

H_EX — v3
Een bridge systeem

Bas van Gils
bas@van-gils.org

Version of: 13 october 2007

1	Inleiding	3
2	Systeemsamenvatting	4
2.1	Openingsstructuur	4
2.2	Reverses	4
2.2.1	Rebids van openaar	5
2.3	Principle of fast arrival	6
3	1MI openingen	7
3.1	Walsh	7
3.2	SA antwoorden	8
3.3	Inverted minors	8
4	1MA openingen	9
4.1	Forcing series	9
4.2	Steunen van de MA van openaar	10
4.2.1	Jacoby 2SA	10
4.2.2	Mini-splinter	10
4.2.3	Bergen raises	10
4.3	Trials als een fit is gevonden	10
4.4	Openen in de 3e en 4e hand	11
5	De zwakke SA opening (12-14)	12
5.1	Stayman	12
5.2	Transfers	13
5.3	Tweekleurens spellen	13
5.4	Sterkere gebalanceerde handen	14
6	Openingen op 2-niveau	15
6.1	Sterke 2♣	15
6.1.1	Rebids van openaar	15
6.1.2	Rebids van responder	16
6.2	Multi 2♦	16
6.3	Tweekleurens spellen in de MA: Ekren 2♥	17
6.4	Tweekleurens spellen in de MI: 2♠	17
6.5	Alternatief: Muiderberg	18

7	Slembiedingen	20
7.1	Strong Jump Shift	20
7.2	1430 RKC	21
7.3	Kwantitatieve 4SA	22
8	Volgbiedingen	23
8.1	Volgbiedingen in een kleur	23
8.2	Ghestem	23
8.3	Raptor	24
9	Verdedigingen	25
9.1	Tegen de sterke SA	25
9.2	Tegen de zwakke SA	25
9.3	Tegen preëmpts op 2-niveau met een bekende kleur	26
9.4	Verdediging tegen 2♣/♦: beide MA	26
9.5	Verdediging tegen andere preëmpts	26
10	In competitie	27
10.1	Opponents bieden tussen	27
10.1.1	Na onze 1SA opening	27
10.1.2	Na een informatiedoublet	27
10.1.3	Na een volgbod	27
10.1.4	Na een zwakke sprong	28
10.2	Doubletten	28
10.2.1	Strafdoubletten	28
10.2.2	Informatiedoublet	28
10.2.3	Negatief doublet	28
10.2.4	Teruggekaatst doublet	28
10.2.5	Support (re)doublet	29
10.3	Cuebids	29
10.3.1	Support cue	29
10.3.2	Cueën onderweg naar SA	29
10.4	Specifieke situaties	29
11	Conventies	31
11.1	Puppet Stayman	31
11.2	Check-back Stayman	32
11.3	Vierde kleur	32
11.4	Rubensohl	33
11.5	Lebensohl	33
11.6	Wereldconventie	34

HOOFDSTUK 1

Inleiding

In dit document beschrijf ik een biedsysteem genaamd H_EX. Dit is al weer de derde versie van het genoemde systeem. De oorspronkelijke versie lag (erg) dicht bij Biedermeyer Rood. In de tweede versie werd de zwakke SA (12-14) geïntroduceerd. In deze derde versie is de aanpak verder verfijnd. De beschreven aanpak is sterk beïnvloed door het systeem van Perry Groot (welke op zijn beurt geïnspireerd is door het werk van Miles en Gielen) en de ervaringen van de vorige versies van H_EX welke ik o.a. met Serena Frijters heb gespeeld. De huidige variant bevat (nog) geen 2-over-1 MF.

In dit document gebruik ik devolgende 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 (♠=♥=♦=♣)
LHO	left hand opponent
RHO	right hand opponent
OPEN	openaar
RES	responder, de partner van openaar

Ik heb er voor gekozen om de hoofdstukken zo kort mogelijk te houden en specifieke (conventionele) afspraken zo veel mogelijk in een eigen sectie te behandelen. Dit houdt het document overzichtelijk maar levert soms wel wat extra "bladerwerk" op voor de lezer.

HOOFDSTUK 2

Systeemsamenvatting

2.1 Openingsstructuur

De MA worden op een vijfkaart geopend en de MI op een driekaart (longest minor). Een 1SA opening is zwak (in alle posities): 12-14 en semi-gebalanceerd. De 2-openingen zijn gebaseerd op de Multi, Ekren en bevat tevens een speeltje om sterke/zwakke handen aan te geven met beide MI:

- 1MI: 3⁺kaart, 11⁺hcp (15-19 indien gebalanceerd).
- 1MA: 5⁺kaart, 11⁺hcp (15-19 indien gebalanceerd).
- 1SA: 12-14, semi-gebalanceerd.
- 2♣: MF of gebalanceerd met 22-23⁺hcp of gebalanceerd met 26⁺hcp
- 2♦: Multi, zwakke 2 in een MA of SF in een MI of 24-25SA
- 2♥: Ekren, 4⁺/4⁺ in de MA
- 2♠: 5/4 in de MI, zwak (5-10 hcp) of sterk (MF)
- 2SA: of gebalanceerd met 20-21 hcp
- 3♣/♦/♥/♠: preëmt, meestal een 7kaart
- 3SA: Gambling 3SA, dichte 7⁺kaart in een MI en hooguit een losse vrouw erbij.
- 4♣/♦/♥/♠: preëmt met een 8⁺kaart

2.2 Reverses

Een *reverse* is een herbieiding waarbij de tweede kleur hoger is dan de eerste kleur en tevens op een hoger niveau (zonder sprong) wordt geboden. In veel biedsystemen / partnerships wil het bieden na een reverse nog wel eens ontspreken daar de enige afspraak vaak is dat het een 16⁺ hand met een lange(re) laagste kleur belooft. In H_EX belooft een reverse:

- 12⁺hcp met een 6-5 verdeling

- 16⁺hcp met een 5-4 of 6-4 verdeling
- 16⁺hcp met beide MA

Meestal is de laagste van de twee kleuren langer maar een enkele keer mag geïmproviseerd worden als er geen ander goed omschrijvend bod voorhanden is. Bijvoorbeeld: ♠ A J x ♥ x x ♦ K Q J x ♣ A Q J x. Met deze hand open je 1♣ en na 1♠ bij responder bied je 2♦; herbied geen 2SA met een slechte dubbelton in een ongeboden MA. De volgende regels zijn van toepassing op reverses in H_EX:

- Een reverse bid van responder is 100% MF
- Een reverse van openaar belooft nog een rebid, tenzij hij beide MA heeft.

Responder moet dus voorzichtig manoeuvreren na een reverse van openaar:

- Steunen van de eerste kleur van openaar belooft waarden in die kleur
- Responder kan een eventuele vijfkaart MA op tweenniveau herbieden
- Als responder de 4e kleur biedt op twee niveau dan ontkent hij daarmee een stopper in deze kleur; 2SA belooft juist een stopper.
- Als de vierde kleur niet op twee niveau geboden kan worden dan ontkent het 2SA bod een vijfkaart en belooft verder niets. Het 2SA bod fungeert als Lebensohl (Sectie 11.5). Openaar herbiedt na 2SA meestal 3♣ waarna responder past, zwakke steun voor een van de de kleuren van openaar of een zwakke eigen zeskaart toont.

De volgende voorbeelden illustreren hoe reverses werken in H_EX. De bieding begint steeds met 1♣-1♠-2♦:

♠ K10xxx
♥ Jxx
♦ Qxx
♣ xx

Herbied 2♠, een 5⁺kaart. Je komt nog een keer aan de beurt.

♠ K10xxx
♥ xx
♦ Ax
♣ K10xx

Herbied 2♠. Je komt nog aan de beurt om de ♣ steun en kracht aan te geven.

♠ QJxx
♥ KJx
♦ xx
♣ 109xx

Herbied 2SA, je belooft een 4kaart ♠ en een stopper

Als openaar beide MA belooft liggen de zaken anders. Een rebid in een van de MA is dan, evenals een 2SA bod niet forcing. Na 1♥-1SA-2♠ is 3♦ *wel* forcing, het belooft een lange MI en is bedoeld om de juiste manche te vinden. Bijvoorbeeld met ♠ Kxx ♥ xx ♦ KJ10xxx ♣ xx.

2.2.1 Rebids van openaar

Indien mogelijk herbiedt openaar een tweede kleur. Reverse biedingen of nieuwe kleuren op 3-niveau beloven extra waarden. Herbiedingen in SA beloven stoppers in ongeboden kleuren en minimaal een doubleton in de kleur van responder. Sprongherbiedingen in een nieuwe kleur zijn splinters, sprongherbiedingen in de eerste kleur beloven een zeer goede kleur. Als geen van deze situaties van toepassing is herbiedt openaar zijn kleur zo goedkoop mogelijk (vuilnisbakkenbod).

Bijvoorbeeld na 1♠-2♣:

- 2♦/♥: natuurlijk
- 2♠: vuilnisbakkenbod
- 2SA: 12-15 hcp
- 3♣: 5♠, 4⁺♣

- 3♦/♥: splinter, 4⁺ kaart steun in ♣
- 3♠: een goede zeskaart met een tophonneur ernaast *of* een goede dichte zeskaart die voor 0 verliezers gespeeld kan worden tegenover een singleton honneur bij partner met daarnaast 2 controles in de ongeboden kleuren.
- 3SA: 16-17 hcp, stoppers in ♦/♥, gebalanceerd
- 4♠: AKQJxx of beter, geen aas of koning in de ongeboden kleuren

2.3 Principle of fast arrival

In veel systemen wordt het *principle of fast arrival* gehanteerd in MF situaties. In H_EX wordt een heel specifieke betekenis gegeven aan een sprong naar de manche: het toont geconcentreerde waarden in de geboden kleuren en ontkent waarden in de ongeboden kleuren. Dit bod is dus *niet* gebaseerd op het principle of fast arrival. Met heel sterke handen (sleminteresse) bouw je natuurlijk ook rustig op. Bijvoorbeeld:

1♠	2♣
2♠	4♠

Waarden in ♠ en ♣, geen controles in de ongeboden kleuren.

1♠	2♣
2SA	3♠

In elk geval waarden in ♠ en ♣. Het rustig opbouwen geeft aan dat er ook waarden buiten deze kleuren aanwezig zijn en is een sterk voorstel om controles te gaan bieden

1♠	2♣
2♥	4♠

In elk geval waarden in ♠ en ♣ en ♥ maar zeker *niet* in ♦

HOOFDSTUK 3

1MI openingen

Voor openingen in een MI geldt dat we “longest MI” openen. Dit in tegenstelling tot een “best of MI” aanpak waarbij sommige paren de MI met de meeste kracht openen. Na 1♣ spelen we Walsh. Verder spelen we *inverted minors* en *strong jump shifts* (zie Sectie 7.1) in een nieuwe kleur. Dus:

	Na 1♣	Na 1♦
1♦	6 ⁺ hcp, 4 ⁺ ♦, geen 4 ⁺ MA of 4 ⁺ ♦ met openingskracht	-
1♥	Walsh, 6 ⁺ hcp, 4 ⁺ ♥, mogelijk ♦	6 ⁺ hcp, 4 ⁺ ♥
1♠	Walsh, 6 ⁺ hcp, 4 ⁺ ♠, mogelijk ♦	6 ⁺ hcp, 4 ⁺ ♠
1SA	5-8 hcp, geen 4kaart MA	5-8 hcp, geen 4kaart MA
2♣	<i>inverted minor</i> , 10 ⁺ hcp, 5 ⁺ ♣	10 ⁺ hcp, 4 ⁺ ♣
2♦	<i>strong jump shift</i>	<i>inverted minor</i> , 10 ⁺ hcp, 5 ⁺ ♦
2♥	<i>strong jump shift</i>	<i>strong jump shift</i>
2♠	<i>strong jump shift</i>	<i>strong jump shift</i>
2SA	13-15 hcp (of 18-19 hcp), balanced, MF	13-15 hcp (of 18-19 hcp), balanced
3SA	16-17 hcp, balanced, MF	16-17 hcp, balanced, MF

3.1 Walsh

Het Walsh-principe luidt: diamonds are for children. Dat wil zeggen dat responder na een 1♣ opening een vierkaart MA voorrang geeft over het bieden van ♦ *tenzij* hij openingskracht heeft. Eerst een MA bieden en daarna ♦ geeft derhalve een hand aan met precies een 4kaart MA en lange ♦ en is *zwak* (behalve in een vierde kleur situatie). Dus:

1♣	1♦
1SA	2♥

Reverse en MF. Het bieden is verder natuurlijk

1♣	1♥
1SA	2♦

Zwak, op zoek naar een veilig eindcontract

Merk op dat dit niet tot in het extreme moet worden doorgevoerd. Een heel lelijke vierkaart kan best eens als driekaart verkocht worden. Bovendien, met een 4/4 in ♦/♥ en openingskracht moet responder “improviseren” en beginnen met 1♦ om daarna reverse 2♥ te bieden.

Na $1\clubsuit-1\diamond$ moet openaar 1SA herbieden met een gebalanceerde hand (15-17 hcp). Aangezien dit rebid nog een 4kaart MA kan bevatten is $2\clubsuit$ hierna Stayman. Een herbieding in een MA belooft dus $5^+\clubsuit$ en een 4kaart MA. Meestal zullen de punten ook in de geboden kleuren zitten.

3.2 SA antwoorden

De range van de SA antwoorden is een tikje aangepast. De reden hiervoor is dat openaar een 15-17 SA hand kan hebben. Responder kan een enkele keer na $1\clubsuit$ ook $1\diamond$ volgen op een 3kaart om het contract in de goede hand te krijgen. Hiermee moet voorzichtig worden omgesprongen. Na een $1\diamond$ opening zit responder soms klem met een 9punter en lange $\clubsuit$. Hiermee moet "dan maar" 1SA worden geboden.

Een 2SA antwoord geeft een 13-15 of een 18-19 hand aan. De laatste variant wordt getoond door 4SA te herbieden. Na 2SA toont 3MA van openaar een splinter om te voorkomen dat 3SA gespeeld wordt met een singleton tegenover iets als Jxx.

3.3 Inverted minors

Na 1MI belooft het steunen van deze MI een hand met 10^+ hcp en een 5^+ kaart in die kleur. Het ontkent een 4kaart in een MA. Het bieden is forcing tot 2SA of 3 in de geboden MI. Stoppers worden nu zo goedkoop mogelijk geboden. Het bieden van 2SA belooft stoppers in beide MA (en zegt niets over stoppers in de ongeboden MI). Sprong herbiedingen van openaar zijn splinters en tonen sleminteresse.

HOOFDSTUK 4

1MA openingen

Openingen in een MA beloven een vijfkaart. Hierna is het zaak om zo veel mogelijk ruimte te gebruiken om de verschillende handtypen weer te geven. Hiervoor wordt Jacoby 2SA gecombineerd met strong jump shifts (Sectie 7.1), (mini)splinters en Bergen Raises. Het schema is als volgt:

	Na 1♥	Na 1♠
1♠	6 ⁺ hcp, 4 ⁺ ♠	-
1SA	6-9 hcp, natuurlijk	6-9 hcp, natuurlijk
2♣	10 ⁺ hcp, RF, 4 ⁺ ♣	10 ⁺ hcp, RF, 4 ⁺ ♣
2♦	10 ⁺ hcp, RF, 4 ⁺ ♦	10 ⁺ hcp, RF, 4 ⁺ ♦
2♥	6-9 hcp, 3 ⁺ ♥	10 ⁺ hcp, RF, 5 ⁺ ♥
2♠	<i>strong jump shift</i>	6-9 hcp, 3 ⁺ ♠
2SA	<i>Jacoby 2SA</i> , 12 ⁺ hcp, 4 ⁺ ♥	<i>Jacoby 2SA</i> , 12 ⁺ hcp, 4 ⁺ ♠
3♣	<i>Bergen</i> , 7-9 hcp, 4 ⁺ ♥	<i>Bergen</i> , 7-9 hcp, 4 ⁺ ♠
3♦	<i>Bergen</i> , 10-11 hcp, 4 ⁺ ♥	<i>Bergen</i> , 10-11 hcp, 4 ⁺ ♠
3♥	10-11 hcp, 3♥	<i>Mini-splinter</i> , 8-11 hcp, 4 ⁺ ♠
3♠	<i>Mini-splinter</i> , 8-11 hcp, 4 ⁺ ♥	10-11 hcp, 3♠
3SA	Splinter other MA, 12-14 hcp, 4 ⁺ ♥	Splinter other MA, 12-14 hcp, 4 ⁺ ♠
4♣	Splinter, 12-14 hcp, 4 ⁺ ♥	Splinter, 12-14 hcp, 4 ⁺ ♠
4♦	Splinter, 12-14 hcp, 4 ⁺ ♥	Splinter, 12-14 hcp, 4 ⁺ ♠
4♥	zwakke (distributionele) verhoging	-
4♠	-	zwakke (distributionele) verhoging

4.1 Forcing series

Na 1MA-1SA toont 2SA een gebalanceerde hand met 18/19 hcp. Met een 16/17 hand zal openaar eerst een Mi bieden (mogelijk een korte kleur) en daarna SA herbieden in zijn derde biedbeurt. Responder kan CBS (Section 11.2) gebruiken. Na 1♠-1SA-2SA toont 3♥ een 5kaart ♥ en is forcing.

De series 1MA-2♣-2♦-3MA en 1MA-2Mi-2NT-3MA zijn beiden forcing: *delayed game raise*. Bijvoorbeeld met ♠KJ10 ♥Ax ♦10x ♣KQJxx bied responder 2♣ na 1♠ van openaar en zal daarna pas steunen. Openaar kan gefundeerd beslissen of het 3NT of 4MA moet zijn, of dat er wellicht slemonderzoek gestart moet worden.

4.2 Steunen van de MA van openaar

Na 1MA heeft responder een breed scale aan fit-biedingen tot zijn beschikking. Alle MF handen (12^+ hcp) met een vierkaart steun gaan via de Jacoby 2SA. Met minder dan 12 hcp, maar met een vierkaart steun kunnen Bergen Raises of mini-splinters geboden worden. Met een 3kaart steun kan responder het bieden forcing maken conform Sectie 4.1.

4.2.1 Jacoby 2SA

Een Jacoby 2SA bod geeft een 4^+ kaart steun aan met 12^+ hcp. Openaar kan nu splinters op 3niveau bieden, tweekleurens spellen (5/5) op 4niveau bieden of gebalanceerde handen aangeven. Na $1\heartsuit-2SA$:

- $3\clubsuit/\diamond/\spadesuit$: splinter
- $3\heartsuit$: goede gebalanceerde hand, vraagt controles
- 3SA: medium gebalanceerde hand
- $4\clubsuit/\diamond$: 5/5, tweekleuren spel en geen twee snelle verliezers in een kleur.
- $4\heartsuit$: zwakke gebalanceerde hand (sign-off)

Openaar moet uitsluitend naar de manche springen met een hele slechte hand om eventuele slemperspectieven van responder niet uit te sluiten.

4.2.2 Mini-splinter

Een antwoord op 3-niveau in de andere MA is een mini-splinter: 8-11 hcp met 4^+ kaart steun en een splinter in een (onbekende) kleur. Openaar kan 3SA herbieden om de kleur op te vragen. Na $1\heartsuit-3\spadesuit-3SA$ belooft $4\heartsuit$ een splinter in $\spadesuit$. Na $1\spadesuit-3\heartsuit-3SA$ worden alle splinters natuurlijk geboden.

4.2.3 Bergen raises

Met een 4kaart troefsteun en onvoldoende punten voor 2SA en een hand die niet geschikt is voor een mini-splinter kunnen Bergen raises geboden worden:

- $3\clubsuit$: 7-9 hcp, 4kaart steun
- $3\diamond$: 10-11 hcp, 4kaart steun

4.3 Trials als een fit is gevonden

Na een fit in een MA op 2niveau is vastgesteld gebruiken we trials om de manche verder te onderzoeken. Hierbij kan onderscheid gemaakt worden tussen drie verschillende handtypen (*let op*: eerst wordt de $\spadesuit$ -fit besproken, de $\heartsuit$ -fit komt later in deze sectie aan de orde):

1. $3\spadesuit$: vraagt naar de kwaliteit van de troeven (of is een preëempt)
2. $3\clubsuit/\diamond/\heartsuit$: distributioneel spel (5/5), vraagt om tophonneurs
3. 2SA: algemene poging gebaseerd op een korte kleur of algemene kracht

In geval 1 is het verschil meestal wel duidelijk. Met een AKJT_x(_x) in de troefkleur zal openaar het leven voor opponents zuur maken door naar 3♠ te verhogen. Responder kan dan geen goede troeven hebben en zal dus niet snel naar de manche gaan. Enkele voorbeelden na 1♠-2♠:

♠ AKQ _{xxx} ♥ _{xx} ♦ _{xx} ♣ QJ _x	♠ J _{xxxx} ♥ AK ♦ KQ10 _{xx} ♣ _x	♠ AQ _{xxx} ♥ AQ10 _{xx} ♦ J _x ♣ _x	♠ AQ _{xxxx} ♥ QJ _{xxx} ♦ – ♣ K _x
3♠, preëmtief	3♠, inviterend	3♥, inviterend	3♥, inviterend

Een 2SA herbieding van openaar is een algemene manchepoging. Met voldoende kracht kan responder de manche bieden. Met een medium hand herbiëdt responder de kleur waarin hij een *short-suit trial* af zou wijzen. Hiermee blijft de hand van openaar onbekend. Bijvoorbeeld met ♠ Q_{xx} ♥ K_{xx} ♦ KJ_{xx} ♣ _{xxx} zou responder 3♦ bieden. Openaar kan (zijn eigen) short-suits ook bieden als hij meer info nodig heeft.

Als een fit in ♥ is gevonden verlopen de trials grotendeels hetzelfde. Echter, na 1♥-2♥ is 2♠ het bod dat type 3 aan geeft. Het 2SA bod geeft nu een ♥/♠ tweekleurenspeel aan. Na 2♠ kan responder 2SA bieden om aan te geven dat hij een short-suit trial in ♠ af zou wijzen.

4.4 Openen in de 3e en 4e hand

In de 3e en 4e hand kunnen de 1MA openingen lichter zijn dan normaal. Daarom nemen we *Drury* op in het biedarsenaal. Aangezien de hand van responder al gelimiteerd is spelen we daarna een ander antwoord schema: het 2♣ antwoord is gereserveerd voor 10⁺ hcp en 3⁺ kaart steun. Met minder dan openingskracht zal openaar zo goedkoop mogelijk zijn kleur herbiëden. Met een normale opening herbiëdt openaar de andere MA als hij een vierkaart in deze kleur heeft of 2♦ als deze opties niet van toepassing zijn. Een sprong herbieding in de geopende kleur is MF en toont sleminteresse.

Naast de *Drury* 2♣ heeft responder ook de mogelijkheid om 3M_I te bieden als fit-bid: vierkaart steun, goede 5kaart M_I en een maximale voorgepaste hand. Als openaar na 2♣ eerst 2♦ biedt en na het 2MA bod van responder not 2SA biedt dan is dat de normale algemene trial voor de manche (zie Sectie 4.3). Een rechtstreeks 2SA bod na de *Drury* 2♣ maakt het bieden ook MF.

Alle andere biedingen van responder zijn *natuurlijk* en NF. Een nieuwe kleur op 2niveau (geen ♣) toont 8-11 hcp met een 5⁺ kaart. Aangezien 1SA niet forcing is toont elke nieuwe kleur van openaar een 4⁺ kaart.

HOOFDSTUK 5

De zwakke SA opening (12-14)

De 1SA opening bevat alle (semi)gebalanceerde handen met een 12-14 range. Een 5kaart MI is mogelijk, een 5kaart MA niet. Een 2=4=2=5 of 2=4=5=2 is mogelijk om rebid-problemen te voorkomen. Na 1SA heeft responder de volgende mogelijkheden:

- 2♣: Stayman (vanaf 0 hcp)
- 2♦/♥: Jacoby
- 2♠: transfer naar ♣
- 2SA: transfer naar ♦
- 3♣/♦: 5/5MI, zwak/MF
- 3♥/♠: 5/5MA, inviterend/MF
- 3SA: to play

5.1 Stayman

Het 2♣ bod is de “normale” Stayman (geen Puppet) en vraagt naar een vierkaart in een MA. 2♦ ontkent een vierkaart. Na 2♦ heeft responder de volgende mogelijkheden:

- 2♥: 4/4 in de MA, zwak
- 2♠: 5kaart ♠, 4kaart ♥, inviterend
- 2SA: inviterend, (semi)gebalanceerd
- 3♣: zwak, 6⁺kaart, NF
- 3♦: MF met een 4kaart MA en een goede 4⁺kaart MI. 3♥ vraagt naar de MI (♠ ⇒ ♣, SA ⇒ ♦). Daarna worden eventueel controles geboden onderweg naar slem.
- 3♥: 5kaart ♥, 4kaart ♠, MF
- 3♠: 5kaart ♠, 4kaart ♥, MF
- 3SA: to play

Na een 2♥ (of 2♠) antwoord van openaar heeft responder de volgende mogelijkheden:

- 2♠: 4kaart ♠, geen 4kaart ♥, inviterend
- 2SA: (semi)gebalanceerd, inviterend
- 3MI: 6⁺ kaart in geboden MI, 4kaart in de andere MA, NF
- steunen op 3niveau: 4kaart steun, inviterend
- andere MA op 3niveau: belooft een fit en toont sleminteresse. Vraagt om controles.
- 3SA: to play

5.2 Transfers

2♦ t/m 2SA zijn transfers en beloven een 5⁺ kaart in de getransfereerde kleur. Openaar accepteert meestal de transfer. Na 2♦/♥ kan openaar steunen op 3niveau met een 4kaart steun en een minimum. Met een maximum en een vierkaart steun kan openaar een eventuele tweede kleur bieden (of 2SA zonder tweede kleur). De bieding 1SA-2♦-2♥-2♠ belooft een 5kaart ♥, 4kaart ♠ en is inviterend.

Na 2♠/SA kan de transfer geweigerd worden met Qxx of beter in de getransfereerde kleur. Met een zwakke hand zal responder het eindcontract bepalen. Re-transfers zijn eventueel van toepassing, 3SA is een eind-bod, een sprong naar het 4niveau in de getransfereerde MI stelt de troefkleur vast en vraagt om controles.

Het onderstaande voorbeeld illustreert hoe Stayman / transfers gebruikt kunnen worden. In het eerste geval heeft Oost een 4kaart MA en een 4kaart MI. In het tweede geval is de MI een vijfkaart.

♠ KQx ♥ 10xx ♦ A Qx ♣ Qxxx	N W O Z	♠ A 10xx ♥ A ♦ KJ10x ♣ AK10x
1SA 2♣ 2♦ 3♦ 3♥ ¹ 3♠ ² 4♦ ³ 4♥ ³ 4♠ ³ 4SA ⁴ 5♣ 6♣		(1) vraabod (2) ♣ (3) cue (4) RKC

♠ KQx ♥ 10xx ♦ Axx ♣ Qxxx	N W O Z	♠ A 10xx ♥ Ax ♦ KQJxx ♣ AK
1SA 2SA 3♣ 3♠ ¹ 3SA ² 4♦ ³ 4♠ ⁴ 4SA ⁵ 5♣ 5SA ⁶ 7♦ ⁷		(1) echt, 4kaart (2) to play (3) sleminteresse (4) cue (5) RKC (6) iets over? (7) ♠Q,

5.3 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 MF tweekleurens spellen in de MI.
- 3♥/♠ zijn inviterende, dan wel MF 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.

5.4 Sterkere gebalanceerde handen

De sterkere SA handen worden via een omweg geboden. De traditionele “sterke SA” zonder vijfkaart in een MA wordt geboden door je beste MI te openen en daarna 1SA te herbidden. Uitzondering: $1\heartsuit-1\spadesuit$ -1SA: 12-14 met een gebalanceerde hand.

HOOFDSTUK 6

Openingen op 2-niveau

Met de openingen op 2-niveau wordt nogal veel “gespeeld”. Multi en Muiderberg zijn populair maar, zeker de laatste, inmiddels minder effectief. Het is de kunst om een aanpak te vinden met voldoende preëemptieve kracht en daarnaast ook voldoende constructieve kracht. Het mooiste is als elk bod zwak of sterk kan zijn. In H_X is gekozen voor een $2\clubsuit$ zonder zwakke variant. $2\diamondsuit$ is ‘gewoon’ multi, inclusief een 24-25SA. $2\heartsuit$ is Ekren met $4^+/4^+$ in de MA (zwak). $2\spadesuit$ is een speeltje: $5/4^+$ in de MI, zwak of MF (Het oorspronkelijke idee was om de “Matthews $2\spadesuit$ ” te spelen, maar dat is een bruine sticker conventie en bovendien zeer lastig). 2SA is de ‘gewone’ 20-21SA. Eventueel kan (voor zowel $2\heartsuit/\spadesuit$) Muiderberg gespeeld worden.

6.1 Sterke $2\clubsuit$

De $2\clubsuit$ opening bevat uitsluitend sterke handen, inclusief de 22-23SA en de 26^+ SA. Responder heeft de volgende mogelijkheden:

- $2\diamondsuit$: negatief: ontkent 2 koningen, 7 hcp met een aas, of 8 hcp met een koning.
- $2\heartsuit$: te sterk voor $2\diamondsuit$, zonder uitgesproken kleur
- $2\spadesuit$: $5^+\spadesuit$, te sterk voor $2\diamondsuit$
- 2SA: $5^+\heartsuit$, te sterk voor $2\diamondsuit$
- 3MI: 6^+ in de geboden MI, te sterk voor $2\diamondsuit$
- 3SA: AKQJxx of AKQxxx of beter in een willekeurige kleur
- 4MI/MA: kleur met slechts 1 verliezer, zonder A of K in een kleur boven de geboden kleur

Misschien $2\spadesuit$ /
2SA omdraaien
om het contract
in sterke hand te
krijgen

6.1.1 Rebids van openaar

Na een (veel voorkomend) $2\diamondsuit$ bod van responder is $2\heartsuit$ van openaar de *Kokish conventie*. Het toont een MF hand met $\heartsuit$ of de 26^+ SA variant. Responder biedt nu verplicht $2\spadesuit$ (**rel**) waarna 2SA de SA variant is. Elk ander bod is natuurlijk en stelt $\heartsuit$ vast als troefkleur.

Na het $2\diamondsuit$ bod van responder belooft een 3SA rebid een lange dichte MI met controles in overige kleuren, bijvoorbeeld $\spadesuit Kx \heartsuit A \diamondsuit K10x \clubsuit AKQJxxx$. Als openaar na het $2\diamondsuit$ bod springt in een

MA dan stelt dat 100% de troefkleur vast en vraagt responder controles te bieden. Distributie van responder doet er dan verder niet toe.

Na een 2♥ bod gaat het bieden grotendeels natuurlijk, een 2SA rebid van openaar belooft een van de twee sterke SA varianten. Als het bieden uit dreigt te sterven kan openaar desnoods zelf nog een extra duwtje geven om de sterkste variant aan te geven.

Na het 2♠/SA bod kan openaar de SA varianten aangeven, zo goedkoop mogelijk steunen wat om controles vraagt, of een nieuwe kleur bieden om de troefkleur vast te stellen. Het bieden gaat dan ook verder natuurlijk.

6.1.2 Rebids van responder

Na een 2SA bod van openaar (wat een van de sterke SA varianten belooft) kan responder *Puppet Stayman* (Sectie 11.1) of Jacoby transfers bieden.

Als openaar een sterke kleur heeft getoond dan belooft een sprong naar de MA redelijke troefsteun en geen eerste/tweede controles buiten de troefkleur (zie ook Sectie 2.3). Een sprong in een nieuwe kleur is een splinter. Deze splinter *kan* zwak zijn als responder gelimiteerd is (bijv. 2♣-2♦-2♠-4♥ met ♠ Q10xx ♥ x ♦ xxx ♣ QJ10xx). Met slechts 3 kleine troefjes steun biedt responder eerst SA en steunt later de kleur van openaar.

6.2 Multi 2♦

De Multi bevat: zwakke twee in een MA (zeskaart, minder dan 10 punten), SF in een MI (ongeveer 9 speelslagen) en een 24-25SA variant. Responder heeft de volgende mogelijkheden

- 2♥: to play tegenover een zwakke twee ♥.
- 2♠: to play tegenover een zwakke twee ♠, inviterend tegenover een zwakke twee ♥.
- 2SA: sterke relay (♣/♦: zwak met ♥/♠, ♥/♠: sterk met ♠/♥. Als openaar toch een sterke hand heeft biedt hij 3SA of 4MI om zijn hand te omschrijven)
- 3♥/3♠/4♥: preëemptief, converteerbaar
- 3SA: to play
- 4♣/♦: transfer naar 4♥/♠
- 4♠: to play

Preëmpts zijn vooral gebaseerd op troefsteun. Meer troeven samen betekent dat er hoger geboden kan worden. Voorbeelden:

♠ AK10x ♥ xx ♦ QJxx ♣ 10xx	♠ Jxxx ♥ 10xxx ♦ Ax ♣ Jxx	♠ Kx ♥ K10xx ♦ KQJx ♣ AJx	♠ K10x ♥ Axx ♦ AKJxx ♣ Ax
2♥, converteerbaar	3/4♥, preëmtief	2♠, inv. voor ♥	2SA, sterke relay

Na een doublet op onze 2♦ blijven de afspraken gelden. **pas** belooft ♦ en vraagt openaar te passen. **rdbl** belooft een goede eigen kleur waarna openaar verplicht 2♥ biedt. Na een volgbod over 2♦ blijven ♥/♠ converteerbaar. Na een doublet in een MA is doublet ook converteerbaar. Als er na 2♦-(**pas**)-2SA tussengeboden wordt geeft **dbl** aan dat openaar dat had willen bieden.

6.3 Tweekleurens spellen in de MA: Ekren 2♥

De 2♥ opening toont een 6-10 hcp en 4⁺/4⁺ in de MA. Responder heeft de volgende mogelijkheden:

- pas/2♠: to play
- ♥/♠ op 3/4 niveau: preëmtief
- 2SA: vraagt kracht en distributie; MF na een *sterk* antwoord
- 3♣: invite voor ♥
- 3♦: invite voor ♠
- 3SA: to play
- 4♣/♦: natuurlijk, MF

Na 3MI (de invites) moet openaar met een maximale hand controles gaan bieden (zie ook de invites in Muiderberg, Sectie 6.5). Na 2SA heeft openaar de volgende mogelijkheden. Het schema is geïnspireerd op Ogust:

- 3♣: zwak met 5/4⁺. 3♦ vraagt, waarna 3♥=langere ♥, 3♠=langere ♠, 3SA=5/5
- 3♦: zwak met precies 4/4
- 3♥: sterk met langere ♥
- 3♠: sterk met langere ♠
- 3SA: sterk met 4/4
- 4♥: sterk met 5/5

Er zijn uitgebreidere antwoordschema's in omloop waarna ook naar de invites (3MI) de handen qua verdeling nog verder opgevraagd kunnen worden. Het voordeel van bovenstaand schema is de eenvoud.

Na een doublet op 2♥/♠ blijft het schema van kracht, evenals na een doublet op 2SA. Als er na 2♥ wordt tussengeboden zijn alle doubletten van responder voor straf. Biedingen in ♥/♠ door responder zijn dan barrage. Als er na 2SA wordt tussengeboden gaat het verdere bieden vergelijkbaar met de zelfde situatie in de Multi (zie Sectie 6.2). Ook in dit geval zijn doubletten van responder voor straf. 3SA is in alle gevallen "to play".

6.4 Tweekleurens spellen in de MI: 2♠

Het 2♠ bod belooft een zwakke (6-10 hcp) of een MF hand met 5/4⁺ in de MI Responder heeft nu de volgende mogelijkheden:

- 2SA: relay
- 3♣: voorkeur voor ♣ tegenover zwak met MI
- 3♦: voorkeur voor ♦ tegenover zwak met MI
- 3♥/♠: natuurlijk, zeskaart, NF
- 3SA: to play

Na 3♣/♦ geeft openaar de sterke variant aan door zijn korte MA te bieden. Op 3-niveau belooft het een singleton, op 4-niveau een renonce. 3NT van openaar belooft een opvang in beide MA en is een voorstel om te spelen, bijvoorbeeld met ♠A ♥KQ ♦AQJ10x ♣AKJxx. Met een maximale hand moet responder controles gaan bieden.

Na 3♥/♠ geeft 3SA de sterke variant aan met een stopper in de andere MA. 4MI geeft de MF variant aan *zonder* deze stopper. RES kan controles bieden of zo goedkoop mogelijk SA bieden om af te zwaaien.

Het schema na 2SA van responder is vergelijkbaar. Met een zwakke hand herbid openaar 3♣ (langere ♣ of 5/5) of 3♦ (langere ♦). 3♥/♠ geeft een sterke hand aan. De geboden kleur is kort: singleton of renonce. Het bieden daarna is natuurlijk. Het nadeel van deze aanpak is dat openaar niet aan kan geven of hij minimaal dan wel maximaal is. Een alternatief is dan ook om 2SA een *sterk* vraagbod te laten zijn zodat 3♦ een maximum aan kan geven (poging voor 3SA).

Na een doublet op 2♠ blijven de afspraken gehandhaafd. Als er na 2SA wordt tussengeboden zijn doubletten van responder voor straf. Openaar mag (ook) doubleren als hij een maximale hand heeft. Als er na 2♠ wordt tussengeboden en het bod komt terug bij openaar dan geeft **dbl** de MF variant aan. Responder mag bij gunstige kwetsbaarheid passen met een geschikte hand voor tegenspel.

♠ Ax ♥ x ♦ AK10xx ♣ AKJ10x N W O Z ♠ Kxxx ♥ Axx ♦ Qxxx ♣ Qx				
West	Noord	Oost	Zuid	(¹) sterke variant
2♠	(3♥)	pas	(pas)	(²) stelt troef vast
dbl ¹	(pas)	4♦ ²	(pas)	(³) cue
4♠ ³	(pas)	4SA ⁴	(pas)	(⁴) RKC
5♣	(pas)	6♦	(pas)	

6.5 Alternatief: Muiderberg

De basis voor een Muiderberg opening is een hand met een vijfkaart in een MA en minimaal een vierkaart in een MI, (4)6-10 hcp. Meestal heb je geen Qxx of beter in de andere MA.

- De andere MA is echt en non-forcing
- 2SA: sterke relay, ontkent een fit in de geopende MA
- 3♣: converteerbaar.
- 3♦: minstens inviterend in de geboden MA. Met een maximale hand moet openaar controles bieden.
- Steunen is preëemptief.
- 3SA: echt en om te spelen.
- nieuwe kleur met sprong in lage kleur: controle of splinter.

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: maximum met $5=0=4=4$ / $0=5=4=4$ 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. Een herbieding in de MI toont sleeminteresse.

7.1 Strong Jump Shift

Omdat sprongbiedingen veel ruimte wegnemen is het verstandig om hier zorgvuldig mee om te gaan en er een specifieke betekenis aan te geven. Een zwakke sprong blijkt in de praktijk weinig effectief. Vandaar dat hier voor een andere invulling is gekozen. Het nadeel is dat deze (wellicht) minder vaak voorkomen. Het voordeel, daarentegen, is dat bepaalde biedingen veel gecontroleerder kunnen verlopen.

Na een opening op 1-niveau belooft een sprong naar een nieuwe kleur op 2-niveau een hand met sleminteresse tegenover een goed fittend minimum bij openaar. Drie handtypen zijn mogelijk:

1. een eenkleurenspeel met een lange (6^+ kaart) dichte kleur
2. een goede hand met een goede kleur waarmee later SA geboden kan worden
3. een goede hand met een goede kleur (4^+ kaart) en minstens een vierkaart steun in de kleur van openaar

Openaar biedt meestal een relay, tenzij: (1) hij een goede vijfkaart heeft, (2) de openingskleur van zeer goede kwaliteit (en lengte) is, of (3) hij minstens Qxxx mee heeft in de geboden kleur van responder. Na de relay geeft responder aan welk handtype hij heeft gehad.

- Met een fit herbidt hij de eerste kleur van openaar tenzij hij een splinter heeft. Een herbie- ding op 3-niveau toont een singleton en een herbie- ding op 4-niveau toont een renonce.
- Een herbie- ding van de eigen kleur toont lengte en een goed eenkleurenspeel. Als openaar deze kleur heeft gesteund dan wordt dit handtype aangegeven door 3SA te bieden; forcing, en ontkent steun in de kleur van openaar.
- Een sprong in de eerste le- ur van responder toont een dichte kleur met 8^+ slagen en geen aas, renonce, of meer dan een K in een zijkleur.

Onderstaande voorbeelden illustreren de werking van de Strong Jump Shift

♠ Jxxx ♥ AKJx ♦ x ♣ KJxx 1♣ 2♦¹ 2♥² 3♥³ 3SA	W N O Z ♠ KQ ♥ x ♦ AKQJ ♣ Q10xxxx (¹) strong jump shift (²) replay (³) splinter + ♣	♠ Qxx ♥ AQxx ♦ Kxxx ♣ Jt 1♦ 2♥¹ 3♥² 4♣³ 4♦ 4SA⁴ 5♥ 6♦ (¹) strong jump shift (²) minstens Qxxx (³) splinter + ♦ (⁴) RKC	W N O Z ♠ Ax ♥ K10xxxx ♦ AQxx ♣ x
--	---	---	---

7.2 1430 RKC

Als een troefkleur vast staat 4SA sleminteressen en vraagt naar keycards. De antwoorden zijn:

- 5♣ ⇒ 1/4 keycards,
- 5♦ ⇒ 0/3 keycards,
- 5♥ ⇒ 2/5 keycards zonder troef vrouw,
- 5♠ ⇒ 2/5 keycards mét troefvrouw.
- 5SA ⇒ even aantal keycards met een renonce,
- 6 in kleur ⇒ oneven aantal keycards, renonce in geboden kleur,
- 6 in troef ⇒ oneven aantal keycards, renonce in een kleur boven de troefkleur.

Na het 5♣/♦ antwoord vragen we met het opvolgende bod (troef overslaan) naar troefvrouw. Als ♥ troef is en het antwoord op 4SA is 5♦ dan vraagt 5♥ naar troefvrouw tegenover 3 keycards. Met 0 keycards wordt gepast.

Als een 10-kaarts fit in troef aanwezig is kan troefvrouw sowieso aangegeven worden aangezien de ontbrekende Q vrijwel zeker onder AK zal vallen. Als de troefvrouw ontbreekt wordt de troefkleur op 5niveau geboden, tenzij de troefvrouw in de troefkleur werd gevraagd. In dat geval wordt de troefkleur op 6niveau herboden. Elk ander bod belooft de Q. 5NT ontkent extra heren, een kleur belooft specifieke heren zoals hieronder beschreven.

Na 4SA en een antwoord is 5SA een poging voor groot slem. Het belooft alle 5 keycards en troefvrouw. Het vraagt naar specifieke heren. Als een van de partners 13 slagen telt springt hij naar het 7niveau, anders worden specifieke heren aangegeven. 6 in een kleur belooft een heer in die kleur of de heer in de overige twee kleuren. De troefkleur op 6niveau ontkent extra heren of belooft juist alle 3 de ontbrekende heren.

♠ Ax ♥ KQxx ♦ xx ♣ AKxxx 1♣ 1♥ 3♥ 4SA¹ 5♦² 5♥³ 6♣⁴ 7♥	W N O Z ♠ x ♥ AJ10xx ♦ AKQxx ♣ xx (¹) RKC (²) 0 of 3 (³) vraagt Q (⁴) ja, en ♣ K	♠ AKQxx ♥ Axx ♦ Ax ♣ Axx 1♠ 4♣¹ 4♦² 4♥² 4SA³ 5♦⁴ 5SA⁵ 7♠ (¹) splinter (²) cue (³) RKC (⁴) 0 of 3 (⁵) alle keycards, vraagt heren	W N O Z ♠ Jxxx ♥ KJ10x ♦ KQJx ♣ x
---	---	--	---

7.3 Kwantitatieve 4SA

Als er geen troefkleur vast staat –terwijl deze wel vastgesteld had kunnen worden– is een 4SA bod kwantitatief en vraagt partner om slem te bieden met een maximum hand en anders te passen. Na 1SA-4SA vraagt 5SA om 4kaarten van onder af te bieden. Een sprong naar het 6niveau toont een zeer goede 5kaart.

HOOFDSTUK 8

Volgbiedingen

Volgbiedingen zijn grotendeels opgezet à la Lawrence. Dat wil zeggen, een enkele keer kan een volgbod best op een vierkaart. Daarnaast is gereedschap aanwezig voor tweekleurenspeellen.

8.1 Volgbiedingen in een kleur

Op één niveau wordt een volgbod *meestal* op een 5⁺ kaart gedaan en belooft een constructieve hand, vanaf ongeveer 7hcp. Een enkele keer is een vierkaart ook mogelijk, bijvoorbeeld met ♠KQ10x ♥xx ♦Axxxx ♣xx na een 1♦ opening van RHO. Een volgbod op 2-niveau zonder sprong belooft een solide kleur met minstens 10hcp. Met ♠xx ♥AKx ♦xx ♣AJ10xx is eigenlijk al op het randje.

Sprongvolgbiedingen zijn zwak en worden meestal op een 6kaart gedaan. Een enkele keer is een 5kaart mogelijk. Het verschil tussen een ‘gewoon’ volgbod en een zwakke sprong zit ‘m in de aard van de hand: constructief versus destructief. Iets als ♠A10xxxx ♥x ♦KJ10 ♣xxx is een mooie hand voor een zwakke sprong.

Een nieuwe kleur na een volgbod is NF. Een cuebid is een “support cue” en is inviterend met fit (Zie Sectie 10.3.1). Alle SA biedingen zijn echt.

Misschien
2way-cues spelen?
Inviterend met fit
of MF

8.2 Ghestem

Ghestem wordt gebruikt om handen met minstens een 5/5 verdeling aan te geven na een opening op 1-niveau van tegenstanders. Dit bod geeft een constructieve (10⁺hcp) hand aan. Het 2NT bod betreft de laagste twee overgebleven kleuren, 3♣ de hoogste twee overgebleven kleuren een een bod in de kleur van tegenstanders belooft de twee uiterste overgebleven kleuren.

2SA: laagste	3♣: hoogste	cue: uiterste
• (1♣)-2SA: ♦+♥ • (1♦)-2SA: ♣+♥ • (1♥)-2SA: ♣+♦ • (1♠)-2SA: ♣+♦	• (1♣)-3♣: ♥+♠ • (1♦)-3♦: ♥+♠ • (1♥)-3♣: ♦+♠ • (1♠)-3♣: ♦+♥	• (1♣)-2♣: ♦+♠ • (1♦)-2♦: ♣+♠ • (1♥)-2♥: ♣+♠ • (1♠)-2♠: ♣+♥

Na een $1\Diamond$ opening wordt $3\Diamond$ gebruikt om de twee hoogste overgebleven kleuren aan te geven; $3\clubsuit$ komt daarmee vrij als zwakke sprong in $\clubsuit$.

8.3 Raptor

De Raptor 1SA geeft een 5^+ kaart in een ongeboden MI en precies een 4kaart in een MA aan, ongeveer 10-15hcp. Een van de kleuren is dus altijd bekend. De Raptor wordt ook in de uitpas gespeeld. Het antwoordschema is als volgt:

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

- 2MI: vraagt naar de MA.
- $2\heartsuit/\spadesuit$: speelbare eigen kleur (zeskaart).
- 2SA is een sterk vraagbod

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

- $2/3\clubsuit$ zijn converteerbaar
- cue in geboden MA: inviterend voor de andere MA
- 2SA is een sterk vraagbod

Het 2SA antwoord na een 1SA volgbod is een sterke relay en vraagt naar kracht en de onbekende kleur. Met een minimum (10-11) bied je $3\clubsuit/\Diamond$ waarna we nog onder de manche kunnen stoppen. Met een maximum bied je $3\heartsuit/\spadesuit$ waarmee je tevens je onbekende kleur verteld:

Na (1 $\clubsuit$)-1SA-(pas)-2SA	Na (1 $\Diamond$)-1SA-(pas)-2SA
$3\clubsuit$ = $\Diamond+\heartsuit$, min.	$3\clubsuit$ = $\clubsuit+?$, min.
$3\Diamond$ = $\Diamond+\spadesuit$, min.	$3\Diamond$ = bestaat niet
$3\heartsuit$ = $\Diamond+\heartsuit$, max.	$3\heartsuit$ = $\clubsuit+\heartsuit$, max.
$3\spadesuit$ = $\Diamond+\spadesuit$, max.	$3\spadesuit$ = $\clubsuit+\spadesuit$, max.

Na (1 $\heartsuit$)-1SA-(pas)-2SA	Na (1 $\spadesuit$)-1SA-(pas)-2SA
$3\clubsuit$ = $\clubsuit+\spadesuit$, min.	$3\clubsuit$ = $\clubsuit+\heartsuit$, min.
$3\Diamond$ = $\Diamond+\spadesuit$, min.	$3\Diamond$ = $\Diamond+\heartsuit$, min.
$3\heartsuit$ = $\clubsuit+\spadesuit$, max.	$3\heartsuit$ = $\clubsuit+\heartsuit$, max.
$3\spadesuit$ = $\Diamond+\spadesuit$, max.	$3\spadesuit$ = $\Diamond+\heartsuit$, max.

Alleen in de biedserie (1 $\Diamond$)-1SA-(pas)-2SA-(pas)- $3\clubsuit$ kan de onbekende kleur niet verteld worden omdat je het afzwaaicontract $3\clubsuit$ niet voorbij kan. Hierna is $3\Diamond$ 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 $2\heartsuit/\spadesuit$ is een goede eigen kleur.
- Na (1MA)-1SA-(2MA): $3\clubsuit$ 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.

HOOFDSTUK 9

Verdedigingen

9.1 Tegen de sterke SA

Na een sterke SA (ongeveer 15-17 hcp) spelen we (een agressieve) Lionel:

dbl : tweekleurenspeel met ♠ en een lagere kleur (vanaf 4/4)

2♣/2♦ : tweekleurenspeel met ♥ en een lagere kleur (vanaf 4/4)

2♥/♠ : natuurlijk, vanaf een goede vijfkaart

2SA : beide MI

3♣/♦ : natuurlijk, meestal een zeskaart

Na een **dbl** kan responder **2♠** bieden of met **2♣** vragen naar de lagere kleur. Elk ander bod is natuurlijk en NF. Als responder interesse heeft in de manche dan kan hij **2SA** bieden waarna de hand verder omschreven wordt.

9.2 Tegen de zwakke SA

De zwakke SA vereist een andere aanpak dan de sterke SA. Deze willen we ook voor straf kunnen doubleren. Onderstaand schema is een aangepaste vorm van MultiLandy:

dbl : Sterke hand (12⁺hcp) Met zwakke handen (zij de meerderheid van de punten) moet responder verplicht bieden en met sterke handen mag responder passen.

2♣ : minstens twee redelijke vierkaarten in de MA, 10⁺hcp.

2♦ : Multi-achtig, vanaf een goede vijfkaart in een MA en 10⁺hcp. Het verdere bieden gaat hetzelfde als na Multi (Sectie 6.2)

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 (Sectie 6.5).

2SA : unusual met twee vijfkaarten in de MI.

9.3 Tegen preëmts op 2-niveau met een bekende kleur

Het bieden na een preëmt op 2-niveau met een bekende kleur (Muiderberg, zwakke twee) is grotendeels natuurlijk:

- Een doublet is natuurlijk en toont (ruime) openingskracht. Reacties hierop gaan volgens Lebensohl (Sectie 11.5).
- 2SA: een goede hand met stopper in de geboden kleur, 16-18 hcp. Hierna heeft het weinig zin om Stayman te spelen aangezien we eventueel met zwakke handen ook in 3♣/♦ willen kunnen eindigen. Een cuebid belooft een 5kaart in de andere MA, het bieden van de andere MA belooft een vierkaart.
- Een volgbod belooft een goede hand met ongeveer openingskracht en een 5⁺kaart
- Een sprongvolgbod belooft een intermediate (12-16 hcp met een zeer goede 5⁺kaart).
- 4♣/♦ is de Wereldconventie (Section 11.6)

In aangepaste vorm wordt deze verdediging ook na de Multi gespeeld. De enige wijziging is dat na een 2SA volgbod 3♣ *wel* stayman is om nog een 4/4 fit in een MA op te kunnen sporen.

9.4 Verdediging tegen 2♣/♦: beide MA

Deze verdediging is er primair op gericht om (a) de opponents gevoelig te doubleren, (b) 3SA te spelen of (c) een manche/slem in een MI te bieden. In 2e positie zijn de opties:

- **dbl** : 15⁺hcp, gebalanceerd
- 2SA: minstens 5/4 in de MI, 12⁺hcp
- 2♥/♠: sterk eenkleurenspeel
- 3♣/♦: sterk eenkleurenspeel, eventueel met 4kaart MA

Na een pas in de 2e hand heeft de 4e hand ruwweg dezelfde mogelijkheden, zelfs na een sprong van opponents. Het laagste SA bod is gereserveerd voor de MI, **dbl** geeft nog steeds een hand met 15⁺hcp aan. Een bod in de andere MA (bijv. (2♣)-**pas**-(3♥)-3♠) is nog steeds een sterk eenkleurenspeel.

Na een sterk doublet zijn alle doubletten voor straf en is 2SA Lebensohl (Sectie 11.5). Na 2SA (voor de MI) zijn 3♣/♦ to play en kunnen stops in de MA geboden worden onderweg naar 3SA. Als het bieden dreigt uit te sterven (bijv. (2♣)-**pas**-(2♥)-**pas**-(**pas**) behouden de biedingen hun betekenis maar de puntenrange gaat iets omlaag. Een doublet in 2e instantie toont 12-14 hcp met hooguit een 3kaart in hun kleur.

9.5 Verdediging tegen andere preëmts

Er zijn teveel specifieke systemen in omloop om overal een verdediging voor af te spreken. De standaard afspraak is dat een doublet in tweede hand informatief is en dat de Lebensohl 2SA daar waar mogelijk gebruikt wordt. Ook wordt de Wereldconventie zo veel mogelijk gebruikt.

HOOFDSTUK 10

In competitie

10.1 Opponents bieden tussen

10.1.1 Na onze 1SA opening

Opponents kunnen na onze 1SA openingen in essentie op 2 manieren in de bieding komen: met iets “echts” en met iets conventioneels. De verdedigingen hiertegen zijn recht vooruit:

na een strafdoulet : run-outs a la DONT. Een **rdbl** belooft een speelbare kleur (5⁺kaart) en vraagt openaar om 2♣ te bieden waarna responder corrigeert. Een bod in een kleur belooft een 4⁺kaart en een hogere 4⁺kaart.

na een conventioneel doulet : **rdbl** belooft straf en verder spelen we system on

na een echte kleur : spelen we Rubensohl (Sectie 11.4); doubletten zijn voor straf

na een conventioneel bod in een kleur : doubletten zijn strafgericht en een bod in een kleur is to play.

10.1.2 Na een informatiedoulet

Als we in een MI hebben geopend spelen we system on: Inverted Minors blijven gelden en alle SA biedingen blijven natuurlijk. Als we in een MA hebben geopend spelen we zo veel mogelijk system on: 3♣/♦ blijven Bergen en 2SA blijft Jacoby. Preëemptieve verhogingen kunnen nu al wel op lichtere handen.. Een bod in een nieuwe kleur is natuurlijk. Splinters blijven gewoon gehandhaafd.

Andere aanpak:
Truscott, of alles
echt, 4⁺ steun via
2SA (RF)

10.1.3 Na een volgbod

Na een volgbod (geen doulet) vervalt de Inverted Minors. Een bod in hun kleur toont nu support (inviterend of beter met fit). SA biedingen blijven natuurlijk. Een bod in hun kleur met sprong vraagt een stopper voor 3SA. Als onze partij in een MA heeft geopend spelen we ook een support-cue voor sterke handen na een volgbod. Een nieuwe kleur is natuurlijk. SA biedingen zijn natuurlijk. Splinters blijven gewoon gehandhaafd. Een nieuwe kleur op 2niveau *boven* de

kleur van openaar is een negatieve free bid en belooft een vijfkaart met 8-11 hcp. Bijvoorbeeld: $1\clubsuit-(1\spadesuit)-2\heartsuit$.

10.1.4 Na een zwakke sprong

Na een zwakke sprong van opponenten is er weinig ruimte om te manoeuvreren. Een cuebid toont (een vierkaart) support en **dbl** toont kracht.

10.2 Doubletten

10.2.1 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

10.2.2 Informatiedoublet

Een informatiedoublet vereist steun voor alle ongeboden kleuren. Aan deze eis wordt, met uitzondering van **dbl** in de uitpas, geen concessies gedaan. Een informatiedoublet na 1MA belooft niet 100% een vierkaart in de andere MA. In de uitpas kan een doublet al licht gegeven worden met een geschikte hand. De ondergrens ligt dan bij ongeveer 8hcp. Merk op dat in veel systemen hier 1NT als 10-12 spelen. In H_{EX} is 1NT hier Raptor (zie Sectie 8.3).

Als reactie op een informatiedoublet zijn de normale regels van toepassing: spring met kracht. Het is mogelijk dat, na een opening in een MI, responder beide MA heeft en openaar wil laten kiezen (deze heeft minstens 3/3, maar meestal 4/3 in de MA). In dat geval spelen we:

$< 8 \text{ hcp}$: biedt eerst $1\spadesuit$. Als openaar door biedt kan je later goedkoo $\heartsuit$ introduceren

$\geq 8 \text{ hcp}$: cue in de geboden MI

10.2.3 Negatief doublet

Na een opening en een vijandelijk volgbod toont **dbl** een vierkaart in een ongeboden MA. Na $1\clubsuit-(1\diamondsuit)$ belooft **dbl** beide MA. Merk op dat het bieden lastig wordt als er 1MA gevolgd wordt en RES wel punten, maar geen MA heeft.

10.2.4 Teruggekaatste doublet

Na een opening van tegenstanders, een informatiedoublet van partner en een verhoging van de geboden kleur toont een teruggekaatste doublet beide MA of beide MI: als hun fit in een MA is dan ontkent ons teruggekaatste doublet een vierkaart in de andere MA (en dus belooft het de MI). Een consequentie hiervan is dat een vierkaart $\spadesuit$ na $(1\heartsuit)-\text{dbl}-(2\heartsuit)$ gewoon op twee niveaus geboden kan worden.

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.

10.2.5 Support (re)douplet

Na een opening van ons, 1MA bij partner en een volgbod van de tegenstanders *onder* het 2-niveau van de geboden MA kan openaar (re)doubleren om precies een driekaart steun aan te geven in de MA van RES. Een verhoging van de MA belooft dus een vierkaart. Elk ander bod ontkent een 3kaart steun voor de geboden MA. Een zeer slechte driekaart kan overgeslagen worden. Na 1♣-(pas)-1♦-(1MA) is **dbl** geen support, maar een negatief doublet.

10.3 Cuebids

10.3.1 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. Als er twee cuebids beschikbaar zijn:

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

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

10.3.2 Cueën onderweg naar SA

Om een goed SA contract te kunnen onderzoeken moet een onderscheid gemaakt worden tussen de situatie waarbij opponents 1 kleur of 2 kleuren hebben geboden. Als zij één kleur hebben geboden dan vraag je met een cuebid naar een opvang. Als zij twee kleuren hebben geboden dan belooft 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.

10.4 Specifieke situaties

Er worden erg vaak slechte volgbiedingen gegeven in de sandwich op twee niveau, bijv.: 1X-(pas)-1Y-(2Z). Pas van OPEN kan voor straf zijn. RES geeft al snel een *maximum overcall double*. Na een echt 1SA volgbod van opponents zijn doubletten 100% straf. Het 2♣ bod (1X-(1SA)-2♣) geeft een hand met twee vierkaarten (of beter) in een MA aan. 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 hoogste van hun kleuren : support cue voor de kleur van openaar.

HOOFDSTUK 11

Conventies

11.1 Puppet Stayman

Na alle sterke SA'en, welke in H_EX allemaal op 2niveau geboden kunnen worden, kan *Puppet Stayman* gespeeld worden. 3♣ vraagt dan naar een vijfkaart hoog. et schema na 2SA-3♣:

- 3♦: geen vijfkaart in een MA maar wel een of meer vierkaarten. Hierna biedt responder als volgt:
 - 4♦ belooft beide MA, laat de keuze aan 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 vier of vijfkaarten in een MA.

Na een 3♥/♠ antwoord van openaar kan responder een slem-poging doen door de *andere* MA te bieden. Daardoor komen 4♣/♦ vrij als natuurlijke biedingen (geen controles).

Na 2SA bij openaar zijn 3♦/♥ Jacoby transfers. Openaar zal de transfer meerstal accepteren, maar kan afwijzen –door een kleur te bieden– met een goed fittende hand. Als openaar de transfer afwijst met 3SA dan belooft hij een 5kaart in de andere MA en een dubbelton in de geboden getransfereerde kleur. Responder kan hierna een re-transfer bieden.

Na 2SA bij openaar zijn 3♠/4♣/4♦/4♥ ook transfers. Na een transfer voor een MI kan openaar de transfer breken door SA te bieden (ontkent sleminteresse) of een kleur te herbidden (superfit en controle). Deze transfers naar een MA tonen een 6kaart en stellen de troefkleur zonder meer vast. Hierna kan RKC geboden worden (Sectie 7.2). Let op, na de “normale” Jacoby transfers is 4SA dus kwantitatief!

11.2 Check-back Stayman

Na de biedserie 1MI-1MA-1NT is 2♣ een conventioneel bod: *Check Back Stayman* (CBS) vraagt naar steun in de MA. In volgorde van belangrijkheid biedt openaar:

- een vierkaart in een ongeboden MA
- een driekaart steun in de (door responder) geboden MA (2MA=minimaal, 2SA=maximaal)
- 2♦ ontkent steun voor de MA

Het 2SA bod geeft responder extra ruimte om een eventueel slem te onderzoeken, bijvoorbeeld door openaar's eerste kleur te steunen, of een nieuwe lange kleur te bieden. Na het antwoord op CBS geldt voor responder:

- nieuwe kleuren / herbieden van de eerst geboden MA op 3niveau zijn MF
- verhoging van de (eventueel) nieuwe geboden MA door openaar zijn inviterend

Na 1♥-1♠-1NT is 2♣ "gewoon" CBS. De betekenis van 2♠/2SA blijft ongewijzigd. 2♦ toont nu echter een matige 5kaart ♥ en 2♥ een goede 5kaart. Na 1♣-1♦-1NT is 2♣ gewoon stayman (vraagt naar vierkaart MA). Dit is nodig omdat openaar 1NT moet herbieden om een geblanceerde hand met 15-17 hcp aan te geven, waar nog best een vierkaart MA in kan zitten. Tot slot: CBS blijft gelden als er wordt tussengeboden.

CBS wordt –in een iets andere variant– ook gespeeld na een 2SA rebid van openaar. Na 1MI-1MA-2SA-3♣ geldt:

- 3♦: 3kaart steun voor geboden MA, precies een 4kaart in de ongeboden MA
- 3MA: belooft steun voor de ene, ontkent steun voor de andere MA
- 3SA: ontkent steun voor beide MA

Deze aanpak heeft als voordeel dat de troefkleur op 3niveau wordt vastgesteld waarna het slem-bieden meer gecontroleerd kan plaatsvinden.

11.3 Vierde kleur

Een bod in de vierde kleur is conventioneel en vraagt naar meer informatie *of* wordt gebruikt om het bieden MF te maken (sprongen naar het 3niveau zijn in veel gevallen slechts inviterend). Het bieden van de vierde kleur op 3niveau maakt het bieden 100% MF. Op 2niveau is het bieden RF en belooft inviterende kracht (maar niet noodzakelijkerwijs een herbieding). Een sprong in de vierde kleur toont een minstens inviterende distributieve hand (minimaal 5/5). Openaar toont, in volgorde van belangrijkheid: (a) extra distributie (b) een stopper in de ongeboden kleur.

Als de vierde kleur niet in een MF situatie geboden wordt moet openaar springen om extra waarden aan te geven. Als openaar geen extra distributie / geen stopper heeft herbied hij zo goedkoop mogelijk zijn kleur. Bovendien: het is minder erg om in een MI te "liegen" dan in een MA. Bijvoorbeeld:

♠ A Q x x
♥ x x
♦ x x
♣ A Q 10 x x

1♣ 1♥
1♠ 2♦
2♠

♠ A Q x x
♥ K x
♦ x x
♣ K 10 x x x

1♣ 1♥
1♠ 2♦
2♥

♠ A Q x x x
♥ A Q x x
♦ x x
♣ x x

1♠ 2♦
2♥ 3♣
3♦

In de eerste twee gevallen zou 2♠ het “wegwezen-bod” zijn. Echter, in het tweede geval kan gesteund worden op een sterke doubleton (minimaal Kx). Responder zal naar 3SA springen met goede stoppers in de vierde kleur (en een vijfkaart) waarna openaar de manche kan prikken. In geval 3 is openaar gedwongen om 3♦ te bieden aangezien een rebid in ♥/♠ extra lengte zou beloven.

11.4 Rubensohl

Als er na onze 1SA opening wordt tussengeboden spelen we Rubensohl. Het bieden van een kleur op 2-niveau belooft een 5⁺ kaart en is NF. 2SA t/m 3♥ zijn transfers (minimaal een inviterende hand). Een transfer naar de kleur van de tegenstanders fungeert als Stayman en toont een vierkaart in een MA en voldoende waarden voor een manche. Het 3♠ bod toont waarden voor de manche zonder opvang in de kleur van de opponents (3SA belooft wel een stopper). Een later 3♠ bod van responder heeft dezelfde betekenis. Bijvoorbeeld:

1SA	(2♦)	3♦	(pas)
3♥	(pas)	3♠	

Responder heeft een inviterende hand met een 5kaart ♥ en ontkent een stop in ♦. Dit loopt ‘spak’ als responder een 5/4 in de MA heeft.

11.5 Lebensohl

Lebensohl is een conventie die qua opzet erg lijkt op Rubensohl maar geen gebruik maakt van het transfer principe. De Lebensohl 2SA wordt in H_PX gebruikt bij verdedigingen na preëmts van opponents op 2-niveau. Eventueel kan Lebensohl ook als alternatief voor Rubensohl gespeeld worden.

Na onze 1SA opening en een bod op 2-niveau van opponents is **dbl** voor straf. Een bod op 2-niveau is NF en een bod op 3-niveau is MF. Een cuebid fungeert als stayman en ontkent opvang in de kleur van opponents. 3SA belooft voldoende punten voor de manche en ontkent een opvang in de kleur van opponents.

Het 2SA bod fungeert als relay waarna openaar verplicht 3♣ herbied. Responder corrigeert dan naar zijn kleur (om een zwakke dan wel een inviterende hand aan te geven). Eerst 2SA en dan een cuebid is Stayman en belooft wél een opvang in de kleur van de opponents. Eerst 2SA en dan 3SA bieden belooft voldoende kracht voor de manche en belooft tevens een stop in de kleur van opponents.

11.6 Wereldconventie

De wereldconventie wordt veelal gebruikt na preëmts van opponents onder 3SA(Multi, Muiderberg, zwakke 2, preëmt op 3-niveau), waarbij $4\clubsuit/\diamondsuit$ een MF tweekleurens spel ($5^+/5^+$) tonen. De betekenis van de biedingen hangt af van de kleur waarin gepreeëmt is. Na een preëmt in een MI toont $4\clubsuit$ de andere MI en een onbekende MA; $4\diamondsuit$ toont beide MA. Na een preëmt in een MA tonen $4\clubsuit/\diamondsuit$ altijd een 5^+ kaart in de geboden kleur en de andere MA. Na een preëmt in een MI en een $4\clubsuit$ bod (andere MI + onbekende MA) kan de MA met $4\diamondsuit$ opgevraagd worden. Een direct bod in een MA is in dat geval om te spelen.