naar kracht en kwaliteit van de kleur ( $\clubsuit/\diamond$  zijn minimaal,  $\heartsuit/\spadesuit$  zijn maximaal, 3SA is AKQJxx in  $\diamond$ )

$3/4/5\diamond$  : preëmptief

3SA : to play

In de meeste gevallen zal de antwoordende hand "braaf"  $2\diamond$  antwoorden, waarna:

pas : zwakke twee in  $\diamond$ .

**MA op tweenniveau** : MF in de geboden kleur (daarna: 2SA is second negative. Voor steunen geldt: principle of fast arrival)

**2SA** : een 20-21SA. Hierna spelen we Jacoby transfers en Puppet Stayman (zie Sectie 10.3).

**MI op drie niveau** : MF met minstens een redelijke zeskaart (of een zeer goede vijfkaart).

**3SA** : belooft een 24-25SA. Hierna spelen we Jacoby transfers en Puppet Stayman.

Als de antwoordende hand géén 2♦ antwoord gaat het bieden natuurlijk. Zo goedkoop mogelijk ♦ bieden geeft een minimale hand aan zonder iets te melden. Het steunen van de geboden kleur kan vanaf een driekaart.

## 4.2 Multi 2♦

De Multi bevat: zwakke twee in een MA (zeskaart, minder dan 10 punten), SF in een MI (ongeveer 9 speelslagen) en sterke SA'en:

- Antwoord 2♥ met alle handen waarmee je 2♥ wil spelen tegenover een zwakke twee ♥. Openaar corrigeer naar 2♠ als hij een zwakke twee in ♠ heeft. Antwoord 2♠ met handen waarmee je 2♠ wil spelen tegenover een zwakke twee in ♠ en anderzijds 3♥ of 4♥ tegenover een zwakke twee in ♥.

Openaar herbidt SA om een sterke (22-23/26+) SA hand aan te geven. Na een 2SA rebid spellen we Puppet Stayman, na een 3SA rebid spelen we gewoon Stayman. Een herbidding in een MI geeft een SF in die kleur aan.

- Antwoord 2SA als je manche interesse hebt tegenover beide hoge kleuren, vanaf ongeveer 15 punten. Hierna:

3♣/♦ : minimum met ♥/♠

3♥/♠ : maximum met ♠/♥

3SA : een van de sterke SA'en, slem gegarandeerd en dus alle reden tot vrolijkheid.

4♣/♦ : semi-forcing in geboden kleur

- Het 3♣/♦ antwoord is echt en non-forcing. Alleen doorbieden met een maximale zwakke twee (in een MA) plus fit. We spelen liever een MA dan een MI dus dit is echt een noodbod dat zeer zelden voorkomt.

Als de tegenstanders onze 2♦ opening verstoren met vervelende tussenbiedingen spelen we<sup>1</sup>:

- na 2♦ - (dbl) :
  - pas= we gaan 2♦ spelen.
  - rdbl = goede eigen kleur, openaar moet verplicht 2♥ bieden.
  - de rest van de biedingen blijft hetzelfde.
- na 2♦ - (X), waarbij X een bod in een kleur voorstelt: Het bieden van ♥ of ♠ op enig niveau blijft converteerbaar. Als X een MI is, is een **dbl** voor straf. Als X een MA is dan is **dbl** converteerbaar; pas als je tegen zit en bied anders je kleur.
- na 2♦ - (pas) - 2SA - (3♣)
  - **dbl** = wat het ♣ bod normaal zou betekenen, zwak met ♥.
  - de rest van de biedingen blijft hetzelfde.

<sup>1</sup>afkomstig uit de *Bridge!* van januari 2006.

- na 2♦ - (pas) - 2SA - (3♦)
  - pas= wat het ♣-bod normaal zou betekenen, zwak met ♥.
  - dbl = wat het ♦-bod normaal zou betekenen, zwak met ♠.
  - de rest van de biedingen blijft hetzelfde.

### 4.3 Muiderbergse 2♥/♠

De basis voor een Muiderberg opening is een hand met een vijfkaart in een MA en minimaal een vierkaart in een MI. Kwetsbaar een range van 6-10, niet kwetsbaar 4-10 punten. Een vierkaart in de andere MA is 100% uit den boze. Een matige driekaart kan nog door de beugel.

- De andere MA is echt en non-forcing
- 2SA is sterk maar niet MF. Het vraagt naar de MI en naar kracht (waarbij 8, 9 en 10 keiharde punten een maximum aangeeft):
  - 3♣/♦ minimum met ♣/♦
  - 3♥/♠: maximum met ♣/♦
  - 3SA: 5=0=4=4 / 0=5=4=4 verdeling.

Na een antwoord in een MA (wat een maximum aangeeft) is het bieden MF. Na een antwoord in een MI is uitsluitend het vluchten naar de openingskleur NF.

- 3♣: converteerbaar.
- 3♦: minstens inviterend in de geboden MA. Met een maximale hand kan openaar controles bieden.
- Steunen is preëemptief.
- 3SA: echt en om te spelen.
- nieuwe kleur met sprong in lage kleur: controle of splinter.

### 4.4 2SA

De sterke (20+) SA openingen zijn ondergebracht in de 2♣/♦ openingen. Hierdoor komt het 2SA bod bij voor een leuk speeltje: een vijfkaart in beide MI en minder dan 10, of meer dan 16 punten. Het verdere bieden is natuurlijk:

- 3♣/♦/SA: to play.
- 3♥/♠: MF, minstens een goede vijfkaart. Hierna is een 3SA bod door openaar een afwachtbod.
- 4♥/♠: splinter voor een van de MI. Openaar kan een controle bieden of zijn beste MI.
- 4/5 in een MI: to play.



## 4.5 Voorbeelden

♠ Q10983  
♥ 2  
♦ QJ102  
♣ 1098

	N	O
W		
	Z	

♠ J2  
♥ KJ87  
♦ A54  
♣ Q632

2♠ pas

De westhand is een minimum voor een Muiderbergse 2♠, zeker kwetsbaar. Mochten de tegenstanders er nog in komen (ze hebben een ♥-fit en 24 punten) dan heeft oost een mooie hand om tegen te spelen.

♠ 102  
♥ KQ10652  
♦ K2  
♣ J98

	N	O
W		
	Z	

♠ AK8  
♥ J87  
♦ Q109  
♣ KQ65

2♦ 2SA  
3♠ 4♥

Na de Multi 2♦ komt het contract keurig in de sterke hand.

♠ 10  
♥ 83  
♦ Q10862  
♣ KQ875

	N	O
W		
	Z	

♠ AQ985  
♥ A82  
♦ K98  
♣ A2

2SA 3♠  
3SA 4♦  
5♦

2SA belooft beide MI. Oost probeert eerst 2♠, op zoek naar een fit in een MA. Oost ontkent steun en biedt 3SA waarna west zijn beste MI biedt (met een betere ♥ opvang zou 3SA goed zijn). Oost ontkent voor de tweede keer steun en biedt 5♦.

♠ QJ7  
♥ AQ109  
♦ AK  
♣ AQ102

	N	O
W		
	Z	

♠ 109  
♥ K872  
♦ J1062  
♣ J96

2♦ 2♥  
2SA 3♣  
3♦ 3♠  
4♥

Hier zien we een nadeel van de SA'sen in de 2♣/♦ openingen. Via Multi geeft west zijn 22-23 SA aan. Hierna wordt via Puppet Stayman 4♥ bereikt, gespeeld door de zwakke hand.

♠ Q10983  
♥ 42  
♦ KQJ10  
♣ 85

	N	O
W		
	Z	

♠ K4  
♥ QJ104  
♦ A943  
♣ AK4

2♠ 2SA  
3♠ 3SA

De oosthand is erg lastig te bieden; tegenover een absoluut minimum bij west wil je niet zo maar in 3SA zitten. Zeker in butler/viertallen 'gok' je 3SA.

♠ AKJ10932  
♥ A  
♦ 104  
♣ A104

	N	O
W		
	Z	

♠ 874  
♥ K103  
♦ AK9843  
♣ 8

2♣ 2♦  
2♠ 3♠  
... ..  
7♠

2♠ geeft een SF aan en 3♠ is een sterk antwoord. Via onze favoriete slem-speeltjes komen we in 7♠.

## HOOFDSTUK 5

### Openingen op drie- en vier niveau

Alle openingen op 3 en 4 niveau zijn preëmpts. Zeker op de tweede hand zijn ze solide. In de derde hand kunnen ze ook wat lichter.

**3MI** : in principe een zevenkaart, 6-10 punten. Met name in de derde hand is afwijken (zeskaart, andere puntenrange) mogelijk.

**3MA** : 100% een zevenkaart, 6-10 punten. Zeskaarten bieden we via de Multi. In de derde hand is afwijken qua punten mogelijk.

**3SA** : gambling. Dit belooft een dichte zevenkaart of langer in een MI en hooguit een losse vrouw erbij. Na een strafdoublet: **rdbl** vraagt naar de MI.

**4Mi/MA** : een achtkaart (en in het geval van 4MI niet geschilt voor een gambling 3SA).

Het bieden van een nieuwe kleur na een preëmt is RF.

## HOOFDSTUK 6

### Onderweg naar slem

In  $H_{\mathbb{E}X}$  hebben we, onderweg naar slem, tot onze beschikking: gemengde controles, splinters, RKC-4130, de kwantitatieve 4SA, en Josephine

### 6.1 Splinters & Controles

Als we een troefkleur vaststellen dan is een bod met dubbele sprong een splinter (behalve na  $1\spadesuit$ , want  $1\spadesuit-4\heartsuit$  is to play). Bijvoorbeeld:

$1\clubsuit$ $3\heartsuit$
----------------------------

$1\heartsuit$ $4\clubsuit$
----------------------------

$1\diamondsuit$ $1\heartsuit$
$4\clubsuit$

Hierna is het bieden uiteraard MF. Na een splinter wisselen we gemengde controles uit (renonce, aas, singelton, koning). Als een controle wordt overgeslagen dan belooft de opvolgende controle deze ontbrekende controle (last train). Bijvoorbeeld:

$1\spadesuit$ $3SA$
$4\diamondsuit$ $4\heartsuit$

In dit geval belooft  $4\heartsuit$  de ontbrekende  $\clubsuit$  controle (en zegt niets over een eventuele  $\heartsuit$  controle).

### 6.2 1430 RKC

Als een troefkleur vast staat vragen we naar *keycards* met 4SA (als dat niet zo is spelen we de kwantitatieve 4SA). Onderstaand schema is gebaseerd op (Kantar, 2004; Westra, 1996). Het standaard schema luidt:

- $5\clubsuit \Rightarrow 1/4$  keycards,
- $5\diamondsuit \Rightarrow 0/3$  keycards,
- $5\heartsuit \Rightarrow 2/5$  keycards zonder troef vrouw,
- $5\spadesuit \Rightarrow 2/5$  keycards mét troefvrouw.

- 5SA  $\Rightarrow$  even aantal keycards met een renonce,
- 6 in kleur  $\Rightarrow$  oneven aantal keycards, renonce in geboden kleur,
- 6 in troef  $\Rightarrow$  oneven aantal keycards, renonce in een kleur boven de troefkleur.

Na het 5♣/♦ antwoord vragen we met het opvolgende bod (troef overslaan) naar troefvrouw:

- zo goedkoop mogelijk de troefkleur herbieden ontkent troef vrouw ,
- 5SA belooft troefvrouw zonder heren,
- elk ander bod belooft troefvrouw en tevens een heer in de geboden kleur.

Na het 5♥/♠ bod belooft het opvolgende bod alle keycards + troefvrouw. Hierna kan de antwoordende hand nog bijzonderheden over zijn hand kwijt (een specifieke heer, een extra slagbron) onderweg naar groot slem.

### 6.3 DoPi/RoPi/DePo

Als er gestoord wordt na onze 4SA:

**DoPi** : als hun kleur onder die van ons ligt dan: **dbl**  $\Rightarrow$  0/3 keycards, **pas**  $\Rightarrow$  1/4 keycards.

**DePo** : als hun kleur boven die van ons ligt dan: **dbl**  $\Rightarrow$  even aantal keycards, **pas**  $\Rightarrow$  oneven aantal keycards.

Merk op dat we geen RoPi spelen. Dit om het gespuis dat “voor de fun” onze 4SA doubleert op te kunnen pakken. Na hun doublet is **rdbl** straf.

### 6.4 Josephine / Grand Slam Force

Een heel enkele keer komt het voor dat je uitsluitend wil weten of partner twee tophonneurs heeft om grootslem te kunnen bieden. Stel je voor dat je ♠Q975 ♥AK5 ♦AKJ6 ♣A opraapt en partner 1♠ opent. Met 5SA vraag je partner om groot slem te bieden als hij twee van de drie tophonneurs heeft.

## HOOFDSTUK 7

### Volgbiedingen

De betekenis van volgbiedingen hangt af van stijl en is vooral afhankelijk van de vraag of je in het deelscore gevecht wil storten. Daarnaast moeten afspraken gemaakt worden over het informatiedoublet, SA volgbiedingen, hoe je tweekleurens spellen biedt etcetera. Voor ik bespreek wat ik wél prettig vindt, eerst maar wat zaken waar ik niet van gediend ben:

- volgbod vanaf openingskracht.
- doublet belooft twee vierkaarten.
- doublet belooft minstens 4/3 in de hoge kleuren.

Ik wil me graag snel in de bieding kunnen storten, al was het maar om partner een zinnige uitkomst te geven. Bovendien is het bevechten van de deelscore een belangrijk motief om je snel in de bieding te storten. De volgende quote uit (Lawrence, 2002) dekt een groot deel van mijn motivatie voor volgbiedingen in  $H_E X$ .

It is very important that you should understand the differences in the thinking of the side that opens as opposed to the side that overcalls. The side that opens the auction expect to get a plus score. The opening bidder assumes the hand belongs to his side. His thinking is along offensive lines with positive expectations. On those occasions when the opponents turn out to own the hand, the opener is disappointed.

The overcaller, however, is in a totally different frame of mind. His expectations are rather negative. Thoughts of slam are almost non-existent and even thoughts of game are rather the exception. For the most part, the overcaller is happy if he can find a successful part-score or perhaps suffer a small penalty. A good result might be that the opponents somehow missed a game contract or perhaps a slam. An outstanding result might be that the opponents went down in a poor contract when they found the wrong level or the wrong suit.

Ik besteed hier wat extra aandacht aan omdat het de belangrijkste inspiratiebron is voor de rest van dit hoofdstuk. We proberen ons complex van volgbiedingen zo op te zetten dat we zowel voldoende gereedschap voor constructief biedingen als zwakke biedingen hebben. In dit hoofdstuk gaan we *niet* in op verdedigingen tegen 1SA openingen of preëemptieve openingen van de tegenstanders.

## 7.1 Informatiedoublet

Voor een informatiedoublet moet aan de volgende eisen worden voldaan: voldoende kracht, kort in de kleur van de tegenstanders, tolerantie voor alle overige kleuren. Dus: minimaal een (redelijke) driekaart in de ongeboden MA. Voor wat betreft kracht: verdeling is minstens zo belangrijk als botte puntenkracht.

Uitgaande van gezonde informatiedoubletten van partner is reageren op een informatiedoublet niet ingewikkeld. Merk op dat de puntengrenzen niet "hard" zijn; handwaardering is erg belangrijk. Als partner van openaar past:

- Met 0-8 punten: bied zo goedkoop mogelijk je vierkaart. Biedt in géén geval 1SA met minder dan 6 punten. Bied dan desnoods zo goedkoop mogelijk een driekaart.
- Met 8-11 punten: bied je kleur met sprong, ook als je maar een vierkaart hebt.
- Met 12+ punten kan je de manche volgielen onder het mom: opening plus opening is manche. Een cuebid in deze situatie maakt het bieden MF.

Als partner van openaar zich ook met de bieding bemoeit dan ben je van biedplicht ontheven. Elk bod is dus een positief signaal aan partner. Onze afspraken:

- Als zij een fit hebben spelen we het teruggekaast doublet. Als hun fit in een MI is dan belooft ons teruggekaatste doublet beide MA. Als hun fit in een MA is dan ontkent ons teruggekaatste doublet een vierkaart in de andere MA (zie ook Sectie 9.4).
- Als zij nog geen fit hebben bieden we met een geschikte hand onze kleur, vanaf een vierkaart.
- Met wat punten en een opvang in de kleur van openaar bied je 1SA; partner belooft wat in de overige kleuren.

Merk op dat je iets voorzichtiger moet zijn met bieden als partner in de uitpas een doublet heeft losgelaten (zie Sectie 7.6)

## 7.2 Volgbod op één & twee niveau

Een volgbod op één niveau is constructief en belooft *in principe* een vijfkaart. Soms is er geen alternatief en volg je op een vierkaart. De ondergrens bij gunstige kwetsbaarheid is ongeveer zeven punten. Onze volgbiedingen zijn agressief, we zitten er snel een keer tussen. De reacties op het volgbod van partner kunnen zowel constructief als preëemptief zijn:

- Het verhogen van partners kleur belooft 6-9 punten en een driekaart.
- Het steunen van partners kleur met sprong is *zwak*.
- Het steunen van partners kleur met 10+ punten gaat via het cuebid (zie Sectie 9.5).
- Het bieden van een nieuwe kleur is NF en belooft een vijfkaart.  
**Uitzondering:** Na een 1♥ volgbod van partner kan 1♠ vanaf een vierkaart.
- Als tegenstanders een fit hebben dan spelen we óók na partners volgbod een teruggekaast doublet (Sectie 9.4).

Merk op dat het niet mee valt om het bieden MF te maken zonder steun voor partners kleur. Mocht deze situatie zich voordoen, geef dan eerst een cue met het plan daarna je kleur te bieden

(en hoop maar dat partner niet in één keer de manche vol gooit). Het verdere bieden geschiedt natuurlijk<sup>1</sup>.

Een volgbod op twee niveau belooft wat meer kracht en een gezondere kleur. Een goede vijfkaart en minstens 10+ punten zijn een minimum. De reacties op een volgbod op twee niveau zijn vergelijkbaar met de reacties na een volgbod op één niveau. Het enige verschil is dat iets meer voorzichtigheid is geboden.

### 7.3 De zwakke sprong

In H<sub>E</sub>X spelen we een zwak sprongvolgbod. Het grote verschil tussen een “gewoon” volgbod en een sprongvolgbod zit ’m niet zo zeer in de puntenkracht maar wel in de aard van de hand: destructief. De basis vereisten:

- redelijke zeskaart
- ongeveer 6-10 punten

Uiteraard zijn dit geen harde grenzen. Met een vijfkaart kan ook best eens gesprongen worden, zeker als de kans klein is dat partner nog in actie komt. Bij gunstige kwetsbaarheid kun je je ook wat meer permitteren. Wederom, reacties van partner zijn vergelijkbaar met de reacties op een normaal volgbod. In dit geval betekent is een cue een vraagbod wat tolerantie voor de geboden kleur belooft. Met een bijkleur (vanaf redelijke driekaart) kan deze genoemd worden (trial) als reactie op de cue.

### 7.4 1SA volgbod

De Raptor 1SA is mijn favoriete speeltje in H<sub>E</sub>X dat een vijfkaart laag en een vierkaart hoog belooft. Na een opening van tegenstanders in een MI is je eigen MI (en dus je vijfkaart) bekend, na een opening in een MA is je eigen MA (en dus je vierkaart) bekend. We spelen een constructieve Raptor met 10-15 punten, ook in de uitpas. Met sterkere handen beginnen we met een **dbl**. Er zijn diverse smaken van de Raptor in omloop. Wij spelen een variant waarbij het antwoordschema het makkelijkst te onthouden is. Deze variant komt uit (Gielen, 2005).

**Na (1MI)-1SA-(pas) :**

- 2MI: vraagt naar de MA. Die bied je op twee niveau waarna het bieden natuurlijk verder gaat.
- 2♥/♠: speelbare eigen kleur (zeskaart). Partner wordt geacht zijn mond te houden.
- 2SA is een sterk vraagbod (komt zo aan de orde)

**Na (1MA)-1SA-(pas) :**

- 2/3♣ zijn converteerbaar
- 2SA is een sterk vraagbod (komt zo aan de orde)

Met een eigen opening (punt of 12) kunnen we na een Raptor 1SA op zoek naar een manche. Dit doen we via het sterke 2SA vraagbod. Met een minimum (10-11) bied je 3♣/♦ waarna we nog onder de manche kunnen stoppen. Met een maximum bied je 3♥/♠ waarmee je tevens je onbekende kleur verteld:

---

<sup>1</sup>Een mogelijkheid is om cues altijd two-way te laten zijn; ik ben daar geen voorstander van.

Na (1♣)-1SA-(pas)-2SA
3♣ = ♠+♥, min.
3♦ = ♠+♣, min.
3♥ = ♠+♥, max.
3♠ = ♠+♣, max.

Na (1♦)-1SA-(pas)-2SA
3♣ = ♣+?, min.
3♦ = bestaat niet
3♥ = ♣+♥, max.
3♠ = ♣+♠, max.

Na (1♥)-1SA-(pas)-2SA
3♣ = ♣+♠, min.
3♦ = ♠+♣, min.
3♥ = ♣+♠, max.
3♠ = ♠+♣, max.

Na (1♠)-1SA-(pas)-2SA
3♣ = ♣+♥, min.
3♦ = ♠+♥, min.
3♥ = ♣+♥, max.
3♠ = ♠+♥, max.

Alleen in de biedserie (1♦)-1SA-(pas)-2SA-(pas)-3♣ kom je je ontbrekende kleur niet verklappen, omdat je het afzwaaicontract 3♣ niet voorbij kan. Hierna is 3♦ een vraagbod voor de MA.

Als partner van openaar zich alsnog met de bieding gaat bemoeien hebben we de nodige afspraken om goed te eindigen:

- Na (1MI)-1SA-(2MI): **dbl** vraagt naar de MA en 2♥/♠ is een goede eigen kleur.
- Na (1MA)-1SA-(2MA): 3♣ nog steeds converteerbaar.
- Na (1X)-1SA-(2X/Y): SA nog steeds een sterk vraagbod.
- Na (1X)-1SA-**dbl** : **rdbl** is S.O.S. en vraagt om de onbekende kleur, elk ander bod (inclusief pas) is echt en eindbod.

## 7.5 Ghestem

We will graag onze hand zo vlug mogelijk omschrijven. Dat is nog wel eens lastig met tweekleurenspellen (minstens 5-5). We gebruiken de Ghestem conventie om in één klap onze kleuren in beeld te brengen. Schematisch zien de Ghestem biedingen er als volgt uit na een opening van de tegenstanders:

**2SA** : de twee laagste vijfkaarten

**cuebid** : de twee uiterste vijfkaarten (de hoogste en de laagste)

**3♣/cuebid met sprong** : Na een opening in een MI belooft een jump-cue de twee hoogste vijfkaarten. Na een opening in een MA belooft 3♣ dit handtype.

We spelen Ghestem volgbiedingen als constructief, vanaf een punt of 10. Met écht sterke (16+) handen geef je overigens eerst een doublet om daarna het bieden forcing te maken. De reacties op Ghestem zijn natuurlijk. Het bieden van een eigen kleur is NF en belooft een goede zeskaart; dit doen we uitsluitend in een ontzettende misfit situatie.

## 7.6 Balancing

Over bieden in de uitpas hebben niet veel partnerships écht goede afspraken hoewel er flink te verdienen valt. Zoals zo vaak is het KISS principe van toepassing: "Keep It Simple, Stupid":

- In de uitpas belooft een doublet minder dan normaal gesproken; als het even kan speelt de tegenpartij niet op één niveau.
- Een 1SA volgbod is nog steeds Raptor maar kan ook op een iets lichtere hand geboden worden.



- Het heeft weinig zin om in de uitpas een sprongbod als zwak te spelen; een sprongbod is derhalve intermediate (12-15)

## 7.7 Bieden in de sandwich

Bieden in de sandwich positie is erg link. Partner kan uitermate zwak zijn. Het maakt ook ontzettend veel uit of je rechter tegenstanders een gelimiteerd bod, dan wel een ongelimiteerd bod heeft gedaan. Om toch onze handen in één keer zo goed mogelijk te kunnen schrijven spreken we het volgende af. Na (1X)-**pas**-(1Y):

- **dbl** in deze positie belooft de “overige kleuren” met de nadruk op de hoogste kleur: 5-4 of een 4-4 met overwaarde en een goede hoogste kleur. We spelen dit constructief vanaf een goede opening.
- 1SA is unusual waarbij de laagste kleur een vijfkaart en de hoogste kleur een vierkaart is. Ook dit bod is, uiteraard, constructief.
- Als ze een fit hebben dan vraagt een cue een stop.
- Als ze geen fit hebben dan: belooft een cuebid in de laagste kleur een constructieve 5-5. Met goede aansluiting kan partner een manche poging doen.
- 2SA is unusual en destructief; minstens 5-5 en een baggerhand.

Het verdere bieden is natuurlijk.

## 7.8 Voorbeelden

Stel: je rechter tegenstander opent 1♦:

<p>♠ KQ108 ♥ 102 ♦ QJ1084 ♣ K3</p>	<p>♠ KQ108 ♥ 102 ♦ K3 ♣ QJ1084</p>	<p>♠ QJ8652 ♥ 102 ♦ 84 ♣ K10x</p>
<p>1♠ goede kleur.</p>	<p>Raptor, volg 1SA.</p>	<p>2♠, wegwezen</p>

Stel: je rechter tegenstander opent 1♠:

<p>♠ AJ10 ♥ KJ10 ♦ AQ1093 ♣ Q10</p>	<p>♠ 10 ♥ KJ98 ♦ A1084 ♣ Q1092</p>	<p>♠ 4 ♥ 102 ♦ KJ1073 ♣ AJ864</p>
<p>Gezien Raptor is het lastig; <b>dbl</b> of 2♦.</p>	<p><b>dbl</b>, informatief.</p>	<p>2SA laagst overgebleven kleuren</p>

Stel: je linker tegenstander opent 1♦, gevolgd door twee keer pas:

<p>♠ KJ74 ♥ 1098 ♦ A4 ♣ Q1084</p>	<p>♠ KJ74 ♥ 98 ♦ A104 ♣ Q1084</p>	<p>♠ KJ104 ♥ 98 ♦ 104 ♣ AQ1084</p>
<p><b>dbl</b> informatief.</p>	<p>1SA kan niet vanwege de dubbelton ♥. Probeer 1♠.</p>	<p>Raptor 1SA.</p>

Stel: linker tegenstander opent 1♦, gevolgd door pas, 1♥:

<p>♠ KQ1083 ♥ 102 ♦ A3 ♣ KQ98</p>	<p>♠ KQ83 ♥ 102 ♦ A3 ♣ KQ984</p>	<p>♠ Q9865 ♥ 4 ♦ 5 ♣ Q87653</p>
<p><b>dbl</b>, nadruk op de MA. Je kan je MI ook verzwijgen als je persé wil.</p>	<p>1SA, nadruk op de MI. Merk op dat dit à la Raptor is.</p>	<p>2SA, destructief.</p>

## HOOFDSTUK 8

### Bijzondere verdedigingen

In  $H_{EX}$  zijn verschillende verdedigingen voorhanden voor diverse zwakke openingen van tegenstanders. De basis principes: met een geschikte hand zo vlug mogelijk doubleren; Lebensohl 2SA in de antwoord structuur verwerken. Iets als de SF-verdediging vind ik te beperkt; tegenstanders komen dan te vaak weg met zwakke openingen.

### 8.1 Tegen de sterke SA

Na de sterke SA met grofweg een 15-17 range is het spelen van een manche voor ons vrij wel uitgesloten. Het traditionele “volgbod is een opening met een goede vijfkaart” komt te weinig voor; we komen er domweg niet vaak genoeg in de bieding. Daarom kiezen we voor DONT als standaard in  $H_{EX}$ . In viertallen / butler situaties spelen we eventueel MultiLandy omdat het wat constructiever is.

#### 8.1.1 DONT

De DONT conventie (Disturbing Opponent's No Trump) is een kwestie van schoonheid door eenvoud:

**dbl** : belooft een redelijke zeskaart. Partner bied  $2\clubsuit$  waarna de kleur boven water komt. Met een goede eigen kleur (zeskaart of langer) kan partner ook zijn eigen kleur bieden. Dit is NF. In het uitzonderlijke geval dat partner een sterke hand heeft (15/16+) kan het doublet ingelaten worden.

**bod in een kleur** : belooft minstens een vierkaart in de geboden kleur en minstens een vierkaart in een hogere kleur. Partner kan passen, of met het opvolgende bod naar de hogere kleur vragen (relay). Een verhoging in de geboden kleur is preëemptief.

$2\spadesuit$  : dit bod blijft over. Het toont een super zwakke zeskaart  $\spadesuit$  (zwakker dan de omweg via doublet).

Er zijn drie bijzondere situaties die aandacht vereisen:

- als de partner van de 1SA openaar onze eerste kleur doubleert dan vraagt redoublet om partners tweede kleur.

- als de partner van openaar zich op een andfere manier met het bieden gaat bemoeien dan hebben we het doublet tot onze beschikking. In de situatie (1SA) - 2X - (2Y) vraagt **dbl** aan partner te passen als Y zijn tweede kleur is. Als dit niet het geval is biedt hij, natuurlijk, zijn tweede kleur.
- als de partner van de SA openaar onze DONT-**dbl** redoubleert dan passen we, zodat partner zo goedkoop mogelijk zélf zijn eigen kleur kan bieden. Elk ander bod belooft een eigen zeskaart, op zoek naar een vluchtweg.

### 8.1.2 MultiLandy

Een iets constructievere conventie is de MultiLandy. Een aantal afspraken in deze conventie lijken erg op conventies die we al spelen: Multi en Muiderberg:

**dbl** : straf, ongeveer 16+ punten.

**2♣** : belooft minstens twee redelijke vierkaarten in de MA. Zonder voorkeur (gelijke lengte) is het antwoord hierop **2♦**. De rest van het bieden is natuurlijk.

**2♦** : belooft een zeskaart in een MA. Het verdere bieden is hetzelfde als na de Multi **2♦** (Sectie 4.2)

**2♥/♠** : vijfkaart in een MA en minstens een vierkaart in een MI. De rest van het bieden is hetzelfde als na de Muiderberg (Sectie 4.3).

**2SA** : unusual met twee vijfkaarten in de MI.

Een nadeel van de MultiLandy is dat deze conventie niet heel erg vaak voor komt. DONT is wat dat betreft iets agressiever.

## 8.2 Tegen zwakke SA

De zwakke SA is bijzonder lastig te verdedigen. Dat is dan ook een van de redenen dat we deze SA variant in  $H_{EX}$  spelen. Zowel met DONT als MultiLandy kom je niet heel erg veel verder. Een van de problemen na een zwakke SA is dat we nog best eens een manche willen spelen. De verdediging moet dus wat agressiever:

**dbl** : bovenaan de range van hun SA of een hand die te sterk is om in één keer te bieden. Met punten (en distributie) tegen mag partner passen. Met zwakke handen (zij de meerderheid van de punten) moet partner verplicht bieden!

**2♣** : minstens twee redelijke vierkaarten in de MA, vanaf een punt of 10.

**2♦** : Multi-achtig, vanaf een goede vijfkaart in een MA en 10+ punten. Het verdere bieden gaat hetzelfde als na de Multi.

**2♥/♠** : Omgekeerde versie van Muiderberg; een vierkaart in de MA en een vijfkaart in een MI. Het verdere bieden gaat wel hetzelfde als na de gewone Muiderberg. Dat wil zeggen, sterke handen aan via **2SA 3♣** is converteerbaar, en een invite met fit gaat via **3♦**.

**2SA** : unusual met twee vijfkaarten in de MI.

Geen enkele verdediging is perfect. Deze dus ook niet. Het voordeel is wel dat je het beste van twee werelden lijkt te hebben: je kan er vrij snel in komen, en tóch lekker constructief bieden.

### 8.3 Tegen de zwakke twee & Muiderberg

De zwakke twee neemt, zeker in een MA, behoorlijk wat biedruimte weg. Enige voorzichtigheid met het bieden is dus geboden. Schematisch ziet het bieden er als volgt uit:

**dbl** : informatief vanaf een ruime opening (distributie is belangrijker dan pure puntenkracht) of te sterk voor een direct volgbod. Antwoorden gaan als volgt:

- We spelen Lebensohl. Een kleur op twee niveau is zwak, op drie niveau forcing. De omweg via 2SA geeft een zwakke dan wel een inviterende hand aan (Zie Sectie 10.5).
- Met een cuebid kan het bieden MF gemaakt worden waarna rustig de juiste manche gezocht kan worden.

**2SA** : 16-19 punten met een goede dekking in de geopende kleur

- Stayman & Jacoby
- Jacoby naar de kleur van de tegenstanders geeft 3-kleurenspeel aan

**Volgbod in een kleur** : ongeveer openingskracht met minimaal een goede vijfkaart.

- nieuwe kleur: RF, goede vijfkaart.
- cuebid: vraagt om opvang.

**Sprong volgbod in een kleur** : goede intermediate, 12-15 punten, zeskaart.

**Cuebid** : vraagt om een stop.

**Wereldconventie** : voor tweekleurenspeel (zie Sectie 10.6)

In de uitpas kan een "lichter" informatie doublet gegeven worden met geschikte verdeling.

### 8.4 Tegen de Multi

De Multi kan een verradelijk wapen zijn, mits goed gebruikt. We spelen het volgende schema dat sterk lijkt op de verdediging tegen de Muiderberg:

**dbl** : informatief vanaf een ruime opening (13-15, gebalanceerd) of te sterk voor een direct volgbod. Merk op dat "kort in de kleur van de tegenstanders" onmogelijk is omdat die kleur nog niet bekend is:

- Zwakke handen met een MA worden op twee niveau geboden. Inviterende handen met een MA gaan via de Lebensohl 2SA. MF handen worden met sprong geboden.
- De echt zwakke handen met een MI worden via de Lebensohl 2SA geboden (Sectie 10.5). De doubleerder herbidt ♣ als relay waarna de zwakke hand zijn kleur kan bieden. Inviterende (of beter) handen met een MI worden rechtstreeks geboden.

Na (2♠)-dbl -(2♥) spelen we:

- nieuwe kleur: vijfkaart
- teruggekaatst doublet: wel punten, geen uitgesproken eigen kleur, bereid om tegen te spelen
- 2SA: 10-11 punten met goede opvang in beide MA.

**Volgbod in een kleur** : ongeveer openingskracht met minimaal een goede vijfkaart.

- nieuwe kleur: RF, goede vijfkaart.

- 2SA: inviterend zonder steun voor partners kleur, opvang in de andere MA.

2SA : 16-19 punten, gebalanceerd, opvang in de hoge kleuren.

- Stayman (geen Puppet Stayman, met een goede vijfkaart zou partner in die kleur gevolgd hebben)
- Jacoby transfers

3♥/♠: goede intermediaire met een zeskaart, minimaal een eigen opening. Dit bod is *niet* forcing maar wel sterk inviterend.

3SA: om te spelen

Ook na de Multi geldt dat we in de uitpas situatie een lichter doublet / volgbod los kunnen laten. Uiteraard spelen we ook hier de Wereldconventie (Sectie 10.6).

## 8.5 Tegen preëmts op drie en vier niveau

Openingen op drie niveau of hoger zijn extra lastig om te verdedigen. Met name de doubletten moeten sterker zijn. De basis afspraken:

- na opening op 3 niveau in een kleur:
  - dbl** : informatief, vanaf 16 punten (distributie mee tellen). Partner mag passen. Slemonderzoek is lastig. Een cuebid als antwoord brengt in elk geval de boodschap over dat je een extreem sterke hand hebt.
  - Volgbod in een kleur** : goede opening, goede vijfkaart of langer. Een nieuwe kleur is NF. Een cuebid geeft sleminteresse aan.
- Na de openingen op vier niveau spelen we 4SA als unusual; het belooft twee vijfkaarten in de laagste overgebleven kleuren.
- Tegen de gambling 3SA:
  - dbl** : strafgericht, minstens 16 punten en flink slagen potentieel en minstens twee drie-kaarten in de MA. Partner mag doorbieden of passen.
  - 4♣/◇** : wereldconventie (Sectie 10.6) met een vijfkaart in de geboden MI en een vijfkaart in een MA.
  - 4♥/♠** : to play, goede hand met minstens een stevige vijfkaart

Deze opening is een van de lastigste om te verdedigen!
- Na een Namyats 4♣/◇ is een rechtstreeks doublet informatief met minstens een vierkaart in de andere MA. Een uitgesteld doublet is voor straf. Het bieden van een eigen kleur belooft een zéér goede kleur en een ruime opening. Het belangrijkste is om je te realiseren dat we geen Wereldconventie kunnen spelen in deze situatie!

## 8.6 Tegen andere “speeltjes”

Er is nog een heel scala aan andere “speeltjes” beschikbaar. Het meest agressieve wat ‘k tot nu toe ben tegen gekomen is een verplichte (!) opening op twee niveau met 0-8 punten, ook al heb je maar een vierkaart. “Pas” belooft dan ds 8-11 punten.

Je kan niet overal wat voor afspreken. De aanpak in H<sub>E</sub>X is om informatieve dubbels te combineren met de Lebensohl 2SA. Na preëmts op 2 en 3 niveau kan we bovendien de Wereldconventie gebruikt worden.

## 8.7 Voorbeelden

<p>♠ AJ75 ♥ 982 ♦ KQ108 ♣ 102</p>	<p>♠ AQJ1032 ♥ 982 ♦ 8 ♣ K83</p>	<p>♠ 10 ♥ KQ1082 ♦ 876 ♣ QJ93</p>
<p>(1SA) 2♦ (dbl) rdbl (pas) 2♠</p>	<p>(2♦) dbl (pas) 2SA (pas) 3♣ (pas) 3♠ (pas) 4♠</p>	<p>(1SA) 2♦ (pas) 2♠ (pas) 4♥</p>
<p>Mooi handje om er met DONT in te komen na een sterke SA. Partners rdbl vraagt om de tweede kleur</p>	<p>Nadat partner een doublet geeft op hun multi kunnen we onze inviterende hand met ♠ vertellen via de Lebensohl 2SA.</p>	<p>Na hun zwakke SA komen we er vlot in. 2♦ geeft minstens een vijfkaart in een MA aan. Partner heeft interesse in een ♥ manche die we zo makkelijk kunnen bieden.</p>
<p>♠ KJ1092 ♥ A43 ♦ 1098 ♣ 102</p>	<p>♠ K10982 ♥ 543 ♦ 1098 ♣ 102</p>	<p>♠ 543 ♥ 1098 ♦ 102 ♣ K10982</p>
<p>(2♥) dbl (pas) 2SA (pas) 3♣ (pas) 3♠ (pas) 4♠</p>	<p>(2♥) dbl (pas) 2♠</p>	<p>(2♥) dbl (pas) 2SA (pas) 3♣</p>
<p>Na het doublet van partner op hun Muiderberg bieden we onze inviterende hand via de Lebensohl 2SA.</p>	<p>Deze driepunter kunnen we nog mooi op twee niveau bieden zonder risico dat partner door gaat bieden.</p>	<p>Dit keer bieden we onze zwakke MI via de Lebensohl 2SA.</p>



## HOOFDSTUK 9

# Competitieve afspraken

Geen bod wordt zo veel gebruikt als het doublet. Aan de andere kant, het cuebid wordt slechts zeer zelden toegepast. In  $H_{EX}$  wordt weer het KISS principe gehanteerd en houden het op een relatief kleine set afspraken die een groot deel van de situaties afdekken. Voor andere situaties moet “dan maar” geïmproviseerd worden.

### 9.1 Strafdoubletten

Een doublet is uitsluitend voor straf als:

- Wij een kleur geboden en verhoogd hebben
- Wij een sterke sanshand (15+) hebben geboden
- Wij eerder in het bieden geredoubleerd hebben
- Wij eerder voor straf gedubbeld of gepast (strafpas) hebben

### 9.2 Negative free bid

In  $H_{EX}$  spelen we het negative free bid als ze ons dwingen onze kleur op een hoger niveau te bieden. Het negative free bid begrenst de hoeveelheid punten die je voor zo'n bod moet hebben. In het geval van  $1X-(1Y)-2Z$  spreken we af dat:

- als kleur Z onder kleur X ligt dan is  $2Z$  forcing
- als kleur Z boven kleur X ligt dan is  $2Z$  non-forcing, het belooft een vijfkaart en 8-11 punten

Ook als Y een SA bod is, is  $2Z$  non-forcing, alleen noemen we het dan geen negative free bid.

### 9.3 Negatief doublet

We spelen uiteraard het negatieve doublet. Na  $1\clubsuit-(1\diamond)$  belooft een doublet beide MA. Derhalve belooft  $1MA$  slechts een vierkaart. Een consequentie van het negatieve doublet is dat we na  $1\clubsuit-$

(1♥/♠) vast zitten als we geen vierkaart hoog, geen opvang in hun kleur, en wel punten hebben. Bijvoorbeeld met ♠Q54 ♥J104 ♦KQJ104 ♣102. In dat geval moeten we maar improviseren.

## 9.4 Teruggekaatsd doublet

Het teruggekaatsd doublet komt neer op het volgende. Na (1X)-**dbl**-(2X)-**dbl** geldt: als hun fit in een MI is dan belooft ons teruggekaatsd doublet beide MA; als hun fit in een MA is dan ontkent ons teruggekaatsd doublet een vierkaart in de andere MA (en dus belooft het de MI). Een consequentie hiervan is dat we na (1♥)-**dbl**-(2♥) onze vierkaart schoppen gewoon op twee niveau kunnen noemen.

Als de tegenstanders nog géén fit hebben is de situatie anders. Schematisch is het bieden dan als volgt verlopen: (1X)-**dbl**-(1Y). Merk op dat Y een kleur is die partner belooft heeft. In dat geval:

- **dbl** : belooft precies een vierkaart in kleur Y.
- 2Y: to play, het 1Y bod kan gebaseerd zijn op een miezerig vierkaatje, of zelfs een psyche zijn om ons uit het juiste contract te houden.
- een cue in kleur X belooft precies een vierkaart in de twee overgebleven kleuren.

## 9.5 Support cue

Als zij tussenbieden na onze opening, of als wij tussen hebben geboden dan spelen we support-cues (inviterend of beter met fit). In de volgende situaties:

- 1X-(1Y)-2Y
- (1X)-1Y-(1Z)-2X

zijn de cuebids 2Y en 2X steeds support cues. Als we twee cues tot onze beschikking hebben spreken we af:

**wij hebben geopend** : hoogste cue = support, laagste cue = sterk inviterend (als er nog een ongeboden MA is dan belooft je deze MA).

**wij hebben gevolgd** : laagste cue = support, hoogste cue = onderweg naar SA.

Het is niet ideaal om de betekenis van de cues af te laten hangen van specifieke situaties. Echter, in de praktijk zal bovenstaande vaak winst (biedruimte) opleveren.

## 9.6 Cueën onderweg naar SA

In veel gevallen willen we graag SA spelen maar weten we niet zeker of er voldoende stops in hun kleur/kleuren aanwezig zijn. We spreken af dat:

- Als zij één kleur hebben geboden dan vraag je met een cuebid naar een opvang.
- Als zij twee kleuren hebben geboden dan belooft je met een cuebid een opvang.

Deze cues kunnen makkelijk onderscheiden worden van support cues. Een cuebid meteen als je aan de beurt bent is een support cue. Een latere cue vraagt / belooft een opvang.

## 9.7 Specifieke situaties

In deze sectie bespreken we enkele specifieke situaties die goede afspraken vereisen:

- Er worden erg vaak slechte volgbiedingen gegeven in de sandwich op twee niveau, bijv.: 1X-(**pas**)-1Y-(2Z). Dat moet afgestraft worden. Als openaar past dan kan dit een strafpas zijn. Partner (de 1Y bieder) is bijna verplicht om open te houden met doublet (maximal overcall double).
- Als de tegenstanders een echte 1SA tussenbieden (m.n. in de tweede positie) zijn doubletten 100% straf. Het 2♣ bod (1X-(1SA)-2♣) gebruiken we om een hand met twee vierkaarten (of beter) in een MA aan te geven.
- Als de tegenstanders Ghestem tussenbieden beloven ze twee kleuren. Veel paren spelen Ghestem (ook) destructief. Extra mogelijkheden dus om ze op te pakken. Na onze opening en hun Ghestem bod:

**dbl** : belooft een verdeelde hand (en dus minstens een tweekaart steun voor partners kleur) en ongeveer 10 punten. We zitten tegen in minstens één van hun kleuren.

**pas, daarna dbl** : 100% straf. Meestal twee vierkaarten in hun kleuren en niet geschikt voor een rechtstreeks **dbl** .

**eigen kleur bieden** : zwak met ongeveer 5-8 punten en een (goede) vijfkaart.

**cue in de laagste van hun kleuren** : inviterend of beter met een goede vijfkaart in de overgebleven kleur.

**cue in de hoogstevan hun kleur** : support cue voor de kleur van openaar.

## 9.8 Voorbeelden

♠ A1042 ♥ K9 ♦ K87 ♣ KJ73	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	♠ KJ87 ♥ 102 ♦ A1042 ♣ 964
N					
W   O					
Z					

1♣ (1♥) **dbl** (2♥)  
2♠

Via het negatieve doublet komen we in 2♠.

♠ A542 ♥ K9 ♦ K87 ♣ KQ73	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	♠ KQJ76 ♥ 102 ♦ J102 ♣ 964
N					
W   O					
Z					

1♣ (1SA) 2♠ -  
3♠ - 4♠

2♠ is in principe zwak. Met een vierkaart mee en een maximale hand volgt een zeer welkome invite.

♠ A1042 ♥ K9 ♦ K87 ♣ KJ73	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	♠ KQJ7 ♥ 102 ♦ AQJ42 ♣ 64
N					
W   O					
Z					

1♣ - 1♦ (1♥)  
**dbl** (2♥) 4♠

Het 1♥ volgbod zit niet echt in de weg want via een negatief doublet komen we netjes op onze pootjes terecht.

♠ AQ542 ♥ K9 ♦ K87 ♣ Q73	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	♠ K1076 ♥ 10 ♦ AQ102 ♣ AJ64
N					
W   O					
Z					

1♠ (3♥) 4♥ -  
4♠

3♥ is een zwakke sprong. De 4♥ cue geeft een goede hand aan (in deze situatie een opening) met steun. Mochten de tegenstanders een feestmuts op hebben dan weet partner hoe laat het is.

♠ AK1042 ♥ K1094 ♦ K4 ♣ 73	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	♠ 97 ♥ J83 ♦ A965 ♣ KJ98
N					
W   O					
Z					

1♠ (2SA) pas (3♣)  
- - **dbl**

Vanuit oost gezien kunnen ze niets in de MI maken dus moet er een lintje om het contract.

♠ AK1042 ♥ K1094 ♦ K4 ♣ 73	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W   O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Z</td></tr> </table>	N	W   O	Z	♠ 97 ♥ AJ1093 ♦ A10 ♣ A1098
N					
W   O					
Z					

1♠ (2SA) 3♣ -  
4♥

Heel gecontroleerd geboden. Aangezien west ook een dubbelton ♥ had kunnen hebben (met bijv. stoppers in de MI) is de omweg via de 3♣ cue het veiligst.

# HOOFDSTUK 10

## Conventies

### 10.1 Vierde kleur

De *vierde kleur* conventie is zonder twijfel het meest nuttige biedgereedschap dat er is. Het is een vraagbod waarbij partner (in volgorde van belangrijkheid) kan aangeven:

- een driekaart steun voor de eerstgeboden kleur van zijn partner
- extra distributie
- een opvang in de vierde (ongeboden) kleur

Doorbieden na het antwoord op de vierde kleur maakt het bieden overigens MF. We kunnen deze flexibele conventie dus voor diverse doeleinden inzetten, variërend van het vinden van een 5-3 fit, het onderzoeken of een opvang aanwezig tot het bieden MF maken. Merk overigens op dat de biedserie:

1♣	1♦
1♥	1♠

bijzonder is. Het 1♥ bod geeft een unbalanced hand aan met 5+♣ en 4♥. 1♦ en daarna 1♠ belooft een sterke reverse met ♦♠ aan. Het bieden is nu MF (en er is een dikke misfit).

### 10.2 Check Back Stayman

Check Back Stayman (CBS) is een conventie die zich qua nuttigheid kan meten met de vierde kleur conventie. We spelen Check Back Stayman om na een 1SA rebid toch op zoek te gaan naar een fit in een hoge kleur. Na 1♣-1♦-1SA hoeven we, ivm Walsh, niets bijzonders af te spreken. In alle andere gevallen: 2♣ = CBS, vraagbod. In volgorde van belangrijkheid geeft openaar aan:

- een vierkaart in de ongeboden MA waarna:
  - 2SA inviterend met een vijfkaart in de eerst geboden MA, geen vierkaart in de nieuwe MA
  - 3SA vijfkaart in de eerstgeboden MA, geen sleminteresse

Merk op het het bieden nog niet MF is. Steunen op 3 niveau is dus inviterend.

- een driekaart in de geboden MA (met een minimum: 2 in de kleur, met een maximum: 2SA)
- bied 2♦ zonder support

Na het 2SA antwoord heb je extra ruimte voor onderzoek: longsuits op 3-niveau en splinters/controles op 4 niveau. Merk op dat:

- Sterke handen gaan via 2♣; een nieuwe kleur na het antwoord op 2♣ is MF.
- Alle handen die niet via CBS gaan zijn dus maximaal inviterend.

Als ze het lef hebben onze CBS biedingen te verstoren moeten we hard optreden. De uitgangspunten: een (vrijwel) zekere fit melden we; (re)doubleren is voor straf, openaar heeft zijn hand omschreven en laat zo veel mogelijk over aan partner; als je je bod nog “gewoon” kan doen dan behoudt dit zijn betekenis.

Als openaar naar 2SA springt in zijn rebid dan is het schema iets anders. Na 1MI-1MA-2SA vraagt 3♣ nog steeds naar het hoge kleuren bezit van openaar (driekaart steun, vierkaart in de andere MA). In dit geval spreken we af dat:

- 3♦: belooft een driekaart steun in de geboden MA en precies een vierkaart in de andere MA en is MF.
- 3MA: belooft de ene, ontkent de andere MA.
- 3SA: ontkent een driekaart steun in de geboden MA en vierkaart in de andere MA.

Het grote voordeel van deze aanpak is dat we na 3♦ wat extra ruimte hebben voor slemonderzoek; nadat de antwoordende hand een kleur heeft vastgesteld (op drie niveau!) hebben we nog voldoende ruimte voor controle biedingen.

## 10.3 Puppet Stayman

We spelen Puppet Stayman na alle sterke SA'sen. Het idee achter Puppet Stayman (en zijn grote broer: Niemeyer) is dat we naar een vijfkaart hoog vragen. Het schema na 2SA-3♣:

- 3♦: geen vijfkaart in een MA maar wel een of meer vierkaarten. Hierna bied de 3♣ bieder als volgt:
  - 4♦ belooft beide hoge vierkaarten, laat de keuze aan de SA openaar
  - 3♥ belooft een vierkaart ♠ en 3♠ belooft een vierkaart ♥. Hiermee wordt voorkomen dat de sterke hand op tafel komt.
  - 3SA is een eindbod.
- 3♥/♠: belooft een vijfkaart. Hiermee ligt de 5-3-3-2 verdeling zo goed als vast.
- 3SA: geen hoge vier of vijfkaarten.

## 10.4 Rubensohl

Als de onverlaten het lef hebben zich in de bieding te storten na onze 1SA opening spelen we Rubensohl (Lebensohl kan ook). Het basis schema is recht voor zijn raap:

**pas** : einde oefening

**bod in een kleur op twee niveau** : eindbod

**dbl** : straf (samen 20+ punten, minstens Qxx tegen in de kleur)

**2SA t/m 3♥** : transfer naar de opvolgende kleur;

- Doorbieden na de relay maakt het bieden MF
- Transfer naar de kleur van de tegenpartij is MF en fungeert als Stayman. Zonder stop in de geboden kleur moet openaar eerst hun kleur bieden. Met stop kan direct een eventuele hoge kleur of 3SA geboden worden

**Let op:** Sommige paren spelen transfers ook met (erg) zwakke handen. De moderne opvatting is dat ze minstens inviterend moeten zijn. Openaar biedt dan een manche met een maximum.

**3♠** : MF zonder stop, zonder vierkaart hoog.

**3SA** : eindbod, belooft een dekking.

Enkele bijzondere situaties:

<i>Noord</i>	<i>Oost</i>	<i>Zuid</i>	<i>West</i>
1SA	(2♦)	3♦	(pas)
3♥	(pas)	3♠	

3♦ is een relay naar ♥, 3♠ een relay naar 3SA zonder stop.

<i>Noord</i>	<i>Oost</i>	<i>Zuid</i>	<i>West</i>
1SA	(2♦)	3♣	(pas)
3♦			

3♣ is Stayman. 3♦ ontkent een hoge vierkaart en ontkent een stop

## 10.5 Lebensohl

Lebensohl is een conventie die qua opzet erg lijkt op Rubensohl maar geen gebruik maakt van het transfer principe. In  $\text{H}_\text{E}\text{X}$  spelen we standaard Rubensohl als tegenstanders tussenbieden na onze SA. Lebensohl is een non-standaard alternatief. In veel competitieve situaties (zie Hoofdstuk 8) komt de Lebensohl 2SA echter goed van pas.

Het basis schema na 1SA, gevolgd door een bod van de tegenstanders op 2-niveau:

**dbl** is voor straf

**bod op twee niveau** : NF

**bod op drieniveau** : MF

**cuebid** : Stayman, ontkent opvang in de kleur van de tegenstanders

**2SA** : verplicht de 1SA openaar om 3♣ te bieden

- Pas of corrigeer naar eigen kleur: zwak spel
- Cuebid: Stayman, belooft opvang in de kleur van de tegenstanders
- 3SA: 10+ punten, belooft opvang in de kleur van de tegenstanders

**3SA** : 10+ punten, ontkent opvang in de kleur van de tegenstanders

Als je kleur *boven* de kleur van de tegenstanders ligt kun je onderscheid maken tussen zwakke, sterke en inviterende handen:

**bod op twee niveau** : zwak spel

**2SA, gevolgd door kleur op 3-niveau** : inviterend spel

sprong naar 3-niveau : sterk spel

## 10.6 Wereldconventie

De wereldconventie maakt het bieden minimaal mancheforcing en is o.a. te gebruiken na preëemptieve openingen. Onderstaand schema geeft de biedingen weer na een preëemptieve opening op drie niveau. De antwoord series na een zwakke twee / Muiderberg of Multi 2♦ zijn hieruit af te leiden; een apart schema hiervoor neem ik derhalve niet op.

**Na 3 in een MI :**

- 4♣ belooft 5+ kaart in de ongeboden MI en een 5+ kaart in een van de MA. Hierna kan met 4♦ de MA opgevraagd worden. Alle andere biedingen zijn natuurlijk.
- 4♦ belooft een 5+ kaart in beide MA.

**Na 3 in een MA :**

- 4 in een MI belooft een 5+ kaart in deze MI en een 5+ kaart in de overgebleven MA.
- 4 in de geboden MA 5+ kaart in beide MI.

Nadat de troefkleur is vastgesteld kan er eventueel nog doorgeboden worden naar slem. Dit kan door *of* gebruik te maken van het RKC 4SA bod, *of* door controles op 5-niveau te gaan bieden.



# HOOFDSTUK 11

## Verdedigen

Als verdedigende partij wil je je partner vaak zo veel mogelijk over je hand vertellen, en tóch de leider in het duister laten tasten. Vooral om de leider niet wijzer te maken dan hij al is spelen veel spelers uitsluitend distributiesignalen. Mike Lawrence schrijft hierover in (Lawrence, 1988) het volgende:

Defenders have to exchange information in order to be effective. If they don't, their defensive efforts will be more guesswork than informed decision making and the results will be ludicrous. [...] The point of this is that defenders must use signals even at the cost of helping declarer on occasion. The long run benefits to the defenders make these signals necessary.

### 11.1 Uitkomst

Als partner iets geboden heeft starten we in principe in zijn kleur. Als we dat niet doen dan hebben we daarvoor een bijzonder goede reden. Als bijzonder goede redenen tellen: een zeer goede eigen kleur die we niet hebben kunnen bieden, op jacht naar een introever (dan starten we met een singelton).

De basis afspraak, zowel tegen SA als tegen een troefcontract, is dat we in principe 1-3-5 starten (odd leads), meestal onder een honneur uit. We voegen hier aan toe:

- Hoogste van een serie
- In het geval van een gebroken serie (bijv. KJT<sub>x</sub>) starten we gewoon de derde van boven. Starten met een T of 9 belooft dus in principe 0 of 2 honneurs erboven. Starten met een J ontkent hogere honneurs.
- Met KQ<sub>xx</sub> starten we tegen een SA contract een kleintje. Tegen een troefcontract met de K.
- Met KQT<sub>x</sub> starten we de K.
- Het starten met een aas vraagt om een aan/af signaal en het starten met een heer vraagt om distributie
- Als er gestart moet worden van iets als 742 dan kan best de 7 gestart worden zodat partner door zal hebben dat er in die kleur niet veel muziek zit.

## 11.2 Signaleren

Er zijn enorm veel verschillende manieren om te signaleren. De belangrijkste soorten signalen zijn: aan/af signalen, distributie signalen en kleurpreferentiesignalen. In  $H_E X$  spelen we onder geen beding iets als “oneven is aan” en aanverwantte onzin. De standaard in  $H_E X$  is:

**voorspelen partner** : laag-hoog = aansignaal in deze kleur

**voorspelen leider** : laag-hoog = even aantal in deze kleur

**alle andere distributiesignalen** : hoog-laag (bijvoorbeeld: na de start van een K of bij het aangeven van “current count”)

**alle andere aan/af signalen** : laag = aanmoedigend (bijvoorbeeld: na een paar slagen een nieuwe kleur aanspelen)

In bijzondere situaties en bij renonceren spelen we bovendien Lavinthal signalen (kleintje  $\Rightarrow$  vraagt naar laagst overgebleven kleur, hoge middenkaart  $\Rightarrow$  vraagt naar hoogst overgebleven kleur).

## BIBLIOGRAFIE

- Gielen, W. (1999). De zwakke sans.
- Gielen, W. (2005). Volgbod met twee kleuren.
- Kantar, E. (2004). *Roman Keycard Blackwood, slambidding for the 21st century*. Master point press, Toronto, Ontario, Canada, 4 edition. ISBN: 1-894154-88-6.
- Klinkger, R. (1998). *The modern losing trick count, bidding to win at bridge*. Gollancz, London, Great Britain, EU. ISBN: 0-575-05650-9.
- Lawrence, M. (1988). *How to play card combinations, unlocking the secrets*. Devyn press, Louisville, Kentucky, USA. ISBN: 0-910791-63-5.
- Lawrence, M. (1994). *The complete book on takeout doubles*. Magnus books, Stamford, Connecticut, USA. ISBN: 0-9637533-1-2.
- Lawrence, M. (2000). *The complete book on balancing*. Devyn press, Louisville, Kentucky, USA. ISBN: 0-939460-13-0.
- Lawrence, M. (2002). *The complete book on overcalls in contract bridge*. Devyn press, Louisville, Kentucky, USA. ISBN: 0-939460-07-6.
- Lawrence, M. and Klinger, R. (2002). *Opening leads for ACOL players*. Cassell Group, London, UK, EU. ISBN: 0-575-06502-8.
- Niemeijr, C. and Sint, C. (2003). *Biedermeijer rood, het nieuwe standaard biedsysteem voor wedstrijdbridgers*. Tirion sport, Baarn, Nederland, EU. ISBN: 90-4390-472-4.
- Westra, B. (1995). *Spelen met Berry, deel 1: basis afspel techniek*. Alpha Bridge B.V., Hazerswoude, Nederland, EU. ISBN: 90-74950-03-5.
- Westra, B. (1996). *Bieden met Berry, conventies en gadgets*. Alpha Bridge B.V., Hazerswoude, Nederland, EU. ISBN: 90-74950-09-4.
- Westra, B. (1997a). *Bieden met Berry, deel 1: het constructieve bieden*. Alpha Bridge B.V., Hazerswoude, Nederland, EU, 3 edition. ISBN: 90-74950-01-9.
- Westra, B. (1997b). *Bieden met Berry, deel 2: het competitieve bieden*. Alpha Bridge B.V., Hazerswoude, Nederland, EU, 2 edition. ISBN: 90-74950-02-7.
- Westra, B. (1998). *Spelen met Berry, deel 2: basis afspel techniek*. Alpha Bridge B.V., Hazerswoude, Nederland, EU. ISBN: 90-74950-04-3.