

Openingen

- 1♣ 2+
- 1♦ 5+ unbalanced of 1444/4441
- 1♥/♠ 5+
- 1SA 15-17
- 2♣ zwak met ♦ óf bal22+ (Kokish) óf MF
- 2♦ is zwak met 5+-krt M (kwets 6-krt)
- 2♥/♠ is 6-kaart en 10-13

Na 1♣

- 1♦/♥/♠ transfer
- 1SA=10-11
- 2♣=F
- 2♦=6-krt ♥/♠ licht inviterend
- 2♥/♠ zwak
- 2SA/3♣ zwak met ♣ (2-6 c.q. 7-9)
- 3X=preemptief

Na 1♣-1♦/♥

- 1♥/1♠ 12-14 balanced (2/3♥/♠ of 4♥/♠ en 4333), hierna:
 - 2-way Checkback (2♣ verplicht 2♦ to play of invite, 2♦ vraagt en MF)
 - 3X is 5-5 inviterend
 - 2 in transfer kleur is 5+ lichte invite
 - 3 in transfer kleur is slem interesse en stelt troef vast
 - splinter
 - 2SA verplicht tot 3♣ (to play of MF 5-5 waarbij Ah in stapjes kleur toont)
- 1♠ echt en unbalanced (hierna geen two way checkback maar natuurlijk)
- 3♣/♦/♥ inviterend
- 1SA 18-19 balanced (hierna "system-on")
- 2♥/♠ 4-kaart fit, 12-14, niet 4333
- 3♦ 4-kaart fit, 18-19, niet 4333 (ook na volgbod)
- overige biedingen natuurlijk
- Na doublet op transfer: pas is doubleton. xx-3-krt minimum, 2M is 3-krt maximum, 4M=4krt)

Na 1♣-1♠-1SA

- 2♣/♦ om te spelen
- 2♥ MF met 5+ ♦
- 2♠ MF met ♣ en ♦
- 2SA inviterend (11-12)
- 3♣/♦ echt en inviterend
- 3♥/♠ splinter met beide minors MF

Zij volgen of doubleren na 1♣

- transfers (beginnend x c.q. xx) met 4+ in hogere kleur op 1-hoogte
- 1♠ is een transfer naar 1SA of 2♣ (met een zwakke hand en ♣-lengte)
- transfers op 2-hoogte met
 - 5-kaart of langer en 8+ als de transferkleur onder het volgbod
 - 6-kaart en 6-9 óf MF en 8+ als de transferkleur boven het volgbod
- transfer naar hun kleur is MF
- jump naar 3-hoogte preemptief
- jump naar 3 in kleur tegenstander vraagt stop (toont dichte kleur?)
- 1SA en 2SA zijn echt (8-10 / 11-12)

Na 1♦

- Inverted minor
- jump antwoord is zwak
- 1♦-2♣ is MF
- 2♣ Check back Stayman (na 2SA rebid ook 3♣)

Na 1♥

- 1♠ 4+♠ (bij 4-kaart bij minder dan MF)
- 1SA 5-11 (mogelijk 3♥ en 4-8)
- 2♣ 2+♣ MF
- 2♦ 5+ en MF
- 2♥ 3♥ (9-11)
- 2♠ zwak
- 2SA 4+♥ (10+)
- 3♣ natuurlijk (inv)
- 3♦ 4♥ (7-9)
- 3♥ preemptief
- 3♠ 4+♥, een singleton, 2/3 cont, 10-14 → 3SA relay → antw UTL
- 3SA 4+♥ renonce ♠, 2/3 cont, 10-14
- 4♣ 4+♥ renonce ♣ 2/3 cont, 10-14
- 4♦ 4+♥ renonce ♦, 2/3 cont, 10-14

.

Na 1♥-1♠

- 1SA balanced (minimum SA)
- 2♣ Gazzilli
- 2♦ 5♥+-4♦ 11-14
- 2♠ 5♥+-4+♠ 11-14
- 2SA 6♥-4♣/♦ 15+
- 3m 5-5 13-15 (goede kleuren)
- 3♥ 6+♥ GF (goede kleur)
- 3♠ 5+♥ 4+♠ 14-15

Na 1♥-1SA

- 2♣ Gazzilli
- 2♠ 6♥5♠ 15+
- 3♣/♦ 5-5 13-15 (goede kleuren)
- 3♥ 6+♥ GF (goede kleur)
- 3♠ 5+♥ 4+♠ 14-15

Na 1♠

1SA	5-11 (mogelijk 3♠ en 4-8)
2♣	2+♣ MF
2♦/♥	5+ en MF
2♠	3♠ (9-11)
2SA	4+♥ (10+)
3♣	6♥ (inv)
3♦	4♠ (7-9)
3♥	4♠ met singleton 2/3 controles (10-14)
3♠	preëemptief
3SA	4+♠ renonce ♥, 2/3 cont (10-14)
4♣	4+♠ renonce ♣ 2/3 cont (10-14)
4♦	4+♠ renonce ♦, 2/3 cont (10-14)

Na 1♥/♠-2SA

- 3♣ ieder minimum
- 3♦ 14-16 ergens kort
- 3♥ 14-16 geen korte kleur
- 3♠ 17+, ergens een singleton
- 3SA 17+, renonce ♠
- 4♣ 17+, renonce ♣
- 4♦ 17+, renonce ♦

Gazzilli

- 5M4♣ 11-15 → rebid 2M
- 5M4♣/♦/♥ 11-15 → de tweede kleur bieden
- 5M4♣/♦ minder dan 2 in AM 16+ → via Gazzilli 2SA – 3♣ relay → antwoorden
 - • 3♦=5M4♣ • 3♥=5M4♦
- 6+M (goede kleur) GF → jump naar 3M
- 6+M (goede kleur) 16+ (geen GF) → via Gazzilli jump naar 3M
- 6+M (goede kleur) 14-15 (te sterk voor 2M) → via Gazzilli 2M
- 5M-5♣/♦/♥ 13-15 → 3 in tweede kleur
- 5M-5♣/♦/♥ 16+ → via Gazzilli 3 in tweede kleur
- 6M-4minor 15+ → 2SA bieden – 3♣ relay → antwoorden UTL
 - • 3♦=6M4♣ 15-16 • 3♥=6M4♦ 15-16 • 3♠=6M4♣ 17+ • 3SA=6M4♦ 15-16
- 5233 c.q. 2533 16-19 → via Gazzilli 3SA
- na 1♥-1♠ met 5+♥4♠ (fit) 11-15 → • 2♠ met minimum • 3♠ enige overwaarde (14-15)
- na 1♥-1♠ met 5+♥3/4♠ 16+ → via Gazzilli 2♠ – 2SA relay → antwoorden
 - • 3♣=4+♣ (3514/3505) • 3♦=4+♦ • 3♥=6♥3♠ • 3♠=5+♥4♠ • 3SA=35(32)
- na 1♥-1SA met 3/4♠ 16+ → via Gazzilli 2♠ – 2SA relay → antwoorden
 - • 3♣=4+♣ (3514/3505) • 3♦=4+♦ • 3♥=6♥3/4♠ • 3♠=5♥4♠ • 3SA=35(32)
- na 1♠-1SA 16+ en 3/4♥ via Gazzilli 2♥ – 2♠ relay → antwoorden
 - • 2SA=53(32) 16-19 • 3♣=5♠3♥ en 4+♣ (5314/5305) • 3♦=5♠3♥ en 4+♦ • 3♥=6♠3♥ • 3♠=6♠3♥ • 3SA=?

Zij volgen na 1M

- 2SA 3+ fit invite
- hun kleur is 3+ fit MF

Zij volgen 2-kleuren-spel (bekende kleuren)

- laagst biedbare kleur toont fit
- hoogst biedbare kleur MF met 4e kleur
- nieuwe kleur is inviterend (NF)
- nieuwe kleur met jump zwak

Zij doubleren 1♥ (info)

- xx, 1SA, 2♣, 2♦ zijn transfers
- 2♥ is fit en inviterend 9-11
- jumps zijn zwak
- passen en daarna doubleren is straf

Zij doubleren 1♠ (info)

- xx is punten – hierna negatieve doubletten (xx is auto-forcing)
- 1SA, 2♣, 2♦, 2♥ zijn transfer
- 2♠ is fit en inviterend 9-11
- jumps zijn zwak
- passen en daarna doubleren is straf

1SA - opening

- 2♣ Stayman, 2♥/♠ transfer
- Smolen
- 2♠=balanced invite of zwak met ♣ of MF (slem invite met ♣)
- 3♣ vraagt / toont 5M (3SA bieden via 1SA-2♦/♥-2♥/♠-3SA toont 5332 - NF ook met fit) →
 - 3♦ ontkent 5-kaart (hierna biedt Ah 3SA of met 3M de andere M waarin hij 5-kaart heeft)
 - 3♥ is 5♥ (eventueel 3♠), 3♠=2♥5♠, 3SA=3♥5♠
- 3♦ is inviterend met 6+M (1SA-2♦/♥-2♥/♠-3♥/♠ is forcing en SI), 3M is kort
- Na doublet is redoublet kracht behalve na 'volg-SA'
- Na volgbiedingen transfer Lebensohl
 - - 2SA verplicht tot 3♣ (pas of nieuwe kleur om te spelen – niet inviterend)
 - - andere biedingen transfer minimaal inviterend
 - - transfer naar hun kleur is MF met 4-kaart M en stop

- - via 2SA-3♣ hun kleur bieden is 4-kaart M zonder stop
- - via 2SA-3♣ 3SA bieden is waardes voor 3SA zonder stop

- Na volgbod negatief doublet met 4-kaart major en beperkte kracht (sterkere hand via transfer 2SA)

Na 2♣

- 2SA vraagt
 - 3♦=zwak ♦ - bal min
 - 3X=zwak ♦ - kort
 - 3SA=zwak ♦ - bal max
- Na 2♣ is nieuwe kleur ronde forcing
- Na 2♣-2♦ Kokish -> 2♣-2♦-2♥-2♠-2SA is balanced 24+
- Na 2♣-2♦ is 2M sterk met vijfkaart (of twee kleuren) en 3M sterk met één kleur

Na 2♥/♠

- 2SA vraagt
 - 3♣ ieder minimum
 - 3♦ maximum ergens kort
 - 3♥ vraagt → 3♠ ergens singleton (3SA vraagt → UTL)
 - 3SA renonce ♠
 - 4♣ renonce ♣
 - 4♦ renonce ♦
 - 3♥ maximum geen korte kleur
- **nieuwe kleur forcing**

Na 2SA

- Na 3♦/♥ is 3♥/♠ fit en 3SA ontkent fit

Slem bieden

- RKC 1430 – 5SA oneven aantal key cards en renonce, 6X even aantal key cards en renonce

Overig

- Vierde kleur is MF
- Na vierde kleur is het laagst mogelijke bod 'rommelbod' (nietszeggend)
- Derde kleur F
- Lebensohl na reverse
- Drury

- In competitieve situaties waarbij partner een major heeft geboden toont 4♣ fit en een hand te goed voor 4M

Negatief doublet

- Doublet op een deelscore is negatief
- Als een negatief doublet is uitgepast, dan is daarna ieder doublet straf

Zij openen

- Lebensohl na doublet op zwakke twee
- Na een volgbod op 1-hoogte is een nieuwe kleur op 1-hoogte ronde forcing
- Na partners volgbod in een major
 - 2SA 3+ fit en invite
 - hun kleur 3+ fit en MF

Raptor (4-kaart M en 5+m)

- Alleen in directe positie (in de sandwich is 1NT natuurlijk)
- De bekende kleur bieden is om te spelen
- Cue-bid vraagt de onbekende kleur
- 2NT is inviterend of beter in de bekende kleur (ook na doublet)
- Als 1NT gedoubleerd wordt:
- XX is business (hierna: TO-doubletten)
- Pas vraagt naar de onbekende kleur
- XX is de laagste kleur
- 2♣ is de hoogste kleur

Tweekleurenspeellen

- Na 1♣
 - 2♣ =natuurlijk
 - 2♦ =majors
 - 2SA=lage (♦+♥)
 - 3♣=uiterste (♦+♠)
- Na 1♦
 - 2♦ =majors
 - 2SA=lage (♣+♥)
 - 3♦=uiterste (♣+♠)
- Na 1♥
 - 2♥=hoge (♦+♠)
 - 2SA=minors
 - 3♥=uiterste (♣+♠)
- 1♠
 - 2♠=hoge (♦+♥)

– 2SA=uiterste (♣+♥)

– 3♠=minors

- Na 1♣ precisie (en na 1♣-1♦)
 - x toont de hoge kleuren
 - 1SA toont de lager kleuren
- Na 1♦ precisie
 - 2♦ natuurlijk
 - 2♥ toont de hoge kleuren

Na 1SA 15-17

- doublet toont 5 major en 4 minor (2♦ vraagt major, 2♥ p/c, 2♠ to play, 2SA vraagt minor)
- 2♣=majors

Na 1SA maximaal 12

- doublet punten (minimaal hun bovengrens)
Als er na x verder wordt geboden, bieden we alsof wij 1SA hebben geopend
- 2♣=majors
- 2♦ één hoge kleur
- 2♥ 5+♥ en 4+minor
- 2♠ 5+♠ en 4+minor

Wereldconventie

Na 3M, 2M/3M, 1M-3M, 1M-2SA etc

- Na 3m
 - 4♣ andere minor plus een major
 - 4♦ beide majors
 beide ongeacht welke minor geopend is
 - 4M is om te spelen
- Na 2M/3M
 - 4m geboden kleur plus andere major
 - 4M (hun kleur) beide minors, max
 - 4AM om te spelen
 - 4SA beide minors, min

Uitkomsten

Tegenspel