



# Grundig beskrivelse av bridgesystem praktisert hos Stig på onsdager i 2024 og 2025 med tillegg!

System med tillegg er basert på **Grunnkurs + arbeidsbok i Bridge** med hovedopphav fra NBF, redigert av Nesodden BK og utgitt av Ane Haaland. Videre er mye tilført gjennom kursing hos Stig på onsdager som Stenberg, flere typer opplysende dobling og forsvar når motparten melder mot vår 1Gr åpning og 4.farge som utgangskrav. I tillegg har Leif beskrevet mye rundt doblinger, beste spilleføring av farge og hva som trolig blir beste utspill.

Side 1-16 er grunnleggende og det som kommer etterpå er for de som tar flere bridgekurs!

Detaljert oppsummering av Leif. Ønsker kursdeltakere mere hjelp eller tips så ta gjerne kontakt med Leif på 958 51 411 eller e-post [johlunda@online.no](mailto:johlunda@online.no)

Denne systembeskrivelse er også finne på Askim BK sin hjemmeside under fanen systemer/konvensjoner; <https://askimbk.org/l-re-bridge>

Sist redigert 26.10.25



Bridgekurs i Spydeberg 2024

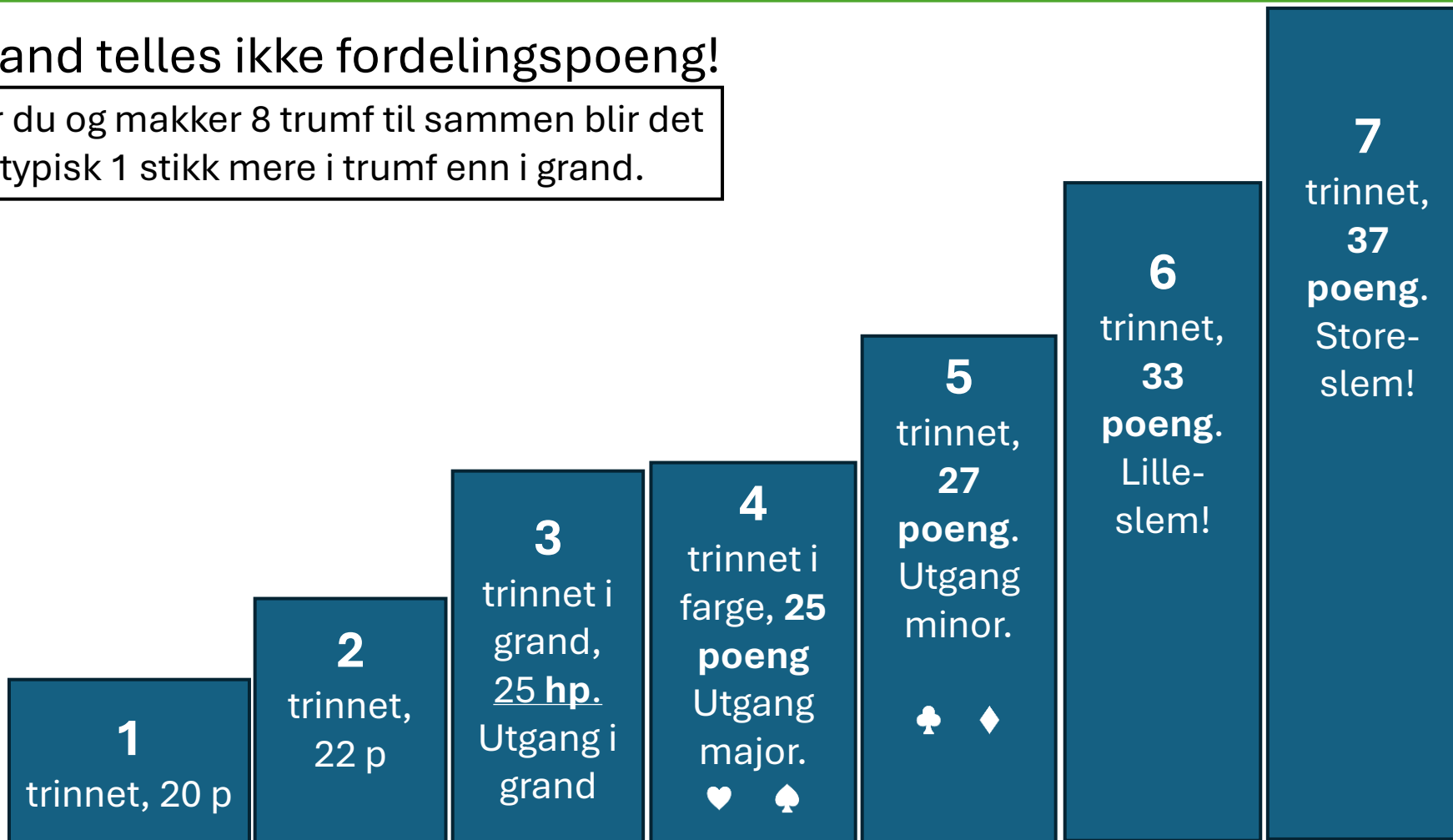


Spilling og kurs hos Stig på onsdager i 2024-2025

**Trappa!** Normal sammenheng mellom sammenlagt styrke og hvilket trinn du kan melde til. Antall stikk du melder er trinn meldt pluss 6.

I grand telles ikke fordelingspoeng!

Har du og makker 8 trumf til sammen blir det typisk 1 stikk mere i trumf enn i grand.



### Honnørpoeng, hp








Ess	4 hp
Konge	3 hp
Dame	2 hp
Knekt	1 hp

I farge teller vi også fordelingspoeng etter at vi finner trumfarge med tilpass!:

- **Renons 3 poeng**
- **Singelton 2 poeng**
- **Dobbelton 1 poeng**
- **Ekstra lengde i trumf 1 poeng**

Legg sammen antall honnørpoeng og antall fordelingspoeng og du får antall poeng som hånden har, forkortet p

**Svarhånd regner med at åpning viser minst 12hp selv om åpning ofte også gjøres med 11hp med god 5 eller 6 kort eller når åpningshånd inneholder singelton/renons.**

Åpning	Viser	Svar med tilpass, kjenner til minst 8 trumf	Svar uten tilpass, meld pass med 5hp eller færre
<b>1 kløver</b> 	11/12-19hp, minst 3 kort kløver(  )	<p><b>Pass</b> viser maksimalt 5p! (Pass lover ikke tilpass)</p> <p>2♣ Minst 5 kort i ♣ + 6 til 9p.                      3♣ Minst 5 kort + 10-12p.                      4♣ Minst 5 kort + 13-14p (Bør kanskje sølke 3Gr om du ikke har renons?)                      5♣ Minst 5 kort + 15-18p (Sjelden melding).</p> <p>Tips: Om du har 4 kort major så vurder å melde denne før du eventuelt støtter kløver. Det gir ofte bedre score å vinne majorkontrakt eller grand.</p>	<p>Ny farge på et trinnet er <b>krav</b> og viser fra 6hp eller mere! Ny farge på et trinnet lover kun 4 kort, 4 kortsfarge meldes nedenfra så med 4 kort ♦ og 4 kort ♠ meldes 1♦. Med 2 femkortsfarger melder du den høyeste først og så melder du om mulig den andre på to-trinnet som ikke blir krav, hopp til 3-trinnet om du vil minst i utgang. Ny farge på tre-trinnet er krav, med og uten hopp!</p> <p>Svar 1Gr benekter 4 kort major og 5 kort kløver og viser 6-9/10hp. Kan passes.                      Svar 2Gr benekter 4 kort major og viser 10/11-12hp. Kan passes.                      Svar 3Gr viser 13-15hp, passes normalt om ikke makker tror på slem.</p>
<b>1 ruter</b> 	11/12-19hp, minst 3 kort ruter(  )	<p>Pass viser maksimalt 5p!</p> <p>2♦ Minst 5 kort i ♦ + 6 til 9p Prioriter først eventuelt å vise 4 kort major.                      3♦ Minst 5 kort + 10-12p. Melder makker videre etter svar 2♦ eller 3♦ er dette invitt til utgang i Gr eller ♦!                      4♦ Minst 5 kort + 13-14p Åpner melder pass med 12p                      5♦ Minst 5 kort + 15-18p</p> <p>Tips: Med 4 kort major så vurder å melde denne før du eventuelt støtter ruter. Det er gir ofte bedre score å vinne majorkontrakt eller grandspill.</p>	<p>Ny farge på et trinnet er krav og viser fra 6hp eller mere! Ny farge på et trinnet lover kun 4 kort, 4 kortsfarge meldes nedenfra så med 4 kort ♥ og 4 kort ♠ meldes 1♥. Har du 2 femkortsfarger meldes den høyeste først! Du svarer i lengste farge om farge kan meldes på et-trinnet eller 2♣ med minst 4 kort kløver og minst 10hp.</p> <p>Svar 1 Gr benekter 4 kort major og viser 6-9/10 hp og kan passes                      Svar 2Gr benekter 4 kort major og viser 10/11-12hp. Kan passes.                      Svar 3Gr viser 13-15hp, passes normalt om ikke makker tror på slem</p>
<b>1 hjerter</b> 	11/12-19hp, minst 5 kort hjerter(  )	<p>Pass viser maksimalt 5hp!</p> <p>2♥ Minst 3 kort i ♥ + 6 til 9p. Melder makker videre så er alle meldinger beskrivende og minst invitt til utgang i hjerter!                      3♥ Minst 3 kort støtte + 10-12p God invitt til utgang.                      2Gr STENBERG! Vil spille minst 4♥, har minst 4 kort i ♥ (Normalt minst 11hp). Om ikke Stenberg brukes viser det 11-12hp uten 3 kort hj og 4 kort spar, invitt til 3Gr.                      4♥ Oftest 5 kort + i hjerter og 5-10p, ment som sperr! Om ikke Stenberg brukes viser det 13-15p med minst 3 kort hjerter.</p>	<p>1♠ lover minst 4 kort, 6hp eller mere. men benekter normalt 3 eller flere kort i hjerter!  <b>Ny farge på to trinnet</b> lover kun 4 kort i minor men lover samtidig minst 10hp! Åpner må melde en gang til! NB! Svar 2♥ på 1♠ lover 5-kort!</p> <p>Svar 1Gr benekter 4 kort spar og 3 kort hjerter og viser 6-9/10hp. Kan passes.                      Svar 2Gr Stenberg, Om ikke Stenberg brukes er det invitt til 3Gr                      Svar 3Gr viser 13-15hp, benekter støtte i ♥ og 4 kort spar! Lover jevn hånd.</p>
<b>1 spar</b> 	11/12-19hp, minst 5 kort spar(  )	<p>Pass viser maksimalt 5hp!</p> <p>2♠ Minst 3 kort i ♠ + 6 til 9p. Melder makker videre så er alle meldinger beskrivende og invitt til utgang i spar!                      3♠ Minst 3 kort + 10-12p, invitt til utgang                      2Gr Stenberg, krav til minst 4 ♠! (Om ikke Stenberg brukes er det 2 kort sp med jevn hånd og ca 11hp, invitt)                      4♠ Oftes 5 kort spar med 5-10p. Om ikke Stenberg brukes viser det 3 kort spar + 13-15p. Med sterkere hånd bør du melde annerledes</p> <p><b>Tips:</b> Major skal vi støtte når vi vet om minst 8 kort til sammen</p>	<p><b>Svar i ny farge på to-trinnet</b> lover minst 10hp og åpner må melde minst en gang til!                      Svar 2♣ eller 2♦ lover minst 4 kort og benekter samtidig normalt 3 eller flere kort i spar!                      Svar 2♥ lover minst 5 kort i hjerter pluss minst 10hp og er krav til åpner om å melde.</p> <p><b>Svar 1Gr</b> benekter 3 kort spar og viser 6-9/10hp. Kan passes. <b>Men merk at grand melder kan ha skjeve hender her da 1♠ sperrer for andre meldinger på et trinnet.</b> (Svar 2Gr er Stenberg. Om ikke Stenberg brukes er det invitt til 3Gr med 11-12hp)  <b>Svar 3Gr</b> viser 13-15hp, benekter støtte i spar og 5 kort hjerter! Lover jevn hånd.</p>

Åpning 1Gr viser 15-17 hp. (Innmelding 1Gr viser det samme med hold i motpartens åpningsfarge, system videre som etter åpn. 1Gr).  
Benekter normalt 5 kort major, 2 dobbeltoner eller singelton. (OK med 5 kort minor)

**Videre meldingsforløp er sterkt kunstig! Ideen er at Grand åpner blir spillefører ofte!**

**Grandstige:**  
 Åpning og gjenmelding grand billigst mulig: 11/12-14hp.  
 Åpning 1 grand viser 15-17 hp.  
 Åpning i farge og hopp til 2Gr: 18-19hp.  
 Åpning 2Gr viser 20-21hp.  
 Åpning 2♣ og gjenmelding 2Gr :22-24hp  
 2♣ og hopp til 3Gr 25-27hp!

Svar på sterk 1Gr	Viser	Grandmelder sitt svar	Svarmelder andre melding
2♣ Stayman	Minst 8hp og lover 4 kort i minst en major.	2♦ benekter 4 kort major 2♥ lover 4 kort ♥, kan ha 4 kort spar 2♠ lover 4 kort ♠ og benekter 4 kort ♥ Svar over 2♠ skal ikke forekomme	2 Gr er invitt Støtte i major er invitt 3 Gr er forslag til kontrakt 4 i meldt major er sluttkontrakt
2♦ Overføring	Styrke ukjent men lover minst 5 kort hjerter. Styrke kan derfor være 0hp, tror det er flere stikk i hjerter enn grand	Svar nesten alltid 2♥ Har du 17hp og 4 kort hjerter kan du melde 3♥	2♠ lover 4 kort ♠ pluss 5 kort ♥ og er krav, minst invitt til utgang. 2Gr Invitt til utgang med 5 kort hjerter 3♥ Invitt til utgang, minst 6 kort hjerter 3 Gr. Typisk 10-14 hp med 5 kort hjerter Ny farge er krav og naturlig men viser kun 5 kort hjerter
2♥ Overføring	Styrke ukjent men lover minst 5 kort spar	Nesten alltid 2♠ Har du 17hp og 4 kort spar kan du vurdere 3♠.	2Gr Invitt til utgang med 5 kort spar 3♠ Invitt til utgang, minst 6 kort spar 3 Gr. Typisk 10-14 hp med 5 kort spar Ny farge er krav og naturlig men viser kun 5 kort spar
2♠ Overføring	Overføring til 3♣, viser normalt minst 6 kort kløver med ukjent styrke	Nesten alltid 3 kløver, kan svar 2Gr med god åpning pluss E, K eller D i kløver.	Normalt pass, andre svar er naturlige men krav med minst 5 kort kløver
2 Gr	Invitt til 3 Gr med 8 til 9hp uten 4 kort major	Pass viser minimum for Grand, kan ha 16 hp 3 Grand lover tillegg til grandmelding, 16 eller 17HP	
3♣ Overføring!	Overføring til 3♦, ukjent styrke – trolig minst 6 kort ruter	Åpner bør alltid lystre med å melde 3♦	Normalt pass. Andre svar er naturlige og krav til minst utgang med minst 5 kort ruter
3♦ (Viser meldt farge)	Invitt til 3 Gr med minst god 6 kort i meldt minor, typisk 6-8hp.	Normalt pass eller 3 Gr med tilpass til minor med tillegg. Tilpass er minst Dx eller minst 3 kort i ruter.	
3♥/♠ eller 4♣/♦/♥/♠	INGEN AVTALER så ikke meld dette om du ikke har avtalt betydning	?	
3 Gr	Tror dette er beste kontrakt.	Alltid pass. Svarhånd har typisk 10-14hp	
Svar over 3 Gr	Naturlig men utenfor system	?	



# Motparten forstyrrer etter at makker viser 15-17 hp med grand fordeling

- Hovedide er at vi beholder system mest mulig når motparten forstyrrer med dobler, 2♣, 2♦, 2♥ eller 2♠. Om vi dobler motpartens innmelding på 2-trinnet så betyr det at motparten meldte det du hadde tenkt å melde og eventuell melding betyr det samme som uten innmelding! (Altså overføring eller naturlig invitt med 2Gr)
- Eventuell pass viser at du ikke har noe å melde, trolig ingen 5 kortsfarge, eller er utmeldt med 4-8 hp. Merk at Grandåpner kan komme igjen med maksimum og dobbelton i innmeldt farge med f.eks. opplysende dobling eller kanskje melde en god 5 kort minor. Men er grandåpner i tvil vil hen passe.
- Eventuell dobling av 2♣ blir Stayman, spørres om 4 kort major.
- Om det går 1Gr-(2♥)-pass-(pass); dobler så viser denne dobling at grandåpner har rundt 17hp med typisk dobbel hjerter og 4 kort spar. Makker oppfordres til å melde 2♠ med 4 kort, eventuell beste minor eller straffepasse motparten med 4-8hp med 4 kort trumf eller melde 2 Gr med hold i motpartens farge uten lengde. (Med lengde vil du straffepasse, motparten har maksimalt 7 trumf ).
- Om motparten forstyrrer med 2 Gr eller høyere er dobling styrkevisende og benekter 5 kort major. Styrke minst 8hp, dobling kan omgjøres til straffepass av grandåpner. Eventuell dobling fra grandåpner er ment som gjenåpning med dobbelton i meldt farge! Frivillig melding på tre-trinnet er krav med minst 5 kort i meldt farge, ingen overføring!

# Åpner sin andre melding med begrenset styrke

- Åpner sin andre melding er avhengig av makker sitt svar. Har makker svart noe som begrenser hens styrke, som svar 1Gr (6-9/10hp) eller enkel støtte som viser 6-9p, så melder vi pass med jevne hender uten noe mere å vise når styrke er maksimalt 15p, har ikke nok poeng for å nå utgang.
- Med skjeve hender gjenmelder vi 6 kortsfarge med 11-15hp eller sidefarge under åpningsfarge for å vise minst 5-4 fordeling og styrke typisk 11-16hp.
- Er styrke mellom 15-17hp så hopper åpner i åpningsfarge med 6 kortsfarge eller hoppstøtter farge meldt av svarhånd med 15-17p. Disse meldinger blir invitt til utgang om svarhånd har 8/9p eller mere eller har spennende fordeling med ekstra tilpass. (Melder svarhånd ny farge er dette beskrivende og krav, kan nå være sleminteresse).
- Når vi vet at samlet styrke ikke er god nok til utgang er målet å finne beste kontrakt så lavt som mulig. Så om du f.eks. har ♠KD1084 ♥109 ♦K9 ♣KD94 og makker støtter din 1♠ til 2♠ så er det best å gi opp tanke om utgang da makker har maksimalt 9 poeng og du har 15p med spar som trumf! Det er maksimalt 24 poeng tilsammen, inklusive 2 fordelingspoeng, så meld pass!

# Åpners andre melding med god åpning, dvs 15/16-20p

- **Hopp i åpningsfarge.** Minst 6 kort med 15-17poeng, invitt. Har makker lovt minst 10hp så er det krav.
- **Hoppstøtte til makker** sin svarfarge, invitt med 4 kort støtte og 15-17 poeng.
- **Hopp i grand** viser 18-19 hp med ganske jevn hånd. Nesten krav men kan passes. Eventuelt svar på 3 trinnet er beskrivende og krav til utgang – eventuelt slem!
- **Revers er krav**, eksempel: 1♦-1♠; 2♥ Her kommer åpner igjen med en farge på 2 trinnet som er høyere enn åpningsfarge, tvinger makker til å melde på 3-trinnet om hen vil preferer denne farge. Dette kaller vi **revers** og lover **minst** 16 gode hp med minst 5 kort ♦ og minst 4 kort hjerter og maksimalt 3 kort spar eller ekstrem fordeling. Om du mangler styrke for revers må du vurdere mellom 1 grand eller 2♦ eller kanskje 2♠ med singel i kløver. Makker kan eventuelt melde 2♥ uten tillegg med 5 kort spar og 4 kort hjerter!
- **Hopp til 3 i ny farge er krav** og naturlig! Ofte 5-5 fordeling med minst 16hp eller 5-4 fordeling med 17-20hp. Kan også ha 6-5 eller 6-6 fordeling og noe mindre styrke.
- Ny farge på tre-trinnet fra åpner, når svarhånd har meldt ny farge på 2-trinnet, er beskrivende og minst krav til utgang.
- **Direkte hopp til utgang.** Har spillestyrke som forsvarer sats. Misvisende sier mange at dette er hopp og stopp men har svarhånd gode kort kan hen undersøke slemmulighet. Ikke frykt for mye at du har singelton/renons i trumf, makker har alltid flott trumffarge.
- **2Gr/ny farge, etter at makker har støttet din åpningsfarge** og vist 6-9p, er krav og minst invitt. (Lengre bak er det beskrevet hjelpeverktøy, for viderekommende)
- **Dobling fra åpner**, etter pass fra makker og melding fra motparten, er gjenåpning og viser ekstra styrke med **minst** 3 kort i umeldte farger og trolig minst 5 kort i åpningsfarge. Svarhånd skal melde, selv med 0hp, i eventuelt farge som har minst 4 kort eller alternativt melde åpningsfarge med minst 3 kort. Kan selvfølgelig straffepasse med god trumf som ED1095 men ikke straffepasse med D8742 eller Kkn85 på et eller 2 trinnet!

N	Ø	S	V
1♣ 2♥ Revers. Styrke for revers er minst 16hp og er krav til svar fra makker.	P P	1♠	P
1♦ 2♠! Her melder åpner revers selv om makker har lovt 0-6hp. Trolig 5 kort kløver og 4 kort spar med minst 17hp! Det kan fortsatt stå utgang vår vei men vil i hvert fall kjempe hardt om kontrakten. Kan ha 6 kort kløver, gjentas spar farge vises 6 kort kløver og 5 kort spar!	1♥	P	2♥
1♣ 2♦ Også 2♦ er revers da det tvinger makker opp på 3-trinnet for å preferere til kløver. Alle revers meldinger lover normalt minst 5-4 i meldte farger, kan også ha 6-4 eller 6-5 fordelinger!	1♥	1♠	P
1♥ 2♠ 2♠ er revers men krav til styrke er kun 15hp+ siden makker har lovet minst 10hp+. Etter svar på 2 trinnet er revers krav til minst utgang, beskrivende melding.	P	2♣	p

# Åpning 2♣, kunstig og krav!

Vår sterkeste  
melding!

- Åpning i 2♣ viser normalt minst 20hp+ og lover minst 9 stikk i major eller minst 10 stikk i minor eller minst 22hp med grand fordeling. Makker skal ikke ha mye før utgang står! Om du er sikker på at du har utgang på egen hånd kan du åpne med 2♣ selv om styrke er ned mot 17hp!

## Svar på kravmelding 2♣:

- 2♦ **Forventa svar, nesten obligatorisk.** Enten svak eller positiv uten god meldbar farge. Gjør det enkelt for den sterke hånda å begynne beskrive sin hånd! (Med 0-4p uten tilpass så melder en trinn over makker sitt fargesvar neste melding, ofte kalt second negativ).
- Alle andre svar enn 2♦ på åpning 2♣ er entydig krav til minst utgang!
- 2♥/♠ Minst 6hp+ og minst 5 kort og minst 2 av de tre høyeste kort i fargen! Krav til utgang. (Har makker Hxx så vil hen straks akseptere farge som trumf ved å støtte farge og oppfordre til kontrollmeldinger for å avdekke om slem er mulig).
- 2Gr ? Ingen avtale. Avvent med å melde 2♦ først.
- 3♣/♦ Minst 6hp. Minst 5 kortsfarge med mist 2 av 3 de tre høyeste kort i fargen. (Minst krav til utgang).

**Høyere svar enn 3♦ er utenfor system, ingen avtale, og skal derfor ikke meldes før du har avtale!**

**Om du har minst 2 sikre stikk med god tilpass, eller styrke 10hp+, så må du kanskje selv ta slem insentiv!**

**Eks;** Meldingsforløp går 2♣-2♦; 2♠ og du har ♠95 ♥10864 ♦8632 ♣Kn5 så har du ikke lov å passe! Det er en nødmelding å melde billigste trinn, her 2Gr, for å fortelle om 0 til 4hp uten tilpass til spar. Så billigste melding, etter at 2♣-åpner viser farge over det nesten obligatoriske svar 2♦, viser meget dårlige kort uten tilpass. Typisk 0-4/5hp. Har du minst 3 kort støtte melder du normalt 4♠ uten styrke og 3♣ med tilpass pluss 5hp+ eller minst et sikkert stikk! Du kan også melde 5 eller 6/7 kortsfarger og også 4 korts farger med honnør. Krav med mist 5hp+ eller minst et sikkert stikk. Hopp til 3Gr benekter tilpass men viser sprette honnører og jevn hånd med typisk 6-8hp

**Unngå å passe før utgang når makker åpner med 2♣! Merk** at svar 2♦ etterfulgt av billigste melding er nødbrems uten tilpass, typisk 0-4/5hp med maks 2 kort støtte. Kan nå stoppe under utgang men ny farge fra makker blir nytt beskrivende krav! Eventuell gjentakelse av farge kan passes.

Med ♠K86, ♥D953, ♦Kn1062, ♣94 så meld 3♠ etter 2♣-2♦; 2♠-?. Du har et sikkert stikk til makker med tilpass, direkte hopp til 4♠ når hånden har **maksimalt** et sikkert stikk til makker og svak styrke. Om makker melder noe annet enn 4♠ så meld selv 4♠ for å fortelle om minimum for positiv støtte! Makker vet at du nå har maksimalt et ess og at styrken trolig er 4-8hp. (Ved 4hp bør dette være esseverdi eller 4 trumf med singelton).



# Svar på 4 Gr Blackwood, essespørring

Når vi tror det er brukbare muligheter for lilleslem, dere har rundt 32 poeng tilsammen eller bedre, er det en forutsetning at minst ess i tre farger for å få tolv stikk og alle ess for å få 13 stikk. Da tar vi i bruk en nyttig melding og spørrer etter antall ess med 4 Grand. 4 Grand er spørsmål uavhengig om det er avgitt med hopp eller ikke. Om vi har alle ess, og det er mulighet for 13 stikk, kan vi spørre videre med 5 Grand etter konger. Mangler du to ess så må du få stoppet så raskt som mulig, f.eks. brems i en farge som er meldt før om du tror dette er rett stoppested. Ønsker du å stoppe i 5 Grand så må du melde en umeldt farge på 5-trinnet som ber makker melde 5Gr som du passer! På kurset lærte dere to typer essespørsmål, en med 4 ess og en når trumffarge er avtalt, da telles også trumfkonge som ess og antall ess blir da 5! Denne type Blackwood (BW) har fått det lange navnet Roman Key Card Blackwood (RKCBW). Om du synes dette blir for vanskelig med 2 typer Blackwood kan du velge kun å bruke 4 ess Blackwood med din makker. Spørres du etter konger med 5Gr blir svarskala lik for begge typer Blackwood.

Svar på BW, 4 ess totalt		Svar på 4Gr RKCBW når trumf er avtalt, 5 ess totalt inkludert trumf konge	
5♣ viser:	0 eller 4 ess	5♣ viser:	0 eller 3 ess (av 5)
5♦	1 ess	5♦	1 eller 4 ess
5♥	2 ess	5♥	2 ess uten trumf dame
5♠	3 ess	5♠	2 ess med trumf dame

Har du alle ess kan du spørre videre med 5Gr om du tror det er mulighet for 13 stikk. Merk at det kun er 3 konger igjen om du har spurt med RKCBW først. Du må alltid spørre med 4 Gr først før du kan spørre etter konger med 5 Gr.

Svar på kongespørsmål 5 Gr	
6♣	0 eller 4 konger
6♦	1 konge
6♥	2 konger
6♠	3 konger

# Sperremeldinger. Åpning 2♦ til og med 4♠! (Gjelder det samme for hopp innmelding).

En sperremelding er høy åpningsmelding eller innmelding i farge med hopp. Krav er mange kort i en farge men benekter samtidig 11 hp eller mere. Sperremelding m/hopp på 2 trinnet lover 6 kort og styrke er typisk 6-9/10 hp. (Åpne/innmeld 1 i farge om antall kort i langfarge pluss antall hp blir minst 20). Har du syvkortsfarge blir det oftest rett å sperre på tre-trinnet og med 8 kort så sperrer du på 4-trinnet. Alle sperremeldinger viser maksimalt 10 hp!

Sperremeldinger gjør det som oftest mye vanskeligere for motparten å melde rett men gjør det lettere å finne rett spilleføring om den finnes! Hver forsiktig med straffedoblinger eller melde nye farger når makker har sperret. Har du ikke tilpass har du sjelden mange stikk! Men med tilpass skal du ofte melde videre selv om du trolig vet at dere ikke klarer kontrakten, dette kalles stamp. Soneavhengig hvor tøft du kan melde, pass på at du ikke går for mange doblede beten.

Når du er i tvil så bør du se på sonen, i ugunstig sone så bør du ha god dekning for din sperremelding.

Hvor mange doblete beten tåler du om motparten har utgang men straffedobler dere?

Vi i sonen, motparten utenfor	Kun 1 bet!	(Kalles ofte ugunstig sone)
Alle utenfor sonen	2 beten	(Like sone)
Alle i sonen	2 beten	(Like sone)
Vi utenfor sonen, motparten i sonen	3 beten	(Kalles ofte gunstig sone)

Baser dine sperremeldinger på at makker kan hjelpe til med et stikk og at motparten har utgang når du gjør sats. Meld siden normalt pass! Makker bestemmer nå etter din sperremelding. Så åpner du i 3♠ i lik sone melder makker som du har 6 stikk på egen hånd og 6-10hp.

I 4. hånd så har det ingen hensikt med sperreåpning. Alle «sperreåpninger» i 4. hånd lover samme lengde som sperreåpning men styrken er nå 10-13 hp. Begrepet 4. hånd betyr at om du melder pass så er meldingsforløp slutt.

**Om makker sperremelder i major er grand melding billigst mulig spørsmål om kortfarge!** Dette blir eneste kravmelding etter sperremelding fra makker!

Om du vurderer om det er spill for utgang vår vei bør du enten ha veldig god tilpass med kortfarge(r) eller mange sikre stikk i **minst** 2 farger. Etter sperremelding teller vi ikke så mye hp men legger vekt på hvor mange tapere det er i kortene. D og Kn utenfor trumffarge har derfor minimal verdi etter sperremeldinger.

Om du velger å melde ny farge viser dette egen god farge som du tror har bedre tilpass enn makker sin! Melding av ny farge er ikke krav men viser noe eller god styrke, typisk 9-15hp. Så støtt gjerne makker om du har tre-kort støtte. Uten støtte så er det ofte rett å melde pass men kan vurdere Gr med 9-10hp eller gjenta sperrefarge med minst 2 eller alle 3 topphonnører i fargen og kun 1 kort støtte til makkers meldte farge.

# Kan vi åpne meldingsforløp med mindre enn 12hp?

## Det korte svaret er ja men dette forutsetter noe fordeling!

- Med brukbar 6-kortfarge så åpner du alltid med 11hp
  - Har du en femkortsfarge pluss en singleton så åpner du nesten alltid med 11hp, unntak singel honnør
  - Har du 10 kort i 2 farger så åpner du normalt med 10hp (20 regel, sum lengde i to farger pluss honnørpoeng,  $10+10=20$ )
  - Har du 11 eller 12 kort i to farger kan vi åpne på kun 9hp men dette forutsetter at poeng er i langfarger.
  - Sitter du i tredje hånd, med 2 passer til deg, er det normalt å åpne med 11 hp pluss 5 kort major
- Har du langfarge med 6-10 hp så vurder å åpne med sperremelding på 2, 3 eller 4 trinnet! (Avhengig fargelengde, oftest 4 med 8 korts farge og 2 med 6 kort). Om motparten har åpnet er også alle hopp i ny farge sperremelding!
- Går det 3 ganger pass er det ikke noe som heter sperr! Så i 4. hånd vil åpning f.eks.  $2♥$  vise 6 kort med 10-13hp. Hopp viser ensidige svake åpninger med ekstra trumflengde i 4. hånd!
- Sitter du i siste hånd (4. hånd), med tre passer først, så åpner du normalt med 12 hp men også når antall spar pluss antall poeng blir 15 eller mere! Så i siste hånd så åpner du normalt med en spar selv med 10 hp og kanskje med  $2♠$  med 6-kort!
- Det er gunstig for deg at poengene dine er i de lengste fargene, mindre gunstig med f.eks. KKn dobbel eller K singel som kanskje gir 0 stikk!

# Kan jeg melde pass på makker sin åpning i farge på et-trinnet?

Har du 6hp eller mere så er svaret nei om motparten har meldt pass før din melding!

- Husk at om du melder pass så oppfordrer du motparten til å delta i meldingsforløpet og makker blir også redd for å delta videre om motparten melder.
- Husk at makker kan ha meget sterke kort med 19hp! Kanskje har makker 2 farger og flott fordeling som 5521 eller bedre?
- Vurder melding med 4-5hp med ekstreme fordelingshender som 5-5 eller bedre eller brukbare 6 kortsfarger eller bedre som kan meldes på et-trinnet. Svar melding 1Gr viser dog 6-9 hp uten tilpass, kan ha 10hp som du ikke liker!
- Om du har støtte til makker kan du telle fordelingspoeng. Så når makker åpner i 1♠ så meld 2♠ med ♠K1084 ♥8 ♦10986532 ♣6. Du har 3 hp pluss 2 fordelingspoeng i hjerter, pluss 2 fordelingspoeng i kløver og et ekstra lengdepoeng i spar siden du har 4 kort spar i stedet for 3. Hånden er derfor vært hele 8p!
- Om motparten dobler opplysende, eller melder inn, kan du passe om du ikke har noen god beskrivende melding og styrke er maks 8 hp. Men meld om du kan med 6hp eller mere! Det er vanlig at redobling viser minst 10hp uten god tilpass til makker. Kanskje vi skal prøve å straffedoble motparten?

# Når og hvordan delta i meldingsforløp når motparten åpner?

## Vurderer innmelding?

Med god 5k+ farge og minst 8 hp kan du melde inn på et-trinnet. Til svakere farge til mer ekstra styrke kreves. Makker vil ofte spille din farge ut så ikke villed makker med utspill i farger du ikke har styrke i!

Om du må vise din farge på 2-trinnet må du ha god fordeling med minst 9hp og minst god 5-kortsfarge eller minst 12hp ved 5332 fordeling. Merk at det kan være rett å passe med hender med opp til 15-16hp når fordeling eller fargekvaliteter er feil!

I vurdering om innmelding legger vi også vekt på soneforholdene, har aldri helt minimum spillestyrke i sonen, spesielt om du melder på to-trinnet.

En innmelding på 1 trinnet viser maksimalt 17hp, på to-trinnet maksimalt 18hp, på tre-trinnet uten hopp maksimalt 19hp (etter sperreåpning). Alle innmeldinger lover minst 5 kort i meldt farge. (Dobler med større styrke).

Normalt bør din styrke være minst 10 hp utenfor sonen og 12 hp i sonen for å melde inn på 2-trinnet. Med minimum så er krav til farge høyere, spesielt om du har trist 5332 fordeling. Unngå å kjempe for langt, to trinnet er ofte høyt nok selv med 8 trumf til sammen og 3-trinnet med 9 trumf.

Hadde du tenkt å åpne med en sperremelding så kan du fortsatt avgi sperremelding om dette blir med hopp.

Hadde du tenkt å åpne med 1Gr så skal du fortsatt melde 1 Gr om du har stopper i motpartens farge! 1 Gr viser altså 15-17 hp med stopper pluss ganske jevn hånd.

Hadde du tenkt å åpne med 2Gr for å vise 20-21hp så kan du fortsatt hoppe inn med 2Gr for å vise det samme om du har stopper i åpningsfarge. Makker melder som om du åpnet med 2Gr så 3♣ blir Stayman og 3♦♥ blir overføring til 3♥/♠

Om din styrke er minst 18 hp så bør du trolig innlede melding med opplysende dobling og siden melde din farge.

Merk at om motparten åpner i din beste farge så kan det være klokt og ikke delta i meldingsforløp selv med opp til 15HP!

## Vurder opplysende dobling

Har du 12hp+ men ingen god 5 kortsfarge å melde kan du doble som opplysende, opplysende dobling har ingen øvre styrke. Er din styrke mellom 12-17 hp så bør du ha minst 3 kort i alle umeldte farger så du kan passe ned makker sin preferanse på din opplysende dobling. (Støtt med 4 kort og 15-17hp). Melder du ny farge, etter først å ha doblet opplysende, lover du minst 17hp og minst 5 kort i meldt farge.

Når motparten åpner i major lover du normalt 4 kort i motsatt major med dobling om din styrke er under 18hp! Har da også minst 3-3 i de to andre umeldte fargene.

Har du 4441 fordeling med singel i motpartens farge kan du doble opplysende med 11hp. Singel Kn, D eller K har liten verdi i motpartens farge men kan ha verdi i motspill.

Åpner motparten i 1Gr så viser dobling minst 15hp og trolig jevn hånd. Delvis forslag til straff om makker har minst 6hp. Makker kan flykte med svake kort ved å melde sin beste farge, dette viser trolig 0 til 6/7 poeng. Har vi utgang er det nesten alltid bedre å spille 1Gr doblet i stedet! Har du jevn hånd men din styrke er under 15 hp så melder du pass på motpartens 1Gr åpning!

Leif anbefaler å betrakte motpartens 1♣ åpning som ekte farge, selv om den kan vise kun 2 kort hos mange, når du vurderer innmelding eller dobling! Dette må makkerpar avtale. Med 6 kort ♣ og gode kort meld først pass og vurder så om du skal melde ♣ lavest mulig siden. **Avansert avtale**, makker kan doble opplysende etter tidligere å ha meldt pass! Har ingen av dere meldt annet enn pass vil alle doblinger på 1, 2 eller 3 trinnet være en form for opplysende dobling basert på meldingsforløp. Slike doblinger normalt åpning om du tidligere har meldt pass men viser minst 4 kort i umeldte farger. Styrke på slike gjenåpninger må alltid være minst 8hp med tilpass i umeldte farger. Dog om motparten sliter med å finne tilpass, og har havnet på 3-trinnet etter å ha meldt 3 farger, er dobling ment som straff. **En annen regel å bruke er at når motparten har god tilpass har også vi tilpass!**



# Svar på makkers opplysende dobling

Når makker dobler opplysende motpartens fargeåpning viser makker åpningshånd og ber deg melde din beste farge og samtidig vise din styrke.

Ditt svar	Viser	Mere forklaring
1 i farge	0-8 hp	4+kort i fargen
2 i farge <b>uten</b> hopp	0-9 hp	4+kort i farge
2 i farge med hopp	9-10 hp	4+kort i farge
3 i farge med hopp	11-12 hp	5+kort i farge
4 i farge	13+hp	5+kort i farge
1NT	6-9 hp	Stopper i motpartens åpningsfarge, ingen god meldbar farge
2 NT	10-12 hp	Som for 1NT
3 NT	13+hp	Som for 1NT
Overmelding av åpningsfarge	10hp+	Har ingen god naturlig melding, ber dobler beskrive sin hånd bedre, eventuelt svar 2Gr lover stopper i motpartens farge!
Pass (Straffepass er sjeldent).	Lover minst <b>solid</b> 5 kort i motpartens åpningsfarge og tror dette blir den mest innbringene kontrakt. Er du i tvil så meld!	

Melder neste hånd pass eller redobler så gjelder tabell til venstre fullt ut, du må nesten melde uansett hva du har! Men melder neste hånd så er du fritatt fra å melde med 0 til 5 hp. Tabell til venstre kan fortsatt følges men de to første svarene viser nå 6-8/9 hp.

Om motparten melder etter opplysende D kan du doble om du har 4-4 i de to umeldte farger med minst 6hp eller minst 8hp om du tvinger makker til å svare på 3-trinnet. Du vil være med å kjempe om kontrakten!

Etter eventuell redobling vet makker at du er svak så du bør melde 4 kortsfarge på et trinnet og 5 kortsfarge på to-trinnet for å hjelpe makker med å finne beste trumf!

# Hva skal jeg spille ut? (Foreslått prioritering men ingen garanti for at det blir rett!)

## Mot Grand, ofte aggressivt fra din beste farge når makker ikke har meldt.

- 1 Utspill i makkers farge med 2 kort eller flere har høyeste prioritet. Spill også ofte ut singeltone i makkers farge når makker har sperremeldt. Lite kort ut lover 3 kort i makkers farge, høyt kort viser normalt 2 kort.
- 2 Utspill i din beste farge men unngå å spille ut i farge som spillefører har meldt.
- 3 Utspill i umeldte farger
- 4 Om du har valg mellom to 4-kortsfarger så prioriter major fremfor minor farge.
- 5 Har du lite eller ingen styrke så vurder å finne makkers beste farge. (Kan faktisk også være bordets først meldte farge).

**Unngå utspill av kortfarge, også om denne er umeldt. Om makker kunne meldt denne farge på et trinnet så er det enda mindre sannsynlig at dette blir rett. Utspill av kortfarge kan være aktuelt når det er bordet som har meldt fargen.**

**Unngå utspill i motpartens meldte farger, spesielt farger meldt av åpner**

Spill ut toppen fra honnørsekvens som K fra KDKn4 eller KD104 eller D fra Dkn106 eller Dkn954. (Makker vil kaste styrke med E, K eller 10.

Utspill av lavt kort er invitt, du har minst en honnør i fargen men benekter honnørsekvens.

Utspill av 6,7,8 eller 9 kan være toppen av ingenting. Normalt ikke invitt men har normalt 3 til 5 kort i fargen.

## Mot farge (Ønsker å sette opp stikk for oss uten å gi motparten noen ekstrastikk)

- 1 Utspill av singelton er ofte et godt utspill om ikke dette leder opp til spillefører sin hovedfarge!
- 2 Spill ofte makkers farge ut uavhengig av din lengde. Laveste kort fra 3 kort, høyeste kort med 2 kort, nest laveste kort med 4 kort. Spiller du noe annet tyder dette på kortfarge i utspillsfarge eller at du vil etablere sidestikk raskt.
- 3 Utspill i umeldt farge er et forventet utspill. Har motparten meldt 3 farger før de «fant» trumf tilpass så er det ofte rett med aktivt utspill i umeldt 4. farge
- 4 Trumf ut er ofte rett når motparten har skjeve fordelinger med begrenset styrke eller når du ser at farger sitter ugunstig for spillefører eller når spillefører trolig har 5-5 fordeling. Unngå å spille ut singel trumf
- 5 Utspill av dobbelton skal ikke overdrives. Bør da ofte ha trumfstopper for å øke sjansen for stjeleverdi. Spiller du ut dobbelton skal du spille ut ditt høyeste kort, også D fra Dx. Utspill fra Dx eller Kx frarådes sterkt om ikke dette er makkers farge!

Passive utspill er ofte mest effektive i umeldte farger eller når blindemann har meldt farge. Passive utspill er ofte utspill fra 3, 4 eller 5 små kort i fargen. Sjelden betende utspill men gir sjelden bort gratis stikk til spillefører.

Prioriter passive utspill høyere enn mot Gr. **Ikke spill ukritisk fra Hxxx. Underspill ikke E i utspill og unngå utspill av E om du ikke også har K. Har du valget mellom 2 meldte farger så prioriter farge som er meldt av blindemann.**

Utspill mot farge viser samtidig fordeling men sier ikke noe om styrke i farge! Høy lav viser 2 eller 4 eller 6 kort. Lite kort ut fulgt av et høyere kort lover 3 eller 5 eller 7 kort.

Spill ut høyeste kort med inntilliggende honnører, som KDx eller DJ74. Spill da ut høyeste honnør selv om du kun har 2 etterhverandre! (Gjelder ikke mot Gr).

Utspill i din lengste farge uten honnør betraktes som passive utspill. Gir normalt ikke bort billige stikk og kan også lede til at makker får stjeling.

Utspill av E lover oftest også K eller at du har E singel/Ex og håper på stjeling senere.

# 3 enkle huskeregler i motspill.

Generelt, unntak finnes!

- **”Andre hånd lavt, tredje hånd høyt”**. Når det spilles et lavt kort fra spilleren til venstre for deg, lønner det seg vanligvis å legge et lavt kort. Det er ikke noe poeng i å legge et høyt kort for å presse spillefører til å bruke et høyt kort, det gjør hen mest sannsynlig uansett! Hen vet jo ikke hvilke kort din makker har. 2. hånd betyr at du legger på til stikk som spiller 2 og at makker vil legge på siste kort i dette stikken.
- **”Høyest for makker”**. Når makker har spilt ut et lite kort, invitt, må du ofre ditt høyeste kort for å sikre at deres side enten vinner stikken, eller presser ut spillefører/blindemann høye kort. Har du f.eks. Dknxx så stikker du med laveste kort i sekvensen, her knekt. Om bordet har 1084, og du har kn92, og makker spiller ut 3 så legger du selvfølgelig 9 om spillefører ber om 8 eller 4 fra bordet.
- **”Honnør på honnør”**. Når en av motspillerne spiller en honnør, bør du stikke den hvis du sitter med en høyere honnør. Da kan du forfremme en av makkers eller kanskje dine egne kort til stikk. (Honnør på honnør gjelder ofte ikke om du vet at makker er kort i fargen eller når motparten trolig har 10 kort i fargen eller 9 kort uten D.

Det som kommer etter dette bilde er beregnet for de som har kurs 2 og/eller 3 i bridge! Det aller meste er gjennomgått delvis hos Stig høsten 2025.

Viktige avtaler for et godt system men passer best for de som behersker det grunnleggende, under ser du en oppsummering av temaer som omtales videre.

- Bruk av doblinger som negativ dobling, gjenåpning og forsinket opplysende doblinger
- Hjelpeverktøy for å inventere til utgang i major når tilpass er funnet
- Stenberg
- Kontrollmeldinger
- 4. farge som krav til utgang
- Når du allerede har benektet åpning får noen meldinger noe redusert krav til styrke
- Gode og dårlige honnører
- Eksempler på fargebehandling som spillefører

# Hjelpeverktøy for å invitere til utgang i major

## Verktøy –Invitt: Vi har støttet hverandre på 2-trinnet og funnet majortilpass

- Eksempler på meldingsforløp hvor du har funnet trumftilpass tidlig. (I eksemplene er det forutsatt at motparten melder pass men dette er ikke noe krav for at hjelpeverktøy gjelder).
  - 1 ♠-2♠ og 1 ♥-2♥
  - 1 ♣ /♦/♥-1♠ – 2♠
  - 1♣-1♥-1♠-2♠
  - 1♣-1♦-1♥-2♥

Altså alle meldinger der begge har meldt og man er på 2 trinnet og funnet major tilpass.

- Nå kan man melde en farge man trenger ekstra hjelp i som invitt til utgang!  
1♠-2♠ feks. 3♦ (kan du hjelpe meg med denne fargen? Kan f.eks. ha xxx eller Dxxx, en farge som EK96 egner seg dårlig for å spørre om hjelp).
- Svar på spørsmål om hjelp:
  - Nei det kan jeg ikke: 3 i fargen vår (spar i dette tilfelle – vi bruker det samme med 1♥-2♥)  
Nei ingen hjelp = 3 små - dxx og lite poeng (lavere del av hva du har lovet).
  - JA det kan jeg: meld 4 i trumffarge  
Med hjelp menes
    - Singleton
    - Kx eller Ax
    - Xx og 4 kort støtte og øvre del av poeng lovnaden.

Når majortilpass er funnet på to-trinnet er også meldingen 2Gr invitt med god styrke men ofte kjedelig fordeling, typisk 17hp. Avslag er også nå å melde trumffarge på tre-trinnet!

## EKSTRAVERKTØY til senere bruk:

Når dere behersker det som står til venstre kan avtalene rundt invitt gjøres bedre:

Ny farge som er under fargen vår på 3-trinnet spørres om litt hjelp i meldt farge som Dx, xx (og 3 kort støtte)

4 i fargen det spørres om  
4 kort trumf og maks med poeng  
4 kort i fargen og honnørpoengene i fargen eller trumffargen.  
(minimum 4 hp i fargen)



# Doblinger kan bety mye, sjelden straffedobling under 3GR!

- Negative doblinger, makker åpner og fienden melder farge under 3♠. Dobling fra oss viser de umeldte majorfarger, minst 4 kort i umeldt(e) major. Om begge mior er meldt lover det minst 4-4 i begge minor. (Alternativt kan det avtales at det alltid skal vise de 2 umeldte farger men da går bruken kraftig ned). Styrke må forsvare nivå. Rettesnor: på et trinnet minst 6hp, på to trinnet minst 8hp og på tre trinnet minst 10hp.
- Om makker dobler under 3♠, og du ikke har lovet poeng, er det alltid en form for opplysende dobling! Eks; 1♦-(1♠)-pass-(2♠); dobler. D viser god åpning og mottakelig for svar i umeldte farger og vil at makker skal melde av eventuell 5 kort eller vise eventuell 3 kort støtte i ruter, nødalternativ blir å svare i billigste umeldt 4 korts farge eller straffepasse med god 4/5 kort spar farge eller eventuelt melde 2Gr med ♠-hold.
- Pass-(1♠)-pass-(2♠); pass-(pass)-D. Her vil makker kjempe om kontrakt, typisk 8-11hp med maks 2 kort spar. Minst 3 kort i begge minor farger og 4 kort i ♥. Med minimum har du typisk singel/renons i spar og gode honnører.
- Når motparten har funnet tilpass men stopper under utgang så vurder å doble opplysende forsinket om du har rett fordeling med kortfarge i motpartens farge(r) og din styrke er minst 8hp! Slike doblinger lover minst 4 kort i umeldte majorfarger. (Ekstra fin fordeling og helst et ess og en K i umeldte farger med minimum).
- Melder motparten 3 eller 4 farger så blir dobling fra oss på tre-trinnet straffedobling
- Om makker dobler, etter at du har åpnet med svake 2 eller 3, så er det straff!

# Stenberg; Åpning1♥ eller 1♠, svar 2Gr

Om makker åpner med 1♥ eller 1♠, og vi har kort som minst bør holde til utgang, så hopper vi til 2 Gr for å si at vi skal minst spille utgang. (Normalt minst 12p men kan være svakere med ekstra flott fordeling). Etter svar fra åpner er alle svar under 4 i avtalt major kontrollmeldinger. Den som spør i 4Gr må ha noe ekstra uviste verdier.

## Svar på 4Gr RKCWB når trumf er avtalt, 5 ess totalt inkludert trumf konge

5♣ viser:	0 eller 3 ess (av 5)
5♦	1 eller 4 ess
5♥	2 ess uten trumf dame
5♠	2 ess med trumf dame

Svar på 2 grand	Viser
3♣	Kortfarge, singel eller renons i kløver. Styrke ukjent.
3♦	Kortfarge, styrke ukjent
3♥/♠	Kortfarge hvis umeldt major, styrke ukjent
3 i åpnet major	Ingen kortfarge, 11-14 hp
3 grand	Viser 18-19 hp pluss jevn hånd!
4♣	Ess eller konge i kløver, minst 15 hp eller minst 14hp med ekstra fordeling. Dette kalles kontrollmelding og vi melder da laveste kontroll først! Benekter kortfarge.
4♦	Benekter kortfarge. Ess eller konge i ruter og benekter samtidig ess eller konge i kløver! Minst 14/15hp
4♥ etter åpn. 1♠	Benekter ess og konge i både kløver og ruter men har kontroll i hjerter og minst 14/15 hp
4 grand	Kjempekort, 5 ess Blackwood, tar komando men bør normalt melde roligere før 4 grand! (Tenk om makker f.eks. er renons i en farge). Stenberg gir deg jo god tid på å undersøke mere før eventuelt 4Gr. Kanskje det til og med er spill for storeslem?

Om du spiller Stenberg med ukjent makker bør svarskala avtales. Mange svarskalaer finnes!

# Kontrollmeldinger

- Når trumf er fastlagt og det meldes på tre-trinnet over trumf- farge, eller på 4-trinnet i ny farge, så sier dette fra om mulig slemspill og at du kan ta første eller andre stikk i meldt farge! Kalles kontrollmelding eller cue bid.
- Kontrollmelding lover altså ess, konge, singel eller renons i meldt farge!
- Kontrollmeldinger over utgang lover første kontroll, renons eller ess
- Når vi avgir kontrollmelding så gjør vi dette på laveste mulige nivå så med ED10763, EK104, 85, KD etter 1♠-3♠ så svarer vi 4♣ og håper makker svarer 4♦! Har makker K94, 5, kn942, Ekn842 vil han svare 4♥ og vi «ser» 2 rutertapere og melder 4♠! Den som eventuelt passerer utgangsnivå lover ekstra verdier mot det en allerede har vist.

# Fjerde farge er krav til utgang!

(Vi melder først tre farger naturlig før den siste blir meldt av oss. Eventuell åpning i 1 ♣/♦ betraktes som fargemelding selv om det kan være 3 kort!).

- Et viktig hjelpemiddel for svarhånd er fjerde farge, dette gir begge parter ro med å beskrive sin fordeling og samtidig være sikker på at meldingsforløp ikke stopper før utgang! (Motparten melder pass hele tiden).
- Direkte eller senere grand melding, etter fjerde farge på to eller 3-trinnet, lover hold/stopper i fjerde farge!
- Støtt makker sin svarfarge med 3 kort, hen vet at du ikke har 4 kort siden du ikke støttet i forrige runde! (Benekter ikke hold i 4. farge).
- Gjenta farge med ekstra lengde. (Benekter ikke hold i 4. farge).
- Hever du direkte makker sin 4. farge så viser du 4 kort i 4. farge!
- **Unntak 1:** 1 ♣-1 ♦; 1 ♥ -1 ♠. 1 ♠ er naturlig og viser minst 4 kort ruter og 4 kort spar med 6-20hp. 4. farge blir her naturlig men kan ikke passes! (Eventuell 1Gr i svar på 1 ♠ viser 11-14hp men lover ikke spar hold).
- **Unntak 2:** Om du har benektet åpning, og makker ikke har lovet tillegg, er 4. farge generelt krav med rundt 11hp. Men det er ikke krav til utgang, kun god invitt. Åpner må nå vurdere hopp til rett utgang om styrke er minst 14hp eller mere! Må fortsatt eventuelt ha hold i 4. farge for å melde grand.

Når du har  
benektet  
åpning med å  
melde pass.  
Tema er lite  
behandlet på  
kurs hos Stig!

- Åpner makker meldingsforløp, etter at du har meldt pass, kan du ikke kreve til utgang uten at makker viser tillegg. Makker kan jo ha 11-12hp og da kan vi ikke ha til utgang uten ekstra god tilpass! Utgang krever normalt minst 25 poeng i samlet styrke. Så nå blir alle meldinger passbare unntatt 1♥/♠-2Gr som fortsatt blir Stenberg! Svarprinsipp på Stenberg beholdes.
- Pass-1♥/♠-2♣/♦ er ikke helkrav etter pass i åpning, typisk 9-11hp med 5-kort. Ikke overdriv å passe for tidlig som åpner, støtt makker om du har tilpass med noe tillegg!
- Melder motparten kan du vurdere ny farge på 2-trinnet med god 5 kort og 8-11hp! Eks P-(P)-1♥-(2♣); 2♦ viser typisk 2 kort hjerter og 5 gode ruter med 8-11hp, sjelden 6 kort siden du ikke åpnet med sperr 2♦. Benekter 4 kort spar siden du ikke dobler negativt for å vise umeldt major! (Kan ha kløver stopper).



# Gode og dårlige honnører

Vurdering av håndens reelle spillestyrke kommer med erfaring, lite behandlet på kurs!

- Et ess er alltid vært **minst** 4 hp om ikke makker er renons. Ess er matematisk i snitt vært 4,5 poeng.
- Honnør singel eller honnør dobbel er ofte dårlige verdier men ikke i makkers lengste farge.
- Hvor langt skal vi kjempe? Med kun 8 trumf og rundt 20-22hp skal vi normalt ikke melde på tre-trinnet men skal ofte være med på 3-trinnet med 9 trumf med samme styrke. Tror du at styrken er minst 22-23 hp kan du vurdere en forslags-dobling av motparten med 3 kort i motpartens farge så får makker vurdere om korta egner seg for motspill.
- Om motparten melder farge er det bra å ha K bak innmelder, men dårlig å ha K foran, da K ofte kan bli fisket opp av motparten, ess er da oftest bak din K!
- Kneker er overvurdert, spesielt i fargekontrakt. Dog hjelper det mye om knekt er i sekvens som kn109.
- Honnører i langfarger er mye bedre enn honnører i kortfarge
- Har makker vist kortfarge er det ugunstig om du har K, D eller knekt i denne farge. Dårlige honnører spesielt i slemsøken!
- Sekvenser er bra! Eks: Makker har E84 og du har DJ10, her får du minst 2 stikk og i 50 % av tilfellene får du 3 stikk når K sitter i kapp foran E! Men om du kun har D109 er det ikke sikkert at du får mere enn et stikk i denne fargen!
- Fordeling 4333 gir ofte et stikk mindre enn andre fordelinger. Vurder pass i åpning med kun 12hp og pass alltid med 11hp.
- Honnører i makkers langfarge er bra. Kortfarge i makker lengste farge er ofte et dårlig tegn. Selv renons kan være meget uheldig, si at makker har EKxxxx i kløver, og dere finner 4-4 tilpass i spar, nå er det ofte lett å godspille kløverfarge om du har 2 kort kløver men med renons i kløver så kan det bli umulig å få flere enn 2 kløverstikk! Ikke frykt renons i makkers farge men ha det i bakhode om du lurert på slem og verdsett renons kun til maks 2 poeng i kjent 5 kortsfarge hos makker.
- **Til ettertanke:** Når alle honnører jobber sammen, og fordeling er god, kan det bli mange stikk selv med lav honnørstyrke. Veldig uflaks om du har Ekn og makker har KD i samme farge. Her har makkerparet alle 10 honnørpoengene i fargen men får kun 2 stikk i fargen! Tenk om det hadde vært Exx mot singel, i fargekontrakt gir det 0 tapere og trolig 3 stikk via stjeler selv om samlet honnørstyrke i fargen kun er 4 hp!

# Hvordan er det best å behandle farger?

Lite behandlet  
på kurs!

- Mangler du kun K så skal du fiske (=knipe) etter konge om du ikke har 11 kort i fargen. (Toppe, ingen fisk) med 11 kort,
- Mangler du kun D i en farge så skal du knipe etter dame om du har 8 kort eller færre, har du valg hvilke vei så får du gjette. Spill ofte honnør først for å se om D sitter singel. (Altså toppe med 9 kort med E og K)
- Mangler du kun knekt så skal du knipe etter kn om du kun har 6 kort eller færre som EK10x mot Dx. Trenger du 4 stikk så er beste sjanse å spille dame og så liten mot 10.
- I fargekontrakt er det dårlige verdier å ha dame eller knekt i motpartens farge
- Om du har Ekn94 mot K6532 så har du tenkt å toppe fargen. Men det er en gratis forsikring å spille K først, for om fargen sitter 4-0 så blir det 0 tapere om D1087 sitter foran EKn94! (Dessverre alltid 2 tapere om det sitter motsatt!)
- Har du EKn104 mot 7653 så er størst sjanse for 3 stikk å spille liten til 10, så liten til kn. Har bordet kun EKn94 så er største sjanse for 3 stikk å spille liten til 9 først og så liten mot kn.
- Har du Eknxxx mot xxxxx er det gratis å spille liten til knekt! Om fargen sitter 2-1 så er det alltid en taper men du garderer deg nå mot 3-0 sits med KDx foran ess!
- Om du har Ekn85 mot K763 er det bare en vei å fiske D, spill K og så liten mot knekt. Det skal ikke være noen variant å spille liten til K og så knekt, gode spillere vil alltid dekke med D om de har den og du taper alltid! (I enkelte tilfeller kan du vurdere å spille E og K, spesielt når du ønsker å krysstjele etterpå, eller når du er nesten sikker på at D sitter bak basert på meldingsforløp. Er du usikker så vil det i lengden være rett å fiske etter D).

# Hvordan er det best å behandle farger? Side 2

- Har du KD94 mot kn52 så er beste spilleplan å spille liten mot D. Om denne står, og du har nok inntak, er det best å spille liten mot K. Får da alltid 3 stikk om fargen sitter 3-3 eller at E sitter dobbel foran eller at 10 sitter dobbel hos motparten.
- Prøv å spille farge slik at du kan gardere deg mot skjev fordeling. Har du f.eks. KD843 mot kn962 så spiller du liten mot K. Selv om fargen sitter 4-0 så kan du fiske opp 10 rett vei så det kun blir en taper. Spiller du uforsiktig liten til kn så blir det 2 tapere om E10xx sitter bak KD8xx!
- Om du har gode kort utenom D, så er det ofte gratis å sjekke om motparten vil hjelpe deg. Har du f.eks. K752 i bordet og har Ekn109 på hånda så er det en variant å spille knekt fra hånda. Det er ikke alltid lett for motparten å se at en alltid skal legge liten med Dx eller Dxx. Så om ingen D kommer på så stikk med K og ta fisken andre veien.
- Mangler du inntak til en langfarge er det ofte rett å sikre seg. Si at bordet har Ek97652 og du har 2 små i grand kontrakt. Matematisk er det best å toppe fargen men skal du sikre deg 6 stikk så er det klart best å spille liten fra begge hender først om du har kontroll på skift. Om fargen sitter 3-1 eller 2-2 så blir det 6 stikk i fargen.
- **I grand spill prøver vi normalt å godspille den fargen som gir flest ekstra stikk.** Så om du har valget mellom å godspille EDkn mot 975 eller kn953 mot D1074 så er hovedfokus først på den siste kombinasjonen om du har gode stoppere i sidefarger. Uansett så har motparten 2 stikk i denne farge men etter det kan vi hente 2 stikk! Å fiske etter K kan vi eventuelt gjøre siden eller når motparten skifter til denne fargen. Selv uten fisk får vi jo 2 stikk i denne fargen og kan maksimalt få et ekstrastikk ved å fiske 2 ganger etter K.

# Følg med på Askim BK sin hjemmeside!

- Hjemmeside blir ofte oppdatert med forskjellige nyhetsartikler, link <https://askimbk.org/>
- Sida har mye innhold!
- Har lagt mye vekt på å ha variert stoff for folk som ønsker å lære mere om bridge, se fane «Lære bridge», direkte link <https://askimbk.org/l-re-bridge>
  - Du finner denne presentasjon og også mye annet med flere gode videoer.

**Leif håper denne grundige og detaljerte beskrivelse er både til hjelp og inspirasjon for å få til et godt system med din makker. Håper ikke min detaljerte oppsummering har motsatt virkning! Med jevnlig repetisjon og trening så tror Leif at system vil bli husket av begge og at makkerparet oftere finner rett kontrakt og at også spilling går bedre! Videre er det lettere å forstå motparten sine meldinger når en kan grunnsystem godt! Askim BK håper selvfølgelig at du vil prøve deg fast i klubben hver tirsdag men uansett så vil vi gratulere alle kursdeltakere med en flott ny hobby uansett hvordan den blir praktisert!**