

# DE WERELD- CONVENTIE

door Erik Kirchhoff

## Tweekleurens spellen na een preëemptieve actie van de tegenpartij

Het moderne bieden kent nogal wat agressieve openingen op twee- en drieniveau. In de IMP Files mag u een aantal standaardverdedigingen daartegen tegemoet zien met in de hoofdrol het informatiedoublet. Zo'n doublet evenwel, werkt niet goed op handen met tweekleurens spellen. Om dat probleem op te lossen is de Wereldconventie (internationaal: Leaping Michaels) bedacht. Dit handige verdedigingsmechanisme heeft ondertussen zijn waarde bewezen en is niet meer weg te denken uit het wedstrijdbridge.

Halverwege de jaren negentig is in dit blad de Wereldconventie al eens besproken. Voortschrijdend inzicht heeft geleid tot een aantal veranderingen en verbeteringen. Tijd voor een heroriëntatie.

Het voordeel van het onmiddellijk kunnen aanreiken van twee kleuren is evident. Immers, als de vijand het bieden op hoger niveau opent, heb je meestal niet de ruimte om eerst de ene kleur te bieden en daarna nog eens de andere. De Wereldconventie biedt in een keer twee kleuren aan, zodat de juiste speelsoort snel is gevonden.

Een ander, niet te onderschatten, voordeel is dat je meestal begint met het bieden van je laagste vijfkaart. De tegenpartij heeft zo minder gelegenheid tot het geven van strafdoubletten, die zij anders, bij een conventioneel bod, wel heeft.

Bij de Wereldconventie staat het bod van vier in een lage kleur centraal. Het geeft een tweekleurenspel aan met die lage kleur en een hoge kleur. Deze aanpak brengt gelijk een voor de hand liggend nadeel aan het licht. Immers, vier laag is niet meer te gebruiken voor een éénkleurenspel laag. Dat loopt wel eens uit op een ramp.

Nog niet zo lang geleden, in de finale van het ING Bank Topcircuit, verdedigden wij 3♥. Niemand was kwetsbaar. Het contract ging vier down. Dat leek nergens op, want 6♣ voor ons was een lay down. Vanwege de Wereldconventie kon partner niet volgen met een zeskaart ruiten en een vierkaart

klaveren. Toch viel de score voor ons reuze mee, want met plus 200 scoorden wij nog positief in de Butler. Het bleek dat de rest van het veld ook niet had kunnen bieden en 3♥ slechter had tegengespeeld.

### **nog enige algemene opmerkingen**

1. De Wereldconventie is bedoeld om tweekleurens spellen te kunnen aangeven na een drieopening. Zie het basisschema. Met wat simpele aanpassingen is de conventie ook te gebruiken tegen Multi en Muiderberg, zwakke twee's en barrages als 2M-3M en 1M-3M. Aan het eind van dit artikel, onder 'meer situaties', staat in het kort aangegeven hoe dat werkt.

2. Wees bij de hantering van de conventie niet te star. Het is niet zozeer een kwestie van punten als wel van slagen en extra lengte. De kwaliteit van de kleur is het belangrijkste. We begrijpen allemaal dat ♠x ♥HVB10x ♦x ♣HVB10xx een stuk mooier is dan ♠A ♥HBxxx ♦Ax ♣HBxxx. De kwaliteit van de kleuren zou in twijfelgevallen de doorslag moeten geven of je wel of niet je nek gaat uitsteken met de Wereldconventie. Met de tweede hand bijvoorbeeld volg je kwetsbaar over 3♦ met 3♥, maar zou je niet-kwetsbaar 4♣ (WC) kunnen volgen.

3. Niet tegen wel zou de biiddrempel omlaag kunnen. Op die manier kun je soms de mooiste (maak)reddingen vinden.

4. Deze conventie komt niet elke dag voor. Een beetje droog oefenen kan geen kwaad.

---

## BASISSCHEMA (NA EEN PREEMPT OP DRIENIVEAU)

---

### 3♣ - 4♣: ruitens en een hoge kleur

In de oorspronkelijke versie van de Wereldconventie gaf 4♣ (majors) en 4♦ (ruitens en een major) aan. Het is handiger om de betekenis om te draaien omdat antwoordhand over 4♣ met 4♦ kan vragen naar de hoge kleur. En als antwoordhand niet 4♦ biedt maar een hoge kleur, dan wil hij dat spelen.

Met ♠Hx ♥HVB9xx ♦Vx ♣xxx speel je toch liever in je eigen zeskaart dan in de 5-2 fit.

De biedruimte is zeer beperkt. Na 3♣-4♣ is 4SA het eerstkomende vrije bod. Wat de beste betekenis is voor dit 4SA bod, is onduidelijk. Je kunt het als RKC spelen voor de ruiten. Dat kan vooral handig zijn als het partnership is overeengekomen om alleen met zeer gezonde handen de conventie toe te passen. Bij een ruimere interpretatie betekent het een algemene slemgping (AS), waarna alleen 5♦ een sign-off is. Deze benadering heeft mijn voorkeur.

In dit specifieke biedverloop (3♣-4♣) heb je ook het 5♣ bod vrij omdat je elke poging voor de hoge kleur via 4♦ laat lopen. Speel dat dan als eerste controle in klaveren met ruiten als troef.

Als je eerst met 4♦ naar de hoge kleur vraagt en partner antwoordt met vier in een hoge kleur, dan betekenen 4SA en 5♣ hetzelfde als bovenstaand, maar dan voor de geboden hoge kleur.

### 3♣ - 4♦: beide hoge kleuren

4SA is RKC of AS voor de harten en 5♣ voor de schoppen; 5♦ is echt.

### 3♦ - 4♣: klaveren en een hoge kleur

Nu vraagt 4♦ naar de hoge kleur. Het direct bieden van een hoge kleur is om te spelen.

Ook alle andere biedingen zijn gelijk aan het vervolg na 3♣-4♣. Het enige verschil ontstaat als partner met 4SA een slemgping doet. Omdat er geen ruimte zit tussen 4SA en 5♣, moet je in je eentje beslissen of het wel of niet slem is. Als je op de wip zit, bedenk dan wel dat je in ieder geval al in de goede kleur speelt.

### 3♥ - 4♣: klaveren en schoppen

Hier hangt het van de betekenis van 4♦ af, hoeveel vrije biedingen we hebben voor slemonderzoek. Voor de eenvoud behandelen we de vierde kleur als echt. Aan het eind van het artikel zal ik een variant geven waarbij de vierde kleur een lichte slemgping is voor ten minste een van de vijfkaarten van partner.

Als 4♦ echt is en dus een slemgping voor ruiten, houden we alleen 4♥ en 4SA over voor slemgpingen voor een van beide vijfkaarten. Lekker makkelijk, omdat het congruent is aan het vervolg van de andere tweekleurenspeellen.

- (pas) - 4♦ = echt en al naar gelang de afspraken: constructief of forcing.

- (pas) - 4♥ = RKC of AS met klaveren als troef. Omdat er de nodige ruimte zit tussen 4♥ en 5♣ komt 4♥ als RKC wat meer in aanmerking dan in de vorige biedverlopen.

- (pas) - 4SA = RKC of AS met schoppen als troef.

### 3♥ - 4♦: ruiten en schoppen

- (pas) - 4♥ = RKC of AS voor ruiten

- (pas) - 4SA = RKC of AS voor schoppen

- (pas) - 5♣ = echt, om te spelen

### 3♠ - 4♣: klaveren en harten

- (pas) - 4♠ = RKC of AS voor klaveren

- (pas) - 4SA = RKC of AS voor harten

- (pas) - 5♦ = echt, om te spelen

### 3♠ - 4♦: ruiten en harten

- (pas) - 4♥ = om te spelen

- (pas) - 4♠ = algemene slemgping of RKC voor ruiten

- (pas) - 4SA = algemene slemgping of RKC voor harten

- (pas) - 5♣ = om te spelen

- (pas) - 5♦ = om te spelen

Dit schema is betrekkelijk simpel te leren. Als je gaat voor de eenvoudige variant is het rijtje kort maar krachtig. De vierde kleur is echt, het laagste cue-bid is voor de laagste kleur en 4SA is voor de hoogste kleur. Kijk voor een verfijning op de volgende bladzijde.

## verfijning

Je zou ook de vierde kleur als lichte slemgoging kunnen spelen voor een van beide of beide vijfkaarten van partner. Het schema wordt dan wel wat gecompliceerder en vergt zorgvuldige studie. Alleen zeer goed ingespeelde partnerships kunnen hiermee extra rendement behalen.

Hier een voorbeeld met  $4\heartsuit$  als zo'n lichte poging:

$(3\heartsuit) - 4\clubsuit - (\text{pas}) - 4\diamondsuit =$  lichte slemgoging voor schoppen of klaveren. Daarna:

$(\text{pas}) - 4\heartsuit =$  voor schoppen ben ik in. Vervolgens:

- $4\spadesuit$ : het was voor schoppen, maar durf niet verder,
- $4SA$ : RKC voor schoppen,
- $5\clubsuit$ : lichte slemgoging voor klaveren.

$(\text{pas}) - 4\spadesuit =$  voor schoppen ben ik niet erg in. Vervolgens:

- pas: hoog zat,
- $4SA$ : nog een poginkje voor de klaveren
- $5\clubsuit$ : sign-off

Dit betekent dat het directe  $4\heartsuit$  en  $4SA$  bod de goede slemgogingen of beter zijn voor klaveren, respectievelijk ruiten.

## meer situaties

*Na zwakke twee's en Muiderberg:*

$(2\text{Hoog}) - 4\text{Laag} =$  lage kleur + andere hoge kleur

$(2\text{Hoog}) - \text{pas} - (3\text{Hoog}) - 4\text{Laag} =$  lage kleur + andere hoge kleur

*Na barrage en steunbiedingen:*

$(1\text{Hoog}) - \text{pas} - (2\text{Hoog}) - 4\text{Laag} =$  lage kleur + andere hoge kleur

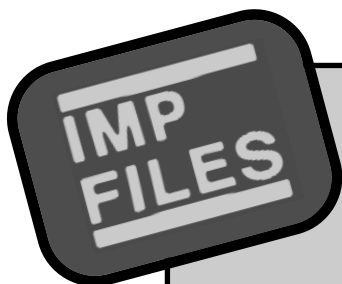
$(1\text{Hoog}) - \text{pas} - (3\text{Hoog}) - 4\text{Laag} =$  lage kleur + andere hoge kleur

$(1\text{Hoog}) - \text{pas} - (3\text{Laag}=\text{Bergen}) - 4\text{Laag} =$  lage kleur + andere hoge kleur

*Na Multi:*

$(2\diamondsuit) - 4\clubsuit =$  klaveren + een hoge kleur;  $4\diamondsuit$  vraagt welke

$(2\diamondsuit) - 4\diamondsuit =$  ruiten + een hoge kleur;  $4\heartsuit$  pass or correct



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