



# Bridgecursus voor senioren

## Deel 2



# 1 Inleiding

In dit tweede gedeelte worden verschillende conventies en biedsystemen beschreven die afwijken van het standaard ACOL. Het grote gevaar, bij gebruik van deze systemen, is dat ze niet allemaal zomaar te combineren zijn met de standaardafspraken uit het eerste deel en zelfs niet altijd met elkaar. Ze zijn dus alleen maar bedoeld voor de gevorderde spelers die eens wat anders willen en zich goed bewust zijn van de gevolgen.

## **Goede afspraken met de partner zijn hier onontbeerlijk.**

Alle afwijkingen van het basissysteem moeten gealerteerd worden!

Het is ten eerste aan te bevelen om een systeemkaartje op te stellen waarop duidelijk vermeld wordt welke afspraken gemaakt zijn en gevolgd worden.

Enkele voorbeelden:

Bij een opening **2-ZT** hoort normaal een Stayman conventie (3♣)

Bij een Niemeyer variant betekent 3♣ iets heel anders

Een opening 2♦ betekent in ACOL: "lang sterk", 20+ pnt of 8/9 speelslagen

Bij "Multicolor" heeft 2♦ drie verschillende betekenissen:

- 6-kaart Majeur, 6 – 10 pnt
- 8 speelslagen
- **2-ZT**, 23-24 pnt

De systemen die zeer beknopt beschreven zijn in dit deel 2, zijn gebaseerd op de boeken van Berry Westra: "Beter Bridge met Berry Westra", deel 1 en 2 en "Hoger op met Berry Westra" deel 1 en 2.

Voor mensen die zich willen verdiepen in het bridgespel zijn deze boeken een aanrader. Verschillende systemen worden hierin uitgebreid en duidelijk beschreven met talrijke voorbeelden.

## 2 Openingsregels

Er bestaan verschillende vuistregels om te helpen bij de keuze om al dan niet te openen, ook al heeft men niet de klassieke 12/13 punten.

### 2.1 Regel van 2 en 3 (Kwetsbaarheid)

Deze regel is van toepassing bij preëemptieve openingen.

Indien kwetsbaar, kunnen we ons slechts 2 verliesslagen permitteren.

Indien niet kwetsbaar, kunnen we ons 3 verliesslagen permitteren.

### 2.2 Regel van 12 (openen met minder dan 8 verliezers)

Indien er geen 13 punten zijn en toch een goede hand, kan men zich baseren op slagkracht om eventueel toch te openen.

Zonder rekening te houden met de punten, kan 1-in-kleur toch geopend worden als de openaar minder dan 8 verliezers heeft.

Als verliezers worden alleen de ontbrekende top-honneurs (Aas, Heer, Vrouw) in rekening gebracht. Het maximum aantal verliezers per kleur is bijgevolg 3 en gelimiteerd door het aantal kaarten. Heeft men slechts 2 kaarten in één kleur, dan is het maximum 2 verliezers (Men kan nooit meer verliezen dan men heeft!)

#### 1e Voorbeeld

♠ A, K, x x	: 7 pnt, 1 verliezer
♥ D, x, x	: 2 pnt, 2 verliezers
♦ K, x, x	: 3 pnt, 2 verliezers
♣ x, x, x	: 0 pnt, 3 verliezers

Totaal punten :  $7 + 2 + 3 + 0 = 12$

Totaal verliezers :  $1 + 2 + 2 + 3 = 8$

Ondanks de 12 punten wordt niet geopend met 8 verliezers of meer.

#### 2e Voorbeeld

♠ K, D, x, x, x	: 5 pnt, 1 verliezer
♥ x, x	: 0 pnt, 2 verliezers (maar twee kaarten!)
♦ x	: 0 pnt, 1 verliezers (maar één kaart!)
♣ K, D, x, x, x	: 5 pnt, 1 verliezer

Totaal punten :  $5 + 0 + 0 + 5 = 10$

Totaal verliezers :  $1 + 2 + 1 + 1 = 5$

Hier opent men met 1♠, ondanks de 10 punten, maar slechts 5 verliezers.

### 2.3 Regel van 15 (Openingsbod 4<sup>e</sup> hand)

Als je op de vierde hand moet openen en je hebt geen normale opening (13 pnt), dan dreigt er een "rondpas". Niemand heeft een uitgesproken opening en je wilt toch proberen te spelen. Hiervoor is de regel van 15 bedacht:

Tel je **punten + het aantal schoppen** in je hand. Is dat totaal 15 of meer, dan kun je op de vierde hand openen.

Waarom schoppen? Omdat je bij een verdeelde kaart (en waarschijnlijk een 20-20 spel) gegarandeerd een volgebod van de tegenpartij krijgt en je ze dus in de bieding helpt. Door schoppen te bieden, belet je dat de tegenspeler nog op hetzelfde niveau kan bieden. Hij moet dus minstens een niveau hoger bieden met meer kans op down te gaan.

## 2.4 Regel van 17 (Normale opening)

Wanneer moet je openen, wanneer moet je passen? De regel van 17 biedt uitkomst:

Tel je punten en het aantal kaarten van je langste kleur bij elkaar op. Kom je uit op 17 of hoger, dan heb je een gewone opening. Dus 13 punten en een 4-kaart, 12 punten en een 5-kaart, 11 punten en een 6-kaart.

Bedenk wel dat, hoe lager de punten en hoe langer de kleur, je altijd een troefspel zal willen spelen. Bij een **ZT** contract zal een korte kleur in je nadeel werken.

## 2.5 Regel van 20 (Uitbreiding op normale opening)

De regel van 20 gaat nog een stapje verder dan de regel van 17:

We openen vanaf 11 punten, met daarbij in gedachten houdend: Het aantal punten plus het aantal kaarten in de langste twee kleuren moet 20 of hoger zijn om te openen.

11 punten met een vijfkaart en een vierkaart (= 11+5+4) is dus genoeg om te openen.

12 punten met een vier-drie-drie-drie verdeling (= 12+4+3) is dus *niet* genoeg om te openen.

13 punten kun je met elke verdeling openen. In de twee langste kleuren zitten immers altijd tenminste 7 kaarten.

Dat we vanaf 11 punten openen is nadelig als we een **ZT** contract moeten spelen. Voor een troefcontract wordt het gebrek aan punten gecompenseerd door de distributie.

We antwoorden in een kleur dus alsof partner met 13 punten geopend zou hebben. De enige uitzondering hierop vormt het bijbod van:

**1-ZT** belooft **6 - 10 punten** (6 - 9 in standaard ACOL. Afwijking Alerteren!)

**2-ZT** belooft **11 - 12 punten** (10 - 11 in standaard ACOL. Afwijking Alerteren!)

Na een bijbod van **2-ZT** moet partner dus de manche bieden als hij met 13 punten geopend heeft en passen als hij met 11 of 12 punten geopend heeft.

Door de regel van 20 toe te passen wordt het ook duidelijk dat een zwakke multi of een Muiderberg maximaal 10 punten belooft (anders zou de regel van 20 opgaan en dat betekent een gewone opening)

Als de regel van 20 voldoet, maar je hebt teveel verliezers, open dan niet. Ook niet zwak / preëemptief want ook voor zo'n opening heb je dan teveel verliezers!

## 2.6 Regel van 24 (Tot welk niveau bieden)

Uit de bepaling van de regel van 12 blijkt dat beide partners samen niet meer dan 12 + 12 = 24 verliezers kunnen hebben.

**Als er een fit is** (hoofdvoorwaarde!), bepaalt het gezamenlijke aantal verliezers, afgetrokken van 24, tot welk niveau men kan bieden.

**Voorbeeld:**

Openaar	Partner	
♠ K, D, x, x, x	♠ x, x, x, x	: 1 + 3 verliezers
♥ x, x	♥ A, K, x	: 2 + 1 verliezers
♦ x	♦ x, x, x, x	: 1 + 3 verliezers
♣ K, D, B, x, x	♣ x, x	: 1 + 2 verliezers
	Totaal	: 5 + 9 = 14 verliezers
	Mogelijk niveau	: 24 - 14 = 10 slagen = niveau 4
Bieding kan dus zijn: 1♠    2♠		
	4♠	PAS

**Beredenering:**

Openaar biedt 1♠ met 5 verliezers (partner rekent op max. 7)

Partner rekent er zijn verliezers bij: 7 + 9 = 16 en biedt 24 - 16 = 8 slagen, dus 2♠

Openaar weet nu dat partner 9 verliezers heeft en herbiedt volgens zijn werkelijke verliezers: 5 + 9 = 14 en berekent de mogelijke slagen: 24 - 14 = 10 slagen dus 4♠.

**Overzicht:**

Partner biedt: met 9 verliezers op 2-niveau  
 met 8 verliezers op 3-niveau  
 met 7 verliezers op 4-niveau

### 3 Opening 1-ZT

In deel 1 is de normale 1-ZT opening van het ACOL-systeem besproken. Regelmatig komt men echter ook varianten tegen op deze opening en dan vooral wat de Stayman en Jacoby betreft.

#### 3.1 Zwakke Stayman met transfer naar de mineurs

Als men kiest voor de "Zwakke Stayman", dan moet men er al dadelijk bijnemen dat de Jacoby transfer ook verandert.

Jacoby wordt niet meer geboden met een tweekleurenspeel (5-kaart + 4-kaart of 2 vijfkaarten). Van het ogenblik dat er een tweekleurenspeel is, wordt overgeschakeld naar Stayman. Na het 1-ZT bod van de openaar krijgen we het volgende verloop:

##### 3.1.1 Bijbod partner

Als antwoord op 1-ZT bestaat er nog Jacoby met een 5-kaart of 6-kaart, maar in deze variant is er **geen tweede biedbare kleur** aanwezig.

2♦ = 0+ pnt, 5+kaart ♥

2♥ = 0+ pnt, 5+kaart ♠

2♠ = 0+ pnt, 6+kaart ♣

2-ZT = 0+ pnt, 6+kaart ♦

**Merk op!** Bij gebrek aan een biedbare majeurekaart (4/5 of 6), wordt er vanaf een 6-kaart mineur en vanaf 0 punten in Jacobystijl verder geboden met 2♠ of 2-ZT.

2♣ = 0+ pnt, twee biedbare majeurekleuren (bv.: 5-k ♥ + 4-k ♠ of 4-k ♥ + 4-k ♠)  
of 8+ pnt, één vierkaart of twee biedbare majeurekleuren  
(bv.: 4-k ♥ of 5-k ♥ + 4-k ♠ of 4-k ♥ + 4-k ♠)

PAS = alle andere gevallen

##### 3.1.2 Herbieding openaar en afwerking

###### 3.1.2.1 Na Jacoby

De openaar heeft, zoals bij de normale Jacoby, als verplicht bod de juiste kleur te bieden:

- 2♥ na 2♦
- 2♠ na 2♥
- 3♣ na 2♠
- 3♦ na 2-ZT

###### 2e Bijbod partner

(Vanaf ongeveer 17 punten kan een slempoging overwogen worden.)

Na 2♥/♠:

- 3♥/♠ = 8-9 pnt, 6-k ♥/♠
- 4♥/♠ = 10-17 pnt, 6-k ♥/♠ (**Eindbod!**)
- 2-ZT = 8-9 pnt, 5-k ♥/♠
- 3-ZT = 10-17 pnt, 5-k ♥/♠
- PAS = 0-7 pnt

**De openaar werkt af met:****a. Na 3♥/♠:**

- 4♥/♠ = 16-17 pnt (maxi), fit, min. 2-k bij SA-verdeling.
- **PAS** = 15 pnt (mini)

**b. Na 2-ZT:**

- 3♥/♠ = 15 pnt (mini) + fit (3-kaart)
- 4♥/♠ = 16-17 pnt (maxi) + fit (3-kaart)
- **3-ZT** = 16-17 pnt (maxi), geen fit
- **PAS** = 15 pnt (mini), geen fit

**c. Na 3-ZT:**

- 4♥/♠ = met fit (3-kaart)

## Na 3♣/♦:

- **3-ZT** = 10-17 pnt
- **5♣/♦** = 12-17 pnt (voorkeur geven aan **3-ZT**)
- **PAS** = 0-9 pnt

**3.1.2.2 Na (zwakke) Stayman**

Na 2♣ zijn er voor de openaar meer opties mogelijk als herbieiding:

- 2♦ = geen 4-k majeur
- 2♥/♠ = 4-k ♥/♠
- 3♥/♠ = 5-k ♥/♠

**2e Bijbod partner**

(Vanaf *ongeveer 17 punten* kan een slempoging overwogen worden.)

**A. Na 2♦:**

- 2♥/♠ = 0-7 pnt, 5-k ♥/♠ (**Eindbod!**)
- 3♥/♠ = 8-9 pnt, 5-k ♥/♠
- **2-ZT** = 8-9 pnt
- **3-ZT** = 10-17 pnt

**De openaar werkt af met:****a. Na 3♥/♠:**

- 4♥/♠ = 16-17 pnt (maxi) + fit (3-kaart)
- **3-ZT** = 16-17 pnt (maxi), geen fit
- **PAS** = 15 pnt (mini)

**b. Na 2-ZT:**

- **3-ZT** = 16-17 pnt (maxi)
- **PAS** = 15 pnt (mini)

**B. Na 2♥/♠:**

- 3♥/♠ = 8-9 pnt, 4-k ♥/♠, + fit (4-kaart)
- **2-ZT** = 8-9 pnt, geen fit
- 4♥/♠ = 10-17 pnt, 4-k ♥/♠, + fit (4-kaart)
- **3-ZT** = 10-17 pnt, geen fit
- **PAS** = 0-7 pnt

**De openaar werkt af met:****a. Na 3♥/♠:**

- 4♥/♠ = 16-17 pnt (maxi)
- **PAS** = 15 pnt (mini)

**b. Na 2-ZT:**

- **3-ZT** = 16-17 pnt (maxi)
- **PAS** = 15 pnt (mini)



**C. Na 3♥/♠:**

- 4♥/♠ = 10-17 pnt, 4-k ♥/♠, + fit (3-kaart)
- 3-ZT = 10-17 pnt, geen fit
- PAS = 0-9 pnt

**3.2 Mineurtransfer via 2-ZT en 2♠ aanloop tot slem**

Om 2♠ een uitgebreidere conventionele betekenis te kunnen geven, gaat men een verschuiving doen in het tot nu toe toegepaste biedverloop. 2-ZT wordt gebruikt om een 6-kaart mineur aan te geven zodat 2♠ *als relay met rondeforcing* kan gebruikt worden als een aanloop naar de slem wanneer de partner ook een sterke hand heeft.

**3.2.1 2-ZT-antwoord, transfer 6-kaart mineur**

Het 2-ZT-antwoord wordt nu gebruikt om *lang zwak in één mineur* aan te geven (lang = 6-kaart, zwak = 0 - 8 punten).

Hierop biedt de openaar *altijd* 3♣. Partner past vervolgens met 6-kaart ♣ of verbetert tot 3♦ bij een 6-kaart ♦.

Bieding: 1-ZT - 2-ZT lang zwak in één mineur  
 3♣ - PAS 6-kaart ♣

of:

1-ZT - 2-ZT  
 3♣ - 3♦ 6-kaart ♦  
 PAS

**3.2.2 2♠-antwoord**

Het 2♠-antwoord, als *relay met rondeforcing*, geeft de aanloop met *minimum 9 punten*:

**3.2.2.1 Herbieding openaar na 1-ZT - 2♠**

2-ZT = mini (15 pnt)  
 3♣/♦/♥/♠ = maxi (16/17 pnt), laagste 4-kaart -> **MANCHEFORCING!**

**3.2.2.2 2e Bijbod partner**

Na 2-ZT wordt meestal gepast door de partner, tenzij hij ook 15+ pnt heeft en een verdeelde hand.

Na 3♣/♦/♥/♠ mag er niet meer gepast worden voordat een manche of slem bereikt is. Meest voorkomende antwoord zal zijn:

3-ZT = -15 pnt ongeacht een eventuele fit

**3.2.2.3 Op weg naar slem**

Vanaf **15 punten en een regelmatige hand** krijgen we een speciale toestand. Beide partners hebben nu 1-ZT-handen.

1-ZT-hand + 1-ZT-hand geeft een grote kans om een slem te bereiken in één der vier kleuren als beide handen samen 30-32 punten hebben en er een 4-4 fit is. Zonder 4-4 fit is slem uitgesloten en moet er op 3-ZT afgestopt worden.

Eerst wordt gezocht naar een fit. De openaar heeft reeds zijn laagste 4-kaart kenbaar gemaakt. Indien de partner hierin geen fit heeft, biedt hij zijn hogerliggende 4-kaart op 3-niveau. (Een lagere kleur kan nooit een fit bieden!)

Indien geen fit gevonden wordt: afhaken op 3-ZT.

Indien een fit gevonden wordt, start men de contolebiedingen en kan men azen vragen.

Als **beide handen 17 pnt** bevatten dan moet er geen slem in een kleur worden geboden (4-4 fit), maar wel 6-ZT. Dit brengt meer op.

Voorbeeld:

Openaar: (17 pnt)	Partner: (17 pnt)
♠ A, K, x, x	♠ D, x
♥ D, x	♥ A, K, B
♦ K, D, x, x	♦ B, x, x, x
♣ K, x, x	♣ A, D, x, x

Bieding: 1-ZT - 2♠

3♦ - 6-ZT      3♦ = laagste 4-k (maxi) / 6-ZT, zelfs met 4-4 ♦-fit

Als openaar 1-ZT opent en partner heeft een **evenwichtige hand met 18-19 punten**, zoek dan niet naar een fit maar bied dadelijk 6-ZT.

**Vanaf 20+ pnt** bij de partner (16/17 + 20 = 36/37 pnt) is zelfs 7-ZT in overweging te nemen.

### 3.2.2.3.1 Voorbeelden waar slem in kleur bereikt wordt

a. Openaar maximaal, partner minimaal

Openaar: (17 pnt)	Partner: (15 pnt)
♠ A, x, x	♠ K, B, x, x
♥ K, B, x, x	♥ A, x
♦ A, K, x, x	♦ D, x, x, x
♣ D, x	♣ A, B, x

Bieding: 1-ZT - 2♠

3♦ - 4♦      3♦ = laagste 4-k (maxi) / 4♦ = fit in troefkleur  
 4♠ - 4-ZT      4♠ = Controle 1<sup>e</sup> ronde / 4-ZT = azen vragen  
 5♣ - 6♦      5♣ = 0 of 3 azen / 6♦ = 6 keycards aanwezig

b. Openaar minimaal, partner maximaal

Openaar: (15 pnt)	Partner: (17 pnt)
♠ A, K, x, x	♠ D, x, x, x
♥ D, B, x, x	♥ A, K
♦ K, D, x, x	♦ A, x, x
♣ x, x	♣ A, x, x, x

Bieding: 1-ZT - 2♠

2-ZT - 3♣      2-ZT = mini (15pt) / 3♣ = 4-k♣ op zoek naar fit.  
 3♦ - 3♠      3♦ = 4-k♦ / 3♠ = 4-k♠  
 4♠ - 4-ZT      4♠ = fit + controle in ♠ / 4-ZT = azen vragen  
 5♥ - 6♠      5♥ = 2 zonder dame / 6♠ = 6 keycards aanwezig

## 3.2.2.3.2 Voorbeelden waar slem in kleur niet bereikt wordt

- a. Openaar maximaal, partner minimaal
- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| Openaar: (17 pnt) | Partner: (15 pnt) |
| ♠ A, x, x         | ♠ K, B, x         |
| ♥ K, x, x         | ♥ A, x, x, x      |
| ♦ A, K, D, x      | ♦ x, x            |
| ♣ B, x, x         | ♣ A, K, x, x      |
- Bieding: 1-ZT - 2♠
- |            |                                     |
|------------|-------------------------------------|
| 3♦ - 3♥    | 3♦ = laagste 4-k (maxi) / 3♥ = 4-k♥ |
| 3-ZT - PAS | 3-ZT = geen fit                     |
- b. Openaar minimaal, partner maximaal
- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| Openaar: (15 pnt) | Partner: (17 pnt) |
| ♠ x, x            | ♠ A, K, x, x      |
| ♥ A, K, x, x      | ♥ D, x, x         |
| ♦ D, B, x         | ♦ A, x, x, x      |
| ♣ K, D, x, x      | ♣ A, x            |
- Bieding: 1-ZT - 2♠
- |            |                                |
|------------|--------------------------------|
| 2-ZT - 3♦  | 2-ZT = mini (15pt) / 3♦ = 4-k♦ |
| 3♥ - 3♠    | 3♥ = 4-k♥ / 3♠ = 4-k♠          |
| 3-ZT - PAS | 3-ZT = geen fit                |

## 4 Sterke en zwakke openingen op niveau 2

Eerder hebben we kennis gemaakt met de *1-ZT*-opening (15 - 17 punten met een evenwichtige kaart) en de opening van 1-in-kleur (13 - 19 punten met minstens een 4-kaart). Natuurlijk kunnen we ook een sterker spel in handen krijgen, waarmee we zelfs tegenover een zwakke partner willen onderzoeken of een manche mogelijk is. Deze sterke spellen bevatten 20 punten of meer, of het zijn spellen met lange troefreeksen en veel speelslagen.

De standaardopeningen van ACOL op niveau 2 hebben we gezien in deel 1. Hier gaan we enkele van de ontelbare varianten bekijken.

### 4.1 De 2-ZT-opening met Niemeijer variant (of Puppet Stayman)

De basis van deze bieding is zoals we ze gezien hebben in deel 1, maar deze variant geeft wat meer mogelijkheden.

De *2-ZT*-opening wordt rechtstreeks geboden bij een regelmatige hand en 20 - 22 punten. Ze wordt ook onrechtstreeks geboden via  $2\spadesuit$  bij 23 - 24 pnt en via  $2\clubsuit$  vanaf 25 punten.

In deze laatste twee gevallen wordt via een tussenbod van de partner, waarmee deze zijn grootteorde van punten kan aangeven, de *2-ZT* door de openaar geboden in de tweede ronde.

#### 4.1.1 2-ZT opening door de openaar

evenwichtige verdeling: 4-3-3-3 of 4-4-3-2, of 5-3-3-2 (5-4-2-2 is hier ook toegelaten)

- Rechtstreeks: *2-ZT* -> 20 - 22 punten
- Via  $2\clubsuit$ :  $2\clubsuit - 2\spadesuit$   
*2-ZT* -> 25+ punten
- Via  $2\spadesuit$ :  $2\spadesuit - 2\heartsuit$   
*2-ZT* -> 23 - 24 punten

#### 4.1.2 De antwoorden op 2-ZT zijn:

- $3\spadesuit$  (Jacoby) = 0+ pnt: 6-kaart  $\heartsuit$  of 5-kaart  $\heartsuit$  of 5-kaart  $\heartsuit$  + 4-kaart  $\spadesuit$
- $3\heartsuit$  (Jacoby) = 0+ pnt: 6-kaart  $\spadesuit$  of 5-kaart  $\spadesuit$
- *3-ZT* = 4\*+ pnt: 5-kaart  $\spadesuit$  + 4-kaart  $\heartsuit$
- $3\clubsuit$  (Relay) = 4\*+ pnt: Al de rest (Puppet Stayman of Niemeijer variant)
- pas = 0\* - 3\* punten

\* LET OP!! Bij de onrechtstreekse *2-ZT*-biedingen is er vanwege het hoge puntenaantal (23+ punten) steeds een manchforcing. De bij de asteriks aangegeven punten zijn derhalve hierbij niet van toepassing.

### 4.1.2.1 Wat met Jacoby?

#### 4.1.2.1.1 Jacoby weigering

In tegenstelling tot de **1-ZT**-opening, waar Jacoby niet geweigerd mag worden, mag na een **2-ZT**-opening Jacoby wel geweigerd worden door de openaar als de volgende 2 voorwaarden beiden vervuld zijn:

- bezit **doubleton in de voorgestelde transfer**
- bezit **5-kaart in de andere majeure**.

In dit geval biedt de openaar : **3-ZT**.

bv.: **2-ZT - 2♦**

**3-ZT** = openaar heeft 2-k♥ en 5+k♠

#### **BELANGRIJK!**

**De partner moet na het 3-ZT-bod (weigering) in Jacobystijl de fit kenbaar maken (6-k eerste voorstel of 3-k in andere majeure) om de sterke hand het juiste contract te laten spelen of passen op 3-ZT indien geen fit mogelijk is.**

Voorbeelden met biedverloop:

- 1)     ♠ A, K, x, x, x                      ♠ D, x, x  
          ♥ K, D                                en        ♥ B, x, x, x, x  
          ♦ K, D, x, x                         ♦ x, x, x  
          ♣ A, K                                 ♣ x, x

Biedverloop:

**2♦ - 2♥** : **2♦** = Multicolor                      **2♥** = 0 - 14 pt  
**2-ZT - 3♦** : **2-ZT** = 23 - 24 pt                      **3♦** = Jacoby (5-k♥)  
**3-ZT - 4♥** : **3-ZT** = weigering (5-k♠ + 2-k♥)     **4♥** = Jacoby (fit met 3-k♠)  
**4♠ - PAS** : **4♠** = eindbod (5-3 fit)

- 2)     ♠ A, K                                      ♠ x, x, x, x, x, x  
          ♥ K, D, x, x, x                        en        ♥ x, x  
          ♦ A, K                                    ♦ x, x  
          ♣ A, D, x, x                            ♣ x, x, x

Biedverloop:

**2♣ - 2♦** : **2♣** = 10 sl of **2-ZT**, 25+ pnt             **2♦** = 0 - 8 pt  
**2-ZT - 3♥** : **2-ZT** = 25+ pnt                         **3♥** = Jacoby (5-k♠)  
**3-ZT - 4♥** : **3-ZT** = weigering (5-k♥ + 2-k♠)     **4♥** = Jacoby (fit 6-k♠)  
**4♠ - PAS** : **4♠** = eindbod (6-2 fit)

#### 4.1.2.1.2 Conventie van Niemeijer

Na een **2-ZT**-opening kan partner een 5-k♥ + 4-k♠ beneden het **3-ZT**-niveau geboden krijgen. Hij biedt eerst de 5-k♥ via Jacoby (**3♦**), vervolgens de 4-k♠ reëel (**3♠**).

Een 5-k♠ + 4-k♥ daarentegen kan partner niet beneden het **3-ZT**-niveau geboden krijgen.

Daarom heeft Chris Niemeijer een conventie bedacht. Na een **2-ZT**-opening (langs eender welke weg) betekent **3-ZT** dat partner 5-k♠ + 4-k♥ bezit.

Openaar biedt vervolgens ofwel:

- 4♠ (5 + 3 fit)
- 4♥ (4 + 4 fit)
- PAS (geen 3-k♠ en geen 4-k♥)

### 4.1.2.2 Wat met Stayman?

#### 4.1.2.2.1 Niemeijer variant of "Puppet Stayman"

Elke hand die géén 5-k-majeur bezit, moet langs 3♣ gaan. 3♣ is hier geen Stayman maar een afwachtend bod. Er mag dus NIET op gepast worden.

Het vervolg van de bieding (na 2-ZT - 3♣):

Openaar:	Partner:	Openaar:
3♥ (5-k ♥)	fit = 4♥ / 3-ZT = <i>geen fit</i>	
3♠ (5-k ♠)	fit = 4♠ / 3-ZT = <i>geen fit</i>	
3♦ (4-k ♥ of ♠ of beide)	3♥ (4-k ♠)	fit = 4♠ / 3-ZT = <i>geen fit</i>
	3♠ (4-k ♥)	fit = 4♥ / 3-ZT = <i>geen fit</i>
	4♦ (beide 4-k)	4♥ of 4♠
	3-ZT (geen 4-k)	PAS
3-ZT (geen 4/5 maj)		

#### **MERK OP!**

Na het conventioneel 3♦-bod van de openaar, *'liegt'* de partner door de *andere majeure kleur* te bieden dan hij in werkelijkheid heeft of door 4♦ te bieden ingeval hij *beide majeure kleuren* heeft. Hierdoor kan *de openaar* dan de *juiste* kleur bieden zodat hij de leider wordt. Het grote voordeel is dat de sterke hand dicht blijft en de leider als vierde man zit na de uitkomst.

## 4.2 De 2-in-kleur openingen

Op niveau 2 kan geopend worden met 2♣, 2♦, 2♥ of 2♠. Alleen de laatste twee, harten en schoppen, stellen een reële biedkleur voor. De anderen, 2♣ en 2♦, krijgen pas een echte betekenis na het antwoord van de partner. Deze opening in "onechte" kleuren noemt men ook wel conventionele biedingen. Alle *conventionele biedingen zijn rondforcing* en partner moet dus steeds een bod doen als er niet tussengeboden wordt door een tegenstander.

Is er echter een tussenbod (in kleur, ZT of X) dan geldt voor de partner deze verplichting niet meer omdat de openaar, door het bod van de tegenpartij, toch nog zelf aan bod kan komen.

Biedt de partner toch na het tussenbod, dan moet hij werkelijk iets belangrijks te vertellen hebben: hij biedt kleur en punten (dus reël).

### 4.2.1 2♣ opening

#### 4.2.1.1 Openingsbod 2♣ door de openaar

Het sterkste openingsbod. Het bod zegt niets over de klaverenkleur en is dus conventioneel. Het kan één van de volgende twee betekenissen hebben:

- een **ZT**-hand met 25 of meer punten met evenwichtige verdeling: 4-3-3-3 of 4-4-3-2, of 5-3-3-2 (5-4-2-2 mag ook), die te sterk is voor een rechtstreekse **2-ZT**-opening. Door het hoge puntenaantal is dit uiteraard een mancheforcing.
- een spel waarmee zonder hulp van partner 9/10 slagen (de manche) gemaakt kunnen worden. Meestal heb je dan één (of meer) lange sterke kleur(en). Het is een dwingend bod, dat we mancheforcing noemen. Partner mag dus niet onder mancheniveau passen.

#### 4.2.1.2 De antwoorden op 2♣ zijn:

- 2♦ = 0 - 8 punten
- 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ = 8 of meer punten en 5-kaart in de geboden kleur
- **2-ZT** = 8 of meer punten en regelmatige verdeling

#### 4.2.1.3 De herbieding van de openaar:

- Openaar heeft 25+ pnt en verdeelde hand:  
na 2♦ : **2-ZT** -> (zie verder bij antwoorden op **2-ZT**, 4.1.2, blz. 10)
- Openaar heeft 10 speelslagen:  
na 2♦ : 2/3-in-langste-kleur (zonder sprong)  
hierop biedt partner altijd de manche.
- Openaar heeft een van beide:  
na 2♥, 2♠, **2-ZT**, 3♣, 3♦ : minstens verder bieden tot kleine slem

## 4.2.2 2♦ opening

### 4.2.2.1 Openingsbod 2♦ (Multi Color) door de openaar

De opening met 2♦ heeft 3 opties:

- Een **ZT** bod met te veel punten om rechtstreeks te bieden
  - a. 23 - 24 punten
  - b. evenwichtige verdeling: 4-3-3-3 of 4-4-3-2 of 5-3-3-2 (5-4-2-2 mag ook)
- Een sterk spel met 8 speelslagen
- Een zwak spel met 6 - 10 punten en 6-kaart majeur

### 4.2.2.2 De antwoorden op 2♦ zijn in alle gevallen :

- 2♥ = 0 - 14 punten
- 2-ZT = 15 en meer punten

### 4.2.2.3 De herbieiding van de openaar:

- Een **ZT** bod met te veel punten om rechtstreeks te bieden
  - na 2♥ = 2-ZT -> (zie verder bij antwoorden op 2-ZT, 4.1.2, op blz. 10)
  - na 2-ZT = 7-ZT (23 + 15 = 38 pnt, tegenpartij heeft dus hoogstens 2 punten)
- Een sterk spel met 8 speelslagen
  - na 2♥ = 3♣/♦/♥/♠ (gewenste troefkleur)  
partner biedt hierop de manche als hij 2 tot 3 slagen kan of 3-ZT bij een regelmatige verdeling
  - na 2-ZT = 4♣/♦/♥/♠ (gewenste troefkleur)  
partner biedt hierop klein slem, in-kleur of Zonder Troef
- Een zwak spel met 6 - 10 punten en 6-kaart majeur
  - na 2♥ = met 6-kaart♥ : PAS  
met 6-kaart♠ : 2♠
  - na 2-ZT = met 6 - 8 pnt en 6-kaart♥ : 3♣ (liegen); partner biedt 3♥  
met 6 - 8 pnt en 6-kaart♠ : 3♦ (liegen); partner biedt 3♠  
met 9 - 10 pnt en 6-kaart♥ : 3♠ (liegen); partner biedt 4♥  
met 9 - 10 pnt en 6-kaart♠ : 3♥ (liegen); partner biedt 4♠

Door het liegen biedt de speler met de meeste punten het troefcontract en wordt leider. Zijn kaarten blijven dicht, de zwakke hand komt open op tafel en hij zit als vierde man bij de uitkomst.

### 4.2.2.4 Verdediging op 2♦ (Multi Color)

1. 2♦ is conventioneel dus is 3♦ mogelijk als een reëel volgbod. (Hier dus GEEN cuebid)
2. 2-ZT met 15-17 punten neemt hier het gewone 1-ZT volgbod over. Biedingen Stayman en Jacoby als gewoonlijk. Let wel op het hoger niveau met lage punten.
3. Stayman vervangen door een cuebid is hier ook wel aan te raden. (Zie blz.: 25)



### 4.2.3 Twee Harten of Schoppen (Muiderberg of Dutch-Two)

Deze opening is een agressieve opening, let dus vooral op bij kwetsbaarheid. De strafpunten kunnen dan hoog oplopen.

#### 4.2.3.1 Openingsbod 2♥ of 2♠ door de openaar

Met een 5-kaart majeure en minstens een 4-kaart mineur en beide kleuren van een degelijke kwaliteit, krijg je behoorlijke slagkracht met weinig punten (6-10). Let er wel op dat de punten dan ook volledig in de lange kleuren zitten.

Een goede afspraak is om dit alleen te bieden als de Majeurkaart een goede 5-kaart is en bij kwetsbaarheid zelfs niet te bieden met minder dan 9-10 pnt en minstens een 5-kaart mineur.

#### 4.2.3.2 De antwoorden op 2♥ of 2♠:

##### 1. Met steun in openingskleur

(Om steun te geven wordt verondersteld dat partner minstens **10 pnt** heeft **EN** een **driekaart in de openingskleur**. Anders zie "2. Zonder steun".)

10 - 12 pnt. : 3♥/♠ (met sterke steun openingskleur)

Goede kaartverdeling is hier belangrijker dan punten!

13 - 14 pnt. : 3♦ (conventioneel = rondeforcing)

Openaar volgt met 6 - 8 pnt (min.) met 3 in openingskleur  
met 9 - 10 pnt (max.) met 4 in openingskleur

15 en meer : 2-ZT (relay = Rondeforcing)

Openaar toont zijn mineurkaart en puntenwaarde op niveau 3:

- 3♣ = ♥/♠ + ♣, 6 - 8 pnt, niet forcing

- 3♦ = ♥/♠ + ♦, 6 - 8 pnt, niet forcing

- 3♥ = ♥/♠ + ♣, 9 - 10 pnt, mancheforcing

- 3♠ = ♥/♠ + ♦, 9 - 10 pnt, mancheforcing

Als partner niet past op 3♣/♦, maar antwoordt met 3♥/♠, dan wordt dit ook mancheforcing met sleminteresse.

##### 2. Zonder steun in openingskleur

0 - 14 pnt : PAS

0 - 14 pnt + 2x 4-k ♣/♦ : 3♣ = singleton in openingskleur + 2 x 4-kaart mineur

Openaar biedt: PAS met 4-kaart ♣

3♦ met 4-kaart ♦

15 - 17 pnt +5-k♥/♠ : 2♠/3♥ (andere majeure, geen forcing)

Openaar biedt: manche met 9-10 pnt en 3-kaart steun,  
anders pas

15 en meer : 2-ZT (relay = Rondeforcing)

Openaar toont zijn mineurkaart en puntenwaarde op niveau 3:

- 3♣ = ♥/♠ + ♣, 6 - 8 pnt, niet forcing

- 3♦ = ♥/♠ + ♦, 6 - 8 pnt, niet forcing

- 3♥ = ♥/♠ + ♣, 9 - 10 pnt, mancheforcing

- 3♠ = ♥/♠ + ♦, 9 - 10 pnt, mancheforcing

Als partner niet past op 3♣/♦, maar antwoordt met 3♥/♠, dan wordt dit ook mancheforcing met sleminteresse.

### 4.2.3.3 Verdediging tegen Muiderberg

Muiderberg is een reële bieding en kan dus ook op een vrij normale manier tegengespeeld worden.

1. Een normaal volgbod op niveau 2 met een goede vijfkaart en 10+ punten.  
(2♥ - 2♠)
2. Een gewoon informatiedoublet met openingswaarde en de niet geboden kleuren.
3. Een informatiedoublet met een goede vijfkaart en te veel punten voor een volgbod (+15 pnt).
4. Een **2-ZT** volgbod met 15-17 punten, een regelmatige verdeling gelijk aan **1-ZT** en een goede stop in de openingskleur.  
Omdat hier geen **1-ZT**-bod meer mogelijk is neemt deze **2-ZT** de functie van **1-ZT** over.  
Verdere biedingen met Stayman en Jacoby zoals bij **1-ZT**.  
Let goed op de veranderde waarden van 3♣, 3♦ en 3♥ want partner heeft maar 15-17 punten!  
Een cuebid als vervanging van Stayman is hier wel aan te raden. (Zie cuebid op blz.: 25).
5. Een **ZT**-verdeling met meer punten (18+pnt en goede stop in de kleuren van de tegenpartij) wordt eerst aangekondigd met een doublet en daarna met **2-ZT** of **3-ZT** geboden.

## 5 Speciale volgbiedingen

Naast de gewone volgbiedingen (zie deel 1 van deze cursus), worden hier enkele speciale volgbiedingen besproken. Het zijn vooral conventies uit de standaardvoorzieningen die zo weinig voorkomen in de praktijk dat vooraanstaande spelers vonden dat ze beter een andere bestemming konden krijgen.

***ALLE conventies zijn per definitie minstens rondeforcing, sommige zelfs mancheforcing.***

Enkele voorbeelden:

- ***informatiedoublet***  
Een doublet was oorspronkelijk bedoeld om het (te hoog) geboden contract te betwisten en strafpunten in te voeren bij verlies of toch gewonnen contracten. Vlak na de opening op 1- of 2-niveau wordt echter nooit een strafdoulet gegeven (met uitzondering op ***1-ZT***), zodat het doublet beter voor speciale informatie kan gebruikt worden waarvoor men anders geen signaal heeft.
- ***2-ZT***  
In tegenstelling tot het ***1-ZT-volgbod*** (15-17 pnt) komt het ***2-ZT-volgbod*** (20-22 pnt) haast nooit voor. Twee vijfkaarten komen veel vaker voor dus heeft men dit signaal gebruikt voor een andere conventie: ***Unusual 2-ZT***.
- ***cuebid***  
Een cuebid vlak na een opening was normaal voorzien om een sterke-2♣ aan te geven. Na een normale opening (13-19 pnt) komt een sterke-2♣ (25+ pnt) zeer zelden voor. Dit cuebid kan dus ook beter besteed worden aan een andere bieding. Mike Michaels gebruikte o.a. zijn ***Michaels cuebid*** als een aanvulling op de ***Unusual 2-ZT*** om op die manier praktisch alle handen met een dubbele vijfkaart te kunnen aanbieden.

Het informatiedoublet is al zodanig ingeburgerd dat het algemeen aanvaard wordt als standaard bieding. Alle niet standaard biedingen, zoals o.a. ***Unusual 2-ZT*** en ***Michaels cuebid*** (die meestal samen gebruikt worden), moeten gealerteerd worden. Geef ze ook aan op uw systeemkaart om discussies te vermijden. Vergeet daarbij ook niet dat als je eenmaal beslist hebt voor een bepaald systeem, je tijdens het spel niet meer mag veranderen van mening.

***De originele betekenissen mogen dan niet meer gebruikt worden!***

### 5.1 Informatiedoublet (X)

In deel 1 van deze cursus is het informatiedoublet reeds aangehaald in zijn elementaire vorm. Hier wordt het meer in detail besproken. ***Let op! Conventie = Rondeforcing!*** Een informatiedoublet kan als volgbod gegeven worden in de eerste ronde als de partner nog niet geboden heeft en er nog geen manche bereikt is door de tegenstrevers of in de tweede ronde als beide tegenstrevers in de eerste ronde gepast hebben. Dit laatste noemt men ook wel een uitgesteld informatiedoublet.

#### 5.1.1 Informatiedoublet in eerste ronde

##### 5.1.1.1 De bieder

Als er geopend is ***in een KLEUR (NIET ZT!!)*** en de tegenstander heeft 12/13+ punten ***EN*** de andere niet geboden kleuren (minimum 3-kaart), dan geeft hij dit aan met

een informatiedoublet. (Dit is alleen geldig zolang er nog geen manche geboden is en de andere tegenstander nog niet geboden heeft. Een PAS geldt als nog niet geboden.)

Een informatiedoublet kan ook gebruikt worden na **een KLEUR-opening (NIET ZT!!)** indien de tegenstander teveel punten heeft voor een volgbod (16+ punten en een goede 5-kaart). In de volgende ronde biedt hij dan zijn eigen 5-kaart om dit duidelijk te maken.

vb.: 1♦ - (X) - PAS - ...  
1♦ - PAS - 1♥ - (X) - ...

**A. (X) belooft opening en andere kleuren:**

- 12/13+ pnt
- minstens 3- of 4-kaart in de niet door de tegenpartij geboden kleuren
- kort (max 2-kaart, bij uitzondering 3-kaart) in geboden kleur

bv.:

(1♥) - dbl	♠	A B 8 2
	♥	7 3
	♦	H V 7 2
	♣	A H 6

**B. (X) belooft te sterk voor volgbod en 5-kaart:**

- 16+ punten
- goede 5-kaart

### 5.1.1.2 Partnerantwoord

Als partner moet je jouw beste kleur tonen (zelfs met 0 pnt!).

Partner is verplicht te bieden:

0-8 pnt	: beste kleur zonder sprong
9-11 pnt	: beste kleur met sprong
12+ pnt	: manchetbod of manchetforcing door kleur van de tegenpartij te bieden (Cuebid, zie blz.: 23)

Met een stop in de kleur van de tegenpartij:

6-9 pnt	: <b>1-ZT</b>
10-11 pnt	: <b>2-ZT</b>

### 5.1.1.3 Opmerking:

Het bieden van een eigen kleur (5-kaart) na een doublet, geeft aan dat de bieder wel een goede 5-kaart had maar teveel punten voor een gewoon volgbod (16+).

West	Noord	Oost	Zuid	♠ A V 6
pas	1♠	1♦	dbl	♥ A H B 9 4
		pas	2♥	♦ A 7 6
				♣ B 4

### 5.1.2 Informatiedoublet in tweede ronde

Het uitgesteld informatiedoublet wordt gegeven door één van beide tegenstanders als ze beiden tijdens de eerste biedronde al gepast hebben.

Door de zwakke herbieiding van de openaar (12-14 pnt) en de zwakke bieding van zijn partner (6-9 pnt), weet je dat de punten waarschijnlijk verdeeld zitten en kun je een informatiedoublet geven met minder punten dan normaal.

Als de openaar en diens partner slechts *één kleur* geboden hebben, beloof je met (X):  
**9 - 12 pnt en de 3 andere kleuren.**

vb.1: 1♥ - PAS - 1-ZT - PAS  
2♥ - (X) - ...

vb.2: 1♥ - PAS - 1-ZT - PAS  
2♥ - PAS - PAS - (X)

Als de openaar en diens partner *2 kleuren* geboden hebben en geen fit bereikt hebben, belooft (X):

**9 - 12 pnt en de 2 andere kleuren.**

vb.1: 1♣ - PAS - 1♥ - PAS  
1-ZT- PAS - PAS - (X)

vb.2: 1♣ - PAS - 1♥ - PAS  
2♣ - PAS - PAS - (X)

Als de openaar en diens partner *2 kleuren* geboden hebben *en een fit* bereikt hebben, belooft (X):

**14 - 15 pnt en de 2 andere kleuren.**

vb.1: 1♣ - PAS - 1♥ - PAS  
2♥ - (X) - ...

### 5.2 Algemeen Cuebid

Na een *openingsbod in een kleur* is een bod van de eerste tegenstander *in de kleur van de openaar* een "*algemeen cuebid*". Het heeft dezelfde betekenis als een 2♣-openingsbod (2♣ zie blz.: 13).

Een dergelijke sterke hand komt echter zo zelden voor dat dit algemeen cuebid tegenwoordig meestal vervangen wordt door het Michaels cuebid (zie blz.: 21).

### 5.3 Unusual 2-ZT

Een volgbod van 2-ZT in de normale betekenis (20-22 pnt) zal na een normale opening zeer zelden voorkomen. Vandaar de populariteit van de *Unusual 2-ZT*.

#### 5.3.1 De bieder

*Unusual 2-ZT* wordt dadelijk na een openingsbod in kleur, *of als vierde man na 1-ZT-bijbod*, geboden met *de laagste twee ongeboden 5-kaarten* (of langer) met minstens *10 punten verdeeld over de 5-kaarten*.

Als vierde man, *na een pas van de partner en een bijbod in kleur van de tegenstrevers*, zijn het altijd de *twee nietgeboden kleuren*.

Als vierde man is er meer speelkracht nodig dan als tweede man. (De tegenstrevers hebben immers al minimum 19 pnt!)

Het is een conventioneel bod en dus ook *rondeforcing*. Je verplicht je partner minstens op niveau drie te spelen, het is echter geen mancheforcing.

Na 1♥/♠ betekent *2-ZT* een 5-kaart in *beide mineurs*.

bv.: 1♥ - *2-ZT* ♠ 2  
 of: 1♥ - PAS - *1-ZT* - *2-ZT* ♥ B 4  
 ♦ K D T 9 2  
 ♣ A D T 7 6

Na 1♣/♦ betekent *2-ZT* een 5-kaart in de *laagste twee ongeboden kleuren*.

bv.: 1♦ - *2-ZT* ♠ 2  
 of: 1♦ - PAS - *1-ZT* - *2-ZT* ♥ A K T 7 6  
 ♦ 8 5  
 ♣ A D T 7 6

Bijgevolg betekent *2-ZT* na 2 kleuren van de tegenstrevers een 5-kaart in *beide ongeboden kleuren*.

bv.: 1♣ - PAS - 1♥ - *2-ZT* ♠ A K B 7 6  
 ♥ 8  
 ♦ A D 8 7 3 2  
 ♣ 6

### 5.3.2 Partnerantwoord

- Reken ongeveer 10 punten bij jouw partner. Je kunt erop rekenen dat deze punten verdeeld zijn over de gevraagde kleuren.
- Bij minder dan 10 punten bied je jouw beste kleur die overeenkomt met een van de gevraagde kleuren door jouw partner (*kies uit de laagste twee ongeboden kleuren, ook al heb je betere eigenkleur(en)!*).

1♥ - *2-ZT* - PAS - 3♦ ♠ D B 7 6 3  
 ♥ A 8 4 3 2  
 ♦ 8 4  
 ♣ 9

- Met een dubbele fit en vanaf 10+ punten, praktisch volledig in de gevraagde kleuren, valt een manche in een van deze kleuren te overwegen. Door het bezit van deze twee sterke kleuren, wordt het puntenaantal iets minder belangrijk.

1♣ - *2-ZT* - PAS - 4♥ ♠ 9 8 4 3  
 ♥ K 8 6  
 ♦ A D 7  
 ♣ B T 3

(Met ♥ A D x x x en ♦ K x x x x bij de bieder, heb je hier al 10 slagen)

- Vanaf 13+ punten met een goed verdeelde hand en stop in de kleur(en) van de tegenstanders, kan *3-ZT* geboden worden. (Kaartverdeling is ook hier belangrijker dan het juiste puntenaantal!)

1♥ - *2-ZT* - PAS - *3-ZT* ♠ A K B 7  
 ♥ D B T 6  
 ♦ 8 2  
 ♣ K 7 6

## 5.4 *Michaels Cuebid*

Een 2♣-hand, dadelijk na een normale opening, komt zo zelden voor dat de Amerikaan Mike Michaels het algemeen cuebid een andere betekenis gaf.

Zeer geschikt als aanvulling bij de *Unusual 2-ZT*. Cuebid *zonder mancheforcing!*

### 5.4.1 *De bieder*

- Na 1♣ of 1♦ geeft het Michaels cuebid (bieden in de kleur van de openaar) minstens een 5-kaart aan in beide majeure kleuren. (Kan ook als vierde man na bijbod *1-ZT* van derde man.)
- Na 1♥ of 1♠ toont het minstens een 5-kaart in de overblijvende majeure EN minstens een 5-kaart in één van de mineurs. (Ook als vierde man na een bijbod van *1-ZT*.)
- Gelijke puntensterkte als bij *Unusual 2-ZT*: 10+ pnt verdeeld over de twee 5-kaarten.

Als het *Michaels cuebid* in combinatie met de *Unusual 2-ZT* wordt gebruikt, kan praktisch elk paar 5-kaarten worden geboden.

Na 1♥/♠ opening wordt:

5-k♠/♥ (andere majeure) en 5-k♣ of 5-k♦ geboden met het cuebid;  
5-k♣ en 5-k♦ geboden met *2-ZT*

Na 1♣/♦ opening wordt:

5-k♠ en 5-k♥ geboden met cuebid;  
5-k♦/♣ (andere mineur) en 5-k♥ geboden met *2-ZT*

*Let op!* Alleen 5-k♠ met 5-k♣ of 5-k♦ kan niet na 1♣/♦ geboden worden.

### 5.4.2 *Partnerantwoord*

- Een antwoord van de partner is verplicht.  
Bieding is analoog met *Unusual 2-ZT*.
- Zonder fit biedt hij zo laag mogelijk, liefst in een van de gevraagde kleuren. Het bod zal bijgevolg ook nog conventioneel zijn (kleur heeft geen betekenis), dus rondeforcing!
- Heeft partner een fit in een majeure kleur, dan biedt hij die kleur met sprong.
- Indien voldoende sterkte beschikbaar is (10 speelslagen), kan ook de manche geboden worden.
- Na een ♥/♠ opening kan de mineurkleur worden gevraagd met *2-ZT*. Naargelang de punten en kaartverdeling wordt dan 3♣, 3♦ of *3-ZT* gespeeld.

## 5.5 *Ghestem*

Zelfs met de combinatie van *Unusual 2-ZT met Michaels cuebid* zijn nog niet alle combinaties van twee 5-kaarten te bieden.

De Fransman Pierre Ghestem vond een systeem om toch alle combinaties te kunnen bieden in één enkele conventie. Hiervoor moest hij wel, buiten de *2-ZT* en 2♣, nog een derde traditioneel bod opofferen: 3♣.

**LET OP !!** Door het aanvaarden van Ghestem, sluit je verschillende andere conventies uit:

- **2-ZT** als volgbod
- 3♣ als sprongvolgbod (12/13 pnt + 6-k♣)
- Algemeen cuebid
- **Unusual 2-ZT**
- Michaels cuebid

De grootste nadelen van deze conventie zijn:

- het wegvallen van 3♣ als sprongvolgbod
- na 1♣/♦ moet al dadelijk 3♣ geboden worden om de twee 5-kaarten ♥ en ♠ aan te geven.

Een bijbod zonder sprong als antwoord van de partner heeft door de rondeforcing geen reële waarde. Men moet dus al dadelijk een manche bieden om een fit aan te geven. De kans dat men te hoog biedt is hierbij zeer groot.

### 5.5.1 De bieder

Na elk openingsbod van 1-in-een-kleur bij de tegenpartij, zijn er steeds 3 (en niet meer) mogelijke combinaties om twee 5-kaarten te bieden. Als puntensterkte wordt ongeveer 10+ punten verwacht, verdeeld over de twee 5-kaarten.

De bieder, als eerste tegenstander na de openaar, bezit ten opzichte van de kleur van de tegenpartij, ofwel:

- a. de 2 uiterste kleuren -> bied cuebid
- b. de 2 laagste kleuren -> bied **2-ZT**
- c. de 2 hoogste kleuren -> bied 3♣

bv.:	1 ♥ - 2 ♥ (cuebid)	belooft	♣	<del>♦</del>	♠
	1 ♥ - <b>2-ZT</b>	belooft	♣	♦	<del>♠</del>
	1 ♥ - 3♣	belooft	<del>♣</del>	♦	♠

Voor de vierde man vervalt Ghestem na een bijbod van de partner van de openaar. De biedingen zijn dan terug reël.

bv.: 1♥ - PAS - 1-ZT - 3♣                      3♣ = 12/13 pnt met 6-k♣

### 5.5.2 Partnerantwoord

Verder bieden, analoog met **Unusual 2-ZT**.

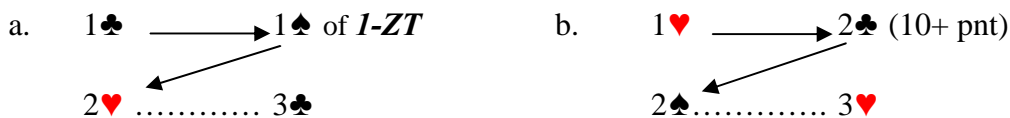


## 6 Speciale conventies

### 6.1 Reverse

Als na een opening 1-in-kleur en een bijbod van partner in een nieuwe kleur of **1-ZT**, de openaar een nieuwe kleur (een vierkaart, hoger dan openingskleur en verschillend van partnerkleur) op 2-niveau biedt, betekent dit dat hij minstens 15/16 punten bezit. Zulk bod op 2-niveau is het **REVERSE-BOD** (met rondeforcing).

bvb.:



Reverse belooft dus een vijfkaart in de openingskleur, een vierkaart in de tweede kleur en 15/16 - 19 punten. De partner mag hierop **NIET** passen!

**Na een bijbod op niveau 1 (16 + 6 = 22 pnt) is het Rondeforcing.**

**Na een bijbod op niveau 2 (15 + 10 = 25 pnt) is het Mancheforcing.**

Met 12 - 14 punten mag de openaar zijn vierkaart niet noemen, maar kan **1-ZT** bieden (verdeelde hand en te weinig punten om te openen met **1-ZT**) of zijn vijfkaart herhalen omdat de punten niet voldoende zijn voor Reverse.

(**Vuistregel:** Openaar biedt op 2-niveau een kleur die door de partner is overgeslagen.)

### 6.2 4e Kleurconventie

bv.:



Met 8+ pnt kan men de 4e kleur bieden (in dit geval dus in a:  $2\clubsuit$  en in b:  $3\clubsuit$ ). (Conventioneel bod, dus: rondeforcing!)

Het is niet de bedoeling deze kleur als mogelijke troefkleur voor te stellen.

Het is "stopvragend" in deze 4e kleur. Het wil dus zeggen: "Maat, biedt **ZT** als je dekking hebt in deze 4e kleur; indien niet, steun dan mijn majeurekaart of biedt jouw eigen vijfkaart."

### 6.3 Cuebid

Door in de kleur van een tegenstander te bieden (wat voor een reëel bod onlogisch zou zijn) wordt dit een **conventioneel bod met mancheforcing**. Omdat de kleur niet echt is, forceer je je partner tot een nieuwe bieding. **Een bod in de kleur van de bijbieder wordt als reëel beschouwd en is dan ook geen mancheforcing.**

#### 6.3.1 Na opening 1-in-kleur en volgbod van tegenstander

Een cuebid kan geboden worden als jouw partner normaal geopend heeft en de tegenstander een volgbod gedaan heeft.

Met 12 + punten en een fit (4-kaart) voor de partner, bied je 2 (of 3 zonder sprong) in de kleur van de voorganger. (Mancheforcing)

bv.:

1♦ - (1♥) - 2♥ = 4k♦ en 12+ punten (Hierbij blijft 3-ZT nog mogelijk!)  
Er moet minstens geboden worden tot een manche of een slem bereikt wordt.

### 6.3.2 Na opening 1-in-kleur, bijbod van partner en volgbod tegenstander

Wanneer je zelf geopend hebt, je partner heeft een bijbod gedaan en de tegenstander heeft hierop een volgbod gedaan, dan geef je met een cuebid te kennen dat je een 3-ZT-contract wilt spelen als de partner een steun heeft in de geboden kleur. LET OP!! Cuebid is mancheforcing. Zorg dus dat je voldoende punten hebt om een manche mogelijk te maken. Trek de (min.) punten van je partner af van 25 om te weten hoeveel punten je zelf minimum nodig hebt.

bv.:

♠ 8 4	1♣ - (PAS) - 1♥(6p) - 1♠
♥ K 3	2♠(18pt)
♦ A D 2	
♣ A K D 9 8 2	

Als partner een stop heeft in schoppen, biedt hij 3-ZT. Desnoods kan hij ook nog uitwijken naar 3♣, 3♦ of 3♥ (Hij is verplicht te bieden op het conventioneel bod. Hij geeft gewoon zijn beste kleur aan zonder enige andere waarborgen!). De openaar beslist dan welke manche het gaat worden.

♠ A K T 7 2	1♠ - (PAS) - 2♣(10p) - 2♦
♥ K 3 2	3♦(15pt)
♦ B 8	
♣ A T 7	

Als partner een stop heeft in ruiten, biedt hij 3-ZT. Desnoods kan hij ook nog uitwijken naar 3♥ of 3♠ (Hij is verplicht te bieden op het conventioneel bod. Hij geeft gewoon zijn beste kleur aan zonder enige andere waarborgen!). De openaar beslist dan welke manche het gaat worden.

### 6.3.3 Cuebid met uitstel

Het cuebid kan ook met uitstel geboden worden. Eventueel wordt eerst nog andere nuttige informatie doorgegeven op een laag niveau voordat men zijn echte sterkte toont.

Enkele voorbeelden:

A.	--	1♦ - 1♥ - 1♠	♠ A D 7 6 5
		PAS - 2♦ - PAS - 2♥	♥ 8 7 6
			♦ K 4
			♣ A B 7

Normaal wordt na een volgbod een nieuwe kleur geboden met een 5-kaart (1♠). Een vierkaart kan geboden worden met een negatief doublet (zie blz.: 31).

B.	♠ A K 9 8 2	1♠ - PAS - 2♦ - 2♥
	♥ B 3	3♣ - PAS - 3♦ - PAS
	♦ D 4	3♥
	♣ A D 7 6	

Een nieuwe kleur op 3-niveau (3♣) is altijd een mancheforcing.

Met het cuebid (3♥) vraagt men om met een stop in die kleur 3-ZT te bieden.

**Denk eraan!** Cuebid is mancheforcing en de geboden kleur conventioneel.

Er moet dus steeds een bod gedaan worden om tenminste de kleur aan te passen en door te kunnen gaan naar de meest geschikte manche.

C.

♠ K 9 7	1♦ - 1♠ - (X) - PAS	♠ 8 6
♥ 6	3♦ - PAS - 3♠ - PAS	♥ A B 5 3
♦ A K B T 4 3	<b>3-ZT</b>	♦ D 7 6
♣ A 8 2		♣ K 9 4 3

De 4-kaart ♥ wordt aangegeven met neg. doublet.

De sprong naar 3♦ geeft een mancheforcing aan met een Sterke 6-kaart.

Het cuebid 3♠ vraagt naar een stop in ♠.

**3-ZT** bevestigt een stop in ♠.

### 6.3.4 Na opening 1-ZT en volgbod van tegenstander

Na een "Zonder Troef"-opening vervangt het cuebid de Stayman met 10+ pnt die niet meer mogelijk is door het tussenbod. Een bod in de kleur van de tegenstander vraagt naar een 4-kaart majeur bij de openaar. Vanwege de 10+ pnt is ook hier een mancheforcing aanwezig. Enkele voorbeelden:

**1-ZT** - (2♦) - 3♦ - (PAS)

De openaar toont zijn 4-kaart majeur (3♥/♠) of biedt **3-ZT**.

Op 3♥/♠ van de openaar wordt 4♥/♠ geboden als er een fit is, anders **3-ZT**.

Op **3-ZT** wordt gepast.

**1-ZT** - (2♠) - 3♠ - (PAS)

De openaar biedt 4♥ indien hij een 4-kaart ♥ heeft, anders **3-ZT**.

De partner is alleen geïnteresseerd in harten. Met een 4-kaart schoppen zou hij voor straf doubleren i.p.v. een cuebid te geven.

### 6.3.5 Na informatiedoublet van partner

Na een informatiedoublet van de partner en een PAS van de tegenstrever, ben je verplicht om te bieden. Uw bod is echter alleen maar rondeforcing tenzij je rechtstreeks een manche kunt bieden.

Een cuebid geeft het grote voordeel dat het een mancheforcing is en tegelijkertijd nog wat ruimte laat om de juiste manche te vinden.

bv.:

1♦ - (X) - PAS - 2♦	♠ K 8 4 2
	♥ A 8
	♦ A B 7 4
	♣ D 6 3

Zowel 4♠ als **3-ZT** hoort tot de mogelijkheden. De verdere bieding moet dat duidelijk maken.

(Zie ook "Informatiedoublet" op blz.: 17)

### 6.3.6 Na volgbod van partner (two-way cuebid)

Na een volgbod van de partner zijn er twee mogelijkheden (two-way):

- Je hebt steun voor de 5-kaart van partner en minstens 11 punten, dan is het cuebid geen mancheforcing want het volgbod van partner belooft geen openingskracht (8+ pnt). Wel altijd rondeforcing!!

1♦ - 1♠ - PAS - 2♦      ♠ A 8 3  
    ♥ A D 4 2  
    ♦ D 3  
    ♣ T 7 6 4

Het grote voordeel is dat je op een zwakke 2♠ van partner kunt passen en met een sterk volgbod kan partner inviteren voor de manche (**2-ZT** of 3 in een kleur).

- b. Je hebt geen steun voor de partner maar bent wel sterk genoeg voor een mancheforcing (16+ pnt).

1♣ - 1♠ - PAS - 2♣      ♠ 6  
    ♥ A K D 7 2  
    ♦ A K D 3  
    ♣ 9 8 6

Na zelfs een zwak bod van partner (2♠) kan je nu een manche forceren met 3♥. Een nieuwe kleur op 3-niveau is altijd mancheforcing. Partner mag niet meer passen en biedt **3-ZT** met een stop in ♣ of 4♥ met een fit in ♥.

## 6.4 *Jacoby 2-ZT*

Van dezelfde auteur (Oswald Jacoby) als de Jacoby transfer bij **1-ZT**.

Jacoby zag niet echt het nut van **2-ZT** als 10-11-pnt-melding zonder steun bij een 1-in-kleur opening.

Als partner geen steun heeft voor de openaar, heeft hij altijd wel een 4-kaart die hij op niveau 2 met 10-11 pnt kan bieden.

bv.:

1♥ - ?      ♠ K B 7  
    ♥ 7 6 5  
    ♦ D B 3  
    ♣ A T 9 2

In plaats van **2-ZT** te bieden kan partner zijn verdeelde hand beter aangeven met 2♣.

Jacoby offerde dan ook het traditionele **2-ZT-bod** bij een *majeuropening* (1♥/♠) op voor zijn speciale *Jacoby-2-ZT*.

Bij de 1♣/♦ opening blijft de normale **2-ZT** van kracht.

**Vergeet niet uw systeemkaart aan te passen en te alerteren indien je voor deze variant kiest!**

### 6.4.1 *Bieder van 2-ZT*

Na een opening 1♥/♠ en met minimum een vierkaart als steun en 12+ punten, biedt de partner van de openaar **2-ZT**.

vb.:

1♥ - **2-ZT**      ♠ A 4 3 2  
    ♥ A D 7 6 4  
    ♦ 8 4  
    ♣ A D

Het grote voordeel hierbij is dat de *troefkleur met mancheforcing* al dadelijk vaststaat op een laag biedniveau, zo blijft er veel ruimte over voor controlebiedingen (zie Controlebiedingen op blz.: 34) bij eventuele sleminteresse.

Al de antwoorden, behalve een manche in de troefkleur, op deze **Jacoby 2-ZT** zijn conventioneel. **De troefkleur staat vast en wordt niet meer veranderd.** Wegens de mancheforcing **mag er ook niet meer gestopt worden onder de manche of een slem.**

### 6.4.2 *Herbieding van openaar*

3♣/♦/♥/♠ *singleton of renonce in de geboden kleur*

bv.:

♠ A D 8 7 4	1♠ - 2-ZT
♥ D T 9 8	3♦
♦ 8	
♣ A D T	

Als de geboden singleton of renonce meevalt, begint partner met controlebiedingen. Valt het tegen, dan wordt dadelijk de manche geboden en stopt de bieding.

bv.:

	♠ A 7 5
1♥ - 2-ZT	♥ K T 8 5
3♠ - 4♣	♦ B 5
	♣ A D 6 4

De splinter in schoppen, samen met ♠A betekent dat er al geen verliezers in schoppen zijn. (vanaf de tweede schoppen kan getroefd worden)

Partner begint dan ook dadelijk met de controlebiedingen (4♣) om de mogelijkheid van een slem te onderzoeken.

	♠ D T 5
1♥ - 2-ZT	♥ K T 8 5
3♠ - 4♥	♦ B 5
	♣ A D 6 4

Hier zit de schoppenfit niet goed! De punten van schoppendame zijn niets waard en partner heeft dus in feite maar 10 punten meer over! Dat is te weinig voor slem en partner sluit af met de manche (4♥).

Wanneer de openaar geen singleton of renonce heeft, zijn er nog drie mogelijke biedingen:

1. 4♥/♠ : 12 - 13 punten, geen sleminteresse  
(manche als stopbod)

bv.:

♠ A D 8 5	1♠ - 2-ZT
♥ B 9 4	4♠
♦ K 7 3	
♣ K T 8	

2. 3-ZT : 14 - 15 punten  
(partner kiest: manche of controlebieding voor slem)

bv.:

♠ A D 8 7 4	1♠ - 2-ZT
♥ D T 8	3-ZT
♦ 9 8	
♣ A D T	

3. **3♥/♠ (in troef)** : 16+ punten, serieuze sleminteresse  
(partner begint met controlebiedingen)

bv.:

♠ K B T 8 7	1♠ - 2-ZT
♥ A 6	3♠
♦ K D 8 6	
♣ A D	

### 6.4.3 Biedvoorbeeld 2-ZT

♠ A B 7 3 2	♠ K 9 6 5 4
♥ A K 3	♥ 8 4
♦ T 8 7 2	♦ A K
♣ 6	♣ A 9 3 2

1♠ - 2-ZT

3♣ - 3♦

3♥ - 4♣

4♥ - 4-ZT

5♥ - 7♠

3♣ = splinter of renonce in ♣

3♦ = controle in ♦

3♥ = controle in ♥

4♣ = controle in ♣

4♥ = herhaling controle (♥A + ♥K)

4-ZT = azen vragen

5♥ = 2 azen zonder troefvrouw

7♠ = alle azen en troefkoning, geen verliesslag

### 6.5 Splinter

*Een splinter wordt aangegeven met een dubbele sprong in een nieuwe kleur nadat openaar 1-in-kleur geopend heeft of na een bijbod van 1-in-kleur. De splinter stelt de laatstgenoemde kleur vast als troefkleur en belooft 12-15 punten en een renonce of singleton in de kleur die bijgeboden wordt.*

*Het is mancheforcing met eventueel sleminteresse.*

In tegenstelling tot de *Jacoby 2-ZT*, geldt dit ook voor de mineurs en is het puntenaantal begrensd. Bij meer dan 15 punten en een majeurekleur, biedt men beter de *Jacoby 2-ZT*.

vb.: ♠ T (= singleton) of ♠ A K 7 5  
♥ K D 4 2                      ♥ K D 4 2  
♦ A 7 4                         ♦ - (= renonce)  
♣ K B 9 5 3                    ♣ D B 9 5 3

Stel dat de openaar opent in een kleur op 1-niveau (vb.: 1♥) en als partner heb je een splinterhand. De manche is dan al verzekerd en je zou dus al dadelijk 4♥ kunnen bieden. Zonder risico om in een te hoog bod te geraken, kan nu nog nagegaan worden of er misschien een slem mogelijk is. Indien er geen controle (zie Controlebiedingen op blz.: 34) is in de vier kleuren, wordt slem uitgesloten. Door de splinter (= controle) aan te geven met een dubbele sprong naar de kleur van de splinter, weet de openaar dat er interesse is om de slem te bieden.

**Voorbeelden:**

1♣ - 3♦/♥/♠ : splinter in ♦/♥/♠

1♥ - 3♠/4♣/4♦ : splinter in ♠/♣/♦

Dit geldt ook na een bijbod op 1 niveau:

1♣ - 1♥

4♦/♠ : splinter in ♦/♠

1♦ - 3♥/♠/4♣ : splinter in ♥/♠/♦

1♠ - 4♣/♦/♥ : splinter in ♣/♦/♥

1♦ - 1♠

4♣/♥ : splinter in ♣/♥

Na de bekendmaking van de splinter, kan de openaar beslissen of het een manche wordt in troef (of **3-ZT**) of een slempoging en doorgaan met de controles. Door de begrenzing van de puntenwaarde (12-15) kan de openaar aan de hand van zijn eigen punten uitrekenen of er een slem mogelijk is of niet. Met een heel goede kaartverdeling zou dat vanaf 16/17 punten al mogelijk kunnen zijn als de controles een gunstig resultaat geven. Indien geen controle in alle kleuren beschikbaar is, wordt afgebroken naar de manche of zo laag mogelijk in de troefkleur afgestopt.

**Voorbeeld: (x staat voor gelijk welke kleine kaart zonder punten)**

Openaar: (14 pt)	Partner: (13 pt)
♠ A x x x x	♠ K B x x
♥ A	♥ K D x x
♦ A D x x	♦ K
♣ x x x	♣ B T x x

Bieding: 1♠ - 4♦

4♠ - PAS

Ruiten is de splinter en klaveren kan niet meer geboden worden.

Als de openaar geen controle heeft in klaveren, moet hij afbreken en naar de manche in schoppen gaan.

**MET** controle in ♣ daarentegen, gaat de controlebieding verder, zelfs als die niet aangeduid kan worden. Het feit dat de bieding niet afgebroken wordt, is voor de partner het sein dat er controle is in de lagere kleur.

Bieding: 1♠ - 4♦

4♥ - **4-ZT**

5♦ - enz.

Ruiten is de splinter en klaveren kan niet meer geboden worden.

Als de openaar controle heeft in klaveren, gaat hij verder met 4♥ (controle in harten) waarop de partner gaat azen vragen.

Zoals met alle speciale conventies die standaardbiedingen een andere betekenis geven, is het ook hier van het allergrootste belang dat duidelijk afgesproken wordt welke conventies worden toegepast en welke standaardwaarden vervallen.

Door een splinter te bieden krijgt men dikwijls een situatie dat rechtstreeks 4♥ of 4♠ geboden wordt. Hier moet men vooral goed opletten welk de afspraak is: is dit een rechtstreeks manchebod of een splinter!

Gebruikt men deze biedingen als aanduiding van een splinter, dan vervalt de mogelijkheid om met weinig punten maar veel troef, rechtstreeks een manche te bieden. bv.

♠ -  
♥ D V T 9 7 6 4 2  
♦ 7  
♣ B T 9 5

1♠ - ?? voor een splinter (4♦) zijn er niet genoeg punten  
4♥ reëel zou hier een goed bod zijn, maar door deze splinterconventie totaal verkeerd begrepen worden.

**Gouden Regel:**

**MAAK DUIDELIJKE AFSPRAKEN EN HOUD ER U AAN!!  
UW PARTNER MOET OP U KUNNEN "REKENEN"!!**

## 6.6 Truscott

De Truscott conventie is ingevoerd door Alan Truscott (bridgecorrespondent van de New York Times). Hij merkte op dat **na een opening 1-in-keur en een informatiedoublet van de eerste tegenstander**, het **2-ZT-bod** eigenlijk overbodig is. Na een doublet kan men immers ook een sterkte van 9+ punten aangeven met een redoublet. Het vrijgekomen **2-ZT-bod** wordt dan gebruikt voor een vierkaart steun met 10-11 punten.

**3-in-openingskeur** wordt als zwak gebruikt met **vierkaart steun en 6-9 punten**.

**2-in-openingskeur** nog zwakker: **drie- of vierkaart met 5-6 punten**.

De bedoeling is vooral om na een informatiedoublet de tegenstanders het bieden moeilijker te maken. De punten zitten dan meestal verdeeld tussen beide paren en het zal niet dikwijls tot een manche komen.

Een ander voordeel is dat de openaar een vrij nauwkeurige omschrijving heeft van de hand van zijn partner zodat hij eventueel beter gericht kan doubleren in de tweede ronde wanneer de tegenstanders hoger bieden.

**Enkele voorbeelden:**

	♠ A 9
1♥ - (X) - 2-ZT	♥ K D 9 8
(10-11p)	♦ B T 7 4
	♣ T 6 5

	♠ A 9
1♦ - (X) - 3♦	♥ T 9 8 4
(6-9p)	♦ K T 8 7
	♣ T 6 5

	♠ 9 7 4
1♠ - (X) - 2♠	♥ K T 9 8
(5-6p)	♦ D T 7 4
	♣ T 6 5

Ook bij deze conventie geldt de regel van de goede afspraken of de bieding loopt totaal in de war.



## 7 Doubletten

De doubletten kunnen ingedeeld worden in drie groepen:

- **strafdoubletten** geven aan dat het geboden contract (waarschijnlijk) niet gemaakt zal kunnen worden. Het heeft invloed op de puntentelling.
- **informatieve doubletten** geven extra informatie aan partner over de kaart- en puntenverdeling
- **doubletten als volgbod**
  - Informatiedoublet (zie blz.: 17)

### 7.1 Strafdoublet (X)

Met een strafdoublet geeft men te kennen dat men niet gelooft dat de tegenpartij haar contract zal maken. Wordt het contract toch gehaald, dan worden de slagpunten verdubbeld. Wordt het contract down gespeeld, worden de strafpunten ook verdubbeld. Een doublet op een **1-ZT**-bod is per definitie steeds een strafdoublet.

Alle andere doubletten worden automatisch strafdoubletten als er geen bod meer op volgt (3 x PAS).

### 7.2 Redoublet (XX)

vb.: 1♦ - (X) - (XX) - ...

Redoublet (XX) na een informatiedoublet (X) belooft enkel 9 - 10 pnt; hiermee maak je je partner duidelijk dat de meerderheid der punten in uw bezit is. (minimum 13 + 9 = 22 pnt.)

Na een strafdoublet geef je hiermee aan dat je wel sterk genoeg bent om het gedoubleerde contract te halen.

### 7.3 Negatief doublet (X)

Een negatief doublet wordt geboden in de *eerste* ronde, **na een opening in een kleur door partner**, gevolgd door een **kleurvolgbod**, **door de eerste tegenstander op 1- of 2-niveau** (dus niet **1-ZT**-opening of **1-ZT**-volgbod).

**Het negatief doublet geeft minstens een vierkaart aan in de niet-geboden majeure-kleur(en).**

**(Indien de TWEE majeurekleuren geboden zijn, geef je aan dat je BEIDE mineur-kleuren bezit.)**

Op 1-niveau belooft een negatief doublet 6+ pnt.

Op 2-niveau belooft een negatief doublet 8+ pnt.

Een 5(+)kaart wordt vanaf 10 punten rechtstreeks zonder sprong (1/2-niveau) geboden.

Een 6+kaart wordt vanaf 13 punten rechtstreeks met sprong geboden.

#### Tip:

Als je een negatief doublet geboden hebt en de daaropvolgende ronde jouw majeurekleur biedt op 2-niveau, weet jouw partner dat je **minstens een vijfkaart** hebt, maar met minder dan 10 punten.

***Gevolgen van deze overeenkomst.***

Een bijbod, in de kleur van de openaar, ***na een tussenbieding belooft een 5-kaart*** en 10+ punten.

Waar het negatief doublet van kracht is, kan geen strafdoublet gegeven worden!

Het strafdoublet kan hier eventueel vervangen worden door een "strafpas".

(Zie "Heropeningsdoublet", blz.: 32.)

***Voorbeelden:***

vb.1: 1♣ - 1♦ - (X) - ...

1♥ - 1♠ - (X) - ...

(X) belooft: niv. 1: 6+ pnt. EN 4-kaart in de 2 andere kleuren

1♣ - 2♦ - (X) - ...

1♠ - 2♥ - (X) - ...

(X) belooft: niv. 2: 8+ pnt. EN 4-kaart in de 2 andere kleuren

vb.2: 1♣ of 1♦ - 1♥ of 1♠ - (X) - ...

(X) belooft: 6+ pnt. EN 4-kaart in de andere majeure kleur (♠ / ♥)

of: 6-9 pnt. EN 5(+)kaart in de andere majeure kleur (♠ / ♥)

(2♥ kan na 1♠ met 10 pnt. EN 5(+)kaart geboden worden)

vb.3: 1♣ of 1♦ - 2♥ of 2♠ - (X) - ...

(X) belooft: 8+ pnt. EN 4-kaart in de andere majeure kleur (♥)

(2♠ kan na 2♥ met 10 pnt. EN 5(+)kaart geboden worden)

***Opmerking:***

Partner mag niet passen op een negatief doublet; er is (nog) geen informatie over het juiste aantal punten, het is bijgevolg een rondeforcing zoals bij een bijbod in een nieuwe kleur.

**7.4 Uitkomstdoublet (X)**

Een doublet na een ***conventioneel bod*** van de tegenpartij duidt aan dat de partner bij voorkeur in die kleur moet uitkomen. Enkele voorbeelden:

1-ZT - PAS - 2♣ - (X)

2♦ - (X)

2♥ - (X)

2♦ - (X) (Multi Coloured)

2♣ - (X)

Controlebiedingen, Antwoorden op Blackwood (Azen vragen), De vierde kleur.

**7.5 Heropeningsdoublet (X)**

Als de bieding op een laag niveau dreigt stil te vallen, kan de bieding heropend worden door de openaar bij middel van een ***heropeningsdoublet***.

vb.: 1♥ - (2♣) - PAS - PAS

(X) - PAS - {PAS} - PAS

Het wil zeggen: "Partner, laat hen niet op een 2-niveau spelen. Ik bezit ook de twee overblijvende kleuren. Bied nog eens."

Met een sterke hand in de volgbodkleur moet partner passen. Het pasbod zet het heropeningsdoublet dan om in een strafdoublet, het pasbod zelf wordt een ***strafpas***.

## 7.6 Steundoublet (X)

### 7.6.1 Na een bijbod van partner en een volgbod

vb.1: 1♣ - PAS - 1♥ - (1♠)  
(X) - ...

vb.2: 1♣ - PAS - 1♠ - (2♥)  
(X) - ...

#### Uitleg:

1. openaar opent met 1♣ of 1♦
2. 1<sup>e</sup> tegenstander geeft geen volgbod
3. partner van openaar biedt een majeur (min. 4-kaart en 6 pnt)
4. 2<sup>e</sup> tegenstander geeft een gewoon volgbod (geen sprong)
5. als openaar een 4-kaart steun heeft, biedt hij 2, 3 of 4 in de partnerkleur volgens de punten die hij bezit;  
als openaar geen 4-kaart steun bezit maar wel een 3-kaart, dan geeft hij een steundoublet.

#### Opmerking:

In dit geval kun je als openaar geen strafdoublet geven. Wil je de tegenpartij toch straffen, dan bied je PAS en laat uw partner een heropeningsdoublet bieden waarop jij dan past zoals in volgend voorbeeld:

1♣ - PAS - 1♥ - (1♠)  
PAS - PAS - (X) - PAS  
{PAS} - ...

### 7.6.2 Na een volgbod van de partner

vb.1: 1♥ - 1♠ - 2♥ - (X)

vb.2: 1♥ - 1♠ - 3♥ - (X)

#### Uitleg:

1. 1<sup>e</sup> tegenstander opent
2. uw partner geeft een volgbod (5-kaart)
3. 2<sup>e</sup> tegenstander biedt ook
4. jij geeft een Cuebid indien nog mogelijk op 2- of 3-niveau om 12+ pnt en 4-kaart steun weer te geven;  
als je gestoord wordt om op 2- of 3-niveau Cuebid te bieden, dan bied je ter vervanging (X).

## 8 Slembiedingen

Men denkt al te dikwijls dat slembieden slechts een kwestie is van Azen en Heren bezitten. Dit is te simplistisch en fout gedacht. Voordat we met **4-ZT** naar de Azen vragen, zouden we er goed aan doen om het ganse niveau 4 te gebruiken om controle biedingen toe te passen.

Er moet minstens aan 4 voorwaarden voldaan zijn:

- Zijn er voldoende punten?  
Klein slem 33+ pnt; groot slem 37+ pnt
- Is de troefkleur (of **ZT**) bekend?  
Eenmaal we ons in een fase van mancheforcing bevinden, en de troefkleur bekend gemaakt wordt met een limietbod, betekent dat sleminteresse; een manchebod is een stopbod en betekent het afbreken van de bieding.  
Ieder bod na het limietbod dient voor de slemcontrole.

bv.:

1♠ - PAS - 2♦ - PAS

3♣ - PAS - 3♠

3♣ = mancheforcing (nieuwe kleur op 3-niv.)

3♠ = sleminteresse in Schoppen

1♠ - PAS - 2♦ - PAS

3♣ - PAS - 4♠

3♣ = mancheforcing (nieuwe kleur op 3-niv.)

4♠ = geen sleminteresse -> manche in Schoppen

Is er geen mancheforcing, maar de troefkleur is wel vastgesteld, dan volstaat een sprongbod naar 4♣ of 4♦ (advanced cuebid) om de sleminteresse aan te geven en de controlebiedingen te starten.

bv.:

1♠ - PAS - 2♥ - PAS

2♠ - PAS - 3♠

3♠ = hier is geen mancheforcing dus is  
3♠ een gewoon limietbod

1♠ - PAS - 2♥ - PAS

2♠ - PAS - 4♣

4♣ = akkoord met laatst genoemde troefkleur  
sleminteresse  
controle in ♣ (bezit Aas of singleton)

- Is er controle over alle kleuren?  
Zie "Controlebiedingen" verderop.
- Zijn er voldoende azen beschikbaar?  
Zie "Azen vragen" blz.: 36.

### 8.1 Controlebiedingen

Het doel van controlebiedingen is zeker te zijn dat in een **troefcontract**, in een zijkleur **geen twee slagen** verloren kunnen gaan. We gaan daartoe controles doen. Dit zijn de **eerste** en **tweede** controles.

#### *Eerste controle*

Het bezit, in een zijkleur (= niet-troefkleur), van **minstens** de Aas of van een renonce (geen kaart), noemen we een **eerste controle**. Met een aas kunnen we reeds in een eer-

ste ronde een slag ophalen, bij een renonce kunnen we in de eerste ronde al troef gebruiken.

### *Tweede controle*

Het bezit in een zijkleur van de **Heer** + **minstens één kaart** of een **singleton** (slechts één kaart), noemen we **tweede controle**. De Heer kan in de tweede ronde vrijkomen door in de eerste ronde een kleiner kaart op de aas te leggen, en door een singleton hoeven we maar één keer te bekennen en kunnen in de tweede ronde troeven.

Een kaartbezit waarbij meer dan twee slagen (rondes) moet gewacht worden om een slag te kunnen halen, behoort NIET tot de controles en sluit slem dus uit!

Bijvoorbeeld:

D B x x (derde ronde), De aas en de koning (dus twee rondes) moeten al weg zijn voordat de dame in de derde ronde een slag kan halen.

Het grote voordeel van de controlebiedingen is dat men bij een vaststaande manche in de majeure kleuren, voldoende ruimte heeft om deze controles uit te voeren **voordat** het mancheniveau bereikt wordt. Als er een controle ontbreekt, kan men stoppen op 4-niveau. De slem is dan toch niet bereikbaar en men hoeft dus niet onnodig hoger te bieden of om azen te vragen.

### **8.1.1 Na limietbod-met-sleminteresse**

In de situatie van mancheforcing is ieder bod na het limietbod, dat de sleminteresse aangeeft, een controlebod.

Enkele voorbeelden:

1♥ - PAS - 2♦ - PAS

3♣ - PAS - 3♥ - PAS

3♠ - PAS - 4♣ - PAS

4♦ - PAS - **4-ZT**

3♣ = mancheforcing! (nieuwe kleur op 3-niv.)

3♥ = limietbod met sleminteresse voor ♥

3♠ = controle voor ♠ aanwezig

(harten=troef wordt uiteraard overgeslagen)

4♣, 4♦ = alles onder controle, met **4-ZT** azen vragen.

Merk op dat 4♦ hier zelfs overbodig is. Met een controle in deze laatste kleur kan hij dadelijk azen vragen. Heeft hij geen controle in ♦, kan hij de manche in ♥ bieden. Zijn partner kan dan eventueel nog azen vragen indien hij een controle in ♦ heeft.

\*\*\*\*\*

2♣ - PAS - 2♦ - PAS

2♠ - PAS - 3♠ - PAS

4♦ - PAS -

2♣ = opening met mancheforcing

3♠ = limietbod met sleminteresse voor ♠

4♦ = controle voor ♦ aanwezig maar NIET voor ♣ (door een kleur over te slaan wordt de controle in de overgeslagen kleur ontken!)

- 4♥ = controle ♣ + ♥

of - 4♠ = manche!

Als de partner wel controle heeft in de overgeslagen kleur(en) dan gaat de controlebieding door, anders wordt ze afgebroken door de manche te bieden .

\*\*\*\*\*

2♣ - PAS - 2♦ - PAS

2♥ - PAS - 3♥ - PAS

4♣ - PAS -

2♣ = opening met mancheforcing

3♥ = limietbod met sleminteresse voor ♥

4♣ = geen controle voor ♠ (overgeslagen)

4♦ = controle ♠ + ♦

4♥ = manche = ook geen controle in ♠.

### 8.1.2 *Advanced cuebid*

Een sprongbod naar 4♣ of 4♦ stelt de laatst geboden kleur vast als troefkleur, toont sleminteresse en tegelijkertijd controle in ♣ of ♦.

**LET WEL!!** 4♦ ontkent al meteen een controle in ♣ !!

### 8.2 *Azen en Heren vragen*

Een slemponing (klein-slem = 33+ pnt; slem = 37+ pnt) wordt bijna altijd voorafgegaan door controlebiedingen en een vraag naar het bezit van Azen en Heren. Azen worden gevraagd met het vraagbod **4-ZT**, Heren met **5-ZT**.

- Bij een slemponing in een **ZT**-contract gebeurt dit volgens de Blackwood-conventie.
- Bij een slemponing in een troefcontract volgens de Roman-Keycard-Blackwood-conventie. Hierbij wordt troefheer als 5e Aas beschouwd. Er zijn dus 5 Azen en slechts 3 Heren in een troefcontract.

Degene die naar de Azen vraagt moet bijna altijd over één Aas beschikken. Naar de Heren vraagt men meestal alleen als men samen over de 4 (of 5) Azen beschikt en graag zou verder gaan naar een grote slem.

Slemponing in een <b>ZT</b> -contract		Slemponing in een <b>Troef</b> -contract		
<b>Blackwood</b> -conventie		<b>Roman-Keycard-Blackwood</b> Troefheer geldt als 5 <sup>e</sup> Aas		
<i>Vraag</i>	<i>Azen : 4-ZT</i>	<i>Heren : 5-ZT</i>	<i>Azen : 4-ZT</i>	<i>Heren : 5-ZT</i>
<i>Antwoord</i>	5 ♣ : 0 of 4 Azen	6 ♣ : 0 of 4 Heren	5 ♣ : 0 of 3 Azen	6 ♣ : 0 of 3 Heren
	5 ♦ : 1 Aas	6 ♦ : 1 Heer	5 ♦ : 1 of 4 Azen	6 ♦ : 1 Heer
	5 ♥ : 2 Azen	6 ♥ : 2 Heren	5 ♥ : 2 Azen <i>zonder</i> troefvrouw	6 ♥ : 2 Heren
	5 ♠ : 3 Azen	6 ♠ : 3 Heren	5 ♠ : 2 Azen <i>met</i> troefvrouw	

## 9 Spelconventies

Spelconventies zijn speciale afspraken tussen de partners die gebruikt worden bij het uitkomen, het aanspelen van een kleur of het bijspelen van een kaart op een uitkomst van partner of tegenspeler.

In tegenstelling tot de afspraken bij het bieden, mag geen enkel uitkomst gealverteerd worden tijdens het spel. De afspraken die afwijken van de standaardsystemen moeten wel kenbaar gemaakt worden tijdens de Pre-Alert (via systeemkaart en mondeling voor het spel begint).

In deel 1 werden de basiselementen besproken, hier komen enkele speciale afspraken aan bod.

De spelconventies kunnen in 3 belangrijke delen gesplitst worden:

- de uitkomst : *alleen de eerste kaart vóórdat de dummy zijn kaarten openlegt*
- het aanspelen : het uitspelen van een kaart bij alle andere slagen
- het signaleren : signalen geven door het bijspelen van een kaart

### 9.1 Uitkomst of aanspelen

De uitkomst is *alleen de eerste kaart* die gespeeld wordt door de eerste tegenstrever *vóórdat de dummy zijn kaarten moet openleggen*.

Twee of meer opeenvolgende honneurs worden een serie of een reeks genoemd.

bv.: (♠ **K D B** 9 6 2, ♥ **B T** 7 5 2)

Drie of meer honneurs, waarvan de tweede tussenliggende kaart ontbreekt, heet een gebroken serie. bv.: (♠ **A \_ D B** 9 6, ♥ **K \_ B T** 9 5 2)

#### 9.1.1 Standaard uitkomst

##### a. Kleur

- Start, bij voorkeur, met de kleur die de partner geboden heeft.
- Heeft de partner steeds gepast, kies dan bij voorkeur een ongeboden kleur.
- Zijn alle kleuren geboden, kies dan een kleur die door de dummy geboden is en niet door de leider gesteund is.
- Start in een ZT contract met uw langste kleur, liefst met een majeur.
- Start in een troefcontract alleen met uw langste kleur als je zelf minstens vier troeven hebt.
- Elk doublet van je partner op een conventioneel vijandelijk bod geeft aan dat je best met die kleur uitkomt.

##### b. Kaart

- Hoogste van een gesloten of half gesloten reeks:  
**A**K, **K**D B, **K**D T, **D**B T, **D**B 9, **B**T 9 enz...
- Hoogste van een gesloten of half gesloten tussenreeks met mogelijk een hogere, niet-aansluitende honneur:  
A **D**B, A **B**T, A **T**9, K **B**T, K **T**9, D **T**9 enz...
- “Kleintje belooft plaatje”:  
A x x **x**, K B x **x**, K x x **x**, B x x x **x**, enz...
- Hoogste van een doubleton: (om blokkering te vermijden)  
**K**7, **D**9, **8**4, **6**2

### 9.1.2 Hoogste van honneurreeksen

Als kleine variant op de uitkomst van *de hoogste kaart van een honneurreeks* (zie hier boven) rekt men in een *Zonder-Troef-contract* minstens op **DRIE opeenvolgende honneurs** om als reeks beschouwd te worden terwijl in een *Troef-contract* een reeks al kan bestaan vanaf **TWEE opeenvolgende honneurs**. (een reeks is minimum een vierkaart)

Opmerking!

In een *troef-contract* worden *alleen de honneurs* (A K D B T) in aanmerking genomen om een reeks te vormen.

In een *zonder-troef-contract* wordt de '9' ook meegerekend om een reeks te bepalen.

Enkele voorbeelden (uitkomst is onderlijnd):

#### gesloten reeks

##### troefcontract

A K x x

K D x x

D B x x

B T x x

##### zonder-troef-contract

A K D x

K D B x

D B T x

B T 9 x

#### niet-gesloten reeks

##### troefcontract

A D B x x

K B T x x x

##### zonder-troef-contract

A D B T x x

K B T 9 x x

Doordat de 10 (T) nooit als hoogste van een reeks kan aangespeeld worden, kan deze gebruikt worden om heel wat extra informatie te geven. Men kan afspreken dat een **10 (T) uitspelen**, betekent dat men de koning van dezelfde kleur bezit.

bv.: K T x x x

Tegelijkertijd ontkent men dan ook het bezit van de Boer (van B T zou men de Boer uitspelen), van de dame (van K D zou men de Koning uitspelen) en van de Aas (van A K zou men de Aas uitspelen)

### 9.1.3 Regel van 11 (Vierde hoog)

Als een variant op de regel "kleintje belooft plaatje" wordt *in Zonder-Troef-contracten bij een uitkomst* nogal eens *de regel van 11* toegepast. Van een *serie (in ZT DRIE opeenvolgende honneurs)* wordt nog steeds met de hoogste gestart.

Wordt niet gebruikt in een troefcontract of bij het gewone aanspelen.

Indien de speler die het spel moet openen (voordat de dummy zijn kaarten openlegt), de vierde kaart van bovenaf, van zijn langste reeks uitspeelt, geldt de regel van 11.

Hiermee geeft deze speler aan dat hij nog 3 hogere kaarten heeft in die kleur en dat er nog 11-x (x = de waarde van de uitgespeelde kaart) hogere kaarten verdeeld zitten bij de andere spelers.



***Een voorbeeld om dit duidelijk te maken:***

♥ T, 8, 2

♥ K, B, 7, 6, 4

♥ A, D, 10, 3

♥ 5

De eerste tegenstrever speelt de vierde hoogste kaart: ♥ 6.

Volgens de regel van 11, zijn er nu nog  $11 - 6 = 5$  hogere kaarten dan de 6, verdeeld over de andere spelers:

Dummy = 2 (T en 8)

Partner = 3 (A, D en 10)

Spelleider = 0

De partner weet dus altijd hoeveel hogere kaarten, dan de openingskaart, aanwezig zijn bij de spelleider.

De openaar heeft er altijd 3 (per definitie), de kaarten van de dummy liggen open, de eigen hand is bekend. Let op! Je partner kan geen drie (of twee) opeenvolgende honneurs hebben, afhankelijk van de andere afspraak over openen met hoogste van een reeks.

**9.1.4 Aas-koning-sec**

Als afwijking op de hoogste van een reeks honneurs kan de afspraak gemaakt worden voor "Aas-koning-sec" voor het geval je alleen maar de aas en de koning in één kleur hebt. Deze afspraak is **vooral van belang in troefcontracten** met het oog op introevers. Kan zowel bij een 'uitkomst' als bij het gewone aanspelen gebruikt worden.

Als je van Aas-koning de aas aanspeelt, weet jouw partner dat je ook de koning hebt, maar hij weet niet wat je er nog bij hebt.

Door de afspraak "Aas-koning-sec" speel je **eerst de koning en daarna de aas**. Hierdoor weet jouw partner dat je geen kaart meer in die kleur bezit.

**9.1.5 MUD (Middle Up Down)**

Van een driekaart zonder plaatje (anders is het "kleintje belooft plaatje") wordt eerst de middelste gespeeld, daarna de hoogste en dan de laagste.

De bedoeling hiervan is om (vooral in een troefcontract) uw partner te laten zien dat je maar drie kaarten in die kleur hebt. Kan ook gebruikt worden bij het aanspelen.

bv.:

- je speelt ♥7 aan

- partner haalt op met ♥K en speelt ♥A na

- jij werpt ♥9 bij

partner weet nu dat je **GEEN doubleton** hebt, anders had je **EERST** ♥9 gespeeld, je hebt dus nog minstens één kaart in die kleur.

- speel je als derde kaart een lagere dan ♥7, dan weet partner dat je van een driekaart gespeeld hebt en dat je nu vrij zit voor een eventuele introever.

## 9.2 Signaleren

In deel 1 hebben we alleen het klassieke "Hoog-Laag" systeem besproken. Zowel bij bekennen op een honneur-start van partner als bij niet-bekennen. "Hoog" = aanmoedigend in de kleur van de bijgespeelde kaart, "laag" is afwijzend.

Hier komen nog enkele andere afspraken aan bod.

Om een signaal goed te "lezen" moet je de signaalkaart altijd bekijken in combinatie van de kaarten in dummy, jouw eigen kaarten en de reeds gespeelde kaarten.

Het is geen gemakkelijke opgave en dus alleen voor ervaren spelers.

Liever geen signalering dan een verkeerde interpretatie!

### 9.2.1 Signaleren op uitkomst

Op een honneurstart van je partner, geef je een aan-signaal met een hoge kaart en een af-signaal met een lage kaart. In deel 1 spraken we van een hoge kaart met 6, 7, 8, 9 en een lage kaart 2, 3, 4, 5. Hier zien we het begrip "hoog" en "laag" wat breder in de zin van "hoogste" en "laagste"

Bekijken we even deze situatie:

Partner heeft ♠ A, K, 6, 7 en jij hebt ♠ 2, 3.

Met ♥-troef heb je hier kans op introevers.

Maar als je partner ♠A en daarna ♠K speelt, moet jij een kleintje bijspelen (2 of 3). Hierdoor zou jouw partner kunnen denken dat de kleur doorspelen ongewenst is. Door echter eerst je "hoogste" kaart (♠3) te spelen en daarna je "laagste" (♠2) heb je ook een "Aan-signaal" gegeven, maar dat vraagt wel wat meer oplettendheid van je partner.

### 9.2.2 Honneursignaal

Het 'ondergooien' van een honneur op een slag van jouw partner, betekent ook het bezit van de juist onderliggende honneur of vrij zitten in de kleur. Tevens wordt de hogerliggende honneur ontkent.

bv.: ♥ A, K, 5, 3      ♥ D, B, 5

Partner speelt ♥A en jij wil 'aan'-signaleren.

Werp ♥D bij, partner weet dan dat je de boer ook hebt ofwel vrijzit in ♥.

bv.: ♠ A, K, 9, 8      ♠ B, T, 2

Partner speelt ♠A en jij werpt ♠B bij.

Partner weet dat je vrij zit op ♠ of ♠T hebt en dat je ♠D NIET hebt.

Als ♠D niet in dummy ligt heeft de spelleider deze kaart.

### 9.2.3 Lavinthal

Het klassieke "Lavinthalsignaal" (van de Amerikaan Hy Lavinthal) is een signaal voor een troefcontract waarbij je jouw voorkeur voor een bepaalde kleur aangeeft.

Het valt goed te combineren met de 'aan-af' afspraak. Het 'aan' of 'af' signaleren heeft in een troefcontract weinig waarde op een uitkomst van de spelleider (dat is zowiezo een slechte kleur voor de tegenstrevers) en bij een kleur waarvan je een singleton ziet

liggen in de dummy (dat worden introevers voor de dummy). Het kan dan beter vervangen worden door Lavinthal.

Het is de ideale signalering om jouw partner aan te geven hoe hij je kan bereiken zodat je hem een introever kunt aanbieden of als je achter een KB combinatie zit met AD.

Neem het voorbeeld:

In dummy ligt:  $\spadesuit$  K B x x     Jij zit achter de dummy met:  $\spadesuit$  A D T

Als jouw partner  $\spadesuit$  aanspeelt zit je in een zetel.

Jouw partner heeft geen  $\heartsuit$  maar wel troef. Jij hebt twee azen.

Als jouw partner weet waar hij je kan vinden, kan je hem een introever bezorgen.

Door een lage kaart te spelen geef je de voorkeur aan de laagste van de overblijvende kleuren (troefkleur telt niet mee).

Door een hoge kaart te spelen geef je de voorkeur aan de hoogste van de overblijvende kleuren.

bv.:

$\heartsuit$  is troef      $\clubsuit$ 3     vraagt naar  $\spadesuit$  (laagste overige kleur)  
 $\spadesuit/\heartsuit$ 3     vraagt naar  $\clubsuit$   
 $\clubsuit/\spadesuit$ 8     vraagt naar  $\heartsuit$  (hoogste overige kleur)  
 $\heartsuit$ 8     vraagt naar  $\spadesuit$

### 9.2.4 *Revan*

Revan (Belgisch Limburger René Vandergeten) is een gecombineerde signalering met een ruime keuze om uw wensen kenbaar te maken. De eerste maal dat je niet kunt be-  
 kennen, zowel in troefcontracten als zonder-troef, geef je een signaal:

Signaal:	gewenste kleur:	voorbeeld:
2, 3, 4	zelfde kleur, andere waarde	$\clubsuit$ 3 vraagt naar $\heartsuit$
5, 6, 7	eigen kleur	$\heartsuit$ 6 vraagt nog naar $\heartsuit$
8, 9, T	andere kleur, zelfde waarde	$\spadesuit$ 8 vraagt naar $\clubsuit$

Vragen naar: kan met:

$\clubsuit$	$\spadesuit$ 2/3/4	of	$\clubsuit$ 5/6/7	of	$\spadesuit$ 8/9/T
$\spadesuit$	$\heartsuit$ 2/3/4	of	$\spadesuit$ 5/6/7	of	$\clubsuit$ 8/9/T
$\heartsuit$	$\spadesuit$ 2/3/4	of	$\heartsuit$ 5/6/7	of	$\spadesuit$ 8/9/T
$\heartsuit$	$\clubsuit$ 2/3/4	of	$\spadesuit$ 5/6/7	of	$\heartsuit$ 8/9/T

## 10 Puntentelling bij parenwedstrijd

Wanneer er een wedstrijd gespeeld wordt tussen verschillende paren, worden de giften gespeeld door meerdere paren aan verschillende tafels zodat er een vergelijking gemaakt kan worden tussen de behaalde scores. Aan de hand van "Loopkaarten" wordt aangegeven welke paren tegen elkaar spelen en aan welke tafels.

Om de vergelijking tussen de verschillende scores te kunnen uitvoeren worden de resultaten van iedere gift genoteerd op een scorebriefje, hierop wordt dan een speciaal puntensysteem toegepast.

Nemen we even een scorebriefje voor 9 of 10 paren.

Bridgeclub

Gift: 1

Paar		Tafel	Contract	Door paar	Res.	Dbl X / XX	Score		Punten	
NZ	OW						N - Z	O - W	N - Z	O - W
1	2	1	3S	2	+1		170	4	4	
6	3	3	3S	3	C		140	7	1	
7	4	4	2S	4	+3		200	2	6	
8	10	2	4S	10	C		420	0	8	
9	5	5	3S	5	C		140	7	1	

Gewoonlijk staat in de hoofding de naam van de bridgeclub en het nummer van de gift, soms ook nog de kwetsbaarheid.

De tekst in de kolommen "Paar" en "Tafel" is voorgedrukte tekst. Normaal worden er aan iedere tafel vier giften gespeeld zodat iedere speler één keer "Dealer" (gever) is geweest. Dat is belangrijk omdat de gever steeds mag beginnen met de bieding.

De briefjes zullen dus steeds per vier (1-4; 5-8; 9-12; enz...) eenzelfde voorgedrukte tekst hebben, met uitzondering van het giftnummer.

In de kolom "Paar", vindt men de nummers van de paren die deze gift moeten spelen.

Noord/Zuid tegen Oost/West:

Paar 1 tegen paar 2, 6 tegen 3, 7 tegen 4, 8 tegen 10, 9 tegen 5

In de kolom "Tafel" staat aangegeven aan welke tafels men moet spelen.

De vakjes in de kolommen "Contract" t/m "Score", (hier de lichtblauwe vakjes) moeten ingevuld worden door de speler die "Noord" is van het spelende paar. Hij is verantwoordelijk voor het aanbieden van de juiste kaarten en voor het correct invullen van de behaalde individuele score.

De punten (in dit voorbeeld rood) die de vergelijking tussen de verschillende scores mogelijk maken worden meestal door een computerprogramma berekend.

Het kan ook met de hand uitgeteld worden. Hiervoor moeten enkele regeltjes in acht genomen worden.

## **10.1 Bepaling van de punten**

### **10.1.1 Normale punten**

De verdeling van de punten wordt als volgt bepaald:

**Het aantal "spelende" paren min 2.**

Op het voorbeeldkaartje (van vorig blad) zijn 10 spelende paren weergegeven. Er zijn dus  $10 - 2 = 8$  punten te verdelen tussen N-Z en O-W voor ieder spel. Dit puntenbedrag wordt ook wel de "Top(score)" genoemd.

### **10.1.2 Pas-punten**

Bij een "PAS" wordt een 0-score ingevuld. Bij de rangschikking van de scores krijgt men dan hetzelfde effect als zou er 0-punten gescoord zijn.

### **10.1.3 Bye-punten**

Indien er een onpaar aantal paren is, wordt het paar dat normaal tegen het ontbrekend paar zou moeten spelen "Bye" genoemd voor die ronde. Er zijn dan maar (Paren - 1) spelende paren.

**Voorbeeld:**

Er zijn 9 paren. De "Top" wordt dan  $8$  (spelende paren) -  $2 = 6$  punten.

De Bye-status wordt van nog lagere rang beschouwd dan de Pas-status. Het Bye-paar krijgt geen punten voor de giften waarbij het in "rust" is.

Later, bij de berekening van de totalen, krijgen ze wel een forfaitaire puntenwaarde toegekend (zie: Puntenverdeling).

### **10.1.4 Gemiddelden**

In sommige gevallen, bij discussie of onjuistheden, kan de tornooileider een gemiddelde toekennen voor een bepaalde gift. Er wordt hierbij geen puntenwaarde als score ingegeven, maar wel de aanduiding "Gemiddelde". Bij de puntenberekening wordt aan beide paren het gemiddelde toegekend van de Top (Top/2).

### **10.1.5 Reverse**

Als per vergissing gespeeld wordt met de kaarten van de tegenspelers, kan de tornooileider de punten van beide partijen voor deze gift wisselen. Op het scoreblad wordt "Reverse" genoteerd. Na het berekenen van de punten worden die dan gewoon verwisseld (NZ krijgt de punten van OW en omgekeerd).

## 10.2 Puntenverdeling

De som van de punten van NZ en OW in één spel zijn steeds gelijk aan de Top.

In het voorbeeld van de 10 spelende paren krijgt de hoogste score van NZ de Top toegewezen en OW krijgt het verschil tussen de Top en de punten van NZ (Top-NZ). Door de dalende volgorde van de scores van NZ, worden telkens 2 punten minder toegewezen. Hierdoor krijgt OW dus telkens 2 punten meer (stijgende volgorde).

Merk op dat voor de sortering de scores van OW als negatief beschouwd worden t.o.v. NZ en omgekeerd.

### Voorbeeld 1: Normaal

10 spelende paren, Top = 10-2 = 8 pnt.

NZ	OW	NZ	OW
800	-800	8	0
550	-550	6	2
400	-400	4	4
130	-130	2	6
100	-100	0	8

NZ	OW	NZ	OW
800	-800	8	0
400	-400	6	2
200	-200	4	4
-150	150	2	6
-200	300	0	8

Als de scores van NZ en OW gesorteerd zijn, is het eenvoudig om de punten in te vullen. De hoogste waarde van NZ krijgt een Top (8 pnt) evenals de hoogste waarde van OW. Per trapje lager worden 2 pnt afgetrokken. De som van NZ + OW is steeds gelijk aan Top. Let op de waarde van de lege vakjes! (Hier voor de duidelijkheid ingevuld met de fictieve negatieve scores.) Ze worden beschouwd als negatieve waarden van de getallen bij de tegenspeler.

### Voorbeeld 2: PAS

10 spelende paren, Top = 10-2 = 8 pnt.

NZ	OW	NZ	OW
800	-800	8	0
550	-550	6	2
400	-400	4	4
130	-130	2	6
pas (0)	pas (0)	0	8

NZ	OW	NZ	OW
800	-800	8	0
400	-400	6	2
pas (0)	pas (0)	4	4
-150	150	2	6
-200	300	0	8

Een "Pas" wordt beschouwd als een 0-score voor beide partijen en wordt ook op die manier aangerekend voor de punten. In de sortering komt de "pas" tussen de positieve en de negatieve scores te liggen.

**Voorbeeld 3: Bye**

9 paren, 8 spelende en 1 Bye, Top = 8-2 = 6 pnt.

NZ	OW	NZ	OW
550		6	0
400		4	2
130		2	4
100		0	6
rust		0	0

NZ	OW	NZ	OW
800		6	0
400		4	2
200		2	4
	300	0	6
rust		0	0

Het paar in rust krijgt voorlopig 0 punten voor iedere gift die het niet speelt. In tegenstelling tot de "Pas", wordt deze score niet in rekening gebracht voor de puntentelling.

Wanneer de totalen later berekend zullen worden per ronde, krijgt de bye-speler voor de niet gespeelde ronde, het gemiddelde toegekend van zijn behaalde punten in de andere rondes. In de praktijk gebeurt dat door het totaal van de behaalde punten te vermenigvuldigen met een bye-faktor. Deze faktor = AantalRondes / AantalGespeeldeRondes. In ons geval is de faktor = 6/5 of 1.2. Eigenlijk komt dit neer op een toeslag, gelijk aan het gemiddelde van de gespeelde rondes. (Vanaf 0,5 wordt afgerond naar boven.)

**Voorbeeld 4: Gemiddelde**

NZ	OW	NZ	OW
550		7	1
400		5	3
130		3	5
100		1	7
gem	gem	4	4

NZ	OW	NZ	OW
800		6	2
400		4	4
	300	2	6
gem	gem	4	4
gem	gem	4	4

De gemiddeldes krijgen de laagste waarde bij de sortering, lager dan de meest negatieve waarde en nog lager dan "Bye". Onafhankelijk van de andere scores krijgen beide paren steeds Top/2 als puntenwaarde (hier is dat  $8/2 = 4$  pnt.).

De andere scores ondergaan ook een wijziging. Per bestaand gemiddelde wordt er één punt afgetrokken van de Top. De andere waardes krijgen zoals gewoonlijk iedere keer 2 punten minder per lagere score.

***Een gemiddelde:***

- gemiddelde = Top/2 =  $8/2 = 4$  punten
- hoogste score = Top - 1 =  $8 - 1 = 7$  punten
- tweede hoogste =  $7 - 2 = 5$  punten
- enz. ...

Merk op dat de puntenverdeling in beide richtingen (NZ en OW) steeds hetzelfde blijft.

***Twee gemiddelden:***

- gemiddelde = Top/2 =  $8/2 = 4$  punten
- hoogste score = Top - 2 =  $8 - 2 = 6$  punten
- tweede hoogste =  $6 - 2 = 4$  punten
- enz. ...

**Voorbeeld 5: Dubbele scores**

Twee of meer gelijke scores, krijgen steeds het gemiddelde van de normaal voorziene punten.

NZ	OW	NZ	OW
	200	0	6
	170	2	4
	140	5	1
	140	5	1
rust		0	0

**vb.1:**

De 3<sup>e</sup> rang NZ = 4 pnt; OW = 2 pnt.

De 4<sup>e</sup> rang NZ = 6 pnt; OW = 0 pnt.

NZ =  $(4+6)/2 = 5$  pnt

OW =  $(2+0)/2 = 1$  pnt.

100		4	2
100		4	2
100		4	2
	620	0	6
	rust	0	0

**vb.2:**

De 1<sup>e</sup> rang NZ = 6 pnt; OW = 0 pnt.

De 2<sup>e</sup> rang NZ = 4 pnt; OW = 2 pnt.

De 3<sup>e</sup> rang NZ = 2 pnt; OW = 4 pnt.

NZ =  $(6+4+2)/3 = 4$  pnt.

OW =  $(0+2+4)/3 = 2$  pnt.

	100	3	3
	100	3	3
	100	3	3
	100	3	3
rust		0	0

**vb.3:**

De 1<sup>e</sup> rang NZ = 6 pnt; OW = 0 pnt.

De 2<sup>e</sup> rang NZ = 4 pnt; OW = 2 pnt.

De 3<sup>e</sup> rang NZ = 2 pnt; OW = 4 pnt.

De 4<sup>e</sup> rang NZ = 0 pnt; OW = 6 pnt.

NZ =  $(6+4+2+0)/4 = 3$  pnt.

OW =  $(0+2+4+6)/4 = 3$  pnt.



### 10.3 De Uitslag

Als alle giften gespeeld zijn, worden de scores ingegeven in een computerprogramma om de puntenverdeling en de uiteindelijke rangschikking te maken.

Zo een uitslag kan er als volgt uitzien:

10-11-2003		Bridgeclub 't Fonteintje							24 giften		
Spelers	paar	pt	%	CP	r1	r2	r3	r4	r5	r6	
1 Jef - Urbain	(5)	86	59.72	36	13	14	15	10	17	17	
2 Jean - André	(1)	82	56.94	27	10		17	14	12	15	
3 Maurice - Marleen	(9)	80	55.56	18	11	11	18	17		10	
4 Jeanke - Fernand	(2)	74	51.39		14	9	14	7	18		
5 Roza - Frans	(6)	72	50.00		16	13	9	10	12	12	
6 Albert - Louis	(7)	70	48.61		11	15		13	7	12	
7 Florent - José	(8)	66	45.83			10	7	11	13	14	
8 Jos - Pierre	(3)	60	41.67		8	14	10		11	7	
9 Henri - Hein	(4)	58	40.28		13	10	6	14	6	9	

Gemiddelde per tafel: 12

Verklaring:

Kolom 1: Behaalde rang

Kolom 2: Naam van de spelers (Hier als voorbeeld willekeurig getypte voornamen)

Kolom 3: Paarnummer

Kolom 4: Puntentotaal

Normaal is dit het totaal van de punten behaald in de verschillende rondes.

Als je de som maakt van de punten van de verschillende rondes, zul je echter merken dat het niet klopt voor de rijen waar een getal ontbreekt.

Zoals reeds aangehaald bij de Bye-punten, wordt hier een correctie doorgevoerd. Men telt het totaal van de behaalde punten en vermenigvuldigt dat getal met een bye-faktor. Deze faktor = AantalRondes / AantalGespeeldeRondes. In ons geval is de faktor = 6/5 of 1.2. Eigenlijk komt dit neer op een toeslag, gelijk aan het gemiddelde van de, door het bye-paar, gespeelde rondes. Vanaf 0,5 wordt afgerond naar boven.

Kolom 5: Procent

Wordt berekend op het totaal van de te verdienen punten:

Totaal = Top x Giften-per-ronde x Rondes

Totaal = 6 x 4 x 6 = 144 punten

86 pnt = 59.72% van 144

Kolom 6: CP of Clubpunten

Alleen de eerste 3 geplaatsten worden punten toegekend, tenzij de derde en vierde een gelijke score halen met hun totaal. Deze punten worden gebruikt om de IMP (International Master Points) te berekenen. Deze IMP-punten worden door de bridgebond bijgehouden en vormen een soort klassement van de speelsterkte van de aangesloten spelers. (Een beetje te vergelijken met de ELO-punten van schakers.

De berekening gebeurt in het programma volgens een verdeelsleutel:

4      3      2      1.6    1.4    1.2    1      0.8    0.6

Men neemt de eerste (AantalParen/3) waarden van de sleutel. ( $9/3 = 3$ )

Men neemt de hoogste (AantalParen/3 +1) resultaten. ( $9/3 +1 = 4$ )

Bij verschillende resultaten worden de sleutelwaarden vermenigvuldigd met het aantal paren. Indien nodig wordt afgerond vanaf 0.5 naar boven.

- |    |    |                   |
|----|----|-------------------|
| 1. | 86 | $9 \times 4 = 36$ |
| 2. | 82 | $9 \times 3 = 27$ |
| 3. | 80 | $9 \times 2 = 18$ |

Bij dubbele waarden worden gemiddelden genomen.

- |    |    |                       |
|----|----|-----------------------|
| 2. | 86 | $(36+27+18) / 3 = 27$ |
| 3. | 86 | 27                    |
| 4. | 86 | 27                    |

- |    |    |   |
|----|----|---|
| 1. | 86 | $(36+27) / 2 = 32$  |
| 2. | 86 | 32  |
| 3. | 80 | $(18+0) / 2 = 9$ (Bij 9 paren worden slechts 9/3 sleutels |
| 4. | 80 | 9 genomen, de vierde sleutel is dus = 0)                  |

Kolom 7: De behaalde punten in ronde 1

Kolom 8: De behaalde punten in ronde 2

enz....

Aan de hand van het "gemiddelde per tafel" kun je soms zien tegen wie je in een bepaalde ronde gespeeld hebt.

Als het gemiddelde 12 is (in dit voorbeeld), dan zijn er totaal  $12 \times 2 = 24$  punten te verdienen per tafel. Als je jouw punten aftrekt van 24, dan heb je de score van het paar tegen wie je gespeeld hebt (in dezelfde ronde).

Voorbeeld:

Spelerpaar 5 heeft in de derde ronde 15 punten gescoord.

Met het volgend rekensommetje kan je berekenen tegen wie die score behaald is:

$$24 - 15 = 9$$

Paar 6 heeft in die ronde 9 punten behaald en was dus de tegenstrever.

In geval er dubbele waardes voorkomen in een ronde dan is het met de berekening alleen niet meer vast te stellen.

# 11 Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b><u>INLEIDING</u></b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b><u>OPENINGSREGELS</u></b> .....	<b>2</b>
2.1	REGEL VAN 2 EN 3 (KWETSBAARHEID) .....	2
2.2	REGEL VAN 12 (OPENEN MET MINDER DAN 8 VERLIEZERS).....	2
2.3	REGEL VAN 15 (OPENINGSBOD 4 <sup>E</sup> HAND) .....	2
2.4	REGEL VAN 17 (NORMALE OPENING).....	3
2.5	REGEL VAN 20 (UITBREIDING OP NORMALE OPENING) .....	3
2.6	REGEL VAN 24 (TOT WELK NIVEAU BIEDEN) .....	3
<b>3</b>	<b><u>OPENING 1-ZT</u></b> .....	<b>5</b>
3.1	ZWAKKE STAYMAN MET TRANSFER NAAR DE MINEURS .....	5
3.1.1	BIJBOD PARTNER .....	5
3.1.2	HERBIEDING OPENAAR EN AFWERKING .....	5
3.1.2.1	Na Jacoby .....	5
3.1.2.2	Na (zwakke) Stayman .....	6
3.2	MINEURTRANSFER VIA 2-ZT EN 2♠ AANLOOP TOT SLEM .....	7
3.2.1	2-ZT-ANTWOORD, TRANSFER 6-KAART MINEUR .....	7
3.2.2	2♠-ANTWOORD .....	7
3.2.2.1	Herbieding openaar na 1-ZT - 2♠ .....	7
3.2.2.2	2e Bijbod partner.....	7
3.2.2.3	Op weg naar slem.....	7
3.2.2.3.1	Voorbeelden waar slem in kleur bereikt wordt.....	8
3.2.2.3.2	Voorbeelden waar slem in kleur niet bereikt wordt .....	9
<b>4</b>	<b><u>STERKE EN ZWAKKE OPENINGEN OP NIVEAU 2</u></b> .....	<b>10</b>
4.1	DE 2-ZT-OPENING MET NIEMEIJER VARIANT (OF PUPPET STAYMAN) .....	10
4.1.1	2-ZT OPENING DOOR DE OPENAAR .....	10
4.1.2	DE ANTWOORDEN OP 2-ZT ZIJN: .....	10
4.1.2.1	Wat met Jacoby? .....	11
4.1.2.1.1	Jacoby weigering.....	11
4.1.2.1.2	Conventie van Niemeijer .....	11
4.1.2.2	Wat met Stayman? .....	12
4.1.2.2.1	Niemeijer variant of "Puppet Stayman" .....	12
4.2	DE 2-IN-KLEUR OPENINGEN .....	13
4.2.1	2♣ OPENING .....	13
4.2.1.1	Openingsbod 2♣ door de openaar.....	13
4.2.1.2	De antwoorden op 2♣ zijn: .....	13
4.2.1.3	De herbieding van de openaar:.....	13
4.2.2	2♦ OPENING .....	14
4.2.2.1	Openingsbod 2♦ (Multi Color) door de openaar.....	14
4.2.2.2	De antwoorden op 2♦ zijn in alle gevallen : .....	14
4.2.2.3	De herbieding van de openaar:.....	14
4.2.2.4	Verdediging op 2♦ (Multi Color) .....	14
4.2.3	TWEE HARTEN OF SCHOPPEN (MUIDERBERG OF DUTCH-TWO) .....	15
4.2.3.1	Openingsbod 2♥ of 2♠ door de openaar .....	15

Inhoudsopgave	50
4.2.3.2 De antwoorden op 2♥ of 2♠: .....	15
4.2.3.3 Verdediging tegen Muiderberg .....	16
<b><u>5 SPECIALE VOLGBIEDINGEN.....</u></b>	<b>17</b>
<b>5.1 INFORMATIEDOUBLET (X).....</b>	<b>17</b>
5.1.1 INFORMATIEDOUBLET IN EERSTE RONDE .....	17
5.1.1.1 De bieder.....	17
5.1.1.2 Partnerantwoord.....	18
5.1.1.3 Opmerking: .....	18
5.1.2 INFORMATIEDOUBLET IN TWEEDE RONDE .....	19
<b>5.2 ALGEMEEN CUEBID.....</b>	<b>19</b>
<b>5.3 UNUSUAL 2-ZT.....</b>	<b>19</b>
5.3.1 DE BIEDER .....	19
5.3.2 PARTNERANTWOORD .....	20
<b>5.4 MICHAELS CUEBID .....</b>	<b>21</b>
5.4.1 DE BIEDER .....	21
5.4.2 PARTNERANTWOORD .....	21
<b>5.5 GHESTEM .....</b>	<b>21</b>
5.5.1 DE BIEDER .....	22
5.5.2 PARTNERANTWOORD .....	22
<b><u>6 SPECIALE CONVENTIES.....</u></b>	<b>23</b>
<b>6.1 REVERSE.....</b>	<b>23</b>
<b>6.2 4E KLEURCONVENTIE.....</b>	<b>23</b>
<b>6.3 CUEBID .....</b>	<b>23</b>
6.3.1 NA OPENING 1-IN-KLEUR EN VOLGBOD VAN TEGENSTANDER .....	23
6.3.2 NA OPENING 1-IN-KLEUR, BIJBOD VAN PARTNER EN VOLGBOD TEGENSTANDER .....	24
6.3.3 CUEBID MET UITSTEL .....	24
6.3.4 NA OPENING 1-ZT EN VOLGBOD VAN TEGENSTANDER .....	25
6.3.5 NA INFORMATIEDOUBLET VAN PARTNER.....	25
6.3.6 NA VOLGBOD VAN PARTNER (TWO-WAY CUEBID) .....	25
<b>6.4 JACOBY 2-ZT .....</b>	<b>26</b>
6.4.1 BIEDER VAN 2-ZT .....	26
6.4.2 HERBIEDING VAN OPENAAR .....	27
6.4.3 BIEDVOORBEELD 2-ZT .....	28
<b>6.5 SPLINTER.....</b>	<b>28</b>
<b>6.6 TRUSCOTT .....</b>	<b>30</b>
<b><u>7 DOUBLETEN.....</u></b>	<b>31</b>
<b>7.1 STRAFDOUBLET (X).....</b>	<b>31</b>
<b>7.2 REDOUBLET (XX) .....</b>	<b>31</b>
<b>7.3 NEGATIEF DOUBLET (X).....</b>	<b>31</b>
<b>7.4 UITKOMSTDUBLET (X).....</b>	<b>32</b>
<b>7.5 HEROPENINGSDOUBLET (X).....</b>	<b>32</b>
<b>7.6 STEUNDOUBLET (X).....</b>	<b>33</b>
7.6.1 NA EEN BIJBOD VAN PARTNER EN EEN VOLGBOD .....	33
7.6.2 NA EEN VOLGBOD VAN DE PARTNER.....	33
<b><u>8 SLEMBIEDINGEN .....</u></b>	<b>34</b>

Inhoudsopgave	51
<b>8.1 CONTROLEBIEDINGEN.....</b>	<b>34</b>
8.1.1 NA LIMIETBOD-MET-SLEMINTERESSE .....	35
8.1.2 ADVANCED CUEBID .....	36
<b>8.2 AZEN EN HEREN VRAGEN.....</b>	<b>36</b>
<b><u>9 SPELCONVENTIES.....</u></b>	<b><u>37</u></b>
<b>9.1 UITKOMST OF AANSPELEN .....</b>	<b>37</b>
9.1.1 STANDAARD UITKOMST .....	37
9.1.2 HOOGSTE VAN HONNEURREEKSEN .....	38
9.1.3 REGEL VAN 11 (VIERDE HOOG).....	38
9.1.4 AAS-KONING-SEC.....	39
9.1.5 MUD (MIDDLE UP DOWN) .....	39
<b>9.2 SIGNALEREN.....</b>	<b>40</b>
9.2.1 SIGNALEREN OP UITKOMST .....	40
9.2.2 HONNEURSIGNAAL .....	40
9.2.3 LAVINTHAL .....	40
9.2.4 REVAN.....	41
<b><u>10 PUNTENTELLING BIJ PARENWEDSTRIJD .....</u></b>	<b><u>42</u></b>
<b>10.1 BEPALING VAN DE PUNTEN.....</b>	<b>43</b>
10.1.1 NORMALE PUNTEN .....	43
10.1.2 PAS-PUNTEN .....	43
10.1.3 BYE-PUNTEN .....	43
10.1.4 GEMIDDELDEN .....	43
10.1.5 REVERSE.....	43
<b>10.2 PUNTENVERDELING .....</b>	<b>44</b>
<b>10.3 DE UITSLAG .....</b>	<b>47</b>
<b><u>11 INHOUDSOPGAVE .....</u></b>	<b><u>49</u></b>