

Tegenbieden	
Informatiedoublet plus speciale antwoorden	
13-BAL kan met xxx in hun kleur; 10+ met goede shape	
RESP: Jump = 5-kaart; cue met inv+ met 4-krt(en) M	
RESP: cuebid forcing tot 2♣	
In uitpas	Lichter en vaker minder goede shape
Gewoon volgbod plus speciale antwoorden	
1-niv 6-18; zeer zelden 4-krt; 2-niv degelijk ('opening + 6-krt')	
1m-1♥-p-2♣ = ♥-fit/invNT; 2♦ = andere m; na X: 1SA = andere m	
1m-1♠ -p- 2♣ = 5+♥; 2♦ = ♠-fit/inv NT; 2♦ = andere m	
In uitpas	Lichter, antwoorden hetzelfde
1SA-volgbod	
15-17(18), system on, incl neg DBL en T-Lebensohl	
Antwoorden	
In sandwich	15-18
In uitpas	10-14 na minor; 11-16 na Major
Gewoon sprongvolgbod	
Zwak, 5+kaart NV, (goede) 6+krt V	
In uitpas	
Goede opening met 6+krt; jump cue vraagt stop	
Tweekleurenvolgbiedingen	
1m-2m = Majors; 1m-2SA = ♥ + om; 3m = ♠ + om	
1♥ – 2♥ = ♠ + ♣; 1♥ – 2SA = ♠ + ♦; 1♥ – 3♥ = minors (vaak 6-5)	
1♠ – 2♠ = ♥ + ♣; 1♠ – 2SA = ♥ + ♦; 1♠ – 3♠ = minors (vaak 6-5)	
In uitpas	Cuebid = elk sterk 2-kleurenspel
Tegen 1SA-opening Sterk:	
DBL = punten / straf (p loopt weg met 0-3 met 5-kaart)	
2♣ = Majors, vanaf 54 → 3M = PRE (inv via 2♦)	
2♦ = goed volgbod in een kleur (goede hand 6M/6m)	
2♥/♠ = slechter volgbod dan 2♦ (5-krt of minder hcp)	
tegen zwak: Multi Landy (2♥/♠ is met minor erbij)	
In uitpas	Idem
Tegen preëemptieve openingen	
DBL = info	
3m – 4♦ = Majors; 3m – 4♣ = om + M; 3M – 4m = m + oM	
Tegen kunstmatige sterke openingen (zoals 1♣, 2♣)	
DBL = Majors; 1SA = minors, rest = echt	
Overig tegenbieden en competitief bieden	
(1m) p (1SA) 2♣ = 5/4 hoog; 2♦ = 5/5 ♥ + ♠	
Tegen 1♣ (Pools of DD): als wij NV: 1SA = 5+♦ – 4M, ook na	
(1♠) p (1♦) ; als wij V dan 1SA = echt	

Tegenspelen				
Uitkomstprincipes				
Tegen troef	1e, 3e, 5e, hoog van binnenseries, lengte bekend k-p			
	Rusinov tegen 5+niveau t/m 10 (van JT / T9)			
Tegen SA	Kleintje-plaatje, 2e van slechte kleur, 1/35 in p's			
	Strong King (deblokkade/count), Q kan van KQ			
In partners kleur	1e / 3e / 5e			
Later voorspelen	2e / 4e door leider(ook van honneurs, xx xx (x))			
Overig uitkomen				
5+niv Rusinow t/m 10 (10 van JT of 109); dan K vraagt count				
Uitkomsten naar uitkomstkaart				
Uitkomstkaart	Tegen troef van	Tegen SA van		
Aas	AK+ (* A-leeg tegen 5+)	AK+		
Heer	KQ+, AK* (zie onder)	AKJT+,KQJ/KQT9		
Vrouw	QJ+	KQ+, QJ+		
Boer	JT+, (A/)KJT+	(A/K) JT+		
Tien	T9+, (A/)K/QT9+	(A/K/Q) T9+		
Negen	9x of 3e	9x, H98+		
Middenkaart	1e/3e/5e	2e van slechte kleur		
Laagste kaart	X(xx)xx(x), H(xx)x x (x)	Beloofd honneur		
*K van AK: a. AK sec; b. AK+ met singleton zijkleur; c. AK+ 5+niveau				
Signalen in volgorde van prioriteit (methode en betekenis)				
Uitkomst	Op	Op voorspelen door		Bij niet bekennen
		Partner	Leider of blinde	
Troef	1	Laag = aan	Laag = even	Laag = aan
	2	Laag = even	Lavinthal	Laag = even
	3	Lavinthal		Lavinthal
SA	1	Reese Count*	Oddball (hoog = aan)	Laag = aan
	2	Laag = aan	Laag = even	Laag = even
	3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Reese Count (alleen slag 1, NT): laag van 2/5, hoog van 3, 3e van 4				
Bijzondere signalen				
Verdeling later		X Huidig □ Oorspronkelijk		
Kleurvoorkeurmethode		Lavinthal		
Signalen in troefkleur		Lavinthal (if any)		
Inleggen/opstappen		Laag van 2, hoog van 3		
Overige signalen		Oddball tegen NT: hoog = aan in beide		

Systeemkaart	
	
Lidnummers	Namen
10003440	Rens PhilipSEN
08170003	Dennis Stuurman
Uitkomend voor	BC de Lombard
Versiedatum	15 september 2022
Algemene aanpak en stijl	
Basissysteem	Dutch Doubleton
1SA-opening	(14)15-17, 5M kan
2/1 = MF, inviterende sprongantwoorden	
Preëmpts afhankelijk van positie en kwetsbaarheid	
(1e hand snel; 2e degelijk; 3e alles kan; kwets vaak goede kleur)	
Biedingen waarop de tegenpartij bedacht moet zijn	
Opening	Betekenis
1♣	Any 12-14/18-19BAL (geen 5♥/♥♠), niet 100% F
1♣ – 2♦	a. 0-5 pt. 6+ ♥/♠, b. MF met 6+♦
2♣	Zwak 5+♦ of sterk (niet ♦)
2♦	Multi, zwak 5/6M, sterk NT, sterk ♦
2♥/♠	Goede zwakke-2, goede kleur, 6(+)-kaart, 6-11 hcp
3SA	Gambling, dichte minor zonder A/K ernaast
Speciale antwoorden en competitieve biedingen	
1♣ – 1♦ = 0-6 of 4-4 hoog < inv of 7+ geen 4M of echte ♦	
Transfers na volgbod/dbl opps (soms zwak cuebid door openaar)	
Na ons 1M-volgbod: 2♣ = ♥ , 2♦ = ♠ -fit,	
1m (1SA) 2m = Majors	
Transfer-Lebensohl na tussenbod op onze 1SA	
(1M)-p-(1SA)-DBL = goede hand (niet t/o), 2m = 4+m-4OM	
Speciale doubletten, redoubletten en forcing passen	
FP na cuebid naar 2-niv, niet naar 3+niv (dan pas = pas)	
FP wij V-NV als we inv niet hebben afgewezen en 5+niv	
FP na 1M-(p)-SPL; na 1M-(bod)-SPL als wij V	
Psychs	□ Nooit X Zelden □ Regelmatig
Overige belangrijke punten	
Na 3m-opening/volgbod: 4m = mag doorredden, 3SA niet of echt	
DBL door preëempter na fit/3SA = ik-wil-door	

Openingen en vervolg

Opening	Kunstmatig	Minimale lengte	Neg. Dbl t/m	Omschrijving	Antwoorden	Verder bieden	Aanpassingen na tussenbieden of na voorpas
1♣	X	2	4♥	10-22 echte ♣	1♠ a. any 0-6 (niet 5♣ 0-3), b. 4-4 hoog <inv, c. 7+ geen 4M	1SA = 18-19; 1♥ = 12-14 BAL/echt	Transfers /Switch na volgbod/DBL
				Any 12-14/18-19 BAL (geen 5♦/♥/♠)	1♥/♠ 7+ kan met langere m; 1SA = 8-10; 2♥/♠ inv 6 ♥/♠	1M-2♦ = 18-19 BAL/ ♣-♦ reverse/6♣ -3M	
				4♦ – 2♣ mogelijk	2♣=10+ fit; 2NT=0-5 fit; 3♣ = 6-9 fit; 2♦= multi (0-6 6M/sterk ♦)		
1♦	□	(4)5	4♥	10-22, 5+♦ of 4441 ♣	2♦=10+ fit; 2NT=0-5 fit; 3♦=6-9 fit; 2♥/♠/3♠ inv 6 ♥/♠/♠	TFs na 1m-1M-1SA	
					3♥/♠ = PRE 7-krt	4e kleur = MF	
1♥	□	5	4♦	10-22, 5+♥	1SA = 5-11 NF, 2SA = inv met fit; 3♥ = zwak; 3SA = ♦-SPL	Gazzilli na 1M-1SA en na 1♥ – 1♠	2♣ Drury
					2♠/3m = inv 6+krt; 2♣ = MF relay 2+♣ of sterke SPL	1M-1SA -2SA = 5/5 MF, 3m = 5/5 inv	
1♠	□	5	4♥	10-22, 5+♠	1SA = 5-11 NF, 2SA = inv met fit; 3♠ = zwak; 3SA = ♥-SPL	1M-2SA: 3♣ MF vraagt (of kort tonen)	2♣ Drury
					3m/3♥ = inv 6+krt; 2♣ = MF relay 2+♣ of sterke SPL		
1SA	□		4♥	(14)15-17	2♣ stayman; 2♦ / ♥ / SA = TF ♥ / ♠ / ♦; 2♠ = inv of ♣		
				5M, 6m, 5m-4X kan	3♣ vraagt 5M; 3♦ = 5M332; 3M = kort 5/4 laag	Smolen, na TF minor: aannemen = max	Transfer-Lebensohl, neg dbl
				Singleton kan (vaak honneur)	4♠ = 5-5 hoog; 4♦ / ♥ = TF (to play of RKC), 4♠ = minors		
2♣	X		Nee	a. zwak 5+♦	2♦ NF relay; 2♥ / ♠ / 3♠ = to play, maar zwak mag raisen	2SA: 3♠ = min; 3♦ = max, geen 3M	2♣-X-XX = interesse in 3♦ bieden
				b. sterk ♥/♠/♠ 1-, 2- of 3-kleur	2NT vraagt inv+, 3M = invite	3M = max, 3OM	
				c. MF BAL(goede 24+)			
2♦	X		2♠	a. slechte zwakke 2♥/♠ (5-krt of slechte kleur of minder pt.)	2♥/♠ = p/c; 2NT vraagt, 3♥/♠ = p/c; 3♠ /♦ = NF	2♥ – 3♠ = sterk ♦ + 2e; 3♦ = sterk 6+♦	2♦ -X – XX = eigen kleur
				b. sterk ♦ 1- of 2-kleur; c. 22-24 NT	4♣ vraagt TF, 4♦ vraagt M, 4♥ = p/c (ook na elk tussenbod)	2SA: 3♠/♦ = min ♥/♠; 3♥/♠ = max ♠/♥ (met 5-kaart eerst min tonen)	4♠/♦/♥ gaat altijd door
2♥	□	6	Nee	Goede zwakke-2	2♠ = to play; 2NT verplicht 3♠ (zwak m / sterk M)		
				Vooraf goede kleur, 6-11 hcp	3♠ vraagt kort; 3♦ = manche-invite; 3♥ = PRE; 3♠/4m = SPL		
2♠	□	6	Nee	Goede zwakke-2	2NT verplicht 3♠ (zwak m / sterk M); 3♠ vraagt kort		
				Vooraf goede kleur, 6-11 hcp	3♦ = manche-invite; 3♠= PRE; 3♥ = to play; 4m = SPL		
2SA	□		4♥	20-21(22) BAL	3♠ Niemeijer; 3♦ / ♥ = TF; 3♠ = minors; 3NT to play		
				5M, 6m, 5m-4X, singleton H kan	4♠ = SI ♥, 4♦ = SI ♠; 4♥ / ♠ = SI ♠ / ♦		
3♣	□	6	Nee	Hangt af van pos/kwets	3♦ vraagt 3M; 3M Forcing V, NF NV		
3♦	□	6	Nee	NV: 6-4/7 = 3niv; NV-V 6 = vaak 3X			
3♥	□	6	Nee	V = vaak goede kleur			
3♠	□	6	Nee				
3SA	X	7	Nee	Dichte minor, geen zij aas/heer	4♣ p/c; 4♦ vraagt x/-; 4M to play; 4NT lengte kwanti		
4♣	□		Nee	NAT		Bieden op hoog niveau en slembieden	
4♦	□		Nee	NAT		Gemengde controles; meestal kort/geen-kort stapjes over 3M	
4♥	□		Nee	To play (2♠ – 2♦ // 4♥ = sterker)		Non-Serious 3NT (3♠ = cue voor ♥, daarna 3NT non-serious)	
4♠	□		Nee	To play (2♠ – 2♦ // 4♠ = sterker)		Last Train (niet in hun kleur, dan cue); Splinters op 1M 3 of 4 controles	
4SA	□					RKC 14-30; 6♠ = oneven+renonce+Q, 6-troef = oneven + renonce, geen Q	
5♣	□		Nee	NAT		Terug naar troef ontkent troef Vrouw, anders Heren van onderaf bieden	
5♦	□		Nee	NAT		Exclusion 03-14	