

MAJA

Biedsysteem Bridge
Marieke van der Valk
Jamie Westlake



LOGBOEK	5
BIJZONDERE ZAKEN	6
UITKOMEN EN SIGNALEREN	7
BASIS VAN HET SYSTEEM	8
ALLE OPENINGEN	8
ALGEMENE PRINCIPES	9
MINOR OPENINGEN	10
DE 1♣ OPENING	10
1♣ - 1M-1 (Transfer Walsh)	11
1♣ - 1♠ (transfer naar 1NT)	12
1♣ - 1M-1 1NT (18-19 NT)	13
DE 1♦ OPENING	14
2-WAY CBS (XYZ)	17
VIERDE KLEUR	19
MINOR HERHALEN (1M - 1x 2M)	20
REVERSE (NA 1♣ EN 1♦)	21
DE 1♥/♠ OPENING	25
ALGEMEEN	25
STEUNEN MET 1M - 2NT (4+ FIT, 6+ PUNTEN)	26
1M - 1NT - ...: GAZILLI	28
MANCHE-FORCING RELAY	33
Uitstappen uit de MF-relay	35
Manche-forcing relay na 1M - 2♣	36
Manche-forcing relay na 1♦ - 2♣	37
Manche-forcing relay na 1♣ - 1NT	38
ANTWOORDEN OP OPENING NA EEN VOORPAS	40
DE 1NT OPENING	40
Stayman	41
Jacoby Transfers	42
2♣: ZWAK MET ♦ OF STERK	44
2♦: MULTI	45
2M: DEGELIJKE ZWAKKE TWEE (NIET KWETSBAAR)	46
2M: 5M-5M ZWAK (KWETSBAAR)	47
2-OPENINGEN IN DE VIERDE HAND	47
2NT OPENING (20-21)	48
MUPPET STAYMAN	48

TRANSFERS	49
DRIE OPENINGEN	50
BIEDEN IN COMPETITIE	52
ALGEMENE PRINCIPES	52
Doubletten	52
2NT in competitie	53
Forcing versus non-forcing	53
Cue-biedingen	54
Forcing pas situaties	54
ZIJ OPENEN MET 1 IN EEN KLEUR	54
DOUBLET NA HUN MINOR OPENING: (1M) - X	54
DOUBLET NA HUN MAJOR OPENING: (1M) - X	55
VOLGBOD	56
Wij volgen op 1-niveau	57
Wij volgen op 2-niveau	58
Michaels / 2-suiters	58
BIEDEN IN DE VIERDE HAND (1X-P-P)	62
ZIJ OPENEN MET 1NT	63
STERKE 1NT (14-16 OF BETER)	63
ZWAKKE 1NT (13-15 OF SLECHTER)	63
ZIJ OPENEN PREEMPTIEF	64
ZWAKKE 2	64
Lebensohl na zwakke 2	64
Meike na (2M) - 2NT	65
Na (2m) - 2NT	65
PREEMPT OP 3-NIVEAU	66
WERELDCONVENTIE	66
WIJ OPENEN - ZIJ VOLGEN	68
DE TEGENPARTIJ DOUBLEERT	68
Doublet op 1♣	68
Doublet op 1♦	68
Doublet op 1M	69
Doublet verder in de bieding	70
DE TEGENPARTIJ VOLGT OP 1-NIVEAU	70
Na 1♣ - (1x):	70
Na 1♦ - (1x):	71
Na 1♥ - (1♠):	73
Na 1x – (1NT):	73
DE TEGENPARTIJ VOLGT OP 2-NIVEAU	73
DE TEGENPARTIJ VOLGT MET TWEE-KLEURENSPELLEN	74

ZIJ VOLGEN NA ONZE 1NT OF 2NT	75
1NT - (X)	75
Transfer Lebensohl	75
1NT - (3x) of 2NT- (3x):	76
Interferentie Stayman	77
Interferentie Jacoby	78
Overige situaties na onze 1NT opening	79
OVERIGE COMPETITIEVE SITUATIES	79
SLEMCONVENTIES	81
NON-SERIOUS 3NT / CUES	81
RKC BLACKWOOD	81
Regulier azen vragen (na een major of NT en geen kwanti)	81
Exclusion Blackwood	82
Antwoorden als de tegenpartij doubleert tijdens azenvragen	82
LAST TRAIN	82
DRINK	83
5NT	83
OVERIG	84

Logboek

Datum	Wat	Waar
03-04-2025	Systeemboek van Bart gestolen	:-

Bijzondere zaken

[illegible]

Uitkomen en signaleren

- Uitkomen
 - Kleintje plaatje tegen NT, ook bij een gesteunde kleur van maat
 - 1/3/5 tegen troef, ook bij een gesteunde kleur van maat
 - Hoogste van een (interne) serie. Bijzonder: H starten van AH en dan switchen is singleton. Ook H van AH sec.
- Switchen (bij verandering van kleur)
 - 1/3/5 door zowel leider als dummy
- Doorspelen (verder gaan in een kleur die al eerder is gespeeld)
 - 1/3/5, current count.
- Signaleren:
 - Geen Smith, Odball, signalen in de troefkleur
 - Laag is aan wanneer maat voorspeelt en bij niet bekennen.
 - Lavinthal bij singleton in dummy of als het duidelijk is at er geswitcht moet worden
 - Als leider voorspeelt in principe count: laag is even, hoog is oneven, current count
- Bij niet bekennen:
 - Eerste keer aan/af
 - Tweede keer (current) count
- Inleggen / Opstappen:
 - Van een serie van twee de laagste
 - Van een serie van drie (of langer) de hoogste
- Lavinthal:
 - Laag is voor de laagste overgebleven kleur, hoog voor de hoogste.
 - Een middenkaart is 'niks'
 - Bij singleton in dummy of ander duidelijke redenen om te switchen
 - Bij introevers
 - Andere situaties waarbij er geen ander signaal nodig is (voorspelen leider/dummy en maat stapt op)

Basis van het systeem

De basis van het systeem is vijfkaart hoog, 1♣ vanaf een doubleton. Over 1♣ spelen we transfers. Vrijwel alle mancheforcing handen gaan via de MF-relay (1NT na 1♣, anders 2♣). De uitzondering hierop zijn handen met een langere eigen kleur (vijfkaart M, zeskaart m). Gebalanceerde handen die niet in 1SA passen worden met 1♣ geopend, met uitzondering van 5♦-3-3-2 en 12-14; die wordt met 1♦ geopend. We spelen wisselende sans ranges, met 1^e en 2^e hand niet-kwetsbaar een 10-13 sans, en 3^e hand niet-kwetsbaar een 9-14 sans.

We volgen de regel van 20 bij het openen, waarbij we niet kwetsbaar, eerste en derde hand iets lichter openen. We preëempten alleen met gunstige kwetsbaarheid met een vijfkaart.

Alle openingen

Hieronder het hele overzicht van alle openingen:

Opening	Omschrijving
1♣	<p>11-22 punten vanaf een 2-krt.</p> <ul style="list-style-type: none">Alle zwakke gebalanceerde handen (Kwetsbaar/4^e 12-14, NK 1e/2^e 14-17, NK 3^e 15-17), met uitzondering van 5-3-3-2 (1♦/♥/♠ opening)Alle gebalanceerde 18-19 handen, met uitzondering van 5M-3-3-2 (1M opening)Alle 'natuurlijke' 1♣ openingen; met uitzondering van 12-15 met 1♠-4-4-4Sterkere (ca. 20-22 punten) kaarten kunnen eventueel ook indien ze niet via 2♣ geopend kunnen worden. Bijvoorbeeld sterk met 6♣ of 5/6♣-4♦. <p>Na 1♣ spelen we <u>Transfer Walsh</u>; en 1NT als <u>MF-relay</u>.</p> <p>Zelden passen op 1♣; alleen pas met lange ♣ en minder dan 4 punten.</p>
1♦	<p>11-22 punten, vanaf een vierkaart. Indien een vierkaart, dan is dit een 4441 verdeling; met gebalanceerde vierkaarten wordt 1♣ geopend (ook met 12-14).</p> <p>Omdat 1♦ meestal een 5-kaart is mag er dus snel gesteund worden op een 3-kaart verder wordt een 4441 met een singleton ♠ (en 12-14) ook met 1♦ geopend, omdat je anders in de problemen komt na 1♣ -1♥, tenzij de hand sterk genoeg is voor een reverse (dan bied je 2♥ na 1♣ -1♥).</p>
1♥	<p>5-kaart ♥. Hierna 2♣ is MF-relay.</p> <p>Snel steunen met een driekaart (vanaf een punt of drie), zelfs als je een vierkaart schoppen er naast hebt.</p>
1♠	<p>5-kaart ♠. Hierna 2♣ is MF-relay. <u>De mancheforcing handen met 5+ harten zitten in 2♦.</u> Snel steunen met een driekaart (vanaf een punt of drie).</p>
1NT	<p>Kwetsbaar en 4e hand NK: 15-17 NT, gebalanceerd, 5-kaart hoog mogelijk alsmede semi-gebalanceerde handen met een zeskaart laag. Met 14 en een vijfkaart wordt vrijwel altijd 1NT geopend. Met een goede 17 en een vijfkaart wordt geen 1NT geopend (maar 1♣ of 1M).</p> <p>Niet-kwetsbaar 1^e en 2^e hand: 10-13 NT met dezelfde restricties. Hierover spelen we op 2 niveau systems on, en daarboven alles echt.</p> <p>Niet-kwetsbaar 3^e hand: 9-14 NT zoals de 10-13 NT.</p>

2♣	Altijd sterk. Mancheforcing of 22+ NT. Kokish-relays na 2♣ - 2♦.
2♦	Preëemptief, niet tegen wel 1 ^e en 3 ^e hand vanaf 5. Wijde range.
2♥	Preëemptief, niet tegen wel 1 ^e en 3 ^e hand vanaf 5. Wijde range.
2♠	Preëemptief, niet tegen wel 1 ^e en 3 ^e hand vanaf 5. Wijde range.
2NT	20-21 NT, gebalanceerd, 5-kaart hoog, 6-kaart laag, singleton honneurs mogelijk
3x	Preëemptief
3NT	Een beter 4M bod. Maximaal 5 losers.
4x	Preëemptief
4NT	Preëemptief met beide minors

Algemene principes

- 1) Als we om korthed vragen, zijn de antwoorden laag, midden, gebalanceerd, hoog, op die volgorde.
- 2) Als er in een mancheforcing situatie een tweekleurenspeel getoond is, stelt het eerste bod dat geen eindbod is de eerste manche vast. Het volgende vrije bod is voor de volgende manche.
- 3) In competitieve situaties is een nieuwe kleur over het algemeen **niet** forcing. Forcing handen gaan via doublet. Als het doublet bezet is voor een conventionele betekenis, gaan sterkere handen via een cuebod.

Minor openingen

De 1♣ opening

De 1♣ opening wordt gedaan met onderstaande handen. Na 1♣ spelen we transfer walsh, dus 1♦ belooft ♥, en 1♥ belooft ♠, en 1♠ is geen vierkaart hoog. 1NT is manche-forcing relay.

- Alle gebalanceerde 12-14 handen, met uitzondering van 5-3-3-2 (1♦/♥/♠ opening). Niet kwetsbaar wordt dit de range vanaf je 1SA opening tot en met 17 (14-17 of 15-17).
-- Met deze handen accepteer je de transfer (ook met een doubleton steun).
- Alle gebalanceerde 18-19 handen, met uitzondering van 5M-3-3-2 (1M opening).
-- Hierna bied je 1NT op transfer Walsh.
- Alle 'natuurlijke' 1♣ openingen; met uitzondering van 12-15 met 1♠-4-4-4 (daarmee open je 1♦).
-- Hiermee accepteer je de transfer als je een 3-kaart steun hebt, zo niet, dan bied je natuurlijk
- Sterkere (ca. 20 punten) kaarten kunnen eventueel ook indien ze niet via 2♣ geopend, kunnen worden. Bijvoorbeeld sterk met 6♣ of 5/6♣-4♦.
-- Hiermee bied je 2♦ na maats transfer: reverse

Hieronder het antwoordschema op 1♣:

1♣	2+, vanaf 11 punten, vrijwel alle gebalanceerde handen. 1♣ is redelijk snel forcing, alleen passen met minder dan 5 punten en lange ♣. Antwoorden:
· 1M-1	Transfer naar 1M. Zie <u>Transfer Walsh</u> .
· 1♠	Transfer naar 1NT (5-11). Zie <u>1♣ - 1NT</u> . Hier zitten de gewone NT-handen (5-11) in, maar ook zwakke handen met ♦ en sterke handen met beiden lage kleuren.
· 1NT	<u>MF-relay</u> . Ook met gebalanceerde handen met vierkaart hoog. Na voorpas is 1NT 10-11 (en 1♠ 6-9 of een bijzonder situatie).
· 2♣	Inverted minor. Hierna: <ul style="list-style-type: none">· 2♦ Minimaal gebalanceerd, forcing tot 2NT of 3♣ 2♥ gebalanceerd, om 2NT of 3♣ te spelen of om 3SA in maat's hand te krijgen Kleuren verder kort, 2♠ niet mancheforcing 2NT/3♣ Om te spelen· 2M Kort en minimaal, forcing tot 2NT of 3♣· 2NT Maximaal gebalanceerd· 3♣ Kort in ♦ en minimaal, NF· 3x Kort en mancheforcing· 3NT Maximaal gebalanceerd met 2♣

- 2♦/M Intermediate, 8-11, goede zeskaart (minimaal HBTxxx). Hierna:
 - 2NT Invite+, vraagt kort: 3NT max met balanced, 3M min balanced.
 - 3♣ Non-forcing
 - 3M Invite
 Sterkere handen met goede hoge kleur (GF) gaan via Transfer Walsh en dan 3M.
 Manche-forcing handen met geen goede hoge kleur via Transfer Walsh, dan Check-Back en dan 3M (zwakker, 3NT is nog een optie)
- 2NT Inverted minor, 0-4 met 5+ ♣. Nieuwe kleur op 3 niveau is mancheforcing.
- 3♣ Inverted minor, 5-9 met 5+ ♣. Meestal ongebalanceerd. 3x is mancheforcing.
- 3♦ Zwak met ♦.
- 3M Zwak met M.
- 3NT Om te spelen, 12-14 4333.
- 4M Om te spelen.

1♣ - 1M-1 (Transfer Walsh)

Transfer Walsh belooft minimaal een 4-kaart M en meestal 6+ punten. Aannemen van de transfer met iedere minimale gebalanceerde hand of met elke driekaart fit (met uitzondering van 18-19 gebalanceerd waar je 1NT mee biedt). Als de tegenpartij de transfer doubleert belooft de transfer aannemen een driekaart fit; met 12-14 en doubleton in M pas je dan.

1♣ - 1M-1	Transfer naar M (vierkaart of langer in M) Antwoorden:
· 1M	Iedere minimale gebalanceerde hand; of een driekaart steun. Met driekaart steun altijd 1M (dus ook met zeskaart ♣). Hierna <u>2-way Check-Back-Stayman</u> . LET OP: Lichter inviteren in zwakke NT situaties. Maat kan 14 tot een slechte 17 hebben.
· 1♠	[alleen na 1♦] Echt, ongebalanceerd, ontkent 3-krt ♥, tot 17 punten. Hierna ook <u>2-way CBS</u> . Met meer (18-19) <u>reverse</u> 2♠.
· 1NT	<u>18-19 NT</u> (maar geen 4-kaart fit, dan bied je 2NT) In zwakke NT situaties zit hier vaker een 17 in. Hierover geen XYZ maar checkback en retransfers.
· 2♣	Echt (kan ook een 5-4 zijn met een lagere vierkaart dan M)
· 2♦	Normale reverse of sterk met ♣. Zie <u>Reverse</u> .
· 2M	11-14 met fit. Geen 13 of 14 met kortheid.
· 2oM	<u>Reverse</u> . <ul style="list-style-type: none"> · 1♣ - 1♦ - 2♠: 18+ (omdat je dan ook nog 1♠ kan bieden) · 1♣ - 1♥ - 2♥: 16+
· 2NT	4-krt fit, 18-19 balanced; of 4-krt fit, 15-17, splinter Zie <u>hieronder</u> voor antwoordenschema.
· 3♣	Echt, 15-17, 6-kaart ♣, geen driekaart M (dan transfer accepteren)
· 3♦	Echt, 6-5

· 3M	4-krt fit; 15-17 semi-gebalanceerd; of 12-14 splinter
· 3oM	<ul style="list-style-type: none"> · 1♣ - 1♦ - 3♠: Splinter · 1♣ - 1♥ - 3♥: Echt, 6-5 zwakker dan via 2♥
· 3NT	To play; goede dichte klaver, geen absoluut minimum, max 15/16 (hierna is 4NT kwanti)
· 4x	18-19 splinter.

1♣ - 1M-1 2NT	Vierkaart fit voor M. 15-17 splinter of 18-19 gebalanceerd. Antwoorden:
· 3♣	3♣ vraagt kort van laag naar hoog: <ul style="list-style-type: none"> · 3♦ Kort ♦ · 3♥ 18-19 NT · 3♠ Kort in oM (non-forcing als ♥ de major is) · 3NT Maximum, 4333
· 3M-1	Retransfer. Daarna 3NT non-serious
· 3M	To play
· 3NT	Gebalanceerd, voorstel tot spelen
· Rest	Kort in de kleur die je biedt

Na doublet op 1♣ van de tegenpartij zijn de antwoorden als volgt:

1♣ - (p) - 1M-1 - (x)	Antwoorden:
· pas	Ontkent driekaart fit; minimaal gebalanceerd met doubleton mee. Het bieden gaat dan verder alsof de transfer is aangenomen (o.a. <u>2-way Check-Back-Stayman</u>)
· XX	Voorstel om te spelen
· 1M	Driekaart fit, verder alle handen net als normaal
· Rest	Zoals zonder tussenbieden

1♣ - 1♠ (transfer naar 1NT)

1♣ - 1♠ wordt geboden met 'normale' 1NT handen (zonder vierkaart hoog). Daarnaast ook met allerlei handen met beide lage kleuren; ook mancheforcing handen.

De antwoorden op 1♣ - 1♠ zijn redelijk natuurlijk. Met 'normale' handen de transfer aannemen

1♣ - 1♠	Transfer naar 1NT. Normale handen waarmee je 1NT wilt spelen, of iets met minors. Antwoorden:
· 1NT	Niets bijzonders. Max 15 of 16 punten afhankelijk van de kwetsbaarheid. Zie <u>hieronder</u> voor vervolg. Ook als de tegenpartij 1♠ doubleert toont 1NT geen overwaarde.

- 2♣ To-play, 5+ kaart; maat mag corrigeren naar 2♦ (LET OP: Geen 3^e kleur!)
Meestal bied je dit als je zwak bent.
Verder zijn de antwoorden hetzelfde als na 1♣ - 1♠ | 1NT.
- 2♦ Reverse. 16+. Ook sterke handen met een 6-kaart ♣ zitten hier in (zoals altijd)
- 2M Reverse. 16+
- 2NT 18-19 NT. Zie hieronder voor vervolg.

1♣ - 1♠ 1NT	Normale handen (max 16 in zwakke NT situaties) Antwoorden:
· 2♣	Zwak met 4♣ en 5♦.
· 2♦	Zwak met ♦
· 2♥	Invite met 5-4 laag. Hierna vraagt 2♠ kort: <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Kort ♥. Hierna vraagt 3♣ naar de vijfkaart van laag naar hoog · 3♣ Kort ♠. Hierna vraagt 3♦ naar de vijfkaart van laag naar hoog
· 2♠	Invite met 5-5 laag. Hierna vraagt 2NT naar kort: <ul style="list-style-type: none"> · 3♣ Singleton ♥. · 3♦ Singleton ♠. · 3♥ Renonce ♥. · 3♠ Renonce ♠.
· 2NT	Invite voor 3NT
· 3♣	Manche-forcing; 5-4 minors; kort ♥. 3♦ vraagt vijfkaart van laag naar hoog
· 3♦	Manche-forcing; 5-4 minors; kort ♠. 3♥ vraagt vijfkaart van laag naar hoog
· 3♥	Manche-forcing; 5-5 minors, kort ♥.
· 3♠	Manche-forcing; 5-5 minors, kort ♠.
· 3SA	To play

Na een 1♣ - 1♠ | 2NT (sterke NT) is het schema als volgt:

1♣ - 1♠ 2NT	18-19 NT, in zwakke sans situaties vanaf 17. Antwoorden:
· 3♣	Transfer naar 3♦ (niet forcing). Daar doorgaan is kort M, mogelijk SI met ♦
· 3♦	5♣-3-3-2
· 3M	5-4 laag, kort M
· 3NT	To play
· 4m	5m-4om-2-2 met sleminteresse

1♣ - 1M-1 | 1NT (18-19 NT)

Na transfer Walsh (1♣ - 1♦/1♥) is 1NT (transfer-weigering) iedere gebalanceerde kaart met 18-19 punten, met uitzondering van 18-19 met een vijfkaart hoog (daarmee open je gewoon 1M). 5♦-332 dus ook openen met 1♣. Zeker in zwakke sans situaties zitten hier nog wel wat 17 punters in.

Het antwoordschema vertoon sterke overlap met de 1NT opening. Indien iets niet vermeldt staat hier, dan geldt hetzelfde als bij de 1NT opening (maar wel rekening houden met het feit dat de antwoordende hand al een vierkaart M heeft beloofd)

1♣ - 1M-1 1NT	18-19 NT. Antwoorden:
· 2♣	‘Stayman’ vraagt naar driekaart M en/of vierkaart oM. Zie hieronder
· 2M-1	Retransfer. Na aanname is 3M manche-forcing (alle antwoorden net als na normale <u>Jacoby Transfer</u>)
· 2oM-1	4M + 5m. 2oM vraagt dan naar de lage kleur van laag naar hoog.
· 2♠	Transfer naar ♣. Hierna is 2NT tophonneur derde, accepteren ontkent . Als de 2♠-bieder doorgaat is dit kort in de geboden kleur
· 2NT	Transfer naar ♦. Hierna is 3♣ tophonneur derde, accepteren ontkent . Als de 3♣-bieder doorgaat is dit kort in de geboden kleur
· 3m	Kort in m met vijfkaart hoog, geen vierkaart oM. 5341, verdeling exact bekend.
· 3oM	Kort in oM 5143
· 3M	4441 met kort in oM
· Rest	Zoals na <u>1NT opening</u> .

1♣ - 1M-1 1NT 2♣	‘Stayman’ na de sterke 1NT. Antwoorden vrijwel volledig vergelijkbaar met ‘normaal’, met dit verschil dat je een driekaart M aangeeft.
· 2♦	Geen driekaart M of vierkaart oM. Antwoorden als na <u>1NT - 2♣ 2♦</u> . 2♥ is sign-off met 5M en 4oM vaak als je eigenlijk je transfer-walsh niet had.
· 2♥	Driekaart ♥ als M=♥, vierkaart als M=♠. Indien je zowel een driekaart M als een vierkaart M hebt, dan bied je zo goedkoop mogelijk. Net als na gewone 1NT zijn 2♠ en 2NT hierna omgedraaid: <ul style="list-style-type: none"> · 2♠ Invite voor 3NT, géén vierkaart ♠ · 2NT Vierkaart ♠, invite. · Rest Als na <u>1NT - 2♣ 2♥</u>
· 2♠	Vierkaart ♠ als M=♥, driekaart als M=♠. Antwoorden als na <u>1NT - 2♣ 2♠</u>

Na 1♣ (p) p (1z) | 1NT (17-19 gebalanceerd) spelen we system-off; alles is dus echt en to play.

De 1♦ opening

De 1♦ opening wordt gedaan met onderstaande handen.

- Minimale gebalanceerde handen met een vijfkaart ♦. Dit is normaal 12-14, maar in zwakke sans situaties is dit 14-16 of 14-17.
- Alle ongebalanceerde handen met vijfkaart of langer in ♦ (of 1♣-4-4-4), 11-22 punten (2♣ opening is vrijwel MF)
- Specifiek 1♠-4-4-4 en 12-15 punten (met sterker en andere 4441 open je 1♣)

Na 1♦ zijn de antwoorden grotendeels natuurlijk; 2♣ is mancheforcing relay. Bijzonder is dat na 1♦ - 1M | 3♦ een driekaart fit voor de major belooft (verder wel gewoon 6-krt ♦ en 15-17). Zonder driekaart fit bied je 2NT. Dit doen we ook als er op 1-niveau is tussengeboden.

Hieronder het antwoordschema op 1♦:

1♦	Ongebalanceerde handen met ♦ of 5332 met een minimum. Gebalanceerde handen worden met 1♣ geopend.
· 1M	Echt, vierkaart. Snel steunen met driekaart. Zie hieronder.
· 1NT	Echt 6-11. Hierna natuurlijk verder.
· 2♣	<u>Gameforcing relay</u> . Niet na voorpas, dan is het echt (5-krt; 10-11)
· 2♦	Inverted minor (10+).
· 2M	Intermediate: 8-11 met een zeskaart M. Hierna <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Vraagt kort. 3M is dan geen kort minimum, 3NT geen kort, maximum · 3♦ Non-forcing · Rest Echt en MF
· 2NT	0-4 met fit voor ♦ (zwakker dan direct 3♦)
· 3♣	Intermediate: 8-11 met een zeskaart ♣. Hierna <ul style="list-style-type: none"> · 3♦ Non-forcing
· 3♦	5-9 met vierkaart fit.
· 3M	Preëemptief.
· 3SA	Om te spelen, 4333 12-14.
· 4m	Preëemptief.
· 4M	Om te spelen.

Na 1♦ - 1M gaat het bieden als volgt verder:

1♦ - 1M	Echt. Met MF handen en een 4 kaart hoog bieden we 2♣ (MF-relay). Antwoorden:
· 1♠	Natuurlijk, max 17. Vierkaart schoppen bieden gaat voor steunen met driekaart ♥. Hierna 2-way CBS
· 1NT	Natuurlijk; meestal 5332 verdeling; mogelijk 5-4-2-2. Hierna 2-way CBS.
· 2♣	Natuurlijk, 12-17 punten, 5-4. Met een 6♦/4♣ is en minimum is kwaliteit leidend.
· 2♦	12-14 punten, natuurlijk. Hierna is 2oM MF. Zie verder bij <u>minor herhalen</u>
· 2M	3+ kaart fit, 12-15. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 1^e bod Vraagt verder (lengte en min/max). Zie <u>hieronder</u> · 2^e bod Algemene invite · 3M Zwak (preemptief) · Rest Kort en manche-forcing
· 2oM	<u>Reverse</u> (18+ indien met sprong, 16+ indien zonder sprong)
· 2NT	15-17 <u>zonder</u> driekaart M of 18+ (met mogelijk nog wel een drie- of vierkaart fit voor M); zie <u>hieronder</u> voor antwoordschema (ook met tussenbieden op 1-niveau)
· 3♣	Natuurlijk, mache forcing (18+)
· 3♦	15-17, 6-kaart ruiten <u>met driekaart fit voor M</u> (ook met tussenbieden op 1-niveau). Hierna geldt: <ul style="list-style-type: none"> · 3M To play · 3oM Echt-achtig, vaak op weg naar 3SA maar kort ♣. · 4♣ Sleeminteresse voor major · 4♦ Sleeminteresse voor ♦
· 3M	4-kaart fit; 15-17. Of 12-14 met spliter.
· 3oM	Splinter indien triple sprong, anders 6-5.
· 3NT	To play, met goede dichte kleur. Negen slagen op lengte ♦.

Indien de openaar de major steunt met 2M (vanaf 3-kaart) gaat het bieden verder als volgt:

1♦ - 1M	Vraagt aan de openaar zijn hand verder te omschrijven (lengte in M en min/max).
2M - 2M+1	Hierbij is de mogelijkheid om ook nog in 3♦ te eindigen. Antwoorden:
· 2NT/3♣	3-kaart fit, minimum.
· 3♣/3♦	4-kaart fit, minimum.
· 3♦/3♥	3-kaart fit, maximum.
· 3♥/3♠	4-kaart fit, maximum.

Na 1♦ - 1M belooft 3♦ een driekaart fit voor M (met zeskaart ♦). Daarom is 2NT een truc om diverse handen aan te geven (met zeskaart 3♦):

1♦ - 1M 2NT	<p>Truc om verschillenden handen aan te geven, met of zonder fit. Het belooft sowieso een zeskaart ♦</p> <ul style="list-style-type: none"> · óf invite zeskaart ♦ <u>zonder</u> driekaart M · óf MF zeskaart ♦ <u>met</u> driekaart of vierkaart M · óf 18-19 semi-balanced (zonder driekaart M)
· 3♣	<p>Relay. Vraagt hand op.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 3♦ 15-17, zonder driekaart M. Hierna is 3M afzwaaien. · 3M 18-19 met vierkaart fit · 3oM 18-19 met driekaart fit · 3NT 18-19 semi-balanced (6322), geen driekaart fit
· 3♦	Tikkie terug, invite voor 3NT. Mag passen met een minimale 15-17 3♦ hand.
· 3M	Zeskaart M, manche-forcing
· 3oM	Echt en zwak (anders doe je 3♣) ; 55 of 56.

Deze 1♦ - 1M | 2NT geldt ook indien de tegenpartij gevolgd heeft en we met X een major hebben aangegeven. Dus na 1♦ (1M) X. Deze 1♦ - 1M | 2NT geldt niet als de tegenpartij na onze 1M gevolgd heeft. Dan doen we hetzelfde als na 1♣ - 1M-1; dus 2NT is fit met vierkaart (15-17 fit met singleton, of 18-19 semi-bal met fit). Dus 1♦ (p) - 1♥ (1♠) | 2NT is fit. Met driekaart fit kun je namelijk voor support dubbelen.

2-way CBS (XYZ)

Na iedere xyz waarbij y een major aangeeft spelen we 2-way CBS. Ook in competitieve situaties spelen we XYZ.

2-way CBS na (ook na voorpas):

- 1♣ - 1M-1 | 1M
- 1♦ - 1M | 1NT
- 1♣ - 1♦ | 1♠
- 1♦ - 1♥ | 1♠
- 1♥ - 1♠ | 1NT
- Wel XYZ als we een negatief doublet hebben gegeven (dus bijv. 1♣ (1♥) x (p) | 1♠)
- Wel XYZ als Z pas is (bijv. 1♣ (p) 1♦ (1♠) | p)
- Wel XYZ als zij volgen (bijv. 1♦ (p) 1♥ (1♠))
- Géén XYZ als Y niet een major belooft (anders dan pas), dus niet na 1♣ - 1♠ | 1NT.

1♣ - 1M-1 1M	XYZ, in de situaties zoals hierboven beschreven. Antwoorden
· 1♠	Truc, zie hieronder.
· 1NT	Indien na 1♣ - 1♦ 1♥ dan 4-4M (truc, zie ook hieronder). Anders gewoon echt.
· 2♣	<ul style="list-style-type: none"> · óf zwak met ♦ · óf invite (met bijv. vijfkaart M) · óf 5332 MF Zie hieronder voor uitwerking
· 2♦	Vrijwel iedere manche forcing. Hierna natuurlijk verder: <ul style="list-style-type: none"> · 2M Driekaart steun, kan eventueel nog 6-krt ♣ bijzitten indien min. · 2NT Minimum en doubleton in M · 3♣ Echt, 15-17 met driekaart steun voor M (zonder driekaart had je immers direct ♣ (2♣/3♣))
· 2M	Echt, zeskaart; eventueel vijfkaart als je denkt dat dat beter is dan 1NT. Minder dan 7 punten (ander had je 2M direct geboden over 1♣)
· 2oM	Echt: forcing na 1♣ - 1♦ 1♥ - 2♠ en zwak (max 9) na 1♣ - 1♥ 1♠ - 2♥
· 2NT	Transfer naar 3♣ (verplicht). Zwak met ♣ of iedere 5-5 MF. Na 3♣ bied je je vijfkaart of 3M als je je vijfkaart ♣ is.
· 3x	5-5 Invite. Hierna is 3M non-forcing.
· 3M	Manche forcing. Beter dan via 2♦. Hierna cues
· 3NT	To play

Na 2♣ gaat het als volgt verder

1♣ - 1M-1 1M - 2♣	<ul style="list-style-type: none"> · óf zwak met ♦ · óf invite met vijfkaart M
· 2♦	Niets bijzonders, max 16 punten <ul style="list-style-type: none"> · 2M Invite met vijfkaart M · 2oM Invite met beide majors (4-4 als 2oM ♠ is, en 5-4 als 2oM ♥ is) · 3m Invite met vijfkaart m (en vierkaart M) · 3M Invite met zeskaart M
· 2M	Speel liever 2M dan 2♦ (bijv. singleton ♦ en driekaart M). Hierna natuurlijk verder.
· 2NT	Echt
· 3♣	Echt, 15-17, 6-krt ♣ en driekaart M
· 3x	Echt, 17+ (met driekaart fit, want anders had je de transfer niet aangenomen)

Let op: een invite met 5♥ en 4♠ gaat niet via check-back, maar via een truc:

1♣ - 1♦	Truc: 1♠ is transfer naar 1NT. Om 1NT te spelen, of een hand met 5♥ en 4♠.
1♥ - 1♠	Met 4-4 bied je 1NT (ipv 1♠)
· 1NT	12-14, (semi)balanced. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 2♣ To play · 2♦ 5♥ en 4♠, invite · 2♥ 5♥ en 4♠, zwak. · 3NT 5332
· 2♣	Echt, 12-15 en unbalanced, maar dus wel met een driekaart fit (want anders had je de transfer niet aangenomen)
· Rest	Echt en overwaarde (en driekaart fit)

Na 1♣ - 1♦ | 1♠ en na 1♦ - 1♥ | 1♠ is de situatie net even anders. In de eerste situatie heeft de 1♠ bidder al een driekaart ♥ ontkent, en ook in de tweede situatie is deze wat minder waarschijnlijk. Als je dus nu een invite doet via 2♣ en dan 2♥ belooft dit snel een zeskaart ♥.

1♣ - 1♦ 1♠	of	1♦ - 1♥ 1♠	Eerste situatie ontkent driekaart ♥, tweede niet per se. Antwoorden vrijwel identiek als normaal 2-way CBS.
· 1NT	Natuurlijk. 6-10.		
· 2♣	Check back. Puppet naar 2♦. Kan nog een invite met 5♥ en invite met 4♠ bevatten. Na 2♦ is dan 2♠ invite met vierkaart ♠ Na 1♣ - 1♦ // 1♠ 2♣ // 2♥ is een driekaart steun met max (15-17)		
· 2♦	Manche-forcing. Hierna in principe alles acht. 1♣ - 1♦ // 1♠ 2♦ // 2♥ is nog alsnog driekaart met max (15-17).		
· 2♥	To play, zwak met zeskaart ♥		
· 2♠	To play, zwak met vierkaart ♠.		
· 2NT	Transfer naar 3♣ (verplicht). Zwak met ♣ of iedere 5-5 MF. Na 3♣ bied je je vijfkaart of 3M als je je vijfkaart ♣ is.		
· 3x	5-5 Invite		
· 3♥	Manche forcing, met goede kleur (stelt kleur vast, als je dit niet wilt dan moet je via 2♦ en dan 3M). Hierna cues.		
· 3♠	Manche forcing, vierkaart fit		
· 3NT	To play		

Vierde kleur

De vierde kleur is manche-forcing en vraagt de hand verder op:

- In eerste instantie extra verdeling (bijv. driekaart fit, of extra lengte)
- Indien geen extra verdeling, dan stop;
- Noodbod eerst minor (indien M+m beloofd), daarna laagste kleur indien op hetzelfde niveau, anders goedkoopste (je zult niet snel over 3NT gaan).
- Vierde kleur steunen is een vierkaart in de vierde kleur (tenzij dat niet kan, dan belooft het een halve stop of Ax/Axx)

- Je kleur herhalen via vierde kleur belooft zeskaart, maar een slechtere kleur dan direct (met sprong) je eigen kleur herhalen.

Als de vierde kleur 'overlap' heeft met XYZ (check-back) dan prevaleert XYZ.

Vierde kleur met sprong is invite en 5-5 (bijv: 1♥ - 1♠ | 2♣ - 3♦). Met 5-5 en MF eerst 'gewoon' vierde kleur en daarna vierde kleur herhalen. Dus:

- 1♥ - 1♠ | 2♣ - 3♦ is 5♥-5♦ invite
- 1♥ - 1♠ | 2♣ - 2♦ | 2x - 3♦ is manche forcing met 5♥-5♦

Voorbeeld van vierde kleur:

1♦ - 1♠ 2♣ - 2♥	Vierde kleur
· 2♠	Driekaart fit (dit heeft over het algemeen prio boven extra lengte of stop). Als maat nu wat anders biedt dan ♠ steunen betekent het vaak dat ie op zoek was naar een stop voor de vierde kleur
· 2NT	Stop, geen extra verdeling; niet een absoluut minimum
· 3♣	Noodbod, belooft niet per se iets; kan ook 5-5 zijn.
· 3♦	Zeskaart ♦
· 3♥	Vierkaart ♥
· 3NT	Absoluut minimum met een goede stop.

Let op: 1♣ - 1♦ | 1♠ - 2♦ is geen vierde kleur maar 2-way checkback.

Minor herhalen (1m - 1x | 2m)

Als de openaar z'n minor herhaalt (12-14, 5+ kaart) na transfer walsh is het laagste bod in een nieuwe kleur manche-forcing (derde kleur manche-forcing; zegt niets over de kleur). Derde kleur MF is niet van toepassing na voorpas, dan is het gewoon voorstel.

Na 1♣ - 1♠ | 2♣ a spelen we hetzelfde als na 1♣ - 1♠ - 1NT.

1♣ - 1M-1 2♣	Echt, 12-14, ontkent driekaart M.
· 2♦	Manche-forcing relay (maar niet na voorpas). Iedere MF gaat via 2♦ (muv 3M). Hierna natuurlijk verder: <ul style="list-style-type: none"> · 2M Goede doubleton fit · 2oM 'Natuurlijk', driekaart als M=♠, vierkaart als M=♥ (anders hand je na 1♠ geboden over 1M-1) · 2NT 6332 met slechte doubleton fit · 3m Natuurlijk
· 2M	Zwak, zeskaart (zwakker dan intermediate)
· 2oM	Echt
· 2NT	10-11 invite
· 3m	Invite (vaak voor 3NT). Hierna stops bieden om 3NT te bereiken (of een andere manche)
· 3om	Invite, 5-5 (manche-forcing via 2♦)
· 3M	MF, zeskaart M, goede kleur. Via een slechte kleur via 2♦ (net als bij XYZ)
· 3oM	Echt en invite indien lager dan M (dus 3♥) Splinter voor ♣ als hoger dan M (dus 3♠)

1♦ - 1M 2♦	Echt, 12-14, ontkent niet per se een driekaart M (als steunen we wel vrij snel met een driekaart fit)
· 2oM	Manche-forcing relay (maar niet na voorpas, dan echt). Iedere MF gaat via 2oM (muv 3M). Hierna natuurlijk verder: <ul style="list-style-type: none"> · 2M Driekaart fit (als 2M niet kan dan is 3M driekaart fit) · 2NT 6332 met slechte doubleton fit · 3m Natuurlijk
· 2M	Zwak, zeskaart (zwakker dan intermediate)
· 2NT	10-11 invite
· 3m	Invite (vaak voor 3NT). Hierna stops bieden om 3NT te bereiken (of een andere manche)
· 3om	Invite, 5-5 (manche-forcing via 2♦)
· 3M	MF, zeskaart M, goede kleur. Via een slechte kleur via 2♦ (net als bij XYZ)
· 3oM	Echt en invite indien lager dan M (dus 3♥) Splinter voor ♦ als hoger dan M (dus 3♠)

1♣ - 1♠ | 2♣ Hierna spelen we hetzelfde als na 1♣ - 1♠ - 1NT.

Reverse (na 1♣ en 1♦)

Reverses zijn in principe normaal, vanaf een punt 16. Uitzondering is 1♣ - 1♦ - 2♠, die belooft 18-19. 1♣ - 1♦ - 1♠ is namelijk tot 17 punten. Daarnaast worden ook één-kleuren spellen ♣ met 18+ geboden via de 2♦ reverse. 3♣ herbidden is namelijk 15-17. Ook kunnen sterke, 20+ handen, met ♣ en een andere kleur bij zitten, omdat deze niet goed geboden kunnen worden via de 2♣ opening.

Als antwoord op de reverse spelen we Lebensohl met zwakke handen (via 2♠), waarmee je niet geïnteresseerd bent in de manche tegenover een minimale (16-17) reverse.

Als de tegenstander tussenbiedt en je biedt reverse is het gewoon system-on. Hun kleur bieden is dan balanced sterk. Ook 2NT is system-on. Dus na 1♣ - (1♠) - X - (p) | 2NT is fit. Ook de rare 2NT: 1♦ - (1♠) - X - (p) | 2NT

1♣ - 1M-1 2♦	Reverse. Vanaf 16. Kan nog wel een driekaart fit in M zijn, maar dan te goed om transfer aan te nemen. Naast een normale reverse kan 2♦ ook nog een sterke hand met alleen ♣ zijn. Na 1♠ gaat het bieden hetzelfde
· 2♥	Relay,. Niet per se MF tegenover zwakke MF <ul style="list-style-type: none"> · 2♠ 15-17 reverse. Hierna is 2NT Lebensohl, puppet naar 3♣ daarna afzwaaien · 2NT 20+ met zeskaart ♣ · 3♣ 18-19 met zeskaart ♣ · 3♦ 18-19 reverse (5♣ en 4♦) · 3M 5♣, 4♦ en driekaart fit voor M. Te goed om 1M te bieden · 3oM 18-19, 6♣ en 4♦
· 2♠	Lebensohl. Eigenlijk alleen als je je transfer walsh niet had (bijv. Hxxxx op). Antwoorden: <ul style="list-style-type: none"> · 2NT 16-19 reverse. Pasbaar; overige antwoorden non-forcing · 3♣ 16-19 met zeskaart ♣ (of liever niet 2NT willen spelen) · 3♦ 20+ reverse (5♣ en 4♦) · 3M 5♣, 4♦ en driekaart fit voor M. Te goed om 1M te bieden · 3oM 20, 6+♣ vraagt stop in vierde kleur · 3NT To play
· 2NT	Echt, MF
· 3x	Echt, MF
· 3NT	Echt, zwakker dan eerst 2NT en dan 3NT

1♣ - 1♥* 2♥	Reverse. Vanaf 16.
· 2♠	Lebensohl. Geen interesse in manche tegenover minimal reverse. Antwoorden: <ul style="list-style-type: none"> · 2NT 16-17 reverse. Pasbaar; overige antwoorden non-forcing · 3♣ 16-17 met zeskaart ♣ (of liever niet 2NT willen spelen) · 3♦ Maximum. Vierde kleur, vraagt stop. · 3♥ Echt, 6-5, maximum · 3♠ Driekaart fit voor ♠ · 3NT To play
· 2NT	Echt, MF
· 3x	Echt, MF

1♣ - 1♠*	Reverse. Vanaf 16.
2♥	
· 2♠	Lebensohl. Geen interesse in mance tegenover minimal reverse. Antwoorden: <ul style="list-style-type: none"> · 2NT 16-17 reverse. Pasbaar; overige antwoorden non-forcing · 3♣ 16-17 met zeskaart ♣ (of liever niet 2NT willen spelen) · 3♦ Driekaart ♦ (gokkend op maats kleur), 18+ · 3♥ Echt, 6-5, maximum · 3♠ Vraagt stop, 18+ · 3NT To play
· 2NT	Echt, MF
· 3x	Echt, MF

1♦ - 1♠	Reverse. Vanaf 16. Logica van ntwoorden exact hetzelfde als na 1♣ - 1♥ // 2♥
2♥	
· 2♠	Lebensohl. Geen interesse in mance tegenover minimal reverse. Antwoorden: <ul style="list-style-type: none"> · 2NT 16-17 reverse. Pasbaar; overige antwoorden non-forcing · 3♣ Maximum. Vierde kleur, vraagt stop · 3♦ 16-17 met zeskaart ♦ (of liever niet 2NT willen spelen) · 3♥ Echt, 6-5, maximum · 3♠ Driekaart fit voor ♠ · 3NT To play
· 2NT	Echt, MF
· 3x	Echt, MF

Andere reverse situaties zijn:

1♣ - 1♦	18-19 reverse (5♣ + 4♠) met 17 bied je 1♠ over 1♦. Kan nog 3-kaart ♥ bevatten.
2♠	Hierna is 2NT Lebensohl, puppet naar 3♣, daarna afzwaaien. Rest is echt en MF
1♦ - 1♥	18-19 reverse (5♦ + 4♠) met 17 bied je 1♠ over 1♥
2♠	Hierna is 2NT Lebensohl, puppet naar 3♣, daarna afzwaaien Rest is echt en MF
1♦ - 1NT	15-19 reverse (5♦ + 4M)
2M	Hierna is 2M+1 Lebensohl - aannemen van de transfer is dan minimum (15-17), Rest is echt en MF
1♥ - 1NT	18-19 reverse (5♥ + 4♠) met 15-17 bied je 2♣ (Gazilli)
2♠	Hierna is 2NT Lebensohl, puppet naar 3♣, daarna afzwaaien Rest is echt en MF

De 1♥/♠ opening

De basis van een opening in een hoge kleur (1M) is een vijfkaart, vanaf ca. 12 punten tot een slechte 20 punten. Na 1M is 2♣ manche-forcing relay, welke de hand verder opvraagt. 2NT geeft een fit aan: 4+ kaart, vanaf zes punten. In principe altijd steunen met een driekaart mee; enige mogelijk uitzondering is 1♥-1♠ en goede reden (vaak meer dan een vierkaart ♠).

Qua stijl opening we 'normaal', maar in derde en vierde hand zijn zwakkere openingen vanaf een punt of 10 mogelijk. Om deze lichtere openingen te dekken wordt met vierkaart en 8-11 2♣ geboden na voorpas.

Algemeen

1M	Vijfkaart M, 12+ (goede 11). 15-17 met 5M332 gaan via 1NT opening.
· 1oM	Natuurlijk, 4-kaart oM, 6+ HCP. Ook hierna <u>Gazilli</u> en na 1♥-1♠-1NT ook 2-way CBS
· 1NT	Natuurlijk, 6-11 punten. Hierna spelen we <u>Gazilli</u> . Ontkent driekaart steun.
· 2♣	Manche-forcing relay, vraagt hand verder op. Na voorpas is het 9-11 met een vierkaart fit voor M.
· 2♦	[na 1♠] 5-kaart ♥ met 10+; hierna is 2♥ en 2♠ non-forcing, de rest MF. Doorgaan hierna is MF. [na 1♥] 2M-1 (transfer).
· 2M-1	8 tot slechte MF met 3+ kaart fit (als vierkaart dan balanced). Steunen gaat snel voor 1♠ bieden, omdat je anders in problemen komt na Gazilli Antwoorden na transfer: <ul style="list-style-type: none"> · 2 To play: <ul style="list-style-type: none"> M · 2NT Balanced invite · 3M Invite · 3NT To play · Rest MF · 2N Vraagt kort van laag naar hoog, over 3M heen gaan is max en kort hoog. T · 3x Invite, echtig, op zoek naar waarden in deze kleur · 3 Invite M · 3N Voorstel, 18-19 NT met 5332. T
· 2M	4-7 met 3+ kaart fit. Hierna natuurlijk verder. <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Vraagt kort van laag naar hoog, over 3M heengaan is max en kort hoog. · 3x Invite, echtig, op zoek naar waarden in deze kleur · 3M Preempt · 3NT Voorstel, 18-19 NT met 5332.

1M	Vijfkaart M, 12+ (goede 11). 15-17 met 5M332 gaan via 1NT opening.
· 2♠	[Na 1♥] Intermediate, 6-kaart ♠, 8-11 HCP, non-forcing <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Vraagt kort van laag naar hoog, over 3M heengaan is max en kort hoog. · 3♥ Contractverbetering
· 2NT	Vierkaart steun voor M, vanaf 6 punten. Zie hier voor vervolg. Niet na voorpas; dan vraagt het gewoon de manche te bieden als je een normale opening hebt.
· 3m	[enkele sprong] Intermediate, Goede 6-kaart x, 8-11 HCP, maximaal 1 ontbrekende top-honneur non-forcing. Hierna is 3M (zeskaart) forcing.
· 3M	Prempt, 4+M, 3-5 HCP, meestal unbalanced
· 3♠	[na 1♥] Splinter (10-14)
· 3NT	Splinter in de kleur onder M (dus splinter ♦ indien 1♥, splinter ♥ indien 1♠). Indien je 3NT wilt voorstellen met een fit, gaat dit via 2NT of via 2M-1.
· 4♣	Splinter, singleton ♣, sleminteresse
· 4♦	[na 1♥] 4-kaart steun voor ♥, 8-10 HCP, goed 4♥ bod [na 1♠] Splinter, singleton ♦, sleminteresse
· 4M	To play
· 4oM	Om te spelen. <i>Let op:</i> 1♠ - 4♥ is dus géén splinter (dan bied je namelijk 3NT)

Steunen met 1M - 2NT (4+ fit, 6+ punten)

Met een vierkaart (of langer) steun voor de major, en minimaal zes punten wordt 2NT geboden over 1M. Ook met een sterkere hand (maximaal een slechte manche-forcing) en fit kan eerst 2NT geboden worden. Nog sterkere handen gaan via 2♣.

Dit spelen we niet na voorpas; dan is 2NT een hand die door 1M dusdanig is opgeknapt dat je wilt dat de openaar met een normale opening (dus niet een extra lichte derdehands) de manche biedt.

1M - 2NT	Vierkaart fit voor M, zes of meer punten. Maar niet na voorpas, dan vraagt het de manche te bieden met een normale opening.
· 3♣	Vraagt: <ul style="list-style-type: none"> · 3♦ 6-7. Hierna vraagt. 3oM vraagt kort van laag naar hoog; ieder ander bod is splinter · 3♥ 8-9. Vaak (semi)balanced, omdat je met 4x kort aangeeft · 3♠ 10-11; balanced (geen directe splinter) · 3NT 8-10; kort oM, maar te weinig voor directe splinter (10-14) · 4x 8-10; kort x, te weinig voor directe directe splinter (10-14) · 4M Slecte MF <p>Een eventueel 3NT bod na het antwoord is altijd voorstel!</p>
· 3♦	Inviterend voor manche (tikkie terug) aannemen met 10+
· 3M	Absoluut minimum
· 3oM	Ergens een renonce
· 3NT	Voorstel tot spelen (gebalanceerd, veel lage honneurs, 5332)

1M - 2NT	Vierkaart fit voor M, zes of meer punten. Maar niet na voorpas, dan vraagt het de manche te bieden met een normale opening.
· 4m	5-5, met goede tweede kleur, sterk
· 4M	To play

In het scenario dat de tegenpartij tussenbiedt na 1M - (p) - 2NT, dan geldt het volgende antwoordschema:

1M - (p) - 2NT - (3x)	De tegenstander interfereert na onze 1M - 2NT
· pas	Tussen min en max (tenzij 3M niet kan, dan is het minimum)
· X	Straf
· 3M	Minimum
· 3NT	Voorstel tot spelen (gebalanceerd, solide stop)
· 4x	Splinter
· 4M	To play

1M - 1NT - ...: Gazilli

Na 1M - 1NT (en ook na 1♥ - 1♠) spelen we Gazilli. De openaar heeft hierbij de mogelijkheid zijn hand verder te omschrijven. Dat kan óf via een direct bod, óf via 2♣. Na het 2♣ bod heeft de bijbieder de optie om de hand uit te vragen met 2♦ of de eigen hand aan te geven. In algemene zin bevat 2♣ vrijwel alle 15-17 handen (muv 15-17 met vierkaart ♦), en daarnaast ook sterkere handen met een twee-kleurenspeel (met uitzondering van reverse handen).

Ook in sommige competitieve situaties spelen we Gazilli:

- 1♥ - (1♠) - x: Gazilli als na 1♥ - 1NT
- 1♥ - (x) - xx: Gazilli als na 1♥ - 1♠
- 1♥ - (x) - 1♠: Gazilli als na 1♥ - 1NT
- 1♠ - (x) - xx: Gazilli als na 1♠ - 1NT

Let op dat je dus met 14 punten en een balanced hand NIET kunt inviteren. Daarom open we vrijwel alle handen met 5332 en 14 punten met 1NT. Ook met 5422 kun je dit overwegen als je geen goed bod ziet na 1M - 1NT.

1M - 1NT	6-11 (en geen ander bod)
· 2♣	<ul style="list-style-type: none"> · 11-14 met ♣ · 15-17 met 5M-4x of éénkleurenspeel · 18-19 met 5M-4x <p>Hierna vraag 2♦ de exacte hand (meestal met 8+ punten); andere biedingen zijn zwak of specifieke verdeling (zie hieronder).</p> <p>Verder geldt dat als je een soort van hetzelfde bod via 2♣ kunt als direct, dan betekent dat dat je een driekaart hebt in de andere major (bijv. 1♠ - 1NT 3NT versus 1♠ - 1NT 2♣ - 2♦ 3NT. Dit laatste biedverloop geeft dan een 3-kaart ♥ aan (en 18-19 NT).</p>
· 2♦	Echt, 12-17, 5M + 4♦. Hierna 2M voorkeur, rest echt
· 2oM	[Na 1♠] Echt, 12-14, 5♠ + 4♥ (met 15-17 via 2♣). Hierna 3m to play en 2NT invite. [Na 1♥] Reverse, 18-19. 2NT dan Lebensohl. Zie verder <u>reverse</u> .

1M - 1NT	6-11 (en geen ander bod)	...continued
· 2M	Echt, minimum, 12-14. Hierna is 3m to play.	
· 2NT	Manche-forcing 5-5. Hierna vraagt 3♣ naar de vijfkaart. Dan j vijfkaart echt bieden of 3M als het ♣ is.	
· 3x	5-5 invite.	
· 3M	18-19, zeskaart (met 15-17 via 2♣). Hierna is 4m bieden cue; 3NT is voorstel.	
· 3oM	· indien geen reverse als 3x (5-5, invite) · indien reverse: 6♥-5♠	
· 3NT	18-19, balanced, geen driekaart in de andere M.	

Vanwege de 5-3 fit ♥ die niet gemist mag worden na een 1♠ opening, is het noodzakelijk een onderscheid te maken tussen 1♥ - 1NT en 1♠ - 1NT, omdat de bijbieder nog een vijfkaart ♥ kan hebben na 1NT na een 1♠ opening.

1♥ - 1NT 2♣	Gazilli. Diverse handen: · 11-14 met ♣ · 15-17 met 5M-4x of éénkleurenspeel · 18-19 met 5M-4x
· 2♦	Meestal 8+
· 2♥	Iedere 5-7 HCP (niet forcing)
· 2♠	5-5 minors; 5-7 HCP
· 2NT	5-5 minors; 8+
· 3m	To play (6m, 4-7 HCP - met 8-11 had je immers direct 3m geboden na 1M)

Na 1♠ is er dus nog een focus op de ♥ kleur (om de 5-3 fit harden te kunnen vinden):

1♠ - 1NT 2♣	Gazilli. Diverse handen: · 11-14 met ♣ · 15-17 met 5M-4x of éénkleurenspeel · 18-19 met 5M-4x
· 2♦	Meestal 8+
· 2♥	4-7 met een zeskaart ♥; of 8-9 met een vijfkaart (en maximaal een singleton ♠) - met 10+ had je 2♦ geboden na 1♠.
· 2♠	5-7 (geen zeskaart ♥). Vaak doubleton ♠. Niet forcing
· 2NT	5-5 minors. Kracht onbekend. 3m is afzwaaien.
· 3m	To play (6m, 4-7 HCP - met 8-11 had je immers direct 3m geboden na 1M)

Na 2♦ omschrijft openaar verder zijn hand:

1M - 1NT	Gazilli.
2♣ - 2♦	2♦ geeft 8+ aan
· 2M	12-14, 5M+4♣. Indien beschikbaar is 2♠ nu een max voor 1NT met fit voor klaver.
· 2oM	15-17, 5M+4oM
· 2NT	15-17, 5M+4♣. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 3♣ Non-forcing · 3M Non-forcing · Rest Forcing (ook herhalen van de major)
· 3♣	18-19, 5M-4♣
· 3♦	18-19, 5M-4♦
· 3oM	· indien reverse: 18-19, 6♥-5♠ · geen reverse: 18-19, 5♠-4♥
· 3M	15-17, zeskaart M
· 3NT	18-19 balanced; met 3-kaart in oM. Hierna is 4m cue voor oM.

Let op: na een 1♠ opening mag de 5-3 fit in ♥ niet gemist worden. Als de openaar dus een 5♠ - 4m aangeeft, zal hij, indien hij een 3-kaart ♥ heeft deze bieden op 3-niveau. 3♥ belooft dan dus een 3-kaart ♥.

Na 1♥ - 1♠ spelen we ook Gazilli, maar zijn er enkele aanpassingen ten opzichte van 1♥ - 1NT:

1♥ - 1♠	Natuurlijk, vierkaart ♠. Hierna:
· 1NT	Normaal, 12-14, meestal 5332. Hierna 2-way CBS.
· 2♣	Gazilli
· 2♦	Echt, Max 17. Als je een driekaart ♠-fit zul je met een absoluut minimum (12-14) eerder voor 2♠ kiezen (en met 15-17 2♦)
· 2♠	Vanaf een driekaart steun, 12-14 (indien driekaart, dan unbal) Hierna vraagt 2NT verder: <ul style="list-style-type: none"> · 3m Echt, vierkaart m, driekaart ♠ · 3♥ (Slechte) zeskaart ♥, driekaart ♠ · 3♠ Vierkaart ♠
· 3m	Invite met 5-5. Hierna is 3♠ forcing.
· 3♥	18-19, zeskaart ♥ (hierna is 3♠ nog echt).
· 3♠	Vierkaart fit, manche-forcing, vaak (semi)balanced, omdat je anders splinter doet.
· 4m	Splinter voor ♠.
· Rest	Zoals na 1♥ - 1NT.

1♥ - 1♠ 2♣	Gazilli.
· 2♦	Idem als na 1♥ - 1NT: 8+; vraagt. Schema als hierboven. Uitzondering: <ul style="list-style-type: none"> · 2♥ 5♥/4♣ minimum. Hierna is 2♠ 8-11 met slechte zeskaart ♠ · 2♠ Driekaart steun, 15-17. Hierna vraag 2NT weer verder (antwoorden natuurlijk) · 3♥ 15-17, (slechte) zeskaart ♥, geen driekaart ♠ · 3♠ 15-17, Vierkaart ♠ · 3NT 18-19 met driekaart ♠ fit (zonder driekaart direct 3NT na 1♠)
· 2♥	Zoals na 1♥ - 1NT: 5-7
· 2♠	Zeskaart ♠, zwak (te zwak voor direct 2♠)
· 2NT	Manhce-forcing 5♠+5m. 3♣ vraagt de vijfkaart: <ul style="list-style-type: none"> · 3♦ Vijfkaart ♦ · 3♥ Vijfkaart ♥
· 3♠	6+ kaart ♠, MF (te goed voor direct 2♠ na 1♥)

Indien de tegenstander doubleert na 1M - 1NT, geldt dat XX Gazilli vervangt (niet na 1♥ - 1♠, dan is doublet support).

1M - (p) - 1NT - (x)	
· pas	Minimum, niets te melden
· XX	De handen waarmee je normaal Gazilli zou bieden, alsook de 15-17 met vierkaar ♦. 2♣ door de bijbieder vervangt nu de 2♦ (8+)
· 2♣	12-14, 5M+4♣
· 2♦	12-14, 5M+4♦
· Rest	Als zonder tussenbieden

In onderstaande tabel staat hetzelfde maar in een ander format aangeven hoe bepaalde combinatie van verdeling en kracht kunnen worden verteld na 1M - 1NT.

Verdeling	12-14	15-17	18-19
5332 met 3oM	.. pas	1NT opening	.. 2♣ - 2♦ // 3NT
5332 <u>zonder</u> 3oM	.. pas	1NT opening	.. 3NT
5M + 4♣	.. 2♣ - 2♦ // 2M	.. 2♣ - 2♦ // 2NT	.. 2♣ - 2♦ // 3♣
5M + 4♦	.. 2♦	.. 2♦	.. 2♣ - 2♦ // 3♦
5♠ + 4♥	.. 2♥	.. 2♣ - 2♦ // 2♥	.. 2♣ - 3♦ // 3♥
5♥ + 4♠	.. pas	.. 2♣ - 2♦ // 2♠	.. 2♣ - 2♠ (3♠ = 6/5)
6M	.. 2M	.. 2♣ - 2♦ // 3M	.. 2♣ - 3M
7M		.. 3♠/4m = autosplinter	.. 3♠/4m = autosplinter

5M + 5x	Als 5M+4x	.. 3x	.. 2NT // 3♣ - 3x (3M is dan vijfkaart ♣)
---------	-----------	-------	--

Na 1♥ - 1♠ zijn er enkele bijzonderheden, waarbij je snel steunt met en driekaart ♠. Bijzonderheden na 1♥ - 1♠ zijn:

Verdeling	12-14	15-17	18-19
5♥ 2♠ 33	1NT		.. 3NT
5♥ 3♠ 32	1NT, eventueel 2♠		.. 2♣ 2♦ // 3NT
5♥ 3♠ unbal	.. 2♠	.. 2♣ // 2♦ - 2♠	.. 2♣ 2♦ // 3x - 3y // 3♠
5♥ + 4♠	.. 2♠	.. 2♣ // 2♦ - 3♠	.. 3♠

Na 2♠ vraagt 2NT verder, met natuurlijk antwoorden.

Manche-forcing relay

- 1M - 2♣ wordt geboden met handen die niet zelf een bijzondere verdeling hebben; maar waarmee je wel mogelijk sleminteresse hebt tegenover maats maximum.
- Verder is een vierkaart fit met een minimale manche-forcing ook nog mogelijk.
- Voor het bepalen of je hand een minimum of maximum is, hanteren we de 'regel van 24' als leidraad. Dat wil zeggen als de som van de twee langste kleuren plus het aantal punten 24 of meer is, is het een maximum
- Als de tegenpartij ergens de MF-relay doubleert negeren we dat. Als ze een kleur bieden gaan we natuurlijk verder. Doublet is dan kort, en pas balanced minimum.

De manche-forcing relay werkt met een stappensysteem. In principe is het stappensysteem bij alle MF-relays (1M-2♣, 1♦-2♣ en 1♣-1NT) ongeveer hetzelfde:

- Stap 1: Aangeven minimum (2♦) of maximum (2♠ en hoger)
(uitzondering: 1♦♥♠-2♣ | 2♥: belooft ♣, min of max)
(uitzondering: 1♣-1NT | 2♦: balanced, min of max)
- Stap 2: (na 2♣) Aangeven tweede kleur (2NT is hierbij one-suiter)
- Stap 3: Aangeven exacte verdeling; in volgorde van waarschijnlijkheid (5-4, 6-4, 5-5).
De 5-5 heeft een speciale positie, omdat die vaak niet kan. Als je 3♥ biedt (in principe 5-5), maar dat kan niet dat geeft of een 4441 of een 5440 aan.
Verder is 3♠ bijzonder en geeft een 5-3-3-2 verdeling aan met een doubleton in de aangeven kleur.
- Stap 4: Aangeven korte kleur (laag, midden, balanced, hoog;
uitzondering 7222 gaat via 2NT-3♣-3♦-3♥)
- Stap 5: Aangeven hoe kort exact kort, in volgorde van waarschijnlijkheid (bijv 31, 40)

Als je aan de 'hoge bieding kant' zit van een stap, combineer je vaak verschillende stappen in één; dus met één bod kun je dan zowel kracht als exacte verdeling aangeven. Zo is 1♥ - 2♣ | 3♦ een maximum een, 4-kaart ♠ en 6 kaart ♥.

Onderstaande tabel geeft aan hoe de stappen werken bij het aangeven van kort bij verschillende verdelingen (als het antwoord 2♥ was op 2♣ schuift alles één stap op). Dit schema geldt niet na 1♣ - 1NT | 2♦ (balanced), zie daarvoor [hier](#).

Stappenplan MF-relay (na 1M - 2♣ en na 1♦ - 2♣)

- | | |
|-------------------------------------|---|
| · Stap 1 | Aangeven minimum of maximum: |
| · 2♦ | Minimum |
| · 2♥ | (bijzonder) iets over klaver, kan nog min of max zijn |
| · 2♠ en hoger | Maximum en direct stap 2 |
| Het volgende bod vraagt dan verder. | |
-

Stappenplan MF-relay (na 1M - 2♣ en na 1♦ - 2♣)

- Stap 2 Aangeven tweede kleur (na 1M - 2♣ | 2♦ - 2♥)
 - 2♠ lets over ♦
 - 2NT Een-kleurenspeel. 3♣ vraagt.
 - 3♣ en hoger lets over de overgebleven hoogste kleur.
En direct door naar stap 3
- Het opvolgende bod vraagt weer verder

· Stap 3	Aangeven verdere verdeling:	Eenkleurenspeel	Rest (x is kleur waarover iets beloofd is)
· 3♣	n/a		5M-4x
· 3♦	Kort laag of 7222.		6M-4x
· 3♥	Kort midden		5M-5x met kort laag, tenzij dat niet kan dan is het een 5M440 met renonce x
· 3♠	6332		5332 met doubleton x
· 3NT en hoger	Kort hoog, zie hieronder voor logica		5M-5x met kort hoog, tenzij dat niet kan dan 6M-5x.

Het opvolgende vraagt dan waar exact kort (of wordt direct aangegeven via het 3NT en hoger bod):

· Stap 4 met één kleur	In het geval van een eenkleurenspeel (geen 5332)	3♦ (kort laag of 7222). 3♥ vraagt:	3♥ (kort midden) 3♠ vraagt:	3NT en hoger (direct na 2NT)
· 3♠	7222	-		
· 3NT	6331	6313	6133	
· 4♣	7321	7312	7132	
· 4♦	7330	7303	7033	

· Stap 4 met twee kleuren	In het geval van een twee kleurenspeel:		
	5-4 (3♣) 3♦ vraagt:	6-4 (3♦) 3♥ vraagt:	5-5* (direct 3♥-4♦)
1	3♥: kort laag, dan vraagt 3♠: - 3NT: 1-3 - 4♣: 0-4	3♠: 2-1 kort laag	3♥* kort laag; dan vraagt 3♠: - 3NT: 1-2 - 4♣: 0-3
2	3♠: 2-2	3NT: 1-2 kort hoog	3♠: <u>geén</u> 5-5, maar Na 1♣: 5332 Na 1♦: special ^α Na 1M: 5332
3	3NT: 1-3 kort hoog	4♣: 3-0 kort laag	3NT**: 1-2 kort hoog
4	4♣: 0-4 kort hoog	4♦: 0-3 kort hoog	4♣**: 0-3 kort hoog
5			4♦**: 6-5 (geen 5-5)

Tabel 1 - Stappenplan aangeven verdeling

* Als een 5-5 wordt aangegeven met 3♥ maar dat kan niet (bijvoorbeeld 1♥ - 2♣ - 3♥ (belooft in principe 5-5M, maar dat kan niet want dan had je 1♠ geopend)), dan geeft dit een renonce aan met een 5440 verdeling (met renonce in de getoonde kleur).

** Als een 5-5 wordt aangegeven met 3NT of hoger, maar dat kan niet (bijvoorbeeld 1♥ - 2♣ - 3NT (belooft in principe 5-5M, maar dat kan niet want dan had je 1♠ geopend)), dan geeft dit een 6-5 aan, waarbij 3NT 6511 is, 4♣ 6-5 kort laag, 4♦ 6-5 kort hoog.

^a Omdat 5♦332 verdelingen met 18-19 geopend worden, is 3♠ en een maximum na een 1♦ anders (want 5332 met max kan niet): hier zitten de 4441 verdelingen in als volgt:

- | | |
|---|--|
| ▪ Minimum met 4441♣ | via 2♥ (iets over ♣), dan 2NT (max) en dan 3NT |
| ▪ Maximum met 4441♣ | via 2♠ (max, eigenlijk iets over ♥) en dan 3♠ |
| ▪ Minimum met 1♠444 | direct 3♠ (een max met 5332 kan namelijk niet, dan open je 1♣) |
| ▪ Alle andere 4441's zitten in 1♣-opening | |

Special cases:

- 5-3-3-2 verdeling (3♠): daarbij bied je eerst alsof je de kleur hebt, maar daarna 3♠. Daarmee heb je dan een 5332 met een doubleton in de 'beloofde' kleur. Dus 1♥-2♣ | 2♠-2NT | 3♠ belooft een 5332 met een doubleton ruiten.
- NT-verdeling: Na 1♣ - 1NT zijn er uitzonderingen om de NT-verdelingen kenbaar te maken, via 2♦

Uitstappen uit de MF-realy

Als de antwoordende hand uitstapt uit de relay (dus niet het volgende vraagbod doet dan zijn heeft dit de volgende betekenis) dan zijn er de volgende opties:

- Uitstap na het eerste antwoord (en ook alleen na het eerste antwoord!):
 - 2♠ [na 1M-2♣ | 2♦] 4-kaart fit en minimale manche-forcing
 - 3♣ [indien mogelijk] Klaver als eigen kleur (eigenlijk 2♣ echt willen bieden). Indien 3♣ niet mogelijk is dan belooft de eerste uitstap (net ná het relay-bod) een klaverhand. Dus **LET OP**, som kan 3♦ dus ♣ beloven!
 - 3♦ [indien mogelijk] Ruiten als eigen kleur (eigenlijk 2♦ echt willen bieden). Indien 3♦ niet mogelijk is dan belooft de tweede uitstap een ruitenhand.

Hierna natuurlijk verder bieden.

- Uitstap verderop in de relay:
 - Eerste uitstap (niet 3NT) Sleeminteresse voor de eerstkomende manche in een kleur van de openaar (volgorde dus: ♥, ♠, ♣, ♦). Hierna cues. Indien de openaar een eenkleurenspeel heeft is 4m controle.
 - Tweede uitstap: Sleeminteresse voor de laatstkomende manche. Hierna cues. Als de openaar een-kleurenspeel heeft, dan zijn zowel 4♣ als 4♦ cues voor deze kleur.
 - Een mogelijke manche bieden is einde.

Enkele voorbeelden:

1♠ - 2♣ // 3♣: 3♥: SI ♥, 3♠ SI ♠. Hierna cues, en 3NT non-serious

1♥ - 2♣ // 3♦ 3♥ // 4♣ 4♦: SI ♥, 4♥/♠ echt, 4NT SI ♠

1♦ - 2♣ // 3♥ (0454) 3♠: SI ♥, 4♣ SI 4♣, 4♦ SI ♥

Manche-forcing relay na 1M - 2♣

Het stappenplan zoals hierboven beschreven vertaalt zich naar onderstaande (beknopte) schema.

Als direct na het eerste antwoord uit de relay gestapt wordt belooft dit in eerste instantie of ♣ of ♦; maar ook ander uitstapjes zijn echt.

1M - 2♣ -

- 2♦ Minimum, zonder 4-kaart ♣. De bijbieder kan de hand verder opvragen met 2♥; ieder ander bod is echt en eigen kleur (MF). Na 2♥ geldt:
 - 2♠ 4-kaart ruiten, daarna vraagt 2NT, antwoorden volgens stappenplan
 - 2NT eenkleurenspeel, daarna antwoorden volgens stappenplan
 - 3♣-♠ majors, conform stappenplan (5-4, 6-4, 5-5); hetzelfde als direct maar dan een minimum
- 2♥ 4-kaart ♣ (minimum of maximum). Hierna vraagt 2♠:
 - 2NT Maximum, daarna vraagt 3♣, antwoorden conform stappenplan, maar eentje opgeschoven
 - 3♣-♠ Minimum volgens stappenplan (5-4, 6-4, 5-5)
- 2♠ Maximum met 4-kaart ♦ (minimum met 4-kaart ♦ via 2♦), daarna vraagt 2NT, antwoorden volgens stappenplan
- 2NT Maximum, één kleuren spel, geen 5-3-3-2 (via 3♠ of 1NT openen). Na 2NT vraagt 3♣ kort conform stappenplan
- 3♣ Conform stappenplan: maximum, 4-kaart oM, 5-kaart ♥
- 3♦ Conform stappenplan: maximum, 4-kaart oM, 6-kaart ♥
- 3♥ [Na 1♥] Maximum, 5-4-4-0 met renonce ♠
[Na 1♠ of verder in de relay] Maximum, 5♠-5♥, kort ♣ (kort laag)
- 3♠ Conform stappenplan: 18-19 HCP; 5-3-3-2 (met doubleton in aangegeven kleur)
- 3NT Maximum, 5M - 5oM, kort ♦ (2-1, kort hoog)
- 4♣ Maximum, 5M - 5oM, kort ♦ (3-0, kort hoog)
- 4♦ Maximum, 6M - 5oM.

Als een 5-5 niet kan (bijvoorbeeld als je 1♥ hebt geopend en je tweede kleur is ♠) dan zijn de laatste drie biedingen hierboven (van 3NT) anders en geven een 5-6 aan:

- 3NT 6-5 balanced (pasbaar)
- 4♣ 6-5 kort laag (0-2)
- 4♦ 6-5 kort hoog (2-0)

Manche-forcing relay na 1♦ - 2♣

Na 1♦ kan antwoorder een manche-forcing aangeven via 2♣. Dit ontkent niet per se een vierkaart hoog, maar in ieder geval geen uitgesproken kleur of verdeling. De antwoorden na 1♦ - 2♣ zijn vergelijkbaar na 1M - 2♣. Uitzondering is de 4441 verdelingen die via 1♦ lopen. Deze zitten nu in het 5332-bod met een maximum; omdat een 5332 met een maximum niet kan, want daarmee open je 1♣

- Minimum met 4441♣ via 2♥ (iets over ♣), dan 2NT (max) en dan 3 NT
- Maximum met 4441♣ via 2♠ (max, eigenlijk iets over ♥) en dan 3♠
- Minimum met 1♠444 direct 3♠ (een max met 5332 kan namelijk niet, dan open je 1♣)
- Alle andere 4441's zitten in 1♣-opening

Hieronder het antwoordschema. Afwijkingen ten opzichte van 1M-2♣ zijn cursief.

1♦ - 2♣ -

- 2♦ Minimum, zonder 4-kaart ♣. De bijbieder kan de hand verder opvragen met 2♥; ieder ander bod is afzwaaien. Na 2♥ geldt:
 - 2♠ 4-kaart ruiten, daarna vraagt 2NT, antwoorden volgens stappenplan
 - 2NT eenkleurenspeel, daarna antwoorden volgens stappenplan
 - 3♣-♠ majors, conform stappenplan (5-4, 6-4, 4441); hetzelfde als direct maar dan een minimum
- 2♥ 4-kaart ♣ (minimum of maximum). Hierna vraagt 2♠:
 - 2NT Maximum, daarna vraagt 3♣, antwoorden conform stappenplan, maar eentje opgeschoven. 4441 met singleton ♣ en minimum zit hier ook in (3NT)
 - 3♣-♠ Minimum volgens stappenplan (5-4, 6-4, 5-5)
- 2♠ Maximum met 4-kaart ♥ (minimum met 4-kaart ♥ via 2♦), *of een 4441♣ en een maximum: dan bied je na 2NT 3♠; min 4441♣ via 2♥.*
- daarna vraagt 2NT, antwoorden volgens stappenplan
- 2NT Maximum, één kleuren spel, geen 5-3-3-2 (via 3♠ of 1♣/NT openen). Na 2NT vraagt 3♣ kort conform stappenplan
- 3♣ Conform stappenplan: maximum, 4-kaart ♠, 5-kaart ♦
- 3♦ Conform stappenplan: maximum, 4-kaart ♠, 6-kaart ♥
- 3♥ Maximum, 0454 met renonce ♠, verder in relay mogelijk 5♦-5♣.
- 3♠ *1444 als het een maximum is.* In alle ander gevallen (minimum) conform stappenplan: 5332 (met doubleton in aangegeven kleur)
- 3NT Als 5-5 niet kan: Maximum, 6♦ - 5x (balanced)
- Anders: Maximum, 5♦ - 5x, kort hoog (2-1)
- 4m 5-5 of 6-5, zoals na 1M

Het schema is dus vrijwel gelijk aan de manche-forcing relay na 1M, en het bijbehorende stappenplan.

Manche-forcing relay na 1♣ - 1NT

1NT wordt geantwoord als de antwoordende hand niet een duidelijke eigen kleur heeft. In dat geval biedt de de antwoorder namelijk 2♣ (inverted), 2♦ (MF met ♦) of 1♦/♥ (Transfer Walsh). Een (semi)balanced hand met een vierkaart hoog kan nog wel.

Na 1♣ is 1NT manche-forcing (maar niet na voorpas en niet na X van de tegenpartij) en vraagt de hand verder op. In tegenstelling tot de 1♦-1♠ opening, bevat de 1♣ ook gebalanceerde handen. Met deze handen wordt 2♦ geantwoord op 1NT. Alle overige antwoorden zijn vergelijkbaar het het schema na 1♦, waarbij 4441 verdelingen via 2♥ geboden worden (al dan niet eerst via 2♣ of onderscheid te maken tussen een minimum en een maximum).

Let op: na voorpas is 1♣ - 1NT niet manche-forcing, maar balanced 10-11.

Let op: na doublet tegenpartij is 1♣ - (x) - 1NT niet manche-forcing, maar balanced 10-11 (en 1♠ 6-9)

1♣ - 1NT

- 2♣ Minimum, unbalanced (ook 4441 en 5332)
- 2♦ Alle balanced handen (min of max), muv 5♣332, hierna vraagt 2♥. Zie hieronder.
- 2♥ Alle handen met ♦ of iedere 4441
 - 2♠ vraagt:
 - 2NT 4441. Hierna vraagt 3♣ en biedt de openaar zijn singleton. Het verdere vervolg is dan natuurlijk.
 - 3♣-3♠ Volgens reguliere stappenplan. ♦ als kleur
 - >2♠ Conform stappenplan, als na 1M - 2♣

Een 5-5 kan niet meer na een 1♣ opening. Een herbieiding van 3♥ is dan ook altijd een 5440 met een renonce in de aangegeven kleur.

De balanced handen hebben hun eigen antwoordenschema:

- 4333 Deze gaan via 2NT (1♣ - 1NT | 2♦ - 2♥ | 2NT)
- 4432 Deze gaan via alle andere biedingen na 1♣ - 1NT | 2♦ - 2♥.
Ook hier geldt weer dat hoe hoger het bod hoe meer informatie in 1x wordt gegeven (eerst worden de vierkaarten verteld, daarna de doubleton)
- 5332 De 5332 met ♣ gaat 'normaal' via 3♠ (bijv. 1♣-1NT | 2♣-2♦ | 3♠).
De 5332 met ♦ en een maximum (minimum vaart via 1♦ opening) gaat via de 4333 (1♣ - 1NT | 2♦ - 2♥ | 2NT) en dan 4x.

1♣ - 1NT | 2♦ - 2♥:

- 2♠: 4432, maar geen vierkaart schoppen (die bied je direct)
 - 2NT vraagt:
 - 3♣ 4432, 4♥ en 4♣, 3♦ vraagt doubleton van laag naar hoog
 - 3♦ 4432, 4♥ en 4♦, 3♥ vraagt doubleton van laag naar hoog
 - 3♥ 4432, 4♣ en 4♦, en doubleton ♥
 - 3♠ 4432, 4♣ en 4♦, en doubleton ♠

- 2NT 4333 of 5♦332. Kan nog minimum of maximum zijn.
- 3♣ vraagt welke vierkaart
 - 3♦-♠ 4333, vierkaart in transfer (♦=♥, ♥=♠, ♠=♣)
 - 3NT 4♦333, en een minimum (met max bied je 4)t
 - 4x 5♦332 met een doubleton van laag naar hoog en maximum
 - 4NT 4♦333, en een maximum
- 3♣ 4432, 4♠ en 4♣, 3♦ vraagt doubleton van laag naar hoog
- 3♦ 4432, 4♠ en 4♦, 3♥ vraagt doubleton van laag naar hoog
- 3♥ 4432, 4♠ en 4♥, en doubleton ♣
- 3♠ 4432, 4♠ en 4♥, en doubleton ♦

Als de relay-bieder (1NT-bieder) uiteindelijk 3NT als eindbod doet, en de openaar heeft 18-19, dan biedt hij 4♣. Hierna kan relay-bieder eventueel nog een minor als troef vaststellen:

1♣ - 1NT | ... - ... | ... - 3NT (eindbod tegenover 12-14 NT)

- 4♣ 18-19 NT:
 - 4♦ ♦ troef, hierna cues voor ruien
 - 4M ♣ troef, controle in M
 - 4NT Sterf, absoluut minimale hand

Ook hier geldt weer dat als je na de relay 4♣ of 4♦ biedt (of uitstapt), dat dit sleminteresse voor de eerstkomende, respectievelijk laatstkomende manche is.

Antwoorden op opening na een voorpas

Indien er reeds gepast is door de partner van de openaar, is een 2-over-1 manche-forcing niet meer relevant. Daarnaast kan de opening in derde en vierde hand lichter zijn dan gebruikelijk. Om die reden hebben antwoorden op 2- en 3-niveau een andere betekenis:

p - 1M	Antwoorden op 1M na voorpas
· 2♣	Vierkaart fit, 9-11. Hierna 2♦ tikkie terug
· 2M-1	Zoals zonder voorpas, driekaart fit, 8-11.
· 2M	Zoals zonder voorpas, zwak, to plan, minder dan 8 punten, drie kaart fit
· 2NT	Zoals zonder voorpas, 6+ vierkaart fit. Overlap dus met 2♣
· 3x	Fitbid

p - 1♣	Antwoorden op 1♣ na voorpas
· 1♠	6-9 NT (of de speciale varianten die ook na een opening in 1♠ zitten)
· 1NT	10-11. To play.
· 2♣	Inverted (maar niet forcing)
· 2x	Zwak, to play, te slecht om te openen als zwakke 2.

p - 1♦	Antwoorden op 1♦ na voorpas
· 1NT	6-11. To play.
· 2♣	Echt, 10-11.
· 2♦	Inverted (maar niet forcing)
· 2M	Zwak, to play, te slecht om te openen als zwakke 2.

Verder geen derde kleur manche-forcing na voorpas; derde kleur dan gewoon echt.
Overig system-on (ook als dat soms onlogisch is)

De 1NT opening

Sterke NT (15-17). Vijfkaart hoog mogelijk. Eventueel semi-gebalanceerde handen (zeskaart laag; 5422) kunnen in uitzonderlijke gevallen ook. Na 1NT Stayman Relay, Jacoby, Lage kleuren transfers, Smolen Transfers. Vrijwel iedere 14-punter met een vijfkaart minor of major wordt ook met 1NT geopend, en 17-punters met een vijfkaart als 18-19.

1NT	15-17 NT; vijfkaart hoog mogelijk
· 2♣	Stayman
· 2♦	Transfer naar ♥ (vanaf vijfkaart) <ul style="list-style-type: none">· 2♠ Max, vierkaart fit voor ♥, echt-achtig· 2NT Supermax, driekaart fit.· 3♣ Max, vierkaart fit voor ♥, echt-achtig· 3♥ Minimum, vierkaart fit.

1NT	15-17 NT; vijfkaart hoog mogelijk
· 2♥	Transfer naar ♠ (vanaf vijfkaart) <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Supermax, driekaart fit. · 3x Max, vierkaart fit voor ♠, echt-achtig · 3♠ Minimum, vierkaart fit.
· 2♠	Transfer naar ♣. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Tophonneur derde (of beter) in ♣ · 3♣ Geen tophonneur derde <p>Doorgaan voorbij 3♣ door transfer-bieder is kort in die kleur; 3NT is altijd voorstel.</p> <p>4NT direct is kwanti (mogelijk vijfkaart ♣); ♣ vaststellen moet via 4♣ (of via splinter)</p>
· 2NT	Transfer naar ♦. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 2♣ Tophonneur derde (of beter) in ♦ · 3♦ Geen tophonneur derde <p>Doorgaan voorbij 3♦ door transfer-bieder is kort in die kleur; 3NT is altijd voorstel.</p> <p>4NT direct is kwant (mogelijk vijfkaart ♦) ♦ vaststellen moet via 4♦ (of splinter)</p>
· 3♣	Minors (5/5), pass or correct
· 3♦	Minors (5/5), manche forcing
· 3M	Minors (5/4) met singleton M
· 3NT	To play
· 4♣	Majors 5-5
· 4M-1	Transfer naar 4M. Hierna is 4NT azenvragen voor M (na Jacoby is 4NT kwanti).
· 4♠	Minors
· 4NT	Kwanti

Als we volgen met 1NT is dat geen slechte 15, dus eerder 16-18 range.

Stayman

Stayman is redelijk normaal, ook met zwakke handen kun je 2♣ bieden. Bijzonderheden bij Stayman:

- 3m echt, manche-forcing en op zoek naar de beste manche (stops bieden hierna)
- Na 1NT - 2♣ | 2♥ is 2♠ invite zonder ♠, 2NT met vierkaart ♠ (zodat sterke hand speelt)
- Smolen Transfers na 1NT - 2♣ - 2♦ (5/4 majors met de 5-kaart in de kleur die je niet biedt)
- Na 1NT - 2♣ - 2♦ is 4m dubbele transfer (met 6/4M)
- Na 1NT - 2♣ - 2M - 3oM: sleminteresse voor M

Als de tegenstanders 2♣ (Stayman) doubleren, dan is pas geen dekking, redoublet to play en de overige antwoorden zijn normaal maar met stop. Zie [hier](#) voor volledige uitwerking.

1NT - 2♣	Stayman
· 2♦	Geen vierkaart hoog. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 2♥ Pass or correct. Met gelijke lengte over het algemeen corrigeren naar 2♠ · 2♠ 5♠ - 4♥ (invite maar pasbaar) · 2NT Invite · 3m Echt,MF. Hierna is 3x fit voor m en echt-achtig: op weg naar 3NT · 3M Smolen, MF (5oM, 4M) · 4♣ Dubbele transfer: 6♥ en 4♠ · 4♦ Dubbele transfer: 6♠ en 4♥ · 4♥ Dubbele transfer: 6♣ en any 4M · 4♠ Dubbele transfer: 6♦ en any 4M · 4NT Kwanti
· 2♥	Vierkaart ♥, mogelijk nog een vierkaart ♠ <ul style="list-style-type: none"> · 2♠ Invite voor 3NT, géén vierkaart ♠ · 2NT Invite mét vierkaart ♠ (zodat NT-hand ♠ speelt) · 3m Echt, MF. Hierna natuurlijk verder. 3♥ is vijfkaart, 3♠ vierkaart · 3♥ Invite · 3♠ Sleminteresse met ♥-fit (vaak zonder splinter) · 3NT To play. Beloofd vierkaart ♠, eventueel 4m hierna is cue. · 4m Splinter · 4NT Kwanti
· 2♠	Vierkaart ♠. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Invite · 3m Echt, MF. Hierna natuurlijk verder (3♠ vijfkaart) · 3♥ Sleminteresse met ♠-fit (vaak zonder splinter) · 3♠ Invite voor 4♠ · 4m Splinter · 4NT Kwanti

Jacoby Transfers

1NT - 2M-1	Transfer naar M
· 2M	Normaal, niets bijzonders, meestal geen vierkaart fit
· 2NT	Supermax, driekaart fit. 3NT is hierna nog steeds voorstel.
· 2x/3x	Maximum, vierkaart fit. 3NT is hierna nog steeds voorstel.
· 3M	Minimum, vierkaart fit. 3NT is hierna nog steeds voorstel.

Als de transfer wordt geaccepteerd gaat het bieden redelijk normaal verder. Bijzonderheid is dan 3M dan manche-forcing is (en dus geen invite!)

1NT - 2M-1 2M	Normaal, transfer geaccepteerd - over het algemeen geen vierkaart fit.
· 2♠	Vierkaart ♠ (naarst de vijfkaart ♥), invite
· 2NT	Invite
· 3m	Manche-forcing, echt. Let op, hierna Tims truc: <ul style="list-style-type: none"> · 3m+1 Fit voor de minor, vraagt kort van laag naar hoog. 3NT balanced. · 3m+2 Fit voor de major, vraagt kort van laag naar hoog. 3NT balanced. · 3x Echt-achtig. Op weg naar 3NT, geen major-fit · 4x Controle voor de major (meestal driekaart fit)
· 3M	Manche-forcing! (zeskaart)
· 3oM	1NT - 2♥ 2♠ 3♥: 5-5M, manche-forcing. Hierna 'normaal' verder: <ul style="list-style-type: none"> · 3♠ ♠-fit (vaak driekaart) · 3NT Voorstel · 4m Controle voor ♥ 1NT - 2♦ 2♥ 3♠: Splinter (dubbele sprong)
· 3NT	To play (vaak 5332)
· 4x	Splinter

Indien de tegenstanders interfereren over Jacoby dan ontkent pas een driekaart. Zie verder [hier](#).

2♣: Zwak met ♦ of sterk

De 2♣ opening bevat de volgende handen:

- Zwakke 2 in ♦
- Sterk met ♣ (tot ca. 21 punten in de 1♣ opening)
- Sterk met een M (manche-forcing)
- Sterke SA, 22-23 (of, voor als het voorkomt, 26-27 NT)

Sterke handen met ♦ zitten NIET in de 2♣ opening, deze gaan via 2♦ (multi)

Met sterke twee-kleurenhanden wordt meestal op één niveau geopend, omdat de 2♣-opening beperkt mogelijkheid biedt om een tweekleurenspeel goed te bieden.

2♣	Sterk of zwak met ♦
· 2♦	Vraagt
· 2M	Echt, vijfkaart (meetsal zes) of langer, niet forcing, maar kan wel tot invite. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · pas Minimum of geen fit. · 2NT Sterk, 22-23 NT. Hierna gewoon system-on · 3♣ Sterk, MF, echte ♣ · 3♦ Eigenlijk nooit, tenzij je een super goede zwakke 2 hebt. · 3M Steun voor M (doubleton) en maximum voor zwakke 2 in ♦ · 3oM Echt. · 3NT Sterk met 26-27 NT, geen fit (doubleton) · 4x Sterk, Splinter voor M · 4M To play
· 2NT	Vraag (vanaf invite tegenover zwakke 2♦): <ul style="list-style-type: none"> · 3♣ Maximum, kort ♣ · 3♦ Minimum · 3M Maximum, kort M · 3NT Maximum, geen kort
· 3♣	Echt, vijfkaart of langer, forcing, ook tegenover zwakke 2♦
· 3♦	Preempt

Op 2♦ kan de sterke hand zijn hand verder omschrijven:

2♣ - 2♦	Vraagt (non-forcing)
· pas	To play (zwak met ♦)
· 2♥	Sterke hand met ♥, of 26-27 NT. Hierna vraagt 2♠
· 2♠	Sterke hand met ♠. Hierna vraagt 2NT
· 2NT	22-23 NT. Hierna antwoordschema als na 2NT opening
· 3♣	Echt, sterk, eenkleurenspeel ♣
· 3x	Zeskaart ♣ en vierkaart x

En het opvolgende bod vraagt weer door:

<div> <div> <div>2♣ - 2♦</div> <div>2♥ - 2♠</div> </div> <div>of</div> <div> <div>2♣ - 2♦</div> <div>2♠ - 2NT</div> </div> </div>	Vraagt (non-forcing).
· 2NT	26-27 NT. Hierna antwoordschema als na 2NT opening
· 3♣	6M en vierkaart m. Hierna vraagt 3♦ naar de vierkaart van laag naar hoog. Met een 5M-4m verdeling op met 1M openen
· 3♦	Goede zeskaart M, te spelen tegenover singleton. 3SA is nu nog wel voorstel, rest is cue.
· 3♥	5M en vijfkaart in een andere kleur
· 3♠	6M en 4oM
· 3NT	Zeskaart M, maar niet solide genoeg om vast te stellen.

<div> <div> <div>2♣ - 2♦</div> <div>2♥ - 2♠</div> <div>3♥</div> </div> <div>of</div> <div> <div>2♣ - 2♦</div> <div>2♠ - 2NT</div> <div>3♥</div> </div> </div>	5-5
· 3♠	SI zonder fit voor de major. Vraagt om tweede kleur te bieden, daarna cues voor de tweede kleur. 3SA bieden belooft een 5-5M, en te sterk voor 4♥.
· 3NT	SI, met fit voor de major. Vraagt de tweede kleur te bieden. Daarna cues. 4♠ bieden belooft een 5-5M, en te sterk voor 4♥.
· 4x	Cue voor M.

2♦: Multi

De multi 2♦ bevat:

- Niet kwetsbaar: zeer zwakke 2 met ♥ of ♠:
 - In 1^e of 3^e hand kan dit makkelijk een vijfkaart zijn en niet-tegen-wel mag vrijwel alles
 - In 2^e hand wel altijd zeskaart, en ook niet volledig trash (KQ-zesde op is wel het minimum)
 - Betere zwakke 2's direct 2M openen
- Kwetsbaar: gewone multi (en is 2M een 5-5)
- Sterke NT: 24-25
- Sterk met ♦

2♦	(Trash) Multi of sterk met ♦ of 24-25 NT
· 2♥	Pas or correct <ul style="list-style-type: none"> · 2♠ To play. Doorgaan hierna is echt, non-forcing en to play. · 2NT Sterke NT (24-25), hierna hetzelfde als na de 2NT opening · 3♣ Sterk met ♦ (meestal zeskaart) en ♣ (vierkaart) · 3♦ Sterk met ♦, een-kleurenspeel · 3M Sterk met ♦ en vierkaart M

2♦	(Trash) Multi of sterk met ♦ of 24-25 NT
· 2♠	Pas or correct: <ul style="list-style-type: none"> · pas To play · 2NT Sterk, 24-25 NT. Hierna gewoon system-on · 3♣ Sterk, MF, echte ♣ en ♦ (4/6) · 3♦ Sterk, MF, echte ♦
· 2NT	Vraagt (vanaf invite tegenover zwakke 2):
· 3m	Echt, vijfkaart of langer, forcing, ook tegenover zwakke 2
· 3M	Pass or correct
· 4♣	Vraagt om transfer naar major
· 4♦	Bied je major
· 4M	To play (geen pass/correct dus, dan doe je 4m)

Als de tegenpartij 2♦ doubleert dan is pas to play, redoublet vraagt de major, en 2M is to-play

Als de antwoordende hand manche-interesse heeft, zelfs tegenover een zwakke 2, dan kan een minimum/maximum en kleur worden opgevraagd. Het is zo ingericht dat de sterke (antwoordende) hand speelt.

2♦ - 2NT	Forcing. Vraagt.
· 3♣	Minimum met ♥. Hierna 3♦ tikkie terug (invite, zeker NK nuttig). Bij twijfel tussen min/max dus voor minimum kiezen, want maat kan nog een tikkie terug geven.
· 3♦	Minimum met ♠. Hierna 3♥ tikkie terug (invite, zeker NK nuttig)
· 3♥	Maximum met ♠ (zodat de sterke hand speelt)
· 3♠	Maximum met ♥
· 3NT	24-25NT, slemforcing. Hierna simpele stayman en jacoby
· 4x	Sterk met ♦ en vierkaart of langer x. Slemforcing.

2M: Degelijke zwakke twee (niet kwetsbaar)

Alleen indien niet kwetsbaar: de 2♥ en 2♠ opening is zwak, maar niet trash (dan open je 2♦).

Sowieso een zeskaart en ca. 8-11 punten. In ongunstige situaties kan het zelfs een slechte opening zijn. Maat mag dus wat sneller constructief volgooien.

2M	Degelijke zwakke 2
· 2♠	To play. Met forcing met ♠ kun je via 2NT.
· 2NT	Vraagt kort <ul style="list-style-type: none"> · 3x Kort in x · 3M Geen kort, minimum · 3NT Geen kort, maximum · 4x Renonce in x
	Hierna is 4♣ sleiminteresse en 3NT voorstel.
· 3x	Echt, forcing

2M	Degelijke zwakke 2
· 3M	To play
· 3NT	To play
· 4x	Splinter

Als de tegenpartij doubleert is alles echt en to-play. 2NT blijft zoals hierboven; redoublet is punten en interesse om tegen te spelen. Na een tussenbod van de tegenpartij is doublet straf, 2SA is forcing en vraagt (als hierboven) en alles op 3-niveau is om te spelen.

2M: 5M-5m zwak (kwetsbaar)

Indien kwetsbaar is de 2♥ en 2♠ een vijfkaart in ♥/♠ en een vijfkaart in een minor. Hierna is 3♣ p/c en sterk (vanaf invite) via 2NT.

2M	5M-5m, geen opening; max een punt of 10 (met meer open je)
· 2♠	To play. Met forcing met ♠ kun je via 2NT.
· 2NT	Vanaf invite: vraagt vijfkaart en min/max <ul style="list-style-type: none"> · 3m Vijfkaart m, minimum · 3M Vijfkaart bijbehorende m (♥=♣ en ♠=♦) en max Hierna is 4m sleminteresse met minor fit; de rest op vier niveau is cue voor de major. 3oM is sterk met zeskaart oM en 3NT voorstel.
· 3♣	Pass/correct
· 3♦	Invite voor 4M
· 3M	To play
· 3oM	2♥ - 3♠: Splinter 2♠ - 3♥: To play
· 3NT	To play
· 4x	Splinter

Als de tegenpartij doubleert blijft system-on. Redoublet is punten en interesse om tegen te spelen. Als zij een kleur bieden is doublet straf.

2-openingen in de vierde hand

In de vierde hand zijn de twee openingen hetzelfde zoals we ze kwetsbaar spelen, maar dan 10-14 punten. Je moet wel wat denken te halen natuurlijk (anders pas je maar). Dus:

- 2♣: Als het zwak met ♦ is dan denk je die te gaan halen; verder dezelfde sterke varianten
- 2♦: Multi, zeskaart M, 10-14, of sterk
- 2♥: 5♥ + 5m, 10-14
- 2♠: 5♠ + 5m, 10-14

2NT opening (20-21)

De 2NT opening is 20-21 punten, (semi)gebalanceerd, en kan een 5-kaart hoog bevatten. Hierna Muppet Stayman; waarbij de focus ligt om de sterke handen sowieso te laten spelen. Als na 2♣ of 2♦ 2NT geboden wordt, geldt onderstaande ook.

De volgende sterke NT biedingen zijn beschikbaar:

- 20-21: 2NT opening
- 22-23: 2♣ - 2♦ | 2NT
- 24-25: 2♦ - 2x | 2NT
- 26-27: 2♣ - 2♦ | 2♥ - 2♠ | 2NT

5-4 majors gaan als volgt:

- 5♥ en 4♠: via transfer (3♦ en de 2NT openaar weigert met 3♠ met 4♠ en 2♥)
- 5♠ en 4♥: muppet en na 3♥ bied je 3NT

5-5 majors als volgt:

- 5♥+5♠ zonder SI: transfer en dan 4♥
- 5♥+5♠ met SI: muppet, na 3♥ dan 3♠ (transfer naar 3NT) en dan 4♥

2NT	20-21 NT. Semi-balanced (5431 kan ook nog wel singleton A of K)
· 3♣	Muppet Stayman Een vijfkaart ♠ en een vierkaart ♥ gaat via 3♣ (en na 3♥ dan 3NT)
· 3♦	Jacoby transfer naar ♥. Hierna 4NT is kwanti (als je wilt azenvragen, dan via 4♣) Een vijfkaart ♥ en een vierkaart ♠ wordt ook via 3♦ geboden
· 3♥	Jacoby transfer naar ♠. Hierna 4NT is kwanti (als je wilt azenvragen, dan via direct 4♦). Vijfkaart ♥ en ♠ zonder SI gaat ook via transfer.
· 3♠	Beide minors, sleminteresse <ul style="list-style-type: none">· 3NT Geen sleminteresse, voorstel· 4m Sleminteresse voor m
· 3NT	To play.
· 4♣	Transfer naar ♥, 6-krt. Met max weigeren.
· 4♦	Transfer naar ♠, 6-krt. Met max weigeren.
· 4♥	Transfer naar ♣; hierna is 4NT en 5♣ allebei afzwaaien
· 4♠	Transfer naar ♦; hierna is 4NT en 5♦ allebei afzwaaien

Muppet Stayman

Muppet Stayman vraagt vier- en vijfkaarten hoog, maar laat daarnaast ook ruimte om een vijfkaart hoog aan te geven door de antwoordende hand (zodat iedere 5-3M fit gevonden kan worden). Daarnaast is het zo ingericht dat altijd de sterke hand speelt. Als special zit de 5-5M met slem-interesse in 3♣.

2NT - 3♣	Muppet Stayman
· 3♦	Eén of twee vierkaarten hoog: <ul style="list-style-type: none"> · 3M Vierkaart in oM (sterk hand speelt). Hierna is 3♠ een 4♠333 en de rest echt/cue. · 4♣ Vijfkaart ♣. Hierna 4NT en 5m afzwaaien, rest SI. · 4♦ Beide vierkaart (vraagt 2NT bieder te kiezen) · 4♥ 5+-krt ♦, met sleminteresse; hierna 4NT en 5♦ afzwaaien
· 3♥	Geen vier- of vijfkaart hoog. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 3♠ Transfer naar 3SA. Hierna is doorgaan sleminteresse: <ul style="list-style-type: none"> · 4m: vijfkaart m (en een vierkaart M) · 4♥: vijfkaart ♥ en vijfkaart ♠ · 3NT Vijfkaart ♠ (en vierkaart ♥) · 4m Zeskaart M (♣=♥, ♦=♠) en vierkaart oM · 4M Zeskaart m (♥=♣, ♠=♦) en vierkaart in een major
· 3♠	Vijfkaart ♠. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 3NT To play · 4♣ Sleminteresse met ♠ (Drink) · 4♦ 5+-krt ♣, sleminteresse · 4♥ 5+-krt ♦, met sleminteresse
· 3NT	Vijfkaart ♥. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 4♣ Sleminteresse met ♥ (Drink) · 4♦ Retransfer · 4♥ 5+-krt ♣, sleminteresse · 4♠ 5+-krt ♦, met sleminteresse

Transfers

Jacoby transfers worden geweigerd (op 3-niveau) zónder steun; dus aannemen van de transfer toont fit, vanaf een driekaart.

2NT - 3M-1	Transfer naar M
· 3M	Driekaart steun. 3NT is hierna nog steeds voorstel (5332).
· 3♠	[alleen na 3♦]. Vierkaart ♠. Geen driekaart steun voor ♥. Hierna alles echt
· 3NT	Geen driekaart steun voor M. Hierna alles echt 4x op zoek naar betere manche.
· 4m	Cue, vierkaart fit. 4M-1 is retransfer.
· 4M	Vierkaart fit, minimum

Drie openingen

3♣ tot en met 3♠ zijn preëemptief. Niet tegen wel vanaf een zeskaart. Derde hand (niet tegen wel) kan van alles zijn; van nul punten tot een minimale opening. Kwetsbaar normaal (tot maximale een lichte opening).

Specifiek na de 3♣ opening heeft de antwoordende hand de mogelijkheid om 5-3 fit te vinden; via 3♦. Om de 'sterke' hand te laten spelen geeft de preempter antwoord 'in transfer'. Verder alle antwoorden normaal.

3♣	Preempt. Kan zeskaart zijn.
· 3♦	Vraagt om driekaart hoog in transfer: <ul style="list-style-type: none"> · 3♥ Driekaart ♠ · 3♠ Geen driekaart hoog · 3NT Driekaart ♥
· 3M	Zeskaart en forcing: <ul style="list-style-type: none"> · 4♣ Minimum, geen interesse in slem · 4x Cue voor M
· 3NT	To play, of truc om later uit te nemen op 5-niveau
· 4♣	To play
· 4♦	Sleminteresse met ♣
· 4M	To play

3♦	Preempt. Kan zeskaart zijn.
· 3M	Zeskaart en forcing: <ul style="list-style-type: none"> · 4♦ Minimum, geen interesse in slem · 4x Cue voor M
· 3NT	To play, of truc om later uit te nemen op 5-niveau
· 4♣	Sleminteresse met ♦
· 4♦	To play
· 4M	To play

3M	Preempt. Kan zeskaart zijn.
· 3♠	Zeskaart en forcing:
· 3NT	To play
· 4m	Cue voor M

Indien de tegenpartij de preempt doubleert, dan is een nieuwe kleur bieden non-forcing.
Dus 3♣ (x) 3♥ is puur contractverbetering.

3NT	Sterke major, bijvoorbeeld AHV-zevende met nog een A/K er naast (8/9 slagen van top)
· 4♣	Vraagt om de kleur in transfer te bieden:
· 4♦	Vraagt om de kleur te bieden, daarna 4NT is azenvragen
· 4M	Interesse (kwanti) in slem met de andere major.

Bieden in competitie

Algemene principes

Doubletten

Take-out doubletten zijn vanaf een lichte opening met steun voor de ongeboden kleuren; of sterke handen (16+) met een eigen kleur.

Meestal zijn doubletten t/o, dus ook op:

- Op cuebid van de door jouw geboden kleur. Hun kleur bieden is dan een sterke T/O hand. (Op maats kleur is het voor de start.)
- Texas, Namyats en Jacoby.

In oppaksituaties moet je dus passen als je voor straf wilt tegenspelen.

Strafdoubletten. Wanneer strafdoubletten:

- Wij hebben een M fit. Behalve als ze de kleur direct onder de M-fit bieden, dan is doublet inviterend voor de manche.
- Wij hebben m fit, dus ook na inverted minor, behalve als de tegenstanders op 3 niveau bieden en we moeten kunnen vragen naar een stop.
- Na preeempt maat.
- Als we duidelijk de tegenstanders gelift hebben en niet meer op zoek kunnen zijn naar een manche spelen we ook strafdoubletten. (vooral in paren)
- Als je sans hebt geboden terwijl zij een kleur hebben geboden en daarna die kleur herhalen, dan is doublet bij de sans bieder straf!

Bijzondere doubletten. Andere doubletten die we spelen zijn:

- Preempter DBL = action DBL. Overwaarde voor opening, wil wel bieden. Geeft maat de keuze om te passen of te redden
- Op splinter:
 - Niet kwetsbaar voorstel redden die kleur (vanaf zeskaart/goeie vijfkaart met extra distributie),
 - Kwetsbaar start voor de kleur eronder. Behalve als de splinter in een kleur is die wij gevolgd hebben. Dan altijd voorstel uitnemen.
- Optional Support doublet (t/m 2♥), we spelen geen support doublet als zij geopend hebben. Na support doubles is een kleur bieden onder de support kleur non-forcing (zwak).
- Ook support als de tegenpartij 1NT tussen biedt.
- (1♠) p (1NT) p | (2♣) DBL = t/o op klaver en schoppen.
- Invite doublet. Doen we ook met een minorfit en de tegenstanders bieden tussen met 3 iets, doublet vraagt dan om dekking. Een invite-dubbel is alleen van toepassing indien er een duidelijk vastgestelde fit is - je kunt dus met de dubbel niet impliciet de fit vaststellen (dus 1♥ - (3♦) - X is geen invitedubbel (maar MF)
- Na opening maat zijn doubletten na 3♣ of hoger MF (muv invitedubbel). Heel simpele regel, maakt het bieden wel erg makkelijk, maar zorgt er ook voor dat je snel hoog komt. Niet zwaarder gaan doubleren na 1M (3m)!
- (1x)-p-(1y)-X, normaal 4oM-4+om, NT = 5oM-4om. Met 18+ zeg je ook X en bied je daarna NT. Eigenlijk alleen kwetsbaar om manche niet te missen.

- Als $x;y = m=M; 1NT = \text{echt}, X \text{ t/o}.$

2NT in competitie

Na een take-out double is 2NT vrijwel altijd Scrambling; Lebensohl uitzondering zijn:

- na een zwakke 2 opening (niet na een zwakke 2 antwoord)
- na een zwakke 2 volgbod (dan is 2NT dus Lebensohl).

Scrambling geeft meestal twee kleuren aan en vraagt de dubbelaar z'n laagste vierkaart te bieden.

Scrambling is in principe altijd zwak. Voorbeelden scrambling

- | | |
|---------------------------------|--|
| (1♥) - p - (2♥) - X (p) - 2NT | Twee plaatsen. Antwoordende kiest uit de laagste twee kleuren en houdt er rekening mee of hij kan verdragen als maat corrigeert. |
| (1♠) - X - (2♠) - 2NT | Scrambling |
| (1♥) - 1♠ - (2♥) - 2NT | Geen scrambling (geen doublet), maar invite ♠. |
| (1♣) - p - (2♠) - X (p) 2NT | Scrambling (2♠ zwak). In deze situatie is de minor ook nog een plek om te spelen. |

Bijzondere situatie bij Scrambling: als je 'wegloopt' uit een scrambling kleur dat eigenlijk niet kan dat is dan zwak (zoals Lebensohl) en wordt direct de kleur bieden constructief. Voorbeeld:

- | | |
|----------------------|---|
| (1♠) - p - (2♠) - X | |
| (p) - 2NT - (p) - 3♣ | |
| (p) - 3♥ | Maat corrigeert naar een onmogelijk kleur (hij kan alleen corrigeren naar 3♦ met ♦/♥), dus is 3♥ zwak en 100% to play. Direct 3♥ bieden na X is dan dus constructief. |
| (1♠) - p - (2♠) - X | |
| (p) - 3♥ | Constructief! Vanaf vierkaart. Zwak via Scrambling. |

Na een volgbod van 1M geldt dat er verschillende mogelijkheden zijn om te inviteren:

- 2cue Invite met een driekaart (of sterk met een eigen kleur)
- 2NT Invite met een vierkaart, of een driekaart als 2 cue niet beschikbaar is.
- 3cue Mixed raise (4-krt fit)

Forcing versus non-forcing

Als we zelfstandig een nieuwe kleur bieden zonder dat maat op zoek is naar een kleur (dus na een doublet) dan is dat non-forcing en 6-9 omdat je dan een fit verwacht. Als maat niet op zoek is (heeft gewoon gevolgd) dan is een nieuwe kleur non-forcing, maar wel beter, tot 14 punten. Voorbeelden:

- | | |
|--------------------------|---|
| ▪ (1x) - x - (2x) - 2M | Non forcing, 6-11 |
| ▪ (1x) - 1M - (2x) - 3y | Non-forcing, 11-14 (indien zonder sprong) |
| ▪ (1x) - 1M - (2x) - 2oM | Non-forcing, 9-14 |
| ▪ (1M) - x - (2M) - 3x | Non-forcing, (8-11) |

Sprongbiedingen in competitie waarbij beide tegenstanders meedoen zijn zwak (ook bij steunen). Dus sterker moet dan via doublet.

Cue-biedingen

Als er situaties ontstaan waarbij de tegenpartij twee kleuren heeft aangegeven (hoe dan ook) en wij zijn op zoek naar sans dan vraagt het bieden van één van hun kleuren om een stop.

Verder zijn cue-bieding vrijwel altijd fit als er een major geboden is. Als er twee cue beschikbaar zijn onder 3M dan is de cue op 2-niveau een driekaart fit en op 3-niveau mixed raise. Als er maar één cue beschikbaar is dan is de cue mixed raise. 2NT kan dan nog vanaf een driekaart.

Forcing pas situaties

We spelen 'normale' forcing pas situaties. Indien wij manche-forcing zijn is een pas altijd forcing. Als maat dan doubleert en je gaat door (als je gepast hebt), dan is dit slem-interesse (pass-and-pull)

We spelen geen forcing pas indien we een invite hebben gedaan en we worden gepreempt.

Zij openen met 1 in een kleur

Doublet na hun minor opening: (1m) - X

Alle antwoorden zijn normaal. Minimaal bod is tot 9 punten; sprong is non-forcing (7-10) met een vijfkaart. Enige uitzondering is het cue-bid 2m. Dit is vanaf een invite, met minstens één vierkaart hoog. Bieden vervolgt natuurlijk, maar is forcing tot 2NT.

(1m) - X - (p)	Normaal informatiedoublet
· 1x	0-9 punten, non-forcing (ook 2oM indien zonder sprong). Kan soms ook op een driekaart als je moeilijk zit. <ul style="list-style-type: none">· 1/2y Sterk, 16-18 punten, eigen kleur. Nog sterker handen via cue.· 2m Sterk, als je daarna steunt ben je balanced· 3x [steunen]: sterk (16-18) balanced
· 1NT	6-10 punten, balanced, geen duidelijke eigen kleur, kan ook zonder stop
· 2♣	[na 1♦] zwak, 0-9. Meestal 5-kaart (met 4-kaart kies je vaak voor je driekaart in 1M) [na 1♣] cue: invite met een vierkaart hoog (forcing tot 2NT), of MF met eigen kleur.
· 2♦	[na 1♣] sprong, 7-10 punten, 5-kaart, non-forcing [na 1♦] cue: invite met een vierkaart hoog (forcing tot 2NT), of MF met eigen kleur.
· 2M	7-10 punten, 5-kaart M
· 2NT	Invite voor 3NT (11-13)
· 3m	Vraagt een stop
· 3M	Invite met zeskaart M

(1m) - X - (2m)	Normaal informatiedoublet.
· Pas	0-9 punten, of niets te bieden: <ul style="list-style-type: none"> · 2/3x Sterk · 2NT 18-19NT, hierna system-on (als na 2NT opening)
· X	Take-out, vanaf en punt of zes
· 2x	8-11, vijfkaart, non-forcing
· 2NT	Scrambling
· 3x	[zonder sprong] 10+, vijfkaart, forcing [met sprong] zwak, preempt

(1m) - X - (1x)	Normaal informatiedoublet.
· Pas	0-9 punten, of niets te bieden: <ul style="list-style-type: none"> · 2/3x Sterk · 2NT 18-19NT, hierna system-on (als na 2NT opening)
· X	Take-out, vanaf en punt of zes
· 1M	vijfkaart M, tot een punt of 9.
· 2m	(hun eerste kleur): cue; net als zonder (1x), dus invite met een vierkaart hoog, of MF met een eigen kleur
· 2y	met sprong: zwak zonder sprong: constructief, vanaf een punt of 9.
· 2x	(hun tweede kleur): echt (let op: na (1♣) p (1♦) is het precies andersom.

(1♣) - P - (1♦) - X	Take-out op ♦
· 2♣	Echt
· 2♦	Cue, invite met vierkaart hoog (mogelijk strafpas gehad of om andere reden geen X op 1♣)
· 2y	met sprong: zwak zonder sprong: constructief, vanaf een punt of 9.

Doublet na hun major opening: (1M) - X

Alle antwoorden zijn vergelijkbaar met naar doublet op 1m. Enige verschil is het cue-bid. Dit belooft precies een vierkaart in de andere hoge kleur, en is vanaf inviterend

(1M) - X - (p)	Normaal informatiedoublet.
· 1♠/2m	0-9 punten, non-forcing (ook 2oM indien zonder sprong). Kan soms ook op een driekaart als je moeilijk zit. <ul style="list-style-type: none"> · 2y Sterk, 16-18, eigen kleur · 2M Sterk, als je daarna steunt ben je balanced met steun · 2♠/3m (steunen), unbalanced en sterk
· 1NT	6-10 punten, balanced, geen duidelijke kleur. Belooft niet per se een stop

· 2M	Cue: invite met vierkaart oM, of MF met eigen kleur
· 2oM	Indien zonder sprong: zwak; zie 1♠/2m Indien met sprong: 7-10 punten, vijfkaart oM (♥)
· 2NT	Invite voor 3NT
· 3m	8-11, vijfkaart m
· 3M	Vraagt stop voor 3NT
· 3oM	Invite, vijfkaart indien enkele sprong, zeskaart indien dubbele sprong

Als de tegenpartij de major ophooft zijn de antwoorden natuurlijk. X is take-out, 2NT nu Scrambling.
Als de hand die gedoubleerd heeft, en we beiden dan 2NT (18-19) spelen we hierna 'Meike', als na (2M) - 2NT

Als de tegenpartij transfers speelt na (1M) X; dan is hun kleur bieden fit voor de andere major en invite+. Double is take-out.

(1M) - X - (2M)	Normaal informatiedoublet.
· pas	0-9 punten, of niets te bieden.
· X	Take-out, hoeft niet per se sterk te zijn, kan ook competitief.
· 2x/3x	Sterk, 16-18, eigen kleur
· 2NT	Sterk, 18-19, hierna 'Meike'.
· 2♠/3m	(steunen), unbalanced en sterk
· X	Take-out, 8+. Daarna een nieuwe kleur bieden is sterk
· 2NT	Scrambling
· 2x/3x	(8)9-11, vijfkaart, non-forcing
· 3M	Vraagt stop

Als de tegenpartij transfers speelt na ons doublet om 1M dan is doublet op de transfer take-out (algemene waardes) en hun transfer-kleur bieden is net als de cue hierboven: inviterend met een vierkaart in de nadere major. Dus:

(1M) - X - (2y)	(2y) is transfer naar z.
· X	Take-out
· 2z	Cue: invite met vierkaart oM

Volgbod

Na een opening op 1-niveau van de tegenpartij is vrij normaal. Bij ongunstige kwetsbaarheid (en/of slechte positie) zijn zeker volgbiedingen op 2 niveau behoorlijk constructief. Sprongvolgbiedingen zijn zwak. Cue en 2NT zijn Michaels. Special is na hun 1♣ opening: dan is 2♣ gewoon echt, en 2♦ en 3♣ Michaels.

(1x)	
------	--

· 1y	Normaal volgbod. Vanaf 8 tot 16 punten, vijfkaart of langer.
· 1NT	Echt, 15-18, hierna system-on
· 2x	Cue: Michaels (na 1♣ is 2♦ Michaels voor majors en is 2♣ echt!)
· 2y	[met sprong] zwak [zonder sprong] normaal volgbod.
· 3x	Michaels

In het verder bieden geldt dat een nieuwe kleur niet forcing (behalve op 1-niveau) maar wel constructief, tot maximaal 14 punten.

Wij volgen op 1-niveau

Volgbiedingen zijn normaal, normaliter vanaf een vijfkaart; maar soms kan een vierkaart ook (bijv. voor uitkomst of bij gebrek aan een ander bod). Indien wij volgen met een major dan zijn er de volgende manier om te steunen (en inviteren), onafhankelijk of de tegenpartij nog verder verhoogd heeft:

- 2x: [Cue, indien beschikbaar] Fit met een driekaart, invite+
- 2NT: Invite+, fit met een vierkaart indien 2-cue beschikbaar is, anders mogelijk ook 3-kaart.
- 3x: [Cue] Mixed raise (vierkaart fit, minimale invite)

Dit is exact hetzelfde wanneer de tegenstander volgt.

Als wij volgen en zij verhogen hun eigen kleur is een nieuw kleur bieden niet forcing, maar wel constructief (tot max 14 punten). Dus:

(1x) - 1y - (2x)	Normaal volgbod op 1-niveau, ophoging door tegenstander
· X	Take-out
· 2y	Snel steunen met een driekaart, punt of 5 tot 10. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Invite · 3x Mixed raise achtig (ook invite, maar dan zwakker dan 2NT) · 3z Echt-achtig, interesse voor manche mits maat steun heeft in z
· 2z	Non-forcing (9-14), meestal vijfkaart, snel steunen met een driekaart: <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Echt · 3x [cue] 12+ met drie+kaart fit voor y · 3y Echt, to play · 3z Invite
· 2NT	Vierkaart fit voor y indien y een major is, invite+ Invite voor 3NT indien y een minor is.
· 3x	Mixed raise
· 3y	To play
· 3z	Met spong : preempt, zonder sprong na non-forcing, maar wel constructief; vanaf een punt of 10 met een vijfkaart.

Als de tegenstander zichzelf ophooft en we volgen op 2-niveau dan is dit een (redelijk) solide kleur of extra lengte. **Let op dat 2NT dan to play is, en invite - vermoedelijk een strafpas op 1x of een andere redelijke hand, maar zonder bod na 1x.**

(1x) - P - (2x) - 2M (p)	Normaal volgbod op 2-niveau, met wat extra lengte kan het wat lichter (waarschijnlijk is de situatie toch competitief)
· 2z	11-14. Kan eventueel nog een vierkaart zijn. Geen geschikt bod na 1x
· 2NT	11-14. Invite voor 3SA. Geen geschikt bod na 1x, mogelijk strafpas gehad.
· 3x	Invite met fit. Kan nog drie- of vierkaart zijn. Als er nog ruimte is onder 3M dan is dit tikkie terug.
· 3z	Echt
· 3M	Invite, maar zwakker dan 3x (bieden als preempt is niet nodig; je gaat waarschijnlijk toch de bieding wel winnen met 3y). Soort mixed raise achtig.

Wij volgen op 2-niveau

Geen bijzonderheden. We volgen normaal (redelijk constructief); antwoorden zijn vergelijkbaar met hierboven, maar dan geen fitbids. Indien het een zwakke sprongvolgbieding betreft, doen we hetzelfde als na een zwakke 2 opening.

(1x) - 2y - (p)	Volgbod op 2-niveau zonder sprong. Vijfkaart (vaak zes)
· 2x	Indien y=M dan drie+kaart fit Indien y=m vraagt stop (invite+)
· 2z	11-14. Non-forcing, maar wel constructief.
· 2NT	Als y=M dan Fit met drie+kaart. Hierna standaard systeempje Als y=m dan Invite voor 3NT
· 3x	Splinter.
· 3z	Non-forcing met wel constructief.
· 3y	Indien y een minor is dan invite voor 3NT (met fit); indien y een major is dan invite (maar zwakker dan 3x) voor 4M

(1x) - 2y - (2x)	Wij volgen op 2-niveau (zonder sprongen), zij steunen vervolgens
· X	Take-out, kan nog invite met driekaart zijn.
· 2NT	Invite met fit indien y een major is Invite voor 3NT indien y een minor is
· 3x	Non-forcing, maar wel constructief
· 3y	To play, niet volledig preemptief; partner mag nog wel door met een supermax

Michaels / 2-suiters

Met twee-kleuren spellen (5-5) doen we Michaels, kracht afhankelijk van de kwetsbaarheid:

- Niet tegen wel: 7 losers (VBTxx Vxxxx xx x)
- Niemand: 6 losers (VBTxx HVxxx xx x)
- Allen: 5½ loser (HVTxx HVTxx xx x)
- Wel tegen niet: 5 losers (HVBxx HVTxx xx x)

Als je niet sterk genoeg bent voor Michaels, volg je gewoon.

De logica achter onze Michaels is:

- Majors gaan altijd voor: dus de laagste biedingen (2x en 2NT) bevatten altijd een major (en als het kan dus 2x beide majors). Beide minors dus altijd als laatst.
- Daarnaast is het van laag naar hoog: laagste bod hoort bij laagste major of minor.
- We gaan er vanuit dat de 1♣ nooit echt is, waarmee onze 2♣ echt is (en 2♦ Michaels voor de majors)

Inviteren na Michaels werkt zodat het zo efficiënt mogelijk is, waarbij de major voor gaat. 3 in de overgebleven minor kan nooit echt geboden worden (dat is invite), 3 in de overgebleven major wel. Als er voldoende ruimte is, dan kun je voor allebei inviteren. Als dat onmogelijk is dan is het bod op 3-niveau voor de major. Dus:

(1♠) - 2NT ♥+♦
· 3♣ Invite+ met ♥
· 3♠ Invite+ met ♦
(1♥) - 2NT ♠+♦
· 3♣ Invite+ met ♦
· 3♥ Invite+ met ♠

Als er nog een major over is, is die bieden gewoon echt; waarmee het kan zijn dat alleen de invite voor de major beschikbaar is. Verder is inviteren van laag naar hoog. Na minor-fit is 3NT altijd nog voorstel, naar major-fit is 3NT non-serious.

Simpel steunen gaat volgens de volgende logica:

- Langste kleur eerst
- Bij gelijke lengte:
 - Bij 3-3 kies je de hoogste, mits het op hetzelfde niveau is. Zo is sneller duidelijk of er een fit is. Indien niet op hetzelfde niveau, dan toch maar de goedkoopste.
 - Bij 2-2 de laagste

Slempogingen op vierniveau volgens de volgende logica:

- Laagste 'onmogelijke' kleur is SI voor eerstkomende manche
- Hoogste 'onmogelijke' kleur of 4NT is voor laatstkomende manche
- 4M is altijd to play

Hieruit volgt:

(1m) -	Any minor opening; maar ook na (1m) p (1x/2x):
· 2♣	Echt (ook na 1♣ opening), normaal volgbod op 2-niveau

- 2♦ Michaels (ook na 1♣ opening, maar NIET na (1♣) p (1x): beide hoge kleuren
 - 2M To play; voorkeur. Met gelijke lengte kies je de hoogste met fit (3-3) en de laagste zonder fit (2-2 of korter). 2♠ toont dus vrijwel altijd (driekaart) fit
 - 2NT Invite voor ♥
 - 3m Invite voor ♠
 - 3om Echt
 - 4♣ Sleminteresse ♥ (en beter dan via 2NT en dan doorgaan)
 - 4♦ Sleminteresse ♠ (en beter dan via 3m en dan doorgaan)

- 2M Zwakke sprongvolgbeding. Antwoorden als na 2M opening

- 2NT Michaels : 5-kaart ander minor en vijfkaart ♥
 - 3om To play. Met fit voor beide voorkeur voor ♥ aangeven.
 - 3m (cue): invite voor ♥
 - 3♥ To play
 - 3♠ To play, vaak solide zeskaart of langer, geen fit voor ♥

- 3m Michaels : 5-kaart andere minor en vijfkaart ♠
 - 3x To play (er is geen ruimte voor welke invite dan ook)
 - 4m Slepoging ♠
 - 4NT Slepoging voor de minor.

Uitzondering: Na (1♣) - p - (1x) is 2♣ de majors en 2♦ gewoon echt!

Na een 1♥ of 1♠ opening van de tegenpartij werkt Michaels als volgt:

(1M) -	Any major opening; maar ook na (1M) p (1x/2x):
· 2M	Michaels: vijfkaart oM en vijfkaart ♣ <ul style="list-style-type: none"> · 2NT Invite voor ♣ · 2oM To play; voorkeur. Met gelijke lengte kies je de hoogste met fit (3-3) en de laagste zonder fit (2-2 of korter). 2♠ toont dus vrijwel altijd (driekaart) fit · 3♣ To play · 3♦ Invite voor ♠ · 3M MF met ♣ met 3NT als optie. · 4♣ To play · 4♦ Sleminteresse ♠ (en beter dan via 3m en dan doorgaan) · 4M Sleminteresse ♣ (en beter dan via 3M en dan doorgaan)
· 2NT	Michaels vijfkaart oM en vijfkaart ♦ <ul style="list-style-type: none"> · 3♣ Invite voor ♠ · 3♦ To play · 3M Invite voor ♥ · 3oM To play · 4♣ Sleminteresse oM (en beter dan via 3♣ en dan doorgaan) · 4M (hun kleur) sleminteresse ♦
· 3M	Michaels : Beide minors (5-5) <ul style="list-style-type: none"> · 4M (cue) slempoging ♣ · 4oM Echt, to play · 4NT (cue): slempoging ♦

Als de tegenstander z'n maat steunt na onze Michaels is doublet invite voor de (laagste) major. De overgebleven kleur bieden is dan voor de andere kleur van de Michaels-bieder.

Verder (niet 100%) Michaels na:

(1m) - p - (2m)	Zowel na 'normaal' als inverted.
· 2NT	De andere minor + ♥ (de laagste major)
· 3m	Beide majors
· 4m	De andere minor + ♠
(1M) - p - (2M)	
· 2NT	De andere major + ♦
· 3M	De ander major en ♣
· 4M	Minors

Het 2-cue bod wordt dus vervangen door het 3-cue bod, 2NT blijft als Michaels; en de oorspronkelijke 3-cue kan dus niet meer.

Verder is ook 1NT in de sandwich een twee-kleurenspeel, na (1m) - (1M). Zelfs als 1m precisie is. 1NT belooft dan 5M + 4m (of langer). Dus:

(1♣) - p - (1♥) - 1NT: 5♠ + 4♦

(1♦) - p - 1♠ - 1NT: 5♥ + 4♣

Verder is na (1m) - p - (1x) is 2m majors en 2M echt

Ook Michaels en soort Michales na (1x) - p - (1y):

(1m) - p - (1M)	Normaal
· X	4oM + 5 om (heel soms misschien eens vier om)
· 1NT	5oM + 4 om
· 2m	Michels: 5-5 majors
· 2NT	Michaels: 5oM + 5♥
· 2M	(hun kleur): echt
· 3m	Michels: 5oM + 5♠

Sterkte onbekend -afhankelijk van kwetsbaarheid-, niet constructief iig. Een take-out double in deze situatie is daarom ook vaak 5m en 4M.

(1♣) - p - (1♦)	Normaal
· X	Take-out
· 1NT	Echt, 16-18
· 2♣	Michels: 5-5 majors
· 2NT	Michaels: 5♥ + 5♦

- 2♦ (hun kleur): echt
- 3♣ Michels: 5♦ + 5♠

(1M) - p - (1x)	Normaal
· X	Take-out, 5-4 minors; hoeft niet heel constructief te zijn.
· 1NT	Echt, 16-18
· 2M	Michels: 5oM + 5♣
· 2NT	Michaels: 5oM + 5♦
· 2x	(hun kleur): echt
· 3M	Michels: 5♣ + 5♦

Bieden in de vierde hand (1x-p-p)

(1x) - p - (p)	Bieden in de vierde hand kan een stuk lichter, maar vraag je wel af waarom de tegenpartij en je maat niet geboden heeft.
· X	Take-out
· 1y	Normaal, vijfkaart, maar kan wel een stuk lichter.
· 1NT	12-14NT na een minor opening. Hierna system-on 12-16NT na een major opening. Hierna system-on.
· 2y	Met sprong: intermediate, 10-14 met een zeskaart y Zonder sprong: normaal, maar kan wel een stuk lichter zijn

Na drie keer pas zijn de openingen normaal, alleen de (zwakke) openingen zijn altijd gelijk aan de kwetsbare variant constructievere.

(p) - p - (p)	Na drie keer pas zijn twee niveau-openingen anders:
· 2♣	Hetzelfde als normaal. Zwakke 2 in ♦ is dan degelijker (9-13).
· 2♦	Multi, 10-14. Let dus op dat je met vanaf een punt of 9-11 2NT moet bieden.
· 2♥	5♥ en 5m; 9-13
· 2♠	5♠ en 5m; 9-13

Zij openen met 1NT

Sterke 1NT (14-16 of beter)

Na een sterke SA spelen we:

(1NT) -	Na hun sterke 1NT.
of	Bieden in de vierde hand kan een stuk lichter, maar vraag je wel af waarom
(1NT) - p - (p)	de tegenpartij en je maat niet geboden heeft.
· X	Majors. Hierna vraagt 2♣ naar de langste kleur (waarbij 2♦ dan even lang is). Als de tegenpartij redoubleert, dan vraagt pas om kleur te bieden, rest is echt.
· 2x	Echt, to play.
· 2NT	Minors. Hierna:
· 3m	To play
· 3M	Invite voor de corresponderende minor

Als de tegenpartij transfert of Stayman biedt, is doublet voor uitkomst. Hun kleur bieden is dan (goede) take-out.

Zwakke 1NT (13-15 of slechter)

Na een zwakke SA spelen we:

(1NT) -	Na hun zwakke 1NT. Bij zwakke NT is vierde hand 'normaal'
· X	Straf (vanaf een punt of 14). Hierna <u>Transfer Lebensohl</u> .
· 2♣	Majors. Hierna vraagt 2NT (minimaal invite) net als na 2♦ (multi):
· 3♣	Minimum met betere/langere ♥
· 3♦	Minimum met betere ♠
· 3♥	Maximum met betere ♠
· 3♠	Maximum met betere ♥
· 2♦	Multi. Goed volgbod (13+) met een major. Beter dan direct 2M. Hierna vraag 2NT zoals na een 2♦ multi opening.
· 2M	Echt, maar zwakker dan via 2♦. Hierna vraag 2NT kort.
· 2NT	Minors. Hierna:
· 3m	To play
· 3M	Invite voor de corresponderende minor

Als de tegenpartij transfert of Stayman biedt is doublet punten; hun kleur (na transfer) bieden is dan beter. Ook hierna weer Transfer Lebensohl.

Zij openen preemptief

Zwakke 2

Als zij een zwakke 2 (of Muiderberg) openen spelen we Lebensohl na t/o-double. Verder wereldconventie. Rest normaal.

(2x)	Zwakke twee in x
· X	Take-out. Hierna Lebensohl (zie hieronder). Transfer Lebensohl na zwakke 2m
· 2y	Normale volgbiedingen, vanaf opening (niet forcing) <ul style="list-style-type: none">· 2NT Echt· 3x Invite en fit· 3y Snel steunen, vanaf een paar punten.· 3z Echt, niet forcing
· 2NT	16-18. Het vervolg is: <ul style="list-style-type: none">- Indien zwakke 2 in een minor: <u>Muppet</u> als na 2NT opening. Transfers zijn normaal en vanaf invite (dus niet weigeren zonder fit)- Indien zwakke 2 in een major: <u>Meike</u> (zie hieronder)
· 3x	Michaels (5oM+5m na 2M; of 5-5M na 2♦). Zwakker dan wereldconventie. 3NT bieden is to play.
· 4x	<u>Wereldconventie</u>

Lebensohl na zwakke 2

(2M) - X - (p)	Lebensohl (modern) na een zwakke 2M. Via 2NT toont een vierkaart in de andere major. Direct bieden ontkent
· 2x	Zwak, to play
· 2NT	Relay naar 3♣ (iets anders is sterk). Met zwakke handen die niet op 2-niveau gebonden kunnen worden, of diverse sterkere handen. Na 3♣ zijn de antwoorden: <ul style="list-style-type: none">· pas To play· 3x To play als $x < M$; invite als $x > M$· 3M Vierkaart oM, geen stop (MF)· 3NT Vierkaart oM, wel een stop
· 3x	Echt, vijfkaart <ul style="list-style-type: none">- Indien $x < M$ dan invite- Indien $x > M$ (met sprong dus) dan manche-forcing, zwak met 2x; invite via 2NT. Hierna is 4♣ (evt) Drink.
· 3M	Geen vierkaart oM, geen stop
· 3NT	To play (geen vierkaart oM, wel een stop)

Meike na (2M) - 2NT

2NT wordt gevolgd met 16-18 punten, (semi)balanced en een stop. Hierna 'Meike' na een 2M opening, na 2♦ (of 2♣) antwoorden als na 2SA-opening. Ook Meike in vergelijkbare situaties, bijvoorbeeld 1♣ (2♥) p (p) // 2NT; of een andere situatie waarbij er sterk 2NT wordt geboden, de tegenstander alleen een major heeft geboden, en maat nog heel zwak kan zijn.

(2M) - 2NT - (p)	16-18 NT. Hierna Meike:
· 3♣	Transfer naar ♦: of zwak ♦ of zwak oM of sterk met iig ♦. 3♦ is verplicht door 2NT-bieder
· 3♦	Transfer naar oM, invite of beter (vanaf vijfkaart)
· 3M	Stayman. Vierkaart in de oM
· 3oM	Transfer naar 4♣; zwak met ♣ of sterk (geen lengte in oM)
· 3NT	To play
· 4x	Wereldconventie: 5 kaart x; 5 kaart oM.

(2M) - 2NT - (p) 3♣	3♣ is muppet naar 3♦
(p) - 3♦ - (p)	
· pas	To play!
· 3oM	To play
· 3M	5-5 met de minors (hierna is 3NT voorstel)
· 3NT	Vijfkaart ♦, kort in M. Voorstel tussen 3NT en 5♦
· 4♣	5♦ en 4♣ met (lichte) sleminterese. Hierna 4♦ om ruiten vast te stellen, rest cue voor ♣
· 4♦♥♠	Zeskaart ♦, met splinter van onder naar boven (♣, ♥, ♠)
· 4NT	Kwanti met vijfkaart ♦

Na (2m) - 2NT

Na een zwakke 2 in een minor van de tegenstander is 2NT 16-18; mogelijk nog een vijfkaart hoog. Hierna Muppet Staymen, maar wel normale transfers (dus niet weigeren met 3NT zonder fit) - dit omdat de manche een stuk minder waarschijnlijk is dan na een 2NT opening.

(2m) - 2NT - (p)	16-18 NT. Hierna Muppet en transfers.
· 3♣	<u>Muppet</u>
· 3♦	Transfer naar ♥. Minimaal een vijfkaart en invite+. Aannemen met minimum (hierna is 4NT kwanti) Als 2NT bieder weigert, is daarna 4♦ retransfer.
· 3♥	Transfer naar ♠. Minimaal een vijfkaart en invite+. Aannemen met minimum (hierna is 4NT kwantit) Als 2NT bieder weigert, is daarna 4♥ retransfer.

· 3♠	Sleminteresse met de andere minor. 3NT is hierna voorstel/afzwaaien.
· 3NT	To play
· 4m	Dubbele transfer, zonder sleminteresse of sterke sleminteresse (4NT dan azenvragen met M troef)

Preempt op 3-niveau

Als zij preemptief openen op 3-niveau spelen we normale take-out double. Eigen kleur bieden belooft in principe zeskaart en is niet forcing. 3NT is to-play; daarna Stayman en Jacoby.

(3x) -	Normale preempt
· X	Take-out, vanaf goede opening
· 3M	Echt, non-forcing, meestal zeskaart, 14+
· 3NT	Echt, to play: 16+. Na (3m) 3NT: simple Stayman en Jacoby. Na (3M) 3NT: transfers (behalve 4♣). Transfer naar hun kleur is ♣
· 4x	Wereldconventie

(3m) - 3NT - (p)	Sterke NT.
· 4♣	Stayman (zul je vaak alleen doen met 5/4-4 hoog of sleminteresse)
· 4♦	Transfer naar ♥
· 4♥	Transfer naar ♠
· 4♠	Transfer naar om. Hierna is 4NT afzwaaien

(3M) - 3NT - (p)	Sterke NT.
· 4♣	5oM + 5m. 4♦ vraagt vijfkaart m van laag naar hoog
· 4oM-1	Transfer naar oM
· 4M-1	Transfer naar ♣
· 4♠	Transfer naar ♦.
· 4NT	Kwanti

Wereldconventie

Na een zwakke 2 (ook multi, we gaan er dan vanuit dat ze ♥ hebben) en ook precisie 2-openingen (11-15; vijfkaart) is een bod op 4-niveau in een minor of 4-cue wereldconventie (5-5). Kracht afhankelijk van de kwetsbaarheid, zwaarder dan Michaels.:

- Niet kwetsbaar: 6-7 losers (VBTxx HVxxx xx x)
- Wel kwetsbaar: 5 losers (HVTxx HVBxx xx x)

Als je niet sterk genoeg bent voor de wereldconventie dan volg je (of pas).
Over het algemeen pas je niet onder de manche na een wereldconventiebod.

(2M) of (3M)	Na preemt (maar ook na multi 2♦, dan alsof er 2♥ is geopend) spelen we wereldconventie. Antwoorden zijn in principe to play, en andere kleur SI van laag naar hoog
· 4♣	♣ + oM
	· 4♦ SI met oM
	· 4M SI met ♣
	· 4NT Azenvragen voor ♣ (als je met de major wilt azenvragen dan via 4♦)
· 4♦	♦ + oM
	· 4M SI met ♦
	· 4NT Sleminteresse voor M (azenvragen; invite direct 5M)
	· 5♣ Azenvragen voor ♦
· 4M	Minors, sterker dan 4NT (max 4 losers)
· 4NT	Minors, zwakker dan 4M

Na een preemt in een minor (op twee of drie-niveau) is 4♦ altijd majors (ook na een klaver preemt)

(2m) of (3m)	Na een preemt in een minor.
· 4♣	om + M
	· 4♦ SI voor de major (ook al is die nog niet bekend)
	· 4M To play. Hierna mag je natuurlijk alsnog doorgaan
	· 4NT SI met ♥
	· 5♣ SI met ♠
	· 4♥ Pass or correct
	· 4♠ Sleminteresse voor de minor
	· 4N Azenvragen voor de minor
	T
· 4♦	Beide majors
	· 4M To play
	· 4NT SI met ♥ en start cue (tweede controles). Afzwaaien met minimum.
	· 5♣ SI met ♠ en start cue (tweede controles). Afzwaaien met minimum.
	· 5M Invite voor 6M
· 4M	To play

Wij openen - zij volgen

De tegenpartij doubleert

Na doublet 1♣ spelen we system-on, dus de transfers op 1-niveau blijven behouden. Redoublet belooft 10+ en interesse om tegen te spelen. Na een 10+ redoublet is een doublet in principe nog steeds take-out. Pas is dan dus forcing.

Ook op doublet na 1♦ en 1♥ spelen we nu transfers op 1-niveau, waarbij redoublet een transfer naar de volgende kleur is (resp. ♥ en ♠). Ook op twee niveau is veel transfer/switch.

Switchen/transfer naar 3-niveau belooft 10+, op 2-niveau 6+ (ongunstige kwetsbaarheid 8+).

Antwoorden logica:

- Aannemen met normale handen;
- Eigen kleur herbieiden ook met normale handen maar kort in maats kleur;
- Een nieuwe kleur bieden is forcing voor 1 ronde.
- Cue is fit met redelijke balanced handen, steunen met sprong meer unbalanced
- 2NT na een switch (niet Robson) op 2-niveau is sterk en echt (maar niet GF) en vraagt echt.

Doublet op 1♣

Na doublet 1♣ spelen we system-on, dus de transfers op 1-niveau blijven behouden. Redoublet belooft 10+ en interesse om tegen te spelen. Na een 10+ redoublet is een doublet in principe nog steeds take-out. Pas is dan dus forcing. Een sprong naar 2-niveau is zwak

Doublet op 1♦

Na doublet op 1♦ spelen we transfers:

1♦ - (X)	Hierna transfer op 1 niveau en vrijwel system-on
· pas	Niets te melden; vaak minder dan 6 punten, Als de openaar hierna reverse biedt met sprong is dat een max met 6-5 (eventueel 6-4). Gebalanceerde sterke handen via doublet.
· XX/1♥	Transfer naar ♥/♠ (vier+ kaart). Aannemen belooft driekaart fit <ul style="list-style-type: none">· 1♥/♠ Aannemen met driekaart fit. Hierna <u>2-way CBS</u>· 1NT 12-14 to play (vaak 5332). Hierna <u>2-way CBS</u>· 2NT <u>Rare 2NT</u> (15-17 zeskaart zonder fit, iets met fit)· 3♦ 15-17 zeskaart met driekaart steun
· 1♠	Transfer naar 1SA (6-9), na maats 1SA antwoord spelen we 2♣ en 2♦ echt, en alles vanaf 2♥ hetzelfde als na 1♣ - 1♠ - 1NT
· 1NT	10-11 balanced, invite voor 3NT
· 2♣	Game-forcing relay
· 2M	Zwak, zeskaart.
· Rest	Als zonder doublet.

Doublet op 1M

Na doublet op 1M (of na 1♥ - (1♠)):

Als de tegenpartij doubleert op 1M spelen we Basholm; en ook na 1♥ - (1♠) Regels:

- In beginsel zijn alle biedingen tot en met 2M-1 transfers.
- Springen naar 3-niveau is zwak (tenzij je voorgepast hebt, dan is het fitbid).
- Dubbele sprong is splinter; 3NT is splinter in de kleur onder de major.
- 4M-1 is raar: of transfer (4♦ na 1♥) of to play (4♥ na 1♠).
- Andere major is mixed raise, als het geen transfer kan zijn (2♠ na 1♥, 3♥ na 1♠).

	Na 1♥ - (X)	Na 1♥ - (1♠)	Na 1♠ - (X)
· X	-	7+	-
· XX	4+ krt schoppen	-	10+, meestal balanced
· 1♠	Balanced, 6-11	-	-
· 1NT	5+ krt ♣, vanaf een punt of 7 (afhankelijk van kwetsbaarheid). Hierna: <ul style="list-style-type: none">· 2♣ niets bijzonders; normale hand· 2M normale had, kort in ♣· 2oM cue ('hun' kleur), manche-forcing (dus 2♠ na 1♥ opening, en 2♥ na 1♠)· 2NT inviterend· 3x forcing		
· 2♣	5+ krt ♦, vanaf een punt of 7. Hierna: <ul style="list-style-type: none">· 2♦ niets bijzonders; normale hand· 2M normale had, kort in ♦· 2oM cue ('hun' kleur), manche-forcing (dus 2♠ na 1♥ opening, en 2♥ na 1♠)· 2NT non-forcing, to play		
· 2♦	3-krt fit ♥, 7-11 punten. Hierna: <ul style="list-style-type: none">· 2♥ niets bijzonders; minimum· 2NT algemene invite· 2♠/3x invite, echtig (long-suit)	5+ ♥, 7+ HCP; hierna is 2NT non-forcing	
· 2♥	Zwak, to play (0-7, 3+-kaart)	3-krt fit ♠, 7-11 punten. Verder als na 1♥	
· 2♠	Mixed raise (tussen zwak en invite in, 4-krt steun)	Zwak, to play (0-7, 3+-krt)	
· 2NT	Invite of beter met 4-krt steun; hierna natuurlijk; 3M afzwaaien.		
· 3m	Zwak (0-7), to play LET OP: niet na voorpas, dan is het een fitbid (je had anders immers zwak geopend)		
· 3♥	Zwak, to play, preemptief	Mixed raise	
· 3♠	Splinter in ♠	Preemptief	
· 3NT	Splinter in ♦	Splinter in ♥	
· 4♣	Splinter in ♣	Splinter in ♣	
· 4♦	Goed 4♥ bod	Splinter in ♦	
· 4♥	To play	To play	
· 4♠	Exclusion blackwood	To play	

Doublet verder in de bieding

Als de tegenpartij doubleert na 1M - 1NT, dan wijzigt Gazilli deels, waarbij redoublet de sterke 2♣ handen is. Zie uitgewerkt bij Gazilli.

De tegenpartij volgt op 1-niveau

Als de tegenpartij volgt op 1- of 2-niveau spelen we transfer/switch. Hiervoor gelden de volgende regels:

- Na voorpas: wel transfers, geen switch ('gewoon' alles echt en 8-11 punten)
- De kleuren die geboden zijn doen niet mee:
 - 1♣ is geen geboden kleur met uitzondering van 1♣ - (2♦)
 - Steunen is 'gewoon'
 - Hun kleur bieden belooft fit (in geval van M opening) en invite+
- Transfers vanaf een vijfkaart; maar als de kleur nog op 1-niveau geboden had kunnen worden dan is de transfer een zeskaart (met vijfkaart bied je dan 'gewoon' op 1-niveau)
- Transfer naar twee-niveau: vanaf ca. 7 punten (afhankelijk van kwetsbaarheid)
- Transfer naar drie-niveau: vanaf ca. 10 punten.
- Doublet en 1x zijn ook transfer na 1♣-(1♦), niet na 1M.
Hierna system-on; inclusief reverse in hun kleur
- 1♠ is transfer naar 1NT (iedere 6-9, of 10-11 zonder stop); 1NT is 10-11 en belooft stop
- 2NT na 1m: is zwak met m na 1m opening;
- 2NT na 1M: invite/slechte MF na 1M (maar wel altijd vierkaart, anders 2M-1)
- Speciale situaties:
 - Na 1♣ - (1x) is 2♠ manche-forcing, balanced
 - Na 1♦ - (1♥) géén transfers op 2-niveau: 2m is echt; 2♥ is 6-krt ♠ en 2♠ is fit.

Verdere verloop:

- System on na 1♣ opening
- Met minimum: transfer/switch aannemen of eigen kleur herhalen; de rest is 14+
- 3M is gewoon invite (14/15 ongeveer)
- 2NT als antwoord op switch/transfer is forcing en ontkent fit en geeft stop aan
- Cue als antwoord op switch/transfer is forcing en ontkent fit en vraagt stop
- Cue als antwoord op een 1M bijbod is fit en invite+ voor M

Na 1♣ - (1x):

Algemene principes:

- System on op 1-niveau (ook vervolg, zoals 2-way CBS, 1♣ - 1♠ - 1NT en 1♣ - 1M-1)
- Doublet alsof je hun kleur had willen beiden (e.g. transfer) of negatief, dus:
 - 1♣ - (1♦/♥): X is transfer; 1♠ is transfer naar 1NT (met 6-9); 1NT is 10-11.
 - 1♣ - (1♠): X is negatief: belooft meestal 4+ ♥, maar soms zit je moeilijk met balanced en tegen MF aan - dus kan wel eens 3-krt zijn; 1NT is 6-11
- Op twee niveau:
 - Vanaf 7 punten niet kwetsbaar, 10 wel kwetsbaar

- 2♣ t/m 2♥: transfer. Belooft een zeskaart als je de kleur ook op 1-niveau had kunnen aangeven, anders vijfkaart. Kleur van tegenpartij doet niet mee in de 'target transfer kleur'
- 2♠: manche-forcing balanced.
- 2NT: zwak (0-4) met fit voor de minor

Uitgeschreven:

1♣ - (1x)	
· pas	Minimum, niets te melden
· X	Transfer naar x+1; of negatief doublet (na 1♠). Belooft vier- of vijfkaart. Hierna is 2NT echt (18-19) als 1NT als 18-19 niet meer beschikbaar is (dus na 1♣ - (1♠) - X - (p))
· 1♦/♥	Transfer naar ♥/♠ (vier- of vijfkaart, met zeskaart spring je naar 2y)
· 1♠	Transfer naar 1NT 6-9
· 1NT	10-11 punten (indien 1♠ beschikbaar is, zoniet dan 6-11)
· 2m	<ul style="list-style-type: none"> · Transfer naar de volgende kleur (Y), waarbij 2x wordt overgeslagen (bijv. 1♣ - (1♥) - 2♦ is transfer naar ♠; 1♣ - (1♥) - 2♥ is transfer naar ♣). · Transfer naar 2-niveau is 8+, naar 3-niveau is 10+. Transfer naar een kleur die ook op 1-niveau geboden had kunnen worden belooft een zeskaart (maar niet na negatief doublet)
	Hierna:
	<ul style="list-style-type: none"> · 2Y Aannemen met normale handen · 2NT Forcing met stop, ontkent fit, ook als zij 2x bieden. Vraagt kort indien de transfer-bieder een zeskaart heeft belofd. · Cue Forcing zonder stop of met fit · 3♣ Zwak, to play. · 3Y Invite met fit (15-17)
· 2♥	Fit voor ♣ (vanaf vijfkaart), 10+. Hierna is 2NT en 3♣ to play. Rest forcing en echt.
· 2♠	MF, balanced. Ontkent een vierkaart hoog.
· 2NT	0-4 met fit ♣ (net als zonder volgbod)
· 3♣	Zwak, to play
· 3x	Manche-forcing, unbalanced
· 3y	Zwak, to play
·	

Na 1♦ - (1x):

Na 1♦ - (1♥) is 1-niveau transfers en 2 niveau echt (geen inverted minors). Met uitzondering van 2♥ (cue) wat een transfer is (6-kaart ♠) en 2♠ is een fit (en invite+). Uitgeschreven:

1♦ - (1♥)	
· pas	Minimum, niets te melden

1♦ - (1♥)	
· X	Vier- of vijfkaart in ♠ (met zeskaart spring je naar 2-niveau). Hierna doen we system-on alsof er niet is tussen geboden. Dus 2NT en 3♦ zijn bijzonder.
· 1♠	Transfer naar 1NT 6-9; of 10-11 zonder stop.
· 1NT	10-11 punten met stop (indien 1♠ beschikbaar is, zoniet dan 6-11)
· 2♣	Echt, 10+ vijfkaart (forcing)
· 2♦	To play (niet inverted, vaak driekaart fit)
· 2♥	Transfer naar ♠ (zeskaart, 8+). Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 2♠ Aannemen met normale handen (12-14, soms ook met singelton aannemen) · 2NT Forcing met stop, ontkent fit, ook als zij 2x bieden · Cue Forcing zonder stop of met fit · 3♦ Zwak, to play. · 3♠ Invite
· 2♠	Ruitenfit, minimaal invite (zoals een 'normale 1♦ - 2♦ inverted')
· 2NT	0-4 met fit ♦ (net als zonder volgbod)
· 3m	Zwak, to play
· 3♥	Splinter; als je stop wilt vragen dan omweg nemen (bijv. via 2♥)
· 3♠	Preempt

Na 1♦ - (1♠) zijn biedingen op 2-niveau switch. Als de switch leidt naar 3-niveau is het 10+, anders 8+. Uitgeschreven:

1♦ - (1♠)	
· pas	Minimum, niets te melden
· X	Vierkaart ♥. Met vijfkaart en 8+ doe je meestal switch. Hierna doen we system-on alsof er niet is tussen geboden (1♦ - 1♥). Dus 2NT en 3♦ zijn bijzonder.
· 1NT	6-11 punten (met 6/7 kan pas ook)
· 2♣	Switch. Vijfkaart (of langer) met ♥. Vanaf een punt of 7 (NK) of 10 (KW). HiernaL <ul style="list-style-type: none"> · 2x/3y Echt en forcing voor 1 ronde. Geen fit. · 2♥ Geen bijzonderheden. Doubleton ♥ kan. · 2NT Forcing met stop, ontkent fit, ook als zij 2x bieden · Cue Forcing zonder stop of met fit
· 2♦	To play (niet inverted, vaak driekaart fit)
· 2♥	Switch, vijfkaart ♣, vanaf 10+. Hierna 2NT forcing, zonder fit.
· 2♠	Ruitenfit, minimaal invite (zoals een 'normale 1♦ - 2♦ inverted')
· 2NT	0-4 met fit ♦ (net als zonder volgbod)
· 3x	Zwak, to play (preempt)
· 3♠	Splinter, stop vragen via omweg.

Verder na 1m (1M) p (2M) geldt dat X take-out is, maar niet per se heel veel overwaarde belooft. Nieuwe kleur is wel extra's (15+, of goede verdeling). 3m belooft ook niets extra's qua punten, maar

wel qua verdeling (ook als maat geboden heeft in plaats van gepast). De antwoordende hand mag dan echter wel door met een max (punt of 11).

Na 1♥ - (1♠):

Na 1♥ - (1♠) spelen we hetzelfde als na 1♥ - (X). Dus 1NT tot en met 2♦ zijn transfers, 2♠ mixed raise, en 2NT als bij niet tussenbieden. Zie verder: 'doublet op 1M'.

Na 1x – (1NT):

Raptor? En echt?

Na echt X = punten en rest is echt.

De tegenpartij volgt op 2-niveau

Als de tegenpartij volgt op 1- of 2-niveau spelen we transfer/switch. Hiervoor gelden de volgende regels:

- Na voorpas: wel transfers, geen switch ('gewoon' alles echt en 8-11 punten)
- De kleuren die geboden zijn doen niet mee:
 - 1♣ is geen geboden kleur met uitzondering van 1♣ - (2♦)
 - Steunen is 'gewoon'
 - Hun kleur bieden belooft fit en invite+
- Transfers vanaf een vijfkaart; maar als de kleur nog op 1-niveau geboden had kunnen worden dan is de transfer een zeskaart (met vijfkaart bied je dan 'gewoon' op 1-niveau)
- Transfer naar twee-niveau: vanaf ca. 7 punten (afhankelijk van kwetsbaarheid)
- Transfer naar drie-niveau: vanaf ca. 10 punten.
- Als beide transfer naar 3-niveau zouden leiden dan geen transfers: bijv na 1♥ - (2♦). Of mogelijke andere situatie waarbij het geen switch is: Dan is 2x echt en forcing.
- Fit-situaties:
 - 2NT is invite of slechte MF met vierkaart. Hierna 3♣ MF, 3♦ tikkie terug, 3M sign-off
Kan ook driekaart als cue op twee-niveau niet kan
 - Cue na invite+ met driekaart
 - 3-cue is mixed raise (vierkaart fit)
- 2NT is echt na 1m (maar fit na 1M)

Uitgeschreven (a en b zijn de overgebleven kleuren):

1x - (2y)	Antwoorden na een volgbod op 2-niveau. A en B zijn de overgebleven kleuren.
· pas	Minimum, niets te melden
· X	Take-out. Als je hierna semi-vrijwillig naar 3-niveau gaat belooft dit een vijfkaart of max. Bijv: 1♠ (2♦) - X - (p) 3♣ is 5-5 of max (met 5-4 en minimum dus 2♠ bieden)
· 2x	Echt, zwak (ook als x een minor is)

1x - (2y)	Antwoorden na een volgbod op 2-niveau. A en B zijn de overgebleven kleuren.
· 2a/b	Switch naar b/a, minimaal vijfkaart b/a. Indien b op 3-niveau uitkomt dan 10+ anders 8+. Indien beide switches leiden tot 3-niveau (bijv. na 1♠ - (2♦)) dan vervalt switch en zijn de biedingen 2a en 2b echt en forcing. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 2b/a Aannemen met normale handen · 2NT Manche-forcing (overwaarde), zonder fit · 2x/3x Eigen kleur herbidden is minimum en kort in maats kleur (max singleton) · 2z/3z Nieuwe kleur is echt en forcing voor 1 ronde · 3y Fit voor maats kleur, overwaarde, invite+
· 2NT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ na 1m opening is het echt en invite ▪ na 1M 3+ krt fit, en invite+; antwoorden: <ul style="list-style-type: none"> · 3♣ MF. Hierna: <ul style="list-style-type: none"> · 3♦: maximum 4-krt fit · 3♥: maximum 3-krt fit · 3♠: minimum 4-krt fit · 3SA: minimum 3-krt fit · 3♦ Tikkie terug · 3M Sign-off · 3NT 5-3-3-2 met degelijke stop.
· 3x	To play na normaal volgbod, maar na 1m (2M) 3m is het invite.
· 3y	Mixed raise als y<x; of fit/game-forcing als y>x
· 3a/b	Zwak, to play. Tenzij voorgепast, dan is het fitbid. Indien switch niet van toepassing is dan echt en forcing (kan als je moeilijk zit op een vijfkaart zijn).

Na 1♣ (2♣) dan transfer (2♦=♥, 2♥=♠ en 2♠=♦)

De tegenpartij volgt met twee-kleurenspeilen

In deze situatie zijn er 2 cue-biedingen. De laagste cue belooft de kleur de eerstkomende manche, de hoogste cue belooft kleur de laatst-komende manche. Cue-bid belooft ten minste 10 punten; de overgebleven kleur bieden op 3 niveau is zwak (6-9) met een zeskaart. Voorbeeld:

1♥ - (2NT)	2NT = minors
· 3♣	Invite+ met ♥
· 3♦	10+ met ♠ (vaak zeskaart)
· 3♥	To play (minimum met fit)
· 3♠	To play (zwak) zeskaart
1♥ - (2NT)	2NT = ♦+♠
· 3♣	To play
· 3♦	Invite+ met ♥
· 3♥	To play

1♥ - (2NT)	2NT = ♦+♠
· 3♠	♣, MF (omdat je ook al 3♣ zwak kunt bieden en je naar vier niveau moet)

1♠ - (2♠)	2♠ = ♥ + ♣
· 2NT	Invite ♠, vierkaart fit
· 3♣	Invite met ♦
· 3♦	To play
· 3♥	Invite ♠ (driekaart)
· 3♠	To play

Als er andere situaties ontstaan waarbij de tegenpartij twee kleuren heeft aangegeven (hoe dan ook) en wij zijn op zoek naar sans dan vraagt het bieden van één van hun kleuren om een stop.

Zij volgen na onze 1NT of 2NT

Onderstaande geldt ook als we 1NT gevolgd hebben.

1NT - (X)

1NT - (X)	X = conventie (niet punten/straf)
· XX	Punten. In het verder bieden zijn doubletten nog steeds t/o.
· Rest	System on. In het verder bieden zijn doubletten nog steeds t/o.

1NT - (X)	X = straf/punten
· XX	Transfer naar ♣
· 2Y-1	Transfer naar Y
· 2♠	Minors

Als er geredoubleerd is voor straf (of het wordt uitgedast) dan is XX in de uitpas SOS, en is het vierkaarten bieden vanaf onderaf.

1NT - (2NT)	Minors
· 3♣	Stayman
· 3♦	Transfer
· 3♥	Transfer

Transfer Lebensohl

Als de tegenpartij natuurlijk volgt na onze 1NT spelen we Transfer Lebensohl. Algemeen:

- Transfers vanaf 2NT
- Via 2NT is zwak als je daarna een kleur biedt die NIET op 2-niveau kon
- Via 2NT is sterk als je daarna een kleur biedt die ook op 2-niveau kon
- Transfer naar hun kleur is Stayman met stop, X is Stayman zonder stop.

1NT - (2x)	[zowel echt als conventioneel]. Hierna Transfer Lebensohl
· X	Take-out, vaak stayman-achtig met invite+. Als je kunt kiezen tussen Stayman via transfer en via double; is via double zonder stop; en direct transfer met stop. Als 2♦ multi is, dan is X vrijwel iedere 8+ zonder uitgesproken kleur. Later nog een keer doubleren is take-out. Eerst pas en dan doublet is straf.
· 2y	Zwak, to play
· 2NT	Muppet naar 3♣. Zwak met een kleur lager dan x of sterk (nooit inviterend) met ♣. Na het verplichte 3♣ als volgt verder: <ul style="list-style-type: none"> · pas Zwak met ♣ · 3y Indien y<x dan zwak Indien y>x dan MF met ♣ en Y · 3x MF met ♣, vraagt om stop naar 3NT · 3NT Sterk met ♣ (lichte SI), met stop. · 4♣ SI ♣
· 3y-1	Transfer naar y (5+ kaart), vanaf invite.
· 3x-1	Transfer naar hun kleur is Stayman. Indien hun kleur ♦ is, dan geldt Na 1NT (2♦) 3♣: <ul style="list-style-type: none"> · 3♦ Geen stop, eventueel nog wel een vierkaart hoogt · 3M Wel een stop, vierkaart M · 3NT Wel stop, geen vierkaart M
· 3♠	Vraagt om stop
· 3NT	To play
· 4m	Dubbele transfer

Ook als de tegenstander volgt met Multi (of 2♣ = majors) na onze 1SA geldt bovenstaande. Je weet dan alleen hun kleur niet en kan dan niet transferren naar hun kleur. Een rondje wachten en daarna bieden is altijd echt.

1NT - (3x) of 2NT - (3x):

Na een 3♣ volgbod over onze 1NT of 2NT gaat het als Transfer Lebensohl:

1NT - (3♣) of 2NT - (3♣)	Na een 3♣ volgbod over onze 1NT of 2NT gaat het als Transfer Lebensohl:
· X	Take-out (vraagt vierkaarten hoog)
· 3♦	Transfer naar ♥, 5+ kaart, invite+
· 3♥	Transfer naar ♠, 5+ kaart, invite+
· 3♠	Vraagt stop in ♣ (geen vier- of vijfkaart hoog)
· 3NT	To play
· 4m	Dubbele transfer
· 4♥	(Lichte) SI met ♦.

Na een 3♦ volgbod zijn majors omgedraaid (zodat de sterke hand speelt):

1NT - (3♦) of 2NT - (3♦)	Na een 3♦ volgbod zijn majors omgedraaid (zodat de sterke hand speelt):
· X	Take-out (vraagt vierkaarten hoog)
· 3♥	Vijfkaart ♠, invite+
· 3♠	Vijfkaart ♥, MF
· 3NT	To play
· 4m	Dubbele transfer
· 4♥	(Lichte) SI met ♣..

1NT - (3M) of 2NT - (3M)	Na een 3M volgbod spelen we transfer van laag naar hoog op vier niveau. 4♠ is beide minors.
· X	Take-out
· 3♠	Echt en forcing, minimaal vijfkaart
· 3NT	To play
· 4♣	Transfer naar oM
· 4♦	Transfer naar ♣
· 4♥	Transfer naar ♦
· 4♠	Beide minors
· 4NT	Kwanti

1NT - (4x) of 2NT - (4x)	Na een volgbod op vier niveau alles echt, en 4NT is minors. Kwanti moet via dubbel.
· X	Take-out, maar kan natuurlijk sneller gepast worden dan normaal
· 4x	Echt, to play
· 4NT	Minors

Interferentie Stayman

Als de tegenpartij Stayman doubleert (en dat geeft ♣ aan), dan veranderen de antwoorden, waarbij pas geen stop in ♣ aangeeft. Daarmee is het doel de hand met de stop in ♣ te laten spelen.

1NT - (p) - 2♣ - (X)	Doublet geeft ♣ aan
· Pas	Geen stop in ♣. Hierna doen we alsof er 2♦ geantwoord is. Hierna:
· XX	Stayman herhalen (vanaf invite). Hierna zijn antwoorden in transfer (zodat sterke hand speelt). Zie hieronder.
· 2♦	To play (vaak een vijfkaart ♦ en een vierkaart M)
· 2♥	Pass or correct
· 2♠	Invite met 5♠ en 4♥
· 2NT	Invite
· 3x	Echt, en vijfkaart - we spelen nu geen Smolen omdat je wilt dat de hand met de stop speelt.
· 4♣	Dubbele transfer: 6♥+4♠
· 4♦	Dubbele transfer: 6♠+4♥
· XX	To play
· 2♦	Wel een stop, geen vierkaart hoog
· 2♥	Wel een stop, vierkaart ♥ (zodat hand met stop speelt)
· 2♠	Wel een stop, vierkaart ♠
· 2NT	Minimum, beide hoge kleuren
· 3♣	Maximum beide hoge kleuren

Indien Stayman wordt herhaald na XX, zijn de antwoorden in transfer zodat de hand met stop speelt. De NT-bieder heeft immers geen stop.

1NT - (p) - 2♣ - (X)	Pas door NT-bieder ontkent stop.
p - (p) - XX - (p)	XX is Stayman herhalen
	Antwoorden zijn nu in transfer:
· 2♦	Vierkaart ♥
· 2♥	Vierkaart ♠
· 2♠	Geen vierkaart hoog
· 2NT	Beide vierkaarten hoog. Hierna vraagt 3♣ een minimum of een maximum:
· 3♦	Minimum. Hierna is 3M afzwaaien.
· 3NT	Maximum

Interferentie Jacoby

Als de tegenstander Jacoby doubleert, dan ontkent pas een driekaart fit; redoublet is een driekaart zonder stop; en alle andere antwoorden zijn een driekaart of langer met stop:

1NT - (p) - 2M-1 - (X)	Zij doubleren onze transfer (belooft die kleur). Antwoorden zijn er op gericht dat de hand met stop speelt
· Pas	Geen driekaart M (mogelijk nog wel een stop). Antwoorden <ul style="list-style-type: none"> · XX Retransfer (vaak zonder stop, zodat de hand met stop speelt) · 2M To play (vaak met stop, zodat de hand met stop speelt) · 2oM Echt en invite · 2NT Natuurlijk en invite · 3m Non-forcing, als je forcing wilt bieden dan eerst XX.
· XX	Driekaart M, geen stop; zodat de hand met stop speelt
· 2M	Driekaart M, wel een stop; zodat de hand met stop speelt
· 2oM/3x	Vierkaart M mee, maximum; hoeft niet per se echt te zijn. Hierna retransfers of cue.
· 2NT	Driekaart M, maximum. 2 van de drie tophonneurs. Hierna retransfer
· 3M	Vierkaart fit, geen maximum

Overige situaties na onze 1NT opening

1NT - (p) - p - (2♥) p - (p) -	Na hun 2♥ in de uitpas kan er nog voor take-out gedoubleerd worden.
· X	Take-out, dus vaak een 4144 of 4045
· 2♠	Vierkaart ♠ en 5-kaart laag. 2NT vraagt vijfkaart
· 2NT	Minors

Overige competitieve situaties

1♣ - (p) - 1M-1 - (1M)	Zij bieden onze kleur na transfer-walsh. Hun 1M is take-out (X zou dan M-1 beloven). Antwoorden zijn redelijk 'normaal' en system-on in het verder verloop
· Pas	12-14 balanced, zonder driekaart steun. Hierna system on (e.g. XYZ)
· X	Driekaart steun, 12-14. Hierna system on (bijv. XYZ)
· 1NT	18-19 NT. Hierna system on,.
· 2♣	Normaal, unbalanced, 12-14, geen driekaart fit. Hierna system-on (2♦ is MF)
· 2M	Mogelijk driekaart steun, indien unbalanced.

1♣ - (p) - 1♦ - (1♠)	Antwoorden vergelijkbaar met take-out situatie
· Pas	Geen driekaart fit voor ♥

1♣ - (p) - 1♦ - (1♠)	Antwoorden vergelijkbaar met take-out situatie
· X	Support, belooft geen overwaarde. Bieden onder de ♥ is dan echt en zwak; daarboven is invite+
· 1NT	18-19 NT. Kan nog driekaart fit bevatten.

1m - (1x) - X - (p)	System-on, dus 2m+1 is MF. Ook andere situaties waarbij de minor-openaar zijn kleur herhaalt is 2m+1 MF
2m - (p) - ?	

(1x) - p - (1y) - X	X = straf (waarschijnlijk had je strafpas in de eerste ronde)
(1NT) - X	

1♣ - (p) - 1t - (2M)	(2M) door tegenpartij is zwak. Dan is 2NT echt
2NT	

Slemconventies

Non-serious 3NT / Cues

We spelen 3NT als non-serious, alleen in situaties waar er een duidelijk een major-fit is in een kleur die gesteund. Uitzonderingen waarbij er toch een fit is, maar 3NT alsnog voorstel is

- Na een 1NT opening (of 1NT 18-19 rebid) is 3NT altijd voorstel
- Als de tegenstanders één kleur hebben geboden die niet gesteund is (dan bied je 3NT met een goede/langzame stop waarbij je geen introefwaarde in die kleur ziet)
- Als er gesplinterd is (of op andere wijze een singleton is aangegeven) kan de antwoordende hand met lengte/stops in die kleur 3NT voorstellen.

Als er een 9-kaart fit bekend is, dan is 3NT nooit voorstel, maar altijd non-serious (met als enige uitzondering 1M - 2NT | 3♣ - 3NT (4333 met max)).

Controle-biedingen zijn dus sterkere sleminteresse. Singletons/renonces in maats vijfkaart cueën we niet. Controle-biedingen op 5-niveau beloven meestal een eerste controle.

RKC Blackwood

4NT is azenvragen (als het niet kwanti of STERF is, sterf situaties zin er alleen als minor mogelijk troef is maar NT nog steeds een optie). Zie antwoorden op kwanti bij 5NT.

Regulier azen vragen (na een major of NT en geen kwanti)

... - 4NT	Azenvragen. Azenvragen heeft vrijwel altijd een troefkleur, anders kwanti. Troefheer telt als aas.
· 5♣	1 of 4
· 5♦	0 of 3
· 5♥	2 zonder troef vrouw
· 5♠	2 met troef vrouw
· 5NT	Even aantal azen met een renonce. Als het onduidelijk is wat de renonce is, dan geldt dat het in eerste instantie de kleur van de tegenpartij is, en anders de laagste. Met een andere renonce kun je geen 5NT+ bieden; maar geef je je azen aan. 6♣ vraagt (mits niet de troefkleur): <ul style="list-style-type: none">· 6♦ Troefvrouw· 6M Troef bieden is minimum zonder troef vrouw, als er ruimte is belooft iets anders overwaarde.
· 6♣	Oneven aantal azen met een renonce en zonder troefvrouw
· 6x	Oneven aantal azen met een renonce met troef vrouw. Als x de troefkleur is dan ontkent dit overwaarde, iets anders belooft overwaarde.

Hierna vraagt het opvolgende bod naar troefvrouw en heren. De troefkleur op het laagste niveau herbidden is dan afzwaaien (niet troefvrouw) alle andere biedingen geven dan troefvrouw met een combinatie van heren, volgens de volgende logica:

- 5 in de troefkleur (indien beschikbaar) ontkent troef vrouw
-
- Je hebt de heer in de kleur die je biedt of de andere twee
- 5NT is een onbiedbare combinatie van heren
- 6 in de troefkleur is wel troefvrouw, geen heren (als 5 troef niet meer beschikbaar is ontkent 6 in de troefkleur troefvrouw)

Iets anders dan het opvolgende bod is:

- Heren vragen als je troef vrouw vragen overslag, zoals bestaande logica
- 5NT grand slam force
- 6x voorstel

Exclusion Blackwood

Exclusion Blackwood spelen we in de volgende situaties:

- Een sprong naar 5-niveau (of 4♠ als ♥ troef is), nadat duidelijk een fit is vastgesteld. Verder ook iets onduidelijkere situaties waarbij
- Een dubbele sprong niet echt kan zijn (bijv. 1♣ - 2♣ | 4M)
- In bijzondere competitieve situatie als je hun kleur ook eerst op vier-niveau en dan op vijf-niveau had kunnen bieden. Bijvoorbeeld (3x) - 3M - (p) - 5x

Antwoorden op exclusion zijn 03 / 14 / 2, waarbij de renonce-kleur niet meetelt (dûh)

Antwoorden als de tegenpartij doubleert tijdens azenvragen

Indien er tijdens het azenvragen gedoubleerd wordt of uitgenomen, schuift alles door: pas is dan de eerste stap, redoublet de tweede (DOPI/ROPI). Alleen de troefkleur bieden blijft altijd het 'afzwaai-bod'.

Last train

De last train conventie is het bod onder de major als er fit is vastgesteld; het belooft niet per se cue, maar toont aan dat je overwaarde hebt en wel verder wilt: dus te veel voor afzwaaien naar 4M. In vrijwel alle slemsituaties is 4M-1 last train (in serious en non-serious situaties).

Omdat het niet per se controle belooft, kan het dus zijn dat je nog een controle mist in de last train. Daarom is 5M specifiek vragen naar azen, waarbij deze controle ontbreekt. Pas is dan geen controle, 6M is tweede controle, en antwoorden conform het stappenschema bij RKC. Bijvoorbeeld:

<div> <div>...</div> <div>-</div> <div>...</div> </div> <div> <div>3♠</div> <div>-</div> <div>4♣</div> </div> <div> <div>4♦</div> <div>-</div> <div>4♥</div> </div>	<div>Last train, ♠ is troef, belooft dus niet per se een controle in ♥ maar kan ook met alleen overwaarde.</div>
<div>· 4NT</div>	<div>Azenvragen, belooft dus hoogstwaarschijnlijk een ♥-cue</div>
<div>· 5x</div>	<div>Eerste controle, vaak iets bijzonders omdat je geen azen vraagt.</div>

... - ... 3♠ - 4♣ 4♦ - 4♥	Last train, ♠ is troef, belooft dus niet per se een controle in ♥ maar kan ook met alleen overwaarde.
· 5♠	Vraagt controle en azen (ontkent dus een controle in ♠). Antwoorden in volgorde hetzelfde als na azenvragen: <ul style="list-style-type: none"> · Pas Geen controle in ♥ · 5NT Eerste controle, 1 of 4 azen · 6♣ Eerste controle, 0 of 3 azen · 6♦ Eerste controle, 2 of 5 azen, zonder troef vroef · 6♥ Eerste controle, 2 of 5 azen, met troef vrouw · 6M Tweede controle, eindbod (er ontbreekt)

LET OP: als een retransfer kan (bijvoorbeeld na een geweigerde Jacoby Transfer: 2NT 3♦ // 4♣) dan is 4M Last Train.

Drink

Een 4♣ bod dat fit in de majors vaststelt en milde sleminteresse. Meestal na zwakke sprongvolgbeding van tegenstander na een 1M opening.

Situaties:

- Competitief biedverloop
- Biedverloop is op 3-niveau
- Maat heeft een 5-kaart major aangetoond
- Je kunt niet op een andere manier de fit vaststellen (forcing)
- Zij hebben niet de meerderheid van de punten getoond

Voorbeelden:

- 1M - (3x) - 4♣
- (1S) - 2H - (3S) - 4♣

5NT

Het 5NT bod kan verschillende betekenissen hebben:

- Zonder azenvragen: pick-a-slem
- Na eerst azenvragen is het:
 - Na 5♠ antwoord op 4NT (twee azen + troefvrouw) is het heren vragen (zie Blackwood)
 - Grand Slam Force: dit geeft aan dat zes zeker is en mogelijk zeven als je nog wat extra's hebt (extra lengteslag, niet belofde belangrijke kaart - over het algemeen niet een heer omdat je die had kunnen vragen)
- Na kwanti vraagt het vierkaarten van onderaf te bieden om nog een 4-4 fit (meestal minor) te vinden. Direct een kleur bieden op 4NT is een vijfkaart; en 5NT vraagt dus vierkaarten.

Overig

Indien er (competitieve) situaties zijn waarbij iemand een 5-5 (of 6-5) aangeeft, en er geen manier is om een kleur forcing vast te stellen, geldt dat 4♣ sleminteresse is voor de eerstkomende manche en 4♦ sleminteresse is voor de laatstkomende manche.

Als er situaties zijn waarbij je zowel 4NT als 4cue kunt bieden en de betekenis hetzelfde lijkt (bijvoorbeeld minors), dan is het cue-bid altijd sterker.