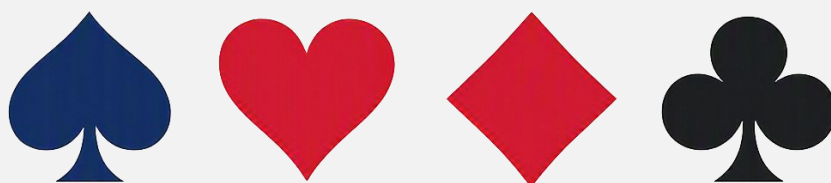


Systembeskrivelse

Tor-Ove Reistad m.nr. 29655

Leif Johan Lundal m.nr. 10252



Kompakt hurtigreferanse og komplett systemdokument for erfarent makkerpar

Dokumenttype	Kompakt systembeskrivelse for makkerparet. Hurtigreferansen er operativ fasit; detaljkapitlene gir svarskaer, unntak og konkurransevarianter.
---------------------	---

Revisjon	Gjeldende versjon: 31.08.2026
-----------------	--------------------------------------

Innhold

Forkortelser	3
--------------------	---

Systemoversikt – komplett hurtigreferanse	4
--	----------

Åpningsmeldinger	8
-------------------------------	----------

Fjerde farge som krav til utgang, unntak etter pass i åpning.....	11
---	----

Invitt Stenberg.....	12
----------------------	----

XYZ (Eller XY-NT)	13
-------------------------	----

Wolf Adjunct 2NT	14
------------------------	----

Toronto 2♣ (Drury Convention).....	15
------------------------------------	----

NT-åpninger og sterke naturlige NT-meldinger	16
--	----

Fi melder inn over vår 1NT (Forsvarsavtaler).....	18
---	----

Åpning 2♣, tvetydig avslag 2♦.....	19
---	-----------

Åpning 2♥/2♠ – Tartan	23
-----------------------------	----

Åpning 2NT – Unusual 2NT	24
---------------------------------------	-----------

Sperreåpninger	24
-----------------------------	-----------

Slemkonvensjoner	25
-------------------------------	-----------

Kontrollmeldinger, splinter og sterke invittverktøy	26
---	----

Splinter.....	27
---------------	----

Splinter fra åpningshånden	27
----------------------------------	----

Minisplinter.....	28
-------------------	----

Sleminvitter i konkurranse	28
----------------------------------	----

Fi forstyrrer med innmelding	29
------------------------------------	----

Tofargede innmeldinger fra fi.....	29
------------------------------------	----

Negative doblinger	30
--------------------------	----

Svarhånden overmelder fi etter vår minoråpning	30
--	----

Støttedobling / supportdobling.....	30
-------------------------------------	----

Fi dobler vår åpning på 1-trinnet.....	31
--	----

Når fi åpner meldingsforløpet	32
--	-----------

Svar på opplysende dobling	32
----------------------------------	----

Svar på vanlig innmelding	33
---------------------------------	----

Kompetitiv overmelding.....	33
-----------------------------	----

Takeout eller straff	34
----------------------------	----

Straffe- og utspillsdirigerende doblinger	34
---	----

Kunstige forsvarsmeldinger	34
Forsvar mot 1NT	34
Forsvar mot overføringssvar på 1-trinnet	35
Michaels cue bid	35
Unusual 2NT	36
Forsvar mot Ekren/Multi	36
Mancoff – når fi dobler 4. farge eller holdspørsmål	37
Lebensohl.....	37
Positiv trialbid	38
SOS-redobling	38
Generelle prinsipper i uklare situasjoner.....	38
Utspill, styrke og fordelingskast.....	40
Signalisering	41

Forkortelser

Forkortelse/notasjon	Betydning
2♠ / (2♠)	Uten parentes: vår melding. Med parentes: motpartens melding.
2♦♥ / 2♦♥	2♦ eller 2♥.
5k♠ / 5k+♠	Fem kort spar / minst fem kort spar.
2min / 2mmin	Melding i minor / melding i motsatt minor.
2maj / 2mmaj	Melding i major / melding i motsatt major. Har makker meldt major, betyr 2maj normalt støtte eller gjentakelse etter kontekst.
Gr / NT	Grand.
P / D / RD	Pass / dobler / redobling. I parentes, f.eks. (D), betyr det at motparten dobler.
A, K, Q, J	Ess, konge, dame, knekt.
x-y-z	Bokstavene viser meldinger i nye eller ennå ikke navngitte farger.
1-6-2-4 / 6421	Første variant angir eksakt fargefordeling i rekkefølgen ♠-♥-♦-♣. Andre variant angir fordelingsmønster uten å si hvilken farge som er lengst.
fi	Motparten.
hp / hfp / p	Honnørpoeng / honnørpoeng pluss fordelingspoeng etter tilpass / poeng brukt som samlet vurderingstall.
SH / ÅH	Svarhånd / åpningshånd.
UK	Utgangskrav
Cue bid / kontrollmelding	Kontrollmelding. Kontroll kan være ess, konge, singel eller renons etter kontekst.
Kontroller	Ess = 2 kontroller, konge = 1 kontroll, dame eller lavere = 0 kontroller. Brukes som vurderingsstøtte, ikke innført som eget spørresystem.
Marmic	Typisk 4441-fordeling med ukjent kortfarge, unntaksvis 5440.
RKCB / RKC	Roman Key Card Blackwood. RKCB brukes når avtalt farge er trumf.
God farge	Minst to av tre topphonnører.
Brukbar farge	Minst én av tre topphonnører.

Systemoversikt – komplett hurtigreferanse

Slik brukes hurtigreferansen

Dette kapitlet er makkerparets operative fasit og raske repetisjonsverktøy. En konvensjon eller avtale som ikke er omtalt her, regnes ikke som del av systemet. Henvisninger gis normalt til kapittel eller hovedavsnitt, ikke til enkeltsekvenser. Full forklaring, svarskalaer, unntak og konkurransevarianter står i detaljkapitlet det henvises til.

1. GRUNNSTRUKTUR OG OVERORDNEDE PRINSIPPER

Område	Avtale/prinsipp
Åpningsstil	5k major, 4k+♦, 2k+♣; høyeste femkort. Se «Åpningsmeldinger».
1 NT	15-17hp, oppvurdering av 14hp kan forekomme. Kan ha noe skjeve fordelinger som 6kmin eller 5422 fordeling, eller unntaksvis Marmic med singel H. Se «1NT-system».
Marmic	Marmic/4441 følger vanlig systemlogikk; nedvurderes ofte før tilpass. Se «Generelle prinsipper».
6k minor + 5k♥	Åpnes ofte 1♥ hvis reversverdiene er tvilsomme.
2♦	Multi: svak major eller sterk NT-variant. Se «2♦ Multi».
2♥/2♠	Tartan/svak toåpning. Se «Svake toåpninger».
2NT	Begge minor, minst 5–5; normalt svak/sonebetont. Se «Åpning 2NT».
3♣/3♦/3♥/3♠	Naturlige sperrer, sone- og posisjonsstyrt. Se «Sperreåpninger».
3NT	Gående 7k+ minor med lite/ingen sidestyrke. Se «Sperreåpninger».
4♣/♦	Texas: gående/nesten gående 7k+ major. Se «Sperreåpninger».
4♥/♠ + 5♣/♦	Sperre/spill, sonebetont; ofte 8k.
3. hånd	Svake 2- og 3-åpninger kan fravike normal stil, både svakere og sterkere.
4. hånd	15-regelen ved tvil. 2-/3-åpninger ca. 10–14 hp.
Major i 3./4. hånd	Toronto/Drury 2♣ brukes. Direkte invitt Stenberg utgår.
Kravpass	Invitt til å melde videre eller straffedoble.

Situasjoner uten særskilt avtale

Bruk nærmeste avtalte sekvens og naturlig systemlogikk. Se «Generelle prinsipper i uklare situasjoner».

2. KONVENSJONER OG PRINSIPPER ETTER EGEN ÅPNING

2.1 NT-system og sterke NT-sekvenser

Konvensjon/prinsipp	Kort fasit
Stayman / gjentatt Stayman	2♣ etter 1NT er Stayman. Lover verken styrke eller 4k major. Videre varianter står i 1NT-kapitlet.
Overføringer etter sterk NT	Etter 1NT brukes major- og minoroverføringer. Ny farge på 3-trinnet etter majoroverføring er UK ; hopp i ny farge er splinter.
Smolen	Etter 1NT–2♣; 2♦ viser 3♥/3♠ UK med 4k i meldt major og minst 5k i motsatt major.
Sterk 2NT	Etter sterke NT-sekvenser brukes Puppet Stayman og overføringer.
Puppet Stayman	Brukes når åpner har vist en sterk NT-hånd på minst 20 hp. Se «NT-åpninger».
Svar etter 1NT	Se Stayman, Smolen, overføringer og minorstruktur i 1NT-kapitlet.
4NT etter 1NT	Direkte 4NT er kvantitativt; etter avtalt/implisert farge er 4NT RKCB.
Sterke NT-hender	Sterke NT-hender vises trinnvis fra 18–19 via Multi og 2♣. Se NT-/2♣-kapitlene.
2♣ åpning	Sterk kunstig åpning, minst 8,5 stikk hvis ubalansert. 2♦ er avventende; positive svar viser avtalt styrke/farge. Se 2♣-kapitlet.

2♣–2♦; ÅHs gjenmelding	ÅH beskriver sterk ubalansert hånd eller sterk NT. Kun second negativ bryter UK, unntak pass på 2NT. Se 2♣-kapitlet.
2♣ i konkurranse	Etter forstyrrelser over 2♣ brukes kravpass, naturlige meldinger og straffeorienterte doblinger etter nivå og plassering. Se 2♣-kapitlet.
Sterk 2NT etter 2♣	Etter 2♣–2♦; 2NT brukes Puppet Stayman og overføringer. Detaljer står i sterk-NT-/2♣-kapitlet.
4. farge	Normalt UK . Passet hånd: rundekrav. Etter revers kan billigste 4. farge være bremserele. Gjenmelding/løft er naturlig.
2.2 Fjerde farge, revers og spesielle fargesekvenser	
1♣–1♦	Benekter normalt 4k major. Med jevn hånd melder ÅH normalt 1NT, også med 4k major. Se minor-svar.
1maj–2♦	Tvetydig: svak majorstøtte eller naturlig ♦ med 2-over-1-styrke. Minst til 2NT.
1maj–2maj	Brukbar støtte med 3k+ og typisk 8–10/11 p.
1maj-2maj; 2NT	2NT er krav. 3♣ er avslag/minimum. Se «Wolf Adjunct 2NT».
2.3 Majorstøtte, trialbid, splinter og Stenberg/Toronto	
Trialbid etter majorstøtte	Ny farge etter majortilpass på 2-trinnet = positiv trialbid. Dobling kan være invitt når fi tar bort ledig melding.
Mini-/maxisplinter	Støtte + kortfarge; direkte splinter normalt renons, senere singel/renons. Se slem-/splinterkapitlet.
Toronto	Toronto/Drury 2♣ etter majoråpning i 3./4. hånd. Direkte invitt Stenberg utgår. Se Toronto-kapitlet.
XYZ	Etter tre meldinger på 1-trinnet. 2♣ = svak ♦ eller invitt; 2♦ = UK for upasset hånd. Se XYZ-kapitlet.
Wolf Adjunct 2NT	Wolf brukes i avtalte 2NT-kravposisjoner. Variantene har ulike svarskalaer; se Wolf-kapitlet.
1min–2maj	Sperr med brukbar 6k major. Se svar på minoråpning.
2-over-1	Upasset SH: ny farge på 2-trinnet uten hopp er krav til minst 2NT. Se 2-over-1.
1min–1maj; 4min	God minor + 4k major, sterk hånd uten renons. Se spesialsekvens.
Direkte 3NT-svar	13–15 hp etter avtalt håndtype. 4NT fra åpner er RKCB når trumf er avtalt/implisert.
Minorstøtte med hopp	Invitt med god minorstøtte. Se svar på minoråpning.
Stenberg, minst invitt	2NT etter 1♥/1♠ = invitt Stenberg med 4k+ støtte. Se Stenberg-kapitlet.
Revers	ÅHs revers kan bremses via avtalt rele/Lebensohl; SHs revers er UK . Se reverskapitlet.
3. farge	På 2-trinnet invitt-/kravpreget; på 3-trinnet UK . Se 3. farge.
2.4 Slemverktøy etter egen åpning	
Kontrollmeldinger	Billigste kontrollmeldinger når trumf er avtalt/opplagt. Kontroll = ess/konge/singel/renons. Se slemkapitlet.
Når kontrollmelding dobles	Egen skala for pass/RD/ny melding/trumfretur. Ikke Mancoff. Se slemkapitlet.
RKCB / DOPI / ROPI	RKCB ved avtalt/implisert trumf. DOPI/ROPI ved forstyrrelser. Se slemkapitlet.
Pick-a-slam 5NT	5NT velger slem uten RKCB; storeslemsinvitt etter RKCB. Se slemkapitlet.
Sleminvitter i konkurranse	Overmelding på 4-trinnet etter makkers 3-trinnsinnmelding = mild sleminvitt med støtte. Se slemkapitlet.

2.5 Konkurransen etter egen åpning	
SOS RD	RD ofte SOS ved fare for lav dobbelt kontrakt. Ikke SOS i slemsøk eller ved avtalt trumf for spill.
Passet hånd endrer ofte krav til poengstyrke	Passet hånd justerer kravstyrke og XYZ-varianter. Se relevante detaljkapitler.
Toronto, Stenberg, XYZ eller overføring fortsatt på ved forstyrrelser.	System på/av: Toronto/XYZ av etter direkte dubling, på etter naturlig innmelding. Overføringer etter 1NT-innmelding følger nivåregel.
Fi dobler vår 1-i-farge-åpning	RD normalt 10+ hp. Ny farge naturlig; støtte/hopp etter konkurransestil. Toronto/Drury av etter D.
Støttedubling/supportdubling	Supportdubling/-RD = 3k støtte til SHs major. Direkte støtte lover normalt 4k. Ikke ved D av 1NT/sterk 1NT.
Negativ D	Negativ D til og med 3♣; viser normalt umeldte farger og 4k+ i høyeste umeldte major.
Fi melder inn etter vår 1-i-farge	Ny farge fra upasset SH er krav. Pass lavt er tvetydig. ÅH gjenåpner med skjønn.
Etter majoråpning og innmelding	2maj enkel støtte. 2NT minst invitt Stenberg. Overmelding = invitt med 3k støtte. Hoppstøtte sperr; hopp i fi-fargen renons.
1min – (1♥) – 1♠	Lover 5k+ i spar, styrke ukjent
Unusual over Unusual	Mot to kjente fi-farger: D = straffeinteresse; overmeldinger viser våre farger/støtte. Se konkurransekapitlet.

3. FORSVAR OG KONKURRANSE

Forsvar/konkurranse	Kort fasit
Mot 1NT	Multilandy/Tartan: D straff, 2♣ begge major, 2♦ ukjent major, 2♥/2♠ major+minor, 2NT begge minor.
Svake/sterke hopp	Svake hopp når fi viser styrke. Sterke hopp når fi viser svake kort.
Overføringsmeldinger på 1-trinnet	Mot kunstige 1-trinnssvar: D viser aktuell farge; direkte melding i vist farge er opplysende. Se forsvarskapitlet.
Hoppovermelding av åpningsfarge	Spør om NT-hold; typisk lang spillesterk farge.
Michaels cue bid	Michaels: enkel overmelding på 2-trinnet viser normalt 5–5. 2NT positivt søk. Se Michaels-kapitlet.
Unusual 2NT	Unusual 2NT: to laveste umeldte, minst 5–5. Stil etter sone, posisjon og vei. Se Unusual-kapitlet.
Opplysende dubling	Takeout lavt; økende straffepreg på høyt nivå. Sterke balanserte hender kan starte med D.
Svar på opplysende dubling	Laveste farge kan være svært svak. Hopp er invitt; overmelding positivt. 2NT kan være Lebensohl.
Lebensohl etter opplysende dubling	2NT Lebensohl skiller svake hender fra sterkere hender i pressede posisjoner. Se Lebensohl-kapitlet.
Naturlig innmelding	Naturlige innmeldinger: sone-/nivåstyrte. Ny farge normalt ikke krav; overmelding = godt løft; hoppstøtte = sperr.
Sterkere enn normal innmelding	Med større styrke velges ofte opplysende dubling selv med noe feil fordeling.

Støtte til innmelding	Støtte til innmelding: enkel støtte konstruktiv, hoppstøtte sperr, overmelding minst invitt.
Ny farge etter innmelding	Minst ca. 8 hp, men ikke krav.
Takeout eller straff	D er takeout lavt når makker ikke har vist styrke; mer straffepreg jo høyere nivå/tydeligere fi-tilpass.
Kompetitive/responsive doblinger	Brukes til og med 3♠ etter avtalt konkurranselogikk.
Kompetitiv overmelding	Godt løft til makker med 3k+ støtte. Brukes både når vi åpner og når vi melder inn.
(1X) P (1Y) 2Y	Overmelding/naturlig melding tolkes etter avtale og kontekst. Se forsvarskapitlet.
Mancoff	Mancoff ved dobling av 4. farge/holdspørsmål på 2-/3-trinnet. Se Mancoff-kapitlet.
Forsvar mot kunstige åpninger	Mot Ekren/Multi: naturlige meldinger, sterk/takeout-preget D, sterke hopp og 2NT som minorene. Se forsvarskapitlet.
Straffe-/utspillsdoblinger	Dobling av kunstige meldinger er normalt utspillsdirigerende. Lightner og 3NT-dobling følger avtalte utspillsprinsipper.
4NT som preferanse i konkurranse	4NT er preferanse i konkurranse når trumf ikke er avtalt; RKCB bare når trumf er avtalt/tydelig. Se konkurranse-/slemkapitlene.

4. UTSPILL OG SIGNALER I MOTSPILL

Situasjon	Avtale
Mot NT	4. høyeste/invitt. Standard sekvensutspill. Velg aktivt/passivt etter meldingsforløp, inntak og tempo.
Mot farge	Norsk fordeling. Ikke underspill ess normalt. Trumfutspill brukes med skjønn, ikke automatisk.
Styrke/svakhet	Lite kort = styrke. Styrke/svakhet prioriteres foran fordeling; senere kort viser normalt norsk fordeling.
Avkast	Første frie avkast: styrke/svakhet. Senere avkast viser normalt norsk fordeling.
Trumf	Norsk fordeling også i trumf, men bruk skjønn.
Lavinthal	Bare når fargepreferanse er entydig. Høyt kort = høyeste aktuelle farge, lavt = laveste. Sjelden mot NT uten klar situasjon.
Honnørutspill	Ber normalt om styrke/svakhet. Mot NT avblokkeres ofte under makkers honnør. 10/9/lave kort tolkes etter melding og bord.
I makkers farge	Fordeling ut. Unntak mot NT: etter støtte viser lite kort i makkers farge honnør, eventuelt 10.
Tredje hånd og retur	Høyeste nødvendige. Laveste i likeverdig sekvens. Retur i makkers farge viser normalt gjenværende fordeling. 11-regelen er støtte, ikke fasit.
Lightner-dobling	Utspillsdirigerende. Brukes i delvis opplagte situasjoner.

Åpningsmeldinger

Åpning	Beskrivelse og svarprinsipper
1♣	Minst 2k♣, 11–22 hp. Svarprinsipper: 1♦ benekter normalt 4k major. 1-over-1 er rundekrav. 1NT = 6–11 hp uten 4k major. 2♦ = invitt med god ♣-støtte. 2♥/2♠/3♣ = sperr. 2NT = naturlig invitt. Dobbelthopp i ny farge = renonsvisende med ♣ som trumf. Se «Svar på åpning 1 i minor» for detaljer.
1♦	4k+♦, 11–22 hp. Med 4–4 i minor åpnes normalt 1♦ hvis fargen ikke er helt uten honnør. Svarprinsipper: 1-over-1 er rundekrav. 1NT = 6–11 hp uten 4k major. 2♣ = naturlig 2-over-1, krav til minst 2NT/3min. 3♣ = invitt med god ♦-støtte. 2♥/2♠/3♦ = sperr. 2NT = naturlig invitt. Dobbelthopp i ny farge = renonsvisende med ♦ som trumf. Se «Svar på åpning 1 i minor» for detaljer.
1♥	5k+♥, 11–20 hp. Svarprinsipper: 1NT = 6–11 hp. 2♣ = naturlig 2-over-1, krav til minst 2NT. 2♦ = tvetydig: svak ♥-støtte eller naturlig ♦ med 2-over-1-styrke. 2♥ = enkel støtte, ca. 8–10/11 p. 2NT = Stenberg. Hopp i ny farge = mini-/maxisplinter. 3♥/4♥ = sperr/spill etter styrke og fordeling. Se «Svar på åpning i major» for detaljer.
1♠	5k+♠, 11–20 hp. Svarprinsipper: 1NT = 5/6–10/11 hp. 2♣/2♥ = naturlig 2-over-1, krav til minst 2NT. 2♦ = tvetydig: svak ♠-støtte eller naturlig ♦ med 2-over-1-styrke. 2♠ = enkel støtte, ca. 8–10/11 p. 2NT = Stenberg. Hopp i ny farge = mini-/maxisplinter. 3♠/4♠ = sperr/spill etter styrke og fordeling. Med ensidig ♥-farge meldes normalt 2♥ først. Se «Svar på åpning i major» for detaljer.
1NT	15–17 hp. Kan ha 5422 eller 6k minor; unntaksvis 14 hp med god 5/6-kortsfarge. Ikke 5–4 i major. Svar: Stayman, overføringer, minoroverføringer og 2NT som begge minor. Se «1 NT-systemet».
2♣	Sterk kunstig åpning. Normalt 21+ hp, eller spillesterk hånd med ca. 10 sikre stikk. 2♦ er tvetydig avslag/avventende. Positive fargesvar viser god 5k+/6k+ og minst 6 hp. 2NT viser minst 5–5 i minor og minst 6 hp i minorfargene. Se «Sterke åpninger».
2♦	Multi. Svak majorvariant eller sterk NT-variant ca. 20–21/22 hp. 2♥/2♠ er pass/korriger-prinsipp; 2NT er positivt søk. Ved forstyrrelser brukes systemets avtalte konkurranseprinsipper. Se «2♦ Multi».
2♥	Sonebetont Tartan/svak 2♥. Minst 5k♥ og ukjent 4k+ minor, ca. 6/7–9/11 hp etter sone og håndtype. 2NT er positivt minorsøk; 3♣ er negativt minorsøk. Etter pass brukes bare 2NT som søk. Se «Svake toåpninger».
2♠	Sonebetont Tartan/svak 2♠. Som 2♥, men med minst 5k♠ og ukjent 4k+ minor. 2NT er positivt minorsøk; 3♣ er negativt minorsøk. Etter pass brukes bare 2NT som søk. Se «Svake toåpninger».
2NT	Begge minor, minst 5–5. Normalt svak/sonebetont og benekter ordinær åpningshånd. Svar: 3♣/3♦ er preferanse, 3♥/3♠ naturlig krav, 3NT spilleforslag og 4min invitt. Se «Åpning 2NT».
3♣♦♥♠	Naturlige sperremeldinger, sone- og posisjonsavhengige. Som rettesnor brukes friere 4-3-2-vurdering i 1./3. hånd og strammere 3-2-1 i 2. hånd. Se «Sperreåpninger».
3NT	Gående 7k+ minor og lite sidestyrke. 4♣ er pass/korriger; 4♦ er sleminvitt/krav. Se «Sperreåpninger».
4♣♦	Texas: gående/nesten gående 7k+ major, ca. 8½–9½ stikk. Svar i fargen over viser positiv interesse. Se «Sperreåpninger».
4♥♠	Sperr/spill, sonebetont. Ofte 8 kort.
4NT	Ess-spørsmål. Svarskala beholdes i detaljkapittel.
5♣/♦	Sperrende sats i minor, normalt lang farge og noe sidestyrke. Kan ha renons.
Over 5♦	Ingen egne systemavtaler i hurtigreferansen; behandles praktisk etter sperre- og konkurranseprinsipper.

Svar på åpning 1 i minor

Svar	Viser / avtale										
Pass	0–6 dårlige hp.										
1♣–1♦	Benekter normalt 4k major. Med sterke fordelingshender kan lengste farge meldes først. Åpner melder normalt ikke major med NT-fordeling.										
Spesial etter 1♣–1♦	<table> <tr> <th>Situasjon</th><th>Avtale</th></tr> <tr> <td>1♦-svaret</td><td>Benekter normalt 4k major. Sterk minorhånd kan likevel prioritere lengste farge.</td></tr> <tr> <td>Åpners major</td><td>1♥/1♠ viser normalt minst 5k♣ + 4k major, eller unntaksvis marmic.</td></tr> <tr> <td>Åpners 1NT</td><td>Med jevn hånd melder ÅH normalt 1NT selv med 4k major.</td></tr> <tr> <td>Senere 1NT fra SH</td><td>Benekter ikke nødvendigvis 4k major etter innledningen 1♣–1♦.</td></tr> </table>	Situasjon	Avtale	1♦-svaret	Benekter normalt 4k major. Sterk minorhånd kan likevel prioritere lengste farge.	Åpners major	1♥/1♠ viser normalt minst 5k♣ + 4k major, eller unntaksvis marmic.	Åpners 1NT	Med jevn hånd melder ÅH normalt 1NT selv med 4k major.	Senere 1NT fra SH	Benekter ikke nødvendigvis 4k major etter innledningen 1♣–1♦.
Situasjon	Avtale										
1♦-svaret	Benekter normalt 4k major. Sterk minorhånd kan likevel prioritere lengste farge.										
Åpners major	1♥/1♠ viser normalt minst 5k♣ + 4k major, eller unntaksvis marmic.										
Åpners 1NT	Med jevn hånd melder ÅH normalt 1NT selv med 4k major.										
Senere 1NT fra SH	Benekter ikke nødvendigvis 4k major etter innledningen 1♣–1♦.										
1-over-1	Runde krav, normalt 6+ hp. Major prioriteres normalt foran lang minor med mindre hånden har gode reversverdier.										
1NT	6–11 hp, benekter normalt 4k major.										
1min–2min / 1♦–2♣	Naturlig minor på 2-trinnet uten hopp. Minst 10 hp og krav til minst 2NT/3min. Benekter normalt 4k major. Åpners eventuelle major viser normalt NT-søk med hold og tillegg.										
Hopp i motsatt minor	1♣–2♦ og 1♦–3♣ viser god minorstøtte, normalt 6k+, ca. 8–10 hp eller mild invitt.										
2maj	Sperr med minst 6k major, typisk 4–6/7 hp og brukbar farge.										
2NT	Naturlig invitt uten 4k major, ca. 12 hp. Åpners gjennmelding av åpningsfargen kan passes; andre svar er krav til utgang.										
1min–3min	Sperr/støtte med 5/6k+ minor, typisk 3–6/7 hp eller 5–9 p. Åpners melding i fargen over er NT-invitt med 18–19 hp.										
3maj / 4mmin	Dobbelthopp: renonsvisende med åpningsminor som trumf, minst mild sleminvitt. Direkte minisplinter brukes ikke etter åpning 1min.										
3NT	13–15 hp med helt jevn NT-hånd. 4NT fra ÅH er RKCB, ikke kvantitativt. 4min viser langfarge og ber om laveste kontrollmelding.										
4maj	Naturlig, som om svarhånden hadde vurdert åpning 4maj: minst god 7k major og begrenset styrke.										
5min	Sperr/spill med minst 10 trumf til sammen, maksimalt ca. 10 hfp og maksimalt ett ess. Kan ha renons.										
4NT	RKCB.										

Svar på åpning i major

Svar	Viser / avtale
Pass	0–6 dårlige hp.
1♥–1♠	Normalt 6+ hp og minst 4k♣. Runde krav. 3k♥-støtte prioriteres normalt foran sparmelding med svak hånd.
1NT	6–10/11 hp. Benekter major som kan meldes på 1-trinnet og benekter normalt 3k støtte til åpners major.
2♣	Sterk kunstig åpning: normalt minst 21 hp, eller spillesterk hånd med ca. 10 sikre stikk. Forventet svar er 2♦; andre svar følger avtalte spesialbetydninger. Second negative med 0–4 hp uten tilpass er 3♣ eller billigste melding over 3♣/♦.
1maj–2♦	Tvetydig: svak majorstøtte eller naturlig ♦ med 2-over-1-styrke. 1maj–2♦; 2maj–3maj er krav og viser 5k+♦ + 3k major.
2-over-1	Ny farge på 2-trinnet uten hopp viser minst ca. 10 hp og er krav til minst 2NT. Viser minst 4k minor eller 5k♥ etter 1♠.
2maj	Minst 3k støtte, typisk 8–10/11 p. Ny farge fra ÅH er positiv trialbid. 2NT fra ÅH er krav/minst invitt og følger Wolf-prinsipp.
2NT	Invitt Stenberg: minst invitt med 4k+ majorstøtte, normalt uten renons. Se «Invitt Stenberg».
Hopp i ny farge	Minisplinter: minst invitt med kortfarge og majorstøtte. Etter pass i åpning kan enkelte hopp være naturlige; se Toronto/etter-pass-avtaler.
3mmaj / dobbelthopp	Renons-/maxisplinter der dette er dobbelthopp. 1♣–3♥ er minisplinter, mens 1♥–3♠ er maxisplinter.
3maj	Sperr med 4k+ støtte, typisk 6–9 p. Med maks og tydelig invittverdier vurderes minisplinter/Stenberg.
3NT	13–15 hp, normalt jevn hånd med 3k major. Eventuelt 4NT fra ÅH er RKCB.

4♣/4♦	Dobbelthopp: renonsvisende med major som trumf, minst mild sleminvitt.
1♠-4♥	Splinter med renons i ♥. God lang ♥-farge vises normalt via 2♥ først.
1♥-4♠	Naturlig: hånd som ellers kunne åpnet 4♣, med solid lang spar og maksimalt 2k♥.
4maj	Sperr/spill. Normalt minst 5 trumf, lite honnørstyrke og maksimalt ett ess. Kravpass gjelder normalt ikke.

Spesielle hjelpemidler og avtaler etter åpning

Tema	Avtale / prinsipp
Splinter	Dobbelthopp i ny farge viser renons med sist meldte farge som trumf og er sleminvitt.
Minisplinter	Hopp i ny farge etter majoråpning viser minst invitt, kortfarge og majorstøtte. Se eget minisplinter-kapittel.
Kontrollmelding	Meldes nedenfra. Lover kontroll: ess, konge, singel eller renons. Med ♥ som trumf starter entydige kontrollmeldinger normalt først på 4-trinnet.
Positiv trialbid	Ny farge etter funnet majortilpass, f.eks. 1♥-2♥ eller 1♠-2♠, er minst utgangsinvitt og spør om hjelp i meldt farge.
ÅH hopper til 2NT	Viser normalt 18–19 hp. 3♣ er Wolf Adjunct; andre svar er UK.
Revers etter svar på 1-trinnet	Revers på 2-trinnet er rundekrav. Billigste 4. farge på 2-trinnet er bremsereler; hvis ikke mulig brukes 2NT som bremsereler. Andre svar aksepterer utgangskravet.
Gjenmelding av egen farge etter revers	Gjentakelse av egen svarfarge på 2-trinnet er ikke rundekrav.
Ny farge/revers på 3-trinnet fra ÅH	Etter svar på 2-trinnet er ny farge/revers på 3-trinnet UK. Lover minst ca. 15 gode hp og normalt minst 5 kort i åpningsfargen.
ÅH hopper i åpningsfargen	Typisk god 6k og ca. 15–17 hp; invitt.
ÅH hopper i ny farge på 3-trinnet	Etter svar på 1-trinnet: krav til svar, meget gode kort og normalt minst 5–5 eller 18-20 hp med 5-4. Preferanse til åpningsfargen kan passes; andre svar er krav.
SH melder ny farge på 2-trinnet	Krav til minst 2NT. Med god 6k+ og 16+ hp bør ÅH ofte hoppe i fargen direkte.
Wolf etter 1maj-2maj	1maj-2maj; 2NT er krav/minst invitt og følger Wolf-prinsipp. Se Wolf Adjunct.
Revers fra svarhånden	UK, unntatt der XYZ-systemet overtar.
Dobbelthopp til 3NT fra ÅH	Spillesterk hånd, normalt 6k og minst 19 hp med hold i umeldte farger.
4. farge	Normalt krav til utgang. Unntak: passet svarhånd. Se eget kapittel om 4. farge.
Gjenmelding av 4. farge	Viser minst 5–5-fordeling og er ikke helkrav.
4. farge etter pass	Krav, men ikke krav til utgang. Indikerer ofte ca. 11 hp uten god naturlig melding.
Hopp til utgang i egen farge	Lover normalt maks én taper i trumffargen og tro på minst 10 stikk. SH kan gå videre med ekstraverdier.
1min-1maj; 4min	Spesialmelding: god 6k minor, 4k major, ca. 16 gode hp+, ingen renons.

Minisplinter etter åpning 1maj – systemsvar

Minisplinter viser minst invitt, majorstøtte og kortfarge. 3NT er normalt lite aktuell sluttkontrakt etter minisplinter.

Svarskala etter 1♥-2♠

Åpners melding	Betydning
2NT	Tar imot invitt. Videre kontrollmelding med tillegg; ellers 4♣.
3♣/3♦	Laveste kontrollmelding med godt tillegg. Reell slemchance.
3♥	Avslag. Tar ikke imot invitt.
3NT	17–19 hp med NT-preg, ikke bortkastede verdier i kortfargen, minst 7 kontroller.
4♥	Praktisk melding uten god styrke, typisk fordelingspreget minimum.

Svarskala etter 1♥-3min

Åpners melding	Betydning
3♥	Tar ikke imot invitt.
3min / 3♠	Laveste kontrollmelding med gode kort; slem kan stå selv mot invitt.
3NT	Tar imot invitt, men liten tro på slem hvis svarhånden bare har invitt.

Svarskala etter 1♠-3♣/3♦/3♥

Åpners melding	Betydning
3♣	Tar ikke imot invitt; forslag til brems.
3NT	Tar imot invitt, men liten tro på slem hvis svarhånden bare har invitt.
Ny farge	Laveste kontrollmelding; slem kan stå selv mot invitt.

Svarhåndens andre melding

Håndtype	Typiske meldinger	Avtale / kommentar
Svake hender	Pass, enkel preferanse,	Ingen invitt. Målet er å finne beste delkontrakt eller stoppe
Typisk 8–12 tapere	gjenmelding av egen farge, 1NT, svake preferansemeldinger i major.	lavt. Etter 1min–1♠; 1NT kan 2♥ være svak preferanse i major.
Invitthender	Hopp i makkers farge, hopp i egen farge, 2NT, enkel støtte til åpners andre farge på 3-trinnet,	Inviterer til utgang uten å etablere entydig UK. XYZ gir flere invitttyper; 3. farge kan være holdvisende når tilpass i fargen logisk ikke finnes.
Typisk 7–8 tapere	XYZ 2♣, enkelte 3. farge-sekvenser.	
Utgangs- og sleminteresse	Hopp i ny farge etter at ÅH har gjenmeldt egen farge, XYZ 2♦, 4. farge, direkte utgang, kontrollmelding, RKCB, direkte slem, dobbelthopp i ny farge.	2♦ i XYZ og 4. farge er normalt UK. Direkte utgang benekter normalt sleminteresse. Kontrollmeldinger/RKCB brukes med slemambisjon. Dobbelt hopp i ny farge er cue bid/splinter med sist meldte farge som trumf.

Fjerde farge som krav til utgang, unntak etter pass i åpning

Situasjon	Hovedregel / unntak
Upasset svarhånd	4. farge er normalt krav til utgang.
Passet svarhånd	4. farge er rundekrav, men ikke krav til utgang. Viser ofte ca. 11 hp uten god naturlig melding.
Etter revers fra ÅH	Billigste 4. farge på 2-trinnet kan være bremserele og bryter da utgangskravet.
Formål	Brukes når svarhånden trenger mer informasjon om åpners hånd for å finne beste utgang eller innlede sleminvitt.
Senere melding fra svarhånden	Avklarer styrke og retning: kontraktssøk, UK eller sleminteresse.

Prioritet	Åpners melding	Fasit
1	Sekundærstøtte til svarhånden	Vis støtte først når den finnes.
2	Ekstra fargelengde	Uten støtte vises naturlig ekstra lengde.
3	NT med hold i 4. farge	Minimum 12–14 hp: laveste NT. Tillegg 15–17 hp uten NT-fordeling: hopp i NT. Etter pass fra SH kan 3NT vurderes også med ca. 14 hp.
4	Nødløsning	Hvis ingen av punktene over passer, velges beste praktiske melding. Løft i 4. farge er naturlig.

SHs neste melding	Betydning etter 4. farge
Gjenmelding av egen første farge	UK; normalt 6k+.
Støtte til åpners minor på 3-trinnet	Mild sleminvitt. 3NT fra ÅH er avslag; ny major er kontrollmelding.
Støtte til åpners minor på 4-trinnet	Sterk sleminvitt. Direkte 4NT/5min fra ÅH er avslag; andre farger er kontrollmeldinger.
Støtte til åpners major på 3-trinnet	God sleminvitt, normalt med 3k støtte og sideverdier. ÅH kontrollmelder med egnet hånd.
Støtte til åpners major på 4-trinnet	Mild sleminvitt.

Invitt Stenberg

Invitt Stenberg: 2NT etter 1♥/1♠ viser minst god utgangsinvitt med 4k+ støtte, normalt uten renons. Etter majoråpning i 3./4. hånd brukes Toronto; direkte Stenberg utgår.

Situasjon	Avtale
Direkte etter 1maj	2NT = Invitt Stenberg, 4k+ støtte og minst god invitt.
Etter dobling/innmelding	Stenberg beholdes til og med motpartens 2-trinn. Konkurransavtaler gjelder for D/RD/pass.
Etter pass i åpning	Etter majoråpning i 3./4. hånd brukes Toronto. Direkte Stenberg utgår.
Hender med kortfarge/renons	Bruk normalt mini-/maxisplinter i stedet for Stenberg.
Minor etter 1min (D)	2NT kan vise god minorstøtte, typisk 10 hp+ og invitt mot 3NT/5min. Se egen minorvariant.

Svarskala etter 1maj–2NT

Åpners svar	Betydning / videre prinsip
3♣	Entydig svak åpning/avslag, typisk jevn hånd med maks ca. 13/14 hp. 3♦ fra SH spør etter kortfarge; 3maj kan være brems. Andre meldinger fra SH viser tillegg/slemambisjon.
Etter 3♣–3♦	3♥ = kortfarge ♣. 3♠ = kortfarge ♦. 3NT = kortfarge i motsatt major. 4♣/4♦/4maj = laveste ekte kontrollmelding uten kortfarge. 4maj = minimum spillestyrke med maks 3 kontroller.
3♦	Vil i utgang uten kortfarge; kan ha singel ess/konge. 3♥ spør styrke: 3♣ = 13–15 hp, 3NT = 16–17 hp, 4♣ = 18–19 hp, 4♦ = ekstraordinær spillestyrke.
3♥/3♠	Singel/renons i ♣/♦ med 13 hp+. Rele ett trinn over spør singel/renons: ett trinn = singel, to trinn = renons. Andre fargemeldinger er laveste cue bid.
3NT	Singel/renons i motsatt major med 13 hp+. 4♣ spør singel/renons. Andre meldinger er cue bid og lover normalt ess i motsatt major.
4♣/4♦/4maj	5–5 eller 6–5-fordeling. Benekter normalt renons. Ny farge fra SH er cue bid i umeldt farge.
4maj	Godtar invitt basert på god fordeling uten renons, men normalt begrenset honnørstyrke.
3NT når ikke definert	Advarsel mot slem søken; lite slemvennlige verdier ut fra tidligere meldinger. Samme prinsip brukes også etter maxisplinter.

Videre meldinger etter Stenberg

Sekvens	Betydning / videre prinsip
1♠–2NT; 3♦–3♠	3♠ er rele. Åpner viser styrke/kontroller videre.
... 3NT	Lite tillegg, maks 3 kontroller.
... 4♣/4♦/4♥	Laveste kontrollmelding med tillegg.
... 4♠	God 6/7-kortsfarge uten tillegg og uten sideess/sidekonge. Minimum EKxxxx eller EKxxxxx.
1♠–2NT; 3♥–3NT	Spilleforslag i 3NT; kan passes med egnet hånd.
1♠–2NT; 3♣–3♥	Avvik fra forventet rele viser god 5k♥. Honnør i ♥ er verdifullt; renons i ♥ er ikke et pluss.
1♠–2NT; 3♣–3NT	Spilleforslag i 3NT; kan passes med egnet hånd.

Fi blander seg inn etter Stenberg

Situasjon / melding	Avtale
Fi melder inn etter 2NT, under 3maj	Pass fra ÅH viser hånd uten singel og ukjent styrke. Hvis SH melder 3maj, kan denne passes.
ÅH melder 3maj	Minimum med singelton i motpartens farge.
ÅH hopper til 4maj	Spillesterk svak hånd.
ÅH melder ny farge eller overmelder fi	Singel/renons med tillegg.
ÅH melder 3NT	Godt tillegg uten singel.
D	Straff.
Fi sperrer høyere enn 3maj	Bruk skjønn: cue bid, straffeforslag og kravpass etter styrke, fordeling og sone.
Fi dobler 2NT	System beholdes. Pass er avventende og indikerer straffeinteresse mot fi.

Når minor er invitt-farge, svar på invitt Stenberg

Etter 1 min (D) 2NT viser svarhånden god støtte i åpningsminor og minst invitt mot 3NT/5min.

Etter 1♣ (D)–2NT

2NT lover 6k+♣ og minst 10 hp.

Åpnings svar

Betydning

3♣

Minimum/avslag, typisk 11–13 hp og svak håndtype. Videre melding fra SH er krav og ofte NT-søk; kan fortsatt stoppe i 4♣.

3♦/3♥/3♠

Beskrivende/holdvisende, ofte søk mot 3NT. Kan fortsatt stoppe i 4♣.

3NT

Sterk NT-variant, ca. 18–19 hp med stoppere.

4♣/5♣

Godtar invitt, men ofte dårlig slempotensial.

4min/4♥/4♠

Renons i meldt farge og minst 12 gode hp. UK.

5♣

Etter 1♦ (D)–2NT

2NT lover minst 5k♦ og minst 10 hp.

Åpnings svar

Betydning

3♣

Avslag.

3♦

Begrenset tillegg, typisk 13–14 hp og rolig fordeling.

3♥/3♠

Sidefarge med tillegg: 5k+♦ og 4k+ meldt major, minst ca. 13 hp. Kan fortsatt stoppe i 4♦.

3NT

Sterk NT-variant, ca. 18–19 hp med stoppere og vilje til å spille 3NT.

4♣/4♥/4♠

Renons og UK.

4♦/5♦

Godtar invitt, men ofte dårlig slempotensial.

XYZ (Eller XY-NT)

Tema

XYZ-fasit

XYZ-posisjon

XYZ oppstår etter tre meldinger på 1-trinnet, når svarhånden skal melde for andre gang. 2♣ ber om 2♦ og viser enten svak ruterhånd eller en invitthånd; 2♦ er UK for upasset hånd.

Når XYZ ikke brukes

XYZ brukes ikke når meldingsforløpet starter 1♣–1♦.

Etter innmelding

XYZ kan brukes etter at fi melder på 1-trinnet, men ikke direkte etter dobling. Hvis dobling kommer først etter Z-meldingen, er XYZ fortsatt på.

2♣

Ber ÅH melde 2♦. Viser enten svak ruterhånd som vil stoppe i 2♦, eller en ukjent invitthånd.

2♦

UK når svarhånden er upasset.

Etter pass i åpning

2♣ beholder sin betydning. 2♦ er da naturlig og svakt invittpreget: typisk 8–10 hp og minst 5k♦.

Sekvens**Betydning**

1x–1y; 1Z/1NT–2♣; 2♦–2y

5k+ i y og invitt. Med dårlig tilpass kan ÅH vurdere 2NT.

1♣–1♠; 1NT–2♣; 2♦–P

Svak hånd med 4k♠ og 5k+♦.

1♣–1♠; 1NT–2♣; 2♦–2♥

5k+♠ og 4k♥, invitt.

1♣–1♠; 1NT–2♣; 2♦–2♠

5k+♠, invitt.

1♣–1♠; 1NT–2♣; 2♦–2NT

Ca. 11 hp, ikke 5k♠. Med Hxx og aksept kan ÅH melde 3♠.

1♣–1♥; 1NT–2♣; 2♦–2♥

5k+♥, invitt.

1♣–1♥; 1NT–2♣; 2♦–2♠

5k♥ og 4k♠, invitt.

1♣–1♥; 1NT–2♣; 2♦–2NT

Ca. 11 hp, ikke 5k♥.

1♣/1♦–1♠; 1NT–2♥

Svak hånd med 5k+♠ og 4k+♥; preferanse.

1♣/1♦–1maj; 1mmaj/1NT–2maj

Svak hånd for spill med 5k+ major. Eventuell 2mmaj er også for spill med 4k.

1♣-1♥/1♠; 1NT-2NT
 1♣/1♦-1♠; 1NT-3♥
 1♣/1♦-1♥/1♠; 1NT-3maj
 1♣/1♦-1♥/1♠; 1NT-3♣
 1♣-1♦; 1NT-2♥/2♠

 1♣-1♦; 1NT-3♣
 1♣-1♦; 1maj-3♣

4k i meldt major og 4k♣, invitt. Typisk ca. 11 hp.
 5-5 i major, invitt.
 7k+ major, svakt inviterende. Sterkere invitt går via 2♣ og deretter hopp.
 Svak hånd som ønsker å spille 3♣. Med svak ruterhånd brukes 2♣ først.
 Naturlig og invittpreget: 4k+ i meldt major, normalt med minst 5k♦. Åpner kan passe, støtte major eller beskrive hånd og styrke videre.
 Svak hånd, minst 5-5 i minor; tror mer på 3♣/3♦ enn 1NT.
 Velg minor; ingen invitt.

Wolf Adjunct 2NT

Standard Wolf Adjunct: 1x-1y; 2NT-?

Sekvens / melding	Betydning
1X-1Y; 2NT	18-19 hp. 3♣ fra SH er Wolf Adjunct og ber alltid ÅH melde 3♦.
3♣; 3♦-P	Svak hånd med ruter.
3♣; 3♦-3Y	For spill i egen farge; skal normalt passes.
3♣; 3♦-3mY	5k i Y + 4k i motsatt major, UK. Med 4-4 i major meldes normalt motsatt major direkte over 2NT.
3♣; 3♦-3NT	Eksakt 5k i Y, kontraktforslag/spill.
1♣-1♠; 2NT-3♣; 3♦-P	Svak hånd med 5k+♦ og 4k♠.
1♣-1♠; 2NT-3♣; 3♦-3♥	5k+♠ og 4k+♥, svak preferanse.
1♣-1♠; 2NT-3♣; 3♦-3♠	For spill; skal normalt passes.
1♣-1♠; 2NT-3♣; 3♦-3NT	Eksakt 5k♠, kontraktforslag.
1♣-1♦; 2NT-3♥/3♠	Viser singel major, minst 4k+♣ og bedre ♦, ofte slem- eller utgangssøk. Videre meldinger er naturlige og kontrollorienterte.

Utvidet bruk av Wolf Adjunct-prinsipp med 2NT som krav

Etter 1maj-2maj

2maj viser normalt 8-10/11 p med 3-4 kort støtte. Hender nært maksimum vurderes mot Stenberg/Toronto, 3maj eller kortfargevisende melding etter kontekst.

Åpners melding	Betydning
Pass	Høyt nok.
2NT	Krav og minst invitt mot 4maj, men ikke krav til utgang. Svar følger Wolf-prinsipp.
2NT-3♣	Minimum. Åpner kan invitere på nytt med 3♦.
2NT-3♦/3mmaj	Kortfarge og minst invitt til utgang.
2NT-3maj	Maksimum for 2maj; ment som krav.
2NT-høyere svar	Laveste kontrollmelding, maksimum for 2maj.
Ny farge lavt	Positiv trialbid.
3maj	Generell invitt, 6k+ major.
Hopp i ny farge	Laveste kontrollmelding; seriøs sleminvitt.
4maj	Praktisk sats til utgang selv mot minimum.

Etter 1maj-2♦; 2NT-?

2♦ er tvetydig: svak majorstøtte eller naturlig ♦ med 2-over-1-styrke. For at ÅH skal melde 2NT bør hånden normalt være spillesterk: enten ca. 18-19 hp med NT-preg, eller minst 16 gode hp / god 6k major.

SHs melding	Betydning
3♣	Svak majorstøtte, ca. 4-7 hp. Obligatorisk innledning med svak variant. Kan også brukes med sterk NT-hånd som senere gjør slemforsøk.
3♦	Naturlig ♦, minst 5k♦ og minst ca. 9 hp. Nå krav, også hvis SH opprinnelig håpet å bremse etter forventet 2maj. Kan skjule sterk hånd, også 5-5 i minor.
3maj	5k+♦ og 3k major, minst ca. 11 hp. UK.
3mmaj	Beskrivende: 5k+♦ og minst 4k motsatt major, med minst god åpning/styrke.
3NT	Maks 2k major. Viser ca. 11 hp og 5k♦; hadde tenkt å bremse i 2NT over 2maj.
4♣	Minst 5-5 i minor og minst mild sleminvitt.

Høyere svar	Laveste kontrollmelding med sterk hånd; ellers naturlig slemorientert beskrivelse etter kontekst.
Spesial: 1♠–2♦; 2♥	Naturlig, 13–16 p og 5–4 i major. Kan passes hvis dette passer bedre enn 2♣.
Etter pass i åpning	1maj–2♦ er da entydig ♦-farge, typisk 5/6k og ca. 8/9–11 hp. Kan passes. Med god styrke og majorstøtte vurderes Toronto, minisplinter, 2maj eller 3maj etter sone og håndtype.

Toronto 2♣ (Drury Convention)

Tema	Toronto-fasit
Når brukes Toronto	Etter åpning 1♥/1♠ i 3. eller 4. hånd.
2♣	Toronto/Drury: minst 3k majorstøtte og nært maksimum for pass, typisk ca. 10–12 hfp. Med 3k trumf er hånden normalt minst ca. 10 hp, men fordelingshender må vurderes.
Direkte Stenberg	Utgår i Toronto-posisjon.
Forsinket Stenberg	Etter Toronto kan SH melde 2NT som forsinket Stenberg: 4k majorstøtte, minst gode 10 hp / minst ca. 11 p, normalt uten renons og ikke 4333.
Hensikt	Skille svake åpninger i 3./4. hånd fra reelle utgangs- og sleminvitter med majorstøtte.

Svar etter 1maj i 3./4. hånd	Betydning
Pass	0–4/6 hp.
1♥–1♠	Minst 4k♣, ca. 4–10/11 hp. Med svak hånd prioriteres normalt 3k♥-støtte foran 4k♣.
1NT	6–10/11 hp, benekter normalt 3k majorstøtte og meldbar major på 1-trinnet.
2♣	Toronto/Drury: minst 3k støtte og nært maksimum for pass. Kan skjule forsinket Stenberg med 4k støtte.
2♦	Naturlig, typisk 5k+♦ og ca. 10–11 hp. Ikke tvetydig etter pass.
2maj	Minst 3k støtte, typisk 6–8/9 p. Ikke Toronto-styrke.
2NT	Bør normalt unngås men viser 11hp med NT. Direkte Stenberg utgår; sterk støttehånd går via 2♣ og eventuelt forsinket Stenberg.
3♣	God 6k+♣, ca. 10 hp. Minisplinter i ♣ utgår i Toronto-posisjon.
3maj	Sperr/støtte uten invitt, ofte 4k støtte og ca. 5–8/9 hp etter håndtype.
Hopp i ny farge	Minisplinter og maksimumsinvitt med majorstøtte. Dobbelthopp viser renons/maxisplinter.

Åpners svar etter P; 1♥–2♣

2♣ er Toronto og lover minst 3k♥-støtte.

Åpners svar	Betydning
2♦	Noe tillegg, normalt ca. 13/14 hp eller bedre. Sier ikke entydig noe om fordeling.
2♥	Svak åpning, ca. 10–13 hp, uten tro på utgang.
2♠	Positiv trialbid, minst mild invitt til 4♥.
2NT	Beskrivende, 14 hp og normalt 5k♥. Kan passes.
3♣/3♦	Positiv trialbid og minst invitt.
3♥	Invitt til 4♥, 6k+♥ og gode minimumsverdier.
3♠/4♠/4♦	Laveste cue bid; sleminvitt. Ikke splinter.
3NT	17/18–19 hp med NT-hånd. Ved tvil foretrekkes 4♥ fremfor pass.
4♥	Tvetydig: sterk hånd eller god fordelingshånd.
Etter 2♦/2♥	SH kan bruke forsinket Stenberg 2NT med 4k+ støtte og maks styrke.

Situasjon	Merknad
Åpning 1♠ i 3./4. hånd	Svarskalaen er nesten som etter 1♥ i 3./4. hånd.
Åpners 2♥ etter Toronto	Beskrivende melding. Lover normalt 4k♥ og 5k♣, men ikke nødvendigvis godt tillegg.
Videre minimum	SH må kunne svare minst 2♠, slik at 2♥ også kan forekomme med noe tillegg.

Situasjon	Toronto i konkurranse
Fi dobler vår majoråpning	Toronto er av. Vi bruker vanlig forsvar etter motpartens opplysende dobling. RD viser normalt 10 hp+; 2NT kan vurderes som invitt-Stenberg.
1♥ – (1♠)	Toronto 2♣ er på. Dobling av 1♠ viser minor. 2♦ er naturlig og benekter 3k♥.

Etter Toronto og fi melder 2♦	Med alle subminimumshender og de fleste minimumshender melder ÅH 2maj. D viser tillegg og 4k♦. Pass er krav og lover grei åpning eller bedre, normalt 13 hp+ med jevn/kjedelig fordeling. 2♥ over 2♦ er naturlig og minst svak invitt. 3♣/3♦/3♥ er positive trialbids som uten innmelding.
Etter Toronto og fi melder 2♥	Pass er krav og lover noe tillegg. D er tillegg og straffeбетont, normalt 4k♥ og eksakt 5k♣. 2♠ viser entydig svake kort. 2NT er som uten innmelding, men med godt ♥-hold. 3♣ eller høyere er som uten innmelding.
Fi dobler Toronto 2♣	Pass = tillegg, minst ca. 12 hp / ofte rundt 14 p. RD = minst hxx i ♣ og tillegg, typisk NT-hånd ca. 14 hp eller 4k♣ med 13–19 hp. 2♦ = tillegg med 4k♦. 2♥ = naturlig med tillegg. 2♠ = svak hånd, maks ca. 13 p. Andre svar som uten innmelding.

NT-åpninger og sterke naturlige NT-meldinger

Sekvens	Styrke / betydning
1x–1y; 1NT	11/12–14 hp.
1NT	15–17 hp.
1x–1y; 2NT	18–19 hp.
2♦–2NT	20–21/22 hp.
2♣–2NT	22–24 hp.
2♣–3NT	25–27 hp.
2♣–4NT	Ca. 29 hp.
2♣–5NT	Ca. 31 hp.

1 NT-systemet

Forstyrrelser fra motparten behandles i eget kapittel.

SHs melding	Betydning / videre prinsipp
2♣	Stayman. Lover verken styrke eller major. ÅH svarer 2♦ uten 4k major, 2♥ med 4k+♥ og 2♠ med 4k+♠ uten 4k♥.
2♦	Overføring til ♥. ÅH melder normalt 2♥. Superaksept etter avtale. Videre ny farge på 3-trinnet fra SH er UK; hopp i ny farge er splinter med ♥ som trumf.
2♥	Overføring til ♠. ÅH melder normalt 2♠. Superaksept etter avtale. Videre ny farge på 3-trinnet fra SH er UK.
2♠	Overføring til ♣. Viser 6k+♣, svak eller minst mild sleminvitt. ÅH melder normalt 3♣; 2NT viser tillegg og ♣-honnør.
2NT	Minorstayman: svak eller sterk med minst 5–5 i minor. ÅH melder beste minor. Videre fra SH er minst mild sleminvitt i meldt minor.
3♣	Overføring til ♦. Videre melding etter 3♦ er minst mild sleminvitt i ♦.
3♦	Naturlig invitt med god 6k♦. ÅH passer eller melder normalt 3NT; 3♥/3♠ viser tillegg, noe ♦-tilpass og 5k major.
3♥ / 3♠	UK med singel i meldt major, 3kmmaj og begge minor, normalt beskrivende utgangssøk og ikke sleminvitt.
3NT	Naturlig sluttmelding; kan være skjev.
4♣ / 4♦	Overføring til 4♥/4♠. Benekter sleminteresse.
4♥ / 4♠	Spillemelding.
4NT	4NT er kvantitativt etter direkte hopp fra 1NT. Etter at en farge er avtalt, er 4NT RKCB med avtalt farge som trumf.

Videre meldingsforløp etter svar på Stayman 2♣

Åpners svar på Stayman	SHs neste melding	Betydning / videre prinsipp
2♦	2♥	Svak hånd med begge major. Åpner passer med lik lengde i major eller korrigerer til 2♠ med best spar.
2♦	2♠	5k♠ og 4k♥, svak invitt.
2♦	2NT	Utgangsinvitt, ca. 8–9 hp. Lover ikke 4k major.

2♦	3♣	Gjentatt søk, minst UK. Se egen tabell for svar på gjentatt søk.
2♦	3♦	Naturlig invitt med minst 6k♦.
2♦	3♥/3♠	Smolen: 4k i meldt maj og 5k+ i mmaj. UK.
2♦	3NT	Naturlig spillemelding.
2♦	4NT	Blackwood/ess-spørsmål etter avtale.
2♥	2♠	4k♠ og invitt. NT-åpner melder naturlig; pass er mulig.
2♥	2NT	Utgangsinvitt, ca. 8–9 hp, normalt uten 4k♠.
2♥	3♣	Gjentatt søk. UK, ofte sleminvitt hvis minor.
2♥	3♦	Naturlig sleminvitt med minst 5k♦.
2♥	3♥	Invitt til 4♥ med 4k+♥.
2♥	3♠/4♣/4♦	Splinter med ♥ som trumf.
2♥	3NT	Naturlig spillemelding.
2♥	4NT	RKCB.
2♠	2NT	Utgangsinvitt, ca. 8–9 hp.
2♠	3♣	Gjentatt søk. UK, ofte sleminvitt hvis minor.
2♠	3♦	Naturlig sleminvitt med minst 5k♦.
2♠	3♥	Ingen avtale / bør avklares.
2♠	3♠	Invitt til 4♠.
2♠	3NT	Naturlig spillemelding
2♠	4♣/4♦/4♥	Splinter med ♠ som trumf.
2♠	4NT	RKCB

Situasjon	Merknad
1NT–2♣; 2♦–P	SH har svak hånd med ♦ og håper å finne spillbar delkontrakt på 2-trinnet.
Typisk håndtype	Lang ♦, ofte minst 3k i begge major og singel/renons i ♣.
Prinsipp	2♣ Stayman kan brukes svakt når SH tåler å spille minst én av svarfargene eller kan passe 2♦. Eventuelt brems med 2♥ med 5k+♥ og 4k+♠

Svar på gjentatt søk 3♣–3♠ etter Stayman er gjentatt søk og minst UK. Brukes ofte for å avklare minorlengde, majorlengde og sleminteresse.

Sekvens	ÅH svar	Betydning
1NT–2♣; 2♦–3♣	3♦	En 5-korts minor. 3♥ spør hvilken: 3♠ = ♣, 3NT = ♦.
1NT–2♣; 2♦–3♣	3♥	2-3-4-4.
1NT–2♣; 2♦–3♣	3♠	3-2-4-4.
1NT–2♣; 2♦–3♣	3NT	Jevn hånd med ukjent 4k minor.
1NT–2♣; 2♥–3♣	3♦	En 4-korts minor. 3♥ spør hvilken: 3♠ = ♣, 3NT = ♦.
1NT–2♣; 2♥–3♣	3♥	5k♥.
1NT–2♣; 2♥–3♣	3♠	4–4 i major.
1NT–2♣; 2♥–3♣	3NT	3-4-3-3.
1NT–2♣; 2♠–3♣	3♦	En 4-korts minor. 3♥ spør hvilken: 3♠ = ♣, 3NT = ♦.
1NT–2♣; 2♠–3♣	3♥	Uavklart – se restliste: Betydningen av 3♥ etter 1NT–2♣; 2♠–3♣.
1NT–2♣; 2♠–3♣	3♠	5k♠.
1NT–2♣; 2♠–3♣	3NT	4-3-3-3.
Sterke sleminvitter	3♥/3♠ motsatt etter major-svar	Tilpass til åpnens major og sterk oppfordring til cue bid.

Skjev 1NT-hånd	Merknad
6k minor / 5422	Kan forekomme i 1NT hvis hånden ellers passer NT-styrke og alternativ åpning gir gjenmeldingsproblem.
Marmic	Svært sjelden i 1NT. Bruk bare når naturlig åpning skaper større systemproblem.
5k minor + 4k♠	Åpne normalt i minor og gjenmeld 1♠ hvis det gir bedre beskrivelse.
God 6k minor	Åpne ofte 1min og hopp til 3min hvis styrke/fargekvalitet passer.
Hovedregel	Åpne 1NT med skjev hånd bare når det er den beste praktiske systemmeldingen.

Smolen

Sekvens	Betydning / videre prinsip
1NT-2♣; 2♦-3♥	Smolen: UK med 4k♥ og 5k+♠. Åpner blir normalt spillefører i eventuell sparkontrakt.
1NT-2♣; 2♦-3♠	Smolen: UK med 4k♠ og 5k+♥. Åpner blir normalt spillefører i eventuell hjerterkontrakt.
Etter 3NT fra ÅH	4♦ viser 6k i svarhåndens lange major uten sleminteresse.
3NT-4♣	Mild sleminvitt med 6k♥. Åpner slår av i 4♥, kontrollmelder eller bruker RKCB etter vurdering.
1NT-2♥; 2♠-3♥	UK med minst 5-5 i major.
Invitt med 5-5 major	Uavklart – Invittsekvens med 5-5 i major etter 1NT.

Sekvens	Betydning / svar
1NT-2♣; 2♦-2♥	Svak hånd med begge major. ÅH velger major; pass med lik lengde. Ikke invitt.
1NT-2♣; 2♦-2♠	Svak invitt med 5k+♠ og 4k+♥.
... 2♠; ?	Pass = stopp. 2NT = minimum med 2k♠. 3♣/3♦ = maks med 2k♠ og 5k+ minor. 3♥ er ikke systemsvar. 3♠ = gjeninvitt med 3k♠. 3NT = supermaks / praktisk valg.
1NT-2♦; 2♥-2♠	Invitt til utgang med 5k+♥ og 4k+♠.
... 2♠; ?	Pass = stopp. 2NT = NT-preferanse. 3♣/3♦ = maks med 2k♥ og 5k+ minor. 3♥ = beste kontrakt. 3♠ = naturlig invitt. 3NT = supermaks / praktisk valg. 4♥/4♠ = utgangstro.
Invitt med 5-5 major	Uavklart – se restliste: Invittsekvens med 5-5 i major etter 1NT.

Fi melder inn over vår 1NT (Forsvarsavtaler)

Hovedstruktur: negativ dobling og straffebetonte varianter etter type innmelding fra motparten, Lebensohl via 2NT og overføringer fra 3♣ og oppover.

Situasjon / melding	Avtale
Fi melder naturlig farge på 2-trinnet	Ny farge på 2-trinnet er naturlig/konkurrerende, ikke overføring. Fra 3♣ og oppover er svar overføringer og minst mild invitt til utgang/slem.
2NT fra SH	Lebensohl: ber ÅH melde 3♣. Kan være svak med lang minor, eller forberede invitt/krav med holdvisende videre melding.
Overføring til fi sin kjente farge	Spørsmål om NT-hold.
D når fi viser én major	Negativ dobling: normalt 4k i motsatt major og brukbare verdier. Over 2♠ bør D vise invittverdier.
D når fi viser begge major	Oppfordring til straff i minst én major.
Kunstig 2♣ fra fi	Hvis 2♣ ikke viser begge major/minor, er D Stayman. Hvis 2♣ viser begge minor, er D straffeforslag og 2♦ blir Stayman.
Kunstig melding med ukjent(e) farge(r)	D er straffeorientert, typisk minst Hxxx i meldt/viste farge og ca. 7 hp+.
Fi dobler 1NT for å vise farge	Systemet beholdes. RD fra SH kan vise 10 hp+ og ønske om å straffe eller melde utgang.
Fi dobler vår overføring	Pass fra ÅH viser 2 kort, melding viser 3 kort. RD fra ÅH viser god 5-kortsfarge og straffeinteresse.
Fi melder 2NT som begge minor	D er straffeorientert. 3♣ er majorsøk. 3♦/3♥ er overføringer med minst invitt.
Huskeregul	2NT = Lebensohl. 3♣ eller høyere = overføring når innmeldingen ikke er høyere enn 2NT. Direkte 3NT viser hold og forslag til sluttkontrakt.

Når fi melder 2NT eller høyere, er D straffeorientert, og andre meldinger følger de tidligere prinsippene.

Eksempel: 3♥ over 1NT-(3♣) er naturlig og svakt inviterende i ♥. Dette bør samordnes med konkurransekapitlet før endelig fasit.

Vår naturlige innmelding 1NT viser 15-17 hp i alle posisjoner. Deretter bruker vi samme 1NT-system som etter egen åpning; motpartens tidligere åpning og svar påvirker ikke strukturen.

Balansering etter 1NT

Situasjon / melding	Avtale
1NT – (P/2♥) – P – (P/2♥); D	Tillegg hos ÅH, typisk 2k i motpartens farge og 4k i umeldt major. Lover normalt minst 3k i alle umeldte farger.
Straffedobling direkte	ÅH kan normalt ikke straffedoble på 2-trinnet på egen hånd i denne posisjonen.
Lebensohl	Brukes ikke i balanseringsposisjonen.
2NT fra SH	Naturlig, med hold i motpartens farge.
Fargemelding fra ÅH i stedet for D	Maksimum og 5k farge; kan ha 6k minor.
2NT fra ÅH	Uvanlig/mystisk melding; bør vise maksimum og minst 4–4 i minor, og forventer uttak.

Åpning 2♣, tvetydig avslag 2♦

2♣ er en sterk kunstig åpning, normalt 21+ hp, eller en spillesterk hånd med minst 9 sikre stikk i major eller 10 i minor. Lavere honnørstyrke krever tilsvarende større spillestyrke.

Svar på åpning 2♣

Svar	Betydning
2♦	Tvetydig avslag/avventende. Brukes med 0–5 hp, alle NT-hender, og skjeve hender uten god positiv farge. Benekter normalt god 5k/6k farge med 6+ hp.
2♥	Naturlig positivt svar: 5k+♥, minst 6 hp og minst A, K eller DJ i fargen. UK.
2♠	Naturlig positivt svar: 5k+♠, minst 6 hp og minst A, K eller DJ i fargen. UK.

2♣–2NT; ?

2NT viser minst 5–5 i minor og minst 6 hp i minorfargene; slemnivitt hvis tilpass finnes.	
Åpners melding	Betydning / videre prinsipp
3♣/3♦	Aksepterer aktuell minor. 3NT kan fortsatt være sluttkontrakt.
3♥/3♠	God 6k major; krav.
3NT	Ikke entydig; typisk 21–23 hp uten god minorstøtte. Med 23/24+ og tilpass bør ÅH normalt støtte.
4♣/4♦	Fastsetter trumf i meldt minor. SH cue-bidder billigste kontroll nedenfra; direkte 4NT er avslag, mens 4NT etter cue bid er RKCB.
5♣/5♦ etter trumffastsettelse	Sluttmelding/avslag i avtalt minor.
Andre direkte positive svar over 2♣	
3♣/3♦	God 5k+ minor, minst 6 hp og minst to av tre topphonnører.
3♥/3♠	God 7k major med én taper, uten sidestyrke eller renons.
3NT	Uavklart.
4♣/4♦/4♥/4♠	Gående farge, minst 6k og ingen sidestyrke/renons. 4NT spør antall kort; direkte 5NT ber makker melde syv hvis fargen er gående mot renons.

Fi forstyrrer etter 2♣	Avtale
Fi melder direkte på 2-trinnet eller 2NT	D fra SH viser 0–3/4 hp. Pass er tvetydig krav/avventende: enten svak hånd ca. 0–4/5 hp eller straffepass, og lover ny melding. Ny farge viser minst 5k og minst 6 hp. 2NT viser minst 6 gode hp og 5–5 i de to laveste umeldte fargene.
Åpner doubler SHs pass	Negativ/oppfordrende dubling: ber SH melde. Typisk sterk NT-hånd med xx i fi-farge, marmic hånd eller straffeinteresse. SH melder naturlig videre; med straffepass kan SH passe.
Fi melder direkte på 3-trinnet eller høyere	Pass er krav og ber makker melde naturlig videre. D er advarsel/straffeorientert og ber makker vurdere. Prinsipp: vi doubler fi med triste hender eller melder selv med god farge; motparten skal aldri spille udoblet kontrakt.
Fi forstyrrer etter 2♣–2♦	Pass fra ÅH ber SH melde naturlig videre og lover ofte en hånd som kan være interessert i straff. Har SH ingen naturlig melding, kan D brukes med minst 3k i fi-farge, også med svært svake kort.
Åpner doubler etter 2♣–2♦ og innmelding	Straffeorientert, særlig når ÅH sitter bak innmelder med god farge/hold, typisk minst AQ9x i fi-farge.

Åpner melder selv etter innmelding
2NT fra ÅH i konkurranse

Naturlig beskrivende melding. Meldingsforløpet fortsetter mest mulig som uten innmelding.
Praktisk alternativ med sterk NT-hånd, men kan være dårligere enn pass/straff dersom innmelder har god farge. Brukes med skjønn.

Den sterke håndens gjenmelding etter 2♣-2♦

2♦ er avventende/tvetydig avslag. Åpner beskriver håndtype.

Åpnens gjenmelding	Betydning
2♥/2♠	Naturlig 5k+. Krav til minst utgang, med mindre SH senere melder second negative.
2NT	Balansert 22/23–24 hp. Puppet Stayman og overføringer.
3♣/3♦	Naturlig god 5k+, krav. Fargen over = second negative.
3♥/3♠/4♣/4♦	Naturlig UK. Fastsetter trumf og ber om kontrollmelding.
3NT	Balansert 25–27 hp.
4♥/4♠	Spilleforslag: ca. 9½–10 stikk, lav hp, normalt 7k+ uten renons.
4NT	Balansert 28–29 hp.

Den svake håndens gjenmelding etter 2♣-2♦; 2♥-?

Åpner har vist sterk naturlig ♥-hånd. SH viser second negative, naturlig farge, støtte eller splinter.

SHs melding	Betydning
2♠	4k+♠, 4–8 hp eller sterkere naturlig hånd.
2NT	4–8 hp, balansert; kan skjule svak 6k♠.
3♣	Second negative: 0–3/4 hp.
3♦	5k+♦, 4–8 hp eller sterkere naturlig hånd.
3♥	3k+♥, 4–8 hp, ingen singel/renons og minst én kontroll.
3♠/4♣/4♦	Splinter med ♥-støtte, ca. 4/5–8 hp og minst én kontroll.
3NT	«Umulig hånd»: svak 6k♠, maks 2k♥, ca. 7–9 hp, ingen renons.
4♥	0–6 hp, 3k+♥, ingen kontrollmelding.
Generelt	Med maks 8 hp beskriver SH lavest mulig; med 9+ hp får SH ofte nivåansvaret.

Den svake håndens gjenmelding etter 2♣-2♦; 2♠-?

Åpner har vist sterk naturlig ♠-hånd.

SHs melding	Betydning
2NT	4/5–8 hp, balansert/marmic med singel ♠; kan skjule svak 6k+♠.
3♣	Second negative: 0–4 hp.
3♦/3♥	5k+ farge, 4/5–8 hp eller sterkere naturlig hånd.
3♠	3k+♠, 4/5–8 hp og minst én kontroll.
3NT	«Umulig hånd»: svak 6k+♠, maks 2k♠, ca. 6–9 hp, ingen renons.
4♣/4♦/4♥	Splinter med ♠-støtte, ca. 5–8 hp og minst én kontroll.
4♠	0–6 hp, 3k+♠, ingen kontrollmelding. Med 0–2 hp bør SH ha ekstra trumfverdi.
Generelt	ÅH regner normalt med 0–8 hp, eventuelt 6–9 hp ved positiv håndtype.

2♣-2♦; 3♣/3♦-?

Åpner har vist sterk naturlig minor. Svarhånden viser second negative, hold/kontroll eller sleminvitt.

SHs melding	Betydning
Fargen over åpnens minor	Second negative: 3♦ etter 3♣, 3♥ etter 3♦.
Ny farge	4k+ og hold/kontroll. Krav.
3NT	Naturlig kontraktforslag, ca. 5–9/10 hp.
4min	Sleminvitt med ÅH sin minor som trumf.

2♣-2♦; 3maj-?

SHs melding	Betydning
Ny farge	Førstekontroll.
3NT	Trumfhonnør eller andrekontroll.
4maj	Ingen egnet kontroll; forslag til spill.

2♣-2♦; 3NT-?

SHs melding	Betydning
4♣	Baron: 4-kortsfarger nedenfra.
4♦/4♥	Overføring til 4♥/4♠.
4♠	Sleminvitt med begge minor.

Puppet Stayman 3♣ etter sterk 2NT

Brukes etter sterke 2NT-sekvenser, bl.a. 2♦–2maj; 2NT og 2♣–2♦; 2NT. Svar på 3♣ søk:

Melding	Betydning
3♦	Minst én 4k major, ikke 5k major.
3♥/3♠	5k i meldt major. Ny farge fra SH er cue bid.
3NT	Benekter 4k+ major. 4♣/4♦ fra SH er naturlig sleminvitt.
Etter 3♦: 3♥	4k♠ og benekter 4k♥. ÅH melder 3♠ med ♠-tilpass, ellers 3NT.
Etter 3♦: 3♠	4k♥ og benekter 4k♠. ÅH melder 4♥ med ♥-tilpass/minimum, kontrollmelder med maksimum, ellers 3NT.
Etter 3♦: 3NT	Sluttkontrakt; SH søkte bare 5k major.
Etter 3♦: 4♣	Begge major, sleminvitt. 4NT er RKCB med ♣ som trumf.
Etter 3♦: 4♦	Ber ÅH melde sin major.

Andre svar på sterk 2NT

Melding / situasjon	Betydning
3♦ / 3♥	Overføring til ♥/♠. Videre ny farge er krav; hopp i ny farge er splinter med 6k+.
3♠ etter 2♣–2♦; 2NT	Begge minor. Åpner melder 3NT eller støtter 4min med slemvennlige kort.
4♣ / 4♦ direkte	Naturlig sleminvitt. Åpner kontrollmelder eller slår av med 4NT.
4NT	Kvantitativ invitt.
Fi forstyrrer	Naturlige meldinger, krav til utgang. D = straff.

Baron 4♣ etter sterk 3NT/4NT

Fargene meldes nedenfra.

Svar	Betydning
4♦	4k♦; kan også ha høyere 4-kortsfarge.
4♥	Laveste 4-kortsfarge er ♥.
4♠	Laveste 4-kortsfarge er ♠.
4NT	Kun ♣-lengde; ingen annen 4-kortsfarge.

Åpning Multi 2♦

2♦ er Multi og viser enten svak 6/7-korts major, ca. 5/6–9/10 hp, eller balansert sterk NT, ca. 20 gode–22 dårlige hp.

Hovedstruktur: 2♥ er pass/korriger, 2♠ er sterkere majorvalg, og 2NT viser den sterke NT-varianten.

Svarskala etter 2♦–2♥

Melding	Betydning
Pass	Åpner har svak 2♥.
2♠	Åpner viser svak 2♠. Videre svar fra SH følger egen tabell under.
2NT	Sterk NT-variant, ca. 20 gode–22 dårlige hp. Puppet Stayman og overføringer brukes som etter sterk 2NT.

Svar etter 2♦–2♥; 2♠–?

SHs melding	Betydning
2NT	Naturlig forslag til sluttkontrakt.
3♣ / 3♦	Forslag til beste sluttkontrakt; forventer normalt pass.
3♥	Bedre hjerter enn åpners spar. Ikke krav.
3♠	Naturlig invitt. Kan være sperreinvitt; kravpass gjelder ikke.
4♠	Spillemelding; ÅH passer.

Svarskala etter 2♦–2♣

2♣ viser brems i spar om ÅH har sperr med spar, tåler at ÅH korrigerer til hjerter.

Åpners melding	Betydning / videre prinsipp
Pass	Svak 2♣. 2♣ blir sluttkontrakt hvis SH ikke melder videre.
2NT	Sterk NT-variant, ca. 20 gode–22 dårlige hp. Videre som etter sterk 2NT: Puppet Stayman, overføringer og minoravtaler.
3♣ / 3♦	Svak ♥-variant med maksimum og minst 3 kort i meldt minor. Meldingen hjelper SH å velge mellom 3♥, 3NT, minor eller utgang.
3♥	Svak 2♥ med minimum. SHs 3♣ er korrigerende: «Min ♠-farge er bedre enn din ♥-farge», ikke invitt.
4♥	Bør normalt ikke brukes som egen melding. Med positiv invitt går ÅH via 3♣/3♦.

Andre svar på Multi 2♦

SHs svar	Betydning / videre prinsipp
3♣ / 3♦	Naturlig og inviterende. Uten støtte passer ÅH ofte eller gjentar solid sperrefarge på 3-trinnet. Med god farge kan hopp til 4 vurderes med minortilpass. 3NT er mulig med Hx i minor pluss tillegg. Med minorstøtte viser 4♣ støtte + sperrefarge i ♥, og 4♦ støtte + sperrefarge i ♠.
3♥ / 3♠	Sperr. Åpner passer eller korrigerer til rett sperrefarge. 3NT viser sterk NT-variant, ca. 20–22 hp.
4♣ / 4♦	Naturlig og krav.
4♥ / 4♠	SH viser ekte god farge. Med sperrevarianten passer ÅH normalt.
4NT	Minst ca. 20 hp. Åpner svarer på 5-ess Blackwood.

Svarskala etter 2♦–2NT

Åpners melding	Betydning / videre prinsipp
3♣	Maksimum i ukjent major. 3♦ spør, og ÅH melder motsatt major av den han har. Andre meldinger fra SH er naturlige og slemsøkende.
3♦	Svak sperrevariant i ♥. Kan ha noe styrke ved NT-interesse; ÅH kan senere foreslå 3NT.
3♥	Svak sperrevariant i ♠. Eventuelt 3♠ fra SH kan passes.
3♠	Uavklart. Mulig sterk NT med 5k♣; avklares.
3NT	Sterk NT, ca. 20–22 hp. 4♣ er Baron, 4♦/4♥ er overføringer, og 4♠ er sleminvitt med begge minor.
4♣ eller høyere	Ingen avtale; utenfor system.
SH melder egen farge etter 3♣/3♦/3♥	Naturlig og krav.

Fi melder etter vår Multi 2♦

Sekvens / situasjon	Avtale / videre prinsipp
2♦ (D)	Pass viser minst 5k+♦ og er forslag til kontrakt. RD ber ÅH melde sin farge. 2♥/2♠ er forslag til kontrakt. 3♣ er forslag til kontrakt, 7 kort eller bedre. 2NT er som uten dobling; system på.
2♦ (2♥/2♠) D	D ber ÅH melde videre med motsatt major eller sterk NT, men passe om det er sperrefarge
Åpners pass over D	Åpner har sperr i meldt major.
Åpners 2♠	Åpner har sperr i ♠.
Åpners 2NT	Åpner har sterk NT-variant.
Åpners 3♣ / 3♦	Sidefarge pluss sperr i umeldt major med tillegg.
Åpners 3♥ over 2♠ D	Åpner har sperr i ♥.

Åpning 2♥/2♠ – Tartan

2♥/2♠ brukes som Tartan/svak toåpning: minst 5-korts major og ukjent 4-korts eller lengre minor. Detaljene står i svarskaalene under. Styrke og fargekvalitet vurderes etter sone og håndtype.

Svar på åpning 2♥

SHs svar	Betydning / videre prinsipp
2♠	Naturlig, ofte 6k♠, kan passes. Med singel/renons i ♠ og 5k minor kan ÅH foreslå minor. Med singel honnør eller bedre i ♠ kan ÅH støtte med godt tillegg.
2NT	Positivt søk etter sidefarge. Lover styrke. Ny farge fra 2NT-melderen er naturlig og krav.
3♣	Pass med ♣ som sidefarge; meld 3♦ med ♦ som sidefarge. (Negativ søkemelding)
3♦	Invitt i åpners major.
3♥	Sperrende.
3♠ / 4♣ / 4♦	Sleminvitt i ♥; laveste kontrollmelding.
3NT	Naturlig sats.
4♥	For spill. Kan være svak eller sterk.
4♠	SH mener 4♠ er rett sluttkontrakt. ÅH passer.

Svar på åpning 2♠

SHs svar	Betydning / videre prinsipp
2NT	Positivt søk etter minor. Lover styrke hvis SH ikke har passet i åpning. Ny farge fra 2NT-melderen er naturlig og krav.
3♣	Pass/korriger til 3♦. Svakt søk. Etter pass i åpning er 3♣ naturlig.
3♦	Invitt i åpners major.
3♥	Sjeldent svar; bør vise solid 6k+. Ikke krav.
3♠	Sperrende.
3NT	Naturlig sats.
4♣ / 4♦	Sleminvitt i ♠; laveste kontrollmelding.
4♥	Naturlig hvis SH ikke allerede har passet.
4♠	For spill. Kan være svak eller sterk.

Svar etter 2♥/2♠–2NT

Åpners svar	Betydning
3♣	Minimum med ♣.
3♦	Minimum med ♦.
3♥	Maksimum med ♣.
3♠	Maksimum med ♦.
3NT	Ikke systemsvar
4♣ / 4♦	Ikke systemsvar

Konkurranse etter 2♥/2♠

Situasjon	Avtale
Fi dobler 2♥/2♠	Alle meldinger er naturlige.
RD etter dobling	Ber ÅH vise sidefarge.
SH har passet i åpning	Kun 2NT brukes som søk. Andre meldinger er naturlige.

Åpning 2NT – Unusual 2NT

Åpning 2NT viser normalt **5–5 i minor**. I forsvar viser hopp til 2NT de to laveste umeldte fargene; se eget kapittel om Unusual 2NT-innmelding.

Punkt	Avtale
Fordeling	Minst 5–5 i minor, eller de to laveste umeldte i forsvar.
Styrke	Typisk 7–10/11 hp, sonebetont. Utenfor sonen normalt maks ca. 10 hp.
Åpningsstyrke	Benekter normalt ordinær åpningshånd.
Motpartens åpning	Betraktes som naturlig i første omgang, unntatt entydig sterk 1♣.

Svar på åpning 2NT

SHs svar	Betydning
3♣	Best i ♣. Forventes passet.
3♦	Best i ♦. Forventes passet.
3♥ / 3♠	Naturlig og krav. Etter pass i åpning viser dette renons og minst 5k minor, alternativt 4–4 i minor. Åpner slår av med 4♣; andre svar aksepterer utgangs-/stampeforsøk.
3NT	Sterkt forslag til sluttkontrakt.
4♣ / 4♦	Invitt i meldt minor.
4♥ / 4♠	Naturlig sats for spill.

Sperreåpninger

Hovedprinsipp: Sperreåpninger er sone- og posisjonsavhengige. I 1. og 3. hånd kan stilen være friere enn i 2. hånd. Som praktisk rettesnor brukes 4-3-2-regelen i 1./3. hånd og en strammere 3-2-1-vurdering i 2. hånd.

Åpning	Avtale / videre prinsipp
3♣ / 3♦	Naturlig sperr. I sonen normalt god 7-kortsfarge, gjerne to topphonnører. Utenfor sonen kan kravene være lavere. Svar 3NT er normalt sluttkontrakt. 4min er naturlig sperrende. Ny farge er beskrivende og krav til minst 3NT. Ny farge på 4-trinnet er kontrollmelding med åpningsminor som trumf.
3♥ / 3♠	Naturlig sperr. I sonen bør fargen normalt ha A eller K og være tilpasset sonestilling. I gunstig sone kan åpningen være friere med 7/8-kortsfarge. Ny farge på 3-trinnet er krav. Ny minor på 4-trinnet er kontrollmelding. Etter 3♠ er 4♥ naturlig forslag til sluttkontrakt.
3NT	Gående minor på minst 7 kort og maksimum én dame ved siden av. 4♣ ber om pass/korriger til 4♦. 4♦ er sleminvitt i åpnere minor og krav. Etter 4♦ kontrollmelder ÅH singel/renons i major, melder 4NT uten singelton, og 5 i minor med singel/renons i motsatt minor.
4♣ / 4♦ Texas	Gående eller nesten gående 7k+ major, ca. 8½–9½ stikk på egen hånd. Åpningen er uavhengig av sone. Svar i fargen over er positivt og viser minst ca. 1½ hjelpsstikk. Videre kan ÅH bremse i rett major, kontrollmelde, bruke RKCB eller melde utgang/slem etter vurdering. Med vesentlig mer honnørstyrke åpnes normalt 2♣ eller 1maj.
4♥ / 4♠	Sperre-/spillemelding med 7k+, ofte 8 kort. Vurdering er sonebetont. Ny farge er kontrollmelding; 4NT er RKCB. Ved sleminteresse vurder pessimistisk.
Åpning i 4. hånd	2- og 3-trinnsåpninger beholder hovedbetydningen, men viser sterkere og mer spillesterke hender. Sone teller mindre; åpningen bør love omtrent antall stikk som meldes minus ½–1 stikk.

Slemkonvensjoner

Roman Key Card Blackwood – 5 ess

4NT = RKCB når trumffarge er avtalt. Hvis trumf ikke er uttrykkelig avtalt, er siste naturlig meldte farge trumf. Trumf konge teller som femte ess.

Svar	Betydning
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
5NT	1 eller 3 ess og renons
6♣	2 eller 4 ess og renons i ♣
6♦	2 eller 4 ess og renons i ♦
6♥	2 eller 4 ess og renons i ♥

Hvis svarfargen er trumf, viser svar på 6-trinnet renons i en høyere farge etter laveste mulige prinsipp. Har en spiller allerede entydig vist renons, telles ikke ess i renonsfargen med i RKCB-svaret.

Spørsmål etter trumfdame

Når **4NT**-melderen melder fargen over svaret, men under trumffargen, spør dette etter trumfdame.

Svar	Betydning
Tilbake til trumffargen	Benekter trumfdame.
Ny farge	Viser trumfdame og konge i meldt farge, konger nedenfra.
5NT	Viser trumfdame, men benekter sidekonger.

Med kjent minst 10-korts trumftilpass kan man behandle trumfdamen som på plass etter vurdering.

Storeslemsøk etter RKCB

Melding	Betydning
4NT fulgt av 5NT	Lover alle nøkkelkort og inviterer til storeslem. Makker melder spesifikke konger nedenfra eller storeslem med klart tillegg.
6 i farge under trumffargen	Ber makker melde storeslem med tredjekontroll i fargen, normalt dame eller dobbelton.

Vanlig Blackwood – 4 ess

Vanlig Blackwood brukes sjelden, siden RKCB er hovedsystem. Når den brukes, er siste naturlig meldte farge normalt trumf hvis trumf ikke allerede er avtalt.

Svar	Betydning
5♣	0 eller 4 ess
5♦	1 ess
5♥	2 ess
5♠	3 ess

5NT etter vanlig Blackwood er enten brems etter kvantitativ **4NT**, eller kongespørsmål når alle førstekontroller er på plass og storeslem er mulig.

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

Med ekstraordinært stikkpotensial kan man hoppe direkte til storeslem over kongespørsmål.

DOPI / ROPI

DOPI og ROPI brukes når fi forstyrrer over RKCB eller kongespørsmål. Spørsmålet gjelder fortsatt, men svarskaalen tilpasses.

Situasjon	Svarprinsipp
Fi melder over RKCB	DOPI: D = 0/3 ess, P = 1/4 ess. Neste ledige melding viser 2/5 uten trumfdame, så videre som vanlig.
Fi dobler RKCB	ROPI: RD = 0/3 ess, P = 1/4 ess. Neste ledige melding viser 2/5 uten trumfdame, så videre som vanlig.

Etter ROPI er senere doblinger normalt straff/advarel mot videre melding.

Pick-a-slam 5NT

5NT kan brukes som **Pick-a-slam** når Blackwood/RKCB ikke er brukt og makkerparet trenger å velge beste slem.

Typiske situasjoner:

- ingen trumf er fast avtalt
- begge har vist eller antydnet sterke langfarger
- avtalt trumffarge virker svak, men verdiene tilsier slem
- etter overføringssekvenser, der direkte 5NT ber makker foreslå sluttkontrakt

Makker foreslår beste slem: naturlig trumfkontrakt eller 6NT etter vurdering.

Kontrollmeldinger, splinter og sterke invittverktøy

Kontrollmeldinger

Når trumf er avtalt, eller er det opplagte logiske valget, viser ny farge kontroll i meldt farge.

Prinsipp	Avtale
Hva kontroll viser	Ess, konge, singel eller renons.
Rekkefølge	Kontrollmeldinger meldes nedenfra og oppover.
1. og 2. kontroll	Vi skiller ikke i rekkefølgen; begge meldes om hverandre.
Aktiv kontrollmelding	Første frivillige kontrollmelding. Viser normalt minst mild sleminvitt.
Passiv kontrollmelding	Kontrollmelding makker i praksis ber om. Da benekter unnlatelse normalt kontroll.
Krav til aktive kontrollmeldinger	Må bygge på tilstrekkelig styrke og reelle essverdier. Ikke meld aktiv andrekontroll uten nødvendige toppkontroller.

Hovedregel: Kontrollmelding er et slemsøkende verktøy, ikke et automatisk krav om å gå videre.

Kontrollmelding eller NT-søk?

På 3-trinnet kan ny farge være NT-søk snarere enn kontrollmelding, særlig etter minortilpass.

Eksempel:

1♣-2♣; 3♣-3♦; 3♠

Her kan både 3♦ og 3♠ være hold-/NT-søk. Hopp til 4♦ over 3♣ er derimot entydig kontrollmelding.

Viktig: Manglende "kontrollmelding" på 3-trinnet benekter ikke kontroll hvis meldingen like gjerne kunne vært NT-søk.

Kontrollmelding etter majortilpass

Etter funnet majortilpass på 2-trinnet er ny farge på 3-trinnet normalt positiv trialbid: spørsmål om hjelp for å melde utgang. Den kan senere vise seg å være starten på slemsøk, men er ikke i seg selv ren kontrollmelding.

Når major er avtalt og man kan hvile i 3 major / 3NT, skiller vi mellom:

Melding	Betydning
Direkte kontrollmelding	Sterkere sleminvitt; oppfordrer makker til å kontrollmelde.
3NT over majortilpass	Mildere sleminvitt; makker kontrollmelder bare med gode tillegg.

Eksempel:

1♥-3♥; 3NT

Mild sleminvitt. 3NT er ikke sluttkontrakt når begge kjenner minst 9-korts majortilpass.

Kontrollmelding i siste ukontrollerte farge

Når en spiller kontrollmelder siste ukontrollerte farge, viser det normalt at alle farger nå er kontrollert, men at hånden ikke selv er sterk nok til å ta kommando med ess-spørsmål.

Fasit: Kontrollmelding i siste farge er invitt. Makker går videre bare med tillegg.

Kontrollmelding i makkers farge

Første kontrollmelding i makkers hovedfarge skal være ekte honnørkontroll: ess eller konge. Vi kontrollmelder heller dame enn singel/renons i denne posisjonen.

Senere kontrollmelding i makkers farge har ikke samme restriksjon.

Splinter

Splinter er dobbelthopp i ny farge og viser støtte til makkers farge samt kortfarge i hoppfargen.

Situasjon	Betydning
Direkte etter makkers åpning/innmelding	Renons i meldt farge.
Senere i meldingsforløpet	Singel eller renons.
Etter overføring over 1NT	Hopp i ny farge er splinter, minst singel.
Etter Stenberg	Egne avtaler gjelder.
Etter makkers innmelding	Splinter brukes fortsatt.

Splinter lover normalt minst 4-korts støtte og er minst mild sleminvitt.

Viktig: Hvis splintermelder senere bruker RKCB, skal makker ikke regne med ess i entydig renonsfarge.

Direkte maxisplinter

Sekvens	Betydning
1♣-3♦/3♥/3♠	Splinter: renons i meldt farge, ♣ som trumf.
1♦-3♥/3♠/4♣	Splinter: renons i meldt farge, ♦ som trumf.
1♥-3♠/4♣/4♦	Splinter: renons i meldt farge, ♥ som trumf.
1♠-4♣/4♦/4♥	Splinter: renons i meldt farge, ♠ som trumf.

Direkte splinter bør normalt brukes når makkerparet allerede kjenner minst 9 trumf.

Splinter etter sterk 2♣

Sekvens	Betydning
2♣-2♦; 2♥/2♠/3♣/3♦ – hopp i ny farge	Splinter, singel eller renons.
2♣-2♥/2♠; hopp i ny farge	Laveste cue bid, ikke splinter. 2♣-melder får ikke brukt splinter her.

Hvis ingen spesialavtale finnes, tolkes hopp i ny farge i slemsøk som cue bid, ikke automatisk splinter.

Splinter fra åpningshånden

Sekvens	Betydning
1♣-1♦; 3♥/3♠	4k+♦, ca. 18+ fp, singel/renons i meldt major.
1♣/1♦-1♥; 3♠	4k+♥, ca. 18+ fp, singel/renons i ♠.
1♦-1♥/1♠; 4♣	4k+ svarmajor, ca. 18+ fp, singel/renons i ♣.
1♣/1♦-1♠; 4♥	4k+♠, ca. 18+ fp, singel/renons i ♥.
1♥-1♠; 4♣/4♦	4k+♣, ca. 18+ fp, singel/renons i meldt minor.

Minisplinter

Minisplinter brukes etter åpning 1♥/1♠ og viser minst invitt, majorstøtte og kortfarge.

Prinsipp	Avtale
Styrke	Typisk 8–11 hp, men kan være sterkere.
Formål	Utgangsinvitt; kan også innlede slemsøk.
Kortfarge	Minst singel. Unngå minisplinter med singel ess eller konge.
Videre melding	Med sterkere hånd kan SH melde utgang eller kontrollmelde senere.
Toronto-posisjon	Hopp til 3♣ er naturlig; egne Toronto-avtaler gjelder.

Minisplinter fra ÅH etter 1min–1♠

Sekvens	Betydning
1♣–1♠; 3♦/3♥	4k+♣, singel/renons i meldt farge, utgangsinvitt i ♠. Ca. 17–18 hfp.
1♣–1♠; 3♦– 3♠	Avslag på invitt.
1♦–1♠; 3♥	Singel/renons i ♥, invitt til 4♠.
1♣–1♠; 3♥– 4♣	Aksept av invitt og laveste kontrollmelding. Siden dette er makkers lengste farge og første kontrollmelding, viser 4♣ topphonnør.

Sleminvitter i konkurranse

Overmelding på 4-trinnet etter makkers innmelding på 3-trinnet

Etter fi sin sperremelding er overmelding på 4-trinnet mild sleminvitt med støtte til makkers major.

Gjelder typisk:

- (2/3x) – 3♥/3♠ – (P) – 4x
- (1x) – 1♥/1♠ – (3x sperr) – 4x

Overmeldingen lover ikke nødvendigvis kontroll. Den viser at slem kan være mulig hvis makker har tillegg.

Trumfstøtte i major etter fi sperrer på 3-trinnet

Når vi åpner 1 major og fi hopper til 3x:

Melding	Betydning
4x i fi sin farge	Seriøs hånd med trumfstøtte. Ikke nødvendigvis sterk sleminvitt.
Ny farge uten hopp på 3-/4-trinnet	Naturlig og krav, hvis hånden kan ha slik styrke.
Ny minor på 4-trinnet etter pass i åpning	Kontrollmelding, ikke naturlig sterk hånd.
Hopp i ny farge	Kontrollmelding med åpningsfargen som trumf.
Hopp i fi sin farge	Renons.
Hopp til 4 i motsatt major	For spill.

Når kontrollmelding dobles

Dette må ikke blandes med Mancoff, som brukes når fi dobler 4. farge eller holdspørrende melding.

Når en kontrollmelding på 4- eller 5-trinnet dobles, melder neste spiller etter denne skalaen:

Melding	Betydning
Pass	Ingen honnørhjelp i fargen; minst to små. Indikerer ofte noe tillegg.
RD	Ess, konge eller dame i fargen. Kan være singel ess/konge, men ikke singel dame.
Ny melding	Singel i kontrollfargen. Kan ikke ha ess eller konge, men kan ha singel dame.
Melding i avtalt trumf	Sterk advarsel mot videre melding. Minimum og få/ingen kontroller. Benekter singel.
Høyning av kontrollfargen	Renons, hvis dette er praktisk og avtalt i situasjonen.

Første kontrollmelder vurderer deretter om paret tåler utspill i den doblede fargen mot lilleslem. Videre melding viser fortsatt interesse; brems i trumf viser avslag.

Fi forstyrrer med innmelding

Dette kapitlet gjelder når vi har åpnet med 1 i farge og motparten melder inn naturlig til og med 3♣, eller dobler opplysende.

Hovedprinsipper

Situasjon	Avtale / prinsipp
Ny farge fra svarhånden	Krav hvis svarhånden ikke har passet i åpning.
Pass på lav innmelding	Tvetydig: enten svak hånd eller ønske om straffedobling.
Negativ dobling	Brukes til og med 3♣. Viser normalt de umeldte fargene, særlig høyeste umeldte major.
Kravpass	Kan vurderes med solid lengde i fi sin farge, men tvilsomme straffepass med bare 3–4 kort bør unngås.
Gjenåpning fra ÅH	Med korthet i fi sin farge bør ÅH ofte gjenåpne, men ikke ukritisk med dårlig motspillstyrke.

Etter majoråpning og innmelding

Når makker ÅH 1♥/1♠ og fi melder inn, brukes disse støtteverktøyene:

Melding	Betydning
2maj	Enkel støtte, omtrent som uten innmelding, men ikke superminimum.
2NT	Minst invitt-Stenberg med 4k+ støtte.
Overmelding av fi sin farge på 2-/3-trinnet	Invitt i major med 3k støtte, typisk ca. 11–12 hfp.
4 i fi sin farge uten hopp	Serøs hånd med støtte; minst åpning eller to ess med støtte. Mild sleminvitt.
Hopp til 4 i fi sin farge	Splinter, entydig renons.
Hoppstøtte i major	Sperrende, ikke invitt, når andre støtteverktøy finnes.

Eksempel: Etter 1♠–(2♥) bør negativ dobling normalt vise minst gode 8 hp og minst 4–4 i minor. 2♣ viser støtte, ca. 6–10 hfp. 3♣ er sperrende. Ny farge er naturlig og krav.

Tofargede innmeldinger fra fi

Situasjon	Avtale
Begge fi-farger er kjent	D viser interesse for å straffedoble minst én av fargene.
Minst én fi-farge er ukjent	D er negativ.
Overmelding i kjent farge	Godt løft i makkers farge.
Spesialforsvar	Se avtalt forsvar, f.eks. Unusual over Unusual.

Pass på lave innmeldinger

Pass opp til og med innmelding 3♣ er tvetydig:

Variant	Betydning
Svak pass	Ca. 0–6 hp uten god melding eller kjempetilpass. Kan unntaksvis være sterkere med vanskelig hånd.
Straffepass	Ønske om at ÅH gjenåpner med dobling hvis neste hånd passer.

Åpner baserer normalt sin videre melding på at svarhånden har den svake varianten. Dobling fra ÅH holder likevel straffepass-muligheten åpen.

Åpners gjenmelding etter pass	Betydning
D	Gjenåpning, ofte med korthet i fi-farge eller balansert minimum.
Naturlig melding	Fordelingshånd / praktisk videre kamp.
1NT	18–19 hp med hold.
Pass med Hxx eller bedre i fi-farge	Kan være riktig; straffepass hos SH er da mindre sannsynlig.

Prinsipp: Åpner skal ikke gjenåpne ukritisk med dobling. Med dårlig motspillstyrke og svak fordeling kan pass være riktig.

Negative doblinger

Negative doblinger brukes til og med 3♣.

Prinsipp	Avtale
Grunntanke	Viser normalt minst 4–4 i de umeldte fargene.
Høyeste umeldte major	Må alltid være minst 4 kort.
Svak negativ dobling	Jo svakere hånd, desto viktigere med lengde i begge umeldte farger eller god tilpasning.
Med naturlig melding tilgjengelig	Meld naturlig hvis hånden beskrives bedre slik.
Ny major på 2-/3-trinnet	Minst 5-kort og ca. 10+ hp.
Ny minor	Kan være 4-kort etter kontekst.

Eksempler:

Sekvens	Betydning
1min – (1♥) – 1♠	Lover 5k+♠.
1min – (1♥) – D	Viser normalt 4k♠ og passende styrke.
1♣ – (1♦) – D	Minst 4–4 i major. Med bare én 4-korts major meldes major naturlig.

Etter SH pass på innmelding må ÅH gjenåpne lettere enn ellers. Med to eller færre kort i fi-fargen bør ÅH normalt melde videre; med tre små vurderes situasjonen.

Svarhånden overmelder fi etter vår minoråpning

Etter minoråpning viser overmelding av fi sin farge normalt UK uten 4k+ i umeldt major, eller en sterk minorhånd.

Eksempel:

1♣ – (1♦) – 2♦

Tolkning:

- UK
- benekter normalt 4k+ i umeldt major
- viser ofte indirekte ♣-tilpasning eller sterk egen minor
- ÅH prioriterer NT med hold fremfor å vise sidefarge med minimum

Etter majoråpning er overmelding svakere: normalt en brukbar invitt med 3k majorstøtte.

Åpnens vurdering etter negativ dobling

Hvis makkers dobling lover en major og mulig minor, bør ÅH normalt:

- melde NT med hold når hånden passer
- gjenmelde god egen farge
- være forsiktig med å støtte makkers mulige minor
- være forsiktig med å støtte makkers major med bare 3-kort

Støttedobling / supportdobling

Støttedobling kan også være redobling.

Situasjon	Avtale
Åpner kunne støttedoble etter 1-over-1	D viser 3-kortsstøtte til svarhåndens major.
Åpner støtter direkte på 2-trinnet i stedet	Lover normalt 4-kortsstøtte.
Åpner passer eller melder noe annet	Benekter normalt 3-kortsstøtte, med enkelte unntak for svake hender og god egen 6k.
Svarhånden har bare 4-korts major	Etter supportdobling bør SH ofte vurdere andre kontrakter.
Fi dobler i 4. hånd i stedet for å melde inn	RD er support-redobling og viser 3-kortsstøtte.

Situasjon	Avtale
Fargen kan meldes på 2-trinnet	Supportdobling gjelder, også etter svar 1♦.
D av 1NT	Straffebetont, ikke supportdobling.
Fi melder inn sterk 1NT	D er sterkt straffeorientert; supportdobling gjelder ikke.

Supportdobling sier ikke i seg selv noe bestemt om styrke.

Unusual over Unusual

Brukes når fi viser to kjente farger, typisk ved 2NT som begge minor eller andre 5–5-innmeldinger. Når begge fi-farger er kjent, viser D interesse for å straffe minst én av fargene. Overmeldinger brukes til å vise våre farger/støtte etter laveste farge-prinsipp.

Etter 1♠ – (2NT) 2NT viser begge minor.

Melding	Betydning
D	Oppfordrer til å straffe fi.
3♣	5k+♥, minst invitt, ca. 10+ p. Laveste aktuelle farge vises først.
3♦	Minst invitt i ♠, ca. 10+ p. Skiller ikke mellom 3k og 4k støtte.
3♥	Normalt brukbar 6k♥, ikke invitt, ca. 6–9 p.
3♠	Normal høyning til 2♠, ca. 6–9 p. 3 eller 4 trumf; 4 trumf ved minimum.
4♣ / 4♦ / 4♥	Kontrollmelding med ♠ som trumf. Med god ♥ gås via 3♣.

Etter 1♣ – (2NT): 2NT viser begge minor. Svarskalaen er spesiell fordi plassen er knapp.

Melding	Betydning
D	Oppfordrer til å straffe fi.
3♣	5k+♣, ikke invitt, ca. 6–9 p.
3♦	Minst invitt i ♣, ca. 10+ p. 4♣ fra ÅH er forslag til sluttkontrakt.
3♥	5k+♠ og minst invitt, ca. 10+ p.
3♠	Normalt 6k♠, ca. 6–10 p, ikke invitt.

Hovedregel: Ikke-inviterende fargemeldinger meldes direkte. Invitthender går via overmelding etter laveste farge-prinsippet.

Fi dobler vår åpning på 1-trinnet

Svar	Betydning
Pass	Tvetydig, normalt 0–5/7 hp.
2 i åpningsfargen	Svak støtte, typisk 4–9 p. Garanterer normalt minst 8 trumf til sammen.
RD	10+ hp. Etablerer krav til minst 2 i åpningsfargen, med mindre vi straffedobler fi eller får spille 1NT. Benekter kjent 9-korts tilpass i åpningsfargen.
Ny farge på 1-trinnet	Naturlig, 4k+ og normalt 4+ hp.
1NT	Normalt 7–9 hp med jevn hånd; kan avvike med gode 6 eller dårlige 10 hp.
Ny farge på 2-trinnet	Minst 5k, normalt ca. 5/6–10 hp. Ofte korthet i åpningsfargen eller ekstra fordeling.
Hopp til 2NT	Invitt-Stenberg, også etter minoråpning.
Hopp i åpningsfargen	Sperr.
Hopp i ny farge	Som uten dobling: sperr eller minisplinter etter sammenhengen.
Dobbelthopp i ny farge	Sleminvitt med renons, som uten dobling.
Hopp til 3NT	Ingen avtale.

Tillegg:

- Toronto/Drury brukes ikke etter opplysende dobling.
- **1min-(D)-2maj** er sperr, som uten dobling.
- **1 i farge-(D)-3 i ny farge** beholder systembetydningen.
- **1♣-(D)-2♦** er som uten dobling: svak invitt i ♣ med fordeling.
- Hvis ÅH tar ut RD, viser dette svak motspillstyrke og advarer mot tidlig straff.

Når fi åpner meldingsforløpet

Opplysende dobling

Dobling av motpartens fargemelding er normalt opplysende når:

- makker til den doblede ikke har vist styrke, og
- fi ikke har meldt mer enn to farger.

Nivå / situasjon	Tolkning
1-trinnet	Takeout, med få avtalte unntak.
2-trinnet	Opplysende/kamp.
Til og med 3♦	Normalt opplysende.
3♥/3♣/4♥	Blandet takeout og straff; høyere nivå gir mer straffepreg.
4♠	Normalt straff.

I fjerde hånd kan kravene senkes noe med rett fordeling.

Krav til opplysende dobling

Situasjon	Vanlig krav
Mot 1-trinnet	Ca. 11+ hp og støtte til umeldte farger.
Mot 2-trinnet	Ca. 13+ hp.
Mot 3♣/3♦	Ca. 14+ hp uten renons.
Mot 3♥/3♠	Solid hånd som tåler at makker passer.
Sterk balansert hånd	Ca. 16/17+ hp.
Sterk ensidig/tosidig hånd	Start ofte med D hvis naturlig innmelding blir for svak.

Normalt kreves minst 3 kort i alle umeldte farger, med mindre styrken kompenserer.

Sterke balanserte hender

Melding	Betydning
1NT	15–17 hp med hold; NT-system på.
D fulgt av laveste NT	18–19 hp.
D fulgt av overmelding	Ca. 19+ hp, ofte uten hold.
D fulgt av hopp i NT	Typisk 21–23 hp med godt hold.
3NT direkte	Sjansegrand med hold, ofte gående 7-korts minor.

Svar på opplysende dobling

Negative og halvpositive svar

Svar	Betydning
Laveste fargemelding	Negativt svar; kan være svært svakt.
2NT Lebensohl	Svakt avslag etter avtalt struktur.
Enkelt hopp i major	Invitt, normalt 5k og ca. 9–11 hfp.
Enkelt hopp i minor	Invitt mot 3NT, minst 5k minor og ca. 8–11 hp.
1NT	7–10 hp med hold; benekter normalt umeldt 4k major.
2NT	11–12 hp med hold; benekter normalt umeldt major.

Svar	Betydning
Dobbelt hopp i major	Fordelingsinvitt med 5k+.
Direkte utgang	Spillbasert sluttmelding.

Hopp er normalt invitt, ikke sperr, som svar på opplysende dobling.

Positive svar

Overmelding er positivt svar, men ikke automatisk **UK**.

Videre sekvens	Betydning
Overmelding fulgt av støtte	Utgangsinvitt.
Overmelding fulgt av ny farge på 2-trinnet	Krav, normalt 4k.
Overmelding fulgt av ny farge på 3-trinnet	Krav, normalt 5k.
Pass av doblingen	Meget solid trumffarge og straffeønske.

Frivillige meldinger

Hvis åpnerens makker melder etter doblingen, viser vår melding verdier:

Nivå	Typisk styrke
1-trinnet	Ca. 4–9 hp
2-trinnet	Ca. 6–10 hp
3-trinnet	Ca. 8–11 hp

Frivillige meldinger er ikke krav. Etter RD fra fi er hopp sperrende.

Svar på vanlig innmelding

Med støtte

Svar	Betydning
Enkel høyning	5–9 hp, minst 3k støtte.
Dobbel høyning	Sperr med 4k+ støtte.
Utgang	Spillbar utgang eller sperr etter sone.
Overmelding av åpningsfargen	Godt løft: minst 10 hfp og minst 3k støtte.
Hoppstøtte	Sperr.
Hopp i ny farge	Naturlig og krav.
Dobbelthopp i ny farge	Splinter/renons med 4k+ støtte.

Uten støtte

Svar	Betydning
Pass	0–10 hp.
Ny farge	Ikke krav; ca. 8–13 hp og brukbar farge.
D av fi sin svarmelding	Ønske om kamp i umeldt(e) farge(r).
Laveste NT	Svak invitt med hold, ca. 9–12 hp.
Hopp til 2NT	Sterk invitt, 13–14 hp med hold.
Hopp i ny farge	Naturlig rundekrav.
Hopp i åpningsfargen	Ber innmelder melde 3NT med hold.

Kompetitiv overmelding

Overmelding av motpartens åpningsfarge etter makkers innmelding viser:

- minst 10 hfp
- minst 3k støtte
- minst invitt til utgang
- samme betydning på 3-trinnet
- samme betydning for passet hånd

Direkte Stenberg brukes ikke når fi åpner. **2NT er naturlig**, typisk 13–14 hp med hold.

Hoppstøtte er sperrende. Invitthender og kravhender med støtte starter normalt med overmelding.

Takeout eller straff

Faktor	Hovedregel
D på 1-trinnet	Takeout.
D av 1NT	Straffeorientert.
Makker har ikke vist styrke	D foran meldt farge er normalt takeout minst til og med 3♣.
Fi har klar lang tilpass	D blir gradvis mer straffeбетont.
SH har 3+ kort i doblingen	Taler for takeout/kamp.
SH har singel/renons	Taler for straff.
Etter egen sperreåpning	D fra oss er normalt straff.
Makkers andre D når du ikke har vist styrke	Viser ekstra styrke og mottak i umeldte farger.

Straffe- og utspillsdirigerende doblinger

Straffedobling kan bygge på:

- ren styrke
- dårlig sits for motparten
- lengde bak trumfen
- totalstikk-/kampvurdering

Dobling av kunstige meldinger er normalt utspillsdirigerende.

Lightner

Mot slem ber D om et unormalt utspill, ofte:

- renonsutspill
- blindemanns førstmeldte farge
- annet enn det normale utspillet

Dobling av 3NT

Viser normalt en skjult gående/nesten gående farge eller ønsker blindemanns førstmeldte farge ut.

Når vi har meldt hver vår farge, ønskes normalt utspillers farge. Ved tvil uten meldt farge vurderes dårligste major.

Kunstige meldinger

Dobling av Stayman, overføringer, cue bid og Blackwood-svar viser normalt honnørverdi i fargen. Hvis doblingen uansett sikrer utspill, kan den i stedet vise praktisk stampinteresse eller langfarge.

Kunstige forsvarsmeldinger

Forsvar mot 1NT

Motpartens åpning 1NT møtes med Tartan/Multilandys-prinsipp.

Melding	Betydning
D	Straffeorientert, ca. 15+ hp. Med utspill kan hånden være skjev med god farge.
2♣	Begge major.
2♦	Ukjent 6k+ major.
2♥	5k+♥ og 4k+ minor.
2♠	5k+♠ og 4k+ minor.
2NT	Begge minor, minst 5–5.

Styrke avhenger av sone, posisjon og fordeling, typisk ca. 8–14/15 hp med verdier i langfargene. Hopp er invittpreget med god tilpass og fordeling.

Merknad: Det er oftere riktig å aksjonere tynt foran NT-åpneren enn bak NT-åpneren.

Forsvar mot overføringssvar på 1-trinnet

Eksempel:

(1♣) – P – (1♥*) – ?

1♥ viser minst 4k♠ og ca. 6+ hp.

Melding	Betydning
D	Viser ♥. Utspillsdirigerende og kamporientert. Typisk god 5k, men kan være solid 4k eller både svakere/sterkere hånd.
1♠	Opplysende dobling.
1NT	Naturlig sterk NT, 15–17 hp. NT-system på.
2♥ / 3♥	God sperr i ♥, minst 6k.
2♠	Naturlig overmelding av svarhåndens viste farge, minst god 6k og ca. 11+ hp.
Andre meldinger	Som ellers etter naturlig åpning.

Hvis svaret er 1♠ og dette benekter 4k major, gjelder:

Melding	Betydning
D av 1♠	Viser 5k+♠.
Pass fulgt av D	Opplysende dobling med maks 4k♠.

Michaels cue bid

Enkel overmelding av motpartens åpningsfarge på 2-trinnet er Michaels cue bid. Den viser normalt minst 5–5 og sone-/fordelingsavhengig styrke, typisk under åpningsstyrke.

Sekvens	Betydning
(1♣)–2♣	Begge major, minst 5–5. Gjelder også om 1♣ kan være kort.
(1♦)–2♦	Begge major, minst 5–5. Gjelder også om 1♦ kan være kort.
(1♥)–2♥	5k+♠ og 5k+ ukjent minor.
(1♠)–2♠	5k+♥ og 5k+ ukjent minor.

Etter Michaels mot major:

Svar	Betydning
2NT	Positivt søk etter minor. Krav og viser utgangnsinteresse hvis tilpass.
3♣	Negativt søk etter minor, pass/korriger.
3♦	Naturlig; forventer normalt pass.

Hvis fi dobler overmeldingen:

Situasjon	Avtale
Fi dobler 2♥/2♠	RD = negativt søk etter minor.
Fi dobler 2♣/2♦	Pass viser at dette kan være spillbart. RD ber makker melde beste major.

Etter (1♥)–2♥–(P)–2NT

Melding	Betydning
3♣	5k+♣ og 5k+♠. 3♠ fra makker er mild invitt.
3♦	5k+♦ og 5k+♠. 3♠ fra makker er mild invitt.
3♥	God variant med ♣ + ♠.
3♠	God variant med ♦ + ♠.
4♣ / 4♦	Ekstraordinær fordeling og verdier, normalt 6k i meldt minor; benekter ikke 6k♠.

Tilsvarende svarprinsipp brukes etter (1♠)–2♠. Etter (1min)–2min kjenner makker begge major, så 3♣ viser minimum og 3♦ god minimum.

Med Michaels-fordeling og ca. 10/11–15/16 hp melder vi normalt høyeste major billigst mulig og vurderer senere om den andre fargen kan vises.

Unusual 2NT

Hoppinmelding 2NT viser de to laveste umeldte fargene, minst 5–5.

Styrke avhenger av sone, fordeling og om makker har passet. I gunstig sone kan god fordeling kompensere for lav honnørstyrke; i ugunstig sone kreves normalt mer, typisk ca. 9–12 hp.

Situasjon	Avtale
Direkte 2NT-hopp	To laveste umeldte, minst 5–5.
2NT etter fi åpner 1♣/1♦	Viser ♥ + umeldt minor.
Makker melder 3 i åpnet minor	Invitt i ♥.
Forsinket 2NT i balansering	To laveste umeldte; styrke mer fleksibel, kan være 4–4 med gode verdier.

Når flere meldinger kan vise de to laveste umeldte, er billigste vei svakest. Dyrere vei viser bedre farger, større fordeling eller ekstra styrke.

4NT SOM PREFERANSE I KONKURRANSE

I kjempende posisjoner er 4NT ikke alltid ess-spørsmål. Når meldingsforløpet tilsier det, ber 4NT makker velge mellom de to laveste umeldte fargene.

Eksempler:

Sekvens	Betydning
	Preferanse mellom to spillbare farger.
(4♥)–4NT	To laveste umeldte / praktisk fargevalg.
1♦–(3♠)–P–(4♠); 4NT	Preferanse, ofte med lang ♦ og sidefarge.
(1♠)–P–(4♠)–4NT	Gode kort og minst 5–5 i de to laveste umeldte.

Hovedregel: 4NT er RKCB bare når trumf er avtalt eller meldingsforløpet tydelig gjør det til ess-spørsmål.

Forsvar mot Ekren/Multi

Forsvaret mot Ekren og Multi følger samme hovedprinsipp.

Melding	Betydning
Fargemelding	Sunn naturlig melding, minst 5k, typisk ca. 10–17 hp.
D direkte	Sterk hånd, ofte NT-preg, ca. 15–18 hp og minst 3–3 i major.
Hopp i farge	Sterkt og naturlig, ikke krav; minst 6k og ca. 16+ hp.
Hopp til utgang	Naturlig, tror kontrakten står selv om makker har lite.
2NT direkte	Åpning og minst 5–5 i minor.

Etter Multi blir (2♦)–P–(2♥/2♠)–D vanlig opplysende dobling. Den lover åpning og 4k+ i motsatt/aktuell major etter kontekst.

Med 4k+♥ og åpning kan man over Multi passe først og doble senere når sparvarianten avdekkes. Doblingen er opplysende og viser minst 4k♥ samt mottak i minor.

Hoppovermelding av åpningsfargen

Når andre- eller fjerdehand hopper i motpartens åpningsfarge, ber meldingen makker melde 3NT med hold i åpningsfargen.

Eksempel	Betydning
(1♥)–3♥	Gående farge og ca. 8–9 stikk på egen hånd. Ber makker melde 3NT med hold.

Dette gjelder også etter åpning 1♣/1♦ selv om minoråpningen kan være kort.

Mancoff – når fi dobler 4. farge eller holdspørsmål

Mancoff brukes når fi dobler 4. farge, holdspørsmål eller tilsvarende konvensjonell melding på 2- eller 3-trinnet.

Melding	Betydning
Pass	Minst to små kort i doblingsfargen. Styrke ukjent. RD fra makker spør etter halvhold.
RD	Normalt ess i doblingsfargen.
NT	Minst ett hold. Hopp til 3NT lover dobbelt hold.
Fargemelding	Naturlig og lover samtidig høyst singel i D-fargen. Hvis singel allerede er benektet, viser meldingen A-liten eller K-liten.
Høyning av doblingsfargen	Renons med tillegg.

Lebensohl

Lebensohl brukes for å skille svak delkontraktshånd fra sterkere hånd når makker er tvunget eller presset høyt.

2NT = Lebensohl og ber makker melde 3♣. Svarhånden passer eller korrigerer med svak hånd.

Hvis svarhånden i stedet melder direkte på 3-trinnet, viser det normalt minst ca. 7+ hp og oppad begrenset styrke, med mindre posisjonen definerer meldingen som krav.

Lebensohl brukes i fire hovedsituasjoner

Situasjon	Avtale
Etter makkers opplysende D av fi sin 2-åpning	2NT = svak hånd som vil stoppe lavt. Direkte hopp i ny farge er invitt.
Etter gjenåpnings-D over fi sin majorstøtte	2NT = svak hånd, normalt maks 6 hp. Fargemelding direkte viser ok hånd, 5+ hp.
Etter innmelding over vår 1NT	2NT = Lebensohl. Se 1NT-kapitlet.
Etter åpners revers når 4. farge ikke er ledig under 2NT	2NT = bremserole/Lebensohl.

Lebensohl etter revers

Eksempel: 1♣–1♠; 2♥–?

Melding	Betydning
2NT	Lebensohl/bremserole. Benekter svak 5k♠.
2♠	Dårlige kort med minst 5k♠, typisk ca. 4–7 hp.
Over 2NT–3♣	Korrigerer til 3♣ er ikke invitt.

Når billigste 4. farge er ledig på 2-trinnet, brukes den som bremserole i stedet for 2NT.

Positiv trialbid

Positiv trialbid brukes når majortilpass er funnet på 2-trinnet, uavhengig av hvem som åpnet. Ny farge uten hopp ber om hjelp i meldt farge for å melde utgang.

Situasjon	Avtale
1♥–2♥; 3♣	Invitt til 4♥ og ber om hjelp i ♣.
Avslag	Meld 3 i trumffargen.
Aksept	Meld utgang eller egnet videre melding.
Minimum med 4 trumf + singel i spørrefargen	Kan akseptere selv uten tillegg.
A eller singel i spørrefargen	Ofte god grunn til å akseptere.
Q/K i spørrefargen	Vurdering.

Dobling som positiv trialbid

Etter majorstøtte kan dobling i enkelte posisjoner være eneste ledige invittmelding.

Sekvens	Betydning
1♥–2♥; fi melder 3♦; D	Invitt til 4♥, fordi ingen ledig trialbid finnes.
1♥–2♥; fi melder 3♣; 3♦	Generell invitt til 4♥, eneste ledige invittfarge.
Direkte 3♥ fra ÅH	Ikke invitt; bare kamp om kontrakt.

SOS-redobling

RD er ofte SOS og ber makker finne en bedre kontrakt. Dette gjelder særlig på lavt nivå.

Sekvens	Betydning
1♣–(D)–P–(P); RD	Ber makker melde ny farge.
2♣–2♦–(D); P–(P)–RD	Uavklart. Trolig kort ♦ og ønske om at ÅH viser hånden.

Unntak: I slemsøk, eller når avtalt trumffarge er doblet/redoblet for spill, er RD ikke SOS.

Generelle prinsipper i uklare situasjoner

Dette avsnittet samler prinsipper som brukes både når vi åpner, svarer og melder i konkurranse. Målet er at lignende situasjoner behandles likt.

Lignende situasjoner – samme løsninger

Når en posisjon ikke er særskilt avtalt, brukes nærmeste sammenlignbare sekvens som modell. Meldinger som naturlig kan forstås som visende, tolkes normalt naturlig – særlig under 3NT.

Raskt = sikkert, langsomt = søkende

Direkte melding til sannsynlig sluttkontrakt viser normalt at melder mener kontrakten er rett.

- Direkte hopp til 3NT viser normalt klar tro på 3NT.
- Langsom vei via 4. farge, dobling, Dobbel Stayman eller annen kravmelding viser at melder leter etter beste kontrakt eller vurderer alternativer.

Tøft = robust

Invitter og aksept av invitter skal være robuste.

En invittthånd bør tåle at makker melder utgang, og aksept bør bygge på reelle tillegg eller god tilpasning.

Prinsippet gjelder også sleminvitter når meldingen passerer avtalt utgangsnivå. Melder begge tynt, oppstår lett ubalanse.

Fi melder i kravposisjon

Når vi allerede er i kravposisjon og fi melder, er pass normalt sterkere enn melding til avtalt kravnivå.

Unntak: Etter Multi kan pass være naturlig/praktisk, f.eks.

2♦ – (2♥) – P – (P), der ÅH kan passe med svak sparvariant etter avtale.

Direkte melding = mer karakter

Når samme håndtype kan vises direkte eller langsomt, viser den direkte meldingen normalt mer tydelig tilpasning eller karakter.

Den langsomme veien kan ha:

- begrenset styrke og behov for avklaring
- ekstra styrke
- svak sleminvitt eller bedre

Ny farge – krav eller ikke?

I ikke-avtalte konkurranseposisjoner gjelder:

Ny farge på makkers melding er krav når motparten har sperret.

Hvis motparten ikke har sperret, vurderes meldingen etter naturlig systemlogikk og nærmeste sammenlignbare sekvens.

Hoppmelding – svak eller sterk?

Vi sperrer normalt ikke mot sperremeldinger eller i motpartens svake sekvenser.

Derfor gjelder som hovedregel:

Motpartens meldingstype	Vår hoppmelding
Fi viser svakhet / sperr	Sterk
Fi viser styrke	Sperrende

Naturlig eller kunstig?

Hvis en melding ikke er definert, brukes denne prioriteten:

1. Se etter lignende avtalt situasjon.
2. Hvis ingen tydelig avtale finnes, tolkes meldingen naturlig.
3. Under 3NT skal naturlig tolkning ha høy terskel for å overstyres.

Motpartens åpning på 1-trinnet

Motpartens åpning på 1-trinnet behandles i utgangspunktet som naturlig.

Melding	Tolkning
Pass fulgt av melding i motpartens åpningsfarge	Naturlig, normalt god 6k+ og rundt åpning eller bedre.
Direkte overmelding av 1♣/1♦	Viser begge major.

Femte farge

Gjenmelding av 4. farge tolkes naturlig og sterkt inviterende. Meldingen ber makker foreslå beste kontrakt.

Gjentakelse av 3. farge viser 5-kort der, altså normalt 6–5-fordeling.

Støtte til 4. farge / holdspørrende melding

Støtte til 4. farge er naturlig, viser ekstra styrke og normalt 4 kort i fargen.

Trippelhopp til utgang eller slem

Trippelhopp er beskrivende og naturlig.

Det er ikke kontrollmelding eller ess-spørsmål med mindre det er særskilt avtalt.

Passet hånd: 4. farge og revers

Situasjon	Avtale
ÅH har vist tillegg	4. farge er normalt krav til utgang. Unntak: bremsereler på 2-trinnet etter revers.
ÅH har ikke vist tillegg	4. farge er rundekrav og minst invitt til utgang.
Passet hånd reverserer	Naturlig fordelingsinvitt, typisk 6–4 i meldte farger.
2♦ i XYZ-posisjon etter pass	Beskrivende svak invitt.

Marmic / 4441 – vurderingsprinsipp

Marmic-hender er ikke et eget systemområde, men en praktisk vurderingstype. Hovedregelen er at systemets vanlige åpnings- og gjenmeldingsregler brukes så langt de passer.

Før tilpass er funnet, nedvurderes Marmic-hender ofte med 1–2 hp. Velg den meldingen som gir minst gjenmeldingsproblem og minst risiko for å låse makkerparet i feil kontrakt.

Situasjon	Prinsipp
Minimumshender	Pass eller naturlig åpning etter vanlig systemstil.
Åpningshender	Åpne normalt i beste praktiske farge.
NT-lignende Marmic	Kan behandles som NT-hånd hvis naturlig åpning gir større problem.
Sterke Marmic-hender	Velg 2♣, 2♦ eller praktisk naturlig åpning etter styrke, spillestikk og gjenmeldingsmuligheter.

Utspill, styrke og fordelingskast

Hovedavtaler

Situasjon	Avtale
Mot NT	4. høyeste som invittutspill. Standard sekvensutspill.
Mot farge	Norske fordelingsutspill. Underspill normalt ikke ess i utspill.
Styrke/svakhet	Lite kort viser styrke. Styrke/svakhet går foran fordeling.
Etter første signal	Videre kort viser normalt norsk fordeling fra gjenværende antall.
I makkers farge	Ustøttet: fordeling. Støttet mot NT: lite kort lover honnør, 10 regnes som honnør.
Dobbelton	Høyeste fra dobbelton.
Honnørutspill	Ber normalt om styrke/svakhet. Mot farge er honnørpåkast av K, Q eller J singel eller minste kort under.
Avkast	Første frie avkast er styrke/svakhet. Senere avkast viser normalt fordeling.
Trumf	Normalt norsk fordeling, men med skjønn.

Sekvensutspill

Utspill	Hovedregel
A/K/Q/J/10	Ber normalt om styrke/svakhet.
Konge	Benekter normalt ess, unntatt fra AK dobbel.
Knekt	Typisk sekvens eller indre sekvens, særlig mot NT.
10 mot NT	Kan være sekvens, indre sekvens, 10x/10xx eller praktisk valg. Må tolkes ut fra meldingsforløp og bord.
10 mot farge	Vanlige sekvensregler; utspiller benekter knekt.
9	Toppen av ingenting mot NT. Normalt høyeste fra kort farge eller praktisk utspill, ikke egentlig sekvens.
8/7	Kan være toppen av ingenting mot NT eller 4. høyeste fra lengre farge. Tolkes sammen med meldingsforløp.
4/5/6 mot NT	Tolkes ofte som invittutspill mot NT, kun fordelingsutspill mot farge. Unngå slike utspill fra småkortkombinasjoner hvis de kan villedde makker i NT.

Spesialer mot NT

Holding / situasjon	Prinsipp
3–4 små	Normalt høyeste.
10xx(x) / Jxx(x)	Kan velge nest høyeste hvis du ønsker skift senere.
Umeldt 5/6-kortsfarge	Ofte 4. høyeste, særlig med inntak, selv uten honnører.
10x i bordets/makkers farge	Kan være praktisk sats. I makkers farge spilles normalt høyeste fra dobbelton.

Aggressive eller passive utspill

Situasjon	Prinsipp
Motparten har langfarge eller tydelig fordeling	Spill aggressivt for å hente sidestikk raskt.
Du har trumflengde	Vurder aktivt utspill fra lengste sidefarge for å presse spillefører.
Alt ser godt ut for spillefører	Velg aktivt utspill; ikke vent på at stikkene forsvinner.
Jevne fordelinger og spredde honnører	Passive utspill er ofte best.
Mot 3NT basert på langfarge	Aktivt utspill i umeldt farge kan være rett.
AQxx mot NT	Unngå lite kort ut hvis du har gode alternativer.
AQxxx mot NT	Lite kort ut fra femkortsfarge er normalt attraktivt.

Signalisering

Hovedavtaler

Situasjon	Avtale
Styrkekast	Lavt kort viser styrke. Styrke/svakhet prioriteres foran fordeling.
Fortsettelse	Styrkekast oppfordrer makker til å fortsette fargen.
Første frie avkast	Styrke/svakhet.
Senere avkast	Norsk fordeling fra gjenværende lengde.
Når motparten spiller farge	Normalt fordeling, men gode sekvenser kan vises.
Når skift ønskes	Ikke kast styrke i fargen makker spiller.
Etter at styrke/svakhet er vist	Videre kort i fargen viser normalt fordeling fra gjenværende antall.

Typiske grunner til styrkekast:

- dobbelton og ønske om stjeling
- tilstøtende verdi til makkers sekvens
- skift kan bli farlig
- ønske om å presse bord/spillefører til å trumfe

Honnørutspill og påkast

Utspill / situasjon	Avtale
Honnørutspill generelt	Ber normalt om styrke/svakhet.
Utspill av Q eller J	Styrkekast lover typisk tilstøtende verdi.
Utspill av A eller K	Styrke viser tilstøtende verdi eller dobbelton.
K ut i fargekontrakt	Styrke kan være Axx eller Jxx.
Ax mot K-utspill	Stikk normalt med A og spill liten tilbake for stjeling.
A ut fra makker	Påkast av Q viser normalt singel eller J. Hvis bordet har J, viser Q singel eller dobbel.
Motparten etablerer langfarge	Kast fordeling så makker vet når esset skal brukes.

Lavinthal

Lavinthal brukes bare i situasjoner der fargepreferanse er entydig.

Signal	Betydning
Høyt kort	Ønske om skift til høyeste aktuelle farge.
Lavt kort	Ønske om skift til laveste aktuelle farge.
Mellomkort	Ingen klar preferanse. Makker vurderer trumf, passivt motspill eller annen plan.

Typiske Lavinthal-situasjoner

- når makker skal få en forventet stjeling
- i trumfkontrakt når bordet har singel/renons og makker spiller ess
- på K-utspill når du har ess og bordet har singel
- i NT når du driver ut siste stopper i egen langfarge

Lavinthal brukes sjelden mot NT uten at situasjonen er helt klar.

Trumfutspill

Når trumfutspill normalt bør unngås

Situasjon	Prinsipp
Motparten har ikke funnet klar tilpass	Ikke spill trumf ut.
Du har fire trumf mot mulig femkortsfarge	Spill heller på trumfmatt.
Motparten har god sidefarge og grei trumftilpass	Angrip for å hente sidestikk.
Uklar posisjon og sårbar trumfkombinasjon	Unngå trumf fra singel, knx(x), Dx(x), K10x, E10x eller Ex.
Motparten har søkt mot NT etter tre meldte farger	Angrip normalt i fjerde farge, ikke trumf.

Når trumfutspill kan være rett

Situasjon	Prinsipp
Motparten stamper og begge har bidratt	Trumfutspill er ofte aktuelt.
Du har kontroll på motpartens sidefarge	Trumf kan hindre stjeler.
Du frykter kryss-stjeling	Spill trumf.
Du har 2–3 små trumf og ingen attraktivt alternativ	Trumf kan velges, men vurder tempo nøye.
Makker har passet din gjenåpning eller opplysende dobling	Trumfutspill er ofte naturlig.

Singelton og dobbelton mot farge

Utspill	Når aktuelt / ikke aktuelt
Singelton	Unngå hvis det leder opp til åpners hovedfarge/sidefarge, makker neppe kommer inn, eller du har sikre trumfstikk.
Doppelton	Mest aktuelt i makkers farge. Utenfor makkers farge bør du helst ha Kxx eller Ex(x) i trumf.

Hovedregel: Det spilles ofte for mye ut fra dobbelton.

Motspill mot NT

Hovedavtaler

Situasjon	Avtale
Makker spiller honnør	Tenk styrke/svakhet og eventuell avblokkering.
Du har honnør under makkers honnørutspill	Avblokker normalt honnøren.
Makker spiller ess mot NT	Kast fordeling hvis du ikke har honnør å avblokkere.
Bordet vinner med Q eller lavere	Normalt fordeling.
Motparten etablerer langfarge	Fordeling er viktig, særlig når bordet mangler sikre inntak.

Situasjon	Avtale
Lavinthal i NT	Sjeldent; mest når siste stopper i langfargen drives ut.

Avblokkering i lange sekvenser

Egen farge	Spill
KQJ9	Spill K. Hvis den holder, fortsett med J for å be makker kaste 10.
QJ108	Spill Q. Neste gang 10 ber makker kaste 9.

Betraktninger om motspill og utspill

Situasjon	Prinsipp
9 eller lavere vinner i bordet mot NT	Marker normalt fordeling.
Det er opplagt at du ikke har styrke	Marker fordeling.
Perfekt sekvens	Spill høyeste fra AKQ, KQJ, QJ10, J109.
Uekte sekvens	Spill normalt toppkortet, men vurder fare for feil avblokkering.
To firekortsfarger	Spill normalt beste farge; prioriter umeldt major ved ellers lik vurdering.
A som sikkert inntak	Spill ofte ut fra annen farge som kan godspilles.
Motparten har sterk langfarge i NT	Spill aktivt fra honnørverdier i umeldt farge.
Skjult åpningshånd hos makker	Ikke anta at makker har umeldt major; meldingsforløpet avgjør.

Tredje hånd på makkers utspill

Generelt

Situasjon	Avtale
Bordet har småkort og makker inviterer	Stikk med høyeste nødvendige kort, eller laveste i sekvens.
Du har QJ4 over bordets 97	Stikk med J; benekter 10, ikke Q.
Makker spiller lavt og du har verdiløse småkort	Legg fordeling når makker bør kunne lese situasjonen.
Retur i makkers farge	Spill fordeling fra gjenværende lengde.
A83	Stikk med A og returner 8.
A853	Stikk med A og returner 3.
Likeverdig sekvens	Stikk med laveste likeverdige kort.
Bordet har honnør og du har høyere honnør	Fisk hvis mellomkortet ditt er minst 9; ellers stikk ofte direkte.
Bordets honnør er høyere enn din	Spill som om bordet ikke hadde honnør når spillefører legger liten.
AK eller KQ dobbel i tredje hånd	Spill høy honnør først, deretter lavere honnør; viser sterkt dobbelton.
Bordet stikker utspillet	Kast høyeste kort i relevant sekvens, f.eks. Q fra QJ109.

11-regelen

11-regelen brukes i NT når makker spiller 4. høyeste: Trekk utspillskortet fra 11 for å finne hvor mange høyere kort som finnes hos de tre andre. Bruk regelen som støtte, ikke fasit; invitt fra trekort kan gi feil bilde.

Spesielt mot NT

Holding	Prinsipp
AQ8(x) på makkers lave utspill	Stikk ofte med Q for å presse K fra spillefører.
AQxxx	Lite kort ut mot 3NT er normalt godt.
AQxx	Lite kort ut mot 3NT er ofte dårligere hvis du har et godt alternativ.