

ROMAN KEYCARD BLACKWOOD



door Onno Eskes

AZENVRAGEN ZONDER MISVERSTANDEN

Over het Nederlandse slembieden is al veel geschreven. Het is goed dat onze bondscoaches beter tegen kritiek kunnen dan een Louis van Gaal of Rudi Völler, want positief was het zelden tot nooit. Niet helemaal terecht. Bij analyse van een toernooi wordt er gekeken waar de meeste punten overboord gingen, en al gauw komt men dan uit bij het slembieden. Logisch, want in het slembieden gaan natuurlijk sowieso de meeste punten om. Als we de slemprestaties van Nederland vergelijken met de rest van de wereld, blijkt dat we het eigenlijk helemaal niet zo gek doen. Maar goed, slemspellen zijn duur en het loont dus de moeite om daar extra aandacht aan te besteden.

misverstanden voorkomen

Het slembieden in Nederland verloopt al eeuwen via een vast stramien: troef vaststellen, cue-en, azen vragen, slem. Eigenlijk net zoals de rest van de wereld. Alleen de Italiaanse top doet het structureel anders met hun Turbo cuebiedingen. Niet weggelegd voor gewone stervelingen, lijkt het. De uitwerking van dat stramien, met name het onderdeel azen vragen, verschilt nogal. Met name voor minder ingespeelde partnerships zal dat tot problemen leiden. En, zoals gezegd, problemen in de slemzone zijn duur, heel duur. IMP presenteert hier een moderne standaard voor azen vragen, die er op gericht is misverstanden te voorkomen. De uitwerking is gebaseerd op de meest gangbare opvattingen van de Nederlandse top.

simpele basis

Aan geavanceerde methoden als Kickback, Redwood, en zes-azen Blackwood zullen we ons niet wagen. Dit soort conventies zijn alleen lucratief als beide partners het feilloos beheersen. Tegenover ieder misverstand moeten minstens twee spellen staan waar de conventie scoort in vergelijking met gewoon azen vragen, wil de investering zich uitbetalen. Gezien de lage frequentie van de spellen waar het daadwerkelijk uitmaakt, en de hoge frequentie waarmee bridgespelers zich toch wel eens vergissen in een conventie, geloof ik niet dat Nederlandse paren gebaat zijn bij dit soort complexiteit. Integendeel. Met een simpele basis die beide partners wél feilloos kunnen beheersen, zal je met weinig moeite een positieve slembalans kunnen bereiken.

ROMAN KEYCARD BLACKWOOD (RKC) 1430

Basisregels:

1. We gebruiken altijd 4SA om naar de keycards (de vier azen en troefheer) te vragen;
2. Indien er nog geen troefkleur is vastgesteld, dan is de laatstgeboden kleur troef;
3. Anders is de eerst vastgestelde kleur troef.

Antwoorden op RKC:

1. 5♣ toont één of vier keycards;
2. 5♦ toont nul of drie keycards;
3. 5♥ toont twee keycards zonder troefvrouw;
4. 5♠ toont twee keycards met troefvrouw.

Doorbieden na een RKC-antwoord:

1. Een bod van vijf in de troefkleur is to play. *Als de antwoordende hand 3 of 4 keycards heeft, terwijl dat er 0 of 1 hadden kunnen zijn, dan zal hij nu doorbieden conform de antwoorden op 'troefvrouw-vragen';*
2. 5SA is **altijd** een algemene groot-slem poging. *Het 5SA bod garandeert het bezit van alle keycards en troefvrouw en vraagt partner of hij toevallig wél dertien slagen kan tellen;*
3. Na een 5m (minor) antwoord vraagt het eerste vrije bod om troefvrouw;
4. Na een 5m antwoord vraagt het tweede vrije bod om specifieke heren. *De vrager zal troefvrouw dus zelf hebben. Herenvragen kan overigens een poging voor 6SA zijn en garandeert dus niet dat alle keycards aanwezig zijn;*
5. Na een 5♥ antwoord vraagt 5♠ om specifieke heren (tenzij schoppentroef is natuurlijk);

- Andere biedingen op zesniveau zijn asking bids, vragend om iets extra's in de geboden kleur. *Iets extra's is meestal een derde controle in de gevraagde kleur. Het asking bid kan ook boven de troefkleur liggen, als de vrager in 6SA of zeven-troef wil spelen;*
- Een nieuwe kleur op zevenniveau is een voorstel tot eindcontract. *Merk op dat we nieuwe kleuren op zesniveau als asking bid spelen en niet als 'voorstel tot eindcontract', domweg omdat dat laatste een bron van interpretatie en dus dure misverstanden is.*

Antwoorden op troefvrouwvragen:

- Voldoende troeflengte (samen zeker tien of meer troeven) telt als troefvrouw;
- Kleurbiedingen onder zes-troef tonen troefvrouw plus de zijheer in de geboden kleur ofwel de andere twee zijheren;
- Als we nog onder vijf-troef zitten dan geldt:
 - Vijf-troef ontkent troefvrouw;
 - 5SA toont troefvrouw zonder heren;
 - Als we boven vijf-troef zitten dan geldt:
 - 5SA ontkent troefvrouw;
 - Zes-troef toont troefvrouw en eventueel één of meer zijheren die niet specifiek aangegeven kunnen worden.

Antwoorden op herenvragen:

- 5SA ontkent zijheren;
- Kleurbiedingen onder zes-troef tonen de zijheer in de geboden kleur ofwel de andere twee zijheren;
- Zes-troef toont één of meer zijheren die niet specifiek getoond kunnen worden.

<p>West</p> <p>♠ 4</p> <p>♥ A H 8 6 5 4</p> <p>♦ A V 10 8 7</p> <p>♣ A</p>		<p>Oost</p> <p>♠ A 10 7 3 2</p> <p>♥ V B 2</p> <p>♦ 4 3</p> <p>♣ H 7 6 5</p>
--	--	--

1♥	1♠
3♦	4♥ (fit, over)
4SA (RKC)	5♣ (1-4)
5♦ (♥V?)	6♣ (♣H of ♦H+♠H)
6♥	pas

West zwaait af omdat oost met ♠AH, ♥V en ♦H wel iets meer gedaan zou hebben dan het non-forcing 4♥.

Antwoorden op 5SA general try:

- Zeven-troef als je dertien slagen kunt tellen;
- Kleurbieding onder zes-troef toont iets extra's in die kleur;
- Anders zes-troef.

Antwoorden op asking bids:

- Zes-troef ontkent extra's in de gevraagde kleur;
- Als het askingbid boven zes-troef was, dan wordt er ontkend met 6SA;
- Met extra's bied je zeven-troef (of zeven in een andere kleur als voorstel).

Bermuda Bowl 2001. Vrijwel niemand bood zeven.

<p>West</p> <p>♠ A 6 3</p> <p>♥ A H V 5</p> <p>♦ A 10</p> <p>♣ V B 6 3</p>		<p>Oost</p> <p>♠ H</p> <p>♥ 10 8 5 3 2</p> <p>♦ V 5</p> <p>♣ A H 9 7 2</p>
--	--	--

2SA	3♦
4♥ (4♥)	4SA (RKC)
5♣ (1-4)	5♦ (♥V?)
5SA (ja, geen H)	6♣ (iets in ♣?)
7♣ (ja, voorstel)	7SA (mooi)

Geef west ♠AVBx en ♣xx en hij biedt 6♠ (ja, extra's in ♠) waarna oost 7♥ zegt.

Doorbieden nadat troefvrouw gevraagd is en vervolgens ontkend:

(We gaan in principe geen zeven meer spelen)

- 5SA is to play;
- Kleurbiedingen zijn voorstel om te spelen.

Renonce-tonende antwoorden op RKC:

- 5SA toont een even aantal keycards met een renonce;
- Zes in een kleur onder de troefkleur toont een oneven aantal keycards met een renonce in die kleur;
- Zes-troef toont een oneven aantal keycards met een renonce in een kleur boven de troefkleur;
- Het opvolgende bod na zo'n antwoord vraagt troefvrouw. Deze wordt ontkent met zes-troef (of als dat al gepasseerd is met 6SA).

Als de tegenpartij ons lastigvalt na 4SA RKC:

- DOPI als zij tussenbieden onder vijf-troef. *Doublet toont nul of drie keycards; pas toont één of vier keycards; eerstvolgende bod twee keycards zonder troefvrouw etc.;*
- DEPO als zij tussenbieden boven vijf-troef. *Doublet toont een even aantal keycards; pas toont een oneven aantal key cards. DOPI kan niet meer omdat je dan met tweekeycards op zesniveau zou moeten antwoorden terwijl niet zeker is dat je genoeg keycards hebt;*
- Redoublet als zij 4SA doubleren is to play; de RKC antwoorden blijven ongewijzigd;
- Als zij ons RKC antwoord doubleren negeren we dat.



De IMP Files behelzen onderwerpen uit de moderne biedtheorie. De redactie van Bridge Magazine IMP (Jan van Cleeff, Onno Eskes en Erik Kirchhoff) publiceert vanaf zomer 2003 regelmatig belangrijke conventies en bijzondere biedafspraken.

Conventies en biedafspraken die in de IMP Files zijn opgenomen, voldoen aan strenge normen:

- ✓ nut (zinvolle toevoeging in het bieden)
- ✓ efficiency (makkelijk toepasbaar; geen hersenkraker)
- ✓ bewezen ervaring in de praktijk

Is een onderwerp eenmaal opgenomen in de IMP Files, dan heeft de redactie er als het ware een kwaliteitsstempel op gezet: *goedgekeurd door Bridge Magazine IMP.*