

Biedsysteem Frank Cole – Raf Bahbout

Basis systeem is majeurs van 5 en ruiten van 4.

1♣-OPENING

Antwoorden :

→ 1♦ = vanaf 5HP met min 4K-♥

1♥ = min 3K-♥ met 12-14HP of 4K-♥ non balanced

→ 1ZT/2kl/2ru

2♥ = 4K 11-14 non balanced singleton ru of s

3♥ = 4k 15-17 singleton ru of s

1♠ = 4K-♠ en geen 3K-♥ met 12-13HP

1ZT = 12-13HP geen 3K-♥

2♣ = 12-15HP met min 6K-♣

2♦/♠ = 16HP met min 5K-♣ en min 4K-♦/♠

2♥ = 12-14HP met 4K-♥ verdeelde hand

2ZT = 17-18HP met mogelijk nog 3K-♥ en 4K-♠

→ 3♣ : ondervragend → je hebt een 5K-♥ en/of een 4K-♠

3♦ : 5K-♣

3♥ : 3K-♥ (ontkent 4K-♠)

3♠ : 4K-♠

3♣ = 17-18HP met 6/7K-♣ niet gesloten

3♥ = 15-17HP balanced

3♠ = +18HP met 4K-♥ en controle schoppen

3ZT = 4K♥ 18+ balanced

4♣ = 4K♥ + 6K♣ 15-17

4♦ = 4K♥ 18+ singleton ruiten

→ 1♥ = vanaf 5HP met min 4K-♠

1♠ = min 3K-♠ met 12-14HP of 4K-♠ non balanced

→ 1ZT/2kl/2ru

2♠ = 4K 11-14 non balanced singleton ru of h

3♠ = 4k 15-17 singleton ru of h

1ZT = 12-13HP geen 3K-♠

2♣ = 12-15HP met min 6K-♣

2♦/♥ = 16HP met min 5K-♣- 4K-♦/♥

2♠ = 12-14HP met 4K-♠

2ZT = 17-18HP met mogelijk nog 3K-♠ en 4K-♥

→ 3♣ : ondervragend → je hebt een 4K-♥ en/of een 5K-♠

3♦ : 5K-♣

3♥ : 4K-♥

3♠: 3K-♠
 3♣ = 17-18HP met 7K-♣ niet gesloten
 3♠ = 15-17HP balanced
 3ZT = 4K♠ 18+ balanced
 4♣ = 4K♠ + 6K♣ 15-17
 4♦ = 4K♠ 18+ singleton ruiten
 4♥ = 4K♠ 18+ singleton harten

→ 1♠ = vanaf 5HP zonder 4K-majeur tenzij meer ♦ dan majeureK en vanaf 11HP of 5-9HP zonder 4K majeure natuurlijke ontwikkeling

→ 1ZT = 10HP zonder 4K majeure tenzij 4333-verdeling
Over 2 klavieren en dan 2ZT is exact 11HP

Voetnoot : je kan ook opteren voor 1ZT te bieden ipv ♠ indien je een H in één of beide majeurs te beschermen hebt.

→ 2♣ = inverted minor vanaf 10HP met min 5K-♣

→ sprongbod 2♦/♥ : kleur IN TRANSFER en zwak of sleminteresse

- **Indien sterk, nu meteen controles bieden**



- Indien medium kracht via transfer op 1 niveau

→ sprongbod 2♠ : Transfer voor ♦, zeer sterk (slem gericht)



- 2ZT = een honneur minstens dubbel mee

- 3♣ = single of chicane ruiten

- 3♦ = 2 of 3 ruiten mee zonder honneur

Noot: 1♣ - 1♠

1ZT - 3♦ zwak met (6)/7-kaart ♦

→ 2ZT = min 5K-♣ met 0-6HP

→ 3♣ = 4 -7 HP met min 5K-♣ → met de range 8-9 bied je beter 1ZT

→ 3ZT = 12-15HP met regelmatige hand

1-♦ OPENING

Antwoorden :

- 1♥/♠ = vanaf 5HP met min 4K
- 1ZT = 6–11HP zonder 4K majeur tenzij 4333 verdeling
- 2♣ = mancheforcing met 5 à 6K-♣
- 2♦ = inverted minor vanaf 10HP met min 4K-♦
- 2♥/♠ = zwak (= 0 tot 4HP) in ♥/♠
- 2ZT = 11-12HP met verdeelde hand
- 3♣ = min 6K-♣, 9–11HP
- 3♦ = 4-7HP met min 4K-♦ → met de range 8-9 bied je beter 1ZT
- 3ZT = 12–15HP met regelmatige hand



DOUBLE 2

- 1♣ - 1X – 1Y – 2♣ = verplicht tot het bieden van 2♦ of 2Y indien 4K
→ kan dus zwak zijn met ♦ of limiethand (na herbieding 2ZT)
- 1♣ - 1X – 1Y – 2♦ = mancheforcing zonder iets te zeggen over de ♦
- 1♣ - 1X – 1Y – 2Z = niet-forcing
- 1♣ - 1X – 1Y – 2ZT = 5-9HP met 6K-♣
- 1♣ - 1X – 1Y – 3♣ = +12HP met 5K-♣
- 1♣ - 1X – 1Y – 3♦/♥/♠ = 12+HP en mancheforcing met minstens 5/5 in geboden kleur
of 6K indien herhaling kleur
- 1♣ - 1X – 1Y – 3ZT = 12–15HP

- 1♦ - 1X – 1Y – 2♣ = verplicht tot het bieden van 2♦
- 1♦ - 1X – 1Y – 2♦ = mancheforcing zonder iets te zeggen over de ♦
- 1♦ - 1X – 1Y – 2Z = niet-forcing
- 1♦ - 1X – 1Y – 2ZT = 5-9 HP met 6K-♦
- 1♦ - 1X – 1Y – 3♦ = +12HP met 5K-♦
- 1♦ - 1X – 1Y – 3♣/♥/♠ = 12+HP en mancheforcing met minstens 5/5 in geboden kleur
of 6K indien herhaling kleur
- 1♦ - 1X – 1Y – 3ZT = 12–15HP

INVERTED MINORS

1♣ - 2♣ - 2♦/♥/♠ = stopper ♦/♥/♠ met 13+HP (hoeft geen 4K te zijn)

2ZT = 12-13HP met stopper in beide majeurs

3♣ = minimaal, 10-12HP met min 4♣

3♥ = 15-17 waarschijnlijk ergens kort

3♠ = 18+

→3ZT: om te spelen

vanaf 4niv: controles

3ZT = 14HP



Elke volgende verandering van kleur is stopper en forcing voor 1 ronde.

1♣ - 2♣ - 2♦ : ontkent stop ♥ en/of stop ♠

1♣ - 2♣ - 2♥ : eerste stop, ontkent stop ♠, zegt niets over de stop ♦

1♣ - 2♣ - 2♠ : ontkent stop ♥, zegt niets over de stop ♦

1♣ - 2♣ - 2ZT : belooft stop in beide majeurs, zegt niets over de stop ♦

1♣ - 2♣ - 3♣ : ontkent stop (= H of A) in ♦/♥/♠ of minimale hand (10 -11 HP)

3♦/♥/♠ : vraagt naar een halve stop in ♦/♥/♠ – bv Dxx of B 10 x

1♦ - 2♦ - 2♥ : geen goede stop ♠, zegt niets over de stop ♣

1♦ - 2♦ - 2♠ : geen goede stop ♥, zegt niets over de stop ♣

1♦ - 2♦ - 2ZT : goede stop ♥ en ♠, zegt niets over de stop ♣

3♣ : vraagt naar een stop ♣

1♦ - 2♦ - 3♦ : ontkent stop (= H of A) in ♥/♠ of minimale hand (10 -11 HP)

3♥/♠ : vraagt naar een halve stop in ♥/♠ – bv Dxx of B 10 x

Inverted minors vervalt na tussenbod tegenpartij:

1♣/♦ - (1♥) - 2♣/♦ : 6-9HP, min 5/4K-♣/♦

1♣/♦ - (1♠) - 2♠ : vanaf limiethand met 5/4-K steun♣/♦

1 MAJEUR OPENINGEN

Antwoorden op 1♥ :

1♠ = vanaf 5HP met min 4K-♠ en forcing voor 1 ronde

1ZT = vanaf 5HP en forcing voor 1 ronde (ontkent 4K-♠)

→ 2kl/ru/ha = 11 - 17

2ZT = 18 -19 balanced

3ZT = 18-19 met 6 krt harten

2♣/♦ = mancheforcing met min 4K-♣ (met min 2 van de 3 tophoneurs)

2♥ = 3K-♥ met 8-10HP

→ indien opening in **derde hand** is steun op 2 niv: 5-7HP zo niet → **Drury**

2ZT = mancheforcing met 4K-♥ en regelmatige hand

3♣ : ik heb een singleton

3♦ : welke?

3♥ = ♣, 12-14HP

3♠ = ♦, 12-14HP

3ZT = ♠, 12-14HP

4♣ = ♣, 15+HP

4♦ = ♦, 15+HP

4♥ = ♠, 15+HP

3♦ : ik heb een renonce

3♥ : welke?

3♠ : minimaal

3ZT: ondervragend

4♣: ♣

4♦: ♦

4♥: ♠

3ZT: ♣, medium+

4♣ : ♦, medium+

4♦ : ♠, medium+

3♥ : 15-17HP

3♠ : 18+HP

3ZT = controle schoppen

3ZT : 12-14HP en een 5-3-3-2 verdeling

4♣ : 4K-♣, 12-14HP

4♦ : 4K-♦, 12-14HP

4♥ : 11-12HP

4♠ : exclusion blackwood

3♣ = 4K-♥ met 7-9HP

3♦ = 4K-♥ met 10-11HP

3♥ = 4K-♥ met 0-6HP

3♠ = splinter (kort in ♠) en steun in ♥

3ZT = 12-15HP met regelmatige hand



- 4♣/♦ = splinter (kort in ♣/♦) en steun in ♥
 4♥ = 5K-♥ met 0-6HP,
 → **liefst met singleton of renonce (zeker indien kwetsbaar)**

Antwoorden op 1♠ :

1ZT = vanaf 5HP en forcing voor 1 ronde vanaf 5HP en forcing voor 1 ronde

→ 2kl/ru/ha = 11 - 17

2ZT = 18 -19 balanced

3ZT = 18-19 met 6 krt schoppen

2♣/♦ = mancheforcing met min 4K-♣/♦ (met min 2 van de 3 tophoneurs)

2♥ = mancheforcing met 5K-♥

2♠ = 3K-♠ met 8-10HP → **derde hand Drury**



2ZT = mancheforcing met 4K-♠ en regelmatige hand

3♣ = ik heb een singleton

3♦ = welke?

3♥ : ♣, 12-14HP

3♠ : ♦, 12-14HP

3ZT : ♥, 12-14HP

4♣ : ♣, 15+HP

4♦ : ♦, 15+HP

4♥ : ♥, 15+HP

3♦ = ik heb een renonce

3♥ : welke?

3♠ : minimaal

3ZT: ondervragend

4♣: ♣

4♦: ♦

4♥: ♥

3ZT: ♣, medium+

4♣ : ♦, medium+

4♦ : ♥, medium+

3♥ = 18+HP

3♠ = 15-17HP

3ZT = 12-14HP en een 5-3-3-2 verdeling

4♣ = 4K-♣, 12-14HP

4♦ = 4K-♦, 12-14HP

4♥ = 4K-♥, 12-14HP

4♠ = 11-12HP

3♣ = 4K-♠ met 7-9HP

3♦ = 4K-♠ met 10-11HP

3♠ = 4K-♠ met 0-6HP

3ZT = 12-15HP met regelmatige hand

4♣/♦/♥ = splinter (kort in ♣/♦/♥) en steun in ♠

4♠ = eerder preemtief

Voetnoot : indien tegenpartij tussenbiedt

- 1♥ - (X) - 1ZT : om te spelen, constructief (8-11HP)
 1♥ - (1♠) - 1ZT : om te spelen, constructief (8-11HP) en een stop

FIT JUMP

1♥ - (1♠) - 4♣/♦ = kracht in die kleur en wil zeker 4♥ spelen
 Geeft mogelijkheid om op 4♠ of 5♥ te beiden met steun in partner mineur of te dubbelen indien geen steun.


(1♣) - 1♥ - (1♠) - 4♣/♦ = kracht in die kleur en wil zeker 4♥ spelen

1ZT FORCING VOOR 1 RONDE met niet voorgepaste hand

- 1♥ - 1ZT - 2♣ = 11-17 HP min 3K-♣
 2♦ = 6-8HP met 6K-♦
 2♥ = 6-9HP met 2 of 3K-♥
 2♠ = 10-11HP steun met 5K-♣
 2ZT = 10-11HP limiethand zonder troefsteun
 3♣ = 7-9HP, niet-forcing
 3♦ = 9-10HP met 6K-♦
 3♥ = 11HP 3K-♥
 2♦ = 11-17 HP min 3K-♦
 2♥ = 6-9HP met 2 of 3K-♥
 2♠ = 10-11HP steun met 4K-♦
 2ZT = 10-11HP limiethand zonder troefsteun
 3♣ = 7-9HP met 6K-♣, niet-forcing
 3♦ = 7-9HP steun met 4K-♦ niet forcing
 3♥ = 11HP 3K-♥
 3♠ = 10-11HP met 5K-♦
 2♥ = 10-17HP met min 6K-♥
 2ZT = 18-19HP
 3♣/♦ = +18HP met 4/5K-♣/♦
 3♥ = +16HP met 6K-♥




- 1♠ - 1ZT - 2♣ = 11-17HP min 3K-♣
 2♦ = 11-17HP min 3K-♦
 2♥ = 6-9HP 6K-♥
 2♠ = 6-9HP met 2K-♠ of 3K-♠
 2ZT = 10-11HP limiethand zonder troefsteun
 3♣/♦ = 7-9HP niet-forcing
 3♥ = 10-11HP 6K-♥
 3♠ = 11HP met 3K-♠

2♥ = 10–17HP min 4K-♥
 2♠ = 6–8HP met 3K-♠ of 9–11HP met 2K-♠
 2ZT = 10–11HP zonder 2K-♠ of 4K-♥
 2♠ = 10–17HP met 6K-♠
 2ZT = 18–19HP
 3♣/♦ = +18 HP met 4/5K-♣/♦ 
 3♥ = +18 HP met 5K-♥
 3♠ = 16-17HP met 6K-♠

1ZT NIET FORCING VOOR 1 RONDE met voorgepaste hand

1ZT is natuurlijk
 2M : 5-7HP
 2♣ : inverted drury = limiethand met drie kaart

→ Drury: na 1♥/♠ -opening in 3de hand en 4^{de} hand! 

1♥/♠ - 2♥/♠ : 4–8⁻ HP met 3K steun
 met 8⁺/11HP → via 2♣ Drury gaan

Drury is iets breder qua HP want met 2♦ kan nog voldoende gevraagd worden. Bied daarop 2♥/♠ met 8à9HP en ga door met 10à11HP (of waarde van). Je hoeft zo met 16 slechte HP ook niet meer te inviteren na p – 1M – 2M wat onnodige 3M-1 vermijdt:

P – 1M – 2♣ – 2M	3 ^{de} handsopening
P – 1M – 2♣ – 2♦	goede opening, wil wel manche spelen tegenover max Drury
P – 1M – 2♣ – 2♦ – 2M	minimale Dury van 8 ⁺ /9HP
P – 1M – 2♣ – 2♦ – niet 2M	maximale Dury van 10/11HP

SPLINTER-BIEDINGEN



Splinter enkel op majeurefit (min 4-k)

Splinter vanaf sprong op 4-niv (met laats genoemde kleur als troef)

Principe: samen min 28 “werkende punten” hebben in de kleuren buiten de splinter (uitgez het Aas in de splinterkleur)

Noot: indien lengte of een paar 10en kan dit vanaf 27 “werkende punten”

Bij 1ZT-opening door partner, mag je enkel splinteren (als je een majeurefit hebt), tss 10 en (slechte) 13 HP (werkende HP!).

Noot: Indien meer HP, langzamer opbouwen want je gaat sowieso slem bieden via controlebiedingen

Met het aas in de splinterkleur best geen splinter bieden. Immers partner zal bv de heer in de splinter dan niet meetellen als werkende punten waardoor slem mogelijk kan gemist worden.

Bij 1♥/♠-opening: vanaf 10 zeer mooie ‘werkende punten’ tot een slechte 14 HP

Bij reverse biedingen (16 tot 19HP): splinteren vanaf 8 goede tot max 12 slechte “werkende punten”

Opm: - een 4/4/4/1 is de minst optimale splinter qua verdeling → hand eerder een puntje lager quoteren

- Axx in de splinterkleur van partner is de ideale hand

Vrij bod bij splinters:

1ZT – 2♣

2♠ - 4♦ : splinter met 4-k♠ mee

4♠ : minder dan 15 ‘werkende punten’

4♥ : 15/-16 werkende punten en vraagt partner mee te denken.

DIT IS DUS GEEN CONTROLEBIEDING VOOR ♥!!

4♠ : 10 tot 12 slechte punten (en waarschijnlijk ook geen lengteslagen)

4ZT : maximaal en neemt nu het initiatief van de bieding over om misverstanden uit te sluiten

4ZT : 17 werkende punten

Let wel:

1ZT – 2♣

2♥ - 4♦ : splinter met 4-k♥ mee → vanaf 12-13 (of zeeer goede 11) omdat partner geen vrij bod meer heeft om je hand verder op te vragen (moet ook met 15 werkende punten 4ZT bieden)

1♥ – 4♦ : splinter met 4-k♥ mee → vanaf 12-14 (of zeeer goede 11) omdat partner geen vrij bod meer heeft om je hand verder op te vragen (moet ook met 15 werkende punten 4ZT bieden)

1♦ – 2♥
3♥ - ? : je kan nu geen splinter meer bieden (je kan geen sprong meer maken); dus bij sleminteresse moet je nu controles bieden (zelfs met een splinter)

Let op:

1ZT – 2♣
2♥ - 4♣/4♦ : vanaf 4♣ → splinter met 10 -13 werkende punten en 4-k♥ mee
3♠ is geen splinter, maar sleminteresse, zie p 11

Het 2ZT relaybod na fit op 2-niv:



1♣ – 1♥
2♠ - 2ZT : ♠-fit staat vast, wil nog een poging doen naar de manche en vraagt partners hand verder op → = steeds FORCING

antw:

3♣ : 5-k♣ , zegt niets meer over de kracht (enkel de verdeling)
3♦/♥ : punten in ♦/♥ en eerder 13/14HP
3♠ : minimale opening 11/12HP
3ZT : 14HP en 4/3/3/3 verdeling met punten verdeeld over de kleuren
4♣/♦/♥ : splinter in de geboden kleur

Majeurfit op 2-niv en toch een nieuwe kleur

Vb. 1♥ – 1♠
2♠ – 3♣ : partner doet een poging voor manche en zegt dat hij ook iets in ♣ heeft. Openaar kan nu zijn kaarten herwaarderden en al dan niet op het inviterend bod ingaan. Openaar kan ook 3ZT voorstellen als eindcontract.

1-ZT OPENINGEN: 15 -17HP

Antwoorden :

→ 2♣ = relais vanaf 0HP

2♦ = geen majeurs

2♥ = beide majeurs met 0–8HP

2ZT = limiet 8⁺HP

2♠ = relay, vraagt verdeling

2ZT = 5/4 mineur +2/2 majeur

3♣ = 5K-♣

3♦ = 5K-♦

3♥ = 4/4 mineur + 3K-♥

3♠ = 4/4 mineur + 3K-♠

3ZT = 4/3/3/3

3♣/♦ = min 1 4K-majeur en langere ♣/♦

3♥ = 4K-♥ + 5K-♠

3♠ = 5K-♥ + 4K-♠

3ZT = om te spelen

4ZT = kwantitatief

2♥ = 4K-♥ + mogelijk nog 4K-♠

2♠ = forcing met 4K-♠

2ZT = limiet

3♣/♦ = 4K-♠ en langere ♣/♦

3♥ = 4K-♥ zonder singleton of chicane limiet 8-9HP

3♠ = algemene slemtry, vraagt controle

3ZT: controle ♠

4♣/♦ = 4K-♥ met singleton of chicane ♣/♦

3 ZT = om te spelen

4 ZT = kwantitatief

Alle andere JUMPS zijn SPLINTER (dus GEEN controles! Wil je controles bieden dan moet je eerst iets bieden op 3niv bv 3♠, zodat je nadien op 4 niv controles kan bieden

2♠ = 4K-♠ + mogelijk 4K mineur

2ZT = limiet

3♣/♦ = 4K-♥ en langere ♣/♦

3♥ = slemtry met ♠

3♠ = 4K-♠, 8–9HP

3ZT = om te spelen

4♣/♦/♥ = 4K-♠ met splinter in ♣/♦/♥

4ZT = kwantitatief

3♣/♦ = 6K-♣/♦

3♥/♠ = 5K-♥/♠

- 2♦ = transfert ♥
 2♥ = min 2K-♥
 2♠ = invite met 5K-♥ en 4K-♠
 3♠ = algemene slemtry in ♥, andere JUMPS zijn SPLINTER
- 2ZT = 16-17HP 3K-♥ met min 2 tophonneurs
 3♥ = 16-17HP met 4K-♥
- 2♥ = transfert ♠
 2♠ = min 2 K ♠
 3♥ = MF, 5♥ + 5♠ → met 5/4 via Smolen gaan
 → Nu zijn JUMPS gewoon CONTROLE met sleminteresse
- 3♠ = 3K-♠ mee
 3ZT = 3K-♥ en controle ♠
 4♣/♦ = 3K-♥ en controle ♣/♦
- 2ZT = 16-17HP 3K-♠ met min 2 tophonneurs
 3♠ = 16-17HP met 4K-♠
- 2♠ = transfert ♣
 2ZT = steun in ♣ met Axx, Hxx, Dxx of xxxx
 → nu 3♦/♥/♠ bieden = kort in ♦/♥/♠
 3♣ = al de rest
 → nu 3♦/♥/♠ bieden = kort in ♦/♥/♠
- 2ZT = transfert ♦
 3♣ = steun in ♦ met Axx, Hxx, Dxx of xxxx
 3♦ = al de rest
 → nu 3♥/♠ bieden = kort in ♥/♠
- 3♣ = Niemeyer
- 3♦ = slemtry met ♠
 - 3♥ = de boer niet mee en geen 4 krt mee
 - 3♠ = of de boer mee, of een 4krt mee
- 3♥ = singleton of chican ♥, 3K-♠, mineurs (min 5/4), MF
- 3♠ = singleton of chicane ♠, 3K-♥, mineurs (min 5/4), MF
- 3ZT = 9-15HP
- 4♣ = 5/5 majeur to play (= geen sleminteresse)
 indien wel sleminteresse via 5/5 gaan in transfert, zie hierboven
- 4♦ = lange harten en zwak

→ 4♥ = lange schoppen en zwak

→ 4♠ = minors to play

→ 4ZT = 15–17HP kwantitatief

Pas = 15HP

6ZT = 16-17HP



AFSPRAKEN INDIEN TEGENPARTIJ TUSSENBIEDT:



1) 1ZT – (P) – 2♦ – (X)

Pas : geen fit ♥

2♥ : -8HP

XX bij partner is nu voor een retransfer , vanaf 8HP

2ZT : 15HP

3ZT: 16-17HP

2♥ : fit ♥, met stop ♦

XX : fit ♥, zonder stop ♦

2) 1ZT – (P) – 2♥ – (X) : zelfde principe als hierboven

3) 1ZT – (P) – 2♣ – (X)

pas = geen 4K-♥ of ♠

XX: vanaf 8HP

2♦ = 5K-♦ (uitz; 4K-♦), en geen stop

2ZT = 15HP, met stop ♣

3♣ = maximaal en vraagt bijkomende stop ♣

3ZT = 16-17HP, met stop ♣

2♦ : zwakke Stayman, met ook 4K-♦

2♥ : zwakke Stayman, mag eventueel gecorrigeerd worden in 2♠

Bieden = naturel met stop in ♣

XX = min 1 4K-majeur, zonder stop

2♥ = zwak

2♦ = relay met min 1 4K-majeur en vanaf 8HP (je moet misschien op 3-nivo spelen)

2♥ = 4K-♠ (en dus geen stop ♣)

2♠ = 4K-♥ (en dus geen stop ♣)

2ZT = goede stop ♣, 8HP

3♣ = vanaf 10p, zonder stop ♣, geen 4K-♦

3♦ = 4K-♦






2ZT = geen 4K-majeur, 8HP, stop ♣

2 ♣/♦/♥/♠ OPENINGEN

- 2♣ zwak met ♦
 ZT 22-23 HP / 26-27 HP of
 semiforcing ♣/♦/♥/♠ of
 mancheforcing tweekleurenspeel of
 mancheforcing ♥/♠ slechte kleur
- 2♦ zwakke 2♥ (5K of 6K) of 2♠ (6K)
 ZT 24-25 HP / 28+ HP of
 mancheforcing ♣/♦/♥/♠
- 2♥ zwak met 4+♥/4+♠
- 2♠ muiderberg 5♠4+mineur in 1ste en 2de hand
 Random (= min 5-kaart) in 3de hand
- 2ZT 20-21

2♣-OPENING

- Zwak met ♦
- semiforcing ♣/♦/♥/♠ (altijd +/- 19+HP)
- ZT 22-23 HP / 26-27 HP
- mancheforcing tweekleurenspeel
- mancheforcing ♥/♠ slechte kleur

2♣ - 2♦		relay	
Pas		zwak met ♦	
2♥		ZT 26-27 of MF ♥ slechte kleur of MF bicolor met ♥	
2♠		relais	
2ZT		ZT 26-27 HP	
3♣/3♦		Bicolore ♥ en ♣/♦	
3♥		hartenfit, en een constructieve hand	
		→controles verder bieden	
3ZT		to play	
4♣/4♦		fit ♣/♦ en manche- of slem interesse	
		→controles verder bieden	
4♥		to play	
3♥		bicolore ♥ en ♠ vanaf 5/5	
3♠		voorkeur ♠ en constructieve hand	
		→controles verder bieden	
3ZT		fit ♥ en controle ♠	
4♣/♦		fit ♥ en controle + ontkent controle ♠	
4♥		to play	
4♠		to play	
4♥		MF ♥ slechte kleur	
3X		5+X met 2 tophonneurs met min 3K-♥ mee	
2♠		MF ♠ met slechte kleur of MF bicolor met ♠	
2ZT		relais	
3♣/♦/♥		Bicolore ♠ en ♣/♦/♥	
		Noot: indien bicolore ♥/♠: sowieso langere ♠ dan ♥ anders over 2♥	
3♠		fit ♠, en constructieve hand	
3ZT		to play indien 2 ^{de} kleur een mineur is	
		indien bicolore ♥/♠ : fit ♥ en controle ♠	
4 niv		fit ander kleur dan ♠ en controle	
4♥		fit ♥, to play	
4♠		fit ♠, to play	
4♠		MF ♠ slechte kleur	
3X		5+X met 2 tophonneurs met min 3K-♠ mee	
4♠		max 4HP, zonder aas en min 4K-♠ mee	
2ZT		ZT 22-23 HP	
3♣/3♦/♥/♠		SF ♣/♦/♥/♠	

2♣ - 3♦/4♦/5♦

preemptive verhoging (barrage)

2♣ - 2NT

3♣
3♦
3♥
3♠
3ZT

ondervragend

6-8HP met slechte kleur ♦
6-8HP met goede kleur ♦
9-10HP met slechte kleur ♦
9-10HP met goede kleur ♦
zwak met ♦, AKQ



2♣ - 2/3other

3♣
3♦
3M
4M

rondeforcing

min zonder fit
max zonder fit
min 3K mee in kleur partner en minimaal
max 3K mee in kleur partner maximaal



2♦-OPENING

- zwakke 2♥ (5K of 6K) of 2♠ (6K) → zeker geen 2 azen
- Manche in onbekende kleur
- ZT-opening van 24–25HP of 28+HP

Antwoorden op 2♦ :

→ 2♥ = relais tot 14HP zonder ♥
2ZT = 24-25HP
3♣/♦/♥/♠ = mancheforcing
3ZT = 28+HP hierop stayman en Jacoby, 4ZT azenvraag
4♣/♦/♥/♠ =

→ 2♠ = relais tot 14HP met ♥
Pas = zwak met ♠
3♥ = zwak met ♥
2ZT = 24-25HP
3♣/♦/♠ = mancheforcing
3ZT = 28+HP, hierop Stayman en Jacoby
4♣/♦/♥/♠ =

→ 2ZT = relais van 15+HP
3♣ = 6–8HP met 6K-♥
3♦ = 6–8HP met 6K-♠
3♥ = 9–10HP met 6K-♠
3♠ = 9–10HP met 6K-♥
4♣/♦/♥/♠ = mancheforcing => nu slempoging !!!!!

→ 4♣ = bied je kleur in transfer



→ 4♦ = bied je kleur



2♥-OPENING

zwak met 4+♥/4+♠, kwetsbaar steeds zeer goed in orde zijn!!!!

pas/2♠ om te spelen

2♥- 2ZT = vanaf 15HP
3♣ = 6–8HP met minimaal 4/4 majeur
3♦ = relais
3♥ = 4/4 majeur
3♠ = 4K-♠ + 5K-♥
3ZT = 5K-♠ + 4K-♥
4♣ = 5/5 majeur met singleton of renonce ♣
4♦ = 5/5 majeur met singleton of renonce ♦



3♦ = 9–10HP met 4/4 majeur
3♥ = 9–10HP met 5K-♠ + 4K-♥
3♠ = 9–10HP met 4K-♠ + 5K-♥
3ZT = 9–10HP met 5-5 majeur

2♥ - 3♣/♦ natuurlijk en niet forcing

2♥ - (X) - 3♣/♦ niet forcing

2♥ - 3♥/♠ barrage, to play

Na tussenbod is X straf en cue vraagt om langste majeur te bieden.

2♠-OPENING

In 1^{ste} en 2^{de} hand: Muiderberg 5K-♠ met 4+K-mineur

Antwoorden op 2♠ :

- 2ZT = relais vraag naar verdeling + sterkte
- 3♣ = 6–8HP met 4K-♣
 - 4♣ = forcing met ♣ (al de rest is controle met ♠)
 - 3♦ = 6–8 HP met 4K-♦
 - 4♦ = forcing met ♦ (al de rest is controle met ♠)
 - 3♥ = 9–10HP met min 4K-♣
 - 3♠ = 9–10HP met min 4K-♦
- 3ZT = 9–10HP met 5K-♠ + 4/4 mineur
- 3♣ = niet-forcing met ♣ + ♦ → pas of correct
 - 3♦ = niet-forcing met ♦
 - 3♥ = niet-forcing met min 6K-♥
 - 3♠ = niet-forcing
 - 3ZT = om te spelen
 - 4♣/4♦ = unicolor forcing, nadien biedt de openaar zijn controles
 - 4♥ = to play
 - 4ZT = voor de mineurs



In 3^{de} hand is dit 'RANDOM': zwak met min 5K-♠

- 2♠ – pas : to play
- 2ZT : bied je beste mineur
- 3♣/♦/♥ : to play
- 3♠/4♠ : barrage



2ZT-OPENING

20-21HP, verdeelde hand

→ Antw : Niemeyer

3♣/♦/♥/♠-OPENING

preemtief in ♣/♦/♥/♠

3ZT-OPENING

Gambling min gesloten 7K mineur

Antwoorden : Pas

4♣ = partner biedt uw lengte

4♣/♦-OPENING

Preempt in ♣/♦

4♥/♠-OPENING

Barrage met ofwel 8K

ofwel 7 – 5 verdeling

Partner mag bieden met troefsteun en min 3 topslagen ernaast

4ZT-OPENING

Min 5/6 in mineurs

→ partner kies je beste mineur

5♣/♦-OPENING

Preempt in ♣/♦

ANTWOORDEN OP 2ZT EN NA STERKE OPENING 2♣/2♦

→ 3♣ = Niemeyer

3♦ = 4K-♥ en/of ♠

→ 3♥ = 4K-♠

→ 3♠ = 4K-♥

4♥ = fit

3ZT = 4K-♠

4♣/♦ = controlebod met fit ♥

→ 3ZT = om te spelen

→ 4♦ = 4/4 majeur

3♥/♠ = 5K-♥/♠

→ 3ZT = om te spelen

→ 4♣/♦ = controle met fit majeur

3ZT = geen 4K-majeur

→ 3♦/♥ = transfert naar ♥/♠

3♥/♠ = 2K-♥/♠

3ZT = 3K-♥/♠

→ 4♣ = fit, maximaal en slemgping

→ 3♠ = slemgping met lengte mineur

3ZT = verplicht

→ 4♣ = 6K-♦ zoekt nog aansluiting in ♦

4ZT = afwijzen, geen aansluiting

→ 4♦ = 6K-♣ zoekt nog aansluiting in ♣

4ZT = afwijzen, geen aansluiting

→ 4♥ = beide mineurs met langere of betere ♣

4ZT = azenvraag

→ 4♠ = beide mineurs met langere betere ♦

4ZT = azenvraag

→ 4 ZT = 5/5 mineur

5 mineur is afzwaaien



→ 3ZT = 5K-♠ + 4K-♥



→ 4♣/♦ = slemgping met volwaardige kleur ♦/♣

5 mineur is afzwaaien



→ 5♣/♦ = to play, zwak met min 6-k

BLACKWOOD

4ZT = azenvraag

Troefkleur is niet gekend, antwoorden op laatst genoemde kleur:

5♣ = 4/1 azen (tenzij ♣-contract: 5♣ = 3/0 azen, 5♦ = 4/1 azen)

5♦ = 3/0 azen

5♥ = 2 azen zonder troefdame

5♠ = 2 azen met troefdame

Troefkleur is gekend:

5♣ = 4/1 azen

5♦ = 3/0 azen

5♥ = 2 van de 5 zonder troevedame

5♠ = 2 van de 5 met troevedame

5ZT = 2 azen met chicane

6X = 1 aas en chicane in deze kleur



Na 5♣/♦ vraagt one-over-one naar troevedame

1 over 1 ontkent de dame

6 X de heer in die kleur + troevedame

6 in troefkleur is met troevedame en zonder heer

5 ZT = troeve dame + 2 heren



Na het antwoord op 4ZT zijn volgende biedingen groot-slem pogingen :

5ZT = **biedt de heer die je hebt of niet hebt**

Een kleurbod op 6-niveau is een asking in die kleur waarop antwoorder biedt

6 in troefkleur zonder 3^{de} controle in die kleur (= dame of dubbleton)

7 in troef met 3^e controle

Indien mogelijk een kleur beneden 6 in troef om 3^e controle op te vragen



DOPI/ROPI na tussen bieden (O = 0 of 3)

Pas = 1 aas

X of XX = 0 azen

Verder bieden = 2 azen



Exclusion Blackwood : bod + 1 = 3/0 azen, bod + 2 = 4/1 azen

UITKOMSTEN EN SIGNALEREN

Tegen ZT = kleintje belooft

Tegen troef = 3^e/5^e beste

Kantar uitkomsten

Boer = geen honneurs boven

10 en 9 = 0 of 2 honneurs erboven

A, V en 10 = vragen om distributie (omgekeerd) en deblokage indien niet gevaarlijk

H = vraagt om positief te signaleren indien je de V hebt (met een kleintje)

B = Aan of af signaleren

Signaleren :

Rechtstreeks : laag = aanmoedigend
= even aantal kaarten

Onrechtstreeks : steeds in omgekeerde pariteit (2 = even aantal kaarten in die kleur) en is in eerste instantie afwijzend in deze kleur

Opmerkingen

1. Indien single of chicane op tafel komt = steeds Laventhal signaleren
2. Bij later terugspelen van een kleur : steeds kleintje belooft.
3. Bij terugspelen steeds normale distributie, bij het bijspelen steeds omgekeerde verdeling.
4. Als partner een kleur uitkomt en de leider neemt op tafel een kaart waar je niet op kan dan geef je het aantal in omgekeerde pariteit
5. Partners kleur terugspelen volgens het residu: laag = oneven (normale pariteit)

Smith appel

Na de uitkomst, geef je op de eerste kleur gespeeld door de tegenpartij met een kleintje aan dat de uitkomst ok was en dat je deze mag terugspelen

Het pareren van een volgebod na 1ZT – opening



Rubensohl

1ZT – (2X) - ?? : op 2-niv bieden is zwak en om te spelen
1ZT – (2X) – 2ZT/3♣/3♦/3♥ : transfer voor ♣/♦/♥/♠
1ZT – (2X) - vb : nu transfer in de kleur van de tegenpartij = Stayman

1ZT – (2♥) – 3♦ : normaal is 3♦ transfer ♥ → = Stayman = 4K-♠

1ZT – (2♠) – 3♥ : normaal is 3♥ transfer ♠ → = Stayman = 4K-♥

1ZT – (2♥) – 3♠ : SOS bod met +10HP → geen 5K of 4K-♠ en geen stop ♥

1ZT – (2♥) – 2ZT
3♣ – (P) – 3♥ : MF met min 5K-♣ en vraagt stop ♥

1ZT – (2♥) – 2ZT
3♣ – (P) – P : min 5K-♣, max 7HP

1ZT – (2♥) – 2NT
3♣ – (P) – 3♠ : MF met min 5K-♣ en 4K-♠

1ZT – x



Pas (forcing voor xx : ik heb veel hp of ik heb geen eigen kleur)

xx geen xx met een 4333

pas (met veel HP)

met een zwakke hand : 2♣ = ♣ + ?? of elke 4333 verdeling

2♦ = ♦ + ♥/♠

2♥ = ♥ + ♠

- xx (transfer ♣)
- 2♣ (transfer ♦)
- 2♦ (transfer ♥)
- 2♥ (transfer ♠)
- 3♣ Niemayer

1ZT – pas – pas – x



a) Zowel openaar als partner bieden nu 5 kaart (kleur is kleur)

b) xx bij partner : ik heb geen 5 kaart, zoeken naar beste fit

SPECIALE BIEDINGEN NA TUSSENKOMST TEGENPARTIJ

- 1) inverted minor vervalt: **Cuen als je limiet+ hebt**
- 2) T-walsh vervalt na tussenbod uitgezonderd doublet
- 3) Bergen Raises blijft doorlopen vanaf 2ZT; enkel de onmiddellijk steun op 2-niv verlaagt in puntenrange : van 5 tot 9HP; indien sterker (vanaf 10HP) met min 3-kaart steun, eerst een doublet geven

4) Bieden = forcing voor 1 ronde, **min limiethand, anders X**
X = zwakker of negatief doublet

5) **PAS en dan X = steeds straf**

Vb $1 \spadesuit - (1 \heartsuit) - P - (2 \heartsuit)$
 $P - (P) - X$ is nu STRAF!

6) Na tussenkomst van 2-suiter Gesthem:



Ter info: Gesthem:

2ZT : de 2 laagste kleuren t.o.v. het openingsbod

3♣ : de 2 hoogste

Cue-bid: de uitersten

Hun goedkoopste kleur bieden = **forcing met onze goedkoopste !!!!!!!!**

Hun duurste kleur bieden = **forcing met onze duurste kleur**

4^{de} kleur bieden = NF, naturel

Vb. $1 \heartsuit - (2 \heartsuit) - 2 \spadesuit$	= forcing met \spadesuit	(= goedkoopste kleur)
$3 \clubsuit$	= forcing met \heartsuit	(= duurste kleur)
$3 \spadesuit$	= niet forcing met \spadesuit	
$3 \heartsuit$	= niet forcing met \heartsuit	
$1 \spadesuit - (2ZT) - 3 \clubsuit$	= forcing met \heartsuit	(= goedkoopste kleur)
$3 \spadesuit$	= forcing met \spadesuit	(= duurste kleur)
$3 \heartsuit$	= niet forcing met \heartsuit	
$3 \spadesuit$	= niet forcing met \spadesuit	
$1 \heartsuit - (3 \clubsuit) - 3 \spadesuit$	= forcing met \clubsuit	(= goedkoopste kleur)
$3 \heartsuit$	= niet forcing met \heartsuit	(= duurste kleur)
$3 \spadesuit$	= forcing met \heartsuit	

7) $2 \spadesuit - (X) - 2ZT$: bied je beste mineur

$3 \clubsuit$: om te spelen, ongeacht of de mineur \clubsuit of \spadesuit is

8) Doublet tegenpartij na een $2 \clubsuit$ -opening :



$2 \clubsuit - (X) - XX$: vanaf 8HP
pas	: minder dan 8HP
(pas) - XX	: ZT 22-23HP
2-niv	: to play, max 1HP
vanaf 2ZT	: alles in transfer

VERDEDIGING BIJ ZWAKKE 2-OPENINGEN DOOR TEGENPARTIJ

1) Wereldconventie (zie volgende §)

Tot 2ZT : kleur en om te spelen

2ZT = 15-18 HP + stop
→ Antw : Niemeyer

3♣/♦/♥/♠ = kleur, en constructief

X = goede opening, min. 13-15HP
- 3♣/♦/♥/♠ : kleur en min 8⁺/9HP -11

- 2ZT : 0 tot 8HP, verplicht partner tot bieden van 3♣
→ 3♦/♥/♠ : steeds eindbod, hierop steeds passen

Vb. (2♥) - X - (P) - 2ZT
(P) - 3♣ - (P) - 3♦ : zwak met ruiten, om te spelen
(P) - P -

→ kleur tegenpartij nu bieden = ander majeure in 4K, zonder stop, +12HP

→ andere majeure nu bieden = 4K in deze majeure en 8-11HP

→ 3ZT : andere majeure in 4K, met stop in majeure tegenpartij 

Vb.

(2M) - X - (P) - 2ZT
(P) - 3♣ - (P) - 3M 4kaart andere majeure zonder stopper

(2M) - X - (P) - 2ZT
(P) - 3♣ - (P) - 3ZT 4kaart andere majeure met stopper


(2M) - X - (P) - 3ZT goede stopper M tegenpartij, zonder 4-kaart andere majeure



→ 4♣/♦ : andere majeure 4K en langere ♣/♦ en +12HP

- Kleur tegenpartij bieden = vragen naar een stop

- 3ZT : to play

- 4♣/♦ : One-suiter in the bid suit. Forcing and slemgoing. 

2) Refusing Lebensohl



The one who doubled can refuse the Lebensohl to show a strong hand.

Vb

(2♠) – X – (pas) – 2NT

(pas) – ?

3♣	: Forced, normal double
3♦	: 17+HP with 5+♦
3♥	: 17+HP with 5+♥
3♠	: 20+HP, without stopper
3NT	: 20+HP with stopper.

3) Multi 2♦ –opening tegenpartij:

Alles natuurlijk bieden

1^{ste} X = punten

2^{de} X = take-out

3^{de} X = straf, altijd binnen het paar

4) 2♣-opening (zwak) door tegenpartij:

Op 2-niv bieden = constructieve hand en geen opening

2ZT = 15+ met zeer goede stop in ♦ of beide maj in functie van wat 2♣ allemaal kan zijn

X = opening en geen 5K majeur (tenzij 17+) → anders bieden op 3-niv

Bieden op 3-niv = min 5-kaart en goede opening

Eerst passen en nadien in de bieding komen = geen opening maar lengte of 10-12 HP

VERDEDIGING TEGEN 1ZT volgbod DOOR TEGENPARTIJ



1♣ - (1ZT) - 2♣ = of fit klaveren (5-kaart) of beide majeurs

2♦ = geen vierkaart majeur

2♥ = beide majeurs, kies beste

3♣ = fit klaveren

X = straf

1♦ - (1ZT) - 2♣ = of fit ruiten of beide majeur

2♦ (verplicht) pas of 3♦ = fit ruiten

2♥ = beide majeurs, kies beste

X = straf

VERDEDIGING TEGEN PREEMPT DOOR TEGENPARTIJ (Wereldconventie)



Preempt 3♣

4♣ = 5/5 majeur
4♦ = 5K-♦ + 5K-majeur

Preempt 3♦

4♦ = 5/5 majeur
4♣ = 5K-♣ + 5K-majeur

Preempt 3♥/♠

4♣ = 5K-♣ + andere majeur
4♦ = 5K-♦ + andere majeur
Cuebid = 5/5 mineur slemintresse
4ZT = 5/5 mineur zonder slemintresse

Preempt 3ZT

4♣ = 5/5 majeur met betere ♥
4♦ = 5/5 majeur met betere ♠

Tegen Muiderberg: idem

VERDEDIGING TEGEN PREEMPT IN TRANSFER DOOR TEGENPARTIJ



X = punten, soort ZT verdeling → meestal voorstel straf

De transfertkleur bieden = kort in die kleur, verdraagt de andere kleuren

b.v. (3♦) - 3♥ = kort in ♥, bijna zeker 4K-♠

.(3♦) - X = punten, waarschijnlijk geen 4K-♠

Preempt 2ZT = 3♣

4♣ = 5/5 majeur
4♦ = 5K-♦ + 5K-majeur

Preempt 3♣ = 3♦

4♦ = 5/5 majeur
4♣ = 5K-♣ + 5K-majeur

Preempt 3♦/♥ = 3♥/♠

4♣ = 5K-♣ + andere majeur
4♦ = 5K-♦ + andere majeur
Cuebid = 5/5 mineur slemintresse
4ZT = 5/5 mineur zonder slemintresse

Preempt 3ZT

4♣ = 5/5 majeur met betere ♥
4♦ = 5/5 majeur met betere ♠

SPECIFIEKE BIEDSITUATIES

1) Bij 1ZT-opening door tegenpartij

Op 2^{de} hand

X : lengte mineur of sterk 16-18HP

pas = lengte ♣

2♦ = lengte ♦

2♣ : majeurs

2♦ : een 6-K majeur

2♥ : 5-K-♥, met daarnaast min. een onbekende 4-K mineur

2♠ : 5-K-♠, met daarnaast min. een onbekende 4-K mineur

Voetnoot : (1ZT) – 2♥/♠ – (X) → voor straf
- 2ZT : partner biedt uw mineur
- 3♣ : om te spelen
- 3♦ : om te spelen

Op 4^{de} hand :

X : beide majeurs

2♣/♦/♥/♠ : kleur en om te spelen

2) Bij zwakke 1ZT-opening door tegenpartij

→ Op 2^{de} hand:

X = 14+ ; met meerderheid punten past partner (= vanaf 8 HP)

2♣/♦/♥/♠ blijft zoals hierboven op 2^{de} hand, max 13punten

→ Op 4^{de} hand

X = (vanaf 13HP), de rest is kleur 11+, kleur tegenpartij bieden is take-out

3) Bij sterke 1♣ –opening door tegenpartij

1ZT = beide mineurs

X = beide majeurs

2♣ = om te spelen

Kleur = Steeds uitkomstwaardig !

4) Specifieke afspraken :

(1♣) - P - (1♥) - 1ZT : beide ongeboden kleuren waarvan de laagst ongeboden kleur LANGER (min 5K) is dan de andere ongeboden kleur

(1♣) - P - (1♥) - 2♣ : beide ongeboden kleuren waarvan de hoogst ongeboden kleur LANGER (min 5K) is dan de andere ongeboden kleur
→ gevolg : als je ♣ wil spelen, moet je 3♣ bieden

5) Michaels cue bid :

Bij 1♣/♦/♥/♠ -opening door tegenpartij :

2ZT : 2 laagst ongeboden kleuren

Bij 1♣-opening door tegenpartij

2♣ = beide majeur, min 5/5

Bij 1♦-opening

2♦ = beide majeurs, min 5/5

Bij 1♥/♠-opening

Cuebid is de andere majeur en een mineur

2ZT vraagt naar mineur, in principe sterk

3♣ : converteerbaar, zwak

Sterke biedingen na Michaels

Situatie 1

(1H) 2H of (1S) 2S

2ZT is sterke relay. Als je daarna in de majeur biedt, ben je inviterend met fit in partners majeur.

3K = p/c, dus soort zwakke relay

inviteren met een mineur is lastiger, meestal onmogelijk, maar door 2ZT te bieden, toon je al wel een redelijk degelijke hand dus de bicolor bidder kan eventueel naar de manche gaan (bv via cue).

Situatie 2

(1R) 2R of (1K) 2K

Hier kan je afspreken dat 2ZT fit en minstens inviterend in harten is (laagste kleur) en 3R/K inviterend of beter in schoppen is (hoogste kleur).

Situatie 3

(1x) 2ZT

Hier zijn er weinig opties. Of je biedt 3m of je biedt hoger richting de manche.

6) Doubletten

- Supportdubbel en –redubbel met 3K steun
- Teruggekaatst doublet

Vb. (1♥) – X – (2♥) – X : partner heeft nu zeker geen 4K-♠ , want dan biedt hij ze nu; X wil nu zeggen dat hij beide mineurs heeft en vraagt partner zijn beste mineur te bieden

7) Partner doet een tussenbod

(1♣) - 1♦/♥/♠ - (P) – 2♣ : partner hoe sterk is uw volgbod, je doet dit met ofwel minimum een limiethand en steun in het volgbod, of een opening zodat je nog een rebid hebt.

Partner herhaalt zijn kleur, indien hij zwak is, iets anders wanneer hij een opening heeft, of biedt een lagere kleur op 2-niv.

8) Bij sterke herbieding door partner :

Vb. 1♣ - 1♦ – → transfer ♥
2ZT - 3♣ = ondervragend enkel indien 5K-♥ of 4K-♠
3♦ : 5K-♣
3♥ : 3K-♥, geen 4K-♠
3♠ : 4K♠ , kan nog 3K-♥ hebben
3ZT : 3244-verdeling

Vb. 1♦ - 1♥
2ZT – 3♣ = ondervragend enkel met 5K-♥ of 4K-♠
3♦ : 5K-♦
3♥ : 3K-♥, geen 4K-♠
3♠ : 4K-♠ kan nog 3K-♥ hebben
3ZT : 4423-verdeling

Vb. Bij Reverse-bieding

1♣ – 1♥

2♦ - 2ZT : 5 tot 8HP; vraagt aan partner om 3♣ bieden

pas of 3♦/♥/♠ : om te spelen, hierop moet gepast worden

rest : vanaf 9HP = manche interesse

9) 1ZT in 4^{de} hand

Vb. $(1\clubsuit/\diamond/\heartsuit/\spadesuit) - P - (P) -$ 1ZT = 9 tot 14HP, antwoorden zoals op echte 1ZT, inclusief 2ZT = transfert \diamond
 $1\heartsuit/\spadesuit = \text{max } 15\text{HP}$
 $X = \text{kort in openingskleur met opening}$

10) Sterke 1ZT rebid

Vb. $1\clubsuit/\diamond - (P) - P - (1\heartsuit/\spadesuit) - 1\text{ ZT} = 18-19\text{HP}$,
 \rightarrow antwoorden zoals op 1ZT opening, dus $2\clubsuit = \text{Stayman}$, $2\diamond/\heartsuit = \text{transfer } \heartsuit/\spadesuit$

11) Cuebid op de antwoorder van de tegenpartij is steeds echte kleur en om te spelen

Vb. $(1\clubsuit/\diamond) - P - (1\heartsuit) - 2\heartsuit$: om te spelen

12) Speciaal geval

$1\text{ZT} - (3\text{X}) - X$: negatief doublet
 3Y : kleur en MF
 3ZT : met of zonder stopper

13) Zwakke tussenbiedingen

$(1\clubsuit) - 2\diamond$: zwak met \diamond

$(1\clubsuit/\diamond) - 2\heartsuit/\spadesuit$

$2\heartsuit$: 6-kaart \heartsuit , indien partner nog niet heeft voorgespeeld \rightarrow minder dan 9HP

$2\spadesuit$: idem

Pas - $(1\clubsuit/\diamond) - 2\heartsuit/\spadesuit$

$2\heartsuit$: 6-kaart \heartsuit , geen manche-interesse meer als partner heeft voorgespeeld \rightarrow 0 tot 12HP

$2\spadesuit$: idem

14) 3-kleur forcing



$1\clubsuit - 1\diamond/\heartsuit -$

$2\clubsuit - 2\diamond$

$2\heartsuit/\spadesuit$

= 3^{de} kleur rondeforcing

= 2K- \heartsuit/\spadesuit met tophonneur

$1\clubsuit - 1\spadesuit$

2♣ - 2♦ = 3^{de} kleur rondeforcing

1♣ - 1♠ -
2♣ - 2♥/♠ = reverse

1♣ - 1♠
2♣ - 3♦ = zeer zwak met bv 7 ruiten en chicane klaveren



15)

A) 1♠ - (2♦) - 2♠ - (3♦) - 3♠ : om te spelen
1♠ - (2♦) - 2♠ - (3♦) - X : straf
1♠ - (2♦) - 2♠ - (3♦) - 3♥ : invite (er is een trial mogelijk)

B) 1♠ - (2♥) - 2♠ - (3♥) - 3♠ : om te spelen
1♠ - (2♥) - 2♠ - (3♥) - X : invite (er is geen trial mogelijk beneden manche)

16)

1♦ - 2♣ -
2♦ = kan 4K zijn , minder dan 15HP
2♥/♠ = reverse
2ZT = 18-19HP
3♦ = 15 + met 6 kaart



17)

1♣ - (1♥/♠) - P - (2♥/♠)
P - (P) - X : straf
2ZT : beide mineurs

18) Controlebieingen



Non serious 3ZT → enkel bij majeurefit en sleminteresse!

Vb: 1♣ - 1♦
2♠ - 3♠ : positief, minstens MF
3ZT : eerder een minimale reverse (16-17HP)
4♣/♦/♥ : controle en zelfs met een min reversehand sleminteresse
4♠ : geen sleminteresse meer met een minimale reversehand
4♣/♦/♥ : controle en een maximale reverse

19) Reverse op tussenbod tegenpartij na MF-bieding door partner



NEW

Deze paragraaf laten we voorlopig vallen. Bieden is vanaf een limiethand

Vb: 1♣/1♦ - (1♠) - 2♥

2♠ -

: **zwakste bod** = je neemt geen biedruimte weg, je hebt geen echte stop ♠ (anders had je ook 2ZT kunnen bieden) en je hebt geen steun ♥

2ZT/3♣/3♦/3ZT : naturel en goede opening → anders eerst 2♠ bieden

3♥ : min 3K-♥ steun en overwaarde

3♠ : 4K-♥ steun, stop ♠ en overwaarde

4♣ : 4K-♥ steun, controle ♣ maar geen controle ♠ en overwaarde (punten en/of verdeling)

4♥ : 3K- of 4K-♥ mee en minimale opening (zeker indien wij kwetsbaar en zij niet)

20) Op zoek naar een majeurefit na een 3♣ preempt-opening



Vb: 3♣ - 3♦

: vraagt naar een 3-kaart majeur

3♥

: ik heb een 3K ♠

3♠

: ik heb een 3K ♥

3ZT

: geen 3K majeur → partner kan met sterke hand beslissen om te passen of een ander eindbod vastleggen

21) Good/bad 2ZT bod → als **partner past** en je biedt in de sandwich



Bedoeld om partner duidelijk te maken of er nog manche-interesse is of willen we enkel de deelscore bevechten

1♥ - (1♠) - P - (2♠)

2NT - (P) - 3♣ - (P)

pas/3♦

: verplicht → tenzij 3K-♥ mee → leg dan 3♥

: minimale hand ♥ met ♣/♦ (in principe een 5/5)

1♥ - (1♠) - P - (2♠)

3♣/♦

: een constructieve hand met een goede 5/5, wil eventueel nog de manche spelen

1♥ - (1♠) - P - (2♠)

2NT - (P) - 3♣ - (P)

3♥

: verplicht → tenzij 3K-♥ mee → leg dan 3♥

: min 6K-♥ en met gepaste partner, geen interesse in manche

1♥ - (1♠) - P - (2♠)

3♥

: een constructieve hand met min een goede 6-K ♥, wil eventueel nog de manche spelen