

VERDEDIGEND en COMPETITIEF BIEDEN
VOLGBIEDINGEN (Stijl; Antwoorden. 1/2 niv;Heropening)
Gewoon volgbod 1-niv : goede 5+ kaart (6-15 HP)
2-niv : redelijke 6-kaart of goede 5-kaart (10+ HP)
Steun : 2-niv = 6-9 HP (#3) ; 3-niv = 10-11 HP (#3)
Cue bid = 12+ HP met #3 steun (forcing)
1ZT = 9-11 HP (#2 steun) ; 2ZT = 12-15 HP
1NT VOLGBOD
15 - 17 HP, evenwichtig, stop in hun kleur
Antwoorden : zoals na een 1ZT-opening
JUMP VOLGBOD
2 6-kaart : 12-15 HP
2ZT = GHESTEM (2 laagste kleuren)
3 GHESTEM (2 hoogste kleuren)
Ghestem = 5-5, zwak (6-10 HP) of sterk (16+ HP)
DIRECT CUE BIDS
GHESTEM (2 uiterste kleuren)
JUMP CUE BIDS
VS. ZT
DBL = Lengte 6+, 10+ HP
2 2 2 2 natuurlijk (5+ kaart)
VS.PREEMTS (Doubles; Cue-bids; Jumps)
VS. ARTIFICIËLE STERKE OPENINGEN- bv 1
NA INFO-DBL TEGENPARTIJ
Natuurlijk, 1 ZT 6-9, 2ZT 10-11

UITKOMSTEN en SIGNALLEN			
STIJL van de UITKOMSTEN			
	Lead	In Partner's Suit	
Kleurcontract	Klein belooft	Number of cards	
ZT	4 th best	Number of cards	
Volgende			
Other:			
UITKOMSTEN			
	Tegen kleurcontract	Vs. ZT	
Ace	A(..)	AKQ(..)/AKJ(..)	
King	AKx(..)/KD(..) :	KDJ(..)/KD10(..)	
Queen	QJ(...)	QJ10(..)/QJ9(..)/AQJ(..)	
Jack		J109(..)/KJ10(..)	
10		10x/109(..)/Q109(..)	
9		987/9(..)	
Andere :	MUD		
SIGNALLEN volgens VOORRANG			
	Op Partner	Op Leider	Niet bekennen
Kleur	Hoog = aan	Pariteit	Kleur is vragend
	Laag = af		
ZT	Hoog = aan	Pariteit	Kleur is afwijzend
	Laag = af		
Signalen (Kleur en ZT):			
Partners uitkomst tegen kleurcontract : AAS : HOOG / LAAG			
Partners uitkomst tegen kleurcontract : KONING : HOOG / LAAG			
DUBBELS			
INFO-DUBBELS			
Informatiedoublet : 12+ HP, steun in de ongeboden kleuren			
Antwoord : 0-8 beste kleur ; 9-11 sprong ; 12+ manche/cue			
Of 16+ alle verdelingen			
SPECIALE DBLS / RDBLS			
Negatief doublet vanaf 6 HP 1 niv, 8 HP 2niv			

W B F CONVENTION CARD		
WAREGEM 7	2026-2027	LIGA 3A
SPELERS: Matthys Wim (34717) – Beuselinck Geert (34683)		
Last modified 21/09/2026		
SAMENVATTING SYSTEEM		
ALGEMENE BENADERING v/h BIEDSYSTEEM		
♥ ♠ 5		
♦ 4 / ♣ 2+		
4 ♣ and 4 ♦ 1 ♣		
1ZT = 15 - 17 HP #5MAJ mogelijk		
2ZT = 20 - 22 HP #5MAJ mogelijk		
2 ♦♥♣ zwakke-2 : 6-kaart, 6-10 HP		
2 ♣ sterk, manche-forcing (23+ of 20+ met 8 slagen)		
3-niveau = preëemptief (7-kaart)		
Speciale biedingen waartegen verdediging nodig kan zijn		
GHESTEM : 2ZT, 3♣ en cue-bid = 5-5 tweekleurenspeel		
Stayman, Jacoby transfers, Puppet Stayman (2ZT),		
Jacoby 2ZT, Ghestem, Gerber, Blackwood		
AZEN VRAGEN		
1ZT / 2ZT - 4♣ GERBER		
antw. : 4♦= 0/4 ; 4♥= 1 ; 4♠= 2 ; 4ZT = 3		
Na kleurbod : 4ZT = BLACKWOOD		
antw. : 5♣= 0/4 ; 5♦= 1 ; 5♥= 2 ; 5♠= 3		
SPECIALE FORCING PAS SEQUENCIES		
BELANGRIJKE NOTA's		
Pre-empts in 3de hand kunnen afwijken		

OPENING	ARTIFICIAL	MIN. NO. OF CARDS	NEG.DBL Tot en mt				
				DESCRIPTION	RESPONSES	SUBSEQUENT ACTION	BIEDEN MET EEN GEPASTE HAND
1 ♣		2	4 ♥	11-19 HP : 4+ ♣ of 2+ ♣ bij 12-14/18-19 ZT	Nieuwe kleur = 4+ kaart, forcing (6+ HP) 1ZT = 6-9 ; 2ZT = 10-11 ; 3ZT = 12+ HP	Natuurlijk	
1 ♦		4	4 ♥	11-19 HP : 4+ ♦	Nieuwe kleur = 4+ kaart, forcing (6+ HP) Steun : 2 ♦ = 6-9 ; 3 ♦ = 10-11 (#4+)	Natuurlijk	
1 ♥		5	3 ♦	11-19 HP 5+ kaart	2 ♥ = 6-9 HP ; 3 ♥ = 10-11 HP (#3+ steun) 1 ♠ 4+ kaart, forcing (vanaf 6 HP) 2ZT = JACOBY : 12+ HP, #4+ steun (MF) 1ZT = 6-9 HP (zonder 4-kaart ♠)	Herbieding : 1ZT = 12-14 ; 2ZT = 18-19 4e kleur = forcing, vraagt een stop Na 2ZT : nieuwe kleur = singleton	
1 ♠		5	3 ♦	11-19 HP 5+ kaart	2 ♠ = 6-9 HP ; 3 ♠ = 10-11 HP (#3+ steun) 1ZT = 6-9 HP ; nieuwe kleur = forcing 2ZT = JACOBY : 12+ HP, #4+ steun (MF)	Herbieding : 1ZT = 12-14 ; 2ZT = 18-19 4e kleur = forcing, vraagt een stop Na 2ZT : nieuwe kleur = singleton	
1ZT				15 - 17 HP evenwichtig, #5MAJ mogelijk	2 ♣ STAYMAN : 8+ HP, 4-kaart hoog 2 ♦♥ Jacoby transfer naar ♥♠#5+) 2ZT = 8 HP (uitnodiging) ; 3ZT = 9-15 HP	2 ♦ = geen 4-kaart hoog ; 2 ♥♠ 4-kaart	
2 ♣	X			23+ HP, evenwichtig 20+ HP, 8+ speelslagen	2 ♦ = afwachtbod (relay) 2 ♥♠3 ♣♦ = #5+, 8+ HP (MF)		
2 ♦		6		Zwak : 6-10 (11) HP 6+ kaart, min. 2 plaatjes	3 ♦ = fit, 3-4 slagen ; 3ZT = stops		
2 ♥♠		6		Zwak : 6-10 (11) HP 6+ kaart, min. 2 plaatjes	3 troef = fit, 3-4 slagen ; 4 troef = 4-5		
2ZT				20 - 22 HP evenwichtig of 5-4-2-2	3 ♣ PUPPET (NIEMEIJER) : 4+ HP, 3+ hoog 3 ♦♥ Jacoby transfer naar ♥♠#5+) 3ZT = 4-8 HP (spelen) ; pas = 0-3 HP	3 ♦ = 4-kaart hoog ; 3 ♥♠ 5-kaart 3ZT = geen 4- of 5-kaart hoog Na 3 ♦ (omgekeerd): 3 ♥ = 4 ♠ 3 ♣ 4 ♥	
3 ♣		7		< 11 HP	Andere kleur = 6-kaart, niet forcing		
3 ♦		7		< 11 HP	Andere kleur = 6-kaart, niet forcing		
3 ♥		7		< 11 HP	Andere kleur = 6-kaart, niet forcing		
3 ♠		7		< 11 HP	Andere kleur = 6-kaart, niet forcing		
3ZT	X	7		#7 ♣♦ met AKQ maximum 1 andere Q	4 ♣ niet forcing (ontkent stop in ♦♥♠) Pas = stops in ♦♥♠	Openaar : pas of 4 ♦	
4 ♣♦		8		Preëmtief			
4 ♥♠		7		Preëmtief			