

Systemafspraken Marcel & Svend

1 1♣ 10-20 HCP; 4432, (4)333, (442)3 of 4⁺♣

1♣ ♣

1♦	4 ⁺ ♥; 6 ⁺ HCP		
1♥	4 ⁺ ♠; 6 ⁺ HCP		
1♠	a) 6-9 HCP; <4♥/♠	rebid na 1SA:	pas (of 2♣)
	b) 10-11 HCP bal.; <4♥/♠	"	2sa
	c) 12-15 HCP bal.; <4♥/♠	"	3SA (4 ⁽⁺⁾ ♦!!)
	d) 18-19 HCP bal.; <4♥/♠	"	4SA (4 ⁽⁺⁾ ♦!!)
	e) 4 ⁺ ♦; 10 ⁺ HCP; <4♥/♠	"	2♦ (RF)
	f) 5 ⁺ ♦ & 4♥/♠; 12 ⁺ HCP	"	2♥/♠ (MF)
	g) 5♣; 6-9 HCP unbal. <4♥/♠	"	2♣
	h) 5 ⁺ ♣; 9-11 HCP unbal. <4♥/♠	"	3♣
1SA	6à7♦; 5-8 HCP of 6+♦ (max. 1-loserkleur); 12 ⁺ HCP		
2♣	5 ⁺ ♣; 12 ⁺ HCP; MF		
2♦/♥	6♥/♠; 0-6 HCP of 6 ⁺ ♥/♠ (max. 1-loserkleur); 12 ⁺ HCP		
2♠	9-11 HCP; (31)54, 2254 ♣ 2SA/3♣/♦ NF; 3♥/♠ = stop		
2SA	6 ⁺ ♣; 0-6 HCP		
3♣	6 ⁺ ♣; 6-9 HCP		
3♦/♥/♠	6♦/♥/♠; 9-11 HCP (goede kleur; speelbaar t.o. singleton)		
3SA	12-15 HCP bal.; <4♥/♠ & 4 ⁽⁺⁾ ♣!!		
4♦	8 ⁺ ♦; <8 HCP		
4♥/♠	7 ⁺ ♥/♠; <8 HCP		
4SA	18-19 HCP bal.; <4♥/♠ & 4 ⁽⁺⁾ ♣!!(RKCB via 2♣)		

Het verdere biedverloop; speciale afspraken:

1♣ - 1♦ ♣

1♥	3♥; 10-17 HCP
1♠	4♠; <3♥
1SA	13-16 / 12-14 / 15-17 HCP; 2à3♠ & 2♥ (sterkte afh. van SA-op.)
2♣	6 ⁺ ♣; <3♥
2♦/♠	Reverse (3♥ mogelijk)
2♥	4♥; 12-14 HCP
2SA	17-19 / 18-19 HCP bal.; 4♥/♠ mogelijk
3♣	6 ⁺ ♣; <3♥; 15-17 HCP
3♦/♠	6♣ & 5♦/♠; 12-14 HCP let op! 3♠ is geen splinter!!
3SA	Dichte ♣ + stopper of semi-dichte ♣ & 17-19 HCP
4♣	6♣ & 4♥; zeer goede ♣; 14-16 HCP
4♦	Splinter
4♥	6♣ & 4♥; 10-14 HCP

1♣ - 1♥ zelfde principes als na 1♣-1♦ (1♣-1♥-4♥ = splinter)

1♣ - 1♦

1♥

2♣

Relay!! (10⁺ HCP)

2♦ = 15-17 HCP; MF geen (4)333

2♥ = minimum; 3♥

2SA = 13-14; (4)333

3SA = 15-17 HCP; (4)333

rest is echt; 13-14 HCP (en dus 3♥)

Een ♣ of ♦ rebid van de 2♣ bieder is echt & MF (SI)

2♦

4♥ & 5⁺♦; NF

2♥

5⁺♥; 6-9 HCP

2♠

Reverse

2SA

echt; inviterend

3♣

echt; inviterend

3♦

echt; inviterend !!! (10-11; 4♥ & 5⁺♦)

3♥

5⁺♥; inviterend

3♠/4♣/♦

Splinter (let op: 4♣ ook!)

4♠/5♣/♦

Exclusion Blackwood !! (let op: 5♣ ook !)

4SA

Kwantitatief (RKCB via 2♣!!)

1♣ - 1♦

1SA

2♣

Relay

2♦ = minimum; geen ♥Hx

2♥ = minimum; ♥Hx

2♠ = maximum; 3244 goede ♠; geen ♥Hx

2SA = maximum; 3244 slechte ♠; geen ♥Hx

3♣ = maximum; 5♣; geen ♥Hx

3♦ = maximum; 5♣; ♥Hx

3♥ = maximum; 3244; ♥Hx

1♣ - 1♥

1SA

2♣

Relay

2♦ = minimum; geen ♠Hx; geen 4♥

2♥ = minimum; 4♥; ♠Hx kan nog

2♠ = minimum; ♠Hx; geen 4♥

2SA = maximum; 2344 geen ♠Hx

3♣ = maximum; 5♣; geen ♠Hx

3♦ = maximum; 5♣; ♠Hx

3♥ = maximum; 4♥; ♠Hx kan nog

3♠ = maximum; ♠Hx; geen 4♥ of 5♣

Na bovenstaande 2♣-relay en een minimum antwoord is 2♥/♠ (de kleur van de antwoorder) to play en 2SA is nog steeds inviterend (Hx in partners kleur kan nu bijv. getoond worden). Een 3♣/♦ of 4♣/♦-bod van de 2♣-relaybieder is echt; MF (SI).

1♣ - 1♥
 1SA - 2♥
 2SA
 5♠ & 4♥; NF
 MF of 6+♣; zwakke hand

1♣ - 1♥
 1♠ - 2♥
 3♥
 5♠ & 4♥; RF (misschien is ♥ 4-4 fit beter!)
 5♠ & 4♥; MF

2 1♦ 10-20 HCP; 4+♦ (14)44, (13)45, 2245, (04)45 mogelijk

1♦ ♣
 2♦ 4+♦; 10+ HCP <4♥/♠; forcing tot 2SA of 3♦
 2♥/♠ 6♥/♠; 0-6 HCP
 2SA 4+♦; 0-6 HCP unbal.
 3♣/♥/♠ 6♣/♥/♠; 9-11 HCP (goede kleur; speelbaar t.o. singleton)
 3♦ 4+♦; 6-9 HCP <4♥/♠
 4♣ Splinter 15+ HCP !!!
 4♥/♠ 7+♥/♠; <8 HCP
 4SA Kwantitatief (RKCB via 2♦!!)

1♦ - 1♥/♠
 1SA 13-16/12-14/15-17 HCP; al naar gelang SA-opening
 →
 2♣ Relay →
 2♦ Minimum, geen 3-kaart ♥/♠-steun en geen
 angeboden 4-kaart ♥
 2♥/♠ Minimum; 3-kaart steun(gaat voor)/ 4-kaart ♥
 2SA Maximum, geen 3-kaart ♥/♠-steun en geen
 angeboden 4-kaart ♥
 3♣ Minimum, 5-kaart ♦, 3-kaart ♥/♠-steun
 3♦ Maximum, 5-kaart ♦, 3-kaart ♥/♠-steun
 3♥/♠ Maximum; 3-kaart steun(gaat voor)/
 4-kaart ♥ geen 5♦
 2♥ na 1♠ 5♠ & 4♥; n.f.
 2SA Relay → Deze relay verplicht de partner 3♣ te bieden;
 dit kan het eindcontract worden. Als er echter
 nog iets wordt geboden is dit MF!!
 3♦ 4+♦; inv.
 3♥/♠(rebid) 6+♥/♠, M.F.

1♣ - 1♦ -
 2SA →
 &
 1♦ - 1♥ -
 2SA →

Forcing : Let op! normaal 18-19; maar als een 1SA opening 10-12 was dan 17-19 !
 # Kan met 4-kaart steun worden geboden
 # Een 4-kaart die nog op 1-nivo kan worden geboden mag alleen worden overgeslagen met een 4333-verdeling

3♣ Relay → 3♦ na 1♣-opening: 3244 of 3235 →
 3♥ vraagt →
 3♠ = 3244; 3SA = 3235
 na 1♦-opening: 3253
 3♥ 3♥; geen 4♠; geen 4(x)333
 3♠ 4(♠)333
 3SA 3334/3343
 4♣/♦ 4♥; cue; maximum
 4♥ 4♥; minimum
 3♥ 6⁺♥, MF
3♠ 4-4♥/♠ → 4♣/♦ = cue voor ♥; 4♥ = SO; 4♠ = 4333
 4♣/♦ 4⁺♣/4⁺♦; MF
 4♥ 6⁺♥, SO
 4SA Kwantitatief

1♣ - 1♥ -
 2SA →
 &
 1♦ - 1♠ -
 2SA →

Zelfde principes als hierboven

3♣ Relay → 3♦ na 1♣-opening: 2344 of 2335 →
 3♥ vraagt →
 3♠ = 2344; 3SA = 2335
 na 1♦-opening: 2353
 3♥ 4♥, gaat voor 3-krt♠
 3♠ 3♠; geen 4♥; geen 4333
 3SA 3334/3343
 4♣/♦/♥ 4♠; cue; maximum
 4♠ 4♠; minimum
 3♦ 4⁺♠ & 4⁺♦; MF
 3♥ 5⁺♠ & 4⁺♥; MF
 3♠ 6⁺♠, MF
 4♥ 5♠ & 5♥; kies tussen 4♥ & 4♠

Inverted Minors

1♣	-	2♣	5 ⁺ ♣; 12 ⁺ HCP ; MF (voorgepaste hand 9-11 HCP; 2SA & 3♣ van beide spelers n.f.)
1♦	-	2♦	4 ⁺ ♦; 10 ⁺ HCP; 2SA & 3♦ van beide spelers n.f.
1♣/♦	-	3♣/♦	6 ⁺ ♣/4 ⁺ ♦; 6-9 HCP
1♣/♦	-	2SA	6 ⁺ ♣/4 ⁺ ♦; 0-6 HCP

bovenstaande in principe zonder 4-kaart ♥/♠.

1♣	-	2♣	3 ⁺ ♣, stopper 4432-verdeling met 2♣, geen minimum (met gepaste maat n.f.) 4432-verdeling met 2♣, minimum (met voorgepaste maat sterker)
2♦/♥/♠			
2SA			
3SA			

1♦	-	2♦	niet forcing!
2SA			

Het verdere bieden is common sense
(stoppers en waardes bieden)

1♣-2♣-2♦/♥/♠	toont stopper, ontkent stopper in overgeslagen kleur(en) (met veel sterke handen kan ook eerst 2♦/♥/♠ worden geboden, m.n. om informatie van partner in te winnen)
1♣-2♣-2♥-2♠	2♥ ontkent een ♦-stop; 2♠ belooft dus een ♦-stop en vraagt om een ♠-stop!
1♣-2♣-2♠-3♦	2♠ ontkent een ♦ en ♥-stop; 3♦ belooft een ♦-stop en partner biedt met een halve ♥-stop 3SA. een 3♥-bod in deze situatie toont iets als Bxx of Vx.
1♣-2♣-2♥-3♦	MF; ♦-cue; ontkent niet een ♠-cue en is nog niet persé voor slam. 3♠ van partner is een cue
1♣-2♣-3♦/♥/♠	16 ⁺ HCP; tweede kleur en honneurs geconc in deze twee kleuren.
1♦-2♦-3♣/♥/♠	idem
1♣-2♣-4♦/♥/♠	Splinter
1♦-2♦-4♣/♥/♠	idem

1♣/♦ Opening : Antwoorden na Interventie

1♣ (Dbl) → Nog steeds T-Walsh, echter geen inv. minors:
 Rdbl 10+ HCP, interesse in tegenspelen
 2♣ 5+♣, 6-9 HCP
 2SA 6+♣, 0-6 HCP (inverted Truscott)
 3♣ 5+♣, 9-11 HCP, inv. (inverted Truscott)
 3♦/♥/♠ 7+♦/♥/♠, 3-8 HCP

1♦ (Dbl) →
 Rdbl 10+ HCP, interesse in tegenspelen
 2♦ 5-9 HCP; 3 of 4♦
 2SA 4+♦, 0-6 HCP (inverted Truscott)
 3♣ 6+♣, preëempt
 3♦ 4+♦, 9-11 HCP, inv. (inverted Truscott)

1♣/♦ (volgbod) ◀
 jumps preemptief en echt
 Dbl negatief: 1♣ (1♦) Dbl = 4-4 ♥/♠
 na 1♥ volgbod; ontkent 4-krt♠
 1♣(2♣echt) Dbl = negatief!!
 1♣(2♣echt)pas(pas) Dbl = negatief!!
 1SA 7-10 HCP, stopper
 Cue 5+♣/4+♦, 9-11 inv. of sterker
 2SA 10-11 HCP, stopper, gebalanceerd

1♣/♦ (sprongvolgbod) → hetzelfde als na gewoon volgbod, behalve :
 3♣/♦ 5+♣/4+♦, 8-11 HCP, constructief
 cue 5+♣/4+♦, MF

1♣/♦ (1SA) →
 Dbl straf
 (partners kleur) vraagt partner zijn beste major te bieden!
 (1♣ (1SA) 2♣ (pas) 2♦ = gelijke lengte ♥/♠)

3 1♥/♠

(10-20 HCP; 5⁺♥/♠; 3^e hand v.a. 4-kaart)

1♥

2♣

echt of 10⁺HCP met 3-kaart-fit. → 2♦ = elk minimum en hierna is 2♥ & 2SA licht inviterend; iets anders is echt en MF. Andere antwoorden dan 2♦ tonen overwaarde (15⁺) en zijn MF.

2♥

3♥; 5-10 HCP

2♠

4⁺♥; 6⁺HCP → 2SA normale relay
 3♣/♦/♠ 15⁺HCP, min. 5-5 of 6-4
 3♥ zeer zwakke hand

2SA

6⁺♠; goede kleur; MF

3♣/♦

6♣/♦; 9-11 HCP goede kleur; <2♥. Voorgepast? dan fitbid!!

3♥

4♥; 0-6 HCP

3♠/4♣/♦

10-14 HCP; Splinter (4⁺♥)

3SA

12-14 HCP; no Splinter (4⁺♥)

4♥

4⁺♥; preëemptief

1♠

2♣

echt of 10⁺HCP met 3-kaart-fit. → 2♦ = elk minimum en hierna is 2♠ & 2SA licht inviterend; iets anders is echt en MF. Andere antwoorden dan 2♦ tonen overwaarde (15⁺) en zijn MF.

2♠

3♠; 5-10 HCP

2SA

4⁺♠; 6⁺HCP → 3♣ normale relay
 3♦/♥/4♣ 15⁺HCP, min. 5-5 of 6-4
 3♠ zeer zwakke hand

3♣/♦/♥

6♣/♦/♥; 9-11 HCP goede kleur; <2♠. Voorgepast? dan fitbid!!

3♠

4♠; 0-6 HCP

3SA

12-14 HCP; no Splinter (4⁺♠)

4♣/♦

10-14 HCP; Splinter (4⁺♠)

4♥

echt! & zwak

4♠

4⁺♠; preëemptief

1♥ (Dbl) →	RDBL	Transfer naar ♣
	1♠/SA	Echt
	2♣	Transfer naar ♦
	2♦	8-10 verhoging naar 2♥ met 3-kaart fit
	2♥	5-7 verhoging naar 2♥ met 3-kaart fit
	2♠/3♣/3♦	niet voorgepast: echt & preëemptief
		wel voorgepast: fitbid; 3 ⁺ ♥-fit; waardes en lengte(5 ⁺) in geboden kleur, inv.
	2SA	4 ⁺ ♥, 9-11 HCP, inv. (Truscott)
	3♠	7 ⁺ ♠, 3-8 HCP
	4♣/4♦	5 ⁺ ♣/♦, 4 ⁺ ♥, 8-11 HCP, F

1♠(Dbl) → zelfde principes als na 1♥ opening
(4♥ = 5⁺♥, 4⁺♠, 8-11 HCP)

1♥/♠(volgbod) →	Switch (zie volgende pagina)
Dbl	negatief, 8+ HCP
2SA	10-11 HCP, stopper, gebalanceerd
Cue	4 ⁺ ♥/♠, inviterend of sterker
Jumpcue	Splinter

1♥/♠(sprongvolgbod) ♣	
3♥/♠	3 ⁺ ♥/♠, 7-10 HCP, constructief

1♥/♠ - (kleur) - 2♥/♠ - (verhoging) → of
1♥/♠ - (Dbl) - 2♥/♠ - (kleur) →

Dbl	Inviterend voor de manche indien dit het enige beschikbare bod onder 3♥/♠ is; anders strafvoorstel
3♥/♠	Barrage
Cue	Creëert een Forcing-Pass situatie
4♥/♠	Barrage
Nw.Kleur	<3♥/♠ : Help-Suit Trial of algemene invite als er maar één kleur beschikbaar is onder 3♥/♠ >3♥/♠ : Toont een 4 ⁺ kaart en een goede hand; creëert een Forcing-Pass situatie

Switch

Algemene regels:

Als partner de bedoelde kleur op 2-nivo kan steunen kan je vanaf 8 HCP 'switchen'; als de bedoelde kleur alleen op 3-of 4-hoogte kan worden gesteund is 'switchen' mancheforcing.

Na een 1♦/♥-overcall geen switch.

Alleen switch als **beide** ongeboden kleuren onder 3SA aangegeven kunnen worden. Dus alleen in de volgende situaties spelen we switch:

- 1) Na 1♣/♦/♥ - (1♠).
- 2) Na alle **natuurlijke** jump en non-jump overcalls op 2-nivo over een 1♣/♦/♥/♠-opening.
- 3) Na 1♦/♥/♠ - (3♣). (3♣ = echt)
- 4) Na 1♣ - (3♦). (3♦ = echt)

Voorbeelden:

1♣	(1♦)	→	alles normaal (Dbl ontkent 4♥/♠!!)	
1♣/♦	(1♥)	Dbl 1♠	negatief; minder dan 4-krt ♠ 4 ⁺ ♠, RF	
1♣	(1♠)	Dbl 2♦ 2♥	negatief; meestal 4-krt ♥ 5 ⁺ ♥; 8 ⁺ HCP 5 ⁺ ♦; MF	Switch Switch
1♣	(2♦)	2♥ 2♠	5 ⁺ ♠; 8 ⁺ HCP 5 ⁺ ♥; MF	Switch Switch
1♣	(2♥)	2♠/3♦	5 ⁺ ♦/♠; MF	Switch
1♣	(2♠)	3♦/♥	5 ⁺ ♥/♦; MF	Switch
1♣	(3♦)	3♥/♠	5 ⁺ ♠/♥; MF	Switch
1♦	(1♠)	Dbl 2♣ 2♥	negatief; meestal 4-krt ♥ 5 ⁺ ♥; 8 ⁺ HCP 5 ⁺ ♣; MF	Switch Switch
1♥	(1♠)	Dbl 2♣ 2♦	negatief 5 ⁺ ♦; 8 ⁺ HCP 5 ⁺ ♣; MF	Switch Switch
1♥	(3♣)	3♦/♠	5 ⁺ ♠/♦; MF (3♣ = echt)	Switch
1♥	(3♦)	3♠	echt!	

Speciale Biedafspraken & Voorbeelden van Constructieve Biedseries

1♣	-	1♦	
2♣	-	2♦	4♥ & 5+♦; n.f.
		3♣	Niet forcing (Forcing via nieuwe kleur)
1♠	-	2♣	
2♦	-	3♦	Niet forcing! (Forcing via 4 ^e kleur)
1♠	-	2♣	
3♣			MF
1♠	-	2♣	
2♦	-	3♣	MF (vaak een erg sterke hand)
1♣	-	1♦	
2SA	-	3♣	Relay
3♦	-		5♣ of 4♦ (2♥!)
		3♥	Relay
3♠	-	4♦	4♦
		4♦	Stelt ♦ als troefkleur vast; SI
1♠	-	2♥	
3♣			4+♣, 15+ HCP, MF
1♥	-	1♠	
3♣			5+♥ & 4+♣, MF (met 4♣ 18-20 HCP; met 5♣ v.a. 17 HCP)
1♥	-	1♠	
3SA			3♠, 6+♥; 15-17 HCP
4♥			7+♥; te sterk voor 4♣ opening; te zwak voor S.F.
4♠			4+♠; 6+♥; 10-14 HCP
1♥	-	1♠	
1SA	-	2♦	Niet Forcing (Forcing via 2♣)
1♦	-	1♥	
1♠	-	4♦	Splinter voor ♠

Vierde Kleur

- # 4^e Kleur na 2 over 1 is MF.
- # SA-bod belooft stopper in de vierde kleur.
- # Als openaars tweede kleur op 1-nivo geboden is belooft een rebid in deze kleur geen extra lengte; een rebid in de eerste kleur toont dan een 5-kaart. Een jump in de tweede kleur toont een 6-5 verdeling met goede kleuren.
- # Als openaars tweede kleur op 2-nivo geboden is belooft een rebid in deze kleur extra lengte (5-5); een rebid in de eerste kleur toont geen extra lengte.
- # Een verhoging van de vierde kleur toont een 4-kaart.
- # Een bod in de kleur van de maat toont een 3-kaart steun; jump met 15⁺ HCP
- # Een jump in openaars eerste kleur toont een 6-4 verdeling; 14⁺ HCP.
- # Herhaling van de vierde kleur vraagt om een halve stopper.
- # Steun voor één van openaars kleuren is MF.
- # Als de vierde kleur gedoubleerd wordt toont een RDBL een stopper; maar je denkt dat 3SA beter in partners hand kan zitten (b.v. jij Vxx; partner Hx).
- #

1♣	-	1♦	
1♠	-	2♦	= 4 ^e kleur

Reverses

1♦ - 1♠ -
2♥

5⁺♦ & 4⁺♥, 16-20 HCP

Het verdere biedverloop:

Alle direkte verhogingen van eerder geboden kleuren zijn manche-forcing; alleen via 2SA kan een invite of sign-off worden gegeven.

1♦ - 2♣
2♥

zie boven, nu is alles natuurlijk MF (2♥ = vanaf 15 HCP) Forcing; dit geeft in ieder geval een SA-achtige hand aan, maar het houdt de mogelijkheid open voor maat om zijn kaart beter te beschrijven.

2SA

3SA

Minimum; geeft aan geen ander contract te willen spelen.

1♦ - 1♥
2♠ → 2SA
3♣

5⁺♦; 4⁺♠; 17⁺HCP

RELAY!

Normale relay: het verdere biedverloop:

→ Pas mag! (iets als xx, Vxxx, x, VB10xxx)

3♦ zwak; n.f.

3♥ zwak; n.f.

3♠ zwak; n.f. (zeer milde invite; pas mag op 2♠)

3SA spelen(2SA alleen geboden om te kijken wat partner zou bieden)

4♦ invite voor 5♦

4♥ milde SI

3♦
3♥
3♠
3SA

6♦; 4♠; geen 3♥

3♥

6♦ & 5♠

Supermaximum; vaak 6♦; veel slagen

1♦ - 1♠
2♥ → 2♠
2SA
3♣
3♦/♥
3♠
3 SA
4♣/♦
4♥/♠/5♦

MF; 6♠; stelt nog niet ♠ als troefkleur vast

Relay (zie boven)

MF; 4^e kleur

Fit; MF

MF; stelt ♠ als troefkleur vast

Spelen

Splinter voor ♥!!

SO

Jumpreverses (naar 3-nivo)

1♣ - 3♦/♥	1♥* t-walsh	Omdat 2♦/♥ al een Reverse is kan je dit gebruiken om een 6-5 verdeling aan te geven met 12-15 HCP met de 6-kaart in de eerste kleur. (toont redelijk goede kleuren)
1♦ - 3♥/♠	2♣	idem na 2 over 1
1♦ - 3♥/♠	1SA	idem na 1SA
1♣ - 3♦ 3♥/♠	1SA* t-walsh	Barrage! Splinter!!!
1♦ - 3♠	2SA	Stopper voor 3SA
1♦ - 3♠	2♥* 0-6	Na een 0-6 antwoord ga je je met een misfit natuurlijk niet op zo'n hoog nivo begeven. Nu toont 3♠ dus een "os" met ♥-steun en een singleton of renonce ♠. Slam is volgens de openaar nog mogelijk!
1♦ - 3♠	3♣	Dit toont een stopper voor 3SA

Met zwakkere handen en een 6-5-verdeling met de 6-kaart in de lagere kleur die je toch sterk genoeg vindt om op 1-nivo te openen doe je gewoon of je een 5-5 hebt.

Met sterkere 6-5 handen geef je eerst een gewone reverse en herbied je in de volgende ronde je tweede kleur.

4 1SA Opening & Antwoorden

		Competitie 4-tallen	Overige wedstrijden
1SA	1 ^e & 2 ^e hand niet kw.	(9)10-12	(9)10-12
	1 ^e & 2 ^e hand kw.	15-17	10-12
	3 ^e hand	15-17	15-17
	4 ^e hand	12-14	12-14

1SA →	2♣	Stayman
	2♦ t/m 2SA	Transfers
	3♣/♦/♥/♠	6 ⁺ ♣/♦/♥/♠, SI, wil eindkontraakt zelf spelen
	4♣/♦	Transfer naar 4♥/♠, geen SI
	3SA/4♥/♠	Om te spelen

Stayman

1SA -	2♣ -	
2♦ →		(geen 4-kaart ♥/♠)
	2♥	4 ⁺ ♥ & 4 ⁺ ♠, zwak (kies tussen 2♥ en 2♠)
	2♠	5 ⁺ ♠ & 4♥, inviterend
	2SA	Inviterend, belooft noch ontkent 4♥ of 4♠
	3♣	Minor Suit Ask
	3♦	4-1 ♥-♠ → 3♥ = interesse in 4♥ (evt.4♠)
		♣ 3SA = 4♠ & 1♥
		3♠ = interesse in 4♠
		3SA = SO
	3♥	5 ⁺ ♠ & 4♥, MF (Smolen)
	3♠	5 ⁺ ♥ & 4♠, MF (Smolen)
	4SA	Kwantitatief
		Let op!! Na 10-12 SA spelen wij 3♥/♠ andersom!!

1SA -	2♣ -	
2♥ →		(4♥, evt. 4♠)
	2♠	4♠, inviterend
	2SA	Geen 4♠, inviterend
	3♣	Minor Suit Ask
	3♦	4♥, SI (= Relay; geen cue)
	3♥	4♥, inviterend
	3SA	4♠
	3♠/4♣/4♦	4♥, Cue
	4SA	4♠, kwantitatief (RKCB via 3♦)

1SA -	2♣ -	
2♠ →		(4♠, geen 4♥) : zelfde principes als na 1SA-2♣-2♥
	2SA	Inviterend, belooft noch ontkent 4♥

Minor Suit Ask

1SA	-	2♣	-	
2♦	-	3♣	→	Minor Suit ask
3♦				5♣ of 5♦ → 3♥ Relay → 3♠ = 5♦; 3SA = 5♣
3♥/♠				3334/3343
3SA				4♣ & 4♦

1SA	-	2♣	-	
2♥	-	3♣	→	
3♦				4♣ of 4♦ → 3♥ Relay → 3♠ = 4♦; 3SA = 4♣
3♥				5♥
3♠				4♠
3SA				3433

1SA	-	2♣	-	
2♠	-	3♣	→	
3♦				4♦
3♥				4♣
3♠				5♠
3SA				4333

1SA Opening : Transfers 2♦ & 2♥

1SA	-	2♦/♥	→	
2♥/♠				Normale Relay
3♥/♠				4♥/♠, Minimum, geen slechte doubleton
2SA				4♥/♠, Maximum, geen slechte doubleton
Kleur				4♥/♠, slechte doubleton (max. Bx) in geboden kleur

1SA	-	2♦	-	
2♥	→	2♠		5♥ & 4♠, Inviterend
		3♣/♦		5♥ & 4 ⁺ ♣/♦, (bijna)MF
		3♠		5♥ & 5♠, SI → 4♣/♦ = Max. met ♥/♠-fit
		4♣/♦		6+♥, Splinter
		4♥		Lichte SI
		4SA		Kwantitatief, 5♥

1SA	-	2♥	-	
2♠	-	4♥		zelfde principes als na 2♦
				Kies tussen 4♥ & 4♠

2^e kleur bieden na 2♦/♥ Transfer

1SA - 2♦/♥ -
2♥-♠ - 3♣/♦ 5♥/♠ & 4⁺♣/♦; (bijna)MF

Het verdere bieden:

- # de laagste cue (=bod in één van de twee overgebleven kleuren) toont een vier-of vijfkaart in de tweede(laagste) kleur van de maat en een doubleton in zijn eerste kleur.
- # de hoogste cue toont een driekaart in de eerste(hoogste) kleur van de maat en max. een driekaart in zijn tweede kleur; bovendien toont dit een maximale hand voor slam (fittende honneurs en azen in de andere kleuren)
- # een verhoging van de eerste kleur van de maat is het meest negatief; dit ontkent een driekaart steun in de eerste kleur en een vierkaart steun in zijn tweede kleur. Bovendien toont dit een minimale hand en er mag op gepast worden!
- # een sprong in de eerste kleur van de maat toont een minimale hand met een driekaart steun en ontkent een vierkaart in maats tweede kleur. (evt. een max. met ongeschikte honneurs voor slam i.e. vrouwen en boeren in de ongeboden kleuren)
- # 3SA toont een maximum zonder fit in beide kleuren van partner
- # een verhoging van de tweede kleur van partner toont een vierkaart steun voor deze kleur en een driekaart steun voor zijn eerste kleur

Voorbeeld:

1SA - 2♦ -
2♥ - 3♦ →
3♥ 2♥; 3(of2)♦; minimum (mag op gepast worden)
3♠ 2♥; 4(of5)♦; zegt niets over punten(ook niets over ♠)
3SA 2♥; 3(of2)♦; maximum
4♣ 3♥; 2 of 3 ♦; maximum(goede platen voor slam)
4♦ 3♥; 4(of5)♦; zegt weinig over punten (met een min; slecht fittende platen en 4♦ mag 4♥ worden geboden)
4♥ 3♥; 2 of 3 ♦; minimum (of slechte platen voor slam)

Merk op dat je met dit schema rustig de juiste manche op kunt sporen zonder dat je boven 3SA komt als er geen fit in de hoge kleur is.

Speciale gevallen:

1SA - 2♥ -
2♠ - 3♥ 5♥ & 5♠, inviterend
4♥ 5♥ & 5♠, geen SI

1SA - 2♦ -
2♥ - 3♠ 5♥ & 5♠, SI → 4♣/♦ = Max. met ♥/♠-fit

1SA Opening : Transfers 2♠ & 2SA

1SA - 2♠/SA → (toont 5⁺♣/♦)
 2SA/3♣ Fit (Tophonneur derde of beter)
 3♣/♦ Geen fit

1SA - 2♠ -
 2SA → 3♣ SO
 3♦/♥/♠ 5⁺♣, 4⁺♦/♥/♠, SI
 3SA SO
 4♣ SI
 4♦/♥/♠ 6⁺♣, Splinter
 4SA Kwantitatief (RKCB via 4♣)

1SA - 2♠
 3♣ → zie hierboven, behalve:
 3SA Milde slampoging; (semi)-solide ♣-kleur

1SA - 2SA
 3♣/♦ → hetzelfde als over ♣-transfer, behalve:
 4♣ 5⁺♦/4⁺♣, SI → 4SA = SO
 4♦ = SI, ♦ troef
 4♥/♠ = SI, ♣ troef, cue

1SA - 2♠
 2SA/3♣ - 3♥ → (5⁺♣, 4♥, SI)
 3♠/4♦ 4♥, Cue, maximum
 3SA SO
 4♣ ♣ Troef; SI
 4♥ 4♥, minimum

Zelfde principes bij andere kleuren van de antwoorder.

1SA Opening : Interventie

1SA (Dbl) → **Let op!** als het doublet na een sterke SA een conventie is (DONT of Best Defence o.i.d.) en niet persé punten belooft dan negeren wij het doublet. (behalve **redoublet**; van de antwoorder belooft dit een hand geïnteresseerd in tegenspelen en van de openaar toont dit ergens een 5-kaart. Na een zwakke SA en een conventioneel doublet blijven wij de volgende conventionele escape spelen:

Pas	Spelen. (óf een 4333, óf een hand waarmee je denkt(hoopt) 1sa! te halen.) Let op! Een RDBL van de openaar toont nu een 5-kaart. De antwoorder kan nu passen of 2♣ bieden.
Rdbl	a) 4♣ & 4♦/♥/♠ → 2♣ = 3 ⁺ ♣, 2♦ = 2-kaart ♣ b) 3-suiter zonder ♣ (RDBL na Dbl of 2♦ na pas)
2♣	echt of 4-4/5-4 zonder ♣-kleur → na Dbl : Rdbl = 4-4 ♦/♥; 2♦ = 4-4 ♦/♠; 2♥ = 5♥+4♠
2♦	echt of na dbl: Rdbl = 4-4/5-5♥/♠; 2♥ = 4♥+5♠
2♥/♠	echt of na Dbl toont Rdbl de andere kleuren

1SA (p) 2♣ (Dbl) →
Pas
Rdbl
2♦
2♥/♠

♣-stopper: → RDBL = RESTAYMAN
goede 5-kaart ♣ (evt. zeer goede 4-kaart)
geen ♣-stopper, geen 4♥/♠
4♥/♠; geen ♣-stopper

1SA (p) 2♦/♥ (Dbl) →
Pas
Rdbl
2♥/♠
ander bod

3♥/♠ → **hierna RDBL = Retransfer!!**
voorstel om 2♦/♥ X te spelen
2♥/♠
toont fit, max. etc. zoals zonder Dbl

1SA (2X) → Dbl

Straf (ook over conventionele overcalls toont Dbl interesse in tegenspelen en dus niet persé de geboden kleur)

2Y
2SA-3♥

5+Y, SO
Rubensohl Transfers!, Dit belooft een 5⁺-kaart in de bovenliggende kleur en is zwak of MF (evt tot 4♣/♦) als de kleur niet op 2-nivo geboden had kunnen worden. Indien de kleur wel op 2-nivo geboden had kunnen worden toont het minimaal een inviterende hand. Een transfer naar een kleur die belooft is door de tegenstander is een soort Stayman.
Let op!! Eerst passen op een forcing bod van de tegenstander en dan 3X is inviterend en echt!!

3♠
3SA

Het verdere bieden is common sense.
Transfer naar 3SA (stopper en geen 4-kaart ♥/♠.)
geen stopper en geen 4-kaart ♥/♠.

Speciaal geval :
1SA (3X) DBL

Negatief, openaar past echter vaak!

5 2♣ Opening & Antwoorden

- 2♣ a) 1^e & 2^e hand 4⁺♥ & 4⁺♠; zwak
 3^e hand 4⁺♥ & 4⁺♠; 0-13
 4^e hand 6⁺♦; 10-14 HCP
- b) 20-22 SA (2SA rebid; ♠ Puppet Stayman)
- c) 26⁺ SA (3SA rebid= 26-28 ♠ **Baron & Transfers**); 4SA=29-31 enz.
 (Baron: 4♣ vraagt 4-kaarten van onderaf te bieden; 4♦/♥=transfer;
 4♠= 4-4 ♣/♦; SI; 4SA = kwanti)
- d) 6⁺♥/♠; SF of MF (2-kleurenspeel mag!)
- e) 6⁺♣; SF of MF

Bieden na 2♣ (zwakke variant = majors)

- 2♣ ♠ 2♦ a) geen voorkeur of erg zwak; partner biedt langste of beste M.
 b) inviterend voor één of beide majors of 3SA
 (herbiedt ♥/♠/SA op laagste nivo!!)
- 2♥ = zwak; even lang in ♥/♠ of langere ♥
 2♠ = zwak; langere ♠
 2SA = 20-22 → puppet Stayman
 3♣ = SF ♣/♥/♠ → 3♦ relay → 3♥/♠/SA = SF ♥/♠/SA
 3♦ = MF ♣
 3♥/♠ = MF ♥/♠
 3SA = 26-28 SA
- 2♥/♠ voorkeur (pas op; biedt met heel zwakke handen vaak 2♦)
 2SA MF relay ♠
- 3♣ 5-4; minimum ♠ 3♦ Relay ♠ 3♥ = 5♠
 3♠ = 5♥
 3♥/♠ = FORCING!!!
- 3♦ 4-4 ♥/♠; geen minimum (kan niet met 4-4)
 3♥ 5♠; maximum
 3♠ 5♥; maximum
 3SA 5-5 ♥/♠
 na 3♠ & 3SA antwoord: 4♣/♦ SI ♥/♠-fit
 sterke varianten!! ♠ 4SA nu altijd RKCB
- 4x
- 3♣/♦ echt; NF
 3♥/♠ barrage
 4♥/♠ echt; barrage of sterker

na tussenbieden verandert er weinig: 2♣(Dbl)♠ Pas/2♦ = voorstel om te spelen.

Bieden na 2♣ 4^e hands opening (zwakke variant = ♦)

Je hebt nu voorgepast en allerlei forcing dingen vallen nu weg. 2♥/♠ tonen nu stoppers voor SA en een maximale pas (♦-fit!)

Let wel op met deze biedingen! Sterke handen worden lastiger!

Voorstel:	pas	2♣ (4 ^e hand)	
	2♥/♠	2SA	20-22!! ♠ Puppet Stayman
		3♦	6 ⁺ ♦; 10-14, neemt invite niet aan
		3SA	6 ⁺ ♦; 10-14, neemt invite aan

Interventie:

2♣ (Dbl) →
pas/2♦ om te spelen
Rdbl vraagt langste major

2♣ (volgbod) → Dbl is straf

6 2♦ Opening

2♦			<p>a) 6♥/♠, 5-10 HCP (3^e hand 0-13, 4^e hand 10-12) b) 23-25 HCP, SA-verd. (5-kaart ♥/♠ mogelijk) c) 6+♦, SF of MF d) 6+♣/♦, Sterke Semi-Forcing</p>
2♦	♣	<p>2♥ 2♠ 2SA 3♣/♦ 4♣ 4♦ 4♥/♠</p>	<p>n.f. Relay n.f. Relay; toont interesse t.o. 6♥, 5-10 HCP f. Relay 5+♣/♦, niet forcing transfereer naar je kleur! biedt je kleur! Niet converteerbaar!</p>
2♦	-	2♥ →	<p>6♥/♠, 5-10 HCP 23-25 SA; verder Puppet-Stayman MF ♦, → 3♦ = Relay SF ♦ → verder bieden common sense Sterke SF, 4♣/♦ stelt troefkleur vast</p>
2♦	-	2♠ →	<p>b), verder Puppet Stayman !!</p>
2♦	-	2SA →	<p>6♥, minimum 6♠, minimum 6♣; maximum 6♥; maximum 23-25 SA; verder Baron & Transfers</p>
2♦	-	2SA	
3♣/♦	-	3♥/♠ 3♦/♥	<p>normale invite ben je echt héél zwak? → 3♥/♠ = ja! 3SA = valt wel mee (goede kleur) Ander bod = cue</p>
2♦ (Dbl)		→	
		Pas	Wil 2♦! spelen t.o. 6♥/♠, 5-10 HCP
		Rdbl	converteren naar 2♥/♠ (evt. eigen ♠-kleur)
		2♥	spelen! niet converteerbaar!
		2♠	converteerbaar!
		2SA	f. Relay, kan barrage zijn
		3♣/♦	echt, n.f. of evt. voor de start, barrage
		3♥/♠	Barrage, converteerbaar
		4♣/♦	te transfereren/converteren naar 4♥/♠
		4♥/♠	echt!
2♦ (2♥/♠)		Dbl	converteerbaar!!

Puppet-Stayman na 2♣-2♦/♥/♠-2SA & 2♦-2♥/♠-2SA

2♣	-	2♦	
2SA	→	3♣	Puppet-Stayman
		3♦/♥	Transfer → 3SA = 5-2 ♥-♠; 4♥/♠ = max., fit; nieuwe kleur = max., fit, 4 ⁺ X, zeer goede kleur
		3♠	4 ⁺ ♣ & 4 ⁺ ♦, SI
		3SA	5♠ & 4♥, n.f.
		4♣/♦	6 ⁺ ♥/♠, SI → 4♥/♠ = SO, 4SA = RKCB, 4/5X = Cue
		4♥/♠	6 ⁺ ♣/♦, SI → 4SA = SO, 4/5X = Cue, 5♣/♦ = SO
		4SA	Doorbieden na 4 SA (SO) is RKCB-antwoord!

Kwantitatief ♣ pas minimum
 5♣/♦ 5♣/♦; maximum
 5♥/♠ 4♣/♦; maximum
 5SA 4-4 ♣-♦; maximum
 6♣/♦ 6♣/♦; maximum

Dit schema spelen wij na elke kwantitatieve SA!!

2♣	-	2♦	-
2SA	-	3♣	→
3♦			

4♥ en/of 4♠ → 3♥ = 4♠; geen 4♥ → 3♠=4♠, waiting
 3SA=4♥
 4X=4♠, cue; max.
 3♠ = 4♥; geen 4♠ → 3SA=4♠
 4X=4♥, cue; max
 4♥=4♥

			3SA=SO
			4♦ = 4♥ en 4♠
4♣		5+♣, SI ♣	4X ♣-fit; cue
			4SA SO
4♥		5+♦, SI	4/5X cue
			4SA SO
3♥/♠			5♥/♠
3SA			Geen 4- of 5-kaart ♥ of ♠
		4♣/♦	5-kaart ♣/♦, SI
		4♥/♠	4-kaart ♣/♦, SI

Na al deze boden op 4-nivo toont de 2SA-openaar met 4SA geen interesse in slam; 5♣/♦ (kleur van maat) toont wel fit maar ook een minimum; elk ander bod toont fit en is een cue. Na 4SA doorbieden is RKCB-antwoord!!(eigen kleur is troef)

2♣	-	2♦	-
2SA	-	3♦	-
3♥	-	4♦	→
4♥			
4♠/5♣			
4SA			
5♦			

4♦ toont 4⁺♦ en slam-interesse (dus geen cue voor ♥!)
 2à3♥; geen 4-kaart ♦
 ♦-fit, cue
 SO (2♥ & 3♦); maximum (doorbieden is RKCB-antw.; ♦ troef)
 2♥, 4+♦, minimum (weinig contrôles)

8 2SA & Hogere Openingen

2 SA Opening

2SA a) 1^e - 3^e hand 4-tallencompetitie:

Zwakke preëmt in ♣ of ♦; zwakker dan 3♣/♦-opening

Het verdere bieden is natuurlijk (3♣/♦/4♣/♦ = converteerbaar); 3♥/♠=MF

Na Dbl:

Pas	voorstel!!
Rdbl	wil partners minor of beste major! spelen! of eigen ♦-kleur! (analoog aan multi 2♦)
3♣	NF echt!!
3♥/♠	NF echt!!
3♦/4♣/♦/5♣	allen converteerbaar!!

1^e - 3^e hand overige wedstrijden

5⁺♣ & 5⁺♦; zwak (3^e hand 0-13; verder ± 8-11 HCP)

b) 4^e hand (alle wedstrijden)

5⁺♣ & 5⁺♦; 10-14 HCP

2SA (dbl) ♣	Pas	wil 2SA! spelen
	Rdbl	wil in maats beste minor of major! spelen! partner biedt beste minor en hierna vraagt 3♥ (of Rdbl) naar de beste major
	kleur	NF; echt

3♣/♦ opening

	4-tallencompetitie	overige wedstrijden
1 ^e hand niet kw.	HVxxxx of beter	agressief
2 ^e hand niet kw.	HVxxxx of beter	HVxxxx of beter
1 ^e & 2 ^e hand kw.	HVxxxx of beter	HVxxxx of beter
3 ^e hand niet kw.	invite voor 3SA	5 ⁺ ; 0-13 HCP
3 ^e hand kw.	Invite voor 3SA	normale preëmt(6-13)
4 ^e hand	invite voor 3SA	invite voor 3SA

na een 3^e of 4^e hands 3♣/♦ opening toont de antwoorder stoppers.

Pas - 3♣

3♥/SA - pas/3SA (DBL) : als de 3^e(4^e) hands 3♣/♦ openaar na 3SAX past toont dit een goede hand; een RDBL is Doubt Showing; een 3^e hands openaar toont hiermee een goede kleur maar slechts weinig HCP; zelf eruitlopen (3^e hands openaar) mag natuurlijk ook.

3♥/♠ Opening

1^e & 2^e hand : 6⁺♥/♠, 4-9 HCP
3^e hand : 5⁺♥/♠, 0-13 HCP
4^e hand : 6à7♥/♠, 10-13 HCP

3♥/♠ → 3♠ 6⁺♠, MF
3SA Spelen
4♣/♦ Cue
4♥/♠ Sterk of barrage
4SA RKCB

3SA Opening

3SA 7⁺♣/♦, dichte kleur (min. AHV), max. een V in de zijkleuren
(3^e & 4^e hand minder strenge eisen)
→ 4♣ SO
4♦ vraagt naar singleton of renonce →
4♥/♠/SA sing./ren. ♥/♠/♣ of ♦ →
het laagst mogelijke bod vraagt spec.:
1^e stap = singleton; 2^e stap = renonce
5♣/♦ 7222-verdeling
4SA vraagt kleurkwaliteit: 1^e stap AHVxxxx
2^e stap AHVBxxx
3^e stap AHVxxxxx

Noot : Met een voorgepaste hand is 4♦ om te spelen!

4♣/♦/♥/♠ Opening

allemaal echt & preëmptief; sterkte al naar gelang kw. & positie

het verdere bieden: 4♥/♠ (na 4♣/♦) echt
4SA RKCB, verder cue's
4♠ (na 4♥) cue
5♥ (na 4♠) non-cue!!

4 SA Opening

vraagt specifieke azen

4SA → 5♣ geen aas
5♦/♥/♠ ♦/♥/♠ aas
6♣ ♣ aas
5SA 2 azen

Een 4SA opening kan alleen gedaan worden als na één van deze antwoorden direkt het eindcontract geboden kan worden, b.v.:

♠ AH
♥ -
♦ HVBT765432
♣ A

9 Competetieve Biedafspraken

Negatief Doublet

Een Negatief Doublet toont een 4-kaart in de(een) ongeboden hoge kleur.
Een nieuwe kleur door de doubleerder is niet forcing.

Speciale gevallen :

- 1♣ (1♦) Dbl 6⁺ HCP, ontkent 4♥ & 4♠!
- 1♦ (2♣) Dbl min. één 4-kaart in de hoge kleuren, 8⁺ HCP
- 1♣/♦ (1♥) Dbl ontkent 4♠

Support Double (of Redouble)

Een Support Double is een doublet van de openaar op een overcall over een 1♥/♠-antwoord in een situatie waarin hij ook 2♥/♠ kan bieden. Het toont precies een 3-kaart steun in de kleur van de maat en het zegt niets over de puntenkracht. Indien in zo'n situatie dus 2♥/♠ wordt geboden toont dit een 4-kaart en als er iets anders wordt geboden ontkent dit dus 3 of meer ♥/♠. Op een natuurlijk 1SA volgbod toont een Dbl overwaarde.

Let op!: 1♣ (pas) 1♦/♥/♠ (dbl) Rdbl = voorstel om 1♦/♥/♠!! te spelen!!

Andere Doubletten

Principes :

- # Als de tegenstanders een fit hebben getoont is een doublet vrijwel altijd responsive : teveel punten om te passen en geen duidelijk ander bod.
- # Als de tegenstanders op zeer hoog nivo openen of tussenbieden (1♥-(4♠) etc.) toont een doublet nuttige waarden; maat mag doorbieden met een geschikte hand.
- # Na een 1SA-opening/volgbod/antwoord is een doublet vrijwel altijd straf.
- # Op een (jump)overcall t/m 4♦ toont een dbl overwaarde (en geen duidelijk ander bod)
- # (1♠)-Dbl-(2♠)-Dbl is two-way: het vraagt maat zijn beste minor te noemen; als er daarna echter 3♥ wordt geboden is dit inviterend!! (1♥)-Dbl-(2♥)-Dbl is voor de minors; met een invite voor 4♠ kan 3♥ worden geboden.

Soms kan een doublet zelfs een strafdoulet zijn!

Voorwaarden voor een strafdoulet (of eigenlijk een strafvoorstel):

- 1) Je moet **achter** de kleur van de tegenstander zitten
- 2) Het moet geen support double kunnen zijn
- 3) De tegenstanders hebben nog geen fit beloofd
- 4) Het bod van de tegenpartij is niet forcing

1♥ (pas) 1♠ (3♣)
Dbl Straf; je voldoet aan **alle 4** de voorwaarden!

1♣ (Pas) 1♦ (1♥)
Dbl Straf! ; overwaarde en 3⁺♥ mee (als de tegenstanders 1♥ als takeout spelen is het een support doublet.)

Defensieve doubletten

- # Een doublet op 3SA als dummy geen echte kleur heeft geboden vraagt partner om met zijn slechtste major uit te komen.
- # Als dummy en jijzelf een echte kleur hebben geboden vraagt DBL om een start in dummy's kleur (start in eigen kleur is normaal)
- # Doublet tegen slam vraagt om een ongewone start.
 - a) in de eerste door de dummy genoemde kleur.
 - b) **niet** in de door jouzelf geboden kleur.
 - c) toont ergens een renonce.
- # Een doublet op een splinter vraagt start in de hoogste overgebleven kleur
- # Een doublet op de 4^e kleur vraagt een **andere** start (4^e kleur is normaal)
- # Een doublet op een cue of Blackwood-antwoord is voor de kleur zelf
- # Een doublet op 4SA Blackwood is een geintje!!

Doubt Showing Redouble

Als een door ons geboden 3SA wordt gedoubleerd dan toont een RDBL twijfel. Bijv. te slechte stoppers of een mottige kleur.

Speciaal geval:

(3X)	pas	(pas)	3SA
(pas/Dbf)	pas	(Dbf/pas)	Rdbl = Geen stopper!

Verdediging tegen Ghestem e.d.

1X (Ghestem) →

Dbf	Straf; minstens één van de twee kleuren tegen
laagste cue	Steun in X, MF
andere cue	5 ⁺ in overgebleven kleur, MF
3X	Steun in X, constructief
3Y	6 ⁺ Y, constructief (enkele keer 5 ⁺ Y)

Diversen

1♣ (Pas) Pas (Dbf/1X) →

1Y	4 ⁺ Y (evt. 3♣) 17 ⁺ HCP
1SA	18-19 HCP, gebalanceerd, stopper
2♣	beloofd geen overwaarde, 6 ⁺ ♣
Rdbl	overwaarde, goede kleur (5 ⁺ kaart)

1♦ (1♠) 2♥ (Pas)

2SA (pas) →

3♦	inviterend, 5♥ & 4♦
3♠	♦-fit; op zoek naar beste manche

1♣ (pas) 1♦/♥/♠ (Dbf)

RDBL Voorstel om dit te spelen!!

Overcalls

- # op 1-hoogte kan het een 4-kaart zijn
een jump naar 2- of 3-nivo is zwak (5⁺-kaart) ATV; 4^e hand intermediate
uitz. : (1♠) 3♥ = intermediate!! ((1♣) 2♦ is 4♠ & 5♥; 10-14)
een antwoord in een nieuwe kleur op een overcall van partner is constructief; een cue is unassuming; fit + invite of MF.
- | | | | |
|---|--------|------|---|
| # | (1♣) | 2♣ | echt (in de 4 ^e hand: MF 2-kleurenspeel!!) |
| # | (1♦) | 2♣ | niet tegen wel vanaf bagger met een 4-kaart!!
ook bij gelijke kwetsbaarheid kan dit erg licht zijn! |
| # | (1♣) | 2♦ | 4♠ & 5♥; 10-14 HCP (in de 4 ^e hand intermediate!!) |
| # | (1♦) | 2♦ | 4♠ & 5♥; 10-14 HCP (in de 4 ^e hand MF 2-suiter!!) |
| # | (1♥/♠) | 2♥/♠ | 5♠/♥ & 5 ⁺ ♣ (in de 4 ^e hand MF 2-suiter!!) |
| # | (1x) | 2SA | 5-5 in laagste ov. kleuren (4 ^e hand 19-21 SA) |
| # | (1♣/♦) | 3♣/♦ | 5-5 ♥/♠ |
| # | (1♥/♠) | 3♥/♠ | vraagt stopper |
| # | (1x) | 1SA | 15 ⁺ -18 HCP; bal.; stopper
let op!! 4 ^e hand na 1♣/♦: 11-14
4 ^e hand na 1♥/♠: 12-16!!
verder bieden als na 1SA opening |

(1X) Pas (1SA) Pas
(Pas) **DbI**

Two-Way! : óf takeout óf straf

Bieden in de "sandwich"

(1♦) pas (1♠) ♣

DbI	overige kleuren v.a. 4-4; meestal 12 ⁺ HCP
1SA/2SA	overige kleuren v.a. 5-5
2♦	cue in kleur van LHO toont een 6-kaart in de laagst overgebleven kleur en een 4-kaart in de hoogst overgebleven kleur. (dus hier 6♣ & 4♥)
2♠	een bod in de kleur van RHO is echt!! (dus hier 6 ⁺ ♠)
3SA	echt

Verdediging tegen 1SA (13-15 of sterker)

(1SA) →	DbI	♠ en tweede kleur (in de 4 ^e hand 9 ⁺ HCP)
	2♣	♣ & ♥
	2♦	♦ & ♥
	2♥/♠	echt
	2SA	5-5 ♣-♦
	3♣/♦/♥/♠	echt; zwak (sterk tegen zw. SA)

Verdediging tegen 1SA (12-14 of zwakker)

(1SA) ♣	DbI	14 ⁺ HCP
	2♣	4+♥ & 4 ⁺ ♠; constructief
	2♦/♥/♠	echt; constructief
	2SA	5-5 ♣-♦; constructief

Let op!!: met voorgepaste hand bieden wij als tegen sterke SA!!

Verdediging tegen Multi-2♦

(2♦) →	Dbl	12-15 bal. of sterk ♣ Lebensohl
	2♥/♠	5+♥/♠; goede opening
	2SA	16-19 HCP, gebalanceerd → Puppet-Stayman
	3♣/♦	5+♣/♦, goede hand
	3♥/♠	6+♥/♠, 15-18 HCP
	3SA	17+ HCP, ♥ & ♠-stopper, goede lange lage kleur
	4♣/♦	Wereldconventie

(2♦)Pas(2♥) →	Pas	meestal zwak; eventueel een takeout op ♠
	Dbl	Takeout ♣ Lebensohl
	2♠/3♣/♦	5+♠/♣/♦, 12-16, meer dan minimum opening
	3♥/♠	6+♥/♠, 15-18 HCP
	2SA/3SA	zie boven
	4♣/♦	Wereldconventie

(2♦) Pas (2♥) Pas		
(Pas/2♠) →	Dbl	Takeout, kort in ♥/♠ → verder Lebensohl
	2SA	Minors

Verdediging tegen Zwakke 2♥/♠-Openingen & Muiderberg

(2♥/♠) →	Dbl	Takeout, kan zeer sterke hand zijn, →Lebensohl
	2♠	5+♠, 12-17 HCP, met gepaste partner geen minimale opening → nw. kleur forcing
	2SA	16-19 HCP, stopper, hierna Puppet-Stayman
	3♣/♦/♥	5+♣/♦/♥, 12-17 HCP, geen minimale opening
	3♠	6+♠, 15-18 HCP
	3SA	17+ HCP, stopper, goede lange lage kleur
	Cue	vraagt stopper, vaak goede lange lage kleur
	4♣/♦	Wereldconventie (hoge kleur is bekend!!)

(2♥/♠) Dbl (pas) →	2♠	SO
	2SA	Lebensohl Relay, met normaal Takeout Dbl geeft partner een 3♣ Relay, met een sterke hand mag(moet) hij iets anders bieden.
	3♣/♦/♥	4+♣/♦/♥, inviterend
	3♠	5+♠, inviterend
	Cue	4♥/♠, geen stopper
	3SA	geen overwaarde, 12-15 HCP

(2♥/♠) Dbl (3♥/♠) →	Dbl	Responsive, geen 4-kaart in andere hoge kleur; nog een keer bieden is M.F.
	Kleur	Constructief, n.f.

Verdediging tegen Preëmpts op 3- en 4-nivo

- Principes:
- # Dbl Takeout; Ook (4♠) Dbl toont interesse in zelf spelen, alleen met waardeloze handen mag maat passen
 - # 3SA Spelen; sterke hand (17+) of lange lage kleur
 - # 4SA Na (3♥/♠/4♥) toont dit een spel met 5+♣ & 5+♦;
Na (4♠) toont dit een willekeurig tweekleurens spel. (Puntenkracht is ongedefinieerd; het kan zowel sterk als takeout zijn (ATV).)

 - # Wereldconventie:
 - (3♣) → 4♣ Majors
4♦ ♦ + ♥ of ♦ + ♠
 - (3♦) → 4♣ ♣ + ♥ of ♣ + ♠
4♦ Majors
 - (3♥) → 4♣ ♣ + ♠
4♦ ♦ + ♠
 - (3♠) → 4♣ ♣ + ♥
4♦ ♦ + ♥

 - # Tegen 3SA Gambling: 4♣ = ♥/♠; 4♦/♥/♠ = echt

Verdediging tegen 1♣(15+ HCP)-Opening : 1♠ Random

- (1♣) → Principes :
- # Passen met sterke hand
 - # Dbl toont 4⁺♠ (voor de start)
 - # 1SA/2SA/4SA toont minors (3SA Gambling??)
 - # 1♦/♥ kan op een 4-kaart geboden worden (voor de start)
 - # 1♠ = Random (verder bieden als na 2♣ Random opening)
 - # Elk ander bod is reëel en zwak; hoe hoger het bod hoe langer de kleur

Verdediging tegen sterke 2♣/2♦ Openingen

- # Alles Reëel & Zwak; hoe langer de kleur hoe hoger het bod
- # SA-bod toont ♣/♦-tweekleurens spel

Als er ook een zwakke variant in de sterke opening zit (b.v. onze 2♣-opening) gaan wij bij tussenbieden uit van de zwakke variant :

- # Dbl = Takeout → Lebensohl
- # Kleur bieden = Konstruktief
- # Cue (b.v. 2♦ na een 2♣-opening met zwakke 2 in ♦) = sterke Takeout
- # 2♥/♠ na 2♣ (4-4 ♥/♠) = echt (5⁺)
- # SA-bod = natuurlijk (na 2SA Puppet-Stayman)
- # Jump naar 3♦/♥/♠/4♣/♦ is preëemptief!!

Verdediging tegen Random 2♣ opening

(2♣) →	Dbl	12-16 of 20 ⁺ , bal. → Lebensohl
	2♦	Opening met 5 ⁺ ♥
	2♥	Opening met 5 ⁺ ♠
	2♠	Goede opening met 5 ⁺ ♣
	2SA	17-20, bal. → Puppet-Stayman
	3♣	Goede opening met 5 ⁺ ♦
	3♦/♥/♠/4♣/♦	Preëmtief
	3SA	spelen; (semi)dichte minor met wat ernaast

(2♣) pas	(2♦) →	Verdedigen als tegen zwakke 2♦-opening:
	dbl	14-16 of 20 ⁺ ; bal. → Lebensohl (♦=cue-kleur)
	2♥/♠/3♣/♦	echt; goede hand (partner heeft gepast)
	2SA	17-20; bal. → Puppet-Stayman
	3♥/♠	6 ⁺ ♥/♠; 16-19
	3SA	spelen (zie boven)

10 Slamconventies

- 4SA a) Roman Key-Card Blackwood, indien er een troefkleur overeengekomen is.
b) Anders kwantitatief, antwoorder biedt extra waarden en/of extra lengte.

4SA RKCB →

5♣	1 of 4 Key-Cards (de 4 azen en troef H)
5♦	0 of 3 Key-Cards
5♥	2 of 5 Key-Cards zonder troef V
5♠	2 of 5 Key-Cards met troef V
5SA	2 Key-Cards + Renonce
6 in troef	1 Key-Card + Renonce in hogere kleur
6X	1 Key-Card + Renonce X

- Noot:
- 1) Met ♣-troef is 5♣ 0,1 of 4 Key-Cards.
 - 2) Toon alleen een renonce als het zeer waarschijnlijk een zinvolle is! (dus b.v. niet partners kleur)
 - 3) Met ♣-troef en de RKCB-bieder heeft 2♣ of 2♦ (sterk) geopend dan is 5♣=0 & 5♦=1 Key-Card !!**

Na een 5♣ of 5♦ antwoord kan de RKCB-bieder met het goedkoopste bod (=niet troef) vragen naar troef V. De antwoorden hierop zijn:

Troefkleur	:	Geen troef V
5SA	:	Wel troef V, geen (relevante) H in een zijkleur
Ander bod	:	Wel troef V + de H in de geboden kleur

Een 5SA-bod door de RKCB-er toont dat alle Key-Cards én troef V aanwezig zijn en is een Grand-Slam Try. Partner kan nu een H in een zijkleur tonen, afzwaaien naar 6 in de troefkleur of ineens 7 bieden. Een volgend bod door de 5SA-bieder (of een ander bod dan 5SA) onder 6 in de troefkleur in een kleur die niet eerder reëel is geboden toont waardes (H of V) in de geboden kleur. Maat kan nu met de andere honneur alsnog 7 bieden. Als de kleur wel reëel is geboden is het simpelweg een voorstel om te spelen. Let op!; een 5♠-bod is two-way: óf het is een transfer naar 5SA, óf het is een groot-slem invite met ♠ H of V, maat biedt 5SA en een bod van 6 in de troefkleur toont de tweede variant. Dit laatste geldt natuurlijk alleen als ♠ niet troef is en ook niet als ♥ troef is en partner op 4SA 5♦ heeft geboden (5♠ is dan ♥V-vraag).

DOPI

Als de tegenstanders bieden over 4SA RKCB geldt het volgende :

4SA - (iets)	→	Dbl	0 of 3 Key-Cards
		Pas	1 of 4 Key-Cards
		1 ^e Stap	2 of 5 Key-Cards, geen troef V
		2 ^e Stap	2 of 5 Key-Cards, wel troef V

Na Dbl op 4SA is Rdbl busines en pas een voorstel voor Rdbl voor partner; de overige antwoorden blijven gelijk aan zonder Dbl.

Cue-principes

- # Onder manche-nivo zijn cue's niet verplicht, tenzij één van de spelers een zeer sterk spel heeft getoont (b.v. G-W-Splinter)
- # Boven manche-nivo zijn cue's wel verplicht
- # Een kleur overslaan in een verplichte cue-situatie ontkent eerste of tweede ronde contrôle in die kleur (Een singleton of renonce in de kleur van de maat moet wel worden overgeslagen)
- # Een cue-bid in de lange kleur van de maat belooft A,H of V! en geen singleton of renonce
- # Een cue-bid nadat een kleur is overgeslagen impliceertook een cue in de overgeslagen kleur
- # Let op! In de volgende situatie belooft de cue geen contrôle, maar een sterke verhoging in de eigen kleur en creëert een Forcing-Pass situatie:
1♥ - (Dbl) - 2♥ - (kleur) -
Cue

De Cue wordt gedoubleerd :

- # Een Pas belooft nu meestal een 2^e ronde contrôle, een Rdbl belooft een 1^e ronde contrôle
- # Een Pas kan ook zonder 2^e ronde contrôle worden geboden, dit om partner de gelegenheid te geven om op laag nivo (Rdbl) een 1^e ronde controle aan te geven. Dit is met name het geval bij splinters
- # Bieden ontkent 1^e of 2^e ronde contrôle in de gedoubleerde kleur of gewoon geen interesse in slam

De tegenstanders nemen uit :

- # Als duidelijk is dat wij de punten hebben en de tegenstander biedt op hoog nivo (m.n. cue-situaties) tussen is een Pas forcing en belooft ongeboden waardes en twijfel of wij nog hoger moeten bieden of tegenspelen. Indien door beide spelers nog geen contrôle in deze kleur is getoont belooft een pas vaak een contrôle, maar soms kan je ook passen (met overwaarde!) als je weet dat je maat max. een singleton in de geboden kleur heeft.
- # Als je eerst een forcing pas geeft en over het doublet van partner alsnog doorbiedt toon je een nog sterkere kaart dan als je meteen biedt! (letop! dit geldt natuurlijk alleen als de pas echt forcing is!)
- # Een doublet toont geen interesse in verder bieden.

5 SA Josephine

5SA Indien niet voorafgegaan door 4SA RKCB vraagt dit specifiek om het troefbezit:

5SA → 6 in troef = geen tophonneur in troef
6♣ = één tophonneur in troef
7♣ = twee tophonneurs in troef
(alleen met ♣ troef is 6♣ dus 0 of 1 tophonneur in troef)

Exclusion Blackwood

Een jump naar 5♣/♦/♥ (soms 4♠; zie pagina 8) als er al een andere kleur als troefkleur is vastgesteld is RKCB; waarbij de geboden kleur niet meetelt!! De antwoorden en het verdere bieden zijn verder als op normale RKCB.

11 Uitkomsten & Signalen

UITKOMSTEN

Algemeen

- # 4^e van boven van een kleur met een honneur tegen een troefcontract en kleintje-plaatje tegen Sa. (3^e van een 3-kaart)
- # 2^e van boven van een slechte kleur (in de 2^e ronde de hoogste bijspelen)
- # Aas ontkent vaak de heer tegen troefcontracten en vraagt attitude (laag = aan) (of deblokkade van de H tegen SA)
- Heer vraagt distributie tegen troef; attitude of deblokkade van de V tegen SA
- Vrouw vraagt attitude (of deblokkade van de B tegen SA)
- Boer ontkent noch belooft de A of H in die kleur, distributie tegen troef en attitude tegen SA (of deblokkade)
- 10** ontkent noch belooft de A H, of V in die kleur, distributie tegen troef en attitude tegen SA
- 9** belooft één hogere kaart (niet de 10) of 9(x)
- # De laagste kaart in een kleur waarvan bekend is dat het een langere kleur dan een 4-kaart is vraagt om een introever (geen Lavinthal)
- # Hoogste van een doubleton
- # Middelste van een 3-kaart tegen troef (MUD)
- Hoogste van een 3-kaart tegen SA (niet de 10 of 9!!)
- Hoogste van een slechte 3-kaart in een door jou gesteunde kleur van partner (niet de 10 of 9!!)

Voorbeelden : (rood gedrukt = tegen SA; ondersteept = afwijkend tegen troef)

<u>A</u> H	HV	<u>V</u> B	BT	T9	Tx
<u>A</u> Hx	HVx	<u>V</u> Bx	BTx	<u>T</u> 9x	98x
<u>A</u> HBx	HVBx	<u>V</u> BT(9)	BT9(8)	<u>T</u> 98x	9x
<u>A</u> HBTx	<u>H</u> Vxx	HVTx	HBT9	V98x	xx
<u>A</u> VBx	HBTx	<u>H</u> VT9x	HT98	VT9x	<u>xx</u> x
ABxx	Hxx	<u>V</u> xx	Bxx	Txx	xxxx
HBxxx	Hxxx	Vxxx	Bxxx	Txxx	xxxxx
Hxxx	Hxxx	Vxxx	Bxxx	Txxx	xxxxx

xxx in gesteunde kleur

SIGNALEN

Soorten signalen :

Distributiesignaal	Een hoge kaart = even aantal Een lage kaart = oneven aantal
Attitudesignaal	Een lage kaart = aansignaal Een hoge kaart = afsignaal
Lavinthal signaal	Een hoge kaart vraagt om de hoogste van de twee overgebleven kleuren; een lage kaart om de laagste kleur.
Troefecho	Hoog-laag in de troefkleur toont interesse in een introever. Wij spelen ook vaak Lavinthal in de troefkleur!!
"Current Count"	Als de eerste keer verplicht een honneur is gespeeld of een attitudesignaal is gegeven dan wordt er de tweede keer in die kleur "current count" gegeven : hoogste van een doubleton laagste van een 3-kaart één na laagste van een 4-kaart
Honneursignalen	Het afgooien van een honneur belooft minstens de honneur eronder en ontkent de honneur erboven. Als maat met een Heer uitkomt(troefcontract) dan belooft de Vrouw het bezit van de Boer.
Odd-Ball	Als de leider in een SA-contract de eerste slag wint, kunnen beide spelers door in de tweede slag hoog-laag te signaleren aangeven of de uitkomst (naar omstandigheden) bevallen is. (bij een lange kleur in de dummy zonder entree erbij wordt in die kleur natuurlijk count gegeven.)

Wanneer Welk Signaal?

- 1) Tegen SA vraagt elke honneur (t/m de 10) om een attitudesignaal of deblokkade van de honneur eronder.
- 2) Tegen troefcontracten vraagt de uitkomst van een Aas of Vrouw om een attitudesignaal.

Op elke andere start geven wij in principe een distributiesignaal, maar ook Lavinthal is mogelijk.

- 3) Als de tegenstander een kleur aanspeelt geven wij in principe een distributiesignaal. Dit is zeker niet verplicht en Lavinthal is zeker mogelijk als je denkt dat maat er meer aan heeft.
- 4) De eerste discard is een Lavinthal signaal. Dit signaal is belangrijk en dus bijna altijd echt.
- 5) Als je weet(verwacht, hoopt?) dat je maat een door jou nagespeelde kaart gaat introeven dan geef je met die kaart een Lavinthalsignaal.
- 6) Tegen slams alleen distributiesignalen

Bij alle signalen geldt:

- 1) Gooi nooit een kaart bij die een slag kan kosten.
- 2) Zelf denken gaat voor! Daarna ga je pas op het signaal van je partner in.