Spiekbrief clinic Joris

Het aan/af-signaal (‘attitude’)
Het standaardsignaal dat we in principe geven is het aan/af signaal.
Dit signaal geven we **alleen als wij de kleur aanspelen.**

Drie methodes om aan/af te signaleren:
Hoog-laag is AAN(moedigend) Laag-hoog is AAN Oneven is AAN (3,5,7,9,2,4)

Het distributiesignaal (‘count’)
1) Als de leider een kleur aanspeelt: aan/af heeft geen nut. In plaats daarvan gooien we distributie.
2) Als wij niet over de dummy heen kunnen en geen plaatje meer ‘kunnen’ hebben

Twee methodes om distributie te gooien:
Hoog-laag toont een even aantal (en laag-hoog is oneven)
Laag-hoog toont een even aantal (en hoog-laag is oneven)

Het kleurpreferentiesignaal (‘Lavinthal’ of ‘suit preference’)
Tegen troef: Als wij een kleur starten of aanspelen en het aantal verliezers in de dummy (of evt. bij de leider) is OP, dan geven we een **kleurpreferentiesignaal**
Voorbeelden: Singleton of renonce in de dummy, bekende singleton of renonce bij de leider (!), AH sec in de dummy, Hx in dummy en wij starten de aas
Tegen sans-atout:
Alleen als de dummy een 3-dubbele dekking heeft, gooien we kleurpreferentie (i.e. AHV, AH**B**, HVBx)

Forcing of niet forcing
Sta stil bij een biedverloop en bedenk wat meer prioriteit heeft:
1) De deelscore winnen OF de beste manche uitzoeken
2) Contractverbetering OF de beste manche uitzoeken
3) Gelimiteerd in punten OF ongelimiteerd in punten

Algemene regels F/NF
1) Eentje hoger dan de tegenpartij = NON Forcing
2) Als zij op 1-niveau openen, dan zijn al onze biedingen NON Forcing
3) Als wij openen, dan is een nieuwe kleur forcing bij de antwoordende hand (en bij de openaar daarna ook als openaar gedwongen wordt om te bieden)
4) Kleur herhalen is NF, tenzij het op 3-niveau is en we nog moeten uitzoeken of wij fit hebben in deze kleur

LET OP: in de eerste biedronde is een nieuwe kleur bij de antwoordende hand na onze 1-opening altijd forcing.