

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

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

Twekleurenvorgbiedingen

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-kleurenspeel

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

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

In partners kleur 1e / 3e / 5e

Later voorspelen 2e / 4e door leider(ook van honneurs, xxx(x))

Overig uitkomen

5+niv Rusinov 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	AK+
Heer	KQ+, AK* (zie onder)	AKJT+,KQJ/KQT9
Vrouw	QJ+	KQ+, QJ+
Boer	JT+, (A/)KJT+	(A/K) JT+
Tien	T9+, (A)H/VT9+	(A/K/Q) T9+
Negen	9x of 3e	9x, H98+
Middenkaart	1e/3e/5e	2e van slechte kleur
Laagste kaart	X(xx)xx(x),	Belooft honneur

*K van AK: a. AK sec; b. AK+ met singleton zijkleur; c. AK+ 5+niveau

Signalen in volgorde van prioriteit (methode en betekenis)

uol	oM	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 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

Systeemkaart



Lidnummers	Namen
10003440	Rens Philippen
08170003	Dennis Stuurman

Uitkomend voor BC de Lombard
Versiedatum 20 oktober 2018

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
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
3SA	Gambling

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 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

				Omschrijving	Antwoorden	Verder bieden	Aanpassingen na tussenbieden of na voorpas
1♣	X	2	4♥	10-22 echte ♣ Any 12-14/18-19 BAL (geen 5♠/♥/♠)	1♦ a. any 0-6 (niet 5♣ 0-3), b. 4-4 hoog <inv, c. 7+ geen 4M 1♥/♠ 7+ kan met langere m; 1SA = 8-10; 2♥/♠ inv 6 ♥/♠	1SA = 18-19; 1♥ = 12-14 1M-2♦ = 18-19 BAL/ ♣-♦ re-	Transfers /Switch na volg-
				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 ♥/♠/♣ 3♥/♠ = PRE 7-krt	TFs na 1m-1M-1SA 4e kleur = MF	
1♥	□	5	4♦	10-22, 5+♥	1SA = 5-11 NF, 2SA = inv met fit; 3♥ = zwak; 3SA = ♠-SPL 2♠/3m = inv 6+krt; 2♣ = MF relay 2+♣ of sterke SPL	Gazzilli na 1M-1SA en na 1♥ - 1 1M-1SA -2SA = 5/5 MF, 3m = 5/5	2♣ Drury
1♠	□	5	4♥	10-22, 5+♠	1SA = 5-11 NF, 2SA = inv met fit; 3♠ = zwak; 3SA = ♥-SPL 3m/3♥ = inv 6+krt; 2♣ = MF relay 2+♣ of sterke SPL	1M-2SA: 3♣ MF vraagt (of kort	2♣ Drury
1SA	□		4♥	(14)15-17 5M, 6m, 5m-4X kan Singleton kan (vaak honneur)	2♣ stayman; 2♦/♥/SA = TF ♥/♠/♦; 2♠ = inv of ♣ 3♣ vraagt 5M; 3♦ = 5M332; 3M = kort 5/4 laag 4♣ = 5-5 hoog; 4♦/♥ = TF (to play of RKC), 4♠ = minors	Smolen, na TF minor: aannemen =	Transfer-Lebensohl, neg dbl
2♣	X		Nee	a. zwak 5+♦ b. sterk ♥/♠/♣ 1-, 2- of 3-kleur c. MF BAL(goede 24+)	2♦ NF relay; 2♥/♠/3♣ = to play, maar zwak mag raisen 2NT vraagt inv+, 3M = invite	2SA: 3♣ = min; 3♦ = max, geen 3M = max, 3OM	
2♦	X		2♠	a. slechte zwakke 2♥/♠ (5-krt of Slechte kleur of minder pt.) b. sterk ♦ 1- of 2-kleur; c. 22-24 NT	2♥/♠ = p/c; 2NT vraagt, 3♥/♠ = p/c; 3♣/♦ = NF 4♣ vraagt TF, 4♦ vraagt M, 4♥ = p/c (ook na elk tussenbod)	2♥ - 3♣ = sterk ♦ + 2e; 3♦ = 2SA: 3♣/♦ = min ♥/♠; 3♥/♠ = max (met 5-kaart eerst min tonen)	2♦ -X - XX = eigen kleur 4♣/♦/♥ gaat altijd door
2♥	□	6	Nee	Goede zwakke-2 Vooral goede kleur, 6-11 hcp	2♠ = to play; 2NT verplicht 3♣ (zwak m / sterk M) 3♣ vraagt kort; 3♦ = manche-invite; 3♥ = PRE; 3♠/4m = SPL		
2♠	□	6	Nee	Goede zwakke-2 Vooral goede kleur, 6-11 hcp	2NT verplicht 3♣ (zwak m / sterk M); 3♣ vraagt kort 3♦ = manche-invite; 3♠ = PRE; 3♥ = to play; 4m = SPL		
2SA	□		4♥	20-21(22) BAL 5M, 6m, 5m-4X, singleton H kan	3♣ Niemeijer; 3♦/♥ = TF; 3♠ = minors; 3NT to play 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♣	□		Nee	NAT		Bieden op hoog niveau en slembieden	
4♦	□		Nee	NAT		Gemengde controles; soms 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 con-RKC 14-30; 6♣ = oneven+renonce+Q, 6-troef = oneven + renonce,	
4SA	□					Terug naar troef ontkent troef Vrouw, anders Heren van onderaf	
5♣	□		Nee	NAT			
5♦	□		Nee	NAT		Exclusion 03-14	© 2016 Nederlandse Bridge