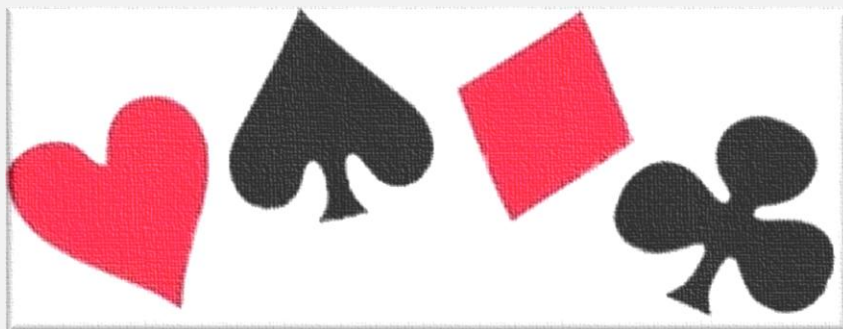




Sist
oppdatert
27.10.25.

SYSTEM TIL TOR-OVE REISTAD M.NR. 29655 OG LEIF JOHAN LUNDAL M.NR.10252

Gjør mitt system med Tor-Ove Reistad kjent på nett. ADVARSEL; Langt og noe tunglest, les side om forkortelse så er det kanskje noe mere lettlest?

Grunnen for å gjøre system kjent er å hjelpe systeminteresserte i Askim BK til å videreutvikle sitt system og kanskje noe inspirasjon kan hentes fra dette system?

Men husk at Leif J. Lundal ikke er noen bridgeekspert og avtalte varianter i dette system behøver ikke være de beste!

Men Leif håper systembeskrivelse kan være inspirasjon for de som ønsker mange avtaler i sitt system!

GOD LESNING!

Innhold

Forkortelser	3
Systemoversikt, oppsummerende	4
Åpningsmeldinger	7
Svar på åpning 1 i minor	8
Svar på åpning i major	9
Spesielle hjelpemidler og avtaler etter åpning	10
Minisplinter etter åpning 1maj, systemsvar	10
Svarhåndens andre melding	11
Fjerde farge som krav til utgang?	11
Invitt Stenberg	12
Når minor er invitt-farge, svar på invitt Stenberg	14
XYZ (Eller XY-Gr)	14
Wolf Adjunct 2NT Standard Wolf Adjunct 1X- 1Y; 2Gr-?	15
Toronto 2♣ (Drury Convention)	16
Grandåpninger (og innmelding sterk naturlig 1Gr/2Gr)	18
1 grand-systemet	18
Videre meldingsforløp etter svar på Stayman 2♣	19
Fi melder inn over vår 1Gr (Forsvarsavtaler)	21
STERK 2♣, tvetydig avslag 2♦	23
Svar på åpning 2♣	23
Puppet-Stayman 3♣ etter sterk 2Gr.	25
Baron etter sterk 3Gr/4Gr etter å ha åpnet i 2♣/♠. Svar på Baron 4♣	25
Åpning Multi 2♦	26
Åpning 2♥/♠, 2-farget hånd, minst 5-4, sidefarge i minor. 5-5 i sonen	27
Åpning 2Gr er unusual 2NT	28
Sperreåpninger	28
Slemkonvensjoner ROMAN KEY CARD BLACKWOOD, 5 ESS. (RKCBW ELLER RKCB)	29
Blackwood (BW), 4 ess	30
Kontrollmelding, utfyllende beskrivelse	31
Splinter, utfyllende beskrivelse	32
Fi forstyrrer med innmelding	33
TO FARGEDE INNMELDINGER FRA FI	34

Negative doblinger brukes til og med 3♣.....	34
Støttedobling, kan også være redobling	35
Unusual over Unusual.....	35
Fi dobler opplysende vår meldinger på 1-trinnet	35
Fi åpner meldingsforløp.....	36
Opplysende doblinger.....	36
Sterke, balanserte hender når fi åpner	36
Svar på opplysende dobling.....	37
Svar på vanlig innmelding	38
Kompetitiv overmelding når makker melder inn	38
Hva skiller straffedobling mot takeoutdobling?	39
STRAFFEDOBLING	39
Utspillsdirigerende doblinger, Lightner-dobling.....	39
Kunstige forsvarsmeldinger	40
Tartan etter åpning 1♣.....	40
Forsvar mot overføringsmeldinger på et-trinnet.....	40
Michaels cue-bid.....	40
Uvanlig 2♣ innmelding (Også kalt unusual 2NT)	41
FORSVAR MOT EKREN/MULTI	42
Hoppovermelding av åpningsfargen til fi	42
Mancoff – Dobling av 4. farge/holdspørsmål	42
Lebensohl.....	42
Positiv trialbid	43
DOBLING KAN VÆRE POSITIV TRIALBID ETTER MAJORSTØTTE!	43
Redobling av kontrakter er ofte SOS	43
Generelle regler, både i forsvar og når vi åpner.....	44
Betraktninger rundt 441 fordelinger, både svake og sterke	45
Utspill, styrke og fordelingskast.....	45
NÅR SKAL DU SPILLE AGGRESSIVT UT?	46
SIGNALISERING.....	47
Lavinthal signal	47
MOTSPILL MOT GRAND.....	48
VURDERINGER RUNDT HVA DU SKAL LEGGE PÅ MAKKERS UTSPILL	50

Forkortelser

Fet skrift er ofte indikasjon på melding

2♠	Melding 2 spar av oss
(2♠)	Melding 2 spar fra fi.
2♦♥ eller 2♦/♥	Dette betyr det samme. Det er melding 2♦ eller melding 2♥
5k♠	5 kort i spar
5k+♠	Minst 5 kort i spar, kan ha flere
2min	Melding 2 i minor, har makker meldt minor er det støtte i hans farge, kan også være gjentakelse av egen minor eller overmelding av motpartens minor.
2mmin	Melding i motsatt minor av den som er meldt
2maj	Melding i major, en av majorfargene om begge er umeldt. Har makker meldt major så er det støtte i hans farge, kan også være gjentakelse av tidligere meldt majorfarge.
2mmaj	Melding 2 i motsatt major av den som er meldt
2Gr	Melding 2 grand
P	Meldingen pass
E, K, D, kn eller J	Ess, konge, dame eller knekt
D	Dobler
(D)	Dobler fra fi
RD	Redobling
x-y-z	Bruk av bokstavene x, y indikerer melding i ny umeldt farge
1-6-2-4	Viser fordelingen i den enkelte farge med spar først, 1k♠, 6k♥, 2k♦ og 4k♣.
6421	Fordelingsmønster, men sier ikke hvilken farge som er hva
Cue bid	Det samme som kontrollmelding. (K, singel, E eller renons)
fi	Motparten eller fienden
hfp	Sum av honnørpoeng og fordelingspoeng. Fordelingspoeng telles etter at tilpass er funnet.
hp eller HP	Honnørpoeng, tar ikke med fordelingspoeng.
Kontroller	Ess = 2 kontroller, K = 1 kontroll, D eller dårligere = 0 kontroll (Systemet har ingen direkte spørsmål om antall kontroller, men er ofte med i vurdering av hånda)
Marmic fordeling	Typisk 4441 fordeling med ukjent kortfarge, unntaksvis 5440 fordeling
p	Poeng, det samme som hfp. Dog kan lengdepoeng inkluderes unntaksvis.
RKCB eller RKCBW	Roman Key Card Blackwood
SH	Svarhånd
ÅH	Åpningshånd
God farge	Minst 2 av 3 topphonnører
Brukbar farge	Minst en av tre topphonnører

Systemoversikt, oppsummerende

GENERELLE PRINSIPPER

- 1♣ lover 2k+♣, 1♦ er 4k+♦, 1♥ er 5k+♥, 1♠ er 5k+♠. Åpning i 2. hånd er sunne åpninger. Vi åpner normalt i lengste farge, høyeste 5-kort. Med trist Gr-fordeling bør åpningsstyrke være minimum 12hp. Generelt er sjanse for minimums åpning størst ved åpning 1 i **maj**. Med fordeling 5-5 eller bedre kan styrke på åpning nærme seg 9 gode hp. Med 4-4 i minor åpner vi normalt i 1♦. Minimum for Marmic åpning er 12hp! Med 6kmin og 5k♥ blir åpning oftest 1♥ med tvilsomme reversverdier.
- I 3. hånd kan svake 2 og 3 fravike system noe, kan både være svakere og sterkere.
- I 4. hånd brukes 15-regel om du er i tvil om åpning. (hp + antall ♠)
- I 4.hånd viser 2 eller 3 åpninger den samme fordeling som før, men styrke er 10-14 hp
- Etter majoråpning i 3. eller 4. hånd brukes Toronto (Drury) 2♣, Direkte Stenberg utgår!
- Kravpass er invitt til å melde videre eller straffedoble

FLERE KONVENSJONER OG PRINSIPPER NÅR VI ÅPNER:

- Stayman 2♣ og gjentatt Stayman 3♣
- Overføring etter sterk Gr, 2Gr viser begge minor mens 2♠/3♣ er overf. til ♣/♦
- Smolen etter åpning 1Gr
- Etter sterk 2Gr brukes Puppert Stayman og overføring. (Via åpning 2♣ eller 2♦)
- 4. farge er krav til utgang, unntak i **xyz** posisjon og et trinnet. (1♣-1♦; 1♥-1♠ er krav og viser trolig 9-11hp med Gr hånd! ÅH har normalt vist 5k+♣ og 4k+♥, styrke noe ukjent, svarhånd har trolig 5k♦ med 3k♠+ hold)
- Svar 1♦ benekter 4kmaj og balanserte hender om ikke styrke er 16hp+ eller gode 13hp+ med 6k+♦ + 4k+maj!
- 4. farge av passet hånd er kun rundekrav, lover 10hp+ og benekter andre gode meldinger. Kan passe svar 2Gr!
- 1maj-2♦ Tvetydig, svak majorstøtte, typisk 5-7/8p, eller ♦ med 10/11hp+ og krav til minst 2Gr
- 1maj-2maj Brukbar støtte med 3k+ og typisk 8-10/11p. Brukbar invitt i major
- Positiv trialbid når vi åpner og finner majortilpass, ber om hjelp i meldt farge
- Direkte minisplinter på 3-trinnet etter **maj** åpning, også 2♠ etter 1♥ åpning
- Dobbelt hopp i ny farge er renons, maxi-splinter, etter åpn. 1♣♦♥♠, også 1♥-3♠ og 1♠-4♥!
- Toronto 2♣ etter **maj** åpning i 3./4.hånd.
- Bruker **xyz**. Etter pass i åpning er 2♦ naturlig med 8-10 hp mens 2♣ er som upasset
- 1min-2maj er sperr! Typisk 3-5/6hp med brukbar 6 kort
- Negativ D og kravpass til og med 3♠. Etter åpning 1Gr brukes negative D kun til og med 2♠. Straffeorientert på 3 trinnet. Etter åpning 2♣ gjelder egne avtaler, D på 2 trinnet er å betrakte som direkte second negativ, men krav er på til minst 2Gr, må melde minst en gang til om makker melder farge, men second negativ utgår. Pass på innmelding på 2-trinnet viser 5hp+, kan være straffepass og etablerer krav til minst 3Gr.
- Støtte-supportdobling etter fargesvar på et-trinnet, **også etter 1♣(P)-1♦ (1maj/D)**, når rufarge kan meldes på 2-trinnet. (Eller RD). Støttedobling av 1♦ lover også 5k+♣.
- 2 over 1, ny farge uten hopp, er **krav til minst 2Gr** når du er upasset hånd
- 1♦-3♣ og 1♣-2♦ er spesialsekvenser som viser invitt med god minorstøtte, normalt 6k+. Typisk 8-10HP eller 9-12p. (Med 5k etter 1♦ må styrke være 10hp).
- Unusual over unusual

- Åpning 2♦ er multi, kan ha Gr med 20-21/22hp. Positivt søk er 2Gr. Stil er sonebetont etter skala 4/3/2 betes ved mistilpass uten stikk hos makker. Minimum styrke ikke under 4 hp og maksimalt 10 hp i sonen. I sonen kan du ha 7 kort med 4-6/7hp.
- Åpning 2♥/♠ er 2-fargede hender uten åpning, Svak Tartan. Sperreåpning lover minst 5k i farge og 4k+min, dog 5-5 i sonen. Svakt søk er 3♣, sterkt søk er 2Gr. 3♦ er invitt i major! Etter pass i åpning er det kun 2Gr som er søk, 3♣ er nå naturlig forslag til kontrakt.
- Åpning på 3-trinnet viser normalt 7k uten åpning. Svar i ny farge på 3-trinnet er naturlig og krav. Normalt er åpning i 3♥/♠ noe aggressivt, regner ofte at makker har 4/3/2 stikk hjelp etter soneforhold. Kan ha et stikk mere.
 - o Åpning svak 3♣/♦ er mere gammeldags sperr, god samvittighet i første og andre hånd, lover 2 av 3 topphonnører. I tredje posisjoner så er det mere fritt frem, spesielt utenfor sonen.
- Gjentakelse av 4. farge er naturlig, viser minst 5-5 og er invitt til beste utgang.
- Minst invitt Stenberg etter åpning 1♥/♠ med tvetydig avslag 3♣. Bruker også Stenberg, med minor etter D fra fi. Benekter renens. Stenberg 2Gr må ikke alltid gis med HOPP! Brukes også etter 1♥-(D/1♠/2♣/2♦/2♥/2♠).
- Ikke direkte Stenberg om makker åpner i 3. eller 4. hånd, bruker Toronto! Toronto etterfulgt av 2Gr viser god invitt med minst 4k.
- Revers fra ÅH er ofte krav til utgang, kan bremse om makker melder bremserole/Lebensohl som er 4.farge på to-trinnet/2Gr (Billigst er brems). **Gjenmelding av svarfarge på to trinnet er også svakt, kan passes!**
- 3. farge på 2-trinnet, når makker gjentar åpningsfarge, lover Gr-hold i meldt farge, men er ikke entydig krav til utgang. Lover minst 10hp. 3. farge på 3 trinnet er krav til utgang. 3. farge er melding i en farge som det normalt aldri finnes 4-4 tilpass i etter meldingsforløpet. (Eks: 1♦-2♣; 2♦-2♥ eller 1♦-1♥: 2♦-2♠)
- Revers fra SH er krav til utgang. Revers i major fra åpner kan være avgitt på 3k med god fordeling og styrke, men kan også senere vise seg å være 6-4/5 fordeling eller kjedelig 5-4 med minst 16hp. Med stor styrke melder svarhånd lengste farge først.
- Kontrollmeldinger meldes nedenfra, billigst mulig. (1. eller 2. kontroll).
- 5 ess Roman Key Card Blackwood, RKCB. (Svar 5♣ viser 0 eller 3 ess).
- DOPI/ROPI om motparten forstyrrer over 4Gr
- Pick a slam 5NT. (BW eller RCKB er da ikke brukt).
- SOS RD, ber om uttak. Ikke SOS etter 1Gr eller RD av motpartens opplysende D
- Overmelding/overføring til motpartens farge er ofte søken mot 3Gr om hold
- Overmelding av motpartens svake 2 er spørsmål om Gr- hold, også direkte hopp til 3-trinnet i motpartens åpningsfarge blir spørsmål om hold.

FORSVARSMELDINGER OG KONVENSJONER:

- Forsvar mot åpning 1Gr, **Multilady. D** er forslag til straff og viser minst 15hp. Makker tar ofte ut i sin 5k med 0 til 5/6 hp, ingen overføring! Med 0-5 hp uten 5 kort får man gjette hva som blir rett/billigst.
 - Innmelding 2♣ viser begge major. (Kan unntaksvis være sats med 4-4 i major).
 - Innmelding 2♦ viser ukjent 6k+ i maj, Makker forventes å svare 2♥ men svar 2♠/3♥/♠ viser at makker tåler korreksjon til rett major, meld pass om makker melder din major farge. Andre meldinger er beskrivende, lover styrke og god fordeling, men kan passes.
 - Innmelding 2♥/♠ viser minst 5k+ **meldt maj pluss 4k+min**, minst 5-5 i sonen
 - 2Gr Minst 5-5 i minor
- Svake hopp når fi viser styrke, sterke hopp når fi viser svake kort

- Forsvar mot overføringsmeldinger på et-trinnet, dobler viser meldt farge mens direkte melding i overføringsfarge er opplysende dobling. **Hopp i overføringsfarge er naturlig med god farge, styrke typisk 11-16hp**
- Direkte hoppovermelding av motpartens åpninger, som lover minst 1k+, er spørsmål om Gr hold! Typisk god 6/7k med 15-19hp.
- Michaels cue bid etter fi sin åpning. (Begge major eller motsatt **maj** + ukjent 5kmin).
 - 2**Gr** er positive søk, 3♣ kan være negativt søk for minor - pass eller korrigjer
- Uvanlig grandmelding (Unusual 2**NT**, 2 laveste umeldte med minst 5-5)
- Opplysende **D** på åpninger til og med 3♥, kombinasjon av opplysende/straffeбетont fra 3♠ til 4♥. Fra 4♠ er det ment som straff.
 - Opplysende **D** viser minst 3k i alle umeldte farger om ikke styrke er minst 17hp
 - På opplysende dobling av 2♦/♥/♠ er 2**Gr** Lebensohl, normalt 0-6/7hp.
- Innmelding lover normalt 5k+ på 1-trinnet (7-17hp), alltid 5k+ på 2-trinnet og 9-18hp, eller 8-17hp med god 6k-som er det mest vanlige. Andre regler i utpasningshånd.
- Positiv støtte på innmelding (minst 9hp+ og 3k+) vises ved å overmelde motpartens farge billigst mulig).
- Svar i ny farge, etter makkers innmelding, viser minst 8hp men er ikke krav.
- Styrke for naturlig innmelding på 1-trinnet 7-16hp, 2 trinnet 8/9-18hp, 3 trinnet 11/12-18/19hp. Er styrken større velger en oftest oppl. **D** selv med feil fordeling.
- Styrke for å melde i utpasningshånd kan være svakere
- Kompetitive og responsive doblinger til og med 3♠
- Kompetative overmelding av motpartens åpningsfarge som god løft til makker med 3 kort støtte på 2 eller 3 trinnet. Brukes både når vi åpner eller når vi melder inn!
- **(1X) P (1Y) 2Y er naturlig mens 2X/2Gr er de to umeldte farger uten god honnørstyrke.**
- Mancoff. Svar når motparten **D** 4. farge, bl.a. viser pass 2 eller flere små- med ukjent styrke, Gr lover hold og fargemelding viser singel i 4. farge! Se [Mancoff](#)

SIGNALER I MOTSPILL

- Invittutspill mot Gr- også inne i spillet
- Norsk fordelingsutspill mot farge, lover ikke honnør.
- Standard sekvensutspill mot Gr. Dette betyr at utspill av 10 eller kn er fra sekvens, men kan ha høyere honnør. Kan være 10x eller 10xx mot Grand.
- Lite kort er styrke. (Både i farge og grand). På honnørutspill makkeres styrke eller svakhet, avlokkes ofte med Hx i Gr spill.
- Første frie avkast er styrke eller svakhetskast, resten av avkasta er normalt norsk fordeling fra gjenværende
- Normalt også norsk fordeling i trumf, vurder selv
- Lavinthal i motspill i opplagte tilfeller
- Mot farge lover honnørutspill kun underliggende kort, mot Gr oftest 3 kort i sekvens eller uekte sekvens som DJ9x
- I makkers farge spilles fordeling ut både i farge og grand. Et viktig unntak, har du støttet makker viser lite kort ut i makkers farge H hvis Gr! (Kan være 10).
- [Lightner dobling](#) kan brukes i delvis opplagte tilfeller

Åpningsmeldinger

Åpning	Beskrivelse og svarprinsipper
1♣	Minst 2-kort, 11-22 hp. Hopp til 2♦ er minst invitt i ♣, typisk 8-10hp og 6k♣. Hopp til 2♥/♠/3♣ er sperr, typisk 3-6hp. Hopp til 2Gr viser rundt 12hp, naturlig invitt. Hopp til 3♦/♥/♠ er renonsvisende svar og 6k+♣.
1♦	4k+, 11-22 hp. Åpner normalt i 1♦ med 4-4 i minor om den ikke er uten honnør. 2♣ er naturlig beskrivende, krav til minst 2Gr. Hopp til 3♣ er minst invitt i ♦. Svar 2♥/♠/3♦ er sperr. Svar 2Gr ca. 12hp, naturlig invitt. Svar 3♥/♠/4♣ er renonsvisende svar og 6k+♦.
1♥	5k+♥, 11-20 hp. Svar 1Gr har stort intervall, 6-11hp 2♣ Naturlig. Krav til minst 2Gr! Se eget avsnitt 2 over 1 2♦ Tvetydig, svak løft til 2♥ med 5-7p eller naturlig 2/1. Åpner melder normalt 2♥ om hen ikke ser utgang med svakt løft. 2♥ er grei støtte i ♥, typisk 3k♥ med 8-10/11hp eller 4k♥ med 8-10/11p Svar 2Gr er minst invitt Stenberg, minst invitt til utgang m/4k+ majorstøtte. Hopp til 2♠/3♠/♦ er minisplinter, minst invitt til 4♥ Typisk ca. rundt 8/9-11hp men kan være mye sterkere, fortsetter da kanskje med cue bid eller melder utgang. Hopp til 3♥ er sperrebetont, 4k+♥ med 7-9p -ved 5k♥ typisk 5332 og 3-6hp Hopp til 3♠/4♠♦ er renonsvisende sleminvitt. Typisk 11hp+ med minst 3 kontroller
1♠	Minst 5k♠, 11-20 hp. Svar 1Gr har stort intervall, 5-10/11hp 2♣/♥: Naturlig. Krav til minst 2Gr! (2♥ lover 5k+♥) 2♦: Tvetydig, se over 1♥-2♦. Svak løft eller naturlig og krav til minst 2Gr 2♠ er grei støtte i ♠, typisk 3k♠ med 8-10hp eller 4k♠ med 8-10p Svar 2Gr er Stenberg, minst invitt til utgang m/4k majorstøtte. Hopp til 3♣/♦/♥ er minisplinter, minst invitt til 4♠. Hopp til 3♠ er sperr, minst 4k♠, 6-9p. Hopp til 4♣♥♥ er renons og sleminvitt. Med ensidig ♥-farge må du først melde 2♥
1Gr	Normalt 15-17hp. Kan ha 5422 fordeling eller 6 kort minor. Ved 5/6 kortsfarger kan Gr åpning være på 14hp. (Ikke 5-4 i major) Svar 2♣ er Stayman, lover ikke major. Bruker gjentatt Stayman 3♣ Svar 2♦/♥/♠/3♣ er overføring til 2♥/♠/3♣/♦ Fravikes overf. lover det tilpass og noe tillegg. Svar 2Gr viser begge minor. Brems eller minst mild sleminvitt.
2♣	Sterk, normalt minst 21hp kan være spillesterke hender med 10 stikk med styrke kun på 17hp. Er du enda svakere, men har ti stikk, så anbefales andre meldinger.
2♦	Multi. Styrke på sterk Gr er 20-21/22hp
2♥	Sperr, sonebetont, typisk 6/7-9/11hp. Minst 5k♥ med ukjent minor på minst 4k. (Lucas twos eller svak Tartan) Svar 2♠ er forslag til kontrakt, normalt 6k. Svar 2Gr/3♣ er positiv/neg minorsøk. 3♦ invitt i ♥! Etter pass er det kun 2Gr som er søk!
2♠	Sperrebetont. Se over. Svar 2Gr/3♠ er pos/neg minorsøk. Svar 3♦ er invitt i maj! 3♥ er sjelden, men viser minst god 6k♥, svak invitt. Etter pass er det kun 2Gr som er søk!
2Gr	Begge minor, bør ha minst 5-5, styrke soneavhengig, typisk 7-11hp utenfor sone, i ugunstig sone er styrke typisk 9-13hp. (I 4.hånd 12-14hp uansett sone).
3♣♦♥♠	Naturlige sperremeldinger. I 2.hånd er meldinger etter boka og lover 7 kort, 2 honnører i minor. I 3. hånd er det større frihet og farge kan være svak 7-kort eller sterk 6-kort. I 4. hånd viser det 10-14 hp pluss god 7 kort
3Gr	Sjanse, gående 7/8kmin uten sidestyrke. (Maks dame, benekter ikke renons).
4♣♦	Gående/nesten gående ♥/♠, minst 7 kort og 8 ½ -9 ½ stikk på egen hånd. Om SH svarer fargen over kan SH bidra med minst et ess eller topphonnør trumf pluss noe usikre verdier, tror du kan hjelpe til med 1,5 til 2 stikk, liten sleminvitt, men forventer at åpner melder 4maj når det er liten sjanse for slem om ikke makker har minst 2 ess.
4♥♠	Sperr, noe sonebetont. Ofte 8 kort
4Gr	Har du ess? (5♣ viser 0 ess, 5Gr viser 2 ess, 6♣ viser ♣E)
5♣/♦	Sperrende sats, trolig minst 8 kort med noe sidestyrke og kanskje renons.
Over 5♦	Ingen avtaler

Svar på åpning 1 i minor

Pass	0 til 6 dårlige hp
1♣-1♦	Benekter normalt 4kmaj! Om styrke er minst 16hp med 5-4 meldes lengste farge først, Melder også 6k før 4k om styrke er minst 14hp. Det samme gjelder med 6-5 fordeling eller 7-4 om styrke er minst 13hp. Åpner skal ikke melde maj hvis Gr-fordeling!
1 over 1	Normalt minst 6hp, kan ha 3hp med rett fordeling. Rundekrav da øvre styrke er ubegrenset! Tell ikke fordelingspoeng før tilpass er funnet. Merk at en sjelden svarer 1♦ selv med 5/6k om en har 4kmaj. (Gjelder ikke ved gode reversverdier).
1 grand (1Gr)	6-11 hp. Benekter 4 kort major.
1min-2min eller 1♦-2♣	Minor på 2-trinnet, uten hopp, behandles likt, viser minst 10hp og er krav til minst 2Gr/3♣♦ Benekter nesten alltid 4kmaj og eventuell maj. melding av åpner behandles som Gr søken med hold og tillegg! Krav til 3Gr/4min
Hopp 2/3 mmin	1♣-2♦ og 1♦-3♣ viser god tilpass i minor, normalt 6 kort. Styrke er noe begrenset, rundt 8-10hp, mild invitt.
2maj	Sperr, minst 6 kort. Typisk 4-6/7HP. 1 min – 2 maj bør vise brukbar farge, minimumskrav er D109732 eller K96532 så etter 1♦ så er pass rett med 1098432, 954, K6, J105.
2Gr	Beskrivende invitt uten major, ca. 12hp. Melder makker sin åpningsfarge er dette for spill, alle andre svar er krav til utgang. (Ny farge er beskrivende og viser samtidig ekstra lengde i minor, kan være slemsøken.
1min-3min	5/6k+min, styrke så svak som 3-6/7 hp eller 5-9p! Normalt rett å passe med 18-19Gr med svak minor! Men om ÅH melder fargen over, 3♦/♥, tar SH dette som Gr-invitt med 18-19hp og 3♥/♠ aksepterer, og ÅH kan avslutte med 3Gr om det var det ÅH søkte!
3maj/4mmin	Renons, dobbelt hopp, minst mild sleminvitt. Merk 1♣-3♦ også viser renons! Vi bruker ikke direkte mini-splinter etter åpning 1min!
3Gr	13-15 hp med helt jevn Gr-hånd. 4Gr er RKCBW, ikke kvantitativt! 4min viser langfarge og ber om laveste kontrollmelding. Om makker svarer 4maj så må dette tolkes som svak 6-5 fordeling!
4maj	Viser at du hadde tenkt å åpne med 4maj. Minst god 7k med begrenset styrke. (Har du passet i åpning gir dette hopp lite mening). Direkte triple hopp i farge til utgang er alltid naturlig, flott fordeling og begrenset styrke.
5min	Maksimalt 10hfp, maksimalt 1 ess. Minst 10 trumf til sammen, ment som sperr/spill. Kan ha renons. Sonebetont men styrke kan være ned mot 4HP!
4Gr	RKCBW

Svar på åpning i majør

Pass	0 til 6 dårlige hp (Eks J3, DJ, D85, 9743 blir det best å melde pass?)
2maj	Direkte støtte lover minst 3kmaj, styrke fra 8-10/11hp. Svak invitt. - Ny farge er positive trialbid, invitt til utgang om hjelp i farge - Ny farge er beskrivende og viser tillegg, men benekter god hjelp i trialbidfarge 2Gr er krav og minst invitt, makker kan melde av farge med gode honnører-kan fortsatt stoppe i 3maj.
3maj	Sperr, 6-9hfp og 4k- unntaksvis 5k, noe sonebetont. Ny farge er kontrollmelding, slemsøken. Med 10hfp så prioriter minisplinter du normalt minisplinter
1♥ - 1♠	Normalt minst 6hp, kan ha 3/4hp med rett fordeling. Rundekrav da øvre styrke er ubegrenset! Tell ikke fordelingspoeng før tilpass er funnet. Kan 4kmaj vises på 1 trinnet meldes denne fremfor 1Gr. Dog vises 3k♥ før 4k♠, også 5k♠ blir nedprioritert med 3k♥ støtte.
1maj-2♦	Tvetydig, enten naturlig 2-1 eller meget svakt løft i maj. Styrke for svakt løft er 4-8p med 3k støtte eller 4k støtte med 3-6/7 hp. (Vurder også direkte hopp til 3maj med 4 eller 5 kort med 4-7hp). 1maj-2♦; 2maj-3maj er krav , viser 5k+♦ + 3kmaj + ukjent styrke. Oppfordrer til kontrollmelding om litt slemvennlig hånd!
2 over 1	Ny farge på 2-trinnet, uten hopp, viser minst 10hp og er krav til minst 2Gr. Ny farge på 2-trinnet viser minst 4 kort minor eller 5k♥. Har du ikke til 2 over 1 så blir alternativet å melde 1Gr eller støtte makker, eventuelt en sperremelding
1 grand (1Gr)	6-10/11 hp. Benekter 4 kort major om denne kan meldes på et-trinnet. Benekter også 3 kortsstøtte til makkers maj åpning! Ved 11hp så er fordeling kjedelig.
2Gr	Minst invitt Stenberg. Minst grei invitt til utgang, fastlegger åpningsfarge som trumf. SH har 4k+ i maj-støtte og minst 11hfp, benekter renons. Med 10/11-13hp gis det avslag med 3♣. Andre svar, se Stenberg
Hopp til 2♠	Minisplinter etter 1♥. Minisplinter er typisk singel med 8-10hp men kan ha mere, melder da videre. Kan også være renons med kun 7hp.
3♣/♦	Minisplinter, minst invitt. (3♣ etter pass i åpn. er naturlig 6k og ca.10hp)
3mmaj	1♠-3♥ er minisplinter, mens 1♥-3♠ er maxi-splinter m/renons i meldt farge
3maj	4k med 6-9 poeng. Typisk 8,5 tapere og 4-7hp
3Gr	Normalt helt flat hånd med 3k i maj u/honnør, eller Hx, og 13-15hp Eventuelt svar 4Gr fra åpner er RKCBW!
4♣/♦	Renons og minst mild sleminvitt. (Dobbelt hopp)
1♠-4♥	OBS! Splinter, renons i ♥. (Får ikke vist entydig god 7k+♥ etter ♠-åpning, meld 2♥ etterfulgt med 4♥)
1♥ -4♠	Hadde tenkt å åpne med 4♠, har maksimalt 2k♥ og har minst solid 7k♠. Selv med renons forventes maksimalt 1½ tapere i ♠-farge.
4maj	Maksimalt 7hp eller 8hfp, maksimalt 1 ess. Normalt minst 5 trumf, ment som sperr/spill. Noe sonebetont, men styrke kan være ned mot kun OHP,

typisk 3-6 hp med en singleton! Ofte ubalansert, normalt ikke 5332 med minimum. Eventuelt kravpass gjelder ikke.
--

Spesielle hjelpemidler og avtaler etter åpning

- Splinter, dobbelthopp i ny farge er renons med sist meldte farge som trumf, sleminvitt.
- Minisplinter, hopp i ny farge, etter maj åpning er minst invitt og viser singel. Se eget avsnitt under
- Kontrollmelding meldes nedenfra (lover E, K, singel eller renons). Laveste kontrollmelding er 3♠ med ♥ som trumf, normalt så starter derfor entydige kontrollmeldinger på 4-trinnet.
- **Positive trial-bids etter at majortilpass er funnet**, ny farge etter for eksempel 1♥ - 2♥ og 1♠ - 2♠ er minst utgangsinvitt og spør om hjelp i fargen.
- Hopp til 2Gr fra ÅH viser 18-19hp. Andre svar enn 3♣, Wolf Adjunkt, er utgangskrav.
- **Revers på to-trinnet**, etter svar på 1-trinnet, er rundekrav. 4. farge på 2-trinnet (om mulig) er bremsereler som bryter utgangskravet. Er ikke 4.farge mulig på to-trinnet, brukes 2Gr som bremsereler. Andre svar enn bremsereler er beskrivende og aksepterer utgangskravet. **Dog er gjentakelse av egen svarfarge på 2-trinnet ikke rundekrav.**
- Revers eller ny farge på 3-trinnet fra ÅH, etter svar på 2-trinnet som lover styrke, er utgangskrav. Lover minst 15 gode hp og minst 5 kort i åpningsfarge. Revers kan være på tre-kort da det kan være 3. farge.
- Om åpner hopper i sin åpningsfarge er det typisk god 6k med 15-17hp, invitt
- Hopp i ny farge på 3-trinnet fra ÅH, etter svar på 1-trinnet, er krav til svar, meget gode kort og lover minst 5-5 fordeling. Preferanse til åpningsfarge kan passes mens alle andre svar er krav! (Også gjentakelse av svarfarge er krav). Med 5-4 fordeling og 18-20hp vurderes hopp til 2Gr fremfor hopp til 3min.
- Om SH svarer med ny farge på 2-trinnet er det krav til minst 2Gr. Har ÅH god 6k+ med 16hp+ bør dette vises med direkte hopp i fargen da gjentakelse av åpningsfarge kan være 5k med umulig minimumshånd.
- Husk at vi bruker Wolf Adjunkt og at 1maj-2maj; 2Gr er krav. Svarskala se [Wolf Adjunkt](#)
- Ny farge på 3-trinnet fra ÅH, etter svar på 2-trinnet i ny farge, er utgangskrav.
- Revers fra svarhånden er utgangskrav. (Eget system i xyz posisjon).
- Dobbelt hopp til 3Gr fra ÅH er spillesterk hånd, normalt 6k og minst 19hp med hold i umeldte.
- **4. farge er normalt krav til utgang.**

UNNTAK:

- 1♣-1♦; 1♥-1♠. 1♠ krav og indikerer 9-11hp, ÅH melder som om 1♠ viser hold i 4.farge med minst 5k♦ og stopper i ♠.
- 4. farge på 2-trinnet etter revers fra ÅH kan være bremsereler. Se [Lebensohl](#)
- **Spesialvariant**; Gjenmelding av 4. farge viser minst 5-5 fordeling og er ikke helkrav.
- 4. farge etter pass i åpning er krav, men krever ikke til utgang. Indikerer 11hp uten god melding, ofte Gr-fordeling uten hold i 4. farge.
- 4. farge forteller at en ikke har bedre melding. Indikerer minst 5 kort i først meldte farge og/eller manglende hold i 4.farge. (Unntak, lover hold etter 1♣-1♦; 1♥-1♠, se over).
- Hopp til utgang i egen farge lover maks 1 taper i trumffarge og tror på minst 10 stikk. SH kan gå videre med ekstraverdier, vektlegg ess og eventuell trumfhonnør.
- **1min-1maj; 4min er spesialmelding! God 6kmin med 4kmaj, 16 gode hp+. Ingen renons.**

Minisplinter etter åpning 1maj, systemsvar

Bruker vi minisplinter er det nesten utenkelig at kontrakt kan bli 3Gr.

Svarskala etter 1♥-2♠

2Gr Tar imot invitt, cue bid om du har tillegg eller meld 4♠

3♣/3♦ Godt tillegg innleder med laveste cue bid, sjanse for slem spill er reell

3♥ Min hånd steg ikke i verdi, snarere motsatt. Tror ikke på utgang om det er invitt

3Gr 17-19 hp + NT. Ikke bortkasta verdier i kortfarge, kan ha ess. Lover minst 7 kontroller.

4♥ Praktisk melding, benekter god styrke – trolig maks 11hp med spennende fordeling.

Svarskala etter 1♥-3min

3♥ Tar ikke mot invitt melding

3min/3♠ Gode kort hvor slem kan stå selv om du har invitt. Laveste kontrollmelding.

3Gr Jeg tar imot invitt, men tror ikke på slem om du kun har invitt.

Svarskala etter 1♠-3♣/♦/♥

3♠ Tar ikke imot invittmelding, forslag til brems

3Gr Tar imot invittmelding, liten tro på slem om du kun har invitt

Ny farge Laveste kontrollmelding, slem kan stå selv om du kun har invitt.

Svarhåndens andre melding

SVAKE HENDER (TYPISK 8-12 TAPERE)

- **P** Passer ganske bra, ingen tillegg
- Enkel preferanse til åpners første farge
- Gjenmelding av egen farge
- **1♣/♦-1♠; 1Gr-2♥**. Ber om pref. i major, ingen invitt.
- **1♥-1♠; 1Gr - 2♥**. Typisk **2k♥** med honnør pluss **5k♠**. Ingen invitt.
- 1 grand, 6-10/11hp

INVITTHENDER (TYPISK 7-8 TAPERE)

- Hopp i makkers åpningsfarge
- Hopp i egen farge
- **2Gr** (Med og uten hopp)
- Enkelstøtte til makkers andre farge til 3-trinnet
- **1x-1y; 1z/1Gr** **xyz** gir mange varianter for invitt
- 3. farge på 2 eller 3-trinnet når det logisk ikke finnes tilpass i denne farge! Da er 3.farge hold visende og søker beste kontrakt, minst god invitt

UTGANGS- OG SLEMINTERESSERTE

- Hopp i ny farge etter at ÅH har gjenmeldt egen farge
- **2♦** i xyz posisjon
- 4. farge når ÅH har meldt to farger er normalt krav til utgang.
- 3. farge, se over under invitt
- Utgang meldes direkte (Benekter sleminteresse)
- Slem invitt via kontrollmeldinger eller RKCBW
- Slem meldes direkte
- Dobbelt hopp i ny farge er cue bid med siste farge som trumf

Fjerde farge som krav til utgang?

Når SH bruker fjerde farge er det for å få mer opplysninger om ÅHen. Meldingen er krav til utgang, unntak er fjerde farge av passet hånd som blir rundekrav og 4. farge på to-trinnet etter revers fra ÅH.

Når SH bruker fjerde farge, er SH usikker på hva som er beste utgangskontrakt. Svarhånden vil også bruke fjerde farge som innledning til en slem invitt. Prioritets rekkefølge svar 4. farge:

- a) Sekundærstøtte til makker vises først.
- b) Uten støtte til makker vises eventuelle ekstra fargelengder.
- c) Med minimum (12-14 hp) og hold i fjerde farge meldes grand på laveste trinn. Med hold i fjerde farge og tillegg, 15-17 hp uten grandfordeling, hopper du i grand (eksempelvis **1♥ - 1♠**;

2♣ - 2♦; 3Gr). Har SH allerede passet i åpning er 4. farge kun rundekrav med typisk 11hp uten hold i 4.farge. Vurder derfor hopp til 3Gr selv med 14hp.

- d) Hvis ÅH ikke kan melde etter punktene a til c ovenfor, må hen finne beste nødløsning. Eventuelt løft i fjerde farge er naturlig.

Etter å ha brukt fjerde farge, vil SH neste melding vise hens intensjoner. Husk at SH har krevd til utgang om hen ikke åpnet med pass:

- Gjenmelding av svarhåndens første farge er utgangskrav og viser normalt 6-kort.
- Hvis svarhånden støtter åpners minorfarge på 3-trinnet, er dette en mild sleminvitt. 3 grand fra ÅH blir avslag, mens 3 i major er kontrollmelding.
- Hvis svarhånden støtter åpners minorfarge på 4-trinnet, er dette en sterk sleminvitt. Direkte 4Gr/5min fra ÅH er avslag, mens andre farger er kontrollmelding.
- Hvis svarhånden støtter åpners majorfarge på 3-trinnet, er dette en god sleminvitt (eksempelvis 1♠ - 2♣; 2♦- 2♥; 2Gr - 3♠ eller 1♠ - 2♣; 2♦- 3♠. Antall HP er sikkert flest i første meldesekvens mens i andre meldesekvens kan fordeling være litt bedre. Første meldesekvens forlanger nesten billigste kontrollmelding mens siste kan man underslå hvis man ikke liker sin åpningshånd). I begge tilfeller loves 3k♠ og trolig 5k♦
- Hvis svarhånden støtter åpners majorfarge på 4-trinnet, er dette en mild sleminvitt (eksempelvis 1♥ - 1♠; 1Gr - 2♦; 2♠ - 4♥).

Invitt Stenberg

Når SH hopper/melder 2 grand, etter makkers majoråpning, er det minst invitt i major med 4k+. Bruker invitt Stenberg etter åpning 1maj, etter pass i åpning er 2Gr invitt Stenberg med 4k+ maj-støtte. Bruker ikke Stenberg når fi har åpnet, men invittStenberg om motparten melder på to-trinnet etter åpning 1maj og 1♥ - (D/1♠/2♣/2♦/2♥/2♠) - 2Gr blir fortsatt minst invitt Stenberg.

Merk: Bruk av Toronto prioriteres, bruker **ikke** Stenberg direkte på åpning i maj i 3./4. hånd!

OBS; Om motparten **D** så utvides bruk av Stenberg også til å inkludere minorfarge, typisk minst 5kmin pluss 10hp+, invitt til 3Gr/5min. (Kan være sterk). Uten god tilpass så innled med **RD** for å vise at du har minst 10hp.

Merk at du normalt benekter renons når du bruker Stenberg, og ofte også singleton. Normalt kan du bruke både minisplinter (minst invitt med singel) og maxi-splinter (renons og utgangskrav) etter majoråpning.

1MAJ - 2Gr; ?

3♣ Entydig svak åpning, avslag med maks 13/14hp med jevn hånd! Svarhånd kan spørre etter kortfarge med **3♦** om hen vil i minst utgang eller slå av med **3maj** med minimum. Andre svar enn **3♦/3maj** viser godt tillegg og er beskrivende med god sidefarge og slem er fortsatt mulig. Åpner kan nå starte kontrollmeldinger. Svar på relemelding **3♦**:

3♥ Kortfarge i ♣

3♠ Kortfarge i ♦

3Gr Kortfarge i mmaj

4♣/♦/mmaj Laveste ekte kontrollmelding uten kortfarge

4maj Minimum spillestyrke med maks 3 kontroller

3♦ Vil i utgang, men har ikke kortfarge, kan ha singel E eller K. Minst 13hp+. **3♥** spør om styrke: **3♠**-13-15hp, **3Gr**-16-17hp-kan være svakere med 6 eller 7 trumf, **4♣**-18-19hp, **4♦**- ekstraordinære spillesterke hender med minst 17hp+, typisk 6 kort eller 5-4-2-2 fordeling med 19hp+

3♥/♠ Singel/renons i ♣/♦ med 13hp+. Relemelding trinn over, **3♠/Gr**, spør om singel eller renons, men lover ikke tillegg! Et trinn = singel, 2 trinn = renons. Vis E singel som singelton. Bør ha minst et ess for å bruke relemelding.

Andre fargemelding er laveste cue bid med ess i kortfarge om **3Gr** ikke er rele melding så viser det EK i trumf, kan ha flere kontroller.

3Gr Singel/renons i mmaj og 13hp+. **4♣** spør om singel/renons. Andre meldinger er cue bid og lover normalt ess i mmaj.

4♣/♦/♥ 5-5 eller 6-5 fordeling. Benekter normalt renons. Svar i ny farge er cue bid i umeldt farge, ofte E.

4maj Godtar invitt, basert på fin fordeling uten renons, men styrke er maks 11hp, eks. 7-4-1-1 fordeling med 10hp.

Spesialvariant i meldesekvenser etter **2Gr**. Om melding **3Gr** ikke er definert svar så indikerer **3Gr** en advarsel mot slemsøken, har trolig lite slemvennlige verdier basert på tidligere meldinger. Merk at samme prinsipp brukes også etter maxi-splinter!

VIDERE MELDINGER ETTER STENBERG:

1♠ - 2Gr

3♦ - 3♠; **3♠** START MED Å MELDE LAVESTE KONTROLLMELDING, LOVER MEGET GODE KORT!

3Gr JEG HAR LITE TILLEGG, MAKS 3 KONTROLLER

4♣/♦/♥ LAVESTE KONTROLLMELDING MED NOE ELLER MYE TILLEGG

4♠ GOD 6 ELLER SYVKORTSFARGE UTEN TILLEGG. INGEN SIDE ESS ELLER K.

LOVER MINIMUM EKKNXXX ELLER EKXXXX

1♠ - 2Gr; 3♥ - 3Gr: ADVARSEL MOT SLEMSØKEN, HAR DOBBELT HOLD I ♣ MED MAKS 15HP. KAN PASSES?

1♠ - 2Gr; 3♠ - 3♥: NÅR MAKKER IKKE MELDER FORVENTA RELE SÅ VISER HEN GOD 5 KORT HJ OG EVENTUELL HONNØR I DENNE FARGE ER EKSTRA VERDIFULL. EVENTUELL RENONS ER INGEN PLUSS I DENNE FARGE.

1♠ - 2Gr; 3♠ - 3Gr: ADVARSEL MOT SLEM MED MINST DOBBELT GR HOLD I RU-KAN TROLIG PASSES?

Fi blander seg inn etter Stenberg.

Om fienden melder inn etter **2Gr**, viser pass fra ÅH under 3 i avtalt major en hånd uten singel med ukjent styrke – så om makker melder **3maj** kan denne passes, åpningsfarge på 3-trinnet minimum med singelton i motpartens farge. Hopp til **4maj** viser spillesterk svak hånd. Ny farge eller overmelding av fi viser singel/renons med tillegg. **3Gr** viser godt tillegg uten singel. **D er**

Merk at etter 1maj-2Gr Så finnes det relemeldinger på alle svar opp til og med 3Gr! Unnlattelse av å melde relefarge har spesielle betydning er!

ment for straff. Sperrer motparten høyere enn 3maj så brukes skjønn, cue bid, straffeforslag og kravpass?

Om fi **D 2Gr** beholdes system. Pass er avventende og indikerer straffeinteresse av fi. (Ingen avtale på **RD**)

Når minor er invitt-farge, svar på invitt Stenberg

Etter 1 min (**D**) 2Gr er svarene:

1♣ (**D**) - 2Gr; ? (2Gr MELDER LOVER 6K+♣ OG MINST 10HP).

- 3♣ Entydig minimum, typisk 11-13hp og trist hånd, Om du melder videre er dette krav, betraktes som Gr-søken i første omgang, men makker vil ikke melde 3Gr med sub minimum men melder av farge med stopper om mulig under 3Gr. Kan fortsatt stoppe i 4♣
- 3♦ Beskrivende og holdvisende, ofte Gr søken. Kan stoppe i 4♣
- 3♥ Beskrivende, ofte søken mot 3Gr, kan fortsatt stoppe i 4♣
- 3♠ Beskrivende, ofte søken mot 3Gr, kan fortsatt stoppe i 4♣
- 3Gr Sterk Gr, makker baserer sine svar på at du viser 18-19 hp med stopper i alle farger selv med utspill fra feil hånd.
- 4mmin/♥/♠ Renons i meldt farge og styrke minst 12 gode hp, om mulig kan det bremses i 4♦
- 5min Rart, men denne skal du oftest passe, Vi har trolig minst 11 trumf med lav styrke?

1♦ (**D**) - 2Gr; (P) ? (2Gr MELDER LOVER MINST 5K♦ OG MINST 10HP).

- 3♣ Avslag.
- 3♦ Begrenset tillegg, typisk 13-14hp med kjedelig fordeling.
- 3♥ Sidefarge i ♥ og tillegg, 5k+♦ og 4k+♥ Minst 13hp, kan fortsatt stoppe i 4♦
- 3♠ Sidefarge i ♠ og tillegg, 5k+♦ og 4k+♠ Minst 13hp, kan fortsatt stoppe i 4♦
- 3Gr ? Burde svart 3♣ eller 3♦?
- 4♣/♥/♠ Renons i ♣/♥/♠ Eventuelt 4♦ over 4♣ er forslag til brems!
- 4♦/5♦ Godtar invitt, dårlig slempotensial – enten svak eller få kontroller

XYZ (Eller XY-Gr)

XYZ posisjon. Vi åpner og har meldt 3 meldinger på et-trinnet, svarhånd er da i xyz posisjon. Eks. 1♦ (P/D) 1♥ (P/D); 1♠ (P) ? eller 1♥ (P) 1♠ (P/D); 1Gr (P) ? I begge tilfeller er svarhånd i xyz posisjon.

NB! Vi bruker ikke xyz når meldingsforløp starter med 1♣ (P/D) 1♦!

XYZ benyttes også om fi melder på et-trinnet men ikke etter **D**, prioriterer da eventuelt **RD** eller hopp til 2Gr som minst invitt i åpningsfarge. Om **D** kommer så sent som etter Z melding er dog xyz på.

Etter 1 over 1, og ÅH melder 1♠/1Gr, benytter SH 2♣ på invitthender eller brems i ♦, også etter pass i åpning, og 2♦ på hender med utg. krav. 2♦ utgår etter pass i åpning, blir da naturlig svakt inviterende med 8-9/10hp, forslag til kontrakt, minst 5k♦!

1x-1y; 1Z- 2♣ Ber makker melde 2♦! (2♣ er enten bremseforsøk i 2♦ eller en ukjent invitthånd)

1x-1y; 1Z/1Gr-2♣; 2♦- 2y Viser 5k+y, invitt. Vurder 2Gr om du har så dårlig tilpass som Dx. Har du 14hp i denne posisjon er det ofte spill for utgang i rett kontrakt, vurder selv.

Eksempler; 1♣-1♠; 1Gr-2♣; 2♦- ?:

- P Viser svake kort med 4k♠ og 5k+♦
- 2♥ 5k♠+4k♥, invitt
- 2♠ 5k+♠, invitt
- 2Gr ca. 11HP, trolig ikke 5k♠ men med Hxx og aksept kan 3♠ meldes.

- 1♣-1♥; 1Gr-2♣; 2♦- ?
- 2♥ 5k+♥, invitt
- 2♠ 5k♥+4k♠, invitt
- 2Gr ca. 11HP, ikke 5k♥

1♣/♦-1♠; 1Gr-2♥ Svak hånd 5k+♠ og 4k+♥, for preferanse

1♣/♦-1maj; 1mmaj/1Gr-2maj Svak hånd for spill 5k+maj. Eventuell 2mmaj er og for spill med 4k.

1♣-1♥/♠; 1Gr-2Gr viser 4k♥/♠ og 4k♣, invitt. NB! Typisk 11hp.

1♣/♦-1♠; 1Gr-3♥ 5-5 i major, invitt. Tips- tell ess, K i major og trumflengde

1♣/♦-1♥/♠; 1Gr-3♥/♠=7kort, svakt inviterende. (Sterkt inviterende via 2♣ og så hopp)

1♣/♦-1♥/♠; 1Gr-3♣ Meld pass, jeg er svak og lengst i ♣! Brems i ♦ så velges meldingen 2♣

1♣-1♦; 1Gr-2♥/♠. ? (Vi prioriterer jo og vise major før minor uansett fargelengde)

1♣-1♦; 1Gr-3♣ Svak, trolig 5-5 i minor, tror mere på 3♣/♦ enn 1Gr!

1♣-1♦; 1maj-3♣ Velg minor, ingen invitt

Svaret 1Gr benekter ikke 4kmaj etter 1♣-1♦!

Har du passet i åpning kan du ikke kreve til utgang med xyz, meldingen 2♣ beholder sin betydning, mens svaret 2♦ er naturlig og svakt invittpreget.

NB! Vurder svar etter åpning 1♣, avtale er å melde 4kmaj før 4/5/6/7k♦ om du ikke har god åpning. Om fordeling er så trist som 5422 kreves minst 16hp for å melde 5kmin før 4kmaj! Så når det går 1♣-1♦ går makker ut fra at du ikke har 4kmaj, så med jevn hånd melder ÅH 1Gr selv med 4kmaj. Meldingsforløp 1♣-1♦, 1♥/♠ viser normalt minst 5k♣ og 4k♥/♠ **eller unntaksvis en marmic hånd med delvis ukjent kortfarge.**

Wolf Adjunct 2NT

Standard Wolf Adjunct 1X- 1Y; 2Gr-?

Svar 3♣ ber makker melde 3♦ alltid! Svake meldinger er å passe ned 3♦(!) eller gjenmelde 3y. Ønsker du å spille under utgang må du starte med 3♣ eller eventuelt passe 2Gr!

1♣-1♥; 2Gr-3♣; 3♦-?

P	svak hånd med ♦	
3♥	for spill, skal passes	
3♠	5k♥+4k♠, utg.krav	NB! Med 4-4 i major meldes 3♠ over 2Gr!
3Gr	eksakt 5k♥	NB!

1♣-1♠; 2Gr-3♣; 3♦-?:

P	svak hånd med 5k+♦ og 4k♠	
3♥	5k♠+4k+♥, svak for pref.	NB!
3♠	for spill, skal passes	
3Gr	eksakt 5k♠, kontraktforslag.	NB

1♣-1♦; 2Gr-3♥/♠- viser singel maj, trolig fordeling 4k+♣ **med bedre ♦**, trolig slemsøken, men kan også være hjelp for å finne beste utgangskontrakt. Åpner kan foreslå å spille på en eventuell 4-3 tilpass i motsatt major om den finnes, blir jo alltid tatt ut i 5♣/♦ om svarhånd har 2k!

Utvidet bruk av Wolf Adjunct prinsipp med 2Gr som krav

I følgende sekvenser blir det også brukt en form for Wolf Adjunct.

1maj-2♦ og 1maj-2maj

1maj 2maj 2maj er normalt 8-10 hp med 3 eller 4 kort støtte. I enkelte tilfeller kan styrke være opp til 11hp med sprette dårlige honnrør med kun 3 kort. Hender som nærmer seg maksimum så vurder enten Invitt Stenberg/Toronto eller hopp til 3maj i ugunstig sone med maks og 4 kort. System etter 1maj-2maj:

Pass Høyt nok

2Gr Krav, minst interesse for 4maj men ikke krav til utgang.

Svar 3♣ Minimum. Kan invitere på nytt med 3♦

3♦/3♥ Kortfarge og minst invitt til utgang

3maj Maksimum for 2♠, ment som krav

Høyere svar Ingen avtaler

Merk ulik oppbygging av
svarskala etter
1maj-2maj og 1maj-2♦!

3min	I utgangspunktet positiv trialbid
2/3mmaj	I utgangspunktet positiv trialbid
3maj	Generell invitt, trolig 6kmaj
Hopp i ny farge	Laveste kontrollmelding, seriøs sleminvitt
4maj	Fornuftig sats selv om makker har minimum

Den vanskelige varianten er 1maj-2♦ siden 2♦ er tvetydig.

1maj- 2♦; 2Gr-? For å melde 2Gr bør du ha minst 16 gode hp med en spillesterk hånd. Med lav styrke så har en minst god 6kmaj. Det mest vanlige er dog 18-19hp med Gr. Videre meldingsforløp på 2Gr blir:

3♣ Svak hånd med majorstøtte, 4-7hp. Obligatorisk innledning med svak variant eller sterk Gr hånd med 15-20hp. Med sterk Grand hånd vil en gjøre slemforsøk siden. Har du gode verdier med maks for brems kan du vurdere å melde 4maj over makker sin brems med svar 3maj.

3♦ Minst 5k♦, minst 9hp. Kan være at du prøvde å bremse i 3ru over forventet svar 2maj men er nå krav, håper på det beste. Kan skjule sterke hender, også 5-5 i minor!

3maj Minst 5k♦ og 3kmaj og minst 11hp. (Hadde tenkt å presse på til minst utgang selv om åpner hadde svart 2maj)

3mmaj Beskrivende, minst 5k♦ og minst 4kmaj og minst god åpning

3Gr Maks 2kmaj, hadde tenkt å bremse i 2Gr over 2maj for å vise ca 11hp pluss 5k♦

4♣ ? Bør begynne med svar 3♦?

Høyere svar ??? (Ingen avtaler).

Spesial: 1♠-2ru: 2♥ Naturlig med trolig 13-16p og 5-4 i major, kan passes om dette passer bedre enn 2♠.

Har du passet i åpning så er 1maj-2♦ entydig ru-farge og styrke med 5/6k er 9/8-11/11 hp. Kan passes! Med god styrke og majorstøtte så får du vurdere Toronto, minisplinter, 2maj eller kanskje 3maj i ugunstig sone.

Toronto 2♣ (Drury Convention)

Toronto lover minst 3 trumf og nær maks honnørpoeng for pass, ca. 10-12hfp. Med 3k trumf har du nesten alltid minst 10hp! (Noen unntak med f.eks. 3 kort og singleton/renons-her må du vurdere selv hvordan du vil beskrive hånden best). På åpning 1maj i 3/4 brukes Toronto. **Stenberg utgår i Torontoposisjon!**

Om SH melder 2Gr etter bruk av Toronto, er 2Gr forsinket Stenberg! Forsinket Stenberg lover 4kmaj, benekter 4333 fordeling og lover minst 10 gode hp og minst 11p. (Normalt ingen singel eller renons, kan ha singel kløver)

Svar på åpning 1maj i 3. eller 4. hånd blir:

Pass	0-4/6 hp
1♠	minst 4k♠, 4-10/11hp. Benekter 3k♥ med kun 4k♠ når styrke er under 11hp. Altså viser 1♥-1♠: 1Gr-2♥ god 5k♠ med minst Dx/xxx i ♥. Ønsker å spille 2♥/♠-makker velger.
1Gr	Benekter 3kmaj, 6-10/11hp
2♣	Toronto, minst 10p, minst 3kmaj, kan skjule forsinket Stenberg m/4kmaj og 12-13p
2♦	Tvetydig, svak løft i major (4-7/8p) eller god 5k ru med typisk 10-11hp
2maj	Minst 3kmaj, grei støtte, typisk 8-10hp eller 8-10p med 4k. Med 10hp + 4k har du uansett til Toronto, selv med 4333 fordeling?
P-1♠; 2♥	Her må du tenke deg om! Makker melder som om du har god 5k♥ med hx i ♠ og 9-10/11hp! Du har jo ikke sidefarge siden du ikke åpnet med 2♥! Har du ikke til 2♥ så blir svaret 1Gr.
2Gr	Bør ikke meldes, viser 11hp med kun 2kmaj. Ser ut som overfall av makker, kanskje du tar sjansen med 5kmin? Merk at Stenberg meldes forsinket via Toronto!
3♣	NB! God 6k♣ med ca. 10hp! (Mister minisplinter i ♣ i Toronto posisjon.)
3maj	Ingen invitt, men brukbare kort med 4kmaj og ofte ukjent singleton, typisk 8-9p eller 5-7/8 hp. Typisk 8 tapere.

3♦/3♥ eller 2♠ etter 1♥ er minisplinter og invitt i maj som før, bruk kun maks invitter
4♣/♦/♥ eller 3♠ etter 1♥ viser renons pluss minst 4kmaj pluss 8-10hp.

Åpners svar etter P; 1♥-2♣;? (2♣ lover 3k+♥, TORONTO)

2♦	Noe tillegg, men sier ikke noe om fordeling, trolig rundt 13/14hp men kan være sterkere!
2♥	Entydig dårlig åpning, rundt 10-13hp, har ikke tro på utgang, men benekter ikke entydig sub minimum. Etter åpners svar 2♦/2maj brukes forsinket Stenberg 2NT med 4kmaj pluss maks styrke.
2♠	Positiv trialbid , minst mild invitt til 4♥
2Gr	Beskrivende, 14hp. (Må vurdere om 2♦/♥ er et bedre alternativ). Melding kan passes, viser alltid 5k♥
3♣/3♦	Positiv trialbid og minst invitt.
3♥	Minimumsåpning med gode verdier, trolig 6k+♥. Invitt til 4♥
3♠/4♣/4♦	Laveste cue bid, slem invitt. (Ikke dobbelt hopp så da er det ikke Splinter).
3Gr	17/18-19hp med Gr hånd. (Ved tvil så meld 4maj selv om pass er et alternativ)
4♥	Tvetydig, sterk eller flott spennende fordeling

Efter åpning 1♠ i 3. eller 4.hånd er svarskala nesten som etter 1♥, merk dog at svar 2♥ fra ÅH er beskrivende melding, men lover ikke godt tillegg tyder på 4k♥ og 5k♠. (Kan ha tillegg da makker må svare minst 2♠).

Toronto i konkurranse

Hvis fi D oss i major er Toronto av. Her bruker vi vanlig forsvar etter motpartens opplysende D, kan jo redoble med 10hp+ eller vurdere hopp til 2Gr.

Melder fi 1♠ over åpning 1♥ er Toronto 2♣ på! (D av 1♠ viser minor mens melding 2♦ er naturlig og benekter 3k♥).

P	(P)	1♠	(P)
2♣	2♦	?	

Med alle sub minimumshender og de fleste minimumshender melder ÅH 2♠ på Toronto. D av 2♦ viser at ÅH har tillegg og trolig 4k♦. Melder ÅH pass så er dette krav og lover grei åpning eller bedre, normalt 13hp+ med kjedelig fordeling. Melding 2♥ over innmelding 2♦ er beskrivende naturlig, minst svak invitt. 3♣/3♦/3♥ er positiv trialbid, likt som uten innmelding.

P	(P)	1♠	(P)
2♣	(2♥)	?	
		P	Krav, lover noe tillegg.
		D	Tillegg, straffeбетont. Normalt 4k♥ og eksakt 5k♠
		2♠	Entydig svake kort.
		2Gr	Som uten innmelding, men har greit ♥-hold
		3♣	eller høyere. Som uten innmelding

P	(P)	1♠	(P)
2♣	(D)	?	
	P		Har noe tillegg, Minst 12hp men som oftest rundt 14p.
	RD		Minst hxx i ♣ og tillegg, ofte Gr med 14hp eller 4k♣ med 13-19hp
	2♦		viser noe tillegg med 4k♦
	2♥		Naturlig, indikerer tillegg
	2♠		Entydig svak, maks 13 poeng
Andre svar			Se system, glem innmelding

I Toronto posisjon brukes ikke minisplinter 3♣. Forsinket Stenberg gjelder om du først har meldt 2♣. Ulogisk så blir hopp til 3♣ god 6k♣ og ca. 10hp. (Åpner trolig alltid med 11hp og god 6kmin).

Grandåpninger (og innmelding sterk naturlig 1Gr/2Gr)

Åpning 1 i farge + **Gr** billigst mulig viser 11/12-14hp
 Åpning 1**Gr** viser 15-17hp
 Åpning 1 i farge, hopp til 2**Gr** viser 18-19hp
 Åpning 2♦ og gjenmelding 2**Gr** viser 20-21/22hp
 Åpning 2♣ og gjenmelding 2**Gr** viser 22-24hp
 Åpning 2♣ og hopp til 3**Gr** viser 25-27hp
 Åpning 2♣ og hopp til 4**Gr** viser ca. 29hp
 Åpning 2♣ og hopp til 5**Gr** viser ca. 31hp

Oversikt på hvordan ÅH
 viser sine **Gr**-intervall. Merk
 at Gr-intervall etter 2♣
 forutsettes svar 2♦, ved svar
 2♥/♠ etter 2♣, vil en ofte hvile
 med 2NT uansett Gr-styrke.

1 grand-systemet		Forstyrrelse fra motparten, se eget kap
Svarhåndens første melding	Grandåpnerens svar	
2♣ Søkemelding etter maj. (Stayman, også etter D) 2♣ lover hverken styrke eller maj!	2♦: Ikke 4-korts majør 2♥: 4k+♥, kan ha 4k♠ 2♠: 4k+♠, benekter 4k♥	
2♦ Overføring til ♥. (Også etter D, men naturlig etter innmelding 2♣)	2♥ Forventet melding. Eventuelt 3♥ med 4k♥ eller 2 Gr med supermaks + 3k+♥. 3min fra SH er naturlig og utgangskrav, 2♠ er naturlig invitt med 4-5 i majør, hopp i ny farge er splinter med ♥ som trumf.	
2♥ Overføring til ♠ (Også etter D, men naturlige spilleforslag etter innmelding).	Normalt 2♠, kan melde 3♠ med 4k eller 2 Gr med supertilpass pluss maks. Melder SH ny farge på 3-trinnet er dette krav til utgang.	
2♠ viser 6k+♠, svak eller minst mild sleminvitt	Normalt 3♠, svar 2 Gr viser tillegg og honnør i ♠-invitt til 3 Gr . Melder makker videre etter svar 3♠ er det mild sleminvitt med ♠ som trumf.	
2Gr en form for minorstayman. Svak eller sterk med 5-5 i min	ÅH melder beste minor. Alltid minst 5-5 i minor. Melder SH videre er det minst mild sleminvitt i meldt minor.	
3♣ Overføring til 3♦	Melder makker videre er det minst mild sleminvitt i ♦	
3♦ Naturlig, invitt med god 6k♦	Normalt pass eller 3 Gr . Melder ÅH 3♥/♠ viser dette noe tilpass i ♦, tillegg og 5kmaj. Kan fortsatt spille 4♦	
3♥ Utgangskrav med 3-1-4-5 eller 3-1-5-4 (Singel hj)	Beskrivende svar. 3♥ er ment som hjelp til å finne beste utgang, normalt ikke aktuelt med slem.	
3♠ Utg.krav med 1-3-4-5 eller 1-3-5-4	Beskrivende svar. Ikke singel E	
3Gr Sluttmelding, kan være skjev	Pass	
4♣/♦ Overføring til 4♥/♠	4♥/♠ (4♣/♦ benekter sleminteresse)	
4♥/♠ Spillemelding (Underlig valg)	Pass	
4Gr Kvantitativ, ca.16hp Valgfri BLACKWOOD, pass med minimum	Pass: Minimum 5♣/♦/♥/♠ brukes som Blackwoodsvar på ess og minst delvis aksept Svar 5 Gr er aksept og oppfordrer om laveste 4 kort. 6♣/♦♥/♠: 5-korts farge og tillegg, alternativ til 6 Gr -makker avgjør. 6 Gr : Maksimum, vil spille grand	

Videre meldingsforløp etter svar på Stayman 2♣

ÅPNER SVAR PÅ 2♣ SVARHÅND 2. MELDING		<u>SVAR ETTER 1Gr - 2♣ OG NOE BESKRIVELSE PÅ VIDERE MELDINGSFORLØP</u>
2♦	2♥	2♦ BENEKTER 4 OG 5 KORT MAJ. Svar 2♥ viser begge major. Makker skal passe med lik lengde i maj eller korrigere til 2♠ med best lengde i spar.
	2♠	Viser 5k♠ og 4k♥. Svak invitt!
	2Gr	Utgangsinvitt, 8-9 hp (Lover ikke 4 kort major)
	3♣	NYTT SØK, minst krav til utgang. Svarskala se egen tabell gjentatt søk 3♣
	3♦	Invitt og naturlig, minst 6-kort farge
	3♥	4k♥ og 5k+♠, utgangskrav. SE SMOLEN!
	3♠	4k♠ og minst 5k♥, utgangskrav. SE SMOLEN!
	3Gr	Naturlig, spill
	4Gr	Blackwood-4 ess. (5♣ = 0 eller 4 ess, 5♦ = 1 ess, 5♥ = 2 ess og 5♠ = 3 ess)
2♥		VISER MINST 4k♥. Kan ha 4k♠. Kan ha 5k♥. Sier ikke noe om styrke
	2♠	4k♠ og invitt. Grandåpneren melder naturlig, pass er mulig.
	2Gr	Utgangsinvitt, 8-9 hp, normalt ikke 4k♠. Ikke 8 triste hp.
	3♣	NYTT SØK Svarskala se: Svar på gjentatt søk 3♣. (Utgangskrav – ofte sleminvitt hvis minor)
	3♦	Naturlig sleminvitt, 5k+♦
	3♥	Invitt til 4♥ (Har 4k+♥)
	3♠/4♠/4♦	Splintermelding med ♥ som trumf, singel eller renons. Merk at SH kan hoppe som splinter.
	3Gr	Naturlig for spill
	4Gr	RKCB
2♠		SVARET LOVER 4K♠ OG BENEKTER 4K♥, INVITT TIL UTGANG
	2Gr	Utgangsinvitt, 8-9 hp. (Ikke 8 triste uten 10-ere, bør da passe 1Gr)
	3♣	Nytt søk. Svarskala se Svar på gjentatt søk 3♣. (Utgangskrav – ofte sleminvitt hvis minor)
	3♦	Naturlig sleminvitt med minst 5k♦
	3♥ ?	Ingen avtale, med 5k♥ så bruker vi jo overføring eller Smolen!
	3♠	Invitt til 4♠
	3Gr	Naturlig for spill (Kan tyde på 2k♠ og 3k♥ men dette er usikkert)
	4♠/♦/♥	Splintermelding (Singel eller renons)
	4Gr	RKCB (Bruker kvantitativ 4Gr kun på direkte hopp etter Gr)

Om makker velger å passe 2♦ er hen trolig lang i ♦ med minst 3k i begge major pluss singel /renons i ♣! (Har sjanset på søk 2♣ med svake kort for å finne en spillbar farge på 2-trinnet. Stjerneeksempel er noe sånt som ♠D107 ♥D105 ♦1097542, ♣8).

SVAR PÅ GJENTATT SØK 3♣ (Utgangskrav – ofte sleminvitt hvis minor)

Gjentatt søk i 3♣ er ofte sleminteresse eller for å avklare majorfordeling. Merk at svaret 3♦ **aldri er entydig, men lover noe positivt i minor, spør da på nytt med 3♥**.

1Gr- 2♣; 2♦ - 3♣; ?

3♦ En fem korts minor
3♥ spør hvilken: 3♠ = ♣, 3Gr= ♦ Teller nedenfra, makker er normalt i slemsone

3♥ 2-3-4-4

3♠ 3-2-4-4

3Gr Helt jevn hånd med ukjent 4 kort i minor.

Har SH 5k+maj så benyttes overføring og/eller Smolen-systemet.

1Gr - 2♣; 2♥ - 3♣; ?

3♦ En fire korts minor
3♥ spør hvilken: 3♠ = ♣, 3Gr= ♦ Makker har trolig ambisjoner om at slem er mulig!

3♥ 5k♥

3♠ 4-4 i major

3Gr 3-4-3-3

1Gr- 2♣; 2♠ - 3♣; ?

3♦ En fire korts minor – 3♥ spør hvilken: 3♠ = ♣, 3Gr= ♦

3♥ ? Ingen avtale

3♠ 5k♠

3Gr 4-3-3-3

Merk følgende sterke sleminvitter som nesten krever cue bid.

1Gr-2♣, 2♥-3♣ og 1Gr-2♣; 2♠-3♥. I begge tilfeller har du tilpass til makker og oppfordrer sterkt til cue bid.

Det oppstår fordelinger som det ikke finnes gode svar for da vi tillater 6kmin og også noen 5-4-2-2 fordelinger i Gr åpning. I en av 100 Gr-åpninger kan det kanskje dukke opp en Marmic. Finnes det gode alternativer for 1Gr med «skjeve» hender som enkelt kan vises bedre uten gjenmeldingsproblem så åpner vi ikke i 1Gr. Med 5kmin+4k♠ kan du som oftest åpne i minor og gjenmelde 1♠, eventuelt 2♠ med 17hp, og med god 6kmin kan du ofte åpne med 1min og hoppe til 3min!

SMOLEN

1Gr -2♣; 2♦ - ?

3♥ Krav til utgang med 4k♥ og 5k♠

3Gr-4♦=6k♠ uten sleminteresse

3♠ Krav til utgang med 4k♠ og 5k♥

3Gr-4♦=6k♥ Uten tillegg. ÅH melder 4♥

3Gr-4♠=mild sleminvitt med 6k♥! ÅH slår av i 4♥ eller cue bid eller RKC.

1Gr - 2♥; 2♠-3♥

3♥ er krav til utgang med 5k♠ og 5k♥!

Vi mangler entydig invittmeldinger med 5-5 i major. Minst to alternativ, søk med 2♣ og svar 2♠ over 2♦ (Kanskje du får sjansen til å melde 3/4♥ siden.) Alternativt kan du overføre til ♥ og så melde 2♠. Begge måter viser i utgangspunktet 5-4 i major og er invitt til utgang.

Lengst i umeldt
major

1Gr -2♦; 2♥ -2♠

2♠ er invitt til utgang med 5k♥ og 4k♠

Svar:

P	Høyt nok, lykke til makker
2Gr	Tror mest på dette prosjektet
3♣	Maks m/2k♥ og 5k+♣
3♦	Maks m/2k♥ og 5k+♦
3♥	Beste kontrakten
3♠	Naturlig invitt.
3Gr	Supermaks m/3-2-4-4 eller glemt systemet
4♥/♠	Jeg tror på utgang

1Gr-2♣; 2♦ -2♥ Velg major, pass ved lik lengde. **Ingen invitt!**

1Gr-2♣; 2♦ -2♠ Svak invitt, 5k♠ og 4k♥.

1Gr -2♣; 2♦ -2♠; ?

P	Høyt nok, lykke til makker.
2Gr	Begrenset med 2k♠
3♣	Maks m/2k♠ og 5k+♣
3♦	Maks m/2k♠ og 5k+♦
3♥	?
3♠	Gjeninvitt med 3k♠
3Gr	Supermaks m/2-3-4-4 eller glemt systemet

Når svarhånden innleder med Stayman 2♣ vil hen normalt være interessert i en majorfarge eller ha en generell invitthånd til 3Gr eller være slem interessert. Men svarhånden er ikke alltid interessert i utgang når hen melder 2♣. Hen kan ha en trefargehånd hvor hen har tenkt å passe makkers svar, eller en svak hånd med begge major.

Fi melder inn over vår 1Gr (Forsvarsavtaler)

(BL.A. DELVIS NEG TIL 2♠, OVERFØRING PÅ 3-TRINNET OG LEBENSOHL)

Fi melder farge: SH melder farge på tre-trinnet, med og uten hopp, er overføring, men er samtidig minst mild invitt til utgang/slem! Overføring til kjent 5k farge hos fi er spørsmål om Gr hold. SH melder **2Gr er Lebensohl og ber om 3♣**. (Selv med mye avtaler mister vi invitt med ♣)

Dersom motpart melder inn en melding som viser major eller major + minor vil **D** være negativ.

Dersom fi melder en melding som viser begge major er D oppfordring til straff i minst en maj.

Om motparten melder 2♣, som ikke betyr begge major eller begge minor, er D Stayman!

Dersom fi melder en kunstig melding som er en/to ukjent(e) farge(r) er **D** straffeorientert, har da minst Hxxx i meldt farge pluss 7hp+. Dog er **D** av innmelding 2♣ Stayman, unntak hvis 2♣ lover begge major.

Spesialvariant: Betyr 2♣ begge minor så er **D** forslag til straff mens 2♦ blir Stayman!

Dersom fi dobler 1Gr for å vise en farge følger vi opprinnelig system, tar ikke hensyn til **D**.

Dog kan du velge å **RD** om styrke er 10hp+, enten straffe de eller melde utgang.

Dobler fi overføringsmeldingene 2♦/2♥/2♠ så viser pass fra ÅH 2 kort og melding 3 kort. **RD** fra ÅH vil vise en god 5-kort og oppfordrer makker til å passe med knx eller bedre og noe styrke.

Merk 1Gr-(P)-2♦-(D); P-(P)-RD Redobler ber ÅH fullføre overføring ved å melde 2♥. Dette prinsipp gjelder også i andre situasjoner som f.eks 1Gr (2♥) 2Gr (D); P (P) RD-meld 3♣

Om motparten melder (2Gr), som viser begge minor, så er 3♣ majorsøk mens 3♦/3♥ er overføring med mist invitt. **D** av unusual (2Gr) er oppfordring til straffedobling.

La oss si innmeldingen var naturlig (2♥):

2♠ er forslag til sluttkontrakt, typisk 5k med 3 gode til 7/8hp. (Ikke overf. på 2-trin. unntatt etter **D**).

2**Gr** ber åpner melde 3♣ (Lebensohl). SH har ofte lang ♣ farge som SH vil konkurrere med. SH kan også ha en lang ♦ farge, men korrigerer da til 3♦ over 3♣, for spill. Eventuelt 2**Gr** etterfulgt av 3**Gr** er naturlig sluttkontrakt og 2**Gr** etterfulgt av major viser 4k med hold og er krav.

D: med firkorts farge i motsatt major og brukbare verdier **D** svarhånden. Det kan hen gjøre med sterke kort, eller med kort hen bare ønsker å være med. Over innmeldingen 2♠ bør **D** vise invittverdier, Med maksimum og tilpass kan ÅH hoppstøtte til kjent **maj**.

3♣ er overføring til ♦, minst invitt til utgang.

3♦ er overføring til motpartens 5k+farge, dette spør om ♥ hold!

3♥ er overføring til 3♠, minst invitt til utgang.

3♠? Sleminvitt med begge minor? Glemte system?

Huskeregelen er at svar 2**Gr** er Lebensohl og at alle meldinger fra og med 3♣ er overføringer!

D = firkorts major hvis ikke motparten har lovt begge.

Ingen overføring på 2-trinnet, ny farge på 2-trinnet er for kjemping med 3-8hp

2**Gr** = Lebensohl, dvs. ÅH skal si 3♣

3♣ eller høyere = overføring når innmelding ikke er høyere enn 2**Gr**, minst invitt til utgang.

Over 2**Gr** innmelding fra fi (begge minor) er **D** straffeorientert mens 3♣ er Stayman og 3♦/3♥ er overføring m/invitt. (Minst invitt).

D av 2♣ er Stayman om ikke 2♣ lover begge major eller begge minor. Om begge minor så søker vi med 2♦ og **D** blir oppfordring til straff av motparten i minor eller major.

Overføring inn i motpartens 5k-farge er spørsmål om stopper!

MERK 1Gr – (2♣/♦/♥/♠) – 3Gr

Her er direkte hopp til 3**Gr** hold i motpartens farge og tror 3**Gr** er rett sluttkontrakt, ofte basert på god minor. Om du vil spørre om hold så kan du overføre til motpartens farge på 3-trinnet!!

Melder fi 2**Gr** eller høyere så blir **D** straffeorientert og andre meldinger følger gamle prinsipper.

F.eks 3♥ over (3♣) blir naturlig svak invitt i ♥!

Innmelding 1**Gr** fra oss er 15-17 HP i alle hender og vi benytter eksakt samme Gr-system, glem motpartens åpningsmelding/svar under vår innmelding 1**Gr**!

Balansering

1**Gr** (P/2♥) P (P/2♥); **D** ÅH kan aldri straffedoble direkte på egen hånd på 2-trinnet. Her blir

D tillegg med typisk 2k♥ og 4k♠. Lover minst 3k i alle umeldte farger! (Har du 4k♥ med 3-7hp så sats på pass hvis du ikke har 4k♠. 2♥ går trolig bet da motparten maks har 7 trumf med maks 21hp). I denne posisjon brukes ikke Lebensohl så 2**Gr** er naturlig med Hx(x) i motpartens farge. OM ÅH i stedet kommer igjen med fargemelding, i stedet for **D**, viser hen maksimum og 5 kort, kan ha 6 kort minor. Om ÅH melder 2**Gr** så er jo dette veldig mystisk, men bør ha minst 4-4 i minor og maksimum, forventer uttak!

STERK 2♣, tvetydig avslag 2♦

Åpning lover minst 9 stikk i major eller 10 stikk i minor, eventuelt 9 raske stikk med gående minor. 2♣ lover normalt minst 21hp! Unntak er Grand-hånd med 22-24 hp og spillesterke hender med nærmest utgang på egen hånd, men selv spillesterke hender må minst inneholde 17 hp ellers så blir det for vanskelig for makker. (Om makker har 13hp så er det tvilsomt om SH bremses selv om SH honnører er verdiløse?)

Svar på åpning 2♣

2♣ - ?

2♦ Tvetydig avslag, benekter gode 5-kortsfarger eller gode 6-kortsfarger når styrke er 6hp+. Obligatorisk å svare 2♦ med alle grand hender, og alle skjeve hender som ikke inneholder god farge og også alle hender som har styrke på 0-5hp!

2♥/♠ 5k+ og minst 6 hp. Utgangskrav, Minst E, K eller DJ i fargen.

2Gr Minst 5-5 i minor med minst 6 hp i minor. Ment som slemnivitt hvis tilpass finnes

Svar 3♣/♦ aksepterer denne farge om vi skal gå for slem, men 3Gr er fortsatt være et godt alternativ. Alle andre svar vil være beskrivende og krav, melder åpner 3♥/♠ så behandle dette som god 6k og krav. Ikke frykt at makker mangler hold i motsatt major, meld 3Gr med alle minimumshender som har maksimalt 1 kort maj støtte og trolig også alle hender med maksimalt en kontroll. Melder makker 3Gr på 2Gr så er ikke dette entydig, men plasser åpner med 21-23hp uten god støtte i minor. (Med 23/24hp+Gr så må du støtte selv med 3k, kan siden trolig foreslå 3Gr. Hopp til 4♣/♦ fastlegger trumf og ber om cue bid nedenfra-eventuell cue bid i major er trolig singel. Tvungen cue bid sekvens for svarhånd!

3♣/♦ Minst god 5-kort farge og minst 6 hp, må ha minst 2 av 3 topphonnører.

3♥/♠ 7-kort farge i major med en taper uten sidestykke eller renons. ÅH melder naturlig, kan vise sin farge om hen ønsker eller akseptere det gode trumfforslaget!

3Gr ?

4♣/♦/♥/♠ Gående farge, minst 6-kort, må også ha kn ved 6-kort. Ingen sidestyrke eller renons. Svar 4Gr spør etter antall kort, 5♣= 6k. Direkte svar 5Gr ber makker melde syv om farge er **gående mot renons** hos makker! Melder åpner 4♥/♠ så er dette sterkt forslag til sluttmelding selv om du har gående 6k annet sted! (Det er ganske lett for makker å vurdere når du har meldt gående farge uten sidestyrke).

Om fi melder inn etter åpning 2♣ viser D 0-3/4hp på 2-trinnet, men er straffeorientert på høyere nivå, melding viser minst 5 kort og minst 6hp. 2Gr viser minst 6 gode hp og 5-5 i de to laveste umeldte farger. Eventuell pass er krav, avventer, ukjent styrke, men minst 4hp når innmelding er på 2-trinnet, lover gjenmelding. Om 2♣ melder D i utpasningshånd så ber ÅH om hjelp, typisk sterk Gr uten noe god melding, typisk kun en stopper i meldt farge. Kan også være at ÅH har fått meget sterk Marmic eller mistenker straffepass?

DEN STERKE HÅNDENS GJENMELDING ETTER 2♣ - 2♦

2♣ - 2♦; ?

2♥/♠ Naturlig og minst 5-kort farge. Krav for minst utgang om du ikke melder 3♣.

2Gr 22/23-24 hp, balansert. Kan inneholde 5-korts major. (Puppet pluss overføring nå)

3♣/♦ 5k+, naturlig, god farge og krav, **second negativ er fargen over**, maksimum 5hp uten god støtte. Major på 3-trinnet betraktes som 4k men samtidig også Gr-søken. (3♥ etter at åpner melder 3♦ er second negativ).

3♥/♠/4♣/♦ Naturlig utgangskrav. Fastsetter trumffargen. Ber om kontrollmelding. Kontroll med singleton/renons lover selvfølgelig minst 1 trumf.

3Gr 25-27 hp, balansert

4♥/♠ Spilleforslag. Viser 91/2-10 spillestikk med lav styrke, 17-19 hp og nesten alltid 7 kort+ uten renons. Tror på maksimalt en trumftaper mot renons.

4Gr 28-29 hp, balansert

DEN SVAKE HÅNDENS GJENMELDING ETTER 2♣ - 2♦

2♣ - 2♦; 2♥ - ?

- 2♠ 4-8/20 hp, minst 4k♠.
- 2Gr 4-8/20 hp, balansert. Kan være umulig hånd med svak 6k♣ og styrke på minst 10hp. Om du melder 4♣ over 3Gr viser du umulig hånd med 10hp+. 4Gr fra åpner blir valgfri Blackwood. ♣ farge mangler minst 2 av 3 topphonnører
- 3♣ 0-3/4 hp **Entydig svak uten 4 kort støtte, med 3k støtte er styrke maks 2 hp med fordeling 4333!** Nytt avslag (kalles dobbel negativ eller second negativ. **Eneste svarmelding som gjør det mulig å stoppe under utgang.** Med positive kort, men umulig beskrivende melding, tyr vi til svar 2Gr etter 2♣-2♦; 2maj
Ny farge er naturlig og krav, men ikke krav til utgang, gjennmelding 3♥ kan passes.
- 3♦ 4-8/20 hp, minst 5-kort farge.
- 3♥ 4-8/20 hp, minst 3k♥ og lover minst en kontrollmelding, ingen singel eller renons
- 3♠/4♣/♦ Splinter med ♥ støtte. ÅH betrakter det som 4/5-8hp med 3/4 kort støtte og minst en kontroll
- 3Gr **Umulig hånd med svak 6k♣ uten renons og maks 2k♥, styrke 7-9hp**
- 4♥ 0-6 hp, minst 3k♥ men benekter kontrollmelding. Med 0-2hp bør ha 4k♥ eller 3k pluss kortfarge. Med trumf dame har du alltid til 4♥!

GENERELT: Har du ikke mere enn 8hp så meld disse så godt som mulig, men press sjelden videre til slem over utgang. Men når styrke er 9hp+ så er det trolig du som får hovedansvar for å havne på rett nivå om du har svart 2♦ først.

2♣ - 2♦; 2♠ - ?

- 2Gr 4/5-8/20 hp, balansert eller Marmic med singel ♠ eller umulig hånd med svak 6k+♣ og styrke på minst 10hp. Om du melder 4♣ over 3Gr viser du umulig hånd med 10hp+ og melder du 4♦ så vises Marmic med singel spar og 9hp+. I begge tilfeller så blir 4Gr beskrivende med rundt 22hp, valgfri Blackwood
- 3♣ 0- 4 hp, ENTYDIG!
- 3♦ 4/5-8/20 hp, minst 5-kort farge.
- 3♥ 4/5-8/20 hp, minst 5-kort
- 3♠ 4/5-8/20 hp, minst 3-kort støtte og lover minst en kontrollmelding.
- 3Gr **Umulig hånd med svak 6k+♣ uten renons og maks 2k♠, styrke 6-9hp**
- 4♣/♦/♥ Splinter med ♠ støtte. ÅH betrakter det som 5-8hp med minst en kontroll
- 4♠ 0-6 hp, 3+k♠ og benekter kontrollmelding. Med 0-2 hp bør du ha 4k♠ eller trumf D eller minst dobbelton

GENERELT: ÅH baserer sine svar på at SH har 0-8hp etter 2♣ -2♦ og 6-9 hp hvis positiv

2♣ - 2Gr; -? (POSITIV MED 5-5 I BEGGE MINOR)

Her er systemsvar naturlig, 3♣/♦ aksepterer trumffarge, men lover ikke ekstraordinære verdier, 3Gr kan fortsatt være aktuell sluttkontrakt. 3♥/♠ leter etter beste kontrakt og viser minst solid 5k med EKDKnx eller god 6k. **Hopp til 4♣/♦ fastlegger trumffarge og er sterk sleminvitt, ber om laveste kontrollmelding uansett styrke.** (Selvfølgelig ikke cue bid singel med renons i trumf)

2♣ - 2♦; 3♣/♦ - ?

Ny farge viser minst 4-kort farge med Gr-hold. Høyning til 4min er sleminvitt – ellers får du melde 3Gr med styrke på 5hp til rundt 9/10hp med positive kort uten andre beskrivende meldinger! Etter 3♣ er 3♦ second negativ, og **etter 3♦ blir second negativ meldingen 3♥!**

2♣ - 2♦; 3 MAJ - ?

Svarhånden viser eventuelle førstekontroller på direkten, melder 3 grand med trumfhonnør eller andrekontroll, og sier ellers 4 i makkers major. (3 i major er krav og ber om kontrollmelding)

2♣ - 2♦; 3Gr - ?

4♣ ber makker melde sine 4-kort farger nedenfra, konvensjon kalles Baron.

4♦/♥ er overføring til 4♥/♠

4♠ er sleminvitt og viser begge minor.

Puppet-Stayman 3♣ etter sterk 2Gr.

Svar på Puppet Stayman 3♣: **Brukes etter 2♦-2maj: 2Gr og 2♣-2♦; 2Gr**

3♦ Ikke 5-kort major, men lover minst en 4-kort major

3♥/♠ 5k♥/♠ Ny farge blir cue bid.

3Gr Benekter 4k+maj. Melder SH 4♣/♦ er dette nat. sleminvitt

Etter svar 3♦ melder SH:

3♥ Benekter 4k♥ og viser 4k♠. Grandåpner melder 3♠ med 4k♠, 3Gr med 4k♥. Meld motsatt major av det du har, den sterke hånd skal være spillefører!

3♠ Viser 4k♥ og benekter 4k♠. Grandåpner kontrollmelder med maksimum og 4k♥, og melder 4♥ med minimum og 4k♥. Med 4k♠ melder grandåpneren 3 grand

3Gr Sluttkontrakt. (Var kun interessert etter 5kmaj hos grandåpneren).

4♣ **NB!** Begge major, sleminvitt. Svar 4Gr er RKCB med ♠ selv om makker kanskje har ♥

4♦ **Meld din majorfarge, makker!**

Eksempel

E D 8 5 Kkn76

E 8 D963

E K D 4 1053

D 9 5 82

2♦	2♥
2 Gr	3♣ ¹⁾
3♦ ²⁾	4♦ ³⁾
4♠	pass ⁴⁾

¹⁾ Puppet-Stayman

²⁾ Minst en 4-kort major

³⁾ Meld din majorfarge, makker!

⁴⁾ Majorkontrakt spilles normalt av Gr-hånd

ANDRE SVAR PÅ STERK 2Gr

3♦ og 3♥ er overføring til henholdsvis ♥ og ♠. Videre meldinger er delvis naturlige, nye farge er selvfølgelig krav mens hopp i ny farge er splinter med 6k+

Etter 2♣-2♦; 2Gr-? viser 3♠ **begge minor**, og grandåpner melder enten 3Gr eller støtter til 4min med slemvennlige kort for minor.

4♣/♦ direkte over 2Gr er naturlig sleminvitt, her kan grandåpner foreta en kontrollmelding eller slå av med 4Gr. (Får ikke vist eventuell 5kmaj men dette er jo ikke aktuell kontrakt).

Hopp til 4Gr, er på samme måte som etter 1Gr, naturlig invitt til lilleslem (kvantitativt).

FI FORSTYRRER ETTER AT VI HAR VIST STERK 2Gr

Dette vil skje sjelden, men system blir nå helt naturlig. Alle meldinger viser meldt farge og er krav til utgang. D blir straff.

Baron etter sterk 3Gr/4Gr etter å ha åpnet i 2♣/♦. Svar på Baron 4♣

Fargene meldes nedenfra!

4♦ Jeg har 4k♦, kan ha andre 4k-farger

4♥ Min laveste 4k-farge er i ♥

4♠ Min laveste 4k-farge er i ♠

4Gr Jeg har kun lengde i ♣, ingen andre 4k-farger

MOTPARTEN FORSTYRRER ETTER ÅPNING 2♣

Om motparten melder inn 2♦/♥/♠/Gr etter 2♣ er prinsipp at pass er tvetydig, enten 0-4/5hp eller straffepass. Om 2♣ åpner D din pass er dette en form for «negativ doubling» og ber deg melde! Typisk har makker 22-24hp med xx i motpartens farge eller en marmic hånd. Det forventes at makker melder beskrivende og f.eks. 2♠ blir som uten innmelding, krav til minst 3♠ om du ikke straffepasser!

Om motparten melder 3♣ eller høyere er pass en oppfordring om at makker melder naturlig videre! D er en advarsel om at makker skal melde. Så om meldingsforløp går 2♣(4♥) så ville jeg ha D med ♠96, ♥10863, kn76.kn865 som advarsel til makker om å melde og passet med 9854, x, 10873, 10873 eller K8, -, kn9865, 1098753 og oppfordret makker til å melde!

Når vi åpner med 2♣ er vårt system slik at enten så D vi motparten eller så melder vi selv, udobla kontrakter er uaktuelt!

Så kommer forstyrrelser foran 2♣ åpner som etter 2♣(P)2♦(2♥/♠/Gr/3♣ eller høyere).

Her blir pass fra 2♣ beskjed til SH om naturlige meldinger men må melde! Har SH ikke noe å melde så får SH D med minst 3k i motpartens farge, selv med 0 poeng! Dog vil 2♣ åpner normalt melde og meldingsforløp fortsetter som uten innmelding. Om du sitter bak med farge så er direkte D straffeorientert, minst ED9x i farge! Om du sitter med K96, EK85. KDkn8, ED og meldingsforløp går 2♣, (P)2♦(2♠); ? Her kan du velge å sette press på makker ved å melde pass! Makker får det vanskelig, men selv med 0hp skal SH ikke D med kun 2k♠ **men melde second negativ!** Så D makker så vet du at motparten ikke har ekte ♠-tilpass og at det kan bli dyrt! Du får avgjøre din sats! Om du ikke vil prøve å straffe motparten kan du melde 2Gr men merk at dette blir feil om innmelder har god spar med ruE! På din pass melder makker på som du har minst Kx i spar + 22-24hp Gr!

Åpning Multi 2♦

Åpning 2♦ er multi, viser 6(7) kort maj med 5/6-9/10HP, eller 20 gode- til 22 dårlige med Gr-fordeling. Sonebetont, er du i tvil om utgang etter sperr så velg brems.

Svarskala etter 2♦ -2♥

P Svake 2♥

2♠ ÅH viser svake 2♠

Svar;

2Gr Naturlig forslag til sluttkontrakt

3♣ Forslag til beste sluttkontrakt, forventer pass

3♦ Forslag til beste sluttkontrakt, forventer pass

3♥ Jeg har bedre ♥ enn du har ♠, ikke krav

3♠ Naturlig invitt, kan være sperreinvitt så kravpass gjelder ikke

4♠ Meld pass, ukjent styrke.

2Gr Sterk Gr med 20-21/22. Videre meldingsforløp;

3♣ [Puppet stayman](#). Svarskala, se eget avsnitt om puppet stayman

3♦♥ Overføring til ♥♠

3♠ Minst svak sleminvitt, viser begge minor.

Svar 4♣♦ Slemforsøk i **meldt minor** og ber om cue-bid. (4Gr direkte er avslag, 4Gr etter cue er 5 ess blackwood)

Svar 4♥ Direkte cue bid med høyeste farge som trumf, her ♦

3Gr Sluttkontrakt

4♣/♦ Naturlig slemforsøk i meldt minor

Svarskala etter 2♦ - 2♠

Styrke ukjent men oftest bedre ♥-tilpass (Kan ha solid 6k+♠ og vil da gjenta spar)

P Har svake 2♠

2Gr Sterk Gr. Sterk Gr- system på, dvs Puppet Stayman + overføring

- 3♣ Viser maks i ♥, lover minst 3k♣
- 3♦ Viser maks i ♥, lover minst 3k♦
- 3♥ Minimum i ♥. Svar 3♣: Min ♣-farge er bedre enn din ♥-farge! Ikke ment som invitt.
- 4♥ Bør ikke forekomme! Gå veien om positiv invitt 3♣/♦.

SVARSKALA ETTER 2♦ - 2Gr (ÅH skal aldri melde sin 6k farge direkte).

- 3♣ Viser maks i ukjent maj. Svar 3♦ spør og meld motsatt maj av den du har!
Melder makker annet enn 3♦ så er det naturlig og slemsøken
- 3♦ Viser svak sperr i ♥. (Kan ha noe styrke ved "Gr", kan da siden foreslå 3Gr)
- 3♥ Viser svak sperr i ♣. Eventuelt svar 3♣ kan passes.
- 3♣ ? (Sterk Gr med 5k♣?)
- 3Gr Sterk Gr, 20-22hp, 4♣ er Baron mens 4♦♥ er overføringer.
Svar 4♣ etter 3Gr er sleminvitt med begge minor.
- 4♣ eller høyere ? Ingen avtale, utenfor system!
- Melder SH egen farge etter svarene 3♣/♦/♥ over 2Gr, blir dette naturlig og **krav!**

ANDRE SVAR PÅ MULTI 2♦

- 3♣/♦ Naturlig men kun inviterende. Uten støtte meldes ofte pass eller gjenta solid sperrefarge på 3-trinnet, er fargen god kan hopp til 4 vurderes med tilpass i **min**. (Svar 3Gr er også mulig med Hx i minor pluss tillegg). Med støtte i minor meldes 4♣ med støtte + sperrefarge i ♥ og 4♦ med støtte + sperr i ♣
Hopp til 4Gr viser minst 20hp, makker svarer på 5 ess Blackwood.
- 3♥/♠ Sperr. Pass eller korrigert til rett sperrefarge (Svar 3Gr=20-22hp)
- 4♣/♦ Naturlig og krav
- 4♥/♠ Har du sperr så meld pass. SH viser ekte god farge.

FI MELDER ETTER MULTI 2♦

- 2♦ (D) ?
 - P Viser minst 5k♦, trolig 6, forslag til kontrakt
 - RD **Meld din farge!**
 - 2♥/♠ Forslag til kontrakt!
 - 3♣ Forslag til kontrakt, trolig 7 kort eller bedre
 - 2Gr Som uten D, system på
- 2♦ (2♥/♠) D (P)
 - Her er D beskjed til ÅH om å melde videre med mmaj eller med sterk Gr, pass om det er din sperrefarge. Svarene på D blir:
 - P Jeg har sperr i meldt major
 - 2♠ Jeg har sperr i ♠
 - 2Gr Jeg har sterk Gr
 - 3♣♦ Jeg har sidefarge pluss sperr i umeldt major med tillegg.
 - 3♥ (over 2♠D) Jeg har sperr i ♥

Åpning 2♥/♠, 2-farget hånd, minst 5-4, sidefarge i minor. 5-5 i sonen

Konvensjon ofte kalt **Lucas twos** eller **Malmberg men vi kaller den Tartan**. Åpning 2♥/♠ viser 5k♥/♠ og sidefarge i ukjent minor på minst 4k. Sonebetont. Generelt ligger styrke fra 5/8hp til maks 10/11hp, lav styrke krever god fordeling selv i gunstig sone. **I sone så har du alltid 5-5.** Benekter åpning utenfor sonen. I gunstig sone med 5-5 er typisk styrke 5-9hp og 7-10 med 5-4!

SVAR ETTER ÅPNING 2♥

- 2♠ Viser ♠, ofte 6k, kan passes. Med singel/renons og 5kmin så foreslå minor. Med H singel i ♠ eller bedre kan en vurdere støtte i ♠ med godt tillegg
- 2Gr Spør etter sidefarge, lover styrke! Ny farge fra 2Gr melder er naturlig og krav.
- 3♣ **Pass** med sidefarge i ♣, meld 3♦ med ♦
- 3♦ **Invitt i makkers majorfarge.**
- 3♥ Sperrende
- 3♠/4♣/♦ Sleminvitt i ♥ Laveste kontroll
- 3Gr Naturlig sats
- 4♥ For spill (Kan være svak eller sterk)
- 4♠ Makker tror dette er rett sluttkontrakt, meld pass.

SVAR ETTER ÅPNING 2♠

- 2Gr Spør etter minor, lover styrke om du ikke har passet i åpning! Sterkt søk. Ny farge fra 2Gr melder er naturlig og krav.
- 3♣ **Pass** eller korriger til 3♦. (Svakt søk) Har du allerede passet i åpning er det naturlig!
- 3♦ **Invitt i makkers majorfarge.**
- 3♥ Sjeldent svar, bør vise minst solid 6k, ikke krav.
- 3♠ Sperr
- 3Gr Naturlig sats
- 4♣♦ Sleminvitt i ♠
- 4♥ Naturlig om du ikke allerede har passet
- 4♠ Spill, svake eller sterke kort.

SVAR ETTER 2♥/♠ - 2Gr

- 3♣ minimum og ♣
- 3♦ minimum og ♦
- 3♥ maksimum med ♣
- 3♠ maksimum med ♦
- 3Gr4♣/♦ ?

Om motparten D 2♥/♠ så er alle meldinger naturlige unntatt RD som ber åpner vise sidefarge!

Har du passet i åpning kan du kun søke med 2Gr, andre meldinger er naturlige!

Åpning 2Gr er unusual 2NT

Lover 5-5 i minor eller 5-5 i de to laveste umeldte, benekter normalt åpning.

Typisk styrke er mellom 7-10/11hp. Sonebetont. (Maks 10hp utenfor sone). Motpartens åpning betraktes som naturlig i første omgang med unntak av entydig sterk 1♣.

- | | | |
|---------------------------|------|--|
| SVAR på 2Gr åpning | 3♣ | Best i ♣, forventer pass |
| | 3♦ | Best i ♦, forventer pass |
| | 3♥/♠ | Naturlig og krav. Etter pass viser dette renons og minst 5k i en minor, alternativt 4-4 i minor! Makker slår av med 4♣, andre svar aksepterer utgangsforsøk/ stampeforsøk. |
| | 3Gr | Sterkt forslag til sluttkontrakt |
| | 4♣/♦ | Invitt i meldte farge |
| | 4♥/♠ | Naturlig sats for spill |

Bruker også hopp til 2Gr i forsvar, se [Uvanlig 2 grand innmelding \(Også kalt unusual 2NT\)](#)

Sperreåpninger

Sperreåpning i 1.hånd og 3.hånd kan være svakere enn sperreåpning i 2. hånd. I første og tredje hånd bruker vi 432 regel mens 2. hånd ofte er etter 321 regel. (Regner med 4 eller 3 stikk hos makker i gunstig sone).

ÅPNING 3 I MINOR viser normalt to topphonnører sjuende i sonen, men utenfor sonen er en topphonnør sjuende eller to topphonnører sjette godt nok om du har noe ekstra. I 3.hånd er det ingen spesielle krav til fargekvalitet, har jo gitt opp mulighet for 3Gr! Svar 3Gr bør trolig alltid passes. 4min er naturlig sperrende. Ny farge er beskrivende og krav til minst 3Gr, minst god 5 kort. Hopp/melding i ny farge på 4-trinnet er kontrollmelding. NB! Ikke meld 4♥/♠ direkte om du ønsker å spille dette, hopp til 4♥/♠ er definert som billigste kontrollmelding med minor som trumf! (Meld først 3♥/♠ som er krav).

ÅPNING 3 I MAJ I sonen bør du ha E eller K og tatt høyde for soneforhold. Kan ha 8 kort om du ikke tørr å melde 4maj. I gunstig sone vil du ofte åpne med en hvilken som helst 7/8-kort farge. Ny farge på 3-trinnet er krav. Ny minor på 4-trinnet er kontrollmelding, merk at 3♠-4♥ er naturlige forslag til sluttkontrakt. En hånd som D1098532, x, x, kn1084 er det OK å åpne med 3♠ i gunstig sone og med ♠E uten ♠D er det OK å åpne med 3♠ selv i ugunstig sone og 4♠ i gunstig sone?

ÅPNING 3Gr

Viser gående minorfarge på minst syv kort, har maksimum en dame ved siden av. Svar 4♣ ber om pass eller korreksjon til 4♦. Svar 4♦ er slemnivitt i åpnerens minorfarge, krav! Etter 4♦ skal åpneren kontrollmelde singel eller renons i major på 4-trinnet, melde 4Gr uten singelton (2227 fordeling), og si 5 i fargen sin med singel eller renons i motsatt minor!

ÅPNING 4♣ OG 4♦, TEXAS

Viser gående/nesten gående 7k+♥/♠, kan i noen tilfeller mangle dame om ÅH har EKJ9 i spissen eller EK pluss 8 kort. Viser 8½-9½ stikk på egen hånd. Åpning er uavhengig av soneforhold. Svar i fargen over er positivt og tror du kan hjelpe med minst 1,5 stikk. Makker kan da bremse med 4 i rett major eller melde renons eller melde RKCBW eller sjanse med 5 eller 6 i major for å få kontrakt på rett hånd. Honnørstykke oppad begrenset til 16hp, med mere så åpnes det i 2♣ eller eventuelt 1maj om du synes dette er trygt.

ÅPNING 4♥ OG 4♠

Sperre(spille)melding med 7k+. Kan være etter 4-3-2 regelen, men har ofte 1 stikk mere og kanskje 8-9 stikk utenfor sonen på en god dag. Når du vurderer slem så vær pessimist! Over 4♥ og 4♠ er ny farge kontrollmelding, mens 4Gr er RKCB.

ÅPNING I 4. HÅND

Åpningsmelding på to-trinnet beholder sin betydninger men er sterkere, svak åpning, og svarskala blir delvis som etter 1., 2. og 3. hånd. Merk dog at alle meldinger viser spillesterke hender som lover omtrent det antall stikk som blir meldt minus ½ til 1 stikk! 4. hånds åpninger tar ikke hensyn til soner!

Slemkonvensjoner

ROMAN KEY CARD BLACKWOOD, 5 ESS. (RKCBW ELLER RKCB)

4Gr = RKCBW. Trumffargen avtalt, hvis ikke avtalt så er siste meldte farge før hopp til 4Gr trumf. Trumf K inngår i esssvar. Svarene på RKCBW:

5♣	0 eller 3 av 5 ess
5♦	1 eller 4 av 5 ess
5♥	2 eller 5 ess uten trumfdame
5♠	2 eller 5 ess med trumfdame
5Gr	1 eller 3 av 5 ess, har en renons også (Har du allerede entydig vist renons utgår disse svar)
6♣	2 eller 4 av 5 ess, har renons i ♣, er ♣ trumf lover 6♣ renons i ♦/♥/♠.
6♦	2 eller 4 av 5 ess, har renons i ♦, er ♦ trumf lover 6♦ renons i ♥/♠.
6♥	2 eller 4 av 5 ess, har renons i ♥, er ♥ trumf lover 6♥ renons i ♠.

Når **4Gr**-melderen melder fargen over svaret, men under trumffargen, er dette spørsmål etter trumf dame. Svarhånden returnerer til trumffargen uten trumf dame og melder kongene nedenfra med trumf dame. Svar **5Gr** lover trumf dame, men benekter konger. Om du vet om minst 10 trumf så vurder å vise det som at trumf D er på plass!

Har en av makkerne entydig vist renons regnes ikke E i renons farge med i svarskala!

4Gr etterfulgt av **5Gr** lover alle nøkkelkorta, er storesleminvitt, og ber makker melde kongene nedenfra (spesifikke konger) eller melde storeslem med godt tillegg! (F.eks. 2 ekstra trumf)

6 i en farge under trumffargen, etter svar på **4Gr**, ber makker melde storeslem med 3. kontroll i fargen (dame eller dobbelton).

Om du har trumf dame, som makker ikke vet om, men kunne spurt, så vet du at makker har ekstra trumflengde når hen melder videre mot storeslem! (Ser minst 10 trumf). Du kan også late som om du har trumf dame om du vet om minst 10 trumf. 78 % sjanse for 2-1 fordeling og i tillegg kan trolig dame fiskes opp i nesten 50 % av tilfellene med 3-0 sits! Dermed ca. 13 % sjanse for trumftaper med 10 trumf uten trumfdame.

Blackwood (BW), 4 ess.

Blackwood brukes nesten aldri da vi bruker 5 ess. Siste farge er normalt trumf, om det ikke er funnet trumftilpass før, når en svarer på ess. Bruker dog frivillige BW svar på kvantitativ **4Gr**! Svar på vår Blackwood; 5♣ er 0 eller 4 ess, 5♦ viser 1 ess, 5♥ viser 2 ess, 5♠ viser 3 ess. Følger du opp med **5Gr** så er dette enten brems etter kvantitativ **4Gr** eller spørsmål etter konger, lover da samtidig alle 1.kontroller og at storeslem er mulig! 6♣ viser 0 eller 4 konger, 6♦ = 1 konge, 6♥ = 2 konger og 6♠ viser 3 konger. Har man ekstraordinære stikkpotensial, ofte god sidefarge med ekstrastikk, kan man hoppe direkte til storeslem over kongespørsmål. Om fi forstyrrer ved BW brukes DOPI/ROPI

DOPI/ROPI

DOPI blir brukt etter at fi har meldt inn etter RKCB. Essespørsmål/kongespørsmål gjelder fortsatt selv om fi forstyrrer, svarskala må tilpasses og her bruker vi DOPI/ROPI konvensjonene til hjelp.

DOPI → **DOP1** Dobling 0 ess Pass 1 ess

D viser altså 0 eller 3 ess, mens Pass viser 1 eller 4 ess. Neste ledige melding vil vise 2 eller 5 ess uten trumfdame, og så videre

NÅR FI DOBLER RKCB BRUKES ROPI

ROPI → **ROP1** RD 0 eller 3 ess Pass 1 eller 4 ess

Altså samme prinsipper som ved DOPI, men denne gangen har fi forstyrret med en dobling på spørsmål. Vi tror derfor på motpartens og prioriterer fokus på om slem bør meldes. Eventuelle doblinger siden vil være for straff, advarsel om å melde mere.

PICK A SLAM 5NT

- I noen tilfeller kan **5Gr** bety at makker skal foreslå en trumfkontrakt eller kanskje melde **6Gr**. (Please peak a slam partner).
- Kan også oppstå etter overføringsmeldinger. Direkte hopp etter overføring viser da typisk nok styrke for slem med 5k i overføringsfarge og ber makker foreslå sluttkontrakt. (Kan foreslå umeldt 5 kortsfarge, melde 6 i overføringsfarge med minst 3 kort eller melde **6Gr**)
- Kan også oppstå etter cue bid sekvenser hvor ikke **4Gr** er meldt, du har da ofte svak trumf men ellers gode verdier. Kanskje finnes det bedre slemmer enn avtalt trumffarge?
- Om begge har vist/indikert 6 kortsfarge eller bedre kan **5Gr** be makker velge rett slem, fortrinnsvis en av de viste langfarger.

Kontrollmelding, utfyllende beskrivelse

Vi kontrollmelder 1. og 2. kontroll om hverandre, kontrollmelding viser ess eller konge eller singel eller renons. Som et ledd i slem undersøkelsene benytter vi kontrollmeldinger. Når trumf er avtalt, eller det opplagte logiske valget, viser melding i ny farge første eller andre kontroll i denne fargen.

Dette kan være basert på topphonnører eller kortfarge. Kontroller meldes nedenfra og oppover uavhengig av om det er første eller andre kontroll. Likevel må kontrollmeldingene være basert på sunne prinsipper om tilstrekkelig styrke og nødvendig antall toppkontroller, altså reelle Ess verdier. En blåser altså ikke av gårde med en frivillig kontrollmelding av andre kontroll uten å ha nødvendige Ess verdier.

Husk at vi ofte søker spill i **3Gr**, kontrollmelding på 3-trinnet kan være Gr-søken, spesielt etter minortilpass! Et enkelt eksempel; 1♣-2♣; 3♣-3♦; 3♣, her kan både meldingene 3♦ og 3♣ være Gr-søken med hold i meldte farge. Hopp til 4♦ over 3♣ er entydig kontrollmelding, men benekter ikke her kontroll i ♥ eller ♠, manglende kontrollmelding på 3-trinnet benekter ikke kontroll om det ikke entydig hadde vært kontroll. Eks; 1♥-3♥; 4♣. Her er 4♣ entydig kontrollmelding som benekter kontroll i ♠!

Husk også at vi bruker positiv trialbid etter at majortilpass er funnet på to-trinnet, ny farge på 3-trinnet er derfor spørsmål om hjelp for å melde majorutgang, men kan vise seg å være et ledd i slemsøken med f.eks. god 5-5 fordeling.

Det skilles mellom aktive og passive kontrollmeldinger. Aktive kontrollmeldinger er den første kontroll- meldingen, som normalt er minst mild invitt til slem. Mottaket av en slik invitt er også aktiv. Aktive kontroll- meldinger er alltid basert på tilstrekkelig almen styrke og Ess verdier. Man melder ikke en aktiv kontrollmelding uten at hånden har minst en Ess verdi, helst to. Unntak aktiv er svarhåndens kontrollmeldinger etter 2♣-åpning, eller når du allerede har fortalt at du har minimum for dine meldinger og på ingen måte har oppfordret til slem. En passiv kontrollmelding har en når makker i visse situasjoner avkrever kontrollmelding, eller når begge to har avgitt en aktiv kontrollmelding og denne kontrollmeldingen kan avgis under utgang i avtalt trumffarge. Passive kontrollmeldinger er obligatoriske og unnlattelse å melde en passivt kontrollmelding benekter dermed kontroll i vedkommende farge.

For at kontrollmeldinger skal fungere etter hensikten er det svært viktig at makkerparet har en gjensidig felles forståelse av når det er en kontrollmelding, når den er aktiv og når den er passiv. Kontrollmelding er ikke alltid sterkt inviterende om makker er ubegrenset, da det holder oppe for hans maksimum og sleminteresse.

Er majorfarge trumf, og man kan kravhvile i **3maj/3Gr**, er direkte kontrollmelding sterkt inviterende og nesten tvinger til kontrollmelding. Med andre ord om man hviler i **3Gr** er det mildere, og makker melder kontrollmelding bare med godt tillegg, ellers direkte 4 major.

1♥-3♥; **3Gr** Her er **3Gr** en mild sleminvitt og oppfordrer til kontrollmelding om 3♥-melder har god dekning for sin melding. Vi skal aldri spille **3Gr** når begge kjenner til minst 9 kort major-tilpass. Eks; EKkn8, EDKn942, -, D109, Kan makker kontrollmelde med 4♣ er slem en god mulighet, men full brems om hen melder 4♦/4♥!

KONTROLLMELDING I SISTE FARGE

Når en spiller vet at paret har kontroll i alle farger og tilstrekkelig styrke for slem, tar hen umiddelbart essespørsmål eller annet kommando.

Derav følger at når en spillere melder kontrollmelding i siste ukontrollerte farge, så vet hen om alle kontroller, men mangler styrken for å ta nevnt kommando. Kontrollmelding i siste farge er altså å betrakte som en invitt, som krever tillegg hos makker for å akseptere.

KONTROLLMELDING I MAKKERS FARGE

Det første kontrollmeldingen som en av spillerne melder, og som er i makkers hovedfarge, er alltid ekte kontroll (ess eller konge). Vi kontrollmelder heller en dame enn en singel/renons i slike situasjoner. En spillers senere kontrollmelding i makkers farge har ikke den restriksjonen.

Splinter, utfyllende beskrivelse

Splinter definerer vi som et **dobbelt hopp** i en ny farge, brukes også etter innmelding fra makker. Splinter-melding viser renons når den gjøres direkte etter makkers åpning/innmelding, og singel eller renons når den gjøres i en senere melderunde. Meldingen lover minst 4-kort støtte til makker og er i utgangspunktet en mild slemnivitt. Også enkle hopp etter overføring på åpning **1Gr** er splinter, minst singel, egne avtaler etter Stenberg **2Gr**.

Den mest kjente Splinter er kanskje et direkte hopp til 4-trinnet, etter åpning 1 i major. Når vi bruker splinter med direkte hopp så bør vi kjenne til minst 9 trumf, direkte splinter kan forekomme også etter åpning 1♣/♦, våre splinter viser renons og kalles ofte **maxi Splinter**. Synker ÅH sine verdier til under 10 aktive hp bør ÅH ikke bruke cue bid men slå av i trumffarge om hen ikke har minst 4 aktive kontroller. Så avslag benekter ikke kontroll i farger under trumffarge! Om splintermelder bruker RKCB så skal ikke SH regne med ess i entydig renonsfarge.

- 1♣-3♦/♥/♠ og 1♦-3♥/♠/4♣ Splinter, entydig renons i meldt farge. (Dobbelt hopp)
- 1♥-3♠/4♣/♦ og 1♠-4♣/♦/♥ Splinter, entydig renons i meldt farge. (Dobbelt hopp)
- Etter 2♣-2♦; 2♥♠/3♣♦ er hopp i ny farge splinter. Singel eller renons.
- Etter overføring til ♥♣♠♦, etter 1Gr åpning, er hopp fra SH splinter, singel eller renons.
- 2♣-2♥♠, hopp i ny farge viser laveste cue bid. (2♣-melder får aldri brukt Splinter)
- **Direkte hopp i fi sin sperrefarge til 4-trinnet er normalt splinter/renons fra begge.**
- Hvis ingen avtale så blir kontrollmelding med hopp cue bid og ikke Splinter.

Bruken av splinter er begrenset, men entydig, og bruk av kontrollmelding nedenfra blir som oftest aktuell fremgangsmåte i slemsøken.

SPLINTER FRA ÅH

Melding	Betydning.
1♣ - 1♦; 3♥/♠	4k+♦, 18+ fp, single eller renons i ♥/♠. (Hopp til 2♥/♠ er hopprevers og er beskrivende meldinger med minst 18hp).
1♣/♦ - 1♥; 3♠	4k+♥, 18+ fp, single eller renons i ♠.
1♦ - 1♥/♠; 4♣	4k+♥/♠, 18+ fp, single eller renons i ♣.
1♣/♦ - 1♠; 4♥	4k+♠, 18+ fp, single eller renons i ♥.
1♥ - 1♠; 4♣/♦	4k+♠, 18+ fp, single eller renons i meldt minor

MINI SPLINTER-minst invitt, brukes etter åpning 1♥/♠. Typisk 8-11hp men kan være sterkere, melder da utgang siden. Direkte hopp i ny farge til 2♣/3♣/♦ fra SH, etter åpning 1♥, viser singel og inviterer til utgang, minst 11hfp. Merk at i Toronto posisjon er hopp til 3♣ naturlig. Makker må med sterke hender vurdere om hen vil bruke minisplinter eller Stenberg. Unngå minisplinter med singel E eller K. Minisplinter kan også brukes som slemsøken!

ÅH kan i noen tilfeller bruke en form for minisplinter etter åpning **1min** og svar **1maj** som presis utgangsinvitt med 17-18hfp. Ingen ledig minisplinter etter 1♦ og svar 1♥. Etter 1♦-1♠ er det bare svar 3♥ som kan brukes som minisplinter!

1♣ - 1♠; 3♦/♥	3♦/♥ lover 4k♠, single eller renons i ♦/♥, utgangsinvitt i ♠. Ca. 17-18hfp.
1♣ - 1♠; 3♦ - 3♠	Avslag, tar ikke mot utgangsinvitt
1♦ - 1♠; 3♥	ÅH har singel/renons i ♥, invitt til 4♠. Får ikke her vist invitt med singel ♣, da 3♣ blir naturlig sterk beskrivende hånd med minst 17hp og 5-5
1♣ - 1♠; 3♥ - 4♣	Aksept av utgangsinvitt og viser tilleggsverdier med laveste kontrollmelding, basert på invitt. Merk at 4♣ viser topphonnør siden dette er makkers lengste farge og vår første kontrollmelding.

OVERMELDING PÅ 4 TRINNET ETTER INNMELDING PÅ 3 TRINNET FRA MAKKER

Etter sperremeldinger fra fi er **overmelding på 4 trinnet** mild sleminvitt med støtte i makkers majorfarge. Gjelder i disse situasjoner: (2/3x) – 3♥/♠ – (P) – 4x og (1x) – 1♥/♠ – (3x – sperr) – 4x. Overmelding lover altså ikke kontroll, kun at slem er mulig om makker har tillegg!

TRUMFSTØTTE I MAJOR ETTER SPERR FRA FI PÅ 3-TRINNET

Om fi hopper til 3x, når vi åpner 1 major, viser meldingen 4x (motpartens farge) en seriøs hånd med trumfstøtte, ikke nødvendigvis god sleminvitt. Ny farge på 3 eller 4 trinnet uten hopp er krav og naturlig. Dog så må man her se på meldingsforløp, har du passet i åpning kan du umulig ha til å melde ny farge på 4-trinnet, minor på 4-trinnet etter P blir derfor kontrollmelding! Hopp i ny farge er kontrollmelding med åpningsfarge som trumf.

NB! Hopp i motpartens farge med 3♠/4min er renons. Hopp til 4 i motsatt major er dog for spill.

KONTROLLMELDING DOBLES

Forveksles ikke med Mancoff som brukes ved D av fjerde-farge eller holdspørsmål, oftest på 2- eller 3-trinnet.

Om en kontrollmelding dobles, oftest 4- eller 5-trinnet, melder neste spiller:

P Ingen honnørshjelp i fargen, dvs minst 2 små kort og indikerer noe tillegg

Redobler Ess, konge eller dame (kan være singel E eller K men ikke singel D). Skal bl.a. gardere mot 2 raske tapere om makker har f.eks Kxx, og holde mulighet åpen for Gr-melding

Melding Singel i kontrollfargen (kan ikke ha ess eller konge men kan ha singel dame).

Melding i avtalt trumf Sterk advarsel om å melde mere, benekter singel! Minimum og har få/ingen kontroller.

Høyning Om en finner det rett kan en høyne fargen ett steg med renons.

Første kontrollmeldere kan nå se om vi tåler utspill i fargen mot lilleslem, og bremser enten av i trumf eller inviterer videre gjennom å kontrollmelde eller esespørsmål.

Fi forstyrrer med innmelding

Vi deler inn motpartens innmeldinger slik:

- Innmeldinger på et lavt nivå.
- Innmeldinger på et høyt nivå.
- Fi dobler opplysende.

INNMELDINGER FRA FI

Dette gjelder de situasjoner hvor vi har åpnet med 1 i farge og fi melder inn en naturlig fargemelding til og med 3♠.

Etter en innmelding må vi ta stilling til om vi skal passe, melde farge eller grand, støtte makker, doble negativt eller vurdere kravpass med minst solid fem-kort i fi sin farge. Tvilsomme straffepass med 3 eller 4 kort kan fort passes av makker da hen selv har 2 eller 3 trumf, sats heller på 3Gr?

Ny farge er krav om du ikke før har passet i åpning.

Etter åpning i **maj** fra makker og motparten melder 1♠/2♣/♦/♥/♠ eller høyere sperr opp til 3♥ har du flere muligheter til å støtte makker!

- **2maj** Nesten som uten innmelding, men har ikke superminimum
- **2Gr** Minst invitt Stenberg med 4k+
- 2/3 i fi sin farge Invitt i maj med 3k, trolig 11-12hfp
- 4 i fi sin farge uten hopp Minst åpning med støtte, eller 2 ess m/støtte, mild sleminvitt
- 4 i fi sin farge med hopp er splinter, **entydig** renons

TO FARGEDE INNMELDINGER FRA FI

Etter tofarge innmeldinger fra fi: Når vi kjenner til begge farger er **D** interesse for å straffedoble fi i minst en farge. Er minst en farge ukjent så er **D** negativt og overmelding i kjent farge god løft i makkers farge. Se ellers eget avtalt forsvar, [Unusual over Unusual](#)

PASS PÅ LAVE INNMELDINGER

Pass er tvetydig opp til og med innmeldingen 3♠ og kan ha 2 betydninger:

- 1) Ønsker å straffedoble fi, ber ÅH doble om også neste hånd passer.
 - 2) Har dårlig hånd med 0-6hp uten kjempetilpass. I noen tilfeller kan styrke være helt opp mot 10 hp om du har en umulig hånd å melde uten hold i motpartens farge.
- Over innmelding på 2-trinnet kan pass være nødvendig med styrke opp til 9hp når du ikke har styrke til å kreve med ny farge eller ha rett fordeling for negativ **D**.

Har du passet i åpning kan en forsvare melding på 2-trinnet, etter innmelding, med kun 8hp om du har minst god 5-kort og gode honnrør. Har du kun 5-kort minor bør du ha minst Hx i støtte i åpningsfarge i maj.

ÅH baserer sine meldinger på at du har den svake variant 2), dog er **D** kun oppfølging av mulighet for at makker sin pass er straffepass 1). Med svake fordelingshender melder ÅH naturlig, ikke doble med dårlig motspillstyrke. Gjenmelder ÅH 1**Gr**, etter pass fra deg, viser dette 18-19hp med hold. Med 12-14hp melder en normalt **D**, dog med Hxx eller bedre vurder pass da det er liten odds for at makker sin pass er straffepass. Gjenåpner en ukritisk alle ganger med dobler kommer vi ofte for høyt.

Etter 1♠- (2♥) er det ingen grunn å aksjonere med tvilsomme verdier, ingen sperreeffekt- spesielt i sonen. Negativ **D** bør derfor vise minst 8 gode hp pluss minst 4-4 i minor, mens 2♠ bør vise 6-10hfp m/støtte. Hopp til 3♠ er fortsatt sperr siden 2**Gr** eller overmelding brukes som invitt-Stenberg med 4k og overmelding som invitt + 3 kort! Melding av ny farge er naturlig og krav!

Hvis det er rett å kjempe videre over 2♥ med 3-6p så har makker til gjenåpning, men støtt gjerne med 4k eller alternativt sperr med 3♠?

Negative doblinger brukes til og med 3♠

Hvis vi har muligheten for å avgi en naturlig melding, bør vi gjøre det. Ofte vil imidlertid fiendens innmelding umuliggjøre vår melding fordi:

- A. Vi ikke har honnrørstyrke eller fargelengde til å melde på 2-, 3- eller 4-trinnet.
- B. Vi ikke har hold i motpartens farge.

I noen av disse tilfellene vil vi kunne bruke en negativ **D** som i prinsippet viser minst 4-4 i de umeldte fargene, må alltid ha minst 4 kort i høyeste umeldte farge. For at doblingen skal kunne brukes oftere, er det spesielt lengden i umeldt(e) majorfarge(r) som blir prioritert. Jo svakere hånd du dobler negativt med, jo viktigere er det at du har lengde i begge umeldte farger, eventuelt tilpasning til makkers farge eller god 6k+langfarge i høyeste umeldte.

Etter innmelding er fremdeles ny farge krav, majorfarge på 2- og 3-trinnet viser alltid minst 5-kort og minst 10hp, mens minorfarge kan være på 4-kort. Etter 1**min** (1♥) 1♠ så lover 1♠ 5k+♠, så her viser **D** kun 4k♠ og forteller ikke så mye mere om kortene ellers, styrke er 6hp+. Etter 1♣(1♦) så er **D** alltid minst 4-4 i major, med 4k i kun en så melder vi major.

Med negative doblinger, må ÅHen gjenåpne med svakere kort enn ellers opp til og med innmelding 3♠. Som en tommelfinger regel kan vi si at med to eller færre kort i motpartens farge, bør du re-åpne, selv med en minimumshånd og vurdere med xxx.

Hvis svarhånden overmelder motpartens farge etter minor åpning, (eksempelvis 1♣ - (1♦) - 2♦, definerer vi det som utgangskrav uten 4-kort (eller lengre) i umeldt(e) majorfarge(r), eller egen god minorfarge. Indirekte viser altså overmeldingen tilpasning til åpningsfargen, og ÅHen må være oppmerksom på slemmuligheten. Med en svak hånd prioriterer ÅH å melde grand med hold, fremfor å vise eventuelle sidefarger. **Men etter maj åpning er overmelding brukbar invitt med 3kmaj.**

Har makkers **D** lovet en major og mulig minor, bør ÅH vurdere å gjenmelde grand eller egen god farge fremfor å melde makkers mulige minorfarge. ÅH bør også være forsiktig med å støtte makkers majorfarge med bare 3-korts støtte.

Støttedobling, kan også være redobling

- Når ÅH støtter makker maj på to-trinnet, og kunne valgt støtte-/support**D**, lover det 4kmaj
- Om ÅH ikke gjør supportdobling, men melder eller passer, så benekter dette normalt 3-kortstøtte i makkers major. Noen unntak med svake hender og god egen 6k+, melder da sin egen farge på 2-trinnet om mulig.
- Når makker har kun 4 kort, og ÅH viser 3 kortstøtte gjennom supportdobling, varsler SH normalt makker om å søke bedre kontrakter å spille.
- Om fi i 4.hånd gjør en opplysende **D** over major i stedet for innmelding, er **RD** en support **RD** som viser 3 kort støtte i makkers farge.
- Kan fargen meldes på 2-trinnet gjelder supportdobling, også etter svar 1♦! Etter f.eks. 1♣ (1♦) 1♥ (1♠/2♣/2♦) så blir **D** støttedobling. Merk at **D** av 1**Gr** er straffebetont.
- Support **D** sier ikke noe om styrke
- Støttedobling gjelder ikke om fi melder inn sterk 1**Gr**, **D** er nå sterkt straffeorientert

Unusual over Unusual

- 1♠ (2**Gr**) ? (2**Gr** viser begge minor)
D Oppfordrer til å straffe fi
3♣ viser 5k+♥ (10+ p) Laveste farge vises først i svarskala. Minst invitt
3♦ Minst invitt i ♠ (10+ p) Får ikke skilt invitt med 3k og 4k.
3♥ Normalt brukbar 6k♥ men ingen invitt (6-9 p)
3♠ normal høyning til 2♠ (6-9 p). 3 eller 4 trumf, 4 trumf ved minimum
4♣/♦/♥ Kontrollmelding med ♠ som trumf. Med god ♥ så må du gå veien om svar 3♣!
Når fi hopper inn for å vise 5-5 i to kjente farger brukes Unusual over Unusual. Svarprinsipp som over, kun to aktuelle farger igjen for oss!
Litt spesiell svarskala når åpning er 1♣ da en fort havner på 4-trinnet i minor:
1♣ (2**Gr**) ?
D Oppfordrer til å straffe fi
3♣ 5k+♣ men ingen invitt (6-9 p)
3♦ Minst invitt i ♣ (10+ p) Eventuelt 4♣ fra ÅH er forslag til sluttkontrakt.
3♥ 5k+♠ og minst invitt, 10+p
3♠ Normalt 6k♠ (6-10p), ingen invitt. (Fargemelding svakt, her 3♣ eller 3♠)

Fi dobler opplysende vår meldinger på 1-trinnet

Vi melder etter følgende prinsipper:

- P** Noe tvetydig, 0-5/7
- Støtte til 2** Svakt, typisk 4-9p, garanterer 8 trumf
- RD** Styrke 10+hp, melding krav til minst 2 i åpningsfarge om vi ikke velger straffedobling eller får spille 1**Gr**. **RD** lover ikke jevn hånd, men benekter kjent 9k tilpass i åpningsfarge, altså maks 3kmaj om makker åpnet med 1**maj**. Om makker tar ut **RD** tyder dette på svake motspillkort og advarer mot å straffe motparten for tidlig!
- Fargemelding på et-trinnet Naturlig 4+k, 4+hp Også lov å passe, må ha tro på at det er rett å melde på svake kort.
- 1**Gr** **Normalt** 7-9 hp med jevn hånd. (Kan ha dårlige 10hp eller gode 6hp)
- Melding på 2-trinnet Minst 5 kort, ofte 2 kort i åpningsfarge eller ekstra fordeling! Styrke er 5/6-10hp.
Drury/Toronto gjelder ikke etter opplysende **D**.

Hopp til 2Gr	Invitt Stenberg. Også etter minor åpning.
Hopp i åpningsfarge	Sperr
Hopp i ny farge	Som uten D , sperr eller minisplinter
Dobbelt hopp i ny farge	Sjeldent, blir sleminvitt med renons i meldte farge. (Som uten D)
Hopp til 3Gr	?? Ikke systemsvar
1min (D) 2maj	Sperr, som uten D
1 i farge (D) 3 i ny farge	Likt som system, se bort fra D
1♣ (D) 2♦	Som uten D , svak invitt i ♣ med fordeling

Fi åpner meldingsforløp

Opplysende doblinger

Vi definerer en opplysende dobling slik:

En **D** av en fargemelding på 1-2- eller 3-trinnet forutsatt at:

- Makker til den som **D** ikke har avgitt meldinger som lover **poeng**. (Pass eller tvungne svar)
- Fi ikke har meldt mer enn to farger.

Vi def. våre doblinger slik at **D** av ÅH til og med 3♦ er opplysende, mens **D** av 4♠ betraktes som straff om du ikke ser at dette ikke kan stemme- er da på stor styrke. **D** vi sperremeldinger imellom dette, vil det være en kombinasjon av straff og opplysende. Jo høyere ÅH-melding, desto mer straffebetont er **D**. Du vil aldri **D** 3♥ uten ♠-tilpasning, men kan **D** 4♠ uten 4k♥.

Hvis åpningsmeldingen blir passet til fjerde hånd, gjelder stort sett samme prinsipper som for andre hånd, selv om kravet til poengstyrke reduseres noe med rett fordeling.

Du kan aldri straffedoble fi når du **D** foran farge på 1 eller 2 trinnet, disse **D** blir for kjemping.

Også ÅHen kan gjenåpne med å **D** opplysende. Eks. 1♦ (1♠) P (2/3♠); **D** Her melder makker som om åpner har minst 5k♦ og minst 3k både i ♥ og ♣. ÅH har trolig maksimalt singel i ♠. Fordeling ikke entydig men god, kan være renons. Også god styrke, trolig 16/17hp+.

Når fi åpner unaturlig og viser kjent 5-kortsfarge, er melding i kjent 5-kortsfarge opplysende, mens **D** blir straffeorientert og viser normalt minst 16hp + Gr. Etter flannery (2♦) er 2♥ opplysende.

HVILKE KRAV SETTER VI TIL EN OPPLYSSENDE DOBLING?

Det er i hovedtrekk tre typer hender som vi starter med en opplysende **D**:

- Hender med åpningsstyrke eller bedre og tilpasning til de umeldte farger. Hovedregel: Minst 11 hp på et trinnet, minst 13hp på to trinnet og minst 14 hp på åpning 3♣/♦ uten renons, trolig minst 15hp for å doble åpning 3♠. 3 kort i alle umeldte farger eller stor styrke
- Unntak når motparten åpner med 1 **maj**. Kan nå ha vanlig åpning med 4kmmaj og 5k♦!
- Sterk balansert hånd med 16/17hp+, vurder Gr med hold etter sperr på 2/ 3-trinnet.
- Ensetere eller tosetere som er for sterke til en vanlig innmelding.

D av sperreåpning 3♥ eller høyere må tåle at makker passer ned med f.eks. Dx, K10x, 9432, kn1042 eller Dx, 10xxx, 9xxx, 8xx over 3♥**D**. I første tilfelle tror du på beit, mens i siste tilfelle håper du! Når du har 4 trumf reduseres stikkpotensial hos motparten, motparten har maksimalt 9 trumf. Men med Dx, xxx, 97432, Kxx synes jeg det er rett å melde 4♦.

Sterke, balanserte hender når fi åpner

- 1Gr viser hold med 15-17hp, Grand system på.
- Dobler etterfulgt av Gr på laveste nivå viser 18-19hp. (Gr-system på)
- **D** etterfulgt av overmelding viser en sterk hånd med minst 19hp, mangler trolig hold
- **D** etterfulgt av hopp i Gr viser typisk 21-23hp med godt Gr-hold
- 3Gr Fortsatt sjansegrand med hold i motpartens farge, normalt gående 7 kort minor

Disse intervallene gjelder kun når makker har avgitt en tvungen minimumsmelding. Har makker meldt frivillig eller hoppet i en ny farge, må dobleren melde sterkere med over 19 hp!

Svar på opplysende dobling

Vi kan dele svarene på opplysende **D** inn i fire kategorier:

- Negative svar
- Halvpositive svar
- Positive svar
- Frivillige meldinger

Negative svar

Et negativt svar på en opplysende **D** definerer vi som en fargemelding uten hopp eller bruk av Lebensohl avslag **2Gr**. Et negativt svar lover ingen honnørstyrke, men man kan unntaksvis ha inntil 8-9 hp. Svar **2Gr** som Lebensohl, se eget kapittel om Lebensohl.

Etter negativt svar vil gjenmelding i **Gr** uten hopp vise 18-19/20hp fra dobler, forteller at hen var for sterk for å melde **1Gr**.

Halvpositive svar

Disse svarene er ikke krav, men lover alle en viss honnørstyrke.

- Enkelt hopp i en majorfarge viser normalt 5-korts farge og cirka 9-11 hfp, men kan også være 4-korts farge med 9-11hp. (Forsiktig med hopp på 4k da **D** ofte kun har 3k).
- Enkelt hopp i en minor er invitt til utgang (normalt 3 grand) og viser minst 5kmin og 8-11hp.
- **1Gr** viser 7-10 hp, hold i åpningsfargen og benekter normalt 4k i umeldt(e) maj.
- **2Gr** viser 11-12 hp, hold i åpningsfargen og benekter normalt umeldt(e) majorfarge(r).
- Dobbelt hopp i maj er invitt til utgang med skjev fordeling. Viser 5k+ men trolig maks 9hp

Hopp til utgang kan være svakt. Sluttkontrakt. Med svake hender bør du ha 6k

Merk at det **ikke** brukes sperrende svar på makkers opplysende **D**, hopp er invitt.

Positivt svar

Et positivt svar er når SH melder utgang direkte eller overmelder motpartens farge. En slik overmelding er imidlertid ikke utgangskrav, så dobleren må vise tilleggsstyrke ved å hoppe.

Hvis SH først overmelder og så støtter dobleren farge, er dette utgangsinvitt. Overmelding etterfulgt av ny farge på 2-trinnet, er normalt 4-korts farge, mens overmelding etterfulgt av ny farge på 3-trinnet, viser 5-korts farge. Begge disse meldingene er krav.

Hvis makker passer ned makkers opplysende **D**, lover makker en meget solid trumffarge.

Frivillig melding

Når åpnerens makker melder etter en opplysende **D**, trenger ikke makkeren til dobleren å melde. Hvis makker allikevel melder, er det fordi SH vil og ikke fordi hen må. I bridge-terminologien kaller vi dette en frivillig melding, og det viser alltid at SH har visse verdier. En frivillig melding på 1-trinnet antyder 4-9 hp, på 2-trinnet 6-10 hp, og på 3-trinnet 8-11 hp. Lengde og kvalitet på fargen vil selvsagt også være en viktig faktor. Frivillige meldinger er ikke krav, dobler passer med minimum.

Begrepet frivillig melding faller bort når åpnerens makker redobler. Etter en **RD** vil fi omtrent alltid få kontrakten, slik at hvis dobleren makker melder, er det for å unngå en straffedobling gjennom å finne beste tilpasning, eventuelt hjelpe makker med utspillet. Alle hoppmeldinger er entydig sperrebetonte etter **RD**.

Hvis fi har meldt to farger, eks. (1♣) - **D** - (1♥)-?, viser **D** trolig 4-4 i de umeldte farger, kan ha 4♠ med lengre ♦. Har du 5 eller 6k♥ kan du melde **2♥** med 6-10hp! Eventuelt 2♣ vil bli et generelt krav med minst 10hp.

Svar på vanlig innmelding

Da en vanlig innmelding ikke lover en åpningshånd, bør heller ikke alle svar på en innmelding være krav. Det er normalt en god idé for svarhånden å vise sin hånd så godt som mulig i første melderunde, da det er et langt intervall mellom nedre og øvre grense for en innmelding. Merk at vi betrakter fi sin svarfarge på et trinnet som delvis «falsk» så overmelding av svarfarge viser minst god 5k+ og typisk 11-16hp. Med tilpasning til makkers farge har vi disse mulighetene:

- o Enkel høyning viser 5-9 hp og minst tre kort støtte. Med 3k så vurder pass med 5-6hp.
- o Dobbel høyning er sperrebetont med 4k+ støtte, sonebetont, men i området 7-11hfp.
- o Høyning til utgang viser enten honnørstyrke nok til at utgang bør være spillbart eller så er det en sperremelding hvor svarhånden har tatt hensyn til soneforholdet.
- o Overmelding av fi sin åpnings-farge viser minst et godt "løft" i makkers farge, det vil si minst 10p med 3k+ i makkers farge. Grundig beskrevet under kompetitiv overmelding.
- o Dobbelt hopp i ny farge er splinter med renons; 4k+ støtte til makker samt åpningsstyrke
- o **Hopp i ny farge er naturlig og krav!**
- o Hopp til utgang er sats, meld pass uansett hvilken farge det er!
- o Dobbelt hopp i ny farge under utgang. Viser renons og minst 11 gode hp, slemsøken

UTEN TILPASNING TIL MAKKERS FARGE HAR SVARHÅNDEN DISSE MULIGHETENE:

- Ny farge er ikke krav, men viser en hyggelig farge og cirka 8-13 hp.
- Pass, stort intervall. 0-10hp. Med 9-10hp så vurder støtte med Hx.
- Eventuelt **D** av svarhånd sin melding er ønske om å kjempe i umeldt farge(r)
- Laveste grandmelding er en svak invitt med hold i motpartens farge(r) og 9-12 hp.
- Hopp til **2Gr** er en sterk invitt med 13-14 hp. (Hold i motpartens farge)
- Hopp i en ny farge er naturlig rundekrav.
- Hopp i fi sin åpningsfargen ber innmelderen melde 3 grand med hold

Kompetitiv overmelding når makker melder inn

Etter makkers innmelding, viser overmelding av motpartens åpnings-farge et godt løft (minst invitt til utgang, minst 10hfp) med minst tre kort støtte i makkers farge, også eventuelt minor. Om overmelding må skje på tre-trinnet så betyr melding det samme, godt løft. Brukes i alle posisjoner, også om du tidligere har meldt pass. Merk at vi aldri bruker direkte Stenberg når motparten åpner.

Eksempel 1:

(1♦) 1♠ (**P**) 2♦ God løft til minst 2♠, minst 10hfp og 3k+♠. (Med 3k uten singel/renons bør styrke være 10+hp)

Bruker også samme prinsipp på 3-trinnet, både når vi har åpnet og når vi melder inn.

Eks 1; 1♥ (1♠/2♣/♦) overmelding Viser minst godt løft i ♥ med 3k, med 4k meldes **2Gr**

Eks 2; **P** (1♦) 1♠ (**P/1Gr/2♣**); 2♦ Her er også 2♦ godt løft i ♠, bør minimum vise 10 hp med 3-kort. Når vi melder inn, får vi ikke skilt invitthender med 3k og 4k støtte. Bruker aldri direkte Stenberg når vi melder inn. Eventuelt 2♠ er naturlig, vi bryr oss lite om fi sine svarmeldinger på et-trinnet! **Overmelding av åpningsfarge etterfulgt av 2Gr viser typisk 13hp+ og 4k+ støtte! Svar nå som invitt Stenberg og 3♣ blir derfor dårlig innmelding mens annet er OK innmelding med 10Hp+!**

Hoppstøtte av makkers innmeldinger er sperr! Lover minst 4k men styrke er noe ukjent, sonebetont, typisk 4-8hp. Med 5 trumf hopper du ofte til 4 i major selv på svake hender. Alle invitthender/kravhender med tilpass innledes med overmelding av motpartens farge! Hopp/melding **2Gr** er aldri Stenberg når fi åpner, beskrivende melding og styrke typisk 13-14hp med hold i motpartens farge(r).

Det blir ofte rett å melde 4 med 5-5 tilpass på svake kort! Hvis vi antar at fi har 9k tilpass, mens vi har 10k, så sier «loven om totalt antall stikk» at det totalt er 19 stikk! Har vi 8 stikk så har fi 11 stikk! Har vi 10 stikk så har fi 9 stikk og har vi 9 stikk så har fi 10 stikk. Derfor blir det sjelden feil å hoppe til 4 med 5k støtte og svake kort!

Vi stoler ikke blindt på loven, og det kan hende at motparten kun har 8 korts tilpass! Så spesielt i sonen så garderer vi noe, må ha litt styrke med verdi og/eller ekstra fin fordeling.

Hva skiller straffedobling mot takeoutdobling?

Dette er ikke så enkelt å svare entydig på! Sannsynlighet for straffedobling øker til høyere nivå er og også når motparten ikke entydig har vist ekte tilpass.

Nivå. Doblinger av farge på et-trinnet er alltid take-out. (Unntak om motparten bruker overføringsvar på et-trinnet eller åpner med sterk 1♣). Dog er alle doblinger av 1♣ straffeorientert om ikke dette er ulogisk.

Posisjon Om makker ikke har vist noe styrke er alle **D** som sitter foran meldt farge takout opp til og med minst 3♣, høyere om motparten har funnet ekte tilpass på minst 9 kort-makker må da vurdere helt opp tilt 4♣.

Har du lengde i trumf? Når svarhånd skal vurdere om makkers melding er straff eller opplysende i vanskelige situasjoner ser SH på sin lengde i fargen, er den 3 eller flere har makker kjempet videre med gode kort uten styrke i trumf og har du singel eller renons så tror makker på straff.

Etter at du sperreåpner. Om motparten melder inn er **D** ment som straff, men om sperreåpner en sjelden gang **D** så viser sperreåpner 2 motspillstikk med sidefarge eller eventuelt maks for Unusual/Michael – tar makker med på råd, men har typisk singel eller renons i trumf!

Du har ikke lovet poeng. Om makker **D** som sin andre melding så viser slike **D** at makker er mottakelig i umeldte farger og har god ekstra styrke. Dette gjelder i alle posisjoner når du ikke før har meldt frivillig, både når makker er åpner eller innmelder og både foran/bak doblingsfarge. Eks; (1♣) 2♦ (2♣) **P**; (**P**) **D** Her forteller makker om minst 3k i de umeldte farger og minst 14hp og ber deg foreslå kontrakt! Typisk har makker fordelingsmønster 6331 eller 5431. Alle meldinger er naturlig unntatt 2♣. Bruker Lebensohl 2♣ også i slike posisjoner om din styrke er maksimalt 5/6hp.

STRAFFEDOBLING

I kategorien straffedoblinger finnes det flere typer;

- Straff på ren styrke, ofte etter at motparten stamper. Åpner motparten med 3♣ eller høyere må makker vurdere om **D** er basert på styrke eller sterk hånd uten god farge. Sperrer motparten med 4♣ så er det **D** straff, men har du 3k♣ så vet du at **D** er basert på styrke og du skal kanskje skal søke egen utgang-eller kanskje slem en sjelden gang?
- Straff pga at en ser det sitter surt for motparten med fargelengde bak
- Straffemelding av kunstige meldinger som cue bid, Stayman, overføringer er i første omgang utspillsdirigerende, men viser også lengde som gjør at denne kontrakt ikke kan vinnes for motparten.
- Straff som baserer seg på Loven om totalt antall stikk, kamp om kontrakt

Utspillsdirigerende doblinger, Lightner-dobling

En utspillsdirigerende **D** gjøres ikke primært for å få størst mulig pluss på spillet, men mer for å bedre sjansene til å bete kontrakten, når makkers normale utspill vil føre til hjemgang.

Mot slem forlanger en **D** et unormalt utspill, **Lightner-dobling**. Normalt er man renons i en farge, men det kan også være at man ønsker bordets førstmeldte farge ut.

Mot 3♣ viser **D** normalt at man sitter med en gående farge som man ikke har fått vist i løpet av meldingsforløpet. Men det kan også være at man ønsker blindemanns førstmeldte farge ut. Den som har utspillet, bør ta meldingsforløpet til hjelp for å resonnerer seg fram til hva som er riktig. Har vi meldt en farge hver er det utspillers farge som ønskes ut! Er du i tvil så velges dårligste major ut mot 3♣ **D** om ikke makker har meldt farge!

Ved å doble kunstige meldinger, eksempelvis Stayman, overføringer og svar på Blackwood, kan man gi utspilleren god hjelp. En slik **D** viser først og fremst honnører i fargen, og man trenger ikke nødvendigvis å ha noe særlig lengde. I denne sammenhengen kan vi også trekke negative slutninger. Dersom makker ikke doubler en kunstig melding, tilsier det ofte at man bør prøve en annen farge i utspillet. Merk dog at i opplagte tilfeller som du får utspill kan **D** være

oppfordring om stamp! Om det går (1♠) **P** (2Gr, Stenberg) **P**; (4♦) **D** Her bør **D** indikere 6k♦ med få poeng, men med fin fordeling, merk at hånden ikke var god nok for direkte innmelding 2♦. Det er jo 100% sikkert at **D** får utspill så derfor bør **D** vise noe annet!

Kunstige forsvarsmeldinger

Tartan etter åpning 1Gr

Når motparten åpner med 1Gr viser;

D 15hp+, Straffeorientert Har du utspill kan hånden være skjev med god farge.

2♣ Viser begge major

2♦ Ukjent 6k+maj

2♥ 5k+♥ + 4k+min

2♠ 5k+♠ + 4k+min

Styrke er avhengig av sone, posisjon og fordeling, men typisk 8-14/15hp med verdier i langfarger. Eventuelle hopp er invittprega med god tilpass og fordeling.

Merknad: Det er større sjanse for svake hender foran Gr åpner, bedre med styrke bak.

Forsvar mot overføringsmeldinger på et-trinnet.

I svarskala under tar jeg utgangspunkt i et meldingsforløp; (1♣) **P (1♥*);**

*(1♥) viser minst 4k♠ og 6hp+, sier ikke mere om hånda

- **D** viser ♥-farge, både utspillsdirigerende og oppfordrer makker til å kjempe. Styrke er noe ukjent men lengde er typisk god 5k men kan være solid 4k med maks en taper, kan ha svake kort enn innmelding, ned mot 6hp, men også ha god åpning. **D** etterfulgt av melding er naturlig og viser god styrke, typisk 12-15hp + 5k♥.
- 2♥/3♥ er god sperr i ♥, minst 6k.
- 1♠ er opplysende **D**!
- 1Gr naturlig og sterkt, 15-17hp, Gr-system på!
- 2♠ **Naturlig**, naturlig overmelding av SH sin farge på 2-trinnet! (Minst god 6k+11HP+)
- Andre innmeldinger blir som før

Om svar blir (1♠) i stedet for (1♥) så er situasjon ny, Om (1♠) benekter 4kmaj gjelder følgende; **D** av 1♠ viser 5k+♠. Forsinket **D**, **P** på 1♠ etterfulgt av **D**, vil være opplysende **D** med maks. 4k♠.

Michaels cue-bid

En enkel overmelding av motpartens åpning på to trinnet er Michaels Cue bid. En overmelding av motpartens farge lover 5-5, styrke er noe sonebetont men under åpning, typisk 5/6/7-10/12 hp. (Med skjevare fordeling kan styrkekrav reduseres).

- 1) (1♣) 2♣ viser minst 5-5 i begge major (Gjelder også om kløver kan være 1 kort)
- 2) (1♦) 2♦ viser minst 5-5 i begge major (Gjelder om 1♦ lover 1k+)
- 3) (1♥) 2♥ viser 5k+♠ pluss 5k+min. Positivt søk etter minor er 2Gr, negativt søk 3♣
- 4) (1♠) 2♠ viser 5k+♥ pluss 5k+min. Positivt søk etter minor er 2Gr, negativt søk 3♣

Hvis makker svarer 3♦, så er dette naturlig og makker forventer pass fra deg. Du kan i noen tilfeller melde videre også med minimumsvariant. Makker kan krever med 2Gr, dette lover alltid noe styrke og mulighet for utgang hvis tilpass. Om motparten **D** overmelding 2♥/♠ så er **RD** negativt søk etter minor. Så da kan du eventuelt naturlig melde 6k+ i minor om dette ser ut til å bli billigst/best Om motparten **D** 2♣/♦ så viser pass at dette kan være en alternativ kontrakt, **RD** om du vil at makker skal melde sin beste major! (Samme prinsipp som etter Multi)

(1♥) 2♥ (**P**) 2Gr; (**P**) ?

Svar 2Gr er krav, makker spør om mere. Når du har en ukjent minor så blir svarskala etter overmelding 2♥ og makkers søk 2Gr:

3♣ 5k+♣ + 5k+♠ Melder makker 3♠ så er det mild invitt.

- 3♦ 5k♦ + 5k♠ Melder makker 3♠ så er det mild invitt.
- 3♥ Gode kort med 5k♣ + 5k♠
- 3♠ Gode kort med 5k♦ + 5k♠
- 4♣/♦ Jeg har ekstraordinære gode verdier og fordeling, 6k♣/♦ – benekter ikke 6k♠

Tilsvarende svarprinsipp på 2Gr gjelder også etter (1♠)-2♠ men etter (1min)-2min blir svarskala litt annerledes da du vet at makker har begge major. 3♣ er minimum mens 3♦ er god minimum. (Ikke negativt søk når du allerede kjenner begge farger til makker).

Makker baserer sine svar på at du har den svake varianten om hen melder egen farge, så du vil trolig melde videre med sterk variant og 16hp+.

Når du har Michael sin fordeling, men styrke er mellom 10/11 hp-15/16hp, så melder vi høyeste majorfarge på lavest mulig nivå, så får man vurdere om det er trygt å melde den andre farge siden.

Uvanlig 2Gr innmelding (Også kalt unusual 2NT)

Hopp innmelding 2Gr av oss viser de to laveste umeldte farger, minst 5-5 fordeling. **Selv falsk kløver i naturlig system betraktes som ekte i første omgang.** Styrke er avhengig av fordeling og soneforhold, og det spiller også inn om makker har passet i åpning. I gunstig sone med 6-5 fordeling kan en honnør i hver farge være tilstrekkelig, men i ugunstig sone kreves det typisk 9-12 hp. Har innmelder ekstraordinære verdier kan innmelder presse på videre!

Når 2Gr blir meldt, etter at fi åpner i 1♣/♦, har 2Gr melder ♥ pluss umeldt minor. Om makker svarer med 3 i åpnet minor er dette invitt i ♥!

Merk at en kan melde 2Gr forsinket etter først å ha passet, dette er ment som balansering med de to laveste umeldte fargene, styrke ukjent men typisk sterk med 4-4 fordeling.

Eks:

(1♥) – P – (2♥) – P; (P) – 2Gr. Her viser 2Gr begge minor og ønsker å kjempe om kontrakt, minor kan i teorien være 4-4 fordeling som 97, 1064, EK94, EDkn4.

Når du får flere valg til å vise de to laveste umeldte, så er billigste måten den svakeste typen, mens den dyreste måten viser tette god farger og ofte ekstra lengde.

Eks. 1

P (1♦) P (1♥)
?

Eks. 2:

(1♦) P (1♥) ?

I begge meldingsforløp vil vel både melding 2♦/2Gr love begge umeldte farger? I tillegg så kommer D som viser de umeldte farger! Så nå viser 2Gr god dekning med gode farger. I eks. 1 må vi legge vekt på at makker ikke åpnet med 2♠, derfor tyder mye på god 4k♠ eller svak 5k♠ med minst god 5k♣ om hen D i denne farlige posisjonen. Så om makker melder 2Gr i eks.1 så plasser hen med minst 6k♣ og 4k♠. Eventuelt svak 5k♠ som J9542,-,97, EK10943. Merk at vi ikke vektlegger svarhånd sin 1♥ alt for mye så med sold 5k+♥ og nær åpning eller bedre, kan du melde 2♥ som naturlig i eksempel 2. En slik naturlig melding må skje på direkten og være seriøst da denne melding er utsatt for straffedobling! Om du passer og makker D kan du også melde 2♥ med 5k om du ikke finner bedre melding.

Eks 3:

P (1♦) P (1♥)
P (1Gr/2♥) 2/3♦

Her viser forsinket overmelding ekte god ♦ farge og trolig god åpning! Merk at et direkte hopp til 3♦, over (1♦), spør om hold.

MERK i konkurranse så kan 4Gr be makker preferer farge; Eks:(1♥)-D-(4♥)-4Gr eller (4♥)-4Gr eller 1♦-(3♠)-P-(4♠); 4Gr. I siste tilfelle har makker trolig 4k♣ og 6k♦ eller kanskje 4k♥ og 6k♦. I kjempende posisjoner er ikke alltid 4Gr essespørsmål, men ber om preferanse mellom de to

laveste umeldte:

Eks (1♠) P (4♠) 4Gr

4Gr viser gode kort med minst 5-5 fordeling, makker melder som om dette er de to laveste umeldte farger. 4Gr melder tror det er spill for at kontrakten står selv med lite hjelp!

FORSVAR MOT EKREN/MULTI

Forsvar mot Ekrens/Multi er ganske likt. Alle fargemeldinger er sunne og viser minst 5k og styrke er mellom 10-17hp. Direkte D viser sterk hånd, typisk Gr med 15-18hp og minst 3-3 i major. Hopp i farge er sterkt og naturlig, men ikke krav, minst 6k og minst 16hp. (Når fi sperrer er alle hopp sterke). Hopp til utgang er også naturlig, har stor tro på kontrakten selv om makker er svak uten spesiell tilpass. **Direkte melding 2Gr viser åpning med minst 5-5 i minor!**

Merk dog at (2♦) P (2♥/♠) D blir vanlig opplysende D, etter multi lover det 4k+♠ og åpning uavhengig av hvilke majorsvar over (2♦).

Med 4k+♥ og åpning kan melding mot Multi gå; (2♦) P (2♥) P; (2♠) P (P) D (Opplysende D, har minst 3k i begge minor, lover minst 4k♥).

Hoppovermelding av åpningsfargen til fi

Når andre-/fjerdehand hopper i åpningsfargen, eksempelvis (1♥) - 3♥, ber hen makker melde 3 grand med hold i åpningsfargen. Overmelderen har en gående farge og åtte-ni stikk på egen hånd. Dette gjelder også etter om fi åpner 1min selv om åpning ikke garanterer flere enn et kort!

Mancoff – Dobling av 4. farge/holdspørsmål

Brukes når fi dobler fjerde farge eller holdspørsmål eller annet konvensjonelt melding på 2- eller 3-trinnet.

Pass viser minst 2 små kort- styrke ukjent. Redobler spør etter halvhold. **NB!**

Redobler normalt E.

Grand viser minst et hold, hopp til 3Gr lover dobbelt hold.

Fargemelding er naturlige og lover samtidig høyst singel i doblingsfargen. Når man benektet singelton, har f.eks. vist en jevn hånd, viser melding ess-liten eller konge-liten i doblingsfarge.

Høyning av doblingsfargen viser **renons** med tillegg

Lebensohl

Lebensohl benyttes av SH for å skille mellom en hånd på minst 7hp og en svakere hånd (0-7hp) med ønske om å spille delkontrakt. Den svake håndtypen innledes med 2Gr som ber om 3♣, som svarer da eventuelt korrigerer. Dersom svarer ikke melder 2Gr, men farge på 3-trinnet, lover hen minst 7+hp oppad begrenset til rundt 10hp. Lebensohl kan også inneholde hender med kjedelig fordeling som en søker beste utgang med! **Merk spesialvariant etter åpn 1Gr: I Lebensohl posisjon viser overføring til motpartens farge på tre-trinnet spørsmål om hold!** Baserer da eventuelt 3Gr på god minorfarge. (Se 1Gr system ved [innmelding fra fi](#)) Lebensohl benyttes i følgende fire situasjoner:

a) Makker dobler opplysende over fiendes **maj/♦** på 2-trinnet:

(2♠) D (P) ?

Merk at om SH melder en farge, etter bruk av Lebensohl, som hen kunne vist på 2-trinnet er dette krav og søker beste utgang. **Direkte hopp i ny farge etter opplysende D er invitt og trolig 5-kort.**

b) Makker dobler opplysende over fiendes støtte i **maj** på 2-trinnet:

(1♠)	D	(2♠)	P
(P)	D	(P)	?

Fargemelding viser nå en ok hånd (5+hp), mens 2Gr viser max 6hp og ber om 3♣ som svarer kan korrigerer til riktig enfargehånd. Dersom den sterke hånden ikke lyster med 3♣ kan det tyde på ekstraordinær styrke med en eller to farger. viser 20+H(F)P.

c) Innmelding på vår åpning 1Gr. Eks. 1Gr- (2♦/♥/♠) -2Gr er Lebensohl og ber makker melde 3♣. Her har vi mange avtaler, se [Motparten melder inn over vår 1Gr](#)

d) I eget meldingsforløp når ÅH har reversert, og 4. farge ikke er ledig under 2Gr, er 2Gr Lebensohl.

1♣	(P)	1♠	(P)
2♥	(P)	?	Svar 2Gr Lebensohl, benekter 5k♠ hvis svak

Merk at svaret 2♠ entydig viser dårlige kort med minst 5k+ og trolig 4-7hp.

Men ikke

1♣	(P)	1♥	(P)
2♦	(P)	?	Her blir 2♠ nødbrems, mens 2Gr viser minst 8hp+

På nødbrems svarer trolig åpner 2Gr eller 3♣ uten godt tillegg, disse meldinger kan passes. Om makker korrigerer 2Gr til 3♣ er dette ingen invitt! Svar i makkers reversfarge viser 4k og er mild invitt med 6-8hp mens svar 3♥ viser 5-kort og krav til utgang.

Positiv trialbid

Brukes når majortilpass er funnet på 2-trinnet uavhengig om hvem som åpnet meldingsforløp. Ny farge uten hopp, etter at majortilpass er funnet på 2-trinnet, ber om hjelp i meldt farge for å melde utgang. Makker aksepterer normalt utgangsinvitt med supermaks selv uten hjelp, men også med minimum om hen har 4k trumf pluss singel i meldt farge. Avslag på positivt trialbid er å melde trumffarge på 3-trinnet. Med D eller K i spørrefarge så får hen vurdere, med E/singel blir det ofte rett å akseptere uten tillegg. Eks; 1♥ -2♥; 3♣. Her er 3♣ invitt til 4♥ og ber samtidig om hjelp i ♣.

DOBLING KAN VÆRE POSITIV TRIALBID ETTER MAJORSTØTTE!

Etter 1♥ -(P/D)-2♥ -(P/2♠/3♣/3♦) er ny farge fra ÅH en form for positiv trialbid og invitt til 4♥. D blir forslag til straff. **Men over innmelding 3♦ er det ingen ledig invittmelding, og da blir D invitt til 4♥!** Melder ÅH direkte 3♥ så er det ingen invitt, kun kjemping om kontrakt. Merk at etter f.eks. 1♥ - (D)-2♥ -(3♣) er eneste invittfarge 3♦ og 3♦-melding må derfor betraktes som generell invitt til 4♥.

Redobling av kontrakter er ofte SOS

Ofte er RD krav til at makker finner en bedre kontrakt! Gjelder ikke når vi søker slem, da er det for spill om det er i avtalt trumffarge.

Eks; 1♣ - (D) – P – (P); RD Ber makker melde ny farge.

2♣ - (P)- 2♦ - (D)

P- (P)- RD RD indikerer kortfarge i ♦ uten 5kmaj, ber åpner vise sin hånd, tror hen har sterk Gr med svak ♦ stopper? Om makker melder 2♥/2♠ stiger troen på 22-24 Gr og at makker svarer 4kmaj? **Hva mener du Tor Ove om dette meldingsforløp? Er det for spill?**

Generelle regler, både i forsvar og når vi åpner.

LIGNENDE SITUASJONER– SAMME LØSNINGER

Dette er forsøkt innarbeidet i systemet.

RASKT– SIKKER, LANGSOMT – USIKKER

Når en melder raskt til målet, f.eks. hopper til 3Gr, betyr det at en er ganske sikker på at dette er rett kontrakt, mens den langsomme veien (via fjerde-farge, dobler, dobbel stayman eller annen kravmelding) viser at en kan tenke seg alternative kontrakter, leter beste kontrakt.

TØFT – ROBUST

En inviterende hånd, eller invittmelder, er robuste. Aksepter av invitter kan være lette. Prinsippet gjelder utganger, også sleminvitter om du passerer avtalt utgangsnivå!

Om begge spillerne melder tøft eller sunt oppstår ubalanse.

FI MELDER I KRAVPOSISJON

Pass er sterkere enn melding til avtalt kravnivå, unntak etter multi. 2♦ (2♥) P (P). Her kan åpner melde pass med sperr i spar!

DIREKTE MELDING – MER KARAKTER

Når man kan vise sin hånd på to måter, et raskt og et langsomt, har det direkte meldinger mer tilpasningakarakter enn det langsomme med begrenset maksstyrke. Det langsomme kan derimot også inneholde ekstra styrke – svak sleminvitt eller bedre.

NY FARGE – KRAV ELLER IKKE?

I situasjoner som ikke er avtalt, gjelder at ny farge på makkers melding er krav når motstanderne har sperret.

HOPPMELDING – SVAK ELLER STERK?

Man sperrer ikke mot sperremelding eller i motstandernes svake sekvenser. Så når ikke annet er avtalt så gjelder at hopp når motstanderne melder svakt er sterkt, men sperrende når de melder sterkt.

MELDING – NATURLIG ELLER IKKE?

En melding som ikke er definert skal i første omgang relateres til prinsippet om "lignende situasjoner – lignende løsninger" og er det ikke tydelig skal en melding som kan defineres som naturlig, tolkes naturlig (visende). Dette gjelder spesielt på nivå under 3Gr!

MOTPARTENS ÅPNINGSMELDING PÅ ET-TRINNET BETRAKTES I 1. OMGANG SOM NATURLIGE.

Pass etterfulgt av melding i motstandernes åpningsfarge er naturlig, normalt god 6k+ og rundt åpning eller bedre.

Direkte overmelding av åpning (1♣/♦) viser begge major.

FEMTE FARGE

Gjenmelding av 'fjerde farge' skal tolkes som naturlig (sterkt inviterende) og ber makker foreslå beste kontrakt. **Gjentakelse av 3. farge viser 5-kort, altså 6-5 fordeling!**

MAJORSTØTTE AV FJERDE FARGE OG HOLDSPØRRENDE MELDING

Naturlig og viser ekstra styrke, viser normalt 4 kort.

TRIPLE HOPP TIL UTGANG/SLEM

Beskrivende naturlige meldinger, aldri ment som kontrollmelding eller essespørsmål.

PASSET HÅND BRUKER 4.FARGE ELLER REVERS.

Har ÅH vist tillegg er det krav til utgang, unntak er bremserole på to-trinnet etter revers. Har ÅH ikke lovt tillegg er 4.farge kun rundekrav og minst invitt til utgang, mens revers er naturlig fordelingsinvitt, typisk 6-4 i meldte farger. Også 2♦ i xyz posisjon er beskrivende svak invitt.

Betraktninger rundt 4441 fordelinger, både svake og sterke

Det er nesten ingen system som håndterer slike fordelinger og vårt system er ekstra sårbart da 1♣-1♦ benekter major og bruk av 3. farge kan gjøre det vanskelig å vise sterke hender rett! Uansett hvordan meldingsforløp går så må du lyve på fordeling og styrke.

Singelton ♥ er trolig det letteste å takle i vårt system på et trinnet og kanskje singel ♦ er det som kan gi størst frykt, men også singel ♣ skaper vansker om makker svarer 2♣ men også svar 1Gr gir oss noe tankearbeid!

Om du sitter i første eller andre hånd så meld pass med 11 til 12 hp. Marmic er jo ofte lett å aksjonere med opplysende D siden om dette ser rett ut.

Marmic hånd opp til 14/15hp så åpner du i 1♣ med singel ♦ men med singel ♥/♠ blir din åpning 1♦. Med singel ♦ så får du vurdere hvor mye du frykter svaret 1♦ som benekter 4kmaj! Med rundt 15-16 hp kan du kanskje vurdere åpning 1♥ og eventuelt presse på med 2♣ over 1Gr eller melde pass? Siden vi bruker 3. farge, kan problem bli enda mere uhåndterlige.

Et annet alternativ med gode hender er å trekke fra 1-2hp og betrakte hånd som Gr-hånd, spesielt med topphonnør singel. Skal vi i utgang finner vi jo alltid tilpass i major, men frykter overføring eller at det mangler hold i kortfarge. Aksepter overføring selv med singel honnør, makker forstår ingen andre svar!

Om du har Marmic hender på 23 hp + velger vi enten 2♦ eller 2♣ åpning og håper makker ikke svarer 2♦ som hen dessverre med minst 90 % sikkerhet gjør! Da får du gjette igjen, kanskje 2maj? Tåler kanskje å spille på 4-3 tilpass med så stor styrke, men når makker svarer second negativ er du sjakk matt! Kanskje 2Gr men nå er din styrke tvilsom og fordeling feil. Du får gjette!

Med 22-23 hp kan du også vurdere åpning 2♦ med singel honnør.

Heldigvis er det rundt 2 % av åpningshender som er Marmic og kanskje i 40 % av tilfellene løser det seg delvis selv.

Generelt; Marmic hender, før tilpass er funnet, nedvurder med opp til 2hp!

Utspill, styrke og fordelingskast

Generelt:

4. høyeste mot Grand som invitt og lite kort som styrkekast både i trumf og Grand. Mot farge bruker vi konsekvent norske fordelingsutspill! Når du kaster fordeling så markerer du fra gjenværende antall, om makker spiller ut E så kaster du svakhet med 9 fra 9632 men makker fortsetter med K. Nå skal du markere fra gjenværende antall, altså 2 for å vise 3k.

Styrkekast gjelder som hovedregel på honnørutspill. Styrke-/svakhetskast går foran fordelingskast. Etter at du har stukket et utspill, eller gjort styrke/svakhetskast, brukes norsk fordeling på gjenværende antall. Stikkes utspill av bordet med E eller K brukes styrke/svakhetskast om du ikke kan/vil stikke. Mot grand brukes invittutspill med 4. høyeste mot grand, men i makkers ustøtta farge spilles fordeling ut. Har du støttet makkers farge så gjelder at lite kort ut lover honnør med 3 eller 4 kort. Vi regner 10 som honnør når utspill vurderes.

Fra 3 eller 4 små spilles normalt høyeste kort ut i Gr, men med 10xx(x) i topp, eller knxx, velges alternativ nest høyeste mot Gr, spesielt om du ønsker skift til en annen god farge du har, kanskje ED96. Ved umeldt 5/6k velger du oftest 4.høyeste selv uten honnør, spesielt med inntak. Alltid høyeste fra dobbelton, fra D4 så er korrekt utspill D om du går for denne farge.

Mot farge spilles H ut hvis 2 kort i sekvens, men liten mot Gr. Mot farge er regel at du aldri underspiller E i utspill!

Sekvensutspill

10er utspill mot Grand lover ikke alltid sekvenser, kan også være sekvenser og også indre sekvens med en eller 2 høyere honnører! Vanskelig utspill å tolke rett i mange tilfeller, dette må

vi leve med! Spiller normalt ut høyeste fra sekvens, også brutte sekvenser. EKkn(x)(x), KD10(x)(x), Dkn10(x)(x), Kn108(x)(x) og 1097(x)(x) Normalt høyeste kort ut både i farge og Grand her.

UTSPILL AV E, K, D, KN ELLER 10

Utspill av K benekter normalt E, både **utspill av E, K, D, kn og 10 ber om styrke/svakhet. Dette gjelder både mot trumf og grand.** Dog med Dx eller knx må du følge på med lite kort mot farge da honnørpåkast lover singel eller også minst kort under. Har du EK dobbel så er det vanlig å starte med K.

Mot Gr så er hovedregel å markere styrke på kn og 10 utspill, men i farge markeres fordeling om du ikke stikker!

UTSPILL AV KNEKT

Typisk fra sekvens, kan være fra indre sekvens-spesielt mot Gr. Ber om styrke/svakhet

UTSPILL AV 10

Vurder om det er styrke/svakhet som gjelder eller fordeling

MOT GRAND: Typisk fra sekvens, kan ha høyere kort, men ikke kn. Er det bordets farge kan det være sats fra 10x, helst 109 eller 108. I makkers farge spiller en normalt ut høyeste fra 2k uansett hva det er. Om du prøver å finne makker kan det være fra 10xx men ofte er det valgfritt hva du spiller fra 10xx og 10752, i siste tilfelle er valget mellom 7 eller 2 og i første 10 eller x, Fra knxx(x) spilles nesten alltid invitt om dette blir ditt fargevalg. Vet du at du ønsker skift så prøv nest høyest.

MOT FARGE: Vanlige regler, det eneste du er helt sikker på er at makker benekter KN.

UTSPILL AV 9

Dette ser ut som høyeste kort mot Gr. Trolig 2,3 eller 4 kort i fargen. Med 5-kort vurderes 4. høyest ut. Spesielt i farge kan dette være singelton eller dobbelton.

Ikke betrakt K987 som sekvens, om du spiller ut fra denne farge så velg 7 ut både mot farge og grand. 9 er ikke honnør og derfor ikke en sekvens, sekvens må inneholde honnør.

UTSPILL AV 8 ELLER 7

Vanskelig å tyde uten detektivarbeid. I Grand kan det være høyest fra f.eks. 2,3 eller 4 kort, med 5 små så spilles ofte invitt med 4. høyeste ut- spesielt med sideinntak. 8 eller 7 ut kan også være 4. høyeste! Om du spiller passivt ut i en farge så bør du spille et høyt kort ut om du vet du ønsker skift til en annen farge!

UTSPILL AV 4, 5 ELLER 6

Dette vil makker i starten trolig tolke som et invittutspill mot Gr, tenk på dette om du velger dette utspill med 642 eller 432. Bør derfor unngås, kan bli for vanskelig å tolke.

UTSPILL I MAKKERS FARGE NÅR MAKKER LOVER 5k+

Har du **ikke** støttet fargen så er utspill av lite kort fordeling både mot farge og Gr.

Har du støttet fargen viser lite kort ut honnør i fargen mot Gr.

Mot farge er utspill fordelingsutspill uavhengig om du har støttet eller ikke!

NÅR SKAL DU SPILLE AGGRESSIVT UT?

Når det er fordelingshender og du ser at det er vanskelig å stoppe langfargestikk hos motparten er det viktig å få tak i sidestikk så raskt som mulig! Spill aggressivt ut, gjerne fra Kkn86 hvis dette er din beste umeldte sidefarge.

Si at meldingsforløp går

Vest	Øst
	1♥
2♦	3♦
3♥	4Gr
5♥	6♥

Om du har ♠109876 ♥762 ♦A3 ♣K102 så ser ikke dette lovende ut om du plasserer bordet med 5k+♦ og spillefører med 5k+♥. Da blir det trolig lett 12 stikk med safe spar ut, ikke med oddsen at makker har både KD i spar eller spar K med E i bordet og i tillegg at ingen har singleton i spar!

Har makker KD i spar har motparten maks 28hp. Her tror Eddie Kantar beste sjanse er å finne makker med ♣D og spille liten ♣ ut mens du har ♦E!

Når du har trumflengde er det ofte flott å spille på trumfmatt og spille ut fra din lengste farge selv om dette ser «farlig» ut.

Når du ser at alt sitter flott i nøkkelfarger må du prøve å hente sidestikk raskt.

Når 3Gr er basert på en langfarge kan det ofte være aktuelt å spille aggressivt i en umeldt farge som:

1. Med A10x, K10X eller Q10x, lite kort ut.
2. Med AJx eller KJx, kan du vurdere kn ut. Begynnelse på stor avblokkering om det er rett.
3. Med AQx, prøv D. På en god dag har makker K eller kn med lengde.

Disse utspill er vurdert på meldingsforløp så makker er også advart mot spesielle og noe desperate utspill mot grand!

NÅR ER DET RETT MED PASSIVE UTSPILL?

Ser det ut som om det sitter dårlig for motparten, eller at fordeling er 4333, er passive utspill trolig best. Hovedregel er jevne fordelinger hos alle med spredde honnører eller det er grunn til å tro at dette er makkers beste farge.

Eksperter advarer også mot utspill fra EDxx mot Gr om det finnes alternativer. Utspill av lite kort fra 5-kort med EDxxx mot Gr ser det ut som alle eksperter applauderer?

SIGNALISERING

Våre styrkekast er laveste kort og prioriteres foran fordelingskast. Et styrkekast oppfordrer samtidig makker til å fortsette fargen! Grunner til dette kan være:

- Du har en dobbelton og ønsker stjeling
- Du har inntilliggende kort til sekvens
- Et eventuelt skift kan bli katastrofalt
- Du ønsker å presse bord/spillefører til å trumfe

Vi kaster normalt fordeling når motparten spiller farge, men kan signalisere gode sekvenser. Si at spillefører spiller lite kort til Exx i bordet og hen stikker med ess. Ønsker du å hjelpe makker med tilbakespill senere bør du kaste D fra Dkn109. (D benekter selvfølgelig K).

Ikke kast styrke om du ønsker skift! Gjelder både i trumf og Grand.

Generelt: Det er kun første frie avkast som er styrke/svakhet. Etterfølgende avkast er norsk fordeling fra **gjenværende** lengde.

Eventuelt styrkekast lover tilstøtende verdier om utspill er D eller kn eller tilstøtende/dobbelton på utspill av E eller K. Tilstøtende verdier på K utspill er Exx eller knxx i fargekontrakt. Med Ex stikker en normalt med E for så å spille liten tilbake for å få sin stjeling.

På makker utspill av E lover avkast av D enten singel eller Kn. Unntak i farge når bordet har knekt, D viser nå singel eller dobbel.

Når det spilles en langfarge fra/mot bordet så kast fordeling så makker stikker med sitt E på rett tidspunkt.

Når du gir makker en forventa stjeling så brukes Lavinthal. Stol på signalene selv om det ser rart ut! Kanskje også makker har en renons eller andre planer.

Lavinthal signal

Fargepreferansesignalet (Lavinthal – signalet) brukes normalt kun i fargekontrakter og i Gr når du driver ut siste stopper i farge. I trumfkontrakt på makkers ess utspill når bordet har renons eller singel, eller på K utspill når du selv har E med singel i bordet.

Regel. I en Lavinthal – situasjon betyr

- Høyt kort fra makker er ønske om skift til den høyeste av de to aktuelle farger

- Lavt kort fra makker er ønske om skift til den laveste av de to aktuelle farger
- Et mellomkort viser ingen preferanse ved fargeskift. Kanskje trumf matt er tingen eller kanskje skal det spilles trumf?

Lavinthal – signalet kan bare brukes i situasjoner som entydig fremtrer som Lavinthal – situasjon, derfor nesten aldri i Gr – kanskje det må spilles passivt selv om åpningsutspill var bom! Ofte finner makker skift uten hjelp fra deg når det er rett med skift? Så når makker ser at du ikke kan ha styrke i fargen så er det fordelingskast som gjelder mot Gr.

Også Lavinthal når det er stor sannsynlighet for at makker får stjeling, brukes lavintahl-signal i tilbakespill for å indikere raske inntak så makker kan få flere stjeler.

NÅR SKAL DU IKKE SPILLE TRUMF UT?

- Når motparten ikke har tilpass så bør du ikke spille trumf ut. Eksempel: Motparten melder i fred følgende: 1♠-1Gr, 2♠-3♦, 3♣ med pass rundt. Her er sparutspill utelukket, bordet har singel eller renons!
- Når du har 4 trumf og motparten trolig kun har 5 kortsfarge. Bedre å satse på trumfmatt.
- Når motparten har en god sidefarge med grei trumftilpass. Her må det angripes for å få tak i sidestikk!
- Når du er i tvil om utspill og din trumf er singel, knxx, knx, Dx, Dxx, K10x, E10x eller Ex så må du ikke spille trumf ut. (Koster ofte stikk om makker har trumfhonnør og blir uansett ofte tempotap).
- Når motparten søker mot Gr, etter at 3 farger er meldt, så skal det nesten alltid angripes i 4. farge, ikke passive trumfutspill, det kan hende at trumftilpass er dårlig som 4-3 eller lignende.

NÅR BØR DU SPILLE TRUMF UT?

- Når motparten stamper og begge har bidratt.
- Når du har god kontroll på motpartens sidefarge
- Når du frykter kryss stjeling
- Når du har 2 eller 3 små trumf og andre utspill frister lite. (tempotap for oss så vurder nøye og i tillegg gjør dette livet lett for spillefører med eventuelt å finne trumf dame).
- Når makker har passet din gjenåpning eller opplysende dobling

NÅR BØR EN AVSTÅ FRA SINGELTON UT MOT TRUMF?

- Om dette leder opp til åpners hovedfarge/sidefarge
- Om det er tvilsomt at makker kommer inn før din trumf er slutt!
- Når du har sikre trumfstikk slik som kn965 eller Dkn7

NÅR ER DET AKTUELT Å SPILLE DOBBELTON UT MOT FARGE?

- Det er makkers farge
- Om det ikke er makkers farge bør du helst ha Kxx eller Ex(x) i trumf.

Generelt spilles det for ofte ut fra dobbelton!

MOTSPILL MOT GRAND

Det dominerende signalet i grand er styrke/svakhet. Når makker spiller honnør, tenk styrke/svakhet men også på oppheving av blokkering med honnør dobbel!

Signalisere oppmuntring med tilstøtende kort til honnørutspill og spill ditt høyeste kort når du **ikke** ønsker fortsettelse i fargen.

I Grand markerer vi alltid fordeling når:

1. Motparten begynner å etablere langfarge, spesielt viktig med fordeling av spiller uten stopper når bordet har langfarge uten sikre inntak!
 2. Makker spiller ut ess mot grand og du ikke har honnører å lavblokker med
 3. Makker spiller ut et kort som gjør at bordet vinner stikken med D eller et lavere kort.
- Lavinthal signaler er sjeldne i Grand. Den mest brukte er når du driver ut motpartens siste stopper i din langfarge. Om den med langfarge spiller sitt høyeste kort har hen trolig et inntak i den høyeste naturlige farge. Spiller hen sitt laveste kort vises inntak i den laveste naturlige farge. Om det spilles midterste kort har hen ikke/ønsker ikke å signalisere mulige inntak.
 - Når du spiller fra en farge som KQJ9, spill konge og hvis den holder, fortsetter med knekt som ber makker kaste sin ti om hen har den.
 - Når du spiller fra en farge som QJ108, spiller du dame og neste gang spiller du ti som ber makker kaste sin 9er om hen har den.

NÅR SKAL DU IKKE SPILLE TRUMF UT?

- Når motparten ikke har tilpass så bør du ikke spille trumf ut. Eksempel: Motparten melder i fred følgende: 1♠-1Gr, 2♠-3♦, 3♠ med pass rundt. Her er sparutspill utelukket, bordet har singel eller renons!
- Når du har 4 trumf og motparten trolig kun har 5 kortsfarge. Bedre å satse på trumfmatt.
- Når motparten har en god sidefarge med grei trumftilpass. Her må det angripes for å få tak i sidestikk!
- Når du er i tvil om utspill og din trumf er singel, knxx, knx, Dx, Dxx, K10x, E10x eller Ex så må du ikke spille trumf ut. (Koster ofte stikk om makker har trumf honnør og blir uansett ofte tempotap)
- Når motparten søker mot Gr, etter at 3 farger er meldt, så skal det nesten alltid angripes i 4. farge, ikke passive trumfutspill, det kan hende at trumftilpass er dårlig som 4-3 eller lignende.

NÅR BØR DU SPILLE TRUMF UT?

- Når motparten stamper og begge har bidratt.
- Når du har god kontroll på motpartens sidefarge
- Når du frykter kryss stjeling
- Når du har 2 eller 3 små trumf og andre utspill frister lite. (tempotap for oss så vurder nøye og i tillegg gjør dette livet lett for spillefører med eventuelt å finne trumf dame).
- Når makker har passet din gjenåpning eller opplysende dobling

NÅR BØR EN AVSTÅ FRA SINGELTON UT MOT TRUMF?

- Om dette leder opp til åpners hovedfarge/sidefarge
- Om det er tvilsomt at makker kommer inn før din trumf er slutt!
- Når du har sikre trumfstikk slik som kn965 eller Dkn7

NÅR ER DET AKTUELT Å SPILLE DOBBELTON UT MOT FARGE?

- Det er makkers farge
- Om det ikke er makkers farge bør du helst ha Kxx eller Ex(x) i trumf

Generelt spilles det for ofte ut fra dobbelton!

BETRAKTNINGER RUNDT MOTSPILL OG UTSPILL

Normalt markerer du fordeling på utspill om 9 eller lavere vinner i bordet mot Grand.

Er det opplagt at du ikke har styrke er det normalt å markere med norsk fordeling. F.eks. så spiller makker ut spar 10 ut mot **3Gr** og bordet vinner første stikk med spar D dobbel. Fortell om din fordeling, det kan jo tenkes at spillefører f.eks har Kx!

Har du perfekte sekvenser med tre kort etter hverandre spilles høyeste kort ut fra **EKD**, **KDKn**, **DJ10** og **Kn109**. (Gjelder både mot farge og grand). Marker styrke om du har tilstøtende kort til sekvens eller bedre, så på utspill av dame marker styrke med K (og E hvis du ikke stikker) og 10 og normalt også 9 i grand. (Har du 10 har makker Dkn9 i grand).

Ikke perfekte sekvenser som EKkn, KD10, Dkn9 og kn108 spilles også toppkortet ut, men vær oppmerksom på at makker vil avblokkere sin D på E utspill så med EKJ6 så må du vurdere liten ut eller kanskje prøve et annet utspill. Med EKJ105 så fungerer ess ut flott men blir fort feil mot Gr uten sideinntak og Dxx i bordet?

Velger du å spille ut fra svak 4 kortsfarge som 10864 og har ED94 i en annen sidefarge så vurder 8 ut så er det større sjanse for skift.

Mot farge spilles også høyeste kort ut fra to kort i sekvens mens mot grand spilles 4. høyeste ut.

2 firekortsfarger med omtrent lik styrke, spill normalt ut beste farge, prioriter opp umeldt major.

Har du valget mellom utspill av K10xx i spar eller E10xx i hjerter faller valget oftest på K10xx, altså ikke beste farge her som er det normale. Ideen er at E alltid er sikkert inntak til godspilt spar, men spar konge ikke er sikkert inntak til hjerter.

Har du valget mellom 109853 i ♠ og KDkn9 i ♦ så er det trolig rett med ♦K ut også mot Gr!

Har du valget mellom å markere styrke eller svakhet i to farger i avkast, velges ofte svakhetsavkast mot grand. Kaster sjelden bort langfargestikk mot grand om det er fare for at dette koster stikk. Når det er lite trolig at det koster stikk så er det flott med styrkekast!

Når motparten har en sterk langfarge i Gr så bør det spilles aktivt ut fra dine honører, så fra kn9854, xxx, kn7, KD7 så blir den beste sjansen til å bete **3Gr** trolig kløver K ut om kløver er umeldte farge! Eksempel (1♦) **P** (1♥) **P**, (3♦) **P** (**3Gr**) med pass rundt.

Når makker spiller et honnørutspill ut mot grand, og du har honnør under, skal denne legges på utspill! Har du kn når makker spiller ut D skal du følge på med knekt på makkers utspill. Makker har da garantert noe som ligner KD109 utspill.

På utspill av ess mot farge kan avkast av D fra makker være fra Dx om knekt ligger i bordet!

Om du har KDkn9 så spill ut K og fortsett med knekt som ber makker avblokkere om ha har 10.

Det samme gjelder for Dkn108, først D så 10 ber makker kaste 9 om hen har den.

Når du vet at makker trolig har en skjult åpningshånd så regn ikke med at hen har umeldt major! Hen kan f.eks. ha 5-korts farge i motpartens meldte farger eller en svak 5-kort i umeldt minor. Så det er ofte dårlig taktikk å spille liten ut fra xxx eller xxxx i umeldt major mot grand om du med dette prøver å finne makkers farge. Eksempel; (1♣) **P** (**2Gr**) med pass rundt. Du har 9873, 10763, 1086, D9. Makker må ha en god åpningshånd, men meldte pass på 1 kløver! Jeg hadde her forsøkt ♣D ut siden dette mest sannsynlig er makkers farge!

VURDERINGER RUNDT HVA DU SKAL LEGGE PÅ MAKKERS UTSPILL

GENERELT

Om makker spiller ut spar 2 og bordet har 97 og du har Dkn4 skal du stikke med laveste honnør, altså kn. Dette benekter ikke D men benekter 10!

Om bordet kun har små kort skal du stikke med ditt høyeste kort, eller laveste i sekvens, om du tolker makker utspill som invitt.

Om makker spiller ut fra honnør-sekvens mot grand så avblokker Hx så fort som mulig, nesten alltid rett også mot trumf! Så om makker spiller ut kn og bordet stikker med ess fra Ex så skal du kaste dame fra Dx

11 REGEL kan brukes i Grand. Når makker spiller ut sitt 4. høyeste kort kan du ofte avgjøre direkte om det er et godt utspill. Trekk fra verdien på det utspilte kort fra 11. Si at makker spiller ut spar 6

så er det 5 kort som er høyere enn 6 blant de andre tre spillere. Om bordet har kn 8 og du har D96 så vet du at spillefører kun har et kort høyere enn 6! Gå derfor opp med D, ingen fisk da det er dumt å la spillefører vinne stikket på mulig 1042! Men har du D93 så blir det rett å legge 9, kun feil når makker har EK762 og spillefører 1054. (11 regel feiler om det er invitt fra 3 kort).

Om makker spiller et lavt kort og du har tre verdiløse småkort når bordet legger liten fra K92, og du f.eks. har 743, følg på med 3 for å markere fordeling!

Når du returnerer makkers farge spilles fordeling fra gjenværende lengde. Om makker spiller ut en farge hvor du har E83 så stikk med E og returner 8 men med E853 så stikk med E og spill så 3.

Du skal stikke med ditt laveste kort i likeverdig sekvens så om makker spiller ut 2 og bordet har 1065 og legger 5 skal du stikke med 9 når du har DJ9(x). Din 9er benekter at du har åtter, men ikke at du har sekvensen over. (Stikker du med kn benekter du 9).

Når bordet har honnør, og du har honnør over, skal du ofte fiske etter bordets honnør. Så om makker spiller ut 4 og bordet har D65 og du har K103 skal du bruke 10. Du skal prøve å fiske om ditt andre kort er minst så høyt som 9. Er ditt kort lavere så er det best å stikke med K.

Spesialvariant mot farge: Om du har E så skal du bare fiske etter honnør når ditt andre kort er ti eller høyere! Ikke sett i K i fargen når bordet har D, makker har jo benektet ess om det er åpningsutspill i farge.

Om bordet har honnør som er høyere enn din honnør på makkers utspill så spill som om bordet var uten honnør når spillefører legger liten! (Eks: Makker spiller ut 6 og bordet har K73 og legger 3. Om du f.eks. har D1062 så stikk med D og returner eventuelt 2 da du har 3 kort igjen).

Når du har AK (eller KQ) doubleton i tredje hånd og makker spiller fargen og du kan se at du kommer til å ta det første stikket og planlegger å fortsette fargen, spill din høyere honnør først, deretter lavest. Å spille like honnørkort motsatt indikerer sterkt dobbelton!

Om makker utspill stikkes med f.eks. K eller E i bordet så kast ditt høyeste kort i en sekvens som f.eks. D fra Dkn109!

SPESIelt MOT GRAND

Om makker spiller ut et lite kort mot Gr og du har ED8(x) så blir det rett å tvinge spillefører å stikke med K om hen har den, stikk derfor med D! (Om den holder så spill E og 8 da motparten trolig mangler hold). Viktig om makker har knxxxx og spillefører har Kxx.

Utspill av lite kort fra EDxxx er normalt et godt utspill mot **3Gr** mens utspill av lite kort fra EDxx ofte er et dårlig utspill!