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 SIGNALEN

STIJL van de UITKOMSTEN

	Lead	In Partner's Suit
Kleurcontract	Klein belooft	Number of cards
ZT	4th best	Number of cards
Volgende		

Other:

UITKOMSTEN

	Tegen kleurconract	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	

SIGNALEN 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 8 **2026-2027** **LIGA 3A**

SPELERS; Allain Verschuere(34697)-Linda De Maesschalck(34707)

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 = preëmptief (7-kaart)

Speciale biedingen waartegen verdediging nodig kan zijn

GHESTEM : 2ZT, 3♣ en cue-bid = 5-5 tweekleurenspel
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)	Natuurlijk	
					1ZT = 6-9 ; 2ZT = 10-11 ; 3ZT = 12+ HP		
1♦		4	4♥	11-19 HP : 4+ ♦	Nieuwe kleur = 4+ kaart, forcing (6+ HP)	Natuurlijk	
					Steun : 2♦ = 6-9 ; 3♦ = 10-11 (#4+)		
1♥		5	3♦	11-19 HP 5+ kaart	2♥ = 6-9 HP ; 3♥ = 10-11 HP (#3+ steun)	Herbieding : 1ZT = 12-14 ; 2ZT = 18-19	
					1♠ = 4+ kaart, forcing (vanaf 6 HP)	4e kleur = forcing, vraagt een stop	
					2ZT = JACOBY : 12+ HP, #4+ steun (MF)	Na 2ZT : nieuwe kleur = singleton	
					1ZT = 6-9 HP (zonder 4-kaart ♠)		
1♠		5	3♦	11-19 HP 5+ kaart	2♠ = 6-9 HP ; 3♠ = 10-11 HP (#3+ steun)	Herbieding : 1ZT = 12-14 ; 2ZT = 18-19	
					1ZT = 6-9 HP ; nieuwe kleur = forcing	4e kleur = forcing, vraagt een stop	
					2ZT = JACOBY : 12+ HP, #4+ steun (MF)	Na 2ZT : nieuwe kleur = singleton	
1ZT				15 - 17 HP evenwichtig, #5MAJ mogelijk	2♣ = STAYMAN : 8+ HP, 4-kaart hoog	2♦ = geen 4-kaart hoog ; 2♥/♠ = 4-kaart	
					2♦/♥ = Jacoby transfer naar ♥/♠ (#5+)		
					2ZT = 8 HP (uitnodiging) ; 3ZT = 9-15 HP		
2♣	X			23+ HP, evenwichtig	2♦ = afwachtbod (relay)		
				20+ HP, 8+ speelslagen	2♥/♠, 3♣/♦ = #5+, 8+ HP (MF)		
2♦		6		Zwak : 6-10 (11) HP	3♦ = fit, 3-4 slagen ; 3ZT = stops		
				6+ kaart, min. 2 plaatjes			
2♥/♠		6		Zwak : 6-10 (11) HP	3 troef = fit, 3-4 slagen ; 4 troef = 4-5		
				6+ kaart, min. 2 plaatjes			
2ZT				20 - 22 HP evenwichtig of 5-4-2-2	3♣ = PUPPET (NIEMEIJER) : 4+ HP, 3+ hoog	3♦ = 4-kaart hoog ; 3♥/♠ = 5-kaart	
					3♦/♥ = Jacoby transfer naar ♥/♠ (#5+)	3ZT = geen 4- of 5-kaart hoog	
					3ZT = 4-8 HP (spelen) ; pas = 0-3 HP	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 ♦/ ♥/♠)	Openaar : pas of 4♦	
					Pas = stops in ♦/♥/♠		
4♣/♦		8		Preëmptief			
4♥/♠		7		Preëmptief			