

MajaEnkelsys

Åpn		Svar	Sekvenser
1kl/ru	2+kl 4+ru	2m: utgkrav og støtte (5+ om kløver vanligvis). Svar: Ny farge singel. 2NT 12-14 el 18-19. deretter: ny farge singel også fra svarhånd 2Hj/Sp: Sperr. Svar: 2NT: inv. spør om singel (som e. åpn 2M) hopp i mm: ubalansert invitt. Også e. pass i åpn/innmelding 3x: renons, utg.krav	1m – 1M – 2M – 2NT: 3m= naturlig ukrav, 3M=4kort ukrav, 3NT= 3kort bal max, 4y= singel, 4M= 4 kort max. 1m - (1x) - 2x = støtte og minst invitt 1m - (1NT) - 2mm = begge major 1m - (1hj)- X = minst 4sp
1hj/sp	5+	2kl tvetyd: enten utgkrav m kløver el - inv med 3(4) kortstøtte (hvis ikke forhåndspasset) . Kun i fred. Svar 2M : min, 3./4. h: 2kl/2ru Toronto m 3 el 4 kort støtte,kun i fred. Etter toronto er hopp til 3x singel, 4x renons. 2NT: Invittstenberg med 4 kort støtte. Svar 3M:min 3x max. 4M sjanse. Deretter: etter 3x max: 3/4x:singel: 3M spør e singel 3NT: sleminv u singel,4M: min,. 3x - Minisplinter - Nøyaktig invitt. Svar 3M ikke krav 3NT - 13-15 2344 4x: renons og støtte. Også 1sp-4hj.	1hj - (1sp) - 2kl: som om vi fikk melde i fred 1M - (1/2x) - 2/3x = invitt. 1M-2M-2NT:Generell invitt 1M-2M-3x : kortfargeinv.
1NT	15-17	2kl: Stayman. Deretter: Smolen, enkel løft: inv. 3mM = sleminv. 3kl nytt søk,. 2ru/sp: overføring. Svar: Bryter med fargen over v max, 2NT 3k st 17HT Enkel lett av overfør: invitt. Hopp til 4x- q og sleminv.	1NT-2kl-2x-3kl: Nytt søk 1NT-2kl-2ru-2sp: 4k sp + lenger min. Ukrav

		2sp: minoroverføring el sleminv. i min. Svar: 2NT: max med begge minor. Deretter: 3m: To play, 3H: sleminv kl, 3SP: sleminv ru, 3NT: sleminv begge m 3m =sleminvitt 3M = singel, begge minor 4m(kun ved hopp)= overføring svak.	- Forsvar mot 1NTx: system på, xx ber om uttak i 2kl (som kan rettes til 2ru) (NB! Samme forsvar mot 2NTx) -Etter innm: oppl.x,2NT: lebensohl, 3X: overføring.(minst invitt) 1NT - 2kl - (x) : xx=toplay, ru=ru Enkel løft av svar på overf/staym = utg.invitt
2kl	Halles	2 ru:tvetydig, 3 kl nytt avslag 0-3,, 2M: god 5 kort+, 2NT: Begge minor, 7+, 3m: god 6+ kort	2kl - 2/3x - 4M: 9,5 stikk 2kl - 2x-2NT: 22-24. Så samme som e 2NT åpn 2kl - 2x- 3NT: 25-27. Så Baron og overfør. (baron = sleminteresse) x av innmelding: 0-4 2kl-2ru-3kl-3M = 5kort! (må si 3ru ellers) 2kl-2ru-3ru-3hj= sek.negativ, 3sp = 5kort.
2ru/hj/sp	Svake 2	2 NT spør etter singel. Ny farge rundekrav	
2NT	20-21	3kl: Puppet (NB etter alle 2NT varianter, også innmeld.) 3sp = begge minor (minst 5/4) 4m=sleminv i major. Svar: fargen over viser aksept. 4M: sleminv i minor. Svar: 4NT to play, 5m to play. Fargen over viser aksept og ER BLACKWOOD!!	2NT-3kl (x) : xx = 5kort kl, 3ru = svar på puppet 2NT – 3kl -3ru – 4 kl = begge major og sleminvitt. Deretter 4ru = hj trumf. 4NT BW m spar 2NT – 3kl -3ru – 4 ru = begge major, ikke sleminteresse

3kl/ru/hj/sp	Sperr 7 kort	Ny farge på 3-trinnet: krav. Avslag på krav 3NT	
3NT	Gående minor	(kun i 1./2. hånd). 4m/5kl p/pref. 4M:to play	
4NT	Begge minor	NB! Ikke spørsmål om spesifikke ESS	

Prinsipper

- Principle of Fast Arrival
- aldri sperr over motpartens sperr

Utgangskrav

- **2 over 1 utgangskrav.** (kun rundekrav etter innmelding fra motparten)
- **4. farge utgangskrav** utenom 1sp. løft av makkers 4. farge viser "ingen god melding", vanligvis 2-3 små
- **1M - 1NT- 2NT: utg krav.** (1hj - 1nt - 2sp er da ikke utg.krav).
1sp - 1NT - 2NT: 3kl = 5 kort minor, 3ru=5+hj, 3hj: 4hj, 3sp = dobbel spar min, 3NT: dobbel spar max
1Hj - 1NT- 2NT: 3kl = 5+kl, 3ru= 5+ru, 3hj: dobbel hj min, 3sp: Begge minor, 3NT: dobbel hjerter og max
- 1kl - 1M- 2kl- 2ru = **kunstig utg.krav.** Hopp til ny farge 3-trinnet fra svarh. viser 5-5 og invitt (eks: 1kl -1 M- 2kl- 3ru, eller 1kl- 1sp - 1nt - 3hj)
- 1ru - 1M- 2ru- 3kl = **kunstig utg.krav**

Revers

- **Hopprevers er utgangskrav.** IKKE hvis det kommer NT feks 1sp - 1NT - 3hj - det er kun invitt
- Etter revers som ikke er hopprevers er **billigste av 4. farge og NT forsøk på å stoppe under utgang.**
- Etter 2-over-1: "Revers" fra åpningshånda viser da 15+. (Eks.: 1hj- 2kl- 2sp, 1sp-2hj-3kl)

Hopp til 2NT 18-19 NT og hopp til 3NT

- Etter 18-19 NT er 3kl wolf, for å spille på 3-trinnet. Svar 3ru.
Alt annet naturlig og krav.

- $1x - 1y - 3NT = \text{lang } x - 15-18$.

- 1hj -1sp -3NT: 6kort hj + 3 kort sp. Deretter 4kl sleminv mhj, 4ru sleminv m spar-

Sleminvitt, 4NT og 5NT

- 4NT: Blackwood 03/14.

4NT er ALLTID BW UNNTATT når vi vet det er kvant: NT på NT eller der det er spesielt avtalt

- Etter 4NT kvant svarer man evt på 4 ess BW. Man kan evt foreslå en 5 kortsfarge på 6-trinnet.

- 5 NT pick a slam

- Etter 3M sleminvitt er ny farge direkte singel, 3NT er tillegg uten singel.

- last train

Konvensjoner

- **xy NT og xyZ**, også etter pass i åpning (men 2ru er da ikke utg.krav men invitt med ru) ,**IKKE** om motparten melder inn.
Den lengste veien til 2NT viser støtte.

- **Manko**

Forsvarsmeldinger

- Michaels: begge major ved minorovermelding, ellers motsatt major + kløver.

- 2NT eller Michaels inn fra motparten - vi overmelder som viser god melding i **billigst-for-billigst**

- Forsvar mot 15-17 NT(14-16) NT: $x = \text{spar} + \text{farge}$, $2m = m + \text{hjerter}$, 2M nat, 2NT = begge m (kan også være utg.inv med en seter major)

- Forsvar mot svakere NT: x=traff 2kl: begge M: 2ru: en major (sterk) (etter det multivar), 2M: en major, svak (8-12)
- Forsvar mot føringer: x viser at vi har den fargen som blir meldt, fargen over er opplysende
- Mot multi: X = hj (og kan ha spar også såklart), 2hj = sp, 2sp = naturlig 3hj = naturlig

Maursluker: Kun mot åpning på 2trinnet: Svake 2 i Major, eller 2ru Multi som behandles som SPAR.

Innmeldinger

- Innmeldinger kan være veldig tynne! Etter innmelding på 1/2-trinnet er ny farge fra makker på 2-trinnet IKKE krav, kun krav på 1 og 3-trinnet.
- Hopp til 3 i ny farge er altså naturlig.
- Etter innmelding 1M fra oss - 2NT fra makker er alltid Stenberg!

Doblinger

- Neg x til 4 hj (også neg x over 1NT)
- 1m – (1 hj) – x: minst 4sp. 1m – (1 hj) – 1sp: benekter spar. Etter x som viser minst 4sp vil åpner svare 1sp med 3 kort, 2sp m 4
- (1m) - X- (1M/1NT) - X: Viser straffeinteresse (3kort+) 9+ HP
- responsive doblinger, støttedoblinger. Ikke støttedobl mot ru.
- (1m) - 1M - (x) - xx = Hx
- etter xx fra makker og meld av motpar: uttak = svak hånd. 2NT=utg krav og ikke intr. i motspill.
- Hvis motparten melder makkers farge: X = Honnør.
- Hvis motparten melder min innmeldings eller åpningsfarge som spørsmål om hold: X = dårlig farge.
- X av 3NT ber om et unaturlig utspill, kortest major feks
- X av kontrakt på 5 og 6'trinnet kan ofte være lightner. NB!
- Mot multi: X = oppl mot sp
- X av exlusion - kun for å lage krøll
- (1M) - x- (2M) - 2NT = Invitt i NT
- (1M) - X - (2M) - X = Begge minor

Kast

- små som styrke
- norske kast
- norske fra gjenværende
- invitt ut mot NT
- norske ut i makkers farge
- styrke på makkers spill
- invitt inne i spillet
- Smith – små er likte
- 10'ern er det laveste kortet som spilles ut som toppen av sekvens-
- styrke på E eller K-utspill (også med dama tredje+ i bordet)
- K ut fra EK kun fra EK blokk på ALLE trinn
- Lavinthal i trumf der det er nyttig