

**Systeemboek van
Jan Jansma
en Louk Verhees**

datum 01-06-2001

Inhoudsopgave

HOOFDSTUK 1: DE 1♣-OPENING	5
HOOFDSTUK 1A: 1♣ - 1♦ EN VERDER	5
HOOFDSTUK 1 B 1♣ - 1♥ EN VERDER.....	8
HOOFDSTUK 1 C 1♣ - 1♠ EN VERDER.....	12
HOOFDSTUK 1 D: 1♣ - 1SA.....	16
HOOFDSTUK 1 G/H: 1♣ - 2♥/♠ EN VERDER	16
HOOFDSTUK 2: DE 1♦-OPENING UITGEWERKT	17
HOOFDSTUK 3: DE 1♥/♠-OPENING UITGEWERKT	18
HOOFDSTUK 4: DE 1SA-OPENING UITGEWERKT	22
HOOFDSTUK 5: DE 2♣-OPENING	30
HOOFDSTUK 6: DE 2♦-OPENING	35
HOOFDSTUK 7: DE 2♥/♠-OPENING(MUIDERBERG)	41
HOOFDSTUK 8: DE 2SA-OPENING	42
HOOFDSTUK 9: BAD/GOOD 2SA	51
HOOFDSTUK 10: DE VIERDE KLEUR	52
HOOFDSTUK 11: HET REVERSE BIEDEN	53
HOOFDSTUK 12: TWO-WAY-CHECKBACK	55
HOOFDSTUK 13: INVERTED MINORS	56
HOOFDSTUK 14: HET VERVOLG NA 1MI - 1MA - 2MA	60
HOOFDSTUK 15: (NO)-SPLINTERS NA 1MI-1MA	64
HOOFDSTUK 16: ROMAN KEYCARD BLACKWOOD	68
HOOFDSTUK 17: SERIOUS 3SA	78
HOOFDSTUK 18: FORCING PAS/DOUBLET	79
HOOFDSTUK 19: DOUBT SHOWING REDOUBLET	81
HOOFDSTUK 20: VERDEDIGINGEN TEGEN OPENINGEN TEGENPARTIJ	82
HOOFDSTUK 21: MULTI-LANDY	89
HOOFDSTUK 22: LEBENSOHL	91
HOOFDSTUK 23: VERDEDIGING TEGEN MULTI 2♦ OPENING	92
HOOFDSTUK 24: VOLGBIEDINGEN NA OPENINGEN VAN TEGENPARTIJ	100
HOOFDSTUK 25: VERDEDIGING TEGEN BIEDINGEN TEGENPARTIJ	102

HOOFDSTUK 26: SPRONGANTWOORDEN.....	105
HOOFDSTUK 27 LAST MINUTE ZAKEN.....	107

Openingen

De 1♣ opening

- natuurlijk
- 2⁺ ♣ en 12-14 of 18-20SA
- 20⁺, 4441
- 26⁺ SA

De 1♦ opening

- natuurlijk en belooft een 4⁺-kaart

De 1♥ opening

- natuurlijk en belooft een 5⁺-kaart (3^e hand (nkw) evt 4)

De 1♠ opening

- natuurlijk en belooft een 5⁺-kaart (3^e hand (nkw) evt4)

De 1SA opening

- 15-17 HCP, onregelmatige verdeling mogelijk.

De 2♣ opening

- zwak in ruiten (nkw ongedisciplineerd)
- sterk (MF) met klaver en eventueel andere kleur
- Semi/mancheforcing in een major
- 22-23 SA

De 2♦ opening

- zwak in een major (kan 3^e hand wel eens een 5-kaart zijn)
- 24-25 SA
- sterk (MF) ruiten + eventueel een andere kleur

2♥ = Muiderberg (kwetsbaar 5-5)

2♠ = Muiderberg (kwetsbaar 5-5)

2SA = 20-21

3X = preemt; niet tegen wel kwetsbaar zeer zwak

3SA = Gambling laag geen Aas of heer

4♣/♦ = NamYats (3^e hand natuurlijk!)

4SA = Azen vragen.

Hoofdstuk 1: de 1♣-opening

Antwoorden:

- 1♦ = 0-7 HCP of echt
- 1♥ = 8⁺ HCP en 4⁺-kaart
- 1♠ = 8⁺ HCP en 4⁺-kaart
- 1SA = 8-10 balanced
- 2♣ = 10⁺ HCP en 4⁺-kaart in ♣
- 2♦ = 8-10 HCP en 6-kaart in ♦ (natuurlijk vervolg)
- 2♥ = zwak ♥. De openaar wordt geacht met een 18-20 SA
- 2♠ = zwak ♠. de manche te onderzoeken dan wel te bieden.
- 2SA = 11-12⁻ balanced, + 4♣
- 3♣ = 6⁻-8, 5⁺-kaart
- 3X = NF, invite 6⁺-kaart
- 3SA = 12-14 balanced (geen slaminteresse)

Hoofdstuk 1A: 1♣ - 1♦ en verder

Na: 1♣ - 1♦

1♥ = 12-17 HCP, 3/4-kaart ♥

1♣ - 1♦

1♥ -

- 1♠ = 5-7 HCP, 4⁺-kaart ♠
- 1SA = 5-7 HCP, geen 4♥ of 4♠
- 2♣ = 5-7 HCP, 5♣
- 2♦ = 5-7 HCP, natuurlijk
- 2♥ = 5-7 HCP, 4⁺♥
- 2♠ = 4e kleur
- 2SA = natuurlijk, 4⁺♦, geen 4♣
- 3♣ = natuurlijk en forcing, belooft minstens 5-5
- 3♦ = natuurlijk en forcing, 6⁺♦
- 3♥ = 6/7 punten 5⁺♥

Na 1♣ - 1♦
1♠ = 12-17 HCP, zelden 3-kaart (3-2-3-5)

1♣ - 1♦

1♠ -

1SA = 5-7 HCP, geen 4♠
2♣ = 5-7 HCP, natuurlijk
2♦ = 5-7 HCP, natuurlijk
2♥ = 4^e kleur
2♠ = 5-7 HCP, 4⁺♠
2SA = natuurlijk, 4⁺♦, geen 4♣
3♣ = natuurlijk en forcing, belooft minstens 5-5
3♦ = natuurlijk, 6⁺♦ en forcing
3♥ = splinter
3♠ = 6/7 HCP, 5⁺♠

NA 1♣ - 1♦
1SA = 18-20⁻ HCP, geen 5-kaart ♥/♠

zie verder 1SA-complex

NA 1♣ - 1♦
2♣ = 12-17 HCP

natuurlijk

NA 1♣ - 1♦
2♦ = reverse, 20⁺ 4441, 26⁺ SA

zie volgende bladzijde

NA 1♣ - 1♦
2♥/♠ = 17⁺ Reverse

zie reverse

Na 1♣ - 1♦
2SA = 19-21 HCP, 6⁺-kaart ♣
3♣ = 17-19 HCP, 6⁺-kaart ♣

alles echt en forcing (op 2SA is 3♣ een sign-off)

De 3-way 2♦ na 1♣ - 1♦

Na 1♣-1♦ wordt 2♦ geboden op 3 verschillende handen:

- a) reverse (17-21)
- b) 20⁺ 4441
- c) 26⁺ SA

De antwoorder relayt hierna met 2♥.

Na 1♣ - 1♦
2♦ - 2♥[®]

1♣ - 1♦
2♦ - 2♥[®]

2♠ = reverse	→ 2SA = min (soort Lebensohl)
	→ 3♣/♦ = inviterend (4 à 5 HCP)
	→ 3♥/♠ = values, vraagt om stopper in 4 ^e kleur
2SA = 26 ⁺ SA	→ Niemeyer
3X = 20 ⁺ 4441 (sing. X+1)	→ 3X+1 = [®]
	→ bod = to play, NF!!

De [®], na de 4441 vraagt om min/max en controles.

Antwoorden: 1^e stap = min → [®] (muv 3SA) → 1^e stap = 0-4 C
2^e stap = 5 C
etc.
2^e stap = max, 5 C
3^e stap = max, 6 C
etc.

Let op dat de 2^e relay (na "min") niet het bod in de singleton is.

Hierna vraagt een verder cuebod (in de singl.) naar het aantal vrouwen.

Antwoorden: 0,1,2,3,4

Hoofdstuk 1 B 1♣ - 1♥ en verder

Na 1♣ - 1♥
1♠ = natuurlijk, belooft 3⁺♣

1♣ - 1♥
1♠ -
1SA = natuurlijk
2♣ = natuurlijk
2♦ = vierde kleur
2♥ = natuurlijk
2♠ = natuurlijk
2SA = natuurlijk
3♣ = inviterend
3♦ = natuurlijk, 5-5 en forcing
3♥ = forcing
3♠ = inviterend
4♣ = splinter!!

NA 1♣ - 1♥
1SA
2-way check-back

Na 1♣ - 1♥
2♣
1♣ - 1♥
2♣ -
2♦ = relay
2♥ = licht inviterend
2♠ = reverse
2SA = voorlopig nog NON-forcing
3♣ = (licht) inviterend
3♦ = forcing, 5-5 met goede kleuren
3♥ = forcing, 6⁺-kaart
3♠ = splinter
3SA = to play
4♣ = maakt ♣ troef, inzet tot cue (weigeren mag niet)
4♦ = splinter
4♥ = to play, maar iets meer dan 4♥ direkt
4SA = RKC voor klaver

De 2♦ relay na 1♣ - 1MA

De 2♦ relay is A) 18-19, bal
 B) MF reverse

Variant B) komt weinig voor. En het systeem richt zich dan ook met name op de 18-19 variant. Met de ♣/♦ reverse hand moet je een beetje improviseren.

Na 1♣ - 1♥
2♦ = MF ®

1♣ - 1♥
2♦ -

2♥ = maximum(11⁺) en 5⁺-kaart ♥
2♠ = maximum(11⁺) en 4-kaart ♥
2SA = minimum(8-10) en 5⁺-kaart ♥
3♣ = minimum(8-10) en 4-kaart ♥
3♦ = minimum(8-10) en 4-kaart ♥ EN 4-kaart ♠ erbij
3♥ = minimum, 5-kaart ♥ EN 5⁺-kaart ♣
3♠ = minimum, 5-kaart ♥ EN 5⁺-kaart ♦
3SA = minimum, 1-4-4-4

Vervolg na maximum antwoorden:

1♣ - 1♥
2♦ - 2♥
2♠ = 3-kaart (relay)
2SA = 2-kaart (relay)
3♣ = 5-kaart
3♦ = 5-kaart
3♥ = 4-kaart steun en 4-kaart ♣!!
3♠ = 4-kaart steun en 4-kaart ♦!!
3SA = 4-kaart steun en 4-kaart OM!!!!
4♣ = natuurlijk, 4-kaart fit en 5-kaart ♣(5422)!!

1♣ - 1♥
2♦ - 2♠
2SA = 2-kaart/3-kaart (relay)
rest = zie boven.

Na de minimum antwoorden wordt geheel natuurlijk geboden. Dus ook de rare 3♥/♠/SA biedingen in het maximum schema, zijn nu gewoon natuurlijk.

Exact dezelfde principes gelden na $1\clubsuit - 1\spadesuit$.
De minimum 5-5 worden natuurlijk geboden, ergo:

Na $1\clubsuit - 1$
 $2\diamond$ = MF \textcircled{R}

$1\clubsuit - 1\spadesuit$
 $2\diamond -$

$3\diamond$ = minimum, 5-kaart \spadesuit EN 5⁺-kaart \diamond
 $3\heartsuit$ = minimum, 5-kaart \spadesuit EN 5⁺-kaart \heartsuit
 $3\spadesuit$ = minimum, 5-kaart \spadesuit EN 5⁺-kaart \clubsuit
 $3SA$ = minimum, 4-1-4-4

De 18-19 balanced en het 2SA-bod na tussenbieden

Als de tegenpartij tussenbiedt zijn de 1♥ en 1♠ antwoorden niet meer 8+HCP.

Het moet dus nog mogelijk zijn om onder de manche af te stoppen tegenover een 18-19 SA.

Het cuebid (toch al vaak 2♦) wordt nu de ®, waarop de min/max stapjes worden omgekeerd om nog in 2MA en 2SA af te kunnen stoppen. De 5-kaart komt echter nog steeds eerst.

Het nadeel van het omdraaien met het min/max is dat met de sterkere handen nu hoger geantwoord moet worden.

Uitgewerkt:

1♣ - (1♦) - 1♥ - (p)
2♦ - (p) - 2♥ = 5⁺-kaart ♥, very min (NF to. 18) → 2SA = NF
2♠ = 4-kaart ♥, min. → 2SA = NF
2SA = bestaat niet
3♣ = 5⁺-kaart ♥, non-min (kan echter al met 7HCP)
3♦ = 4-kaart ♥, non-min (is ietsje sterker, 9⁺HCP)

1♣ - (1♦) - 1♠ - (p)
2♦ - (p) - 2♥ = 5⁺-kaart ♠, min → 2♠/SA=NF
2♠ = 4-kaart ♠, very min (NF to. 18) → 2SA = NF
2SA = bestaat niet
3♣ = 5⁺-kaart ♠, non-min (is ietsje sterker, 9⁺HCP)
3♦ = 4-kaart ♠, non-min (kan echter al met 7HCP)

1♣ - (1♥) - 1♠ - (p)
2♥ - (p) - 2♠ = 5⁺-kaart ♠, very min (NF to. 18) → 2SA = NF
2SA = bestaat niet
3♣ = 5⁺-kaart ♠, non-min (kan echter al met 7HCP)

Ook het 2SA-sprongbod is niet langer MF, na onze 1♣ opening.

We spelen nu dat 3♣ niet forcing op 2SA.

1♣ - (1X) - 1MA - (p)
2SA - (p) - 3♣ = niet forcing (5 tot slechte 8 HCP)
3♦ = soort forcing ®. Helaas is het niet meer mogelijk om nu te differentiëren tussen een max. en een min. 2SA.

Na onze 1♦ opening (en tussenbod) is er geen verandering nodig omdat de situatie niet MF was.

Na 1♣ - 1♥
2♥ = min, 3 of 4 hartens mee

1♣ - 1♥
2♥

2♠ = relay (voor verdere uitwerkingen zie H13)
2SA = short suit ♠
3♣ = short suit ♣
3♦ = short suit ♦
3♥ = inviterend!!
3♠ en 4 x = renonce (zie hoofdstuk splinters!!!)

Na 1♣ - 1♥

2♠ = MF reverse
2SA = 6⁺-kaart ♣, 15⁺ punten
3♣ = 6⁺-kaart ♣, 15-17 punten EN 3-kaart ♥
3♦ = any 16-18 splinter (MF)
3♥ = limit
3♠ = zeer sterke ♠-splinter
3SA = 3433, 18-19
4♣ = zeer sterke ♦-splinter!!

zie de desbetreffende hoofdstukken

Hoofdstuk 1 C 1♣ - 1♠ en verder

De situatie na 1♣ - 1♠ is nagenoeg gelijk aan die na 1♣ - 1♥. Alleen is het wellicht goed om de situatie na 1♣ - 1♠ - 2♣ nader te bekijken. Deze is iets anders dan na 1♣ - 1♥ - 2♣.

Na 1♣ - 1♠
2♣

1♣ - 1♠
2♣ -

2♦ = relay
2♥ = forcing voor een ronde
2♠ = licht inviterend
2SA = voorlopig NON-Forcing
3♣ = (licht) inviterend
3♦ = forcing, 5-5 met goede kleuren
3♥ = forcing, 5-5 met goede kleuren
3♠ = forcing, 6⁺-kaart

4♣ = maakt ♣ troef, inzet tot cue (weigeren mag niet)

Het bieden van 2SA en 3mi na: 1mi - 1ma

Na 1mi - 1ma wordt 3mi gebruikt om een 6⁺-kaart mi aan te geven met 3-kaart steun voor de ma. Het belooft ongeveer 15-17 HCP.
2SA wordt gebruikt voor de overige situaties met een 6⁺-kaart mi met 15-21 HCP.

Aangezien 1ma na een 1♣ opening al 8⁺ punten belooft, zijn deze biedingen na een 1♣ opening MF.

In het 2SA-rebid zit ook nog de sterke 6-4.

Uitgewerkt na de 1♣ opening:

1♣ - 1♥

2SA = 6⁺♣, 16⁺ HCP en MF

- 3♣[®] → 3♦ = min, geen 3-kaart ♥
- 3♥ = max(18⁺) en 3-kaart ♥
- 3♠ = max(18⁺), geen 3-kaart ♥
wil liever geen 3SA bieden
- 3SA = max(18⁺), geen 3-kaart ♥
- 4♣ = sterke 6♣-4♥, sing ♠!!
- 4♦ = sterke 6♣-4♥, sing ♦!!

- 3♦ = natuurlijk
- 3♥ = 6-kaart
- 3♠ = natuurlijk
- 3SA = natuurlijk

3♣ = 6⁺♣, 15-17 HCP, 3-kaart ♥ en MF

- Alles natuurlijk en forcing.

1♣ - 1♠

2SA = 6⁺♣, 16⁺ HCP en MF

- 3♣[®] → 3♦ = min, geen 3-kaart ♠
- 3♥ = max(18⁺), geen 3-kaart ♠
wil liever geen 3SA bieden
- 3♠ = max(18⁺) en 3-kaart ♠
- 3SA = max(18⁺), geen 3-kaart ♠
- 4♣ = sterke 6♣-4♠, sing ♥
- 4♦ = sterke 6♣-4♠, sing ♦

- 3♦ = natuurlijk
- 3♥ = natuurlijk (belooft 5-5!!)
- 3♠ = 6-kaart
- 3SA = natuurlijk

3♣ = 6⁺♣, 15-17 HCP, 3-kaart ♠ en MF

- Alles natuurlijk en forcing

Uitgewerkt na de 1♦ opening:

1♦ - 1♥

2SA = 6⁺♦, 16⁺ HCP

- 3♣[®] → 3♦ = min, geen 3-kaart ♥
- 3♥ = max(18⁺) en 3-kaart ♥
- 3♠ = max(18⁺), geen 3-kaart ♥
Wil liever geen 3SA bieden
- 3SA = max(18⁺), geen 3-kaart ♥
- 4♣ = sterke 6♦-4♥, sing ♠
- 4♦ = sterke 6♦-4♥, sing ♣

- 3♦ = belooft ♣!!
- 3♥ = 6-kaart
- 3♠ = natuurlijk
- 3SA= natuurlijk

3♦ = 6⁺♦, 15-17 HCP, 3-kaart ♥

- 3♥ = niet forcing!
- 3♠ = sets ♥ als troef!!
- 3SA= to play
- 4♣ = cuebid voor ♦!
- 4♦ = forcing, ontkent ♣ controle

1♦ - 1♠

2SA = 6⁺♦, 16⁺ HCP

- 3♣[®] → 3♦ = min, geen 3-kaart ♠
- 3♥ = max(18⁺), geen 3-kaart
Wil liever geen 3SA bieden
- 3♠ = max(18⁺) en 3-kaart ♠
- 3SA = max(18⁺), geen 3-kaart ♠
- 4♣ = sterke 6♦-4♠, sing ♥!!
- 4♦ = sterke 6♦-4♠, sing ♣!!

- 3♦ = belooft ♣!!
- 3♥ = natuurlijk (belooft 5-5!!)
- 3♠ = 6-kaart
- 3SA= natuurlijk

3♦ = 6⁺♦, 15-17 HCP, 3-kaart ♠

- 3♥ = sets ♠ als troef!!
- 3♠ = niet forcing!
- 3SA= to play
- 4♣ = cuebid voor ♦!!
- 4♦ = forcing, ontkent ♣ controle

Hoofdstuk 1 D: 1♣ - 1SA

Na 1♣ - 1SA = 8-10 HCP

1♣ - 1SA

2♣ = sign Off

2♦/♥/♠ = (lichte) reverse, (zie verder "reverse")

2SA = limit

3♣ = limit

3♦/♥/♠ = splinter

Hoofdstuk 1 G/H: 1♣ - 2♥/♠ en verder

Na 1♣ - 2♥/♠ = zwak (ongeveer 5-7 HCP)

1♣ - 2♥/♠

2SA®

→ 3♣ = minimum, slechte kleur

→ 3♦ = minimum, goede kleur

→ 3♥ = maximum, slechte kleur

→ 3♠ = maximum, goede kleur

Dit spelen we
trouwens ook
als wij 2♥/♠
(zwak) volgen!!

3♣ = to play

3♥/♠ = invite

3SA = to play

Hoofdstuk 2: de 1♦-opening uitgewerkt

Antwoorden:

1♥/♠ = natuurlijk
1SA = 6-10 NF
2♣ = MF
2♦ = inverted
2♥/♠ = zwak (ongeveer 5-7 HCP)
2SA = 11-12⁻
3♣ = inviterend met (goede) 6-kaart
3♦ = zwak
3♥/♠ = inviterend

Verdere biedingen zijn redelijk analoog aan de 1♣ opening.

Special: De tegenpartij volgt 2♣ na onze 1♦ opening.

Na 1♦ - (2♣):

Doub = 4-kaart ♠, evt 4-kaart ♥
2♦ = 4-kaart ♥, 7-11, NF
2♥/♠ = 5⁺-kaart, forcing
2SA = natuurlijk
3♣ = MF, geen 4♠ (waarschijnlijk 4♥ of 4⁺♦)
3♦ = natuurlijk, wide-ranging. Goede 7 tot slechte 11.
3♥/♠ = 6⁺-kaart, inviterend. Vergelijkbaar met 1♣ - (p) - 3♥/♠
4♣ = splinter
4♦ = soort constructieve barrage, erg unbalanced,
waarschijnlijk 6-krt♦

Na 1♦ - (2♣) - Doub. - (3♣)

Nu belooft een teruggekaatst doublet een sterk spel, MF!!
3♥ toont een 4-kaart ♥, ongebalanceerd met extra values, maar NF.

Special: "Jack": de tegenpartij doubleert onze 1♣/1♦ opening.

1♦ - Doub - 2♦ = zwak in ♥ OF limit 5♥ + 4⁺(♣/♦)
2♥ = zwak in ♠ OF limit 5♠ + 4⁺(♣/♦)
2♠ = ongebalanceerde limit met 4⁺(♣/♦)
2SA = gebalanceerde limit met 4⁺(♣/♦)

Partner reageert bij de 2 varianten of het de zwakke variant is.

Hoofdstuk 3: de 1♥/♠-opening uitgewerkt

Antwoorden:

1SA = forcing. Je mag echter passen na 3^e hands opening.

2♣/♦ = MF. Creeert forcing pas.

2♥/♠ = 8-10 HCP met 3-kaart

2♥(op 1♠) = MF. Creeert forcing pas.

2SA = MF met 4⁺-kaart steun

3♣/♦ = Bergen

3♥/♠ = 5-7 HCP met 4⁺-kaart steun

3♠/♥ = inviterend met 6⁺-kaart

3SA = splinter in de andere Ma, gelimiteerd

4♣/♦ = splinter, gelimiteerd

4♥ = echt

4SA = RKC

Na 1MA - 2MA:

2SA = algemene manchepoging

3X = een natuurlijke slempoging → nieuwe kleur is cue voor
2^e kleur

3MA = inviterend

Het vervolg hierop is altijd zo natuurlijk/logisch mogelijk.

Na 1♥-2♥

2♠ = dus een natuurlijke slempoging in schoppen(in het algemeen belooft dit dus (minstens) een 4-kaart ♠ en kun je indien nodig ook nog in 6 schoppen komen.

Bovenstaande geldt alleen zonder tussenbieden. Met tussenbieden zijn 2SA en 3X echt(ig) en een manchepoging.

Een cuebid is natuurlijk ook een game-try, maar toont xxx in hun kleur!!

Dit principe geldt trouwens ook na het tussenbieden als wij 1X - 1MA - 2MA bieden.

Ook hier is 3MA nu preemptief, terwijl een nieuwe kleur (echt(ig)) en een cue (xxx) de game-try zijn.

Special: 1♥ - (1♠)-2♠ = lim⁺, 3♥
2SA = lim⁺, 4♥

1MA - 2SA (MF - fit)

Na 1♥/♠ - 2SA:

1Ma - 2SA

3♣ = geen min, ergens kort

3♦ = min, ergens kort

3♥ = min (12-15), geen x/-

3♠ = medium (15-17), geen x/- (waarschijnlijk 5422/6322)

3SA = maximum (17+), geen x/-

4X = 5-5, belooft een redelijke kleur (2 toph. 5^e niet nodig)

4Ma = zeer minimaal, 5332

Na 3♣ en 3♦

Na 3♣ en 3♦ (let trouwens op dat het min. in een andere volgorde staat als bij 3♥♠SA) kan de antwoorder met het opvolgende bod vragen naar de korte kleur. Dat gebeurt van hoog naar laag, waarbij geen onderscheid wordt gemaakt tussen een x of -.

De antwoorder hoeft niet met het opvolgende relaybod te vragen naar de singleton. Hij kan dit ook vragen met een ander bod, maar dan toont hij gelijktijd een 15+ splinter.

De antwoorder toont zijn singleton zo natuurlijk mogelijk (indien dat niet natuurlijk kan: van hoog naar laag) omdat er niet gevraagd wordt naar de splinter.

Uitgewerkt:

1Ma - 2SA

3♣ - 3♦ = vraagt x/-

3OMa = vraagt x/-, toont zelf een 15+ OMa-splinter

3Ma = vraagt x/-, toont zelf een 15+ ♦-splinter

3SA = vraagt x/-, toont zelf een 15+ ♣-splinter

1Ma - 2SA

3♦ - 3♥ = vraagt x/-

3♠ = vraagt x/-, toont zelf een 15+ OMa-splinter

3SA = vraagt x/-, toont zelf een 15+ ♦-splinter

4♣ = vraagt x/-, toont zelf een 15+ ♣-splinter

In de laatste 3 gevallen kan de openaar met 4Ma aangeven dat deze splinter hem niet bevalt.

Hij geeft dan dus niet zijn splinter aan!

Na 3♥, 3♠ en 3SA

Het opvolgende bod vraagt om cuebids. Het ontkent een 15+ splinter, tenzij antwoorder het initiatief over wil nemen. Dat spelen we dus uniform met het 3♣/♦ antwoord.

Andere biedingen zijn weer (natuurlijke) 15⁺-splinters. 4Ma is in principe een sign off, alhoewel we wel al veel punten samen hebben.

Uitgewerkt:

1Ma - 2SA
3♥ - 3♠ = vraagt cues
3SA = 15+ OMa-splinter
4mi = 15+ splinter
4Ma = sign off

1Ma - 2SA
3♠ - 3SA = vraagt cues
4mi = 15+ splinter
4Ma = sign off
4Oma = 15+ OMA-splinter

1Ma - 2SA
3SA - 4♣ = vraagt cues
4♦/Oma = 15+ splinter
4Ma = sign off
4SA = 15+ ♣-splinter!!

Noorse specialiteit (Brogelund):

Als de tegenpartij onze (MF!) 2SA doubleert, kunnen we nog in 3MA eindigen! Pas is namelijk een minimaal minimum (dat bod is toch vrij), waarop 3MA nu NF is.

Het is echter niet mogelijk om de tegenpartij ongedoubleerd op 3-niveau te laten spelen, aangezien we ons wel gecommiteerd hebben tot 3MA.

Hoofdstuk 4: de 1SA-opening uitgewerkt

Antwoorden op 1SA:

- 2♣ = Stayman, over het algemeen belooft dit een 4-kaart in een major, echter niet noodzakelijk
2♦ = transfer voor harten, kan 4-kaart zijn!!
2♥ = transfer voor schoppen
2♠ = zwak met ♣ of ♦, of beide minors (zwak/sterk)
2SA = invite, in principe zonder 4-kaart major
3♣ = sing ♥ met 3-kaart ♠ 3♦[Ⓢ] - 3♥ = 5-kaart ♣
3♠ = 5-kaart ♦
3♦ = sing ♠ met 3-kaart ♥ 3♥[Ⓢ] - 3♠ = 5-kaart ♣
3SA = 5-kaart ♦
3♥ = 5-kaart ♠. → Openaar moet verplicht zijn
3♠ = 5-kaart ♥. → 3-kaart steun melden
3SA = to play
4♣ = transfer naar 4♥ → Let op dat we na 2SA
4♦ = transfer naar 4♠ → andere transfers spelen!
4♥ = to play
4♠ = to play
4SA = Quanti (Antw: 5X = 4-kaart, 6X = 5-kaart)

Na 1SA - 2♠ = zwak met ♣ of ♦, of beide minors (zwak/sterk)

1SA - 2♠

2SA = voorkeur ♣ (of geen voorkeur)

3♣ = voorkeur ♦ (anticiperend op een zwak spel met ♣)

Na 1SA - 2♠

2SA/3♣ = [Ⓢ]

3mi = zwak

3♥/♠ = 5/5 laag met korte ♥/♠

3SA = 6/5 laag met 1/1 hoog

4♣ = meer ♣ en renonce ♠ (0256)

4♦ = meer ♦ en renonce ♠ (0265)

4♥ = meer ♣ en renonce ♥ (2056)

4♠ = meer ♦ en renonce ♥ (2065)

De laatste 4 biedingen zijn voor de (0/2) - (6/5), waarbij de hoogste renonce eerst komt (ook nog volgens het telefoonboek).

Bieden met beide hoge kleuren na de 1SA opening

- 1) met 5♥ en 4♠ en zwak daarmee bieden we transfer (2♦).
- 2) 4♥ en 5(4) ♠ en zwak daarmee bieden we Stayman; m.a.w. met gelijke lengte geeft de openaar voorkeur voor ♠ (na een 2♦-antwoord)
- 3) met inviterende en forcing handen met een 5/4 in de majors bieden we eerst 2♦ (truc) en over 2♥, 2♠.
- 4) forcing 5-5 bieden we ook via deze transfers.
- 5) inviterende handen met een 5-5 bieden we door eerst 2♥ en daarna 3♥ te bieden.
- 6) met een 6-4 en MF bieden we eerst Stayman, om na een 2♦ antwoord met 4♣ (=6♥) dan wel 4♦ (=6♠) te vervolgen.

Na 1SA - 2♦
2♥ - 2♠ = 5/4⁺ in de hoge kleuren.

1SA - 2♦
2♥ - 2♠
2SA = ® ontkent een 4-kaart MA. (of beide majors)
3♣ = max met 4♥ (is MF!) → Hierna biedt de antwoorder
3♦ = max met 4♠ (is MF!) → met een slampoging zijn
3♥ = min met 4♥ → 5-kaart (zo natuurlijk mog.)
3♠ = min met 4♠ → → Hier 3SA=5♥!!

Na 1SA - 2♦
2♥ - 2♠
2SA = ®

1SA - 2♦
2♥ - 2♠
2SA -
3♣ = 5-kaart ♥ en 4-kaart ♠ MF
3♦ = 5-kaart ♠ en 4-kaart ♥ MF
3♥ = 5-kaart ♥ en 4-kaart ♠ Inv
3♠ = 5-kaart ♠ en 4-kaart ♥ Inv
3SA = 5-kaart ♠ en 5-kaart ♥ MF - 4♣ = sets hearts
(dit is echter NF to 2254) - 4♦ = sets spades
4mi = 5-kaart ♠ en 5-kaart ♥, sing. mi, slamtry

Tot slot: 1SA-2♥-2♠-4♥ is een auto-splinter!!

De Minor Suit Ask na 1SA

Na 1SA - 2♣
2♦ - 2♠ = ®

1SA - 2♣
 2♦ - 2♠

2SA = 5♦ of 4333 - 3♣ ® → 3♦ = 3-3-(34) → ®
 → 3♥ = 2-3-5-3
 → 3♠ = 3-2-5-3
 → 3SA = 3-3-5-2
 → 3♥♠SA = 5♣

3♣ = 5-kaart ♣ - 3♦ ®
 3♦ = 2-3-4-4
 3♥ = 3-2-4-4
 3♠ = 2-2-4-5
 3SA = 2-2-5-4

Na 1SA - 2♣
2♥ - 2♠ = ®

1SA - 2♣
 2♥ - 2♠

2SA = 5♥ of 3-4-3-3 - 3♣ ® → 3♦ = 3-4-3-3
 → 3♥♠SA = 5♥

3♣ = 4♣ of 5♣ - 3♦ ® → 3♥ = 2-4-3-4
 → 3♠ = 3-4-2-4
 → 3SA = 2-4-2-5

3♦ = 4♦ - 3♥ ® → 3♠ = 2-4-4-3
 → 3SA = 3-4-4-2

3♥ = 5♦ (dus 2-4-5-2)
 3♠ = 4-4-2-3
 3SA = 4-4-3-2

Na 1SA - 2♣
2♠ - 3♣ = ®

1SA - 2♣
 2♠ - 3♣

3♦ = 4♦ - 3♥ ® → 3♠ = 4-2-4-3
 → 3SA = 4-3-4-2

3♥ = 4-2-3-4
 3♠ = 4-3-2-4
 3SA = 4-3-3-3 of 5♠

Ontwikkelingen na de distributie-ask na onze 1SA

In principe kunnen wij een aantal dingen doen nadat we de gehele distributie opgevraagd hebben:

- 1) Eindcontract bieden.
- 2) 4SA (Quanti) bieden.
- 3) Opvolgende bod doen (muv. 3SA) = Controle-ask.
- 4) 4mi (niet opvolgende bod) bieden. Dit sets de minor.

Alle biedingen spreken voor zich. Alleen de Controle-ask moet uitgewerkt worden.

Controle-ask

Het opvolgende bod na de distributie-askings (dit is meestal dus 4♣) vraagt Controles.
Het eerste stapje is 0-3, het tweede stapje is 4 etc.

(NB: Als er controles gevraagd wordt na andere SA-ranges, schuift het aantal controles ééntje op. Dus na een 18-19 SA is het eerste stapje 0-4 en na een 12-14 SA (kan momenteel nog niet) 0-2)

Na de Controle-ask treedt de spiral-scan in werking.

NB. Omdat met de spiral-scan de bieding vaak te hoog komt, kan je de Controle-ask eerder doen. Dit doe je met $3X+1$, waar $3X$ naar doubletons (of evt. naar de mi. in de 4333) vraagt. In de spiral-scan ga je er nu van uit (je weet nu de exacte distributie niet) dat de hoogste kleur de langste is.

Spiral-scan

In de spiral-scan (vanaf nu genoemd SS) wordt aangegeven waar de hoge kaarten precies zitten.
Allereerst zet de 1SA openaar zijn kleuren (in gedachte) op volgorde. Hierbij geldt dat de langste kleur als eerste komt. Bij gelijke (of onbekende) lengte komt eerst de hoogste kleur. Nu kan hij aangeven waar hij een hoge kaart **mist**. Sommigen noemen het ook wel Denial Cue Bids.

De antwoorder heeft twee manieren om de SS in werking te laten treden.

- 1) Het opvolgende bod: standaard SS
- 2) Het daaropvolgende bod: nu wordt begonnen met het tonen van de vrouwen.

Note 1 4SA is altijd to play!!

Note 2 Het opvolgende bod nadat met de SS is begonnen is steeds weer een SS-ask.

Dit geldt tm 6♦ en nog steeds muv 4SA.

Note 3 Als 4MA een SS-ask zou zijn en je wilt dat contract eigenlijk spelen kan dat dus niet.

Je zult nu wel van ellende 5MA moeten spelen. Deze jump is geen slampoging.

Verdere regeltjes mbt de spiral-scan

De 1SA openaar toont/ontkent steeds het bezit van: Aas en/of Heer in de vier kleuren, daarna Vrouw in de vier kleuren en dan de Boeren.

Extraatjes:

- 1 "AHV in een kleur" wordt gelijkgeschakeld met "geen A of H in die kleur".

Als je AHV in een kleur hebt en dit dus al aangegeven hebt, wordt deze kleur dan ook overgeslagen als naar de vrouwen gevraagd wordt.

- 2 A+H wordt geteld als V!!

Ergo: Stel je hebt met 4♠ je 4♠333 aangegeven met bijbehorende aantal controles.

Dan: 4SA = sign off

- | | |
|-----------------|--|
| 5♣ = SS-start | - 5♦ = geen ♠A/H (of ♠AHV) |
| | - 5♥ = wel ♠A/H, geen ♥A/H (of ♥AHV) |
| | - 5♠ = wel ♠A/H en ♥A/H, geen ♦A/H
(of ♦AHV) etc. |
| 5♦ = SS-Vrouwen | - 5♥ = geen ♠V (ook geen ♠A+H) |
| | - 5SA= wel ♠V (of ♠A+H), geen ♥V etc. |

Verdere ontwikkelingen na een transfer:

Na een transfer kan de antwoorder verschillende dingen doen:

- 2SA = inviterend met een 5-kaart
- 3SA = MF met een 5-kaart. Het bod toont ip. een 5332.
De 1SA openaar moet dus niet altijd corrigeren.
- 4SA = quanti met een 5-kaart
- 5SA = kies tussen 6troef en 6SA. De 1SA-openaar moet
niet verplicht zijn 3-kaart Ma aan te geven.
- 3troef = inviterend met een 6-kaart
- 4troef = licht slaminviterend.
- jump = autosplinter
- nieuwe kleur

Een nieuwe kleur is MF en is vaak een slampoging.
Het kan ook een MF 5-5 zijn met twijfel over 3SA/4Ma/5Mi.

Als de 1SA-openaar een nieuwe kleur biedt is dit echtig, met
fit voor de laatstgeboden kleur!!

De tegenpartij biedt tussen na onze 1SA opening

- a) Natuurlijk volgbod → Rubensohl en strafdoublet
- b) Landy → Rubensohl (naar hun kleur is splinter!)
2Ma is natuurlijk
eerst passen en daarna doublet is TO
meteen doublet = tegenspeelinteresse
en punten; liefst geen singleton ♣
- c) Transfers → hun kleur is take-out
rest is alsof ze natuurlijk volgden
- d) Multi → Rubensohl
meteen doublet = tegenspeelinteresse
en punten; liefst geen singleton ♦
eerst passen en daarna doublet is TO
- e) Doublet (straf) → alles echt.
redoublet is sterk en creert een
forcing situatie.
Verdere doubletten zijn nu straf!!
Dit is precies andersom met de
situatie waar de tegenpartij 1SA
opent en wij doubleren dit!!
- f) Doublet (truuk) → System on
redoublet is sterk (zie boven)
- g) Bod na Stayman → Doublet erachter is straf
Bod na Transfer Doublet ervoor is take-out
Nieuwe kleur van Staymanner: NF!!
- h) Na balancings → Doubletten van antwoorder zijn TO, maar
ontkennen een sing. in de kleur, zodat
openaar evt. kan passen.
Doubletten van 1SA openaar zijn TO,
behalve na: 1SA - p - p - 2♠

Algemeen:

Als de tegenpartij tussenbiedt zijn 4♣/♦ transfers naar 4♥/♠.
Dit geldt ook als de tegenpartij op 3 niveau tussenbiedt.
Het geldt echter niet als de tegenpartij 3ma tussenbiedt en je
transfereert naar die major. Dan is 4mi gewoon echt!!

De tegenpartij doubleert onze Stayman/transfers

De tegenpartij doubleert Stayman:

Na 1SA - (p) - 2♣ - (Doub.)

pas = ♣-stopper(s) → 2♦ = Conventioneel, geen mancheinteresse
→ 2♥♠ = 4-kaart, inviterend
→ Red.= Stayman, terug in het systeem

Red. = voorstel
rest = geen stopper (zie onder)

2♦ = 4-kaart ♥ → 2♥ = to play
→ 3♥ = invite
→ 3♦ = invite

2♥ = 4-kaart ♠ → 3♦ = NF!!

2♠ = geen major → 3♦ = NF!!

2SA = beide majors, min → Alles NF, maar 4♣ = ST(♥)
3♣ = beide majors, max en 4♦ = ST(♠)

Dit spelen we niet als de tegenpartij 3♣ (Niemeyer) doubleert!

De tegenpartij doubleert onze transfer:

Na 1SA - (p) - 2♦ - (Doub.)

pas = geen steun → Red.= Transfer, terug in het systeem
→ 2♥ = to play
→ 2♠ = NF!!
→ 3♣ = NF!!

2♥ = ♥-steun, met geschikt ♦-bezit
Red. = ♥-steun, zonder geschikt ♦-bezit

Regel bij beiden: om weer in het systeem te komen moet de antwoorder (na een pas van de openaar) eerst redoubleren!
Een direkt bod is immers NF!!

Dit spelen we ook als de tegenpartij onze transfers na een 2Sa opening doubleert.

Hoofdstuk 5: De 2♣-opening

De 2♣-opening is:

- 1) zwak in ruiten (niet tegen wel 5-kaart, zeer zwak)
- 2) MF of SF ♥/♠
- 3) MF ♣ (met of zonder 2^e kleur)
- 4) 22-23SA

Antwoorden op 2♣:

- 2♦ = NF ®, vaak gebaseerd op punten of korte ♦
- 2♥/♠ = NF, constructief
- 2SA = forcing ®
- 3♣ = forcing
- 3♦ = preemptief tov. zwakke 2♦
- 3ma = goede invite met 6⁺-kaart

Na 2♣ - 2♦:

- 2♥ = MF of SF ♥
- 2♠ = MF of SF ♠
- 2SA = 22-23
- 3♣ = MF, ♣ + (♦ of ♥ of ♠) 5-4
- 3♦ = MF, ♣ (dus 1 kleur)
- 3♥ = MF, 5⁺♣ + 5♥ → Hierop is 4♣ voor de ♣
- 3♠ = MF, 5⁺♣ + 5♠ → en 4♦ voor de MA
- 3SA = MF, gambling-achtig, gebaseerd op ♣

Na 2♣ - 2♥:

- 2♠ = SF ♠ → alles echt
- 2SA = 22-23 → echtig. 3Oma is echt en 3♣ ontkent dus een 4-kaart Oma
- 3♣ = min. zwakke 2♦ (zonder fit)
- 3♦ = max. zwakke 2♦ (zonder fit)
- 3♥ = redelijke/goede zwakke 2♦ (met fit)
- 3♠ = MF ♣ + 5♠
- 3SA = bestaat niet
- 4♣♦ = zie 2♣ - 2♦ - 3♣♦
- 4♥ = zeer goede zwakke 2♦

Note: Met een sterke hand met hartensteun moet je vaak eerst dus iets sterks (bv 2SA) bieden en daarna je harten steun aangeven.

Na 2♣ - 2♠ spelen we volgens dezelfde principes.

Na 2♣ - 2SA:

3♣ = min. zwakke 2♦

3♦ = max. zwakke 2♦

3♥/♠ = SF⁺

3SA = AHVxxx in ♦

4♣⁺ = zie 2♣ - 2♦ - 3♣⁺

4SA = 22-23 SA

Note: Er wordt niet gepsyched met 2SA. Als de openaar een sterke hand heeft is elk 4SA bod (muv direkt 4SA na 2SA) RKC voor de laatste kleur en er kan ip. niet meer afgestopt worden onder 5SA (tenzij er azen gevraagd wordt en daarna 5 troef geboden wordt).

Sterke handen na 2♣ - 2♦

Na 2♣ - 2♦

2♥ = SF⁺ ♥

2♣ - 2♦

2♥ -

2♠ = sec. neg. OF ® Hierna is 3♥ NF, 2NT is natuurlijk.
Jumps zijn autospinters.
De rest is echt en MF.

2SA = 5⁺-krt ♠, belooft geen goede kleur.

Het is vooral bedoeld om de 5-3 fit ♠ te ontdekken.

3♣♦ = natuurlijk, dit belooft echter een redelijke kleur.

Het hoeven niet 2 tophonneurs te zijn, maar HBTxx is ongeveer minimum.

3♥ = slaminvite.

Openaar wordt geacht met een minimum SF nu 4♥ te bieden. 3SA is serious en cues zijn minder sterk.

3♠ = splinter (minstens Hxx van troef of 4-kaart)

3SA = 2 tophonneurs 5^e in een willekeurige kleur met troefsteun (minstens Hxx of 4-kaart). → 4♣® L naar H

4♣♦ = splinter (minstens Hxx van troef of 4-kaart)

4♥ = enige values. Anders eerst een sec. neg. geven.
Echter geen 2 controles.

4♠ = vreemd bod

4SA = RKC voor ♥

5♣♦ = Exclusion Blackwood lijkt mij zo.

Na 2♣ - 2♦

2♠ = SF⁺ ♠

2♣ - 2♦

2♠

2SA = 5⁺-kaart ♣, dit belooft een redelijke kleur.

Het hoeven niet 2 tophonneurs te zijn, maar HBTxx is ongeveer minimum.

3♣ = sec. neg. OF ®

3♦ = natuurlijk, dit belooft een redelijke kleur.

Het hoeven niet 2 tophonneurs te zijn, maar HBTxx is ongeveer minimum.

3♥ = 5⁺-kaart, belooft geen goede kleur.

Het is vooral bedoeld om de 5-3 fit ♥ te ontdekken.

rest = zie boven

Na 2♣ - 2♦
3♣ = MF ♣, met 2^e kleur

2♣ - 2♦
3♣ -

3♦ = ® → 3♥ = 4-kaart ♥ - 3♠ = natuurlijk
- 3SA = to play
- 4♣ = agrees ♣
- 4♦ = agrees ♥!!
- 4♥ = to play
- 4SA = teveel voor 3SA
→ 3♠ = 4-kaart ♠ - 3SA = to play
- 4♣ = agrees ♣
- 4♦ = agrees ♠
- 4♥ = agrees ♠, cue
- 4♠ = to play
- 4SA = teveel voor 3SA
→ 3SA = 4 kaart ♦ - 4♣ = agrees ♣
- 4♦ = agrees ♦
geen majorcue!!
- 4♥/♠ = cuebid voor ♦

3♥/♠ = 5⁺-kaart → 4♦ = agrees MA
→ 4SA = RKC voor ♥/♠

3SA = bestaat niet
4♣ = onwaarschijnlijk bod
4♦ = splinter
4♥/♠ = splinter!!

Na 2♣ - 2♦
3♦ = MF ♣, zonder 2^e kleur

2♣ - 2♦
3♦ -

3♥/♠ = natuurlijk/stopper: 3SA gaat voor 3-krt steun
3SA = to play
4♣ = natuurlijk (inzet tot cue)
4♦ = natuurlijk
4♥/♠ = splinter
4SA = quanti (anders eerst de ♣ steunen)
Let op dat na 2♣-2♦-2MA 4SA wel RKC is!!

De tegenpartij biedt tussen na onze 2♣ opening:

Na een doublet op 2♣:

pas = ♣
2♦ = ®
Red. = sterk. Vraagt partner om de tp. te doubleren.
Het bod geeft 3⁺ goede ♣ aan.
2♥♠ = natuurlijk, NF
2SA = sterke ®, alsof er niet gedoubleerd is (vermoedelijk korte klavers en/of ruitenfit)
3♣ = Veel klavers NF.
3♦ = preemptief to zwakke 2♦
3♥♠ = Invite

Na een volgbod op 2♣:

Elk doublet is voor straf. 2SA blijft de sterke ®.
Een nieuwe kleur op 3 niveau is NF

De tegenpartij volgt na 2♣ - (p) - 2SA = sterke ®

2♣ - 2SA (3♣)
pas = minimum
Doub = geen minimum met iets in klaver tegen
3♦ = maximum
3SA = AHVxxx ♦

2♣ - 2SA (3♥/♠)
pas = minimum
Doub = maximum met iets in ♥/♠ tegen (het klinkt ook straffig)
3SA = maximum zonder stop (SA zit toch al in de goed hand)!!

Hoofdstuk 6: De 2♦-opening

De 2♦-opening is:

- 1) zwakke 2 in ♥ of ♠
- 2) 24-25SA
- 3) MF ♦ (met of zonder 2^e kleur)

De range van multi's niet tegen wel, 1^e hand: 2-6.

2e hand niet tegen wel: 4-8.

Andere posities standaard multi's: 6-10.

Deze ranges worden ook aangehouden voor onze Muiderbergen.

Natuurlijk is een 3^e-hands Multi/Muiderberg flexibeler.

Niet kwetsbaar kan dat dan ook wel eens op een 5-kaart.

Antwoorden op 2♦:

- 2♥/♠ = NF
- 2SA = forcing ®
- 3♣/♦ = forcing
- 3♥ = preemptief tov. zwakke 2♥/♠
- 3♠ = goede invite met 6⁺-kaart!!
- 4♣ = vraagt transfer
- 4♦ = vraagt major
- 4♥ = P/C

Na 2♦ - 2♥/♠:

- p/2♠ = zwakke 2
- 2SA = 24-25
- 3♣ = MF ♦ + (♣ of ♥ of ♠) 6-4
- 3♦ = MF ♦ (dus 1 kleur)
- 3♥ = MF, 5⁺♦ + 5♥ → Hierop is 4♣ voor de MA
- 3♠ = MF, 5⁺♦ + 5♠ → en 4♦ voor de ♦
- 3SA = MF, gambling-achtig, gebaseerd op ♦

Na 2♦ - 2♥/♠

3♣/♦ = MF ♦ (met/zonder 2^e kleur)

Dezelfde principes als na 2♣ - 2♦ - 3♣/♦

Na 2♦ - 2SA = sterke ©

2♦ - 2SA

3♣	= min. zwakke 2♥	→ 3♦ vraagt med/spl.
3♦	= min. zwakke 2♠	→ 3♥ vraagt med/spl.
3♥	= max. zwakke 2♠	→ 3♠ (F!!) vraagt spl.
3♠	= max. zwakke 2♥	→ 4♣ vraagt spl.
3SA	= AHVxxx in ♥ of ♠	
4♣ ⁺	= zie 2♦ - 2♥ - 3♣ ⁺	

Nadat de openaar zijn zwakke 2 aangegeven heeft, vraagt het opvolgende bod (muv 3SA na 3♠) verder.

Als de openaar een min. heeft aangegeven betekent het eerste stapje "een echt minimum". (Ook na dit antwoord weer ©).

Verdere antwoorden tonen/ontkennen een singleton.

3SA betekent altijd een 6322 (evt 7222). Als 3SA al gepasseerd is, is "4 troef" nu de 6322.

Verdere antwoorden zijn een singleton. Aangezien er naar een singleton gevraagd is, zijn de antwoorden "van hoog naar laag".

Voor uitwerkingen: zie volgende bladzijde.

Uitgewerkt:

Na 2♦ - 2SA
3♣ = min. zwakke 2♥

2♦ - 2SA
3♣ - 3♦[®]
3♥ = zeer minimaal 3♠[®] -3SA =6322, rest H naar L.
3♠ = med., x ♠
3SA = med., 6322
4♣ = med., x ♦
4♦ = med., x ♣

Na 2♦ - 2SA
3♦ = min. zwakke 2♠

2♦ - 2SA
3♦ - 3♥[®]
3♠ = zeer minimaal 4♣[®] -4♠! =6322, rest H naar L.
3SA = med., 6322
4♣ = med., x ♥
4♦ = med., x ♦
4♥ = med., x ♣

Na 2♦ - 2SA
3♥ = max. zwakke 2♠

2♦ - 2SA
3♥ - 3♠![®]
3SA = 6322
4♣ = x ♥
4♦ = x ♦
4♥ = x ♣

Na 2♦ - 2SA
3♠ = max. zwakke 2♥

2♦ - 2SA
3♠ - 4♣
4♦ = x ♠
4♥! = 6322
4♠ = x ♦
4SA = x ♣

De tegenpartij biedt tussen na onze 2♦ opening:

Na een doublet op 2♦:

pas = ♦
2♥ = P/C
Red. = sterk. Vraagt partner om de tp. te doubleren.
Het bod geeft 3⁺ goede ♦ aan.
2♠ = P/C
2SA = sterke ®, alsof er niet gedoubleerd is
3♣♦ = alsof er niet is tussengeboden (Forcing)
3/4♥ = P/C
3♠ = alsof er niet tussengeboden is (inviterend dus)!!
4♣ = vraagt transfer
4♦ = vraagt major

SPECIAL: 2♦ - (doub) - 3♥ - (doub)
pas = zwakke 2♥
3♠ = zwakke 2♠
red. = zwakke 2♠, maar wil wel redden tegen 4♥ !!

Na een volgbod op 2♦:

Als de tegenpartij tussenbiedt na 2♦ blijft elk hartenbod P/C.
Een doublet is negatief op 2♥/♠ en belooft geen kracht.
Andere doubletten zijn straf.
Verder is 3mi (alsof er niet is tussengeboden; d.w.z.) forcing
maar dat neemt niet weg dat je dat ook op heel weinig kunt doen
omdat je aan het bieden wilt deelnemen.

- 2♦ - (2♥/♠) - 2♠ = P/C
2SA = sterke ®
3♣/♦ = forcing, maar zie hierboven
3♠/♥ = P/C
Doub = neg., belooft geen kracht.
- 2♦ - (2SA) - 3♣/♦ = echt en niet forcing (in principe
constructief)
3/4♥ = P/C
3♠ = echt en niet forcing
4mi = vraagt transfer/kleur
- 2♦ - (3♣) - 3♦ = natuurlijk.
3/4♥ = P/C. Het bod is niet inviterend, maar partner
mag met een mooie kaart de manche bieden.
3♠ = P/C !!
4♣ = MF. Creeert forcing pas.
4♦ = fit showing (zal dus wel kort zijn in klaver)
voor beide majors: Axx xxx AHVxx xx
- 2♦ - (3♦) - 3/4♥ = P/C. Het bod is niet inviterend, maar partner
mag met een mooie kaart de manche bieden.
3♠ = P/C !!
4♣ = fit showing (goede klavers met fit voor ♥
en ♠)
4♦ = zie boven!!
- 2♦ - (3♥) - 3♠ = to play
4♣/♦ = fit showing (goede ♣/♦ met fit voor ♠)
4♥ = creeert forcing pass
4SA = RKC (♠)
- 2♦ - (3♠) - 4♣/♦ = fit showing (goede ♣/♦ met fit voor ♥)
4SA = RKC (♥)

Als de tegenpartij tussenbiedt nadat wij 2♥/♠ hebben geantwoord, toont een bod/doublet een sterke hand.

Als partner 2♠ heeft geboden en de tegenpartij biedt tussen moet de openaar met een zwakke 2♥ nu 2/3♥ bieden.

Als partner 2SA heeft geantwoord en de tegenpartij biedt tussen spelen we dat Doublet betekent: "Dat had ik willen bieden."

Na 2♦ - (p) - 2Sa - (3♣)

pas = ik had 3♦ willen bieden

Doub = ik had 3♣ willen bieden

3♦ = bestaat ip. niet (Een goede kaart met ook een 4-kaart ♦)

3♥ = ongewijzigd

3♠ = ongewijzigd

3Sa = AHVxxx in een major

Na 2♦ - (p) - 2Sa - (3♦)

Pas = ik had 3♣ willen bieden

Doub = ik had 3♦ willen bieden

3♥/♠ = ongewijzigd

3Sa = AHVxxx in een major

Na 2♦ - (p) - 2Sa - (3♥) (ervan uitgaande dat wij geen hartens hebben)

pas = minimale zwakke 2 in ♠

doub = goede zwakke 2 in ♠

3♠ = bestaat niet

3SA = AHVxxx schoppen

Hoofdstuk 7: De 2♥/♠-opening (Muiderberg)

Deze opening belooft kwetsbaar een 5-5 en niet tegen wel kwetsbaar hoeft men op niet al teveel rekenen. (Zie ook 2♦)

Antwoorden op 2♥/♠:

- 2♠ = NF met ♠, met een geschikte kaart mag partner ophogen
- 2SA = zwak of MF
- 3♣ = invite zonder ma.
- 3♦ = invite voor 4ma.
- 3♥/♠ = barrage
- 3♥(op 2♠) = natuurlijk, NF
- 3♠(op 2♥) = goede invite met 6⁺-kaart
- 3SA = to play
- 4♣ = fit, partner mag meebeslissen.
ECHTER: na tussenbieden (bod/doub.) is
4♣ = Pas/corr, 5♣ to play!, 4SA = choice.
- 4♦ = fit, partner mag meebeslissen.
dit geldt ook na tussenbieden!!

Het 3♣-antwoord wordt dus gedaan op onduidelijke handen, een puntje of 16 met lage kleuren mee.

De antwoorden zijn logisch.

Pas en 3♦ zijn de minima. 3♥ en 3♠ de maxima.

De tegenpartij biedt tussen na onze 2♥/♠ opening:

Na een doublet op 2♥/♠:

- Red. = sterk. Vraagt partner om de tp. te doubleren.
- 2♠ = natuurlijk
- 2SA = vraagt minor
- 3♣/♦ = natuurlijk en niet forcing
- 3/4♥ = preemptief
- 4♣ = P/C
- 4♦ = fit-showing

Na een volgbod op 2♥/♠:

- Doub = straf
- 2SA = vraagt minor
- 3♣ = natuurlijk en niet forcing
- 3♦ = natuurlijk na 3♣, invite voor 4♥ na 2♠ !!

Hoofdstuk 8: De 2SA-opening

De 2SA-opening kan makkelijk een 5-kaart hoog bevatten. Met een vreemde shape is het niet aan te raden zo hoog te openen.

De antwoorden zijn Niemeyer met een paar extra's.

N.B. hetzelfde complex wordt gespeeld na een 2SA-volgbod met uitzondering van 2SA - 3SA. Dat is dan echt!!

Echter als de 2SA bieder eerst gedoubleerd heeft alvorens 2SA te bieden (hij was te sterk voor een direkt SA-bod) dan zijn de antwoorden natuurlijk!!!

Antwoorden op 2SA:

3♣ = Niemeyer
3♦/♥ = Transfer
3♠ = Transfer naar 3SA
3SA = 5♠ en 4♥
4♣ = Slaminvite met 6⁺♦
4♦ = Transfer naar 4♥
4♥ = Transfer naar 4♠
4♠ = Transfer naar 5♣
4SA = Quanti
5♣ = Transfer naar 5♦

Na 3♣ kan de antwoorder nog vele acties ondernemen (zie verder Niemeyer).

Na de 3♦/♥ transfers (die op verschillende wijze verbroken kunnen worden) kan de antwoorder 3SA, 4SA Quanti, 5SA (kiezen tussen 6-troef of 6SA) of een nieuwe kleur bieden.

Na een nieuwe kleur moet het natuurlijk wel duidelijk zijn welke kleur troef is (zie onder). Ook kan de antwoorder na de acceptatie de manche bieden in zijn troefkleur. Dit is een milde slampoging, anders dient hij dmv 4♦♥ te transfereren.

Na 2SA - 3♠
3SA = verplicht

2SA - 3♠

3SA -

pas = to play

4♣ = slamtry klaver

4♦ = 5-5 minors (4♥ = agree ♣, 4♠ = agree ♦)

4♥ = 5♣/4♦ (4♠ = agree ♣, 5♥ = agree ♦)

4♠ = 5♦/4♣ (5♥ = agree ♣, 5♠ = agree ♦)

4SA = RKC voor klaver

Niemeyer

Na 2SA - 3♣:

3♦ = 4♥ en/of 4♠
3♥/♠ = 5-kaart
3SA = geen major

Verder vervolg:

Na 2SA - 3♣

3♦

2SA - 3♣

3♦ -

3♥ = 4-kaart ♠ - 3♠ = ook 4-kaart ♠, maximum
- 3SA = 4-kaart ♥
- 4mi = ook 4-kaart ♠ en 5-kaart mi
- 4♠ = ook 4-kaart ♠ en minimum

3♠ = 4-kaart ♥ - 3SA = 4-kaart ♠ - 4♣ = MSA
- 4♦ = 5-kaart ♣
- 4♥ = 5-kaart ♦
- 4♠ = vr. azen!!
- 4SA = Quanti
- 4♣ = ook 4-kaart ♥, max
- 4♦ = ook 4-kaart ♥ en 5-kaart ♦
- 4♥ = ook 4-kaart ♥, min

3SA = to play
4♣ = Minor Suit Ask
4♦ = beide majors
4♥ = 5-kaart ♣
4♠ = 5-kaart ♦
4SA = Quanti

Na 2SA - 3♣
3♥

2SA - 3♣
3♥ -

3♠ = sets ♥
3SA = to play
4♣ = 5-kaart ♣
4♦ = 5-kaart ♦
4♥ = to play
4♠ = splinter
4SA = Quanti

Na 2SA - 3♣
3♠

2SA - 3♣
3♠ -

3SA = to play
4♣ = sets ♠
4♦ = 5-kaart ♣
4♥ = 5-kaart ♦
4♠ = to play
4SA = Quanti

Na 2SA - 3♣
3SA

2SA - 3♣
3SA

4♣ = MSA
4♦ = 5-kaart ♣
4♥ = 5-kaart ♦
4♠ = azen vragen
4SA = Quanti

Reageren op het aanbieden van een 5⁺-kaart minor van antwoorder.

Als de antwoorder een 5⁺-kaart laag heeft aangeboden (dmv 4♣♦♥ of ♠) biedt de openaar 4SA als sign-off. Wanneer de openaar echter wel slam-aspiraties heeft antwoordt hij alsof er ge-RKC-ed is. Dus: 4SA= sign-off en de rest zijn RKC-antwoorden.

Als antwoorder na 4SA nog wil RKC-en, doet hij dat met het eerst opvolgende bod (5♣ als ♦ troef is en 5♦ als ♣ troef is).

Een voorbeeld ter verduidelijking:

Na 2SA - 3♣
3SA - 4♥ = 5-kaart ♦

2SA - 3♣
3SA - 4♥

4♠ = 1/4 Keycards - 4SA= vraagt naar troef-vrouw!!
4SA = sign-off - 5♣ = RKC
- 6♣ = transfer naar 6♦
5♣ = 0/3 Keycards - 5♥ = vraagt naar troef-vrouw
5♦ = 2 Keycards - ♦V
5♥ = 2 Keycards + ♦V

Dit spelen we ook na de 6-kaart mi. slamtry:

Dus na: 2SA - 4♣ (slamtry ♦)
En na: 2SA - 3♠
3SA - 4♣ (slamtry ♣)

Als ruiten troef is zijn latere 6♣ en 7♣ geen voorstellen of askings ed. maar een transfer naar 6♦ of 7♦!!

Als klaveren troef is kan je alleen nog terugtransfereren met 5♠ (naar 6♣) en 6♠ (naar 7♣), als het vorige bod 4SA of lager is. Anders is 5♠ een conventie (TV vragen/Heren vragen). Deze transfers zijn natuurlijk alleen van toepassing als de troefkleur nog niet eerder door iemand geboden is!!

Na de 3♦/♥ transfers:

Het verbreken van de transfer gebeurt op verschillende soort handen:

- 1) xx major en 5-kaart andere major Door 3SA
- 2) Max met 4 troeven mee. Door te cueen
- 3) Min met 4 troeven mee. Door te springen naar 4major

Na het verbreken 1) en 2) worden natuurlijk weer retransfers gespeeld.

Het raarste is daarbij het biedverloop:

2♦ - 2♥ - 2SA - 3♥ - 3SA - 4♦ = transfer naar 4♥ (antwoorder moet toch spelen)
4♥ = transfer naar 4♠

Welke kleur is troef (na transfers)?:

Als de transfer gewoon geaccepteerd wordt en de antwoorder een nieuwe kleur biedt, moet het voor beide handen duidelijk zijn wat de troefkleur is.

Vaak is het ook heel goed mogelijk om aan te geven of de 2SA openaar een min of een max heeft, maar soms lukt dat niet.

Het gemakkelijkst is het als de antwoorder de majors heeft. Dan is 4♣ voor de hartens en 4♦ voor de schoppens.

Ook eenvoudig is het als de antwoorder ♣+♥ of ♦+♠ heeft. Aangezien daar precies een stapje tussen zit, is dat stapje het maximum met de major.

Als er twee stapjes tussen de kleuren zit (♣+♠), wordt het eerste stapje gebruikt voor het max. met de ♣ en het tweede stapje voor het max. met de ♠.

Dit is het principe: laagste bod, laagste kleur.

Als er geen stapjes tussen zitten (♦+♥) gaan we ook te werk volgens het bovenstaande principe.

Samenvattend volgen hieronder (en op de volgende blz.) alle mogelijkheden:

5♥ + 4♣ 2SA - 3♦
 3♥ - 4♣

- 4♦ = max met ♥
- 4♥ = min met ♥
- 4♠ = max met ♣
- 4SA = geen fit (evt. min met ♣)
- 5♣ = min met ♣

<u>5♥ + 4⁺♦</u>	2SA - 3♦	
	3♥ - 4♦	- 4♥ = min met ♥
		- 4♠ = max met ♦
		- 4SA= geen fit (evt. min met ♦)
		- 5♣ = max met ♥
		- 5♦ = min met ♦

<u>5♥ + 4♠</u>	2SA - 3♦	
	3♥ - 3♠	- 3SA= geen fit
		- 4♣ = max met ♥
		- 4♦ = max met ♠
		- 4♥ = min met ♥
		- 4♠ = min met ♠

<u>5♠ + 4⁺♣</u>	2SA - 3♥	
	3♠ - 4♣	- 4♦ = max met ♣
		- 4♥ = max met ♠
		- 4♠ = min met ♠
		- 4SA= geen fit (evt. min met ♣)
		- 5♣ = min met ♣

<u>5♠ + 4⁺♦</u>	2SA - 3♥	
	3♠ - 4♦	- 4♥ = max met ♠
		- 4♠ = min met ♠
		- 4SA= geen fit (evt. min met ♦)
		- 5♣ = max met ♦
		- 5♦ = min met ♦

<u>5♠ + 4♥</u>	2SA - 3SA	
		- 4♣ = max met ♥
		- 4♦ = max met ♠
		- 4♥ = min met ♥
		- 4♠ = min met ♠

<u>5♠ + 5♥</u>	2SA - 3♦	
	3♥ - 4♠	- 4SA= geen fit
(Dit is forcing,		- 5♣ = max met ♥
met NF 5-5 3♥		- 5♦ = max met ♠
en 4♥ bieden)		- 5♥ = min met ♥
		- 5♠ = min met ♠

Als de 2SA openaar de major vaststelt als troef, is 4SA altijd beschikbaar en duidelijk RKC voor de major. Als de 2SA openaar echter de minor vaststelt als troef is 4SA vaak al gepasseerd en wordt er nu ge-RKC-ed door het opvolgende bod te doen tenzij dat de vastgestelde minor is. (Ook 5 in major is dus RKC voor de minor!). Er is ook een probleem, wanneer de 2SA openaar een fit

voor beide kleuren heeft (min/max).

De tegenpartij biedt tussen na onze 2SA opening:

Aangezien dit niet zovaak voor zal komen spelen we dat doublet betekent "dat had ik willen bieden". Verdere biedingen blijven transfers!!

Ergo:

Na 2SA - (3♣)

doub = Niemeyer
pas = vraagt om doublet van openaar
3♦♥♠ = transfers
3SA = 5♠ en 4♥
etc.

Na 2SA - (3♦)

doub = transfer
pas = Niemeyer !! (doublet van openaar is 1 of 2 vierkaarten ma!)
3♥ = transfer
3SA = 5♠ en 4♥
etc.

Na 2SA - (3♥)

doub = transfer
pas = forcing, vraagt ip om doublet van openaar (als openaar 3♠
biedt is dat 5-kaart!!), waarna: 3♠ = 4 kaart ♠
3SA = vraagt stop
3♠ = transfer naar 3SA (toont minors!!)
3SA = echt!!

Na 2SA - (3♠)

doub = je mag wat bieden (lijkt op 4-kaart ♥)
pas = vraagt openaar te doubleren, waarna: 3Sa = vraagt stop
3SA = belooft stop

Hoofdstuk 9: Bad/good 2SA

Zonder tussenbieden is ons 2SA-rebid met sprong is een mooie kaart met een 6⁺-kaart in de geopende kleur.
Dit geldt ook wanneer er tussengeboden wordt door de tegenpartij.

Wanneer de tegenpartij echter 2♦, 2♥ of 2♠ tussenbiedt, kan de openaar niet meer springen naar 3 in zijn geopende kleur.
Hij moet zijn kleur dan ook zonder sprong op 3-niveau bieden.
Dit bod belooft dat ook niet meer 15-17, 6⁺mi en 3ma.
Het geeft nu een "zwakke" kaart aan die dat contract ip. wil spelen.

Mooiere handen (15-17, of nog sterker) gaan via 2SA.

Preciese definitie hiervan:

"2SA belooft een mooie kaart met een 6⁺-kaart in de geopende kleur"
als 1 Antwoorder 1♥, 1♠ of 1SA (dit is nieuw) geboden heeft.
Ook wanneer dit bod voorafgegaan is door een volgbod of info doublet van de tegenpartij .

- 2 Openaar zijn kleur niet meer op 2-niveau kan bieden.
(Een sprong naar 3 in zijn kleur is niet meer voorhanden)

De antwoorden zijn redelijk uniform met het 2SA-rebid MET sprong, na tussenbieden (zoals beschreven op blz. 11)

Andere 2SA biedingen van de 1mi. openingen zijn:

- Als de 1♣ openaar 2SA biedt zonder sprong, nadat partner gepast heeft, is dat natuurlijk (18-20 met stop).
- Als de 1♦ openaar 2SA biedt zonder sprong, nadat partner gepast heeft, toont hij een secundaire ♣-kleur (vaak 6-4).

In deze situaties kan de openaar dus niet meet differentiëren tussen een "zwak" en "sterk" 3 mi. bod.

Wanneer de openaar 2SA biedt met sprong, nadat partner gepast heeft, toont dit weer gewoon een (zeer) sterke hand met een 6⁺-kaart.

Hoofdstuk 10: De vierde kleur

Allereerst een paar principes volgens welke de vierde kleur moet werken:

- De vierde kleur is M.F., tenzij gepaste hand.
- Shape aangeven gaat voor het aangeven stoppers.
- 5-5 aangeven gaat voor het aangeven van 3-kaart steun in partners kleur.
- Het "niets te melden" bod is over het algemeen de opvolgende kleur.
Behalve als de 2e kleur van de (meestal) openaar schoppen is: dan bied je nog een keer (2) schoppen.
- Het steunen van de vierde kleur is in principe iets als Axx.

Na 1♥ - 1♠
2♣ - 2♦:

2♥ = niets te melden
2♠ = 3-kaart
2Sa = natuurlijk
3♣ = 5-5, mogelijk nog 3-kaart schoppen.
3♦ = Axx
3♥ = 6-kaart met overwaarde, goede kleur
3♠ = singleton ♦, 3-kaart schoppen en een aardige kaart (niet 3 keer niets in schoppen)
3SA = geen sleminteresse met goede ♦-dekking

Na 1♦ - 1♥
1♠ - 2♣:

2♦ = 5/6-kaart (indien 6-kaart dan mogelijk nog 3-kaart ♥)
2♥ = 3-kaart
2♠ = niets te melden (ontkent dus 3♥ en geschikte ♣-stop)
2Sa = natuurlijk
3♣ = Axx
3♦ = 5/6-kaart ♦ met een aardige kaart
3♥ = singleton ♣, 3-kaart harten en een aardige kaart (niet 3 keer niets in harten)

Hoofdstuk 11: Het reverse bieden

In ons systeem is er maar 1 echte reverse: 1♦-1♠-2♥.

De reverses na 1♣-1Ma zijn allemaal MF, aangezien 1Ma al 8+ belooft.

Andere reverses worden ook beschreven.

Na 1♦ - 1♠
2♥ = reverse, niet MF.

Ons negatieve bod is 3♣!! (bij de meeste paren 2SA)

1♦ - 1♠
2♥
- 2♠ = 5⁺-kaart ♠, forcing!! - 2SA= NF
- 3♣ = MF, 4^e kleur
- 3♦ = NF
- 3♥ = 6-5, MF
- 3♠ = forcing
- 2SA = natuurlijk, MF!!
- 3♣ = zwak, Lebensohl-like!!, partner biedt ip. 3♦
- 3♦♥♠= forcing

Na 1X - 1SA
2Y = reverse, niet MF.

Reverses na een 1SA antwoord zijn moeilijker.

Hierop zijn veel biedingen NF.

De "forcing met openaars-kleur" zit in de "onmogelijke steun".

1♦ - 1SA
2♠ - 2SA = niet forcing
- 3♣ = veel klavers en niet forcing!!
- 3♦ = niet forcing!!
- 3♥ = soort vierde kleur
- 3♠ = forcing met ruiten!!
- 3SA = maximum(8-10) balanced 3-3-2-5 of zoiets

1♥ - 1SA(F)
2♠ - 2SA = niet forcing
- 3♣ = veel klavers en niet forcing
- 3♦ = veel ruitens en niet forcing
- 3♥ = niet forcing (erg zwakke steun)
- 3♠ = forcing met harten
- 3SA = maximum 8-11 geen fit (vermoedelijk)

Tot slot hebben we jump-reverses naar 2♥/♠.

- Na 1♣/♦-1♥-2♠ spelen we simpel. De situatie is MF en beide partijen bieden natuurlijk verder.
- Na 1♣-1♦-2♥/♠ ligt dat anders, aangezien antwoorder nog nul punten kan hebben.

Na 1♣ - 1♦
2♥/♠ = reverse, niet MF.

Nu spelen we wat de rest van Nederland ook speelt: 2SA= zwak.

1♣ - 1♦
2♥/♠

- Pas = toegestaan!
- 2♠ = na 2 harten een rondje forcing en belooft een 5-kaart (iets van 3-7 punten)
- 2SA = altijd zwak (partner wordt geacht 3♣ te zeggen tenzij enorme beuk)
- 3x = in een van partners kleuren is manche-forcing
- 3♦ = forcing
- 3OM = vierde kleur
- 3SA = maximum 1♦ (5-7) met dekking ongeboden kleuren

Hoofdstuk 12: Two-Way-checkback.

Het bieden gaat altijd:

1 x - 1y (m.u.v 1♣ - 1♦)

1SA - ??.

Hierna spelen we:

2♣ = OF een zwakke hand met ruiten OF een willekeurige inviterende kaart OF een 5332 (doubleton openingskleur). Partner moet hierop VERPLICHT 2♦ bieden. Hierna:
2Ma = inv. met 5 (evt 6)-kaart.
2SA = inv. zonder 5-kaart Ma.
3X = inv.
3SA = een 5332 met een doubleton in de geopende kleur. Openaar mag met 3-kaart steun passen.

2♦ = MF relay. 2♦ wordt gebruikt voor onduidelijke handen of voor handen met slechte kleuren maar veel punten. De antwoorden zijn natuurlijk, muv. 2 Oma. Dit bod toont een max met 3-kaart steun. Verder proberen beide handen hun kaart te omschrijven.

2SA = transfer naar 3♣. Hierna:
pas = zwak met ♣.
3SA = verplicht tonen van de 3-kaart steun. Biedingen op 3 niveau zijn (natuurlijke!!) splinters, in principe een 4441.

Daar 44-hoog niet mogelijk is als er 1♠ geantwoord is, is dat een 43(15). De biedingen zijn in eerste instantie bedoeld om te kijken of 3SA het beste contract is.

Uitgewerkt:

Na	1♣/♦ - 1♥	Na	1♣/♦ - 1♠
	1SA - 2SA		1SA - 2SA
	3♣ -		3♣
	3♦ = 4414		3♦ = 4315
	3♥ = 4441		3♥ = 4144
	3♠ = 1444		3♠ = 4351

Verder spelen we:

1♣/♦ - 1♥/♠

1SA - 3X als forcing goede kleuren (5-5)

3Ma als forcing (6⁺-kaart) met een goede kleur

We spelen Geen Check-Back na een tussenbod!!

We spelen Wel Check-Back na een tussendoublet!!

Hoofdstuk 13: Inverted Minors

De inverted minor is gebaseerd op een verhoging van 10⁺ punten met fit. Er kan (in principe) geen 4-kaart hoog bij zitten. Een singleton is natuurlijk wel mogelijk.

Na 1♣ zal 2♣ niet gebaseerd zijn op 10 punten gebalanceerd (daarmee bied je 1SA).

In het antwoordschema is rekening gehouden met een aantal zaken:

- 1) 12 punten tegenover 11 moet in een deelscore geëindigd kunnen worden
- 2) Sans moet in de juiste hand zitten
- 3) Beide handen moeten een singleton kunnen bieden
- 4) De 1♣ openaar heeft soms geen echte klaver
- 5) De 1♣ openaar heeft soms een 18-20Sans.

Na 1♣ - 2♣:

- 2♦ = 18-20 balanced
→ 2♥[®] → - 2♠ = 1 of 2 4-kaarten major
- 2SA t/m 3SA = zie MSA na 1SA - 2♣ - 2♦
- 2♥ = 1) 13^½ - 14, GF!, balanced, wil zelf Sans spelen
2) any splinter, niet zwak maar ook niet sterk (14-16)
- 2♠ = 12-14 gebalanceerd, maar wil niet zelf sans spelen
- 2SA = 12-13 gebalanceerd met vorken
- 3♣ = ongebalanceerd minimum
- 3♦ = sterke splinter
- 3♥/♠ = sterke splinter
- 3SA = gambling karakter
- 4♣ = sets ♣ als troef; inzet tot cue
- 4SA = RKC

Na 1♦ - 2♦:

- 2♥ = 1) 13^½ - 14, GF!, balanced, wil zelf Sans spelen
2) any splinter, niet zwak maar ook niet sterk (14-16)
- 2♠ = 12-14 gebalanceerd, maar wil niet zelf sans spelen
- 2SA = 12-13 gebalanceerd met vorken
- 3♣ = echt! (sterke ♣-splinter bestaat niet)
- 3♦ = ongebalanceerd minimum
- 3♥/♠ = sterke splinter
- 3SA = gambling karakter
- 4♦ = sets ♦ als troef; inzet tot cue
- 4SA = RKC voor ♦

Na 1♣ - 2♣
2♥ = 14 balanced of any splinter

1♣ - 2♣
2♥ -
2♠ = relay (maar wil zelf geen sans spelen)
Hierna 2SA = bal. 3♣ = nat. 5-kaart, 3X=splinter
2SA= relay (en wil zelf ook sans spelen)
Hierna 3SA = bal. 3♣ = nat. 5-kaart, 3X=splinter
3♣ = natuurlijk
3♦ = vraagt aantal klavers, maar is een raar bod.
Antwoorden: 2,3,4,5
3♥ = splinter
3♠ = splinter
3SA= bestaat niet
4♣ = sets ♣. Neemt initiatief over. Vraagt om cues.

Na 1♣ - 2♣
2♠ = 12-14 bal., wil geen sa bieden

1♣ - 2♣
2♠ -
2SA= NF. Openaar zal met maximum 3SA bieden.
3♣ = NF
3♦ = vraagt aantal klavers, maar is een raar bod.
Antwoorden: 2,3,4,5
3♥ = splinter
3♠ = splinter
3SA= to play
4♣ = sets ♣. Neemt initiatief over. Vraagt om cues.

Na 1♦ - 2♦
2♥ = 14 balanced of any splinter

1♦ - 2♦
2♥ -
2♠ = relay(maar wil zelf geen sans spelen)
Hierna 2SA = bal. 3♦ = nat. 5-kaart, 3X=splinter
2SA= relay (en wil zelf ook sans spelen)
Hierna 3SA = bal. 3♦ = nat. 5-kaart, 3X=splinter
3♣ = natuurlijk, unbalanced
3♥ = splinter
3♠ = splinter
3SA= bestaat niet

4♦ = sets ♦. Neemt initiatief over. Vraagt om cues.

Na 1♦ - 2♦
 2♠ = 12-14 bal., wil geen sa bieden

1♦ - 2♦
 2♠ -
 2SA= NF. Openaar zal met maximum 3SA bieden.
 3♣ = natuurlijk
 3♦ = NF
 3♥ = splinter
 3♠ = splinter
 3SA= to play
 4♦ = sets ♦. Neemt initiatief over. Vraagt om cues.

De moeilijke variant van de 18-19 SA:

Na 1♣ - 2♣
 2♦ - 2♥
 2♠ = 18-19 bal, met 1 of 2 4-kaarten hoog
 - 2SA®:

→ 3♣ = <u>4♥</u>	3♦® - 3♥ = <u>4♥ en 4♣</u>	3♠® (xx's)
	- 3♠ = <u>4♥ en 4♦ (xx ♠)</u>	
	- 3SA= <u>3433</u>	
	- 4♣ = <u>4♥ en 4♦ (xx ♣)</u>	
→ 3♦ = <u>4♠ en 4♣</u> (of 4333)	3♥® - 3♠ = xx ♥	
	- 3SA= 4333	
	- 4♣ = xx ♦	
→ 3♥ = <u>4♠ en 4♦</u>	3♠® - 3SA= xx ♥	
	- 4♣ = xx ♣	
→ 3♠ = <u>4♥ en 4♠ (xx ♦)</u>		
→ 3SA= <u>4♥ en 4♠ (xx ♣)</u>		

Hierboven is te zien dat er steeds meer uitgesplitst wordt.
 Eerst de 4-kaart ♥ (die later uitgesplitst wordt).
 Dan 2x de vierkaart schoppen (met 4♣ alsmede 4♦).
 Daarna de 4-4 hoog die al op doubleton uitgesplitst is.

Nog 2 punten die het leren van het bovenstaande bevorderen:
 1. De 4333 zit altijd in 3SA
 2. Het hoogste bod is 4♣

Hierna doen we net alsof er 1SA geopend is.
 Het eerste vrije bod is dus een Controle-asking.

Hoofdstuk 14: Het vervolg na 1mi - 1ma - 2ma

Na 1mi - 1ma - 2ma wil de antwoorder vaak drie dingen weten:

- 1) min of max (voor manche- dan wel slamdoeleinden)
- 2) 4kaart of 3kaart steun (4ma of 3SA)
- 3) bal of unbal

Vaak kan hiervoor de relay (opvolgend bod) gebruikt worden, maar dat is niet noodzakelijk.

Ook kan de antwoorder 3ma (gewoon mancheinvite) dan wel 3X (splinter) bieden.

Deze laatste biedingen zijn wel gebaseerd op een 5⁺-kaart ma.

Dit betekent dat de relay gedaan wordt op:

- a) mancheinviterende handen met precies een 4-kaart ma of
- b) slamgerichte handen met 4⁺-kaart ma.

Indien de antwoorder doorbiedt nadat de openaar een minimum met 3kaart aangeeft heeft de antwoorder dus niet handtype a) (passen op 3mi. ligt voor de hand) en zitten we in een MF-situatie en kan er dus Forcing 3ma geboden worden (wat het betekent is een tweede).

Dat de situatie MF is als de openaar een max heeft aangegeven is natuurlijk duidelijk.

Er wordt naar gestreefd om de kaart van de openaar in eerste instantie niet te veel te verraden, aangezien het vaak alleen een kwestie van 3SA/4ma is.

Op de relay zijn dus ook slechts 4 antwoorden mogelijk: 3/4kaart + min/max.

Geprobeerd is om de antwoorden zo gemakkelijk mogelijk te houden: 3ma klinkt als minimum met 4kaart en 3mi klinkt ook minimaal (met 3kaart).

Dan zijn er nog twee biedingen over en wordt 3 other mi gebruikt om een max met 3kaart aan te geven. Het overgebleven bod (2SA(♥-troef) of 3♥(♠-troef)) is het max met 4-kaart.

Samenvattend:

Na 1mi -1♥ - 2♥:

2♠ = \textcircled{R}

2SA = x/- ♠

3♣/♦ = x/- (ook in geopende mi.)

3♥ = inv. met 5⁺-kaart

Na 1mi - 1♠ - 2♠:

2SA = \textcircled{R}

3X = x/-

3♠ = inv. met 5⁺-kaart

Na 1mi -1♥ - 2♥ - 2♠ \textcircled{R} :

2SA = 4-kaart, max

3mi = 3-kaart, min

3Omi = 3-kaart, max

3♥ = 4-kaart, min

Na 1mi - 1♠ - 2♠ - 2SA \textcircled{R} :

3mi = 3-kaart, min

3Omi = 3-kaart, max

3♥ = 4-kaart, max

3♠ = 4-kaart, min

Na de relay (+antwoord) kan de openaar nog vragen naar bal/unbal/stoppers door het opvolgende bod te doen. Dat geldt zelfs voor de situatie 1♦ - 1♥ - 2♥ - 2♠[®] - 3♦, aangezien antwoorder anders niet achter de ongestopte kleur kan komen.

A) openaar heeft een 3-kaart steun aangegeven

Als openaar een 3-kaart heeft aangegeven vraagt het opvolgende bod naar de ongestopte kleur (openaar zal wel een reden hebben gehad om geen 1SA te bieden). Het bod wordt gebruikt om erachter te komen of het 3SA moet zijn. Het eerste antwoord-stapje is: "Major ongestopt". Als de ongestopte kleur bekend is vraagt het opvolgende stapje (niet 3SA) of de ongestopte kleur een doubleton of een singleton is. (voor antwoorden: zie verderop)

Voor slamdoeleinden kan de antwoorder met 4mi de minor agreeen. Om de major te agreeen moet dat met 40mi (tenzij 3ma nog vrij is).

- 1) openaar heeft 3♣ geantwoord (min als hij 1♣ opende, max als hij 1♦ opende):

3♦ = vraagt ongestopte kleur (ook indien er 1♦ geopend is) - 3♥ = major ongestopt
- 3♠ = minor ongestopt
3ma = forcing!
4mi = agreees mi

- 2) openaar heeft 3♦ geantwoord (max als hij 1♣ opende, max als hij 1♦ opende):

3♥ = vraagt ongestopte kleur (ook indien er 1♥ geopend is) - 3♠ = major ongestopt
- 3SA = minor ongestopt
3♠ = vraagt ook ongestopte kleur (ook indien er 1♠ geopend is) - 3SA = major ongestopt
- 4♣ = minor ongestopt
4mi = agreees mi
40mi = agreees ma

Er zijn inderdaad twee manieren na het 3♦ antwoord om naar de ongestopte kleur te vragen. De openaar heeft niet voor niets geen 1SA geboden en zal dus wellicht ergens een singleton/doubleton hebben. De antwoorder kan anticiperen met zijn asking op de antwoorden om 3SA nog in de goede hand te krijgen.

Als de openaar vraagt naar het aantal kaarten in de ongestopte kleur, dan is het eerste stapje "2 of 3" en het tweede stapje "1". De reden voor dit "omdraaien" is dat er 1 maal met 3♠ gevraagd wordt en dat 3SA dan nog een mogelijk eindcontract is bij een doubleton. (toegegeven, in alle andere situaties vraagt 4♣ naar het aantal en dan maakt het niet uit).

B) openaar heeft een 4-kaart steun aangegeven

Als de antwoorder nu nog verdere informatie wil, dan zal dit gebaseerd zijn op een slampoging. Hij weet immers al van een max/min.

De antwoorder kan met het opvolgende bod (ook 3ma en 3SA) vragen naar de distributie.

Aangezien openaars hand meestal gebalanceerd zal zijn (odds!), gebruiken we het volgende antwoordschema:

Stap 1 = gebalanceerd (van 4333 (1♣ opening) tot 4432)
Stap 2 = singleton hoog
Stap 3 = singleton laag
stap 4 = 5422 (dit is ook het laatste stapje na
1mi - 1ma - 3ma - ®)

I) Hartenfit gevonden (met max):

Na 1♣ - 1♥
2♥ - 2♠®
2SA (= 4-kaart, max):
- 3♣® → 3♦ = bal. (van 3433 tot een 4432)
→ 3♥ = sing ♠
→ 3♠ = sing ♦
→ 3SA = 2425

Na 1♦ - 1♥
2♥ - 2♠®
2SA (= 4-kaart, max):
- 3♣® → 3♦ = bal. (2443 of 3442)
→ 3♥ = sing ♠
→ 3♠ = sing ♣
→ 3SA = 2452

Hartenfit gevonden (met min):

Na 1♣ - 1♥
2♥ - 2♠®
3♥ (= 4-kaart, min):
- 3♠® → 3SA = bal. (van 3433 tot een 4432)
→ 4♣ = sing ♠
→ 4♦ = sing ♦
→ 4♥ = 2425

Na 1♦ - 1♥
2♥ - 2♠®
3♥ (= 4-kaart, min):
- 3♠® → 3SA = bal. (2443 of 3442)
→ 4♣ = sing ♠
→ 4♦ = sing ♣

II) Schoppenfit gevonden (met max):

Na 1♣ - 1♠
2♠ - 2SA®
3♥ (= 4-kaart, max):
- 3♠® → 3SA= bal. (van 4333 tot een 4432)
→ 4♣ = sing ♥
→ 4♦ = sing ♦
→ 4♥ = 4225

Na 1♦ - 1♠
2♠ - 2SA®
3♥ (= 4-kaart, max):
- 3♠® → 3SA= bal. (4342 of 4243)
→ 4♣ = sing ♥
→ 4♦ = sing ♣
→ 4♥ = 4252

Schoppenfit gevonden (met min):

Na 1♣ - 1♠
2♠ - 2SA®
3♠ (= 4-kaart, min):
- 3SA® → 4♣= bal. (van 4333 tot een 4432)
→ 4♦= sing ♥
→ 4♥= sing ♦
→ 4♠= 4225

Na 1♦ - 1♠
2♠ - 2SA®
3♠ (= 4-kaart, min):
- 3SA® → 4♣= bal. (4342 of 4243)
→ 4♦= sing ♥
→ 4♥= sing ♣
→ 4♠= 4252

VOORSTEL: Graag wil ik hierna de gehele distributie opvragen.
Ben jij het daarmee eens?
De distributie is namelijk al bijna helemaal bekend.
Nadelen: 1 Moet uitgewerkt en geleerd worden.
2 We zitten al vrij hoog (soms)
HOE DAN???? (Voorbeeld!!)

Hoofdstuk 15: (no)-splinters na lmi-1ma

Openaar kan verschillende sterke handen hebben met 4kaart. steun na lmi-1ma:

- 1) Inviterend voor de manche
- 2) 18 - 20 balanced
- 3) Redelijke 6-4
- 4) Sterke 6-4
- 5) MF splinters

1) Inviterend voor de manche

Hiermee wordt gewoon 3ma geboden. Aangezien openaar altijd ongebalanceerd zal zijn (hij heeft een puntje of 14-16), moet de antwoorder kunnen vragen dmv. het opvolgende bod waar de singl. zit (of evt. 5422).
Als de antwoorder dit relaybod niet doet, geeft hij zelf een splinter aan. Met dit splinter tonende bod vraagt hij ook meteen naar een eventuele splinter.

Bij alle splinters geldt: als er gevraagd wordt naar de korte kleur (en er zijn slechts 2 mogelijkheden) worden de korte kleuren van hoog naar laag aangegeven.
Als er niet gevraagd wordt, maar er wordt direkt aangegeven, worden de korte kleuren natuurlijk aangegeven.

Uitgewerkt:

lmi - 1♥	lmi - 1♠
3♥ - 3♠ [®] - 3SA = singl. hoog	3♠ - 3SA [®] - 4♣ = singl. hoog
- 4♣ = singl. laag	- 4♦ = singl. laag
- 4♦ = 5422	- 4♥ = 5422
- 3SA = singl. ♠	- 4X = singl. X
- 4♣ = singl. ♣	
- 4♦ = singl. ♦	

Dezelfde principes gelden na 1♥ - 1♠ - 3♠.

2) 18 - 20 balanced

Als er met 1♦ geopend is betekent dit dus 5422. Hiermee wordt 3SA herboden.

Als er met 1♣ geopend is zijn er 3 mogelijkheden:

- a) 4333 herbieding = 3SA.
- b) 4432 herbieding = 2♦, waarna de andere (behalve de ma) 4-kaart getoond wordt.
- c) 5422 herbieding = 2♦, waarna met 4♣ de 5422 (5♣)

getoond wordt.

3) Redelijke 6-4

Deze worden direkt geboden dmv. 4 troef.

Aangezien het niveau nu al hoog is worden er wel eisen aan zo'n jump gesteld:

- a) Goede shape en niet al teveel topkracht.
- b) 2 of 3 keycards, maar niet "3 keycards + de heer in je 1^e kleur".

Gemiddelde hand: ♠HVxx ♥Hx ♦x ♣AVxxxxx

4) Sterke 6-4

Met een sterke 6-4 herbied je 2SA, enige probleem hierna zou kunnen zijn als partner zijn hoge kleur herbiedt, maar dan zou ik gewoon het initiatief overnemen. Als partner gewoon de relay doet dan zeg je op 4-nivo je een sterke 6-4 hebt, waarbij 4♣ altijd de singleton hoog is en 4♦ is altijd de singleton laag.

Je zou kunnen argumenteren dat het een soort vraag is naar de singleton. Daarom van hoog naar laag.

5) MF splinters

Hier wordt onderscheid gemaakt tussen een sterke (19⁺) en een zwakke (16-18) splinter.

De "zwakke" splinter (er zijn 2 mogelijke korte kleuren) zit altijd verscholen in 1 bod.

Nu hoeft de antwoorder, als hij geen slaminteresse heeft, de korte kleur niet op te vragen. Dit kan voordelen hebben mbt. de start.

Ook hier geldt: als de antwoorder de korte kleur niet opvraagt, geeft hij zelf een korte kleur aan.

Zie volgende bladzijde voor de uitwerkingen.

NB: Na 1♥-1♠ is het niet meer mogelijk om te differentieren tussen een zwakke en een sterke splinter.

Wel kan je een 6-4 aangeven (sterk dmv. 2SA, "zwak" dmv. 4♠), alsmede de 18-19 met een 4522 (dmv. 3SA).

a) De zwakke (16-18) splinter.

Deze zit verscholen in het eerste vrije bod op 3-niveau.

Na een 1♣ opening is dat altijd 3♦.

Na een 1♦ opening zijn dat 3♥ (na een 1♠ antwoord)

en 3♠ (na een 1♥ antwoord)

Uitgewerkt:

1♣ - 1♥	1♣ - 1♠
3♦ - 3♥ [®] - 3♠ = singl. hoog	3♦ - 3♥ [®] - 3♠ = singl. hoog
- 3SA = singl. laag	- 3SA = singl. laag
- 3♠ = singl. ♠	- 3♠ = singl. ♥
- 3SA = singl. ♦	- 3SA = singl. ♦
- 4♣ = singl. ♣	- 4♣ = singl. ♣

1♦ - 1♥	1♦ - 1♠
3♠ - 3SA [®] - 4♣ = singl. hoog	3♥ - 3♠ [®] - 3SA = singl. hoog
- 4♦ = singl. laag	- 4♣ = singl. laag
- 4mi = singl. mi	- 3SA = singl. ♥
- 4♥ = to play	- 4♣ = singl. ♣
- 4♠ = singl. ♠	- 4♦ = singl. ♦

b) De sterke (19⁺) splinter.

De sterke splinters worden direct aangegeven en dus ook zo natuurlijk (er is namelijk niet gevraagd naar de splinter) (maar wel zo economisch) mogelijk geboden.

Uitgewerkt:

1♣ - 1♥	1♣ - 1♠
3♠ = singl. ♠	3♥ = singl. ♥
4♣ = singl. ♦	4♣ = singl. ♦
1♦ - 1♥	1♦ - 1♠
4♣ = singl. ♣	4♣ = singl. ♣
4♦ = singl. ♠	4♦ = singl. ♥

1) Let dus op dat 1♣ - 1♥ - 3♠ (sterke ♠-splinter) iets anders betekent dan 1♦ - 1♥ - 3♠ (any splinter)!

2) 1 mi-1ma-4mi is NIET meer de 6-4, maar een splinter!

Hoofdstuk 16: Roman Keycard Blackwood

Algemene regels voor de majors

- 1) Het negatieve antwoord op TV/Heren vragen is het laagst mogelijke bod van de drie biedingen "5troef , 5SA , 6troef". Dit geldt ook voor andere askings.
- 2) Er worden specifieke heren aangegeven, of de andere twee. Daarna kan met het opvolgende bod gevraagd worden of dat 1, dan wel twee heren zijn.
Antwoord hierop: 6troef is 1, iets anders is 2.
- 3) Het bieden van 6 in een nieuwe kleur is een asking naar de 3^e ronde controle. De antwoorden hierop zijn: 6troef = nee
- 4) 3 heren (of 3 heren met TV) wordt aangegeven met 6SA.
- 5) Herenvragen is een groot-slam poging, tenzij 5SA beschikbaar is als general try. In dat laatste geval geef je gewoon je heren aan en word je niet geacht mee te denken. Vaak zal er 6SA onderzocht worden (paren of gewoon een veiliger contract (troeven 4-1?))
- 6) Als de vrager 6 laag biedt is dat een asking in die kleur (of soms in schoppen).
- 7) Als de antwoorder 6 laag biedt (op 5SA general try) geeft dat juist iets aan in die kleur.
- 8) 6 laag is trouwens altijd een voorstel om te spelen, als er specifiek gevraagd is naar TV en deze ontkend is.
- 9) In bovenstaande situatie is zelfs 5SA to play. Je kan niet eerst vragen naar TV, merken dat we hem niet hebben en vervolgens een groot slam poging doen.
- 10) Bij "Harten troef" zijn er problemen wanneer er met
 - 1) 5♠ naar TV gevraagd wordt en
 - 2) 5SA naar heren gevraagd wordtDan is 6♣ : "♣H/a2 dan wel ♠H/a2" (opvolgend bod (6♦) vraagt hoeveel heren)
- 11) Als TV ontkend wordt, kan je met een "gek bod " (5♠/6 nieuwe kleur) aangeven dat JIJ extra lengte hebt en vragen of partner dat ook heeft (zoeken naar tien troeven samen, zonder TV).
- 12) Na het aangeven van een renonce vraagt het opvolgende bod (indien vrij) naar troef vrouw. Andere biedingen bevestigen het bezit van troef vrouw (alsmede alle Keycards natuurlijk).

Algemene regels voor de minors:

Wegens veel minder biedruimte spelen we erg simpel:

We geven niet de specifieke heren aan maar gewoon het aantal heren.

Het negatieve antwoord blijft wel het laagste bod van "5SA/6troef"
(Dat zal vaak 5SA zijn)

5SA is alleen to play, als de antwoorder 5♦ (=0 azen) antwoordt, met ♣ als troef. Anders is 5SA een GS-poging.

Indien nog vrij, is 5♠ (en 6♣ als ♦ troef is) een GS-poging, gefocust op die kleur. 5SA is dan een meer algemene try (wellicht gefocust op de andere mi of ♥).

Klaveren troef

Na 4SA - 5♣ (1/4):

<u>5♦</u> = TV?	5♥ = ja, geen H	5♠ = GS-poging in ♠
		5SA = GS-poging in ♥/♦
		6♣ = so
	5♠ = ja, 1 H	5SA = Algemene GS-poging
5SA = nee		
6♣ = ja, 2 H		
6♦ = ja, 3 H		
<u>5♥</u> = Heren?	5♠ = 1 H	5SA = Algemene GS-poging
	5SA = geen heren	
	6♣ = 2 H	
	6♦ = 3 H	

5♠ = GS-poging in ♠

5SA = GS-poging in ♥/♦

Klaveren troef (vervolg)

Na 4SA - 5♦ (0/3):

5♥ = TV? 5♠ = ja, geen H 5SA = Algemene GS-poging
5SA = nee
6♣ = ja, + 1 H
6♦ = ja, + 2 H
6♥ = ja, + 3 H

5♠ = Heren? 5SA = geen heren
6♣ = 1 H
6♦ = 2 H
6♥ = 3 H

5SA = Algemene GS-poging bij 3 azen, to play met 0 azen!!

Na 4SA - 5♥ (2 zonder TV)

5♠ = Heren? 5SA = geen heren
6♣ = 1 H
6♦ = 2 H
6♥ = 3 H

5SA = Algemene GS-poging.

Na 4SA - 5♠ (2 met TV):

5SA = Heren? 6♣ = geen heren
6♦ = 1 H
6♥ = 2 H
6♠ = 3 H

Ruiten troef

Na 4SA - 5♣ (1/4):

5♥ = TV? 5♠ = ja, 0 H 5SA = Algemene GS-poging
5SA = nee 6♣ = geeft extra troeflengte
aan, vraagt om extra
troeflengte bij partner

6♣ = ja, 1 H
6♦ = ja, 2 H
6♥ = ja, 3 H

5♠ = Heren? 5SA = geen heren
6♣ = 1 H
6♦ = 2 H
6♥ = 3 H

5SA = GS-poging in ♥/♠

6♣ = GS-poging in ♣

Na 4SA - 5♦ (0/3):

5♥ = TV? 5♠ = ja, geen H 5SA = GS-poging in ♥/♠
5SA = nee 6♣ = GS-poging in ♣
6♣ = vraagt extra troeflengte

6♣ = ja, + 1 H
6♦ = ja, + 2 H
6♥ = ja, + 3 H

5♠ = Heren? 5SA = geen heren
6♣ = 1 H
6♦ = 2 H
6♥ = 3 H

5SA = GS-poging in ♥/♠

6♣ = GS-poging in ♣

Ruiten troef (vervolg)

Na 4SA - 5♥ (2 zonder TV)

5♠ = Heren? 5SA = geen heren
6♣ = 1 H
6♦ = 2 H
6♥ = 3 H

5SA = GS-poging in ♥/♠

6♣ = GS-poging in ♣

Na 4SA - 5♠ (2 met TV):

5SA = Heren? 6♣ = 1 H
6♦ = geen heren
6♥ = 2 H
6♠ = 3 H

6♣ = GS-poging in ♣

Harten troef

Na 4SA - 5♣ (1/4):

5♦ = TV? 5♥ = nee 5♠ = vraagt naar extra lengte
5SA = so!!
6♣♦ = voorstel

5♠ = ja, + ♠H/a2 5SA = 1/2? 6♣/♦ = a2
6♥ = 1(♠H)
6♣ = GS-poging in ♣/♠
6♦ = GS-poging in ♦

5SA = ja, geen H 6♣ = GS-poging in ♣/♠
6♦ = GS-poging in ♦

6♣ = ja, + ♣H/a2 6♦ = 1/2? 6♥ = 1(♣H)
6♦ = ja, + ♦H/a2

5♥ = so

5♠ = Heren? 5SA = geen heren

6♣ = ♣H/a2 6♦ = 1/2? 6♥ = 1(♣H)

6♦ = ♦H/a2

6♥ = ♠H/a2

5SA = general 6♣ = iets in ♣/♠

6♦ = iets in ♦

6♥ = niets extra

6♣♦ = vraagt naar 3^e ronde controle

Harten troef (vervolg)

Na 4SA - 5♦ (0/3):

5♥ = so

5♠ = TV?

5SA = nee

6♣♦ = voorstel, maar:
6 nieuwe kleur vraagt
naar extra lengte

6♣ = ja, + ♣H/a2
of + ♠H/a2

6♦ = 1/2?

6♥ = 1Heer

6♦ = ja, + ♦H/a2

6♥ = ja, geen heren

5SA = Heren?

6♣ = ♣H/a2
of ♠H/a2

6♦ = 1/2?

6♥ = 1Heer

6♦ = ♦H/a2

6♥ = geen heren

6♣♦ = vraagt naar 3^e ronde controle

Na 4SA - 5♥ (2 zonder TV)

5♠ = Heren?

5SA = geen heren

6♣ = ♣H/a2

6♦ = ♦H/a2

6♥ = ♠H/a2

5SA = Algemene GS-poging

6♣♦ = vraagt naar 3^e ronde controle

Na 4SA - 5♠ (2 met TV):

5SA = Heren?

6♣ = ♣H/a2
of ♠H/a2

6♦ = 1/2?

6♥ = 1heer

6♦ = ♦H/a2

6♥ = geen heren

6♣♦ = vraagt naar 3^e ronde controle

Schoppen troef

Na 4SA - 5♣ (1/4):

5♦ = TV? 5♥ = ja, geen H 5♠ = so
5SA = Algemene GS-poging
6♣♦♥ = vraagt naar 3^e ronde controle

5♠ = nee 5SA = so!!
6♣♦♥ = voorstel, maar:
6 nieuwe kleur vraagt naar extra lengte

5SA = ja, + ♥H/a2 6♣ = 1/2? 6♦ = a2
6♠ = 1(♥H)
6♦ = GS-poging in ♦/♣
6♥ = GS-poging in ♥

6♣ = ja, + ♣H/a2 6♦ = 1/2? 6♥ = a2
6♠ = 1(♣H)
6♥ = Algemene GS-poging

6♦ = ja, + ♦H/a2 6♥ = 1/2? 6♠ = 1(♦H)
6SA/7♠ = a2

5♥ = Heren? 5♠ = geen heren 5SA = bod voor de paren

5SA = ♥H/a2 6♣ = 1/2? 6♦ = a2
6♠ = 1(♥H)
6♦ = GS-poging in ♦/♣
6♥ = GS-poging in ♥

6♣ = ♣H/a2 6♦ = 1/2? 6♥ = a2
6♠ = 1(♣H)
6♥ = Algemene GS-poging

6♦ = ♦H/a2 6♥ = 1/2? 6♠ = 1(♦H)
6SA = 3 heren

5♠ = so

5SA = Algemene GS-poging 6X = iets in X

6♣♦♥ = vraagt naar 3^e ronde controle

Schoppen troef (vervolg)

Na 4SA - 5♦ (0/3):

5♥ = TV?

5♠ = nee

5SA = so!!

6♣♦♥ = voorstel maar:
6 nieuwe kleur vraagt
naar extra lengte

5SA = ja, + ♥H/a2 6♣ = 1/2?

6♦ = a2

6♠ = 1(♥H)

6♦ = GS-poging in ♦/♣

6♥ = GS-poging in ♥

6♣ = ja, + ♣H/a2 6♦ = 1/2?

6♥ = a2

6♠ = 1(♣H)

6♥ = Algemene GS-poging

6♦ = ja, + ♦H/a2 6♥ = 1/2?

6♠ = 1(♦H)

6♥ = bestaat niet

6SA = 3 heren

5♠ = so

5SA = heren?

6♣ = ♣H/a2

6♦ = 1/2?

6♦ = ♦H/a2

6♥ = 1/2?

6♥ = ♥H/a2

6♠ = geen heren

6♣♦♥ = vraagt naar 3^e ronde controle

Na 4SA - 5♥ (2 zonder TV) en

Na 4SA - 5♠ (2 met TV)

5♠ = so

5SA = Heren?

6♣ = ♣H/a2

6♦ = 1/2?

6♦ = ♦H/a2

6♥ = 1/2?

6♥ = ♥H/a2

6♠ = geen heren

6♣♦♥ = vraagt naar 3^e ronde controle

Verdere punten:

De antwoorden na Exclusion RKC zijn ook 1430.

Als de tegenpartij tussenbiedt na onze RKC,
spelen we DOPI als het tussenbod lager is dan onze troefkleur
DEPO als het tussenbod hoger is dan onze troefkleur
Geen ROPI! Als ze 4SA doubleren, hopen op een misverstand,
is redoublet to play, pas bestaat niet, en 5♣ etc. zijn de gewone
antwoorden. Als partner na redoublet (to play) toch de azen wil
weten moet hij 5♣ bieden (RKC).

Als het antwoord op RKC 5SA of hoger is, vraagt het opvolgende bod
naar troef vrouw. Met weer het standaard antwoord "6 troef = nee".

Na 4SA - 5SA (2/4 + renonce)

6♣ = vraagt naar troef vrouw

6♦♥ = grootslam poging in die kleur (of algemene poging)

Na 4SA - 6♣ (1/3 + renonce)

6♦ = vraagt naar troef vrouw

6♥ = grootslam poging in ♥ (of algemene poging)

4SA is geen RKC meer, maar een constructiever bod dan 5♣, wanneer
- ♣ troef is EN
- er iemand 4♣ geboden heeft EN
- er 2 of 3 cuebids geweest zijn

Typische voorbeeld hierbij zijn:

..... - 4♣

4♦ - 4♠

4SA = pos. (belooft ♥-controle)

..... - 4♣

4♦ - 4♥

4SA = pos. (echter zonder ♠-controle)

5SA is RKC, wanneer de troefkleur bekend is en door omstandigheden
(meebiedende tegenpartij of boven 4SA gecued) 4SA gepasseerd is.
De antwoorden zijn gelijk aan die na 4SA alleen 1 niveautje hoger.

Hoofdstuk 17: Serious 3SA

3SA is een serious bij ons wanneer:

1. We een 4-4 Ma-fit op 3 niveau ontdekt hebben.
2. We partner forcing gesteund hebben op 3 niveau, terwijl zijn vorige bod lager dan 2SA was. Partner wil echt alleen maar die troefkleur spelen, anders had hij wel iets anders geboden.

In deze situatie is de partner (bijna) verplicht om mee te cueën. Wanneer er dus geen 3SA maar 4X gecued wordt (geen serieuze slampoging) hoeft de antwoorder niet mee te cueën.

NB Een 3♠ cuebid gaat vòòr de serious 3SA. 3SA na 3♥ ontkent dus een schoppen cue!

Algemeen puntje:

Wanneer beide spelers een keer gecued hebben worden er geen cues meer overgeslagen om met 4Ma. een minimum aan te geven.

Hoofdstuk 18: Forcing pas/doublet.

Wij spelen een Meckwell forcing pas sequence.
Hierbij vraagt pas ip. de partner om te doubleren, waarna
gepast dan wel een slam-try gedaan kan worden.

Algemene afspraken:

1. Zij kwetsbaar-Wij niet:

Nooit een forcing pas situatie.

In principe zullen ze niet gek geworden zijn. Doublet betekent
gewoon dat je denkt dat ze wél down zullen gaan.

2. Wij kwetsbaar-Zij niet:

In principe wel een forcing pas situatie, tenzij we preemtief
aan het bieden zijn.

Voorbeelden hiervan:

1♥ - (3♠) - 4♥ - (4♠) wel (4♥ is geen preempt)

1♥ - (1♠) - 4♥ - (4♠) niet (4♥ is een preempt)

1♥ - (2♠) - 4♥ - (4♠) wel (4♥ is geen preempt)

1♥ - (1♠) - 2♥ - (2♠)

4♥ - (4♠) wel (4♥ is geen preempt)

Bovendien spelen we dat pas forcing is in het biedverloop
(3X) - bod/doub - (5X) bij deze kwetsbaarheid!

3. Gelijke kwetsbaarheid:

In principe niet. Wie is aan het redden tegen wie?
Om een forcing situatie te creëren, moet je eerst een sterk
(MF!!) bod doen.

ALGEMEEN:

1. Deze forcing pas situaties spelen we op biedingen van 4♣ en hoger van hun. (NOTE: dit is nieuw, we speelden dat niet zo)
Zodoende kunnen we op manche niveau nog inviteren voor slam.

2. Als wij in een MF. situatie zitten zitten we natuurlijk in een forcing pas situatie, TENZIJ ZIJ KW. TEGEN NIET ZIJN.
Dit laatste betekent dus dat we een gewoon strafdoublet spelen in deze situatie. Een pas is wel gewoon forcing bij deze kwetsbaarheid.

3. We spelen in principe geen forcing pas, als wij gevolgd hebben. Zelfs niet als wij kwetsbaar tegen niet een manche bieden en het lijkt alsof zij uitnemen. Om wel een forcing situatie te creëren moet je een krachttonend, MF!! bod doen.

Hoofdstuk 19: Doubt showing redoublet

We spelen niet zoveel doubt showing redoubletten.
In sommige situaties echter wel en het is dus nodig om deze situaties goed door te spreken.

Algemene richtlijnen:

- We spelen wel een doubt showing redoublet, wanneer wij een volgbod gedaan hebben. Zelfs als dit een volgbod is na een preemptieve opening van de tegenpartij.
- We spelen geen doubt showing redoublet, wanneer wij geopend hebben (zelfs als dat een preempt is) en de tegenpartij meegeboden heeft. Redoublet betekent gewoon dat ZIJ licht tussengeboden hebben, aangezien onze openingen nauw gedefinieerd zijn.
- Als wij ongestoord 3SA geboden hebben en de tegenpartij doubleert opeens, spelen we wederom meestal geen doubt showing redoublet. Tenzij: zie onder!!
- In een situatie waarin wij geen echte kleuren geboden hebben (deze omschrijving luistert echt nauw!!) spelen we wel een doubt showing redoublet:

We vragen verplicht wat het doublet betekent:

- Als het doublet betekent dat er gevraagd wordt om een ♣, ♦ of ♥ uitkomst (zeer ongebruikelijk), is doublet doubt showing voor die kleur.
- Als het doublet betekent dat er om een ♠ uitkomst gevraagd wordt is een redoublet van de openaar ook weer doubt tov ♠. Ook een redoublet van de partner van de 1SA openaar is doubt tov de ♠.
- Als het doublet betekent: "Start jouw kortste/mijn kleur" of zoiets ("Geen speciale afspraken" valt hier ook onder) is redoublet van de 3SA bieder weer doubt voor de ♠. Redoublet van de partner van de 1SA openaar is echter doubt voor de ♥!!
- Dit bovenstaande geldt ook wanneer 3SA niet voor de uitkomst gedoubleerd wordt, maar gewoon voor straf door de uitkomer.

Voorbeeldje:

1♣ - 1♦ - 1SA - 2♣ - 2♦ - 2SA - 3SA (ongestoord) - Doublet!!

Nu is redoublet doubt showing voor de ♥

Hoofdstuk 20: Verdedigingen tegen openingen tegenpartij.

Tegen 1 minor opening:

Modified Ghestem (2♦=MA , 2SA=laagste(♥+mi) , 3♣=♠+mi)
Weak jumps, maar kw/niet intermediate. 1♦-3♦ vraagt stop.

Tegen 1 major opening

Ghestem. Weak jumps, maar kw/niet intermediate.

Tegen sterke 1♣

Doub.= majors
1SA = minors
2X = zwak (nkw/wel: 5-kaart mogelijk)

Het bovenstaande spelen we ook na: (1♣) - pas - (1♦) (=neg) !

**Na (1♣) - pas - (1♦) - pas
(1SA) (=18⁺):**

Dit bod wordt beschouwd als 1SA opening.
(met Multi-Landy en Pools doublet in direkte en in balancing positie); Is echter een vreemde situatie daar je eerst al gepast hebt. Eigenlijk lijkt alleen doublet me nog een (veel) voorkomende optie.

Tegen voorbereidende 1♣

Dutch-Doubleton wordt als gewone 1♣ gezien.

Na 1♣-pas-1♦ (neg of echt):

Doub.= informatief (niet lead-direkting met ♦ dus)
1SA = 15-18
2♣ = natuurlijk
2♦ = natuurlijk

Tegen Precisie 1♦

Wordt beschouwd als echte 1♦ (♦ blijft cuebod)

Tegen 1SA-opening

Multi-Landy met een Pools Doublet (Zie H17)

Tegen sterke 2♣ opening

Doub.= ♣
2SA = minors

Tegen 2♣ (evt. zwakke 2♦)

Er wordt geboden alsof de openaar een zwakke 2 in ♦ heeft.
Ruiten is dus de cue.
Er kan niet preemptief geboden worden na deze opening.

Pas = zwak of lichte take-out
Doub.= 13-16 bal of sterker (vergelijkbaar met de Multi)
2♦ = cue. Gebaseerd op minstens 5-4 in de majors. Dus een major-georiënteerde take-out
2♥/♠ = natuurlijk, constructieve kaart, een beetje vergelijkbaar met een 2-over-een-volgbod.
2SA = 15-18
3♣ = natuurlijk
3♦ = vraagt om een ruitenstop. Dus een aardige kaart met (semi)solide klavers.
3♥/♠ = goede intermediate
3SA = to play, niet gebaseerd op punten. Normaal gesproken is dit ongeveer dezelfde kaart als waar je 3♦ mee biedt alleen nu met ruitenstop.
4♣ = wereldconventie
4♦ = wereldconventie, alleen nu beide majors

Tegen 2♣ (evt. zwak met beide majors)

Vergelijkbaar met de Multi. We proberen ze op te pakken. Elk tweede doublet is straf.
Ook hier spelen we Lebensohl-antwoorden, onafhankelijk of na het doublet gepast dan wel geboden wordt.

2♥/♠ = natuurlijk.
3♥/♠ = jump is goede intermediate (zie boven)!!
4♣/♦ = wereldconventie!!

de laatste 2 biedingen lijken gek, maar met die onzinnige 2♣ openingen van tegenwoordig!!

Tegen 2X (evt. zwak met X+1)

Zie: Tegen 2♣ (evt. zwakke 2♦)
Ergo: Tegen (2♥) zwak in ♠ of iets sterks: 3♠ vraagt stop

Tegen Multi 2♦

Teveel om hier op te schrijven. Zie aparte **hoofdstuk**.

Tegen 2♦ (altijd iets sterks)

Doublet is ♦. 2SA is minors.
De rest is natuurlijk en alleen maar zwak bieden is mogelijk.
Hetgeen natuurlijk niet inhoudt dat je op sterke handen niet mag bieden.

Tegen 2♦ (zwak met beide majors)

Zie: Tegen 2♣ (evt. zwak met beide Majors)

Tegen zwakke 2♥

Normale verdediging.
Wereldconventie (ook na 2♥-pas-3♥): Hierbij is 4♣/♦ niet MF,
4♥ = echt een mooie kaart en MF.
We spelen Lebensohl-antwoorden na een doublet.

Tegen zwakke 2♠

Zie Zwakke 2♥

Tegen Muiderberg

Zie zwakke 2. Wereldconventie. Lebensohl.
Eerst passen en dan 3 minor doubleren geeft strafpas aan. De holding in de minor is ongedefinieerd, kan heel goed een singleton zijn (is zelfs waarschijnlijk als je je nu nog met het bieden bemoeit, hetgeen niet altijd zonder risico is).

Tegen 2SA (sterk)

Brozel (harten is de ankerkleur)

Doub = een kleur!!

3♣ = ♣ + ♥

3♦ = ♦ + ♥

3♥ = ♥ + ♠

3♠ = ♠ + minor

3SA = minors

Tegen 2SA (zwak met beide minors)

Eerst passen en daarna doubleren is STRAF!

Dit is niet uniform onze andere afspraken, want tegen een 2SA volgbod of Landy oid. spelen we dat eerst passen en daarna doubleren wel info is. Het verschil is echter dat een doublet op bv. Landy al gedefinieerd is als tegenspelinteresse. Op een doublet op een 2SA opening kan partner echter zelf 3 of 4 ma bieden, hetgeen niet leuk zou zijn als de doubleerder gedoubleerd heeft op een 1345.

Doub = tegenspelwaarde, soort gebalanceerde kaart/sterke sans

Of een kaart tegoed voor 4♥/♠

3♣ = take-out met meer harten of evenveel als schoppens

3♦ = take-out met meer schoppen

3♥/♠ = natuurlijk

4♣/♦ = beide majors met een sing./ren. in de geboden kleur

Tegen 2SA (iets zwaks) (dit is meestal een minor!)

Geen speciale afspraken.

3SA = to play, aardige minor met wat ernaast

Dbl. = een soort balanced kaart. Of een kaart te sterk om

4♠/♥ meteen te bieden

Wereldconventie

Tegen gewone preempts

Take-out doublet en wereldconventie.

Tegen transfer preempts (preempt in X)

3X = take-out

Doub = balanced hand (alle doubletten hierna zijn straf!)

4m/♦ = wereldconventie

4X = 3-suiter met beuk; 5-4-4-0 met 5-kaart minor.

Tegen 3SA openingen (gambling/preempt)

Multi-Landy!! Houdt er dus rekening mee dat je niet zomaar 4Ma kan bieden op een mooie 7-kaart.

4Ma belooft een goede kaart (altijd wel 5-5).

Doublet belooft een aardige kaart.

Tegen 4mi opening (natuurlijk)

Take-out doublet.

Tegen South African Texas

Doublet betekent dat je een take-out doublet op hun 4M opening hebt.

Het geeft dus geen lange ♣/♦ kleur aan.

Het bieden van hun kleur is Michaels (5-5 Ma+minor)

Tegen 4♥ opening

Doublet is take-out (belooft een singleton en minstens 3 schoppen en een aardige kaart of een 4-kaart schoppen.

(Natuurlijk kan het ook wel eens 20 balanced met een doubleton schoppen zijn, maar ja...)

4SA is minors

Tegen 4♠ opening

Doublet is optioneel (als zij niet zijn wij wel tendeert het zelfs meer naar take-out)

4SA is take-out (2 of 3 kleuren)

2♣ = beide hoge kleuren

Hierop is 2♦ een relay, meestal gebaseerd op gelijke lengte. Het kan ook gedaan worden met een inviterende hand, om na partners bod een inviterend geluid te laten horen.

Als 2♣ gedoubleerd wordt, is 2♦ echter niet meer een relay, maar gewoon echt. De relay is nu Redoublet geworden, aangezien pas een ♣-kleur aangeeft.

Bovendien spelen we de volgende truuk:

Wanneer de tegenpartij 2♦ biedt na onze 2♣, is Doublet de relay, zodat je niet meer hoeft te gokken met 3-3 hoog.

2♦ = een hoge kleur

Antwoorden: zie 2♦ Multi opening!

2♥/♠ = Muiderberg

Antwoorden: zie Muiderberg, met een paar aanpassingen :

- 1) 2SA is niet meer MF, maar wel zwaar inviterend, Hierop is 3mi. een min. aan en 3ma. een max. (met corr. Minor).
- 2) 3ma is niet meer pre. maar licht inviterend.

2SA = minors

Hoofdstuk 22: LEBENSOHL

Tegen preemptieve openingen op twee niveau spelen we Lebensohl antwoorden op het informatie doublet.

We spelen echter geen Lebensohl als de doubleerder minder dan een opening heeft (en dus al erg gelimiteerd is (8-11)).

Wel als de sterke hand voor de 2^e keer informatief doubleert!!

Het 2SA-antwoord wordt gebruikt voor verschillende handen:

1. Zwak met een lagere kleur dan de openingskleur.
2. MF met een vierkaart hoog!!
3. MF met een 5⁺-kaart in een hogere kleur dan de openingskleur.

Direkte biedingen op 3-niveau zijn dus altijd inviterend, met of zonder sprong.

Direkte cues ontkennen dus een 4 kaart ma!!

Voorbeeld:

Na (2♥) - Doub. - (pas) -

2♠ = zwak

2SA = Lebensohl

-3♣ [Ⓞ]	- pas	= zwak met ♣
	- 3♦	= zwak met ♦
	- 3♥	= MF, 4♠, zonder stop
	- 3♠	= MF met 5 ⁺ ♠
	- 3SA #	= MF, 4♠, met stop

-3♦ = Wil geen 3♣ spelen, niet noodzakelijk heel sterk. (zal wel een aardige kaart zijn AHxx xx AHBxx xx)

-3♥ = MF

-3♠ = 5⁺-kaart bijna MF (kaart tegoed voor 2♠ volgbod (iets van 18⁺ met 5-kaart)

3♣/♦ = inviterend

3♥ = MF, geen 4♠, zonder stop

3♠ = inviterend met 5⁺♠ (kan ook wel eens 4 kaart zijn)

3SA = MF, geen 4♠, met stop

In het bovenstaande staat #. Dat is omdat in dit biedverloop 4♠ in de verkeerde hand dreigt te komen. Er wordt namelijk door de stop heen gestart. Daarom is 4♥ na het 3SA-bod een transfer!!

Dit geldt ook na het biedverloop:

(2♠) - Doub - (p) - 2SA

3♣ 3SA = MF met stop en 4-kaart ♥

Nu is 4♦ een transfer naar 4♥!!

Hoofdstuk 23: Verdediging tegen Multi 2♦ opening.

Alle mogelijke biedingen worden hieronder beschreven:

In tweede positie (na 2♦)

- Pas = 1) zwak
2) 10-14 take-out
3) 10-14 minors
- Doub = 1) 13-16 balanced
2) 15⁺ take-out
3) 19⁺ balanced
4) sterk. Forcing
- 2♥/♠ = 5⁺-kaart 10-17
2SA = 16-19 balanced
3♣/♦ = 5⁺-kaart 12-17
3♥/♠ = 6⁺-kaart 14-17 (goede intermediate)
3SA = to play, gebaseerd op een minor; echter na voorpas partner mag dat ook wel wat rek in zitten (zijnde meer punten en minder kleur)
- 4♣/♦ = wereld-conventie
4♥/♠ = to play ,unbalanced, vaak iets van 7-4 geen rotkaart, een 5 loserhand en niet al teveel defense iets als:
AVB10xxx x VB10x x (minimaal)
AVBxxxx x HVBx x (maximaal)
- 4SA = sterk spel met minors (maximaal 3 1/2-loserhand)
Ax x AVB10x AHB10x ,dit is een soort minimum

In vierde positie (1. na 2♦-pas-2♥)

- Pas = 1) zwak
2) take-out op 2♠
- Doub = 1) take-out op ♥
2) sterk. Forcing
- 2♠ = 5⁺-kaart 10-17
2SA = 15-18 balanced
3♣/♦ = 5⁺-kaart 12-17
3♥ = natuurlijk, betere kaart dan wachten en vervolgens balancen, 6⁺-kaart 14-17 (goede intermediate)
3♠ = 6⁺-kaart 14-17 (goede intermediate)
3SA = to play, gebaseerd op een minor
4♣/♦ = wereld-conventie
4♥ = natuurlijk, zie direkte positie
4♠ = natuurlijk, zie direkte positie
4SA = minors, zie direkte positie

In vierde positie (2. na 2♦-pas-2♠)

Pas = zwak
Doub = 1) take-out, meer gefocust op ♣/♦, hepend op strafpas.
2) sterk. Forcing.
2SA = 15-18 balanced
3♣♦♥ = 5⁺-kaart 12-17
3SA = to play, gebaseerd op een minor
4♣/♦ = wereld-conventie
4♥ = natuurlijk, zie directe positie
4♠ = natuurlijk, zie directe positie
4SA = minors, zie directe positie

In zesde positie (1. na 2♦-pas-2♥-pas-pas)

Doub = 10-15 take-out (+Lebensohl)
2♠ = 5⁺-kaart, balancing (8-12)
2SA = minors, ip. balancing (minstens 5-4)
3♣/♦ = 5⁺-kaart, balancing (10-12)

In zesde positie (2. na 2♦-pas-2♥-pas-2♠)
Of 2♦-pas-2♠-pas-pas)

Doub = 10-15 take-out (+Lebensohl)
2SA = minors, ip. Balancing (minstens 5-4)
3♣♦♥ = 5⁺-kaart, balancing (10-12)

In achtste positie (na 2♦-pas-2♥-pas-2♠-pas-pas)

Doub = 10-15 take-out (+Lebensohl)
2SA = minors
3X = balancing

Reageren op partners info-doublet

De tegenpartij kan na een tweede-hands doublet 5 dingen doen:
passen, 2/3♥, 2♠ of redoublet.

Na een pas van de tegenpartij vragen we (verplicht) wat pas betekent.

Als pas betekent dat zij 2♦ willen spelen, beschouwen we ♦ als hun troefkleur.

Anders ("Weet niet"/"Relay") is onze biedplicht opgeheven en kunnen we met een zwakke of een (redelijk) sterke gebalanceerde kaart rustig passen.

We nemen aan dat 2♥ en 2♠ corrigeerbaar zijn en dat redoublet zelden geboden zal worden.

Ergo:

Na 2♦-Doub.-pas (1. pas geeft ruitens aan)

2♥/♠ = natuurlijk, zwak
2SA = Lebensohl (zwak ♣ of MF ♥/♠)
3♣ = natuurlijk, inviterend
3♦ = cue, MF, ontkent 4MA
3♥/♠ = 5⁺-kaart, inviterend!!
3SA = to play

Na 2♦-Doub.-pas (2. pas geeft geen ruitens aan)

2♥/♠ = natuurlijk, NF maar constructief (anders pas je gewoon)
2SA = Lebensohl (echt zwak met ♣/♦ zit hier niet in)
3♣ = natuurlijk, inviterend
3♦ = natuurlijk!!, inviterend
3♥/♠ = 5⁺-kaart, inviterend
3SA = to play

Na 2♦-Doub.-2♥

Pas = 1) zwak
2) take-out met 4-kaart ♥
Doub = 1) take-out (4-kaart ♠ niet noodzakelijk, wel gewenst)
2) teveel punten om te passen, wordt altijd gevolgd door nog een doublet
2♠ = natuurlijk, NF 5⁺-kaart (anders doublet)
2SA = Lebensohl
3♣/♦ = natuurlijk, inviterend
3♥ = natuurlijk!!, inviterend
3♠ = natuurlijk, inviterend
3SA = to play

4♣/♦ = forcing (slaminviterend), verplicht tot cueen.

Na 2♦-Doub-2♠

Pas = zwak
Doub = take-out (hopende op strafpas, doubleton ♠
wenselijk, 4-kaart ♥ niet noodzakelijk)
2SA = Lebensohl (gevolgd door 3♠ is dat MF, 5+♠)
3♣♦♥ = natuurlijk, inviterend
3♠ = natuurlijk, inviterend !!
3SA = to play
4♣/♦ = forcing (slaminviterend), verplicht tot cueen.
Dit duidt op een nogal eenzijdige kaart.

Na 2♦-Doub-3♥

Doub = 4-kaart ♥ of ♠ (afhankelijk van de zwakke 2 van de
openaar). 9+ HCP of 2 quick tricks.
Daar mag op gepast worden.
3♠ = 5+-kaart (Forcing)
4♣/♦ = forcing!!
4♥ = natuurlijk/to play !!

Na 2♦-Doub-Red.

Geen specifieke afspraken. In principe doen we alsof er gepast is
en dat de pas geen ruitens belooft.

Reageren op partners volgbod

Na 2♦-2♥-pas

- 2♠ = forcing (we doen alsof dat hun zwakke 2 is)
Echter: Als de schoppen herboden worden
is 2♠ echt geweest!!
- 2SA = natuurlijk, niet forcing
- 3♣ = natuurlijk en forcing
- 3♦ = natuurlijk en forcing
- 3♥ = inviterend
- 3♠ = toch maar cuebid
- 3SA = to play
- 4♣/♦ = cue bid

Na 2♦-2♠-pas

- 2SA = natuurlijk, niet forcing
- 3♣/♦ = natuurlijk en forcing
- 3♥ = forcing (we doen alsof dat hun zwakke 2 is, je mag hier
4 schoppen op bieden met een geschikte kaart)
- 3♠ = inviterend
- 3SA = to play
- 4♣/♦ = cue bid
- 4♥ = to play!!!!

Na 2♦-2SA-pas

Niemeyer, transfers, 3SA is natuurlijk.

Na 2♦-3♣-pas

- 3♦ = vraagt stopper(s)!! Je biedt gewoon je stoppers
waarbij 3SA is allebei!!
- 3♥/♠ = 5⁺-kaart en forcing
- 4♣ = forcing, namelijk vrijwillig opgehoogd ????????
- 4♦ = fit jump, gezien het feit dat 4♣/3♦ al forcing is
- 4♥/♠ = to play
- 4SA = teveel om 3SA te bieden (quanti, een puntje of 16)

Na 2♦-3♦-pas

- 3♥/♠ = stopper of natuurlijk, de andere hand mag 3SA bieden
met een stopper in de OM.
- 4♣ = natuurlijk en forcing. Eigenlijk tendeert dit naar
een non-jump-fit
- 4♦ = forcing
- 4♥/♠ = to play
- 4SA = teveel om 3SA te bieden (quanti, een puntje of 16)

Na 2♦-3♥-pas

- 4♣/♦ = cue!!
- 4SA = quanti

Hoofdstuk 24: Volgbiedingen na openingen van tegenpartij

1) Na 1 openingen van de tegenpartij:

Algemeen:

We hebben een normale stijl van volgen. Op 1 niveau is dat redelijk variabel: 7-17 HCP. Een goede vierkaart is zeker mogelijk als dat gecompenseerd wordt door punten (of distributie).

Op 2 niveau spelen we degelijke volgbiedingen.

Niet kw. tegen kw. mag een volgbod echter storend bedoeld zijn (zeker 1♦-2♣).

Sprongvolgbiedingen zijn kw. tegen niet intermediate.

Bij andere kwetsbaarheid is het zwak.

Op beiden is 2SA een ®, met de volgende antwoorden:

3♣ = min, slechte kleur

3♦ = min, goede kleur

3♥ = max, slechte kleur

3♠ = max, goede kleur

Antwoorden:

Nieuwe kleur bieden is na een volgbod op 1-niveau NIET forcing (echter in principe wel forward going/constructief). Na een volgbod op 2-niveau is een nieuwe kleur forcing.

Een nieuwe kleur antwoorden op 1 niveau is dus niet forcing. Het geeft in principe een 5-kaart aan, maar een goede 4-kaart is ook mogelijk.

Sprong antwoorden

Een sprongantwoord is een fit-bid. Het geeft redelijke kracht aan en belooft in principe 4-kaart steun.

Daarom is het forcing als het volgbod een major is. Als de gevolgde kleur een minor is dan mag de volgbieder wel eens passen met een rotkaart en fit in de major.

Een sprong naar de manche is natuurlijk altijd to play (tenzij antwoorder voorgepast heeft).

Cuebid

Een cuebid is meestal gebaseerd op een goede verhoging. Het kan echter de inleiding zijn van een forcing bod (niet 100% manche-forcing). Als openaar hierop een nieuwe kleur biedt (onder 2 in eigen kleur) belooft dat GEEN overwaarde.

Als antwoorder voorgepast heeft belooft een cue natuurlijk 100% fit. Als de tegenpartij dit doubleert is "pas" dus weer een positief geluid.

Sprongcuebid

Limit met vierkaart fit.

Sprong verhoging

Preemptief. Vooral niet kwetsbaar kan dat op zeer weinig. Kwetsbaar zal dat wel iets meer voorstellen, maar op meer dan 6 punten hoeft niet gerekend te worden.

2SA

Op een 1♥ of 1♠ volgbod is dat conventioneel. Evenals een jumpcue en een jumpraise geeft een sprong naar 2SA een 4-kaart fit aan en iets als "te sterk voor een preempt en te zwak voor lim". De preciese kracht is afhankelijk van de kwetsbaarheid. Een preemptieve jumpraise stelt kw. tegen niet nu eenmaal wat meer voor dat bij omgekeerde kwetsbaarheid. Daarmee schuift de range van het 2SA bod natuurlijk ook op.

Ook als voor de 2SA bieder op 2 niveau geboden wordt (en 2SA geen sprongbod is), blijft 2SA dezelfde betekenis houden.

2) Na 2 openingen van de tegenpartij:

Eigenlijk is er geen verschil met openingen op 1 niveau. Alleen misschien dat alles nu forcing is.

3) Na 3 openingen van tegenpartij:

XXX

Hoofdstuk 25: Verdediging tegen biedingen tegenpartij

1) De tegenpartij volgt 1SA

a) 1SA = echt

Wanneer de tegenpartij na onze opening volgt met 1SA, spelen we strafdoublotten.

Als er weggelopen wordt door de tp naar 2X, is pas natuurlijk forcing, tenzij wij in de derde hand geopend hebben, dan kan het biedverloop doodvallen. Verder zijn alle doublotten voor straf. Dit geldt dus niet als de tegenpartij op 3-niveau biedt. Dan kan het bieden uitsterven!!.

Behalve doublet kunnen we nog meer doen:

2♣ = majors, als wij met 1mi. geopend hebben

2♣ = 5⁺♣ & 5⁺ Oma., als wij met 1ma. geopend hebben

2steun= natuurlijk. Dit zal vaak een 4-kaart-steun zijn of een unbalanced kaart

2♦ = 5⁺♦ & 5⁺ Ma. Ma. is onbekend als wij met 1♣ geopend hebben

2♥/♠ = natuurlijk

2SA = minors OF inviterend, steun in de geopende kleur

3steun= zwakke invite met een 4-kaart steun

3X = preemptief

3SA = bestaat niet

Extra afspraak:

Als 1SA terugkomt bij de 1mi. openaar is een doublet take-out.

Als er 1♦ geopend is door ons, zou dat evt. op een (43)51 kunnen.

Als er 1♣ geopend is door ons, duidt het wel zeeeeer sterk op 44 hoog.

b) 1SA = conventioneel (54 laag, 5mi&4ma, Gardener oid.)

Nu spelen we alles echt en forcing (niet MF natuurlijk).

1SA wordt dus gezien als een kleur!

Een doublet is straf en creert een forcing situatie, zelfs als zij op 3-niveau gaan bieden. Dit is verderom niet het geval als wij in de derde hand geopend hebben.

Een doublet ontkent trouwens een 5-kaart hoog!

Wij kunnen het beste bieden alsof zij niet geboden hebben!!

Dat betekent dus dat we in ieder geval Bergen-raises spelen na een conventioneel 1SA volgbod.

Als er 1 kleur bekend is, geeft een cuebid een goede verhoging

aan. (met slechts 3 troeven mee, als wij 1♥/♠ geopend hebben)
c) De tegenpartij volgt 1SA in de sandwich

We spelen alleen supportdoublet als het een conventioneel bod betreft wel. 1SA wordt dan beschouwd als een kleurtje.
Als 1SA echt is, belooft het een goede kaart (strafvoorstel).

d) De tegenpartij biedt 1SA na ons volgbod

Na (1X) - 1Y - (1SA) spelen we dat doublet informatief is en 2X is een mooie hand met fit. Met een sterke hand (een soort strafvoorstel) moet je maar improviseren.

e) De tegenpartij dreigt 1SA te gaan spelen

Wanneer de tegenpartij 1SA dreigt te gaan spelen is doublet een strafvoorstel en een cue is een zwakke take-out, zelfs als de tegenpartij een voorbereidende ♣ of ♦ geopend heeft.
(of wil je dit liever als echt of als two-way spelen?)???

2) De tegenpartij volgt met een twee kleurenspeel

Als de tegenpartij Ghestem of Michaels volgt (of id.) spelen we:

- Doub is een strafvoorstel (1 of 2 kleuren tegen)
- Pas, gevolgd door doub is negatief
- Nieuwe kleur is niet forcing als de tegenpartij twee kleuren getoond heeft en wel forcing als de tegenpartij 1 kleur getoond heeft.
- 2SA is gewoon echt
- 3SA is conventioneel, als de tegenpartij 2 kleuren getoond heeft!! Het geeft een 5-kaart in de 4^e kleur aan EN 4-kaart steun in de geopende kleur!!

a) Als de tegenpartij 1 kleur getoond heeft (bv. Michaels)

Het cuebid is een goede verhoging met 3 of 4 troeven mee.

b) Als de tegenpartij 2 kleuren getoond heeft (bv. Ghestem)

Het hoogste cuebid, maar nog wel onder de openingskleur is de goede verhoging.

Het andere cuebid is MF met een 5⁺-kaart in de 4^e kleur.

Hoofdstuk 26: Sprongantwoorden

Eerst alle situaties zonder voorpas:

1 Zonder voorpas, zonder competitie

Zie systeem

2 Zonder voorpas, na volgbod tegenstander

1Mi	- (1X)	- 2Ma	= zwak (net als zonder tussenbod)
1Mi	- (1/2X)	- 3Ma	= inviterend (net als zonder tussenbod) Dus eerst op 1 (of 2) Ma bieden en daarna 3Ma (ook zonder sprong) is F!!
1Y	- (1/2X)	- 3Mi	= preemptief!!
1Ma	- (1♠/2X)	- 4Y	= fitshowing, creert geen forcing pas, tenzij wel tegen niet kwetsbaar
1Ma	- (1♠/2X)	- 3♠/4X	= splinter. Zie boven
1♥	- (1♠)	- 2SA	= 4 ⁺ -kaart fit, lim ⁺ . Zelfs als partner de manche biedt, creert dit geen forcing pas, tenzij wel tegen niet kwetsbaar
1♥	- (1♠)	- 2♠	= 3-kaart fit, lim ⁺ . Zie boven

3 Zonder voorpas, na doublet tegenstander

1♣/♦	- (doub)	- 2Ma	= Jack
1Mi	- (doub)	- 3Ma	= zwak
1X	- (doub)	- 2SA	= 4 ⁺ -kaart fit, lim
1Ma	- (doub)	- 3SA	= 4 ⁺ -kaart fit, MF. Creert forcing pas, tenzij niet tegen wel kwetsbaar
1Ma	- (doub)	- 4X	= fitshowing, creert geen forcing pas, tenzij wel tegen niet kwetsbaar

Hieronder alle situaties, met voorpas

4 Met voorpas, zonder competitie

1♣ - 2♦ = ongewijzigd
1♣/♦ - 2♥/♠ = zwak
1♥ - 2♠ = zwak
1x - 3y = ongewijzigd

5 Met voorpas, na volgbod tegenstander

1Mi - (1X) - 2Ma = zwak
1Mi - (1/2X) - 3Ma = inviterend
1Y - (1/2X) - 3Mi = zwak
1Ma - (1♠/2X) - 4Y = fitshowing
1♥ - (1♠) - 2♠ = limit met 3-kaart

6 Met voorpas, na doublet tegenstander

1mi - (doub) - 2♦ = zwak ♥ of limit ♥ + geopende mi
1mi - (doub) - 2♥ = zwak ♠ of limit ♠ + geopende mi
1mi - (doub) - 2♠ = ongebalanceerde limit minor
1mi - (doub) - 2SA = gebalanceerde limit minor
1Mi - (doub) - 3Ma = splinter
1Ma - (doub) - 2SA = invite(+)
1Ma - (doub) - 3SA = MF 4-kaart steun
1Ma - (doub) - 4X = fitshowing

Hoofdstuk 27 Last minute zaken

Na een niet tegen wel kwetsbare 3♣ van ons spelen we dat een 3♦-antwoord vraagt naar de omgekeerde 3-kaart hoog waarbij 3NT is geen en 4♦ is allebei.

1x - DBL - pas - 2X
pas- 3mi = forcing

Uitkomstdoubletten: in het algemeen spelen we dat je de kleur van de doubleerder moet uitkomen!

Nieuwe situaties, interessant/nuttig om te gebruiken

- 1) Na een volgbod van 1 ♥/♠ onzerzijds altijd 2♣ als cuebid gebruiken; c.q. een soort drury,
- 2) 1♦ als 5-kaart (of soms een 4-4-4-1) te gaan spelen i.c.m. splinters 1♦-2♣
- 3) 2NT = 4-4-4-1 met singleton ♣ 11-14/18-20 en 3NT = 15-17 met singleton ♣

Een moeilijk geval:

Na 1 ♥/♠ - 1NT

2♣ = Forcing (vanaf doubleton), alle sterke spellen gaan via 2♣

Nuttige consequentie = dat 1♥/♠ - 1NT -3x = limit 5-5(14-17)

Probleemgevallen is wanneer maat singleton geopende major heeft

- 4) 3♥/♠ als jump naar nieuwe kleur is invite
- 5) Competitive bidding in de uitpas is een nieuwe kleur niet forcing

Uit te werken zaken

- 1) 1MA-1SA-2♣
- 2) 1MA-2♣(R)
- 3) 1MA-1SA-2X-2SA
- 4) 1MA-1SA-2SA-transfers
- 5) 1MA-2x-2MA-2Sa
- 6) Jumps met competitie en gepaste hand
- 7) Acties na balancing NT
- 8) Bieden in de sandwich
- 9) Splinter:renonce tonen na 1 MA - 2SA
- 10) Doublet op splinters
- 11) Reverse na 1 x - 1ma -1SA -2MA(niet sterk)
- 12) Drury na volgbod: Martens vragen
- 13) 1ha-1sch-2kla = conventioneel?
- 14) Good-bad ook na negatief doublet?

1 Major - 2♣(R)

Als we dat gaan spelen dan wil ik graag de structuur spelen (ongeveer) die ik gewend ben om te spelen.

Heb ik je al eens gegeven. Bij deze nog een keer. Kijk er nog maar eens naar.

De 2♣-relay op 1♥/♠

In volgorde van belangrijkheid zijn er 3 dingen die aangegeven kunnen worden bij het spiral asking bid. Dit volgt op het azen vragen. We spelen azen vragen in iedere situatie altijd met 1430 en na het relayen geven we alleen echte azen aan en dus niet troefheer.

- eerste kleur, is de kleur die je geopend hebt;
- tweede kleur, heb je natuurlijk niet altijd;
- hoogste fragment (= doubleton of 3-kaart);
- middelste fragment (alleen mogelijk aanwezig bij een 1-kleurenspeel.
- laagste fragment.

Je geeft in stappen aan wat je hebt

X troef-heer;
* troef-vrouw;
* heer in de 2e kleur;
* heer in het hoogste fragment;
* heer in het middelste fragment;
* heer in het laagste fragment;
* vrouw 2e kleur;
* etc.;
* de laatste stap is troefboer.

Om het wat te verduidelijken een paar voorbeelden

Je hebt een 5-4-3-1, verdeling (♠-♥-♦-♣).

En met 4 ♣ azen vragen (schoppen troef)

Dus:

4 ♣ - 4 ♦ (1 of 4 van de 4!)

4 ♥ = asking

De antwoorden zijn dan als volgt:

4 ♠ = ik heb ♠-heer niet

4 NT = ik heb ♠-heer wel en ♠-vrouw niet

5 ♣ = ik heb ♠-heer en ♠-vrouw, ontkent ♥-heer

5 ♦ = ik heb ♠-heer, ♠-vrouw en ♥-heer en ontkent ♦-heer

5 ♥ = ik heb ♠-heer, ♠-vrouw, ♥-heer en ♦-heer, ontkent ♥-vrouw

5 ♠ = ik heb ♠-heer, ♠-vrouw, ♥-heer, ♦-heer en ♥-vrouw
Ontkent ♦-vrouw

5 NT = ik heb ♠-heer, ♠-vrouw, ♥-heer, ♦-heer, ♥-vrouw
en ♦-vrouw, NIET ♠-boer

6 ♣ = ik heb alles en ♠-boer.

Het kan natuurlijk voorkomen dat de antwoordende hand troefvrouw heeft en dan hoeft hij die niet te vragen.

Dan slaat hij 4 ♥ over (4 ♠ ook natuurlijk eindcontract!!).

Hij vraagt dan met 4 NT naar ♥-heer.

Ook die stap kan hij overslaan en met 5 ♣ naar ♦-heer vragen.
etc.

Paar principes

Indien de ruimte er is, is dan is 4 ♣ (of 3 ♠ na een 5-2-2-4) altijd azen vragen voor de 1e kleur en bod in de singleton of renonce RKC voor 2e kleur. Indien er geen ruimte is dan is 4 NT altijd RKC voor 1e kleur.

M.a.w. het laagst beschikbare bod is altijd azen vragen voor de eerste kleur.

4 ♦ in de antwoordende hand is een verplichte transfer naar 4 ♥. Dit geeft een sign-off-hand aan. De antwoordende hand bepaalt vervolgens het eindcontract aan (of past).

Indien de tegenparty tussenbiedt d.m.v. doublet en 2 ♦ dan gebruiken we de klavers respectievelijk de ruiten om een maximum met de andere hoge kleur aan te geven.

Als ze een kleur bieden dan spelen we negatieve doubles.

HET LAAGSTE bod dat vrij is in de relayseries is altijd azen vragen voor de eerste kleur, zijnde de openingskleur.(1430) en we spelen echt alleen azen.

De volgende stap is troefheer-troefvrouw etc.

Schematisch samengevat als volgt:

1 ♠ - 2 ♣

2 ♦ = min., geen 4-krt. ♥

2 ♥ = 4+♥, min./max.....2 ♠ (R)..... 2 NT = max
3 ♣ = zie onder

2 ♠ = 4+♦, max.

2 NT = éénkleurenspeel, max. 3 ♣ (R)...3 ♦ = High Short (A)

3 ♥ = Middle Short (B)

3 ♠ = 6-3-2-2 (3krt=??)

3 NT = 5-3-3-2 (Lowshort)

4 ♣ = 6-3-3-1 (Low)

4 ♦ = 7-3-3-0 (Low)

(A)

2 NT = éénkleurenspeel, max. 3 ♣ (R)...3 ♦ = High shortage

3 ♥ (R)...3 ♠ = 7-2-2-2

3 NT = 5-2-3-3

4 ♣ = 6-1-3-3

4 ♦ = 7-1-3-2 (7-1-2-3)

4 ♥ = 7-0-3-3

(B)

2 NT = éénkleurenspeel, max. 3 ♣ (R)...3 ♥ = Middle Short (B)

3 ♠ (R)...3 NT = 5-3-2-3

4 ♣ = 6-1-3-3

4 ♦ = 7-3-1-2 (7-2-1-3)

4 ♥ = 7-0-3-3

3 ♣ = 5 ♠/4 ♣

3 ♦ (R)...3 ♥ = 5-4-2-2

3 ♠ = singl. Hoog

3 NT = singl. Laag

4 ♣ = void Hoog

4 ♦ = void Laag

3 ♦ = 6 ♠/4 ♣

3 ♥ (R)...3 ♠ = singl. Hoog

3 NT = singl. Laag

4 ♣ = void Hoog

4 ♦ = void Laag

3 ♥ = 5+♠/5+♣

"HIGH SHORTAGE"

3 ♠ (R)... 3 NT = 5-5-2-1

4 ♣ = 5-5-3-0

4 ♦ = 6 ♣-5 ♠-2-0

4 ♥ = 6 ♠-5 ♣-2-0

3 ♠ = 5-6-1-1/6-5-1-1
3 NT = 5-5-2-1 }
4 ♣ = 5-5-3-0 }
4 ♦ = 6 ♣-5 ♠-2-0 } "LOW SHORTAGE"
4 ♥ = 6 ♠-5 ♣-2-0 }

Alle relays zijn op deze antwoorden terug te voeren.

Na de relay op 1♥/♠ en het vervolg is het laagst mogelijke bod altijd keycards voor de eerste kleur. 2 voorbeelden

1♠ - 2♣
2♥ - 2♠
3♣ - 3♦
3♥ - 3♠ = azen voor schoppen
- 4♣ = azen voor klaveren

1♠ - 2♣
3♥ - 3♠
4♣ - 4♥ = azen voor schoppen
4NT = azen voor klaveren

Laatste aanpassingen/suggesties omtrent de 2♣-relay

- We spelen gewoon 5-azen(1430) Blackwood. Volgende stap vraagt naar troefvrouw, gevolgd door heren en vervolgens vrouwen in spiral scan)
- In kleuren met een singleton wordt niets aangegeven
- 5♣ is (in principe) altijd echt (natuurlijk niet in de spiral scan sequence)
- Als de antwoorder afwijkt van het relaybod dan geeft dat per definitie klavers aan. Als de antwoorder de eerste stap na de relay doet dan toont dat klavers, hoger is natuurlijk en toont 5-4/6-4
- Als je een 5-0-4-4 hebt dan geef je de beste minor eerst aan!
- Als in de vraagbiedingen over de distributie het eindantwoord 3♥ is dan zijn er een aantal mogelijkheden:
 - Als er 2 (laag+hoog) kleuren aangegeven zijn dan is 3♠ keycards voor de eerste(openings/hoge)kleur en 4♣ voor de tweede(lage) kleur
 - Als er 2 hoge kleuren zijn aangegeven dan is 3♠ keycards voor ♠ en 4♣ keycards voor ♥♥
 - 4♦ is sign off en 4NT is quanti.

Uitgewerkt in een aantal voorbeelden:

1♠ - 2♣
2♥ - 2♠
3♥ - 3♠= keycards voor ♠
- 4♣= keycards voor ♥
- 4NT=

1♠ - 2♣
2♠ - 2NT
3♣ - 3♦
3♥ - 3♠= keycards voor ♠
- 4♣= keycards voor ♥
- 4NT=

1♠ - 2♣
2♥ - 2♠
3NT - 4♣= keycards voor ♠
- 4♦=signoff inleiding
- 4♥/♠ =invite; doorbieden 4NT = keycards, rest cuebids
- 4NT= keycards voor ♥

1♠ - 2♣
 2♠ - 2NT
 3NT - 4♣= keycards voor ♠
 - 4♦=signoff inleiding tot
 - 4♥=keycards ♦
 - 4♠ =invite; doorbieden 4NT = keycards, rest cuebids
 - 4NT= quanti

1♥ - 2♣
 2NT - 3♣
 3NT - 4♣ = keycards ♥
 - 4♦ = sign off
 - 4♥ = invite
 - 4♠ = ??? keycards ♣ ondanks 5-3-3-2
 - 4NT= quanti?

- Als het antwoord 3♠/3NT is dan werkt het als volgt: **1)** 4♣ is altijd keycards voor de hoogste kleur **2)** 4♦ is altijd een signoff inleiding **3)** alle echt(4+) getoonde kleuren zijn een invite, geldt ook voor 5♣ (met een vervolg net zoals in de andere gevallen zijnde keycards/cuebids **4)** 4OMA (als dat tenminste geen echte kleur is of keycards voor de 2^e kleur (als er een 2^e kleur getoond is) of keycards voor klaver **5)** Als beide hoge kleuren getoond zijn dan is 4NT keycards voor ♥. Een paar voorbeeldjes staan ook hierboven.

- Als er met 1♥ geopend is dan is een 5-5 hoog onmogelijk. Die stappen gooien we na de relay eruit en dan schuift de rest op. NB De 6-5-0/2 is ook niet meer mogelijk Voorbeeld:

1♥ - 2♣
 2♥ - 2♠
 3SA = 5-6-2-0

1♥ - 2♣
 2♥ - 2♠
 3♥ - 3♠
 3SA = 5-6-0-2

- We spelen geen relay (maar drury na een 3^e/4^e hands-opening; eventueel zouden we kunnen afspreken dat 2♦ ieder minimum is en dat de rest de gewone maximum antwoorden zijn met slemintenties?!)

- Als het antwoord 4♦/♥ is dan doen we dat het laagste vrije bod voor de hoogste kleur is en het volgende vrije bod voor de 2^e kleur is (als die er is). Tevens kan er niet meer geinviteerd worden...

1♠ - 2♣
 4♦ - 4♥ = keycards voor ♠
 - 4♠ = afgelopen (normaal gesproken)
 - 4NT = keycards ♣

1♠ - 2♣
 2♠ - 2NT
 4♥ - 4♠ = afgelopen
 - 4NT = keycards ♠
 - 5♣ = keycards ♦

1♥ - 2♣
 2NT - 3♣
 4♦ - 4♥ = afgelopen
 - 4♠ = keycards voor ♥
 - 4NT = quanti?!

- Als het antwoord 4♣ is dan spelen we als volgt: **1)** 4♦ is sign off **2)** alle echt(4+) getoonde kleuren zijn een invite, geldt ook voor 5♣ (met een vervolg net zoals in de andere gevallen zijnde keycards/cuebids **3)** laagste vrije bod is keycards voor de hoogste kleur, volgende vrije bod is keycards voor de 2^e kleur **4)** 4NT is in deze situatie nooit meer quanti.

1♥ - 2♣
 4♣ - 4♦ = sign off
 - 4♥ = invite
 - 4♠ = keycards ♥
 - 4NT = keycards ♣

1♥ - 2♣
 2NT - 3♣
 4♣ - 4♦ = signoff
 - 4♥ = invite
 - 4♠ = ??
 - 4NT = ??? toch quanti; 4♣=6-3-3-1?

Hoe te bieden na 1MA - 1SA -2x-2SA

Het probleem is hoe maak je onderscheid tussen forcing handen en afzwaaihanden.....

Je zou een 3^e kleur als forcing kunnen gebruiken (dus een soort valuebid gebruiken om forcing te bieden en dat je 2^e kleur herhalen NF is. De enige probleemhand die m.i. overblijft is dan een 5-4-4-0, maar misschien moet je die wel "doorbeuken" of passen. Doorbieden met de bedoeling om de beste speelsoort te bereiken... Je kunt afspreken dat de openaar mag passen op ophoging van een kleur.... Het is misschien wel wat simplistisch, maar wel makkelijk te onthouden en past in de stijl van ons bieden....

- 1) 2^e kleur herhalen is niet forcing c.q. voorstel tot afzwaaien. Dat wil niet zeggen dat antwoorder niet door mag bieden met een geschikte kaart!
- 2) Dus een nieuwe kleur is forcing; 2 mogelijkheden → je biedt een korte kleur of je biedt een lange kleur. We spreken nu af volgens onze gangbare stijl zo natuurlijk mogelijk te bieden. Dus we doen een value bid.

Hieronder volgen een flink aantal voorbeelden

1♠ - 1NT

2♣ - 2NT

3♣ =NF

3♦ =valuebid

3♥ =valuebid

3♠ =6 schoppens of heel misschien iets van AHBxx xx xx AVBx; dus sterk voorstel om 4♠ te spelen

3NT = to play

1♠ - 1NT

2♦ - 2NT

3♣ - 3♥ =soort 4^e kleur biedt aan verschillende speelsoorten te spelen

- 3♠ =honneur doubleton en uiteraard de suggestie om 4♠ te spelen

- 4♣ =NF (slechte hartendekking)

- 5♣ = aardige kaart met 5(4)♣ en slechte hartenstop; mag overigens gecorrigeerd worden naar 5♦. Hand ziet er waarschijnlijk uit als 1-4-3-5 met slechte harten (Bxxx/Vxxx)

1♥ - 1NT
2♣ - 2NT (2♠=minors!!!)
3♣=NF
3♦=valuebid
3♥=forcing meestal 6-4
3♠=valuebid
3NT=to play

1♥ - 1NT
2♦ - 2NT
3♣= value bid, tendeert zeer sterk naar ♠x
3♦=NF 5-5
3♥=Forcing 6-4, soms 5-4 met interesse voor 5-2 fit?
3♠=value bid, kan best 4-5-3-1 zijn met aardige 14!
3NT=to play, 2-5-4-2 (14-17)

Grappig is overigens de situatie dat je de openingskleur herhaald.
Volgens mij moet je daar wel een korte kleur aangeven. Dus:

1♥ - 1NT
2♥ - 2NT
3♥=NF
3x=shortness
3NT=to play