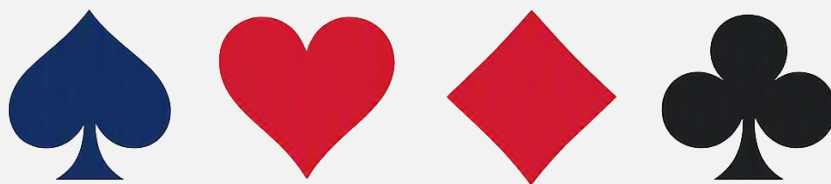


SYSTEMBESKRIVELSE

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.
Redigeringsprinsipp	Alle sentrale avtaler skal være omtalt i hurtigreferansen. Hver avtale forklares fullt ett sted; ellers brukes korte henvisninger.
Arbeidsform	Nye versjoner lages ved behov. Endringer bør være lette å finne for makker: oppdater hurtigreferansen, detaljstedet og revisjonslinjen.
Revisjon	Gjeldende versjon: 16.09.2026 Nytt i denne versjonen: Hurtigreferansen gir en tilnærmet komplett systemoversikt. Struktur og henvisninger er strammet inn. Toronto/Stenberg, tvetydig 1maj-2♦, kontrollmelding/splinter og 4NT er presisert. Svar med føringer og Michaels er integrert i forsvarskapitlet.

Innhold

Innhold.....	1
Forkortelser	3
Systemoversikt – komplett hurtigreferanse	4
1. Grunnstruktur og overordnede prinsipper	4
2. Konvensjoner og prinsipper etter egen åpning	4
3. Forsvar og konkurranse.....	7
4. Utspill og signaler i motspill.....	7
Åpningsmeldinger – komplett tabell	8
Svar på åpning 1 i minor.....	9
Svar på åpning i major	9
Hjelpemidler etter 1-i-farge.....	10
Fjerde farge	11
Mancoff.....	11
Invitt Stenberg.....	11
Toronto 2♣.....	12
Splinter og minisplinter.....	13
XYZ.....	14
Wolf Adjunct 2NT	14
NT-systemet	15
Stayman – videre meldinger.....	16
Sterke og kunstige åpninger.....	17
Sterk 2♣.....	17
Puppet Stayman, overføringer og Baron etter sterk NT	19
Svake åpninger og sperrer	19
Multi 2♦.....	19
Åpning 2♥/2♠ – Tartan	19
2NT-åpning: begge minor.....	21
Slemavtaler	21
Kontrollmeldinger	22
Splinter, maxisplinter og kontrollsøken.....	23
Konkurranse og doblinger i slemsone	24
Konkurranse når vi åpner.....	24

<i>Fi melder inn over vår 1NT.....</i>	<i>25</i>
<i>Lebensohl</i>	<i>26</i>
<i>Når fi åpner.....</i>	<i>26</i>
<i>1. Grunnregler og standard innmeldinger.....</i>	<i>26</i>
<i>2. Opplysende dobling og svarskala</i>	<i>27</i>
<i>3. Tofargede innmeldinger</i>	<i>27</i>
<i>4. Forsvar mot kunstige åpninger og svar</i>	<i>28</i>
<i>5. 4NT og andre konkurranseprinsipper</i>	<i>29</i>
<i>Generelle prinsipper i uklare situasjoner.....</i>	<i>29</i>
<i>Utspill og signaler</i>	<i>30</i>

Forkortelser

Forkortelse/notasjon	Betydning
A, K, Q, J	Ess, konge, dame, knekt.
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.
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.
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.
Meldt/naturlig farge	Åpning som lover minst ett kort i fargen, behandles som meldt/naturlig farge i første melderunde, også når minoråpningen kan være kort.
God farge	Minst to av tre topphonnører.
Brukbar farge	Minst én av tre topphonnører.

Systemoversikt – komplett hurtigreferanse

Slik brukes hurtigreferansen: Hurtigreferansen er makkerparets operative fasit for åpninger, første svar, system på/av, konkurranse, slemverktøy og motspill. Bruk detaljkapitlene for fullstendige svarskalear, unntak og videre meldingsforløp.

1. Grunnstruktur og overordnede prinsipper

Område	Avtale/prinsipp
Åpningsstil	5k major, 4k+♦, 2k+♣; høyeste femkort. Se «Åpningsmeldinger – komplett tabell».
1 NT	15–17 hp; oppvurdering av 14 hp kan forekomme. Kan ha noe skjeve fordelinger, som 6k minor eller 5422-fordeling, eller unntaksvis Marmic med singel honnør. Se « 2.1 NT-system og sterke NT-sekvenser ».
Marmic	Marmic/4441 følger vanlig systemlogikk; før tilpass nedvurderes ofte 1–2 hp. Velg meldingen som gir minst gjenmeldingsproblem og minst risiko for å låse makkerparet i feil kontrakt. Se «Marmic / 4441».
6k minor + 5k♥	Åpnes ofte 1♥ hvis reversverdiene er tvilsomme.
2♦	Multi: svak major eller sterk NT-variant. Se «Multi 2♦».
2♥/2♠	Tartan / svak toåpning. Se «Åpning 2♥/2♠ – Tartan».
2NT	Begge minor, minst 5–5; normalt svak/sonebetont. Se «

Melding	Betydning
2♥ / 2♠	Sonebetont Tartan/svak to: minst 5 kort i meldt major og minst 4 kort i en ukjent minor.
Styrke	Omtrent 6/7–9/11 hp, justert etter sone, fordeling og håndtype.
Stil	Konstruktiv disiplin i ugunstig sone; friere med god fordeling og gunstig sone.

2) Svarhåndens første melding

Svar	Avtalt betydning
Pass	For spill; åpningsfargen tåles, og videre søk er normalt unødvendig.
2NT	Positivt minorsøk. Viser interesse for å finne åpnerens minor og tåler videre utforskning.
3♣	Negativt minorsøk. Ber åpneren avklare minor på lavest praktiske nivå uten positiv invitt.
Ny major / løft	Naturlig eller sperrende etter makkerparets vanlige konkurranse- og tilpasningslogikk.

3) Etter 2NT – positivt minorsøk

Prinsipp	Forklaring
2NT	Positivt minorsøk; svarhånden har reell interesse for minoren og mulig videre
Åpnerens gjenmelding	Vis minoren naturlig og økonomisk: 3♣ med kløver, 3♦ med ruter.

Videre

Svarhånden vurderer delkontrakt, invitt eller utgang ut fra tilpasning, sone og samlet

4) Etter 3♣ – negativt minorsøk

Prinsipp	Forklaring
3♣	Negativt minorsøk; primært ønske om å finne en trygg minor-delkontrakt.
Med kløver	Åpneren kan passe når 3♣ er riktig sluttkontrakt.
Med ruter	Åpneren korrigerer naturlig til 3♦.
Videre	Svarhånden forventes normalt å passe eller korrigere enkelt; ingen skjult positiv invitt.

5) Etter pass i åpning

Situasjon	Avtale
Åpneren var passet hånd	Bare 2NT brukes som minorsøk.
2NT	Søk etter åpnerens minor; styrken vurderes i lys av at åpneren allerede har passet.
3♣	Ikke negativt søk i denne situasjonen; behandles naturlig etter systemets øvrige avtaler.

6) Konkurransen

Situasjon	Prinsipp
Søkemeldingen er ledig og entydig	For passet svarhånd etter makkers majoråpning i 3./4. hånd, uten direkte dobling, er 2♣ Toronto; direkte Stenberg utgår, og sterk støtte går via 2♣ og senere 2NT.
Søkemeldingen er opptatt eller tvetydig	Søket faller bort; bruk naturlig konkurranselogikk.
Praktisk prioritet	Vis støtte, egen farge, styrke eller straffepass etter vanlige avtaler; ikke tving kunstige søk gjennom interferens.

2NT-åpning: begge minor».

3♣/3♦/3♥/

Naturlige sperrer, sone- og posisjonsstyrt. Se «

3♠

	Høye sperremeldinger».
3NT	Gående 7k+ minor med lite/ingen sidestyrke. Se «
	Høye sperremeldinger».
4♣/♦	Texas: gående/nesten gående 7k+ major. Se «
	Høye sperremeldinger».
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 er normalt ca. 10–14 hp.
Major i 3./4. hånd	Toronto/Stenberg styres samlet under «Toronto/Stenberg – system på/av». Kort: Toronto bare for passet hånd etter makkers majoråpning i 3./4. hånd uten direkte D ; etter direkte D er 2NT utvidet Stenberg.
Kravpass	I kravposisjon er pass normalt sterkere enn melding til avtalt kravnivå og inviterer makker til å melde videre eller straffedoble. Unntak følger særavtaler, særlig Multi-posisjoner der pass kan være praktisk/naturlig.

Situasjoner uten særskilt avtale

Bruk nærmeste avtalte sekvens og naturlig systemlogikk. Rask vei viser normalt klar kontraktsretning; langsom vei er søkende. Ny farge etter sperr er krav. Hopp mot svakhet/sperr er sterkt; hopp mot styrke er sperrende. Under 3NT skal naturlig tolkning bare overstyres av tydelig avtale. 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 4kmaj. Se «Stayman – videre meldinger».
Overføringer etter sterk NT	Etter 1NT brukes Stayman, major- og minoroverføringer og 2NT som søk med begge minor. Nye farger og hopp etter overføring følger krav- og splinterreglene; Smolen og videre meldingsforløp står samlet i «NT-systemet».
Smolen	Etter 1NT–2♣; 2♦ viser 3♥/3♠ UK med 4k i meldt major og 5k+ i motsatt major. Se «Smolen og 5–5 major».
Sterk 2NT	Etter sterke NT-sekvenser brukes Puppet Stayman, overføringer og Baron etter sterk NT.
Puppet Stayman	Brukes når åpner har vist en sterk NT -hånd på minst 20 hp. Se «Puppet Stayman, overføringer og Baron etter sterk NT».
4NT etter 1NT	Direkte 4NT etter 1NT er kvantitativt; RKCB bare når trumf er avtalt/tydelig implisert. Se 4NT-raden og slemkapitlet.
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 «Sterk 2♣»
2♣–2♦; ÅHs gjennmelding	ÅH beskriver sterk ubalansert hånd eller sterk NT . Kun second negativ bryter UK, unntak pass på 2NT. Se Sterk 2♣.

2♣ i konkurranse	Etter forstyrrelser over 2♣ brukes kravpass, naturlige meldinger og straffeorienterte doblinger etter nivå og plassering. Se «Sterk 2♣».
Sterk 2NT etter 2♣	Etter 2♣–2♦; 2NT brukes Puppet Stayman og overføringer. Detaljer står i sterk-NT-/2♣-kapitlet.
4. farge	Fjerde farge er normalt kunstig og UK for upasset SH; etter pass i åpning rundekrav. Etter revers brukes bremserole/Lebensohl etter avtale. Svar, gjenmelding og Mancoff når meldingen dobles står i «Hjelpemidler etter 1-i-farge» og «Fjerde farge».
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
	Svar på åpning 1 i minor.
1maj–2♦	Tvetydig: svak majorstøtte eller naturlig ♦ med 2-over-1-styrke. Gjelder bare for upasset SH uten forstyrrelser; Toronto/Stenberg etter pass eller D står samlet under «Toronto/Stenberg – system på/av».
1maj–2maj	Brukbar støtte med 3k+ og typisk 8–10/11 p. Videre: se «Trialbid etter majorstøtte» og «Wolf Adjunct 2NT».
1maj–2maj; 2NT	2NT er krav én runde og minst invitt etter Wolf-prinsipp. Se «Wolf Adjunct 2NT».
2.3 Majorstøtte, trialbid, splinter og Stenberg/Toronto	
Toronto/Stenberg – system på/av	Upasset hånd: 2NT = Invitt Stenberg. Passet hånd uten D : 2♣ = Toronto; direkte Stenberg utgår. Etter direkte D : Toronto utgår, og 2NT = utvidet Stenberg, også for passet hånd; kjent 9-korts minortilpass kan være miniStenberg. Med 3-korts støtte og nesten åpning: RD først, støtte senere.
Trialbid etter majorstøtte	Ny farge etter majortilpass under 3maj er positiv trialbid. Når motparten tar bort ledig trialbid, er D eller eneste ledige fargemelding invitt; direkte 3maj er kamp. Vurderingsregler står i «Positiv trialbid».
Mini-/maxisplinter	Minisplinter viser majorstøtte, kortfarge og minst invitt. Direkte splinter/renonsvisende hopp behandles i slemkapitlet. Se « 2.3 Majorstøtte, trialbid, splinter og Stenberg/Toronto ».
Toronto	For passet svarhånd etter makkers majoråpning i 3./4. hånd brukes 2♣ som Toronto når motparten ikke dobler. 2♣ viser minst 3-korts støtte og nært maksimum for pass. Etter direkte dobling utgår Toronto, og 2NT er utvidet Stenberg.
XYZ	Etter tre meldinger på 1-trinnet. 2♣ = svak ♦ eller invitt; 2♦ = UK for upasset hånd. Se XYZ
Wolf Adjunct 2NT	Wolf brukes i avtalte 2NT-kravposisjoner. Variantene har ulike svarskalaer; se Wolf Adjunct 2NT
1min–2maj	Sperr med brukbar 6k major. Se
	Svar på åpning 1 i minor.
2-over-1	Direkte 2NT etter 1♥/1♠ følger Invitt Stenberg når meldingen er tilgjengelig; se «Toronto/Stenberg – system på/av» og 2-over-1.

1min–1maj; 4min	God minor + 4k major, sterk hånd uten renons. Se «Når fi åpner» styrer doblinger, Lebensohl, tofargede innmeldinger og 4NT som preferanse, mens Mancoff står i eget detaljkapittel. Hjelpemidler etter 1-i-farge.
Direkte 3NT-svar	13–15 hp etter avtalt håndtype. Videre 4NT følger hovedregelen: RKCB bare med avtalt/tydelig implisert trumf.
Minorstøtte med hopp	Sperr, men mild invitt om hopp i motsatt minor. Se svar på minoråpning.
Stenberg, minst invitt	2NT etter 1♥/1♠ følger samlet Toronto/Stenberg-regel. Se «Invitt Stenberg».
Revers	
3. farge	3. farge behandles som fjerde-farge-prinsipp når fargen makker logisk har benektet: holdvisende og krav. På 2-trinnet normalt invitt-/kravpreget; på 3-trinnet UK. Se «Når fi åpner» styrer doblinger, Lebensohl, tofargede innmeldinger og 4NT som preferanse, mens Mancoff står i eget detaljkapittel. Hjelpemidler etter 1-i-farge».
2.4 Slemverktøy etter egen åpning	
Kontrollmeldinger	Billigste kontrollmeldinger når trumf er avtalt/opplagt. Se Slemavtaler.
Doblet kontrollmelding	Følger egen P/RD-skala i «Slemavtaler»; Mancoff gjelder ikke.
RKCB / DOPI / ROPI	RKCB ved avtalt/implisert trumf. DOPI/ROPI ved forstyrrelser. Se Slemavtaler.
Pick-a-slam 5NT	5NT velger slem uten RKCB; etter RKCB er 5NT storeslemsinvitt. Se Slemavtaler.
Sleminvitter i konkurranse	Overmelding på 4-trinnet etter makkers 3-trinnsinnmelding = mild sleminvitt med støtte. Slemavtaler.

2.5 Konkurranse etter egen åpning	
SOS RD	RD ofte SOS ved fare for lav D kontrakt. Ikke SOS i slemsøk eller avtalt trumf for spill.
P -hånd endrer ofte krav til poengstyrke	Passet hånd justerer kravstyrke og XYZ-varianter. Se relevante detaljkapitler.
System på/av etter forstyrrelser	Toronto er på etter pass i åpning og makkers majoråpning i 3./4. hånd når motparten ikke dobler. XYZ er av etter direkte dobling, men kan være på etter naturlig innmelding på 1-trinnet. Tvetydig 1maj–2♦ er av etter alle forstyrrelser og etter pass i åpning. Se de respektive detaljkapitlene.
Fi D vår 1-i-farge-åpning	RD normalt 10+ hp. Ny farge naturlig; støtte/hopp etter konkurransestil. Etter direkte dobling av majoråpningen utgår Toronto, og 2NT er utvidet Stenberg, også for passet hånd. Med 3-korts majorstøtte og nesten åpning starter SH med RD og støtter makkers major senere.
Supportdobling	Supportdobling/ -RD = 3k støtte til SHs major. Direkte støtte lover normalt 4k. Ikke ved D av 1NT/sterk 1NT.
Negativ D	Når to farger er umeldt, er D en negativ/opplysende dobling som normalt viser minst 4–4 i de to umeldte fargene. Styrken er minst ca. 6 hp på 1-trinnet og minst ca. 8 hp på 2-trinnet; kravene øker med nivå, sone og fordelingsrisiko. Negativ D gjelder til og med 3♠.
Fi melder inn etter vår 1-i-farge	Ny farge fra upasset SH er krav. Lav P er tvetydig. ÅH gjenåpner etter skjønn.
Etter majoråpning og innmelding	2maj = enkel støtte. Overmelding = invitt med 3k støtte. Hoppstøtte = sperr; hopp i fi-fargen = renons.

1min – (1♥) – 1♠	Love 5k+ spar; styrke ukjent.
Unusual over	Mot to kjente fi-farger: D = straffeinteresse; overmeldinger viser våre farger/støtte. Se
Unusual	Unusual over Unusual.

3. Forsvar og konkurranse

Michaels cue bid og Unusual 2NT er hovedavtalene for tofargede innmeldinger. Tabellen viser den operative fasiten; full svars skala, sone- og posisjonsvurdering og videre meldingsforløp står i «Når fi åpner». 1NT-innmelding er sterk NT tilsvarende 1NT-åpningen, med NT-system på, så lenge hånden ikke har benektet åpning. Etter at hånden indirekte har benektet åpning, er 1NT en særvariant på ca. 11–15 hp: normalt ikke 10–12 hp jevnt, men trolig god 5-kortsfarge i motpartens åpningsfarge og en ukjent 4-kortsfarge.

Forsvar/konkurranse	Kort fasit
Naturlige innmeldinger, doblinger og tofargede avtaler	
Forsvar mot kunstige åpninger og svar	
Mot 1NT	Multilandy/Tartan: D straff, 2♣ begge major, 2♦ ukjent major, 2♥/2♠ major+minor, 2NT begge minor. Styrke er sone-, posisjons- og fordelingsstyrt; aksjoner kan være tynnere foran NT -åpner enn bak.
Svake/sterke hopp	Vi sperrer normalt ikke mot sperr eller svake sekvenser. Derfor er hopp sterkt når fi viser svakhet/sperr, men sperrende når fi viser styrke.
Forsvar mot svar med føringer	Mot kunstige svar/føringer på 1-trinnet: D viser naturlig innmelding i den førte fargen, normalt 5k+. Direkte melding i den førte fargen er opplysende. Når innmelderen ikke tidligere har benektet åpning, er 1NT naturlig sterk NT tilsvarende 1NT-åpningen, normalt 15–17 hp etter dokumentets åpning, med hold der relevant, og NT-system på. Hvis 1♠ benekter 4k major, viser D 5k+♠, mens pass fulgt av D er opplysende med maks 4k♣. Se «4. Forsvar mot kunstige åpninger og svar».
Hoppovermelding av åpningsfarge	Spør om NT -hold: gående/lang spillesterk farge og ca. 8–9 stikk på egen hånd. Makker melder 3NT med hold. Gjelder også etter 1♣/1♦ selv om minoråpningen kan være kort.
Michaels / Unusual 2NT	Michaels: over minor = begge major; over major = motsatt major + ukjent minor, normalt minst 5–5. Unusual 2NT = to laveste umeldte, minst 5–5; billigste vei svakest. Svar, RD /pass etter dobling og gode varianter: se «Når fi åpner».

4. Utspill og signaler i motspill

Tabellen nedenfor er bare en operativ huskeliste. Prinsipper for kortvurdering, planlegging og spilleføring står i «Spill og motspill». Full fasit for utspill, signaler, avkast, honnørutspill, retur og utspillsdoblinger står i «Utspill og signaler».

Mot NT	4. høyeste eller invitt; standard sekvensutspill. Se «Utspill og signaler».
Mot farge	Norsk fordeling; normalt ikke underspill ess. Se «Utspill og signaler».
Styrke/svakhet	Lite = styrke. Først styrke/svakhet, deretter norsk fordeling – også i uspilt farge.
Avkast	Første frie avkast viser styrke/svakhet; senere avkast viser normalt norsk fordeling.
Trumf	Norsk fordeling også i trumf, men bruk skjønn.
Lavinthal	Lavinthal brukes bare når fargepreferansen er entydig: høyt kort viser høyeste aktuelle farge, lavt kort den laveste. Se «Utspill og signaler».
Honnørutspill	Honnørutspill ber normalt om styrke/svakhet. Mot NT avblokkeres ofte under makkers honnør. Se «Utspill og signaler».
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. Fra likeverdige kort legges det laveste. Retur i makkers farge viser normalt gjenværende fordeling; 11-regelen er veiledende.

Fortsettelse i fargen	Når vi fortsetter i en allerede spilt farge, viser kortet norsk fordeling ut fra gjenværende antall kort.
Lightner-dobling	Utspillsdirigerende. Brukes i delvis opplagte situasjoner.

Åpningsmeldinger – komplett tabell

Åpning	Styrke/form	Første svar – bare hovedavtaler
1♣	2k+♣, 11–22 hp.	1♦ benekter normalt 4k major. 1-over-1 er rundekrav. 1NT = 6–11 uten 4k major. Hopp i motsatt minor = invitt med god støtte; 2maj/3min = sperr; 2NT naturlig invitt; dobbelthopp = renonsvisende med ♣ som trumf. Detaljer: svar på 1min.
1♦	4k+♦, 11–22 hp. Med 4–4 i minor åpnes normalt 1♦ hvis fargen ikke er helt uten honnør.	Som etter 1♣: 1-over-1 RK, 1NT = 6–11 uten 4k major, 2♣ naturlig krav til minst 2NT/3min, 3♣ invitt med ♦-støtte, 2maj/3♦ sperr, 2NT naturlig invitt, dobbelthopp = renonsvisende med ♦ som trumf.
1♥/1♠	5k+ major, 11–20 hp. Krav definisjon 2-over-1	1NT = 6–10/11. For passet svarhånd etter makkers majoråpning i 3./4. hånd, uten direkte dobling, er 2♣ Toronto; sterk støtte går via 2♣ og senere 2NT. 2♦ er tvetydig bare for upasset SH uten forstyrrelser: svak støtte eller naturlig ♦ med 2-over-1-styrke. 2maj = enkel støtte ca. 8–10/11. Hopp i ny farge = minisplinter; direkte maxisplinter, se slemkapitlet. Detaljer: svar på 1maj.
1NT	15–17 hp; kan ha 5422 eller 6k minor, unntaksvis god 14. Ikke 5–4 i major.	Stayman, overføringer, minoroverføringer og 2NT = begge minor. Detaljer: 1NT-systemet.
2♣	Sterk kunstig åpning: normalt 21+ hp eller spillesterk hånd med minst 9 sikre stikk i major eller 10 i minor.	2♦ = tvetydig avslag/avventende. Positive svar og videre meldinger: se «Sterke og kunstige åpninger».
2♦	Multi: svak major eller sterk NT ca. 20–21/22.	2♥/2♠ = pass/korriger. 2NT = positivt søk. Detaljer og konkurranse: se «Multi 2♦».
2♥/2♠	Sonebetont Tartan/svak to: minst 5k major + ukjent 4k+ minor, ca. 6/7–9/11 etter sone og håndtype.	3♣ = negativt minorsøk. Detaljer: se «Tartan åpning 2♥/2♠».
2NT	Begge minor, minst 5–5. Normalt svak/sonebetont og benekter ordinær åpningshånd.	3♣/3♦ = preferanse. 3♥/3♠ = naturlig krav. 3NT = spilleforslag. 4min = invitt. Detaljer: se «2NT-åpning: begge minor».
3x	Naturlig sperr, sone- og posisjonsavhengig.	Stil og svarskala: se «Sperreåpninger».
3NT	Gående 7k+ minor og lite sidestyrke.	Se «Sperreåpninger».
4♣/4♦	Texas til 4♥/4♠. Gående/nesten gående major. Se «Sperreåpninger».	Se «Sperreåpninger».
4♥/4♠	Sperr/spill, ofte 8 kort og sonebetont.	Praktisk sperre-/spillavgjørelse.
4NT	RKCB/ess-spørsmål når trumf er avtalt eller tydelig implisert.	Hovedregel: 4NT er RKCB/ess-spørsmål når trumf er avtalt eller tydelig implisert. I konkurranse uten slik trumfavtale kan 4NT være preferanse mellom to spillbare/laveste umeldte farger. Se konkurranse- og slemkapitler.
5♣/5♦+	Sperrende sats i minor; lang farge, noe sidestyrke, kan ha renons.	Over 5♦ ingen egne hurtigreferanseavtaler; praktisk etter sperre- og konkurranseprinsipper.

Svar på åpning 1 i minor

Svar	Fasit
P	0–6 dårlige hp.
1♣–1♦	Benekter normalt 4k major. Sterke fordelingshender kan prioritere lengste farge. Etter 1♣–1♦ viser ÅH major normalt 5k♣ + 4k major eller unntaksvis marmic; med jevn hånd melder ÅH normalt 1NT selv med 4k major. Senere 1NT fra SH benekter ikke nødvendigvis 4k major.
1-over-1	Runde krav, normalt 6+ hp. Stil er å svare positivt selv med 4hp med god honnør og fin fordeling. Major prioriteres foran lang minor hvis hånden ikke har gode reversverdier.
1NT	6–11 hp, benekter normalt 4k major.
2min / 1♦–2♣	Naturlig minor på 2-trinnet uten hopp, minst 10 hp og krav til minst 2NT/3min. Benekter normalt 4k major. ÅH major senere viser normalt NT -søk med hold og tillegg.
Hopp i motsatt minor	1♣–2♦ = god ♣-støtte og mild invitt. 1♦–3♣ = god ♦-støtte og mild invitt. Detaljer/videre minorstruktur: se Stenberg/minorvariant og slemkapitlet.
2maj	Sperr med minst 6k major, typisk 4–6/7 hp og brukbar farge.
2NT	Naturlig invitt uten 4k major, ca. 12 hp. ÅH gjenmelding av åpningsfargen kan passes; andre svar er UK.
1min–3min	Sperr/støtte med 5/6k+ minor, typisk 3–6 hp eller 5–9 p. ÅH melding i fargen over er NT -invitt med 18–19 hp.
Dobbelthopp	3maj/3 eller 4 i motsatt minor = renonsvisende med åpningsminor som trumf, minst mild slem invitt. Direkte minisplinter brukes ikke etter 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 / 5min / 4NT	4maj naturlig sperr/spill med god 7k+. 5min sperr/spill med minst 10 trumf totalt, maks ca. 10 hfp og maks ett ess. 4NT = RKCB når minor er avtalt/tydelig implisert.

Svar på åpning i major

Svar	Fasit
P	0–6 dårlige hp.
1♥–1♠	Normalt 6+ hp og minst 4k♠. Runde krav. Med svak hånd prioriteres 3k♥-støtte normalt foran sparmelding. Stil er å svare positivt med litt fin fordelingsmønstre med aktiv god honnør selv med kun 4hp.
1NT	6–10/11 hp. Benekter meldbar major på 1-trinnet og 3k støtte til åpnens major.
2♣ / 2♥ over 1♠	Naturlig 2-over-1, krav til minst 2NT. 2♣ kan være 4k+♣; svar med 3k kan forekomme.
1maj–2♦	Tvetydig bare for upasset SH uten forstyrrelser: svak majorstøtte med 5–8 p eller naturlig ♦ med 2-over-1-styrke. Etter 1maj–2♦; 2maj–3maj er krav og viser 5k+♦ + 3k major.
2maj	Minst 3k støtte, typisk 8–10/11 p. Ny farge fra ÅH = positiv trialbid. 2NT fra ÅH = krav/minst invitt etter Wolf-prinsipp.
2NT	Etter direkte dobling av majoråpningen utgår Toronto, og 2NT er utvidet Stenberg, også for passet hånd.
Hopp i ny farge	Minisplinter: minst invitt, kortfarge og majorstøtte. Direkte maxisplinter/renonsvisende hopp behandles i slemkapitlet. Unntak: etter P i åpning kan enkelte hopp være naturlige; se Toronto.
3maj / 4maj	3maj = sperr med 4k+ støtte, typisk 6–9 p. 4maj = sperr/spill, normalt minst 5 trumf, lite honnørstyrke og maks ett ess; kravpass gjelder ikke.
3NT	13–15 hp, normalt jevn hånd med 3k major. 4NT fra ÅH er RKCB når major er avtalt/tydelig implisert.

Særlige 4-trinn	4♣/4♦ = dobbelthopp/renonsvisende med major som trumf. 1♠–4♥ = splinter med renons i ♥; god lang ♥ vises via 2♥ først. 1♥–4♣ er naturlig med solid lang spar og maks 2k♥.
------------------------	---

«Når fi åpner» styrer doblinger, Lebensohl, tofargede innmeldinger og 4NT som preferanse, mens Mancoff står i eget detaljkapittel.

Hjelpemidler etter 1-i-farge

Tema	Kompakt fasit
Splinter / maxisplinter	Minisplinter og vanlige splinter: se «Splinter og minisplinter». Direkte maxisplinter/renonsvisende hopp og videre slemstil: se slemkapitlet.
Kontrollmeldinger	Meldes nedenfra og lover kontroll: ess, konge, singel eller renons etter kontekst. Med ♥ som trumf starter entydige kontrollmeldinger normalt først på 4-trinnet.
Positiv trialbid	Ny farge etter funnet majortilpass, særlig etter 1♥–2♥ / 1♠–2♠, er minst utgangsinvitt og spør om hjelp i meldt farge. Avslag er 3 i trumffargen; aksept er utgang eller egnet videre melding. Minimum med 4 trumf og singel i spørrefargen kan akseptere; A eller singel er positivt, Q/K vurderes.
ÅH hopper til 2NT	Viser normalt 18–19 hp. 3♣ fra SH er Wolf Adjunct og ber om 3♦; andre svar er UK. Se Wolf.
Revers fra ÅH	Revers på 2-trinnet etter svar på 1-trinnet er rundekrav. Billigste 4. farge på 2-trinnet er bremserole; hvis den ikke finnes, brukes 2NT. Andre svar aksepterer normalt UK. SHs gjentakelse av egen farge på 2-trinnet er ikke RK.
Ny farge / hopp fra ÅH	Ny farge/revers på 3-trinnet etter svar på 2-trinnet er UK: 15+ hp og normalt minst 5k i åpningsfargen. Hopp i åpningsfargen viser god 6k og ca. 15–17 hp. Hopp i ny farge etter svar på 1-trinnet er krav til svar, typisk minst 5–5 eller 18–20 hp med 5–4; preferanse til åpningsfargen kan passes.
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 én runde og minst invitt mot 4maj, men ikke UK. Svar følger Wolf-prinsipp.
4. farge	Fjerde farge er normalt kunstig og UK for upasset SH. Etter pass i åpning er fjerde farge rundekrav, men ikke UK. Etter revers kan billigste fjerde farge på 2-trinnet være bremserole. Gjenmelding av fjerde farge viser reell lengde/fordeling og er ikke automatisk helkrav utover kravsituasjonen som allerede er etablert.
3. farge	3. farge oppstår når det meldes på 2- eller 3-trinnet i en farge makker logisk har benektet. Meldingen er holdvisende og krav, og behandles etter samme svarlogikk som fjerde farge der situasjonen passer. På 2-trinnet er den normalt invitt-/kravpreget; på 3-trinnet er den UK. Gjentakelse av 3. farge viser 5k der, normalt 6–5-fordeling.
Utgang / spesialhopp	Hopp til utgang i egen farge lover normalt maks én taper i trumffargen og tro på 10 stikk. 1min–1maj; 4min viser god 6k minor, 4k major, ca. 16 gode hp+ og ingen renons. Trippelhopp er naturlig/beskrivende, ikke kontrollmelding eller ess-spørsmål uten særskilt avtale.

Fjerde farge

Situasjon	Fasit
Grunnregel	Fjerde farge er normalt kunstig og krav til utgang for upasset svarhånd. Den spør primært etter stopper, støtte eller videre beskrivelse. Grunnregel for føringer: Når en ny farge i praksis bare kan være kunstig/holdvisende fordi makker logisk har benektet fargen, brukes fjerde-farge-logikken: krav først, naturlig betydning bare hvis sekvensen uttrykkelig sier det.
Etter pass i åpning	Fjerde farge er rundekrav, men ikke utgangskrav. Svarhånden kan invitere, stoppe lavt eller vise videre fordeling etter åpners svar.
Etter revers	Billigste fjerde farge på 2-trinnet kan være bremserede. Hvis billigste fjerde farge ikke finnes, brukes 2NT som Lebensohl/brems. Etter 1♣–1♠; 2♥ viser 2♠ dårlige kort med minst 5k♣, mens 2NT benekter svak 5k♠. Andre svar aksepterer normalt kravsituasjonen.
Gjenmelding av fjerde farge	Gjenmelding av fjerde farge er naturlig og sterkt inviterende, ofte minst 5–5, og ber makker foreslå beste kontrakt. Den er ikke automatisk helkrav utover kravsituasjonen meldingsforløpet allerede har etablert.
Når fjerde farge dobles	Bruk Mancoff; se «Mancoff» for full svarskala og definisjonen av halv stopper.

Mancoff

Grunnregel: Mancoff brukes når motparten dobler fjerde farge, et holdspørsmål eller en tilsvarende kunstig melding på 2- eller 3-trinnet. Avtalen skiller stoppertype, tillegg og naturlige alternativer. Den brukes ikke når en kontrollmelding i slemsøk dobles; da gjelder egen skala i slemkapitlet.

Melding	Betydning
Pass	Halv stopper eller to stoppere i doblingsfargen. Halv stopper er Qx eller Jxx. Makkers redobling spør etter to hold.
RD	Benekter stopper og viser tillegg.
NT	Viser én stopper; hopp til 3NT lover dobbelt hold.
Fargemelding	Naturlig og viser en bedre hånd enn pass; ny farge tyder på svært god fordeling.
Høyning av doblingsfargen	Renons med tillegg.

Invitt Stenberg

Grunnregel: For upasset hånd er 2NT etter 1♥/1♠ Invitt Stenberg: minst god utgangsinvitt med 4k+ støtte, normalt uten renons. Etter pass i åpning og etter direkte dobling gjelder variantene i første tabell. Åpnens svar etter 1maj–2NT står i den neste tabellen.

Situasjon	Fasit
Direkte etter 1maj	Upasset hånd: 2NT = Invitt Stenberg. Passet hånd etter makkers majoråpning i 3./4. hånd uten direkte dobling: 2♣ = Toronto; sterk støtte går via 2♣ og senere 2NT.
Etter D /innmelding	Etter direkte dobling utgår Toronto, og 2NT er utvidet Stenberg, også for passet hånd. Kjent 9-korts minortilpass kan være miniStenberg. Med 3-korts majorstøtte og nesten åpning starter SH med RD og støtter senere. Øvrige D/RD/P følger konkurranseavtalene.
Etter P i åpning	Etter pass i åpning og makkers majoråpning i 3./4. hånd, når motparten ikke dobler, brukes 2♣ Toronto. Sterk støtte starter med 2♣ og vises senere med 2NT.
Kortfarge/renons	Bruk normalt minisplinter/vanlig splinter ved kortfarge; direkte maxisplinter behandles i slemkapitlet.
Minorvariant etter 1min (D)	2NT viser god støtte i åpningsminor og minst invitt mot 3NT/5min. Se samlet minorvariant nederst i dette avsnittet.

Åpnens svar etter 1maj–2NT	Betydning og videre prinsip
3♣	Entydig svak, ofte jevn hånd med maks ca. 13/14 hp. 3maj fra SH er bremseforslag; andre meldinger viser tillegg eller slemambisjon. SH kan ikke reinvitte.

3♣-3♦ fra SH	Slemforsøk. ÅH viser kortfarge: 3♥ = kort ♣, 3♠ = kort ♦, 3NT = kort motsatt major. 4♣/4♦/4maj = laveste ekte kontrollmelding uten kortfarge. 4maj = minimum spillestyrke med maks 3 kontroller uten kortfarge.
3♦	Vil i utgang uten kortfarge; kan ha singel A/K. 3♥ spør styrke: 3♠ = 13–15, 3NT = 16–17, 4♣ = 18–19, 4♦ = ekstraordinær spillestyrke.
3♥/3♠	Singel/renons i ♣/♦ med 13 hp+. Rele ett trinn over spør: ett trinn = singel, to trinn = renons. Andre fargemeldinger er laveste kontrollmelding.
3NT	Singel/renons i motsatt major med 13 hp+. 4♣ spør singel/renons. Andre meldinger er kontrollmeldinger og lover normalt ess i motsatt major. Når 3NT ikke er definert, er det advarsel mot slemsøken.
4♣/4♦/4maj	5–5 eller 6–5-fordeling, normalt uten renons. Ny farge fra SH er kontrollmelding.
4maj	Godtar invitt på fordeling uten renons, men normalt begrenset honnørstyrke.

Videre prinsipper: Releer spør bare når tabellen uttrykkelig sier det. Ellers er ny farge normalt laveste kontrollmelding. 3NT kan være spilleforslag i sekvenser der det er naturlig; avvik fra forventet rele viser reell farge og verdier der.

Minorvariant: 1min (D)–2NT

Etter 1♣ (D) lover 2NT normalt 6k+♣ og minst 10 hp. Etter 1♦ (D) lover 2NT minst 5k♦ og minst 10 hp. Meldingen er god minorstøtte og minst invitt mot 3NT/5min.

Åpnings svar	Betydning etter 1min (D)–2NT
3min	Minimum/avslag eller rolig begrenset hånd. Etter 1♣–2NT kan videre melding fra SH være krav/NT-søk, men paret kan fortsatt stoppe i 4♣.
Ny farge på 3-trinnet	Beskrivende/holdvisende og ofte NT-søk med tillegg; etter 1♦ viser 3♥/3♠ typisk 5k+♦, 2k+ meldt major og 13+ hp. Kan fortsatt stoppe i 4min.
3NT	Sterk NT-variant, ca. 18–19 hp med stoppere og vilje til å spille 3NT.
4min/5min	Godtar invitt, men ofte dårlig slempotensial.
4 i sidefarge	Renons i meldt farge og UK; minst 12 gode hp når det er relevant.

Toronto 2♣

Grunnregel: Toronto 2♣ brukes av passet svarhånd etter makkers majoråpning i 3./4. hånd når motparten ikke doubler. 2♣ viser minst 3-korts majorstøtte og nært maksimum for pass, og kan også innlede en sterk støttehånd som senere melder 2NT. Etter direkte doubling utgår Toronto; 2NT er da utvidet Stenberg, også for passet hånd. Ved naturlig innmelding er Toronto fortsatt på dersom 2♣ fortsatt kan meldes. Full svarskalet og videre konkurransevarianter står i tabellene under.

Toronto-fasit	Betydning / avtale
Når Toronto er på	Etter pass i åpning og makkers åpning 1♥/1♠ i 3./4. hånd, når motparten ikke doubler.
2♣ fra SH	Toronto: minst 3k majorstøtte og nært maksimum for pass. Kan også være sterk støttehånd som senere viser forsinket Stenberg.
Sterk støtte	Start med 2♣; sterk støtte vises via 2♣ og senere 2NT. Bruk splinter/minisplinter med klart kortfargepreg; direkte maxisplinter behandles i slemkapitlet.
2♦ fra SH	Naturlig ruter, typisk 5/6k og ca. 8/9–11 hp. Ikke tvetydig etter pass i åpning og kan passes.
Direkte 2maj / 3maj	2maj = enkel støtte, typisk 6–8/9 p. 3maj = sperr/støtte uten invitt, ofte 4k støtte og 5–8/9 hp etter håndtype.
Direkte 2NT	Naturlig, ca. 11 hp med NT-preg.

3♣ / hopp i ny farge	3♣ er naturlig med god 6k+♣ og ca. 10 hp; minisplinter i ♣ utgår i Toronto-posisjon. Andre hopp i ny farge er splinter/minisplinter etter vanlig avtale; direkte maxisplinter behandles i slemkapitlet.
Ikke Toronto	Hvis åpner i 1./2. hånd og SH er upasset, gjelder vanlig Stenberg/tvetydig 2♦ og øvrige majoravtaler.

Toronto med innblanding	Fasit
Fi dobler åpningen direkte	Toronto utgår etter direkte dobling. 2NT er da utvidet Stenberg etter D , også for passet hånd, og viser minst invitt med majorstøtte. Også kjent minortilpass med 9 trumf totalt kan kvalifisere som miniStenberg. Med 3-korts majorstøtte og nesten åpning starter SH med RD og støtter makkers major senere. Ny farge og øvrig støtte følger vanlig konkurransestil.
Fi melder naturlig etter åpningen	Toronto er fortsatt på dersom 2♣ fortsatt kan meldes. Bruk konkurranseskalaen for Toronto-posisjon.
Fi blander seg etter 2♣	Under 3maj er pass normalt avventende/ingen klar tilleggsmelding; 3maj viser minimum med singel i fi farge; 4maj spillesterk svak hånd; ny farge/overmelding viser singel/renons med tillegg; dobling er straffeforslag.
Toronto	Pass er avventende og indikerer straffeinteresse.
Fi dobler 2♣	Bruk skjønn: kontrollmelding, straffeforslag og kravpass vurderes etter styrke, fordeling og sone.
Fi sperrer høyt	

Splinter og minisplinter

Tema	Fasit
Grunnregel	Hopp i ny farge etter etablert eller sterkt implisert trumf tilpass viser kortfarge. Direkte maxisplinter behandles i slemkapitlet.
Minisplinter etter 1maj	Hopp i ny farge etter 1♥/1♠ viser minst invitt, majorstøtte og kortfarge. Svarskalaen står rett under.
Stenberg/Toronto-posisjoner	Med jevn sterk støtte brukes Stenberg/Toronto. Med kortfarge brukes minisplinter eller vanlig splinter etter posisjon; direkte maxisplinter behandles i slemkapitlet. I Toronto-posisjon er 3♣ naturlig; se Toronto.
Etter 1NT-overføring	Hopp i ny farge etter fullført overføring er splinter med overføringsfargen som trumf, minst singel. Detaljene ligger i 1NT-systemet.
Etter sterk 2♣	Etter 2♣-2♦; 2♥/2♠/3♣/3♦ er hopp i ny farge splinter, singel eller renons. Etter positivt fargesvar på 2♣ er hopp i ny farge laveste kontrollmelding, ikke splinter. Sterk 2♣-åpner får ikke brukt entydig splinter!
Etter innmelding	Splinter brukes fortsatt etter makkers naturlige innmelding når støtte og kortfarge er tydelig. Ellers tolkes hopp i ny farge i slemsøk som kontrollmelding, ikke automatisk splinter.

Åpners melding etter minisplinter	Betydning
3maj	Avslag; tar ikke imot invitt.
Ny farge under 3maj	Reinvitt / positiv trialbid. Usikker på om utgang er rett.
2NT der tilgjengelig	Tar imot invitt. Med tillegg fortsetter ÅH med kontrollmelding; ellers normalt 4maj.
3NT	Tar imot invitt, men normalt liten tro på slem hvis SH bare har invitt; i noen sekvenser viser 17–19 hp med NT -preg, ikke bortkastede verdier i kortfargen og minst 7 kontroller.
Ny farge over 3maj	Laveste kontrollmelding; slem kan stå selv mot invitt.
4maj	Praktisk utgang uten god sleminteresse, ofte fordelingspreget minimum.

Åpners splinter etter svar	Sekvens	Betydning
Etter 1♣-1♦	3♥ / 3♠	4k+♦, ca. 18+ fp, singel/renons i meldt major.
Etter 1♣/1♦-1♥	3♠	4k+♥, ca. 18+ fp, singel/renons i ♠.
Etter 1♦-1♥/1♠	4♣	4k+ svarmajor, ca. 18+ fp, singel/renons i ♣.
Etter 1♣/1♦-1♠	4♥	4k+♠, ca. 18+ fp, singel/renons i ♥.
Etter 1♥-1♠	4♣ / 4♦	4k+♠, ca. 18+ fp, singel/renons i meldt minor.
Videre	Se slemkapitlet	Kontroll søken, bremsemelding, 3NT som hvilemelding og RKCB etter vist renons behandles der.

XYZ

Tema	XYZ-fasit
Når XYZ er på	Etter tre meldinger på 1-trinnet når SH skal melde for andre gang: 1x-1y; 1z/1NT-?. Ikke etter 1♣-1♦. Kan være på etter naturlig innmelding på 1-trinnet, men ikke direkte etter dobling.
2♣	Kunstig rele til 2♦. Viser enten svak hånd som vil spille 2♦, eller en ukjent invitthånd som beskrives etter 2♦. Etter 2♣-2♦ kan SH passe med svak ruter, melde 2y/2mmaj med invitt, eller 2NT med ca. 11 hp uten 5k i egen major.
2♦	Utgangskrav for upasset SH. Etter pass i åpning er 2♦ ikke UK, men naturlig/beskrivende invitt med typisk 5k+♦ og 8-10 hp etter kontekst.
Direkte 2maj/2mmaj	Svak spillemelding/preferanse med 5k+ i meldt major. Etter 1min-1♠; 1NT-2♥ viser svak hånd med 5k+♠ og 4k+♥.
Direkte 2NT	Invitt, ofte ca. 11 hp. Etter 1♣-1maj; 1NT-2NT viser normalt 4k i meldt major + 4k♣.
Direkte 3♣/3♦/3maj	3♣ kan være svak spill i ♣; 3♦/3maj viser naturlig invitt etter sekvens. Sterkere invitter med lang major går via 2♣ først.
Etter 1♣-1♦	XYZ brukes ikke. 2♥/2♠ etter 1NT er naturlig og invittpreget med 4k+ major, normalt minst 5k♦. 3♣ viser svak minst 5-5 i minor; etter 1♣-1♦; 1maj-3♣ = velg minor, ikke invitt.

Wolf Adjunct 2NT

Standard Wolf: Etter 1x-1y; 2NT viser ÅH normalt 18-19 hp. 3♣ fra SH er kunstig Wolf-rele og ber alltid om 3♦. Releet brukes enten for å bremse i ruter/egen farge eller for å beskrive en invitthånd før endelig kontraktvalg.

Sekvens	Betydning
1x-1y; 2NT	18-19 hp. 3♣ fra SH er Wolf og ber om 3♦. Andre svar er naturlige/UK etter kontekst.
3♣-3♦-P	Svak hånd med ruter.
3♣-3♦-3y	For spill i egen farge; skal normalt passes.
3♣-3♦-3mmaj	5k i første major + 4k motsatt major, UK. Med 4-4 i major meldes normalt motsatt major direkte over 2NT.
3♣-3♦-3NT	Eksakt 5k i egen major, normalt kontraktforslag/spill.
Særtilfelle etter 1♣-1♦; 2NT	3♥/3♠ viser singel major, minst 4k+♣ og bedre ♦, ofte utgangs-/sleminteresse. Videre meldinger er naturlige og kontrollorienterte.

Utvidet Wolf-prinsipp: 2NT som krav én runde brukes også etter enkelte støttesekvenser for å skille minimum, kortfarge, maksimum og kontrollmeldinger uten å gjøre alle hender til utgangskrav.

Posisjon	Kompakt fasit
1maj–2maj; 2NT	Krav én runde og minst invitt mot 4maj, men ikke UK. 3♣ = minimum; 3♦/3mmaj = kortfarge og minst invitt; 3maj = maksimum for 2maj; høyere svar = laveste kontrollmelding.
Direkte alternativer etter 1maj–2maj	P = høyt nok. Ny farge lavt = positiv trialbid. 3maj = generell invitt med 6k+ major. Hopp i ny farge = seriøs sleminvitt/kontrollmelding. 4maj = praktisk sats.
1maj–2♦; 2NT	18–19 NT -preg eller minst 16 gode hp / god 6k major.
Svar etter 1maj–2♦; 2NT	3♣ = svak variant eller sterk hånd som senere viser mer; bryter UK. 3♦ = naturlig krav med minst 5k♦ og ca. 9+ hp. 3maj = 4k+♦ + 3k major, UK. 3mmaj = 5k+♦ + 4k+ motsatt major. 3NT = ca. 11 hp, 5k♦ og maks 2k major. 4♣ = minst 5–5 minor og sleminvitt. Høyere = kontroll/naturlig slemorientert.
Etter pass i åpning	1maj–2♦ er naturlig ruter, typisk 5/6k og ca. 8/9–11 hp, og kan passes.

NT-systemet

NT-sekvens	Styrke / betydning
1x–1y; 1NT	11/12–14 hp, naturlig jevn gjenmelding.
1NT	15–17 hp. Kan ha 5422 eller 6k minor, unntaksvis god 14; ikke 5–4 i major.
1x–1y; 2NT	18–19 hp. 3♣ fra SH er Wolf; se Wolf Adjunct.
2♦–2NT	Sterk NT -variant etter Multi, ca. 20–21/22 hp.
2♣–2NT / 3NT / 4NT / 5NT	Naturlige sterke NT -trinn: ca. 22–24 / 25–27 / 29 / 31 hp, etter avtalt 2♣-struktur.

1NT-systemet

Forstyrrelser fra motparten behandles i eget kapittel.

SHs melding	Betydning / videre prinsippl
2♣	Stayman. Lover verken styrke eller major. 2♦ = ingen 4k major, 2♥ = 4k+♥, 2♠ = 4k+♠ uten 4k♥.
2♦ / 2♥	Overføring til ♥/♠. ÅH fullfører normalt. Ny farge på 3-trinnet fra SH er UK; hopp i ny farge er splinter med overføringsfargen som trumf.
2♠ / 3♣	Minoroverføring til ♣/♦. Kan være svak, invitt eller minst mild sleminvitt. Aksept/superaksept følger minoroverføringsavtalen.
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♦	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, 3k motsatt major og begge minor. Detaljert videreføring står i gjentatt-søk-tabellen og Smolen-/5–5-major-tabellen.
3NT	Naturlig sluttmelding; kan være skjev.
4♣ / 4♦	Texas til 4♥/4♠. Benekter sleminteresse.
4♥ / 4♠	Spillemelding.
4NT	Kvantitativt etter direkte hopp fra 1NT. Etter at en farge er avtalt, er 4NT RKCB.

Stayman – videre meldinger

Etter ÅHs svar	SHs melding	Betydning / videre prinsipp
2♦ = ingen 4k major	2♥	Svak hånd med begge major; ikke invitt. Detaljer om sterkere 5-4/5-5 major ligger i Smolen-/5-5-major-tabellen.
2♦	2♠	5k♠ og 4k♥; svak invitt.
2♦/2♥/2♠	2NT	Utgangsinvitt, ca. 8-9 hp. Etter 2♥ benekter normalt 4k♠.
2♦/2♥/2♠	3♣	Gjentatt søk, minst UK. Brukes særlig for å avklare minorlengde, majorlengde og sleminteresse. Se tabellen under.
2♦	3♦	Naturlig invitt med minst god 6k♦.
2♥/2♠	3♦	Naturlig sleminvitt med minst 5k♦.
2♦	3♥/3♠	Smolen: 4k i meldt major og 5k+ i motsatt major. UK.
2♥	3♥	Invitt til 4♥ med 4k+♥.
2♠	3♠	Invitt til 4♠.
2♥	3♠	God sleminvitt i ♥; oppfordrer til kontrollmelding.
2♠	3♥	God sleminvitt i ♠; oppfordrer til kontrollmelding.
2♥/2♠	Hopp i ny farge	Splinter med avtalemajoren som trumf.
Alle	3NT	Naturlig spillemelding.
Alle	4NT	Kvantitativt hvis trumf ikke er avtalt; RKCB når farge er avtalt.

Svak Stayman	Merknad
1NT-2♣; 2♦-P	Svak hånd med ♦ og spillbar delkontrakt på 2-trinnet. Typisk lang ♦, ofte minst 3k i begge major og singel/renons i ♣.
Prinsipp	Stayman kan brukes svakt når SH tåler minst én svarfarge eller kan passe 2♦. Med 4k+♥ og 4k+♠ kan SH bremse med 2♥ etter 2♦.

Gjentatt søk 3♣	ÅHs svar	Betydning
Etter 2♦-3♣	3♦	En 5k minor. 3♥ spør hvilken: 3♠ = ♣, 3NT = ♦.
Etter 2♦-3♣	3♥ / 3♠	2-3-4-4 / 3-2-4-4.
Etter 2♦-3♣	3NT	Jevn hånd med ukjent 4k minor.
Etter 2♥-3♣	3♦	En 4k minor. 3♥ spør hvilken: 3♠ = ♣, 3NT = ♦.
Etter 2♥-3♣	3♥ / 3♠ / 3NT	5k♥ / 4-4 i major / 3-4-3-3.
Etter 2♠-3♣	3♦	En 4k minor. 3♥ spør hvilken: 3♠ = ♣, 3NT = ♦.
Etter 2♠-3♣	3♥	Uavklart – beholdt som restpunkt: betydningen av 3♥ etter 1NT-2♣; 2♠-3♣.
Etter 2♠-3♣	3♠ / 3NT	5k♠ / 4-3-3-3.
Sterke sleminvitter	3♥/3♠ motsatt etter majorsvar	Tilpass til åpners major og sterk oppfordring til kontrollmelding.

Fordeling i 1NT	Kort merknad
Praktisk NT-valg	1NT kan inneholde 5422, 6k minor eller sjelden marmic når NT er beste praktiske systemmelding. Ikke 5-4 i major. Detaljer om 5-4/5-5 major etter Stayman behandles i Smolen-tabellen under.

Smolen og 5–5 major

Sekvens	Betydning / videre prinsipp
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 SHs lange major uten sleminteresse. 4♣ viser mild sleminvitt med 6k♥; ÅH 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	Beslutningspunkt: Systemet mangler en entydig invittsekvens med minst 5–5 i major etter 1NT. Makkerparet må avtale om en eksisterende sekvens skal få denne betydningen, eller om slike hender skal behandles med nærmeste naturlige invittsekvens.
1NT–2♣; 2♦–2♥	Svak hånd med begge major. ÅH passer med lik lengde eller korrigerer til 2♠ med best spar. Ikke invitt.
1NT–2♣; 2♦–2♠	Svak invitt med 5k+♠ og 4k+♥. ÅHs videre: P = stopp; 2NT = minimum med 2k♠; 3♣/3♦ = maks med 2k♠ og 5k+ minor; 3♠ = gjeninvitt med 3k♠; 3NT = supermaks/praktisk valg.
1NT–2♦; 2♥–2♠	Invitt til utgang med 5k+♥ og 4k+♠. ÅHs videre: P = 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.

Motpartens innmelding etter vår 1NT behandles samlet i «

Fi melder inn over vår 1NT».

Sterke og kunstige åpninger

Sterk 2♣

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

Svar	Betydning
2♦	Tvetydig avslag/avventende: 0–5 hp, alle NT -hender og skjeve hender uten god positiv farge. Benekter normalt god 5k/6k farge med 6+ hp.
2♥ / 2♠	Naturlig positivt svar: 5k+ major, minst 6 hp og minst A, K eller DJ i fargen. UK.
2NT	Minst 5–5 i minor og minst 6 hp i minorfargene; sleminvitt hvis tilpass finnes.
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	Ikke systemsvar.
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.

Etter 2♣–2NT	Åpners melding / 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 støtter ÅH normalt.
4♣ / 4♦	Fastsetter trumf i meldt minor. Direkte 4NT eller 5min er avslag/sluttmelding; hvis meldingsforløpet først følges opp med kontrollmelding, er senere 4NT RKCB.
5♣ / 5♦	Sluttmelding/avslag i avtalt minor.

Fi forstyrrer etter 2♣	Avtale
Direkte 2-trinn / 2NT	D fra SH = 0–3/4 hp. P = tvetydig krav/avventende: svak hånd ca. 0–4/5 hp eller straffepass, og lover ny melding. Ny farge = minst 5k og minst 6 hp. 2NT = minst 6 gode hp og 5–5 i de to laveste umeldte.
Åpner dobler SHs pass	Negativ/oppfordrende dobling: ber SH melde. Typisk sterk NT -hånd med xx i fi-farge, marmic hånd eller straffeinteresse. SH melder naturlig; med straffepass kan SH passe.
Direkte 3-trinn eller høyere	P er krav og ber makker melde naturlig videre. D er advarsel/straffeorientert og ber makker vurdere. Prinsipp: fi skal ikke spille udoblet kontrakt.
Etter 2♣–2♦ og innmelding	P fra ÅH ber SH melde naturlig videre og lover ofte straffeinteresse. Uten naturlig melding kan SH doble med minst 3k i fi-farge, også svært svakt. ÅHs D er straffeorientert, særlig bak innmelder med god farge/hold, typisk minst AQ9x.
Åpner melder selv / 2NT i konkurranse	Egen melding er naturlig beskrivelse. 2NT er praktisk alternativ med sterk NT -hånd, men kan være dårligere enn pass/straff hvis innmelder har god farge.

2♣-2♦; ÅHs gjenmelding	Betydning
2♥/2♠	Naturlig 5k+. Krav til minst utgang, med mindre SH senere melder second negative.
2NT	Balansert 22/23–24 hp. Puppert 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.

Sekvens	SHs gjenmelding
2♣-2♦; 2♥-?	2♠ = 4k+♠, 4–8 hp eller sterkere naturlig hånd. 2NT = 4–8 balansert, kan skjule svak 6k♣. 3♣ = second negative 0–3/4 hp. 3♦ = 5k+♦, 4–8 hp eller sterkere. 3♥ = 3k+♥, 4–8 hp, ingen singel/renons og minst én kontroll. 3♣/4♣/4♦ = splinter med ♥-støtte. 3NT = svak 6k♣, maks 2k♥, ca. 7–9 hp. 4♥ = 0–6 hp, 3k+♥, ingen kontrollmelding.
2♣-2♦; 2♠-?	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. 3♠ = 3k+♠, 4/5–8 hp og minst én kontroll. 3NT = svak 6k+♣, maks 2k♠, ca. 6–9 hp. 4♣/4♦/4♥ = splinter med ♠-støtte. 4♠ = 0–6 hp, 3k+♠, ingen kontrollmelding.
2♣-2♦; 3♣/3♦-?	Fargen over åpners minor = second negative. Ny farge = 4k+ og hold/kontroll, krav. 3NT = naturlig kontraktforslag, ca. 5–9/10 hp. 4min = sleminvitt med ÅHs minor som trumf.
2♣-2♦; 3maj-?	Ny farge = førstekontroll. 3NT = trumfhonnør eller andrekontroll. 4maj = ingen egnet kontroll; forslag til spill.
Generelt	Med maks 8 hp beskriver SH lavest mulig; med 9+ hp får SH ofte nivåansvaret.

Puppert Stayman, overføringer og Baron etter sterk NT

Situasjon	Avtale
Puppert 3♣	Brukes etter sterke 2NT-sekvenser, bl.a. 2♦–2maj; 2NT og 2♣–2♦; 2NT.
Svar på 3♣	3♦ = minst én 4k major, ikke 5k major. 3♥/3♠ = 5k i meldt major; ny farge fra SH er kontrollmelding. 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. 3♠ = 4k♥ og benekter 4k♠; ÅH melder 4♥ med tilpass/minimum, kontrollmelder med maksimum, ellers 3NT. 3NT = sluttkontrakt. 4♣ = begge major, sleminvitt; 4NT er RKCB med ♠ som trumf. 4♦ ber ÅH melde sin major.
Andre svar på sterk 2NT	3♦/3♥ = overføring til ♥/♠. Videre ny farge er krav; hopp i ny farge er splinter med 6k+. 3♠ etter 2♣–2♦; 2NT = begge minor. 4♣/4♦ direkte = naturlig sleminvitt. 4NT = kvantitativ invitt. Ved forstyrrelse: naturlige meldinger UK, D = straff.
Baron 4♣ etter sterk 3NT/4NT	Fargene meldes nedenfra: 4♦ = 4k♦, kan ha høyere 4k; 4♥ = laveste 4k er ♥; 4♠ = laveste 4k er ♠; 4NT = kun ♣-lengde, ingen annen 4k.

Svake åpninger og sperrer

Multi 2♦

2♦ 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 er positivt søk.

Multi-sekvens	Kompakt avtale
2♦–2♥	P = svak 2♥. 2♠ = svak 2♠; videre fra SH: 2NT naturlig forslag, 3♣/3♦ forslag til beste kontrakt, 3♥ bedre hjerter enn åpners spar, 3♠ naturlig invitt, 4♠ spill. 2NT = sterk NT -variant, ca. 20–22; videre som sterk 2NT.
2♦–2♠	P = svak 2♠. 2NT = sterk NT . 3♣/3♦ = svak ♥-variant med maksimum og minst 3 kort i meldt minor. 3♥ = svak 2♥ minimum; SHs 3♠ er korrigerende, ikke invitt. 4♥ bør normalt ikke brukes som egen melding.
Andre svar	3♣/3♦ naturlig invitt. 3♥/3♠ sperr; åpner passer/korrigerer, 3NT viser sterk NT . 4♣/4♦ naturlig krav. 4♥/4♠ viser ekte god farge; med sperrevariant passer ÅH normalt.
2♦–2NT	3♣ = maksimum i ukjent major; 3♦ spør, og ÅH melder motsatt major av den han har. 3♦ = svak ♥. 3♥ = svak ♠. 3♠ = sterk ♥ med AKQxxx. 3NT = sterk NT ; 4♣ Baron, 4♦/4♥ overføringer, 4♠ sleminvitt med begge minor. 4♣+ ellers uten avtale.
Fi forstyrer	Etter D: P = forslag med minst 5k♦, RD ber ÅH melde sin farge, 2♥/2♠/3♣ forslag, 2NT system på. Etter innmelding og D fra SH ber D ÅH melde videre med motsatt major eller sterk NT , men passe hvis innmeldingen er sperrefargen.

Åpning 2♥/2♠ – Tartan

HUSK: 2♥/2♠ = sonebetont Tartan/svake to: 5k+maj + ukjent 4k+min, ca. 6/7–9/11 hp etter sone og håndtype.

1) Grunn betydning og åpningsstil

Melding	Betydning
2♥ / 2♠	Sonebetont Tartan/svak to: minst 5 kort i meldt major og minst 4 kort i en ukjent minor.
Styrke	Omtrent 6/7–9/11 hp, justert etter sone, fordeling og håndtype.
Stil	Konstruktiv disiplin i ugunstig sone; friere med god fordeling og gunstig sone.

2) Svarhåndens første melding

Svar	Avtalt betydning
Pass	For spill; åpningsfargen tåles, og videre søk er normalt unødvendig.
2NT	Positivt minorsøk. Viser interesse for å finne åpnerens minor og tåler videre utforskning.
3♣	Negativt minorsøk. Ber åpneren avklare minor på lavest praktiske nivå uten positiv invitt.
Ny major / løft	Naturlig eller sperrende etter makkerparets vanlige konkurranse- og tilpasningslogikk.

3) Etter 2NT – positivt minorsøk

Prinsipp	Forklaring
2NT	Positivt minorsøk; svarhånden har reell interesse for minoren og mulig videre spill.
Åpnerens gjenmelding	Vis minoren naturlig og økonomisk: 3♣ med kløver, 3♦ med ruter.
Videre	Svarhånden vurderer delkontrakt, invitt eller utgang ut fra tilpasning, sone og samlet styrke.

4) Etter 3♣ – negativt minorsøk

Prinsipp	Forklaring
3♣	Negativt minorsøk; primært ønske om å finne en trygg minor-delkontrakt.
Med kløver	Åpneren kan passe når 3♣ er riktig sluttkontrakt.
Med ruter	Åpneren korrigerer naturlig til 3♦.
Videre	Svarhånden forventes normalt å passe eller korrigere enkelt; ingen skjult positiv invitt.

5) Etter pass i åpning

Situasjon	Avtale
Åpneren var passet hånd	Bare 2NT brukes som minorsøk.
2NT	Søk etter åpnerens minor; styrken vurderes i lys av at åpneren allerede har passet.
3♣	Ikke negativt søk i denne situasjonen; behandles naturlig etter systemets øvrige avtaler.

6) Konkurransen

Situasjon	Prinsipp
Søkemeldingen er ledig og entydig	For passet svarhånd etter makkers majoråpning i 3./4. hånd, uten direkte dobling, er 2♣ Toronto; direkte Stenberg utgår, og sterk støtte går via 2♣ og senere 2NT.
Søkemeldingen er opptatt eller tvetydig	Søket faller bort; bruk naturlig konkurranselogikk.
Praktisk prioritet	Vis støtte, egen farge, styrke eller straffepass etter vanlige avtaler; ikke tving kunstige søk gjennom interferens.

2NT-åpning: begge minor

Punkt	Avtale
Åpning 2NT	Normalt minst 5–5 i minor, typisk 7–10/11 hp og sonebetont. Benekter vanlig åpningshånd. I forsvar viser hopp til 2NT de to laveste umeldte fargene; se eget kapittel.
Svar	3♣/3♦ = preferanse og forventes passet. 3♥/3♠ = naturlig og krav; etter pass i åpning viser renons og minst 5k minor, alternativt 4–4 i minor. 3NT = sterkt forslag. 4♣/4♦ = invitt i meldt minor. 4♥/4♠ = naturlig sats.

Høye sperremeldinger

Åpning	Avtale / videre prinsip
Sperrestil	Sone- og posisjonsavhengig. 1./3. hånd kan være friere; 2. hånd er strammere. Praktisk rettesnor: 4-3-2 i 1./3. hånd, 3-2-1 i 2. hånd.
3♣ / 3♦	Naturlig sperr. I sonen normalt god 7k, gjerne to topphonnører. 3NT er normalt sluttkontrakt. 4min er naturlig sperrende. Ny farge er 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. Ny farge på 3-trinnet er krav. Ny minor på 4-trinnet er kontrollmelding. Etter 3♠ er 4♥ naturlig forslag til sluttkontrakt.
3NT	Gående 7k+ minor og maksimum én dame ved siden av. 4♣ = pass/korriger til 4♦. 4♦ = sleminvitt/krav i åpners minor; videre kontrollvisning etter slemavtalene.
4♣ / 4♦ Texas	Gående/nesten gående 7k+ major, ca. 8½–9½ stikk på egen hånd, uavhengig av sone. Svar i fargen over er positivt og viser ca. 1½ hjelpsstikk. Med klart mer honnørstyrke åpnes normalt 2♣ eller 1maj.
4♥ / 4♠	Sperre-/spillemelding med 7k+, ofte 8 kort. Ny farge er kontrollmelding; 4NT er RKCB. Ved sleminteresse vurderes pessimistisk.
4. hånd	2- og 3-trinnsåpninger beholder hovedbetydningen, men viser sterkere/spillesterkere hender. Åpningen bør love omtrent meldet antall stikk minus ½–1 stikk.

Slemavtaler

RKCB: 4NT er RKCB når trumf er avtalt; ellers er siste naturlig meldte farge normalt trumf. Trumf konger teller som femte ess.

Svar	Betydning	NB / unntak
5♣	0/3 av 5 ess	5♥/5♠ viser samtidig status på trumf-Q.
5♦	1/4 av 5 ess	
5♥	2/5 uten trumf-Q	
5♠	2/5 med trumf-Q	
5NT	1/3 ess + renons	6-trinn viser 2/4 ess + renons i meldt farge. Hvis svarfargen er trumf: renons i høyere farge etter laveste mulige prinsip. Entydig vist renons: ess i renonsfargen telles ikke.
6♣ / 6♦ / 6♥	2/4 ess + renons i meldt farge	

Situasjon	Svar / betydning	NB
Fargen over RKC-b-svar, under trumf	Spør etter trumf-Q.	Ved kjent minst 10-korts trumftilpass kan Q behandles som på plass etter vurdering.
Tilbake til trumf	Benekter trumf-Q.	
Ny farge	Trumf-Q + K i meldt farge; K nedenfra.	
5NT over Q-spørsmål	Trumf-Q, ingen side-K.	
4NT fulgt av 5NT	Alle nøkkelkort; storeslemsinnett. Makker melder K nedenfra eller storeslem med klart tillegg.	Avtalt trumf som svar på K-spørsmål = 0 K.
<i>6 i farge under trumf</i>	Ber makker melde storeslem med tredjekontroll, normalt Q eller dobbelton.	

Tema	Avtale	NB
Vanlig Blackwood	Brukes sjelden; RKC er hovedsystem.	Hvis trumf ikke er avtalt, er siste naturlig meldte farge normalt trumf.
Ikke i bruk	Vi bruker ikke Minorwood, Kickback, Exclusion/Voidwood eller Last Train.	Ikke tolk slike posisjoner som konvensjonelle uten særskilt avtale.
4-ess-svar	5♣ = 0/4, 5♦ = 1, 5♥ = 2, 5♠ = 3.	
K-spørsmål	5NT når alle førstekontroller er på plass og storeslem er mulig.	Svar K nedenfra; avtalt trumf = 0 K. Ekstraordinært stikkpotensial kan gi direkte storeslem.
DOPI	Fi melder over RKC: D = 0/3, P = 1/4, neste ledige = 2/5 uten Q.	
ROPI	Fi dobler RKC: RD = 0/3, P = 1/4, neste ledige = 2/5 uten Q.	Senere doblinger etter ROPI er normalt straff/advarsel.
Pick-a-slam 5NT	Når Blackwood/RKC ikke er brukt og paret må velge beste slem.	Typisk uten fast trumf, med to langfarger, svak avtalt trumf eller etter overføringssekvenser.

Kontrollmeldinger

Situasjon	Avtale	NB / unntak
Trumf avtalt / logisk trumf	Ny farge viser kontroll: A, K, singel eller renons. Meldes nedenfra; 1. og 2. kontroll blandes.	Slemsøkende verktøy, ikke automatisk krav om å gå videre.
Aktiv kontrollmelding	Første frivillige kontrollmelding; normalt minst mild slemnett.	Ikke meld aktiv andrekontroll uten nødvendige toppkontroller.
Passiv kontrollmelding	Kontrollmelding makker i praksis ber om.	Unnlatelse benekter normalt kontroll.
Major avtalt, hvile mulig i 3M/3NT	3NT = mildere/ikke-seriøs slemnett; direkte kontroll = mer seriøs.	3NT er ikke sluttkontrakt ved kjent lang major.
3-trinn etter minortilpass	Ny farge kan være hold-/NT-søk, ikke kontrollmelding.	Hopp til 4 i ny farge er entydig kontroll.
Majortilpass på 2-trinnet	Ny farge på 3-trinnet er normalt positiv trialbid.	Kan senere bli slemsøk; ikke ren kontrollmelding alene.

Siste ukontrollerte farge	Viser normalt at alle farger nå er kontrollert, men hånden er ikke sterk nok til RKCB.	Innitt; makker går videre bare med tillegg.
Første kontroll i makkers hovedfarge	Skal være ekte honnørkontroll: A eller K.	Vis heller Q enn singel/renons her.
<i>Når kontrollmelding dobles</i>	Betydning	NB
Pass	Ingen honnørhjelp; minst to små. Ofte noe tillegg.	4. farge: Svar og gjenmelding står i «Hjelpemidler etter 1-i-farge» og «Fjerde farge». Svar når den kunstige meldingen dobles, står i «Mancoff».
Redobling	Ess, konge eller dame i fargen.	Kan være singel ess/konge, men ikke singel dame.
Ny melding	Singel i kontrollfargen.	Kan ikke ha ess/konge, men kan ha singel dame.
Avtalt trumf	Sterk advarsel mot videre melding; minimum og få/ingen kontroller.	Benekter singel.
Høyning av kontrollfargen	Renons, hvis praktisk og avtalt.	Videre melding = fortsatt interesse; brems i trumf = avslag.

Splinter, maxisplinter og kontrollsøken

<i>Stil/prinsipp</i>	<i>Avtale</i>	<i>Praktisk konsekvens</i>
Seriøsitet	Kontrollmelding er normalt reell sleminteresse, men styrken avhenger av plasseringen.	Direkte kontroll når hvile er mulig viser mer enn bare kontroll.
Under utgangsnivå	Når makker kontrollmelder under utgang, svarer vi normalt med laveste kontroll hvis vi har aksept og relevant kontroll.	Ikke automatisk med minimum, dårlig trumf eller klar avslagshånd.
Plikt kontra vurdering	Kontrollmelding er ikke må-melde bare fordi en kontroll finnes.	Prioriter håndtype, trumf kvalitet, toppkontroller og om makker allerede har presset.
Bremsemelding	Tilbake til avtalt trumf på laveste nivå er normalt avslag/brems.	Særlig med minimum, dårlig kontrollstruktur eller dårlig treff mot makkers innitt.
3NT som hvilemelding	Der 3NT er ledig etter majorfit, er 3NT mildere/ikke-seriøs sleminnitt.	Direkte kontroll over 3NT-posisjonen er mer seriøs.

Åpning	Direkte maxisplinter	Betydning
1♣	3♦ / 3♥ / 3♠	Renons i meldt farge, ♣ trumf.
1♦	3♥ / 3♠ / 4♣	Renons i meldt farge, ♦ trumf.
1♥	3♠ / 4♣ / 4♦	Renons i meldt farge, ♥ trumf.
1♠	4♣ / 4♦ / 4♥	Renons i meldt farge, ♠ trumf.

Innitt til utgang, se «Splinter og minisplinter»

Spesialposisjon	Sekvens	Avtale / unntak
Etter sterk 2♣	2♣-2♦; 2♥/2♠/3♣/3♦ – hopp i ny farge	Splinter, singel eller renons.
Etter positivt svar på 2♣	2♣-2♥/2♠; hopp i ny farge	Laveste kontrollmelding, ikke splinter.
Splinter fra åpner etter svar	Se åpning-/svarsystemet	Meldeteknisk plassering står der; videre kontrollstil følger dette slemkapitlet.

Konkurranse og doblinger i slemsone

Situasjon	Avtale	NB
Overmelding på 4-trinnet etter makkers 3-trinns innmelding	Mild sleminvitt med støtte til makkers major.	Lover ikke nødvendigvis kontroll; slem mulig hvis makker har tillegg.
Vi åpner 1 major, fi hopper til 3x	4x = seriøs hånd med trumfstøtte. Ny farge uten hopp = naturlig krav når mulig.	Etter pass: ny minor på 4-trinnet = kontroll, ikke naturlig sterk hånd.
Hoppmeldinger etter sperr	Hopp i ny farge = kontroll med åpningsfargen som trumf. Hopp i fi sin farge = renons. Hopp til 4 i motsatt major = for spill.	

Konkurranse når vi åpner

Presisering	Gjelder på tvers av kapitler
4NT	4NT er RKCB bare når trumf er avtalt eller tydelig implisert. I konkurranse uten avtalt/tydelig trumf er 4NT uten hopp normalt preferanse/to laveste umeldte.
Renonsvisende hopp	Direkte maxisplinter og andre entydige renonsvisende hopp følger slemkapitlets maxisplinter-/renonsstil, selv når de oppstår i konkurranse.
Lebensohl	Full behandling står i konkurranseverktøy. Andre kapitler bruker bare kort henvisning, f.eks. etter innmelding over 1NT eller som bremserole etter revers.
Mancoff	Full behandling står under egen overskrift, se «Mancoff»

Tema	Kompakt avtale
Fi melder inn etter vår 1-fargeåpning	Gjelder naturlige innmeldinger til og med 3♣ og opplysende D . Ny farge fra upasset SH er krav. Pass er tvetydig: svak hånd eller straffepassønske. Negativ D brukes t.o.m. 3♣ og viser normalt umeldte farger, særlig høyeste umeldte major.
Etter majoråpning og innmelding	2maj = enkel støtte. Overmelding av fi farge på 2-/3-trinnet = invitt i major med 3k støtte. 4 i fi farge uten hopp = seriøs støtte/mild sleminvitt. Hopp til 4 i fi farge = splinter/renons. Hoppstøtte er sperrende.
Tofargede innmeldinger	Begge fi-farger kjent: D viser interesse for straff i minst én farge. Minst én fi-farge ukjent: D er negativ. Overmelding i kjent farge = godt løft i makkers farge. Se Unusual over Unusual.
Pass på lave innmeldinger	Pass t.o.m. 3♣ er tvetydig. ÅH baserer seg normalt på svak variant, men gjenåpnings- D holder straffepassmuligheten åpen. ÅH skal ikke gjenåpne ukritisk med dårlig motspillstyrke.
Negative doblinger	Brukes t.o.m. 3♣. Viser normalt minst 4-4 i umeldte farger; høyeste umeldte major må være minst 4k. Med naturlig, bedre beskrivende melding brukes den. Ny major på 2-/3-trinnet viser minst 5k og ca. 10+ hp.
Supportdobling	D/RD fra ÅH viser 3k støtte til SHs major når supportdobling gjelder. Direkte støtte på 2-trinnet lover normalt 4k. D av 1NT er straffebetont, ikke supportdobling.
Fi dobler vår 1-trinnsåpning	Pass = tvetydig svak. RD = normalt 10+ hp og etablerer krav til minst 2 i åpningsfargen med mindre vi straffedobler eller spiller 1NT. Med 3-korts støtte til åpnens major og nesten åpning starter SH med RD og støtter majoren senere. Ny farge på 1-trinnet er RK. Ny farge på 2-trinnet er naturlig, ikke krav. Hoppstøtte = sperr. Etter direkte dobling av majoråpningen utgår Toronto, og 2NT er utvidet Stenberg, også for passet hånd; kjent 9-korts minortilpass kan være miniStenberg.

Fi melder inn over vår 1NT

Fasit: Etter innmelding over vår 1NT avgjør vi først om fi viser én kjent farge, to kjente farger eller ukjent(e) farge(r). Doblinger er negative, straffeorienterte eller straffeforslag etter tabellen.

Fi / SHs melding	Kompakt avtale
Naturlig farge på 2-trinnet	Ny farge på 2-trinnet er naturlig/konkurrerende, ikke overføring. 2NT = Lebensohl. 3♣+ = overføringer og minst mild invitt til utgang/slem når fi ikke har meldt høyere enn 2NT.
2NT fra SH	Lebensohl: ber ÅH melde 3♣. Brukes enten svakt med lang minor eller for å 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 D 1NT for å vise farge	Systemet beholdes. RD fra SH viser 8 hp+ og ønske om å straffe eller invitere utgang.
Fi D vår overføring	P fra ÅH viser 2 kort; melding viser 3 kort. RD fra ÅH viser 5-kortsfarge og spillforslag.
Fi 2NT = begge minor	D er straffeorientert. 3♣ er majorsøk. 3♦/3♥ er overføringer med minst invitt.
Huskeregul	2NT = Lebensohl. 3♣+ = 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 prinsippene over. Eksempel: 3♥ over 1NT–(3♣) er naturlig og svakt inviterende i ♥.

Vår 1NT-innmelding følger den todelte regelen: Når innmelderen ikke har benektet åpning, viser 1NT sterk NT tilsvarende 1NT-åpningen, normalt 15–17 hp etter dokumentets åpning, med hold der relevant, og NT-system på. Når innmelderen tidligere indirekte har benektet åpning, er betydningen en særvariant på ca. 11–15 hp; man melder normalt ikke 1NT med en jevn 10–12-hånd, og hånden har trolig en god 5-kortsfarge i motpartens åpningsfarge samt en ukjent 4-kortsfarge.

Balansering etter 1NT: Ikke Lebensohl, alle svar fra SH er beskrivende og naturlig; ÅH balanserer bare med tillegg og rett håndstype.

Unusual over Unusual

Brukes når fi viser to kjente farger. D viser interesse for å straffe minst én av fargene. Overmeldinger viser våre farger/støtte etter laveste-farge-prinsippet. Ikke-inviterende fargemeldinger meldes direkte; invitthender går via overmelding.

Sekvens	Kompakt avtale
1♠– (2NT)	D = straffeinteresse. 3♣ = 5k+♥, minst invitt. 3♦ = minst invitt i ♠. 3♥ = brukbar 6k♥, ikke invitt. 3♠ = normal høying. 4♣/4♦/4♥ = kontroll med ♠ som trumf.
1♣– (2NT)	D = straffeinteresse. 3♣ = 5k+♣, ikke invitt. 3♦ = minst invitt i ♣. 3♥ = 5k+♠ og minst invitt. 3♠ = normalt 6k♠, ikke invitt.

Lebensohl

Lebensohl brukes som en langsom vei for å skille svake konkurransehender fra inviterende eller kravpregede hender i avtalte posisjoner. 2NT ber normalt makker melde 3♣; svarhånden passer eller korrigerer med svak hånd. Direkte melding på 3-trinnet viser normalt bedre hånd, med mindre den aktuelle posisjonen uttrykkelig sier noe annet.

Situasjon	Avtale
Etter naturlig innmelding på 2-trinnet over vår 1NT	Etter makkers opplysende dobling av motpartens åpning på 2-trinnet er 2NT Lebensohl og følger avtalt Lebensohl-struktur. Etter makkers gjenåpningsdobling er 2NT naturlig og beskrivende, typisk 5–8 hp med relevante hold og uten femkorts sidefarge, altså ikke Lebensohl; melding med femkorts sidefarge prioriteres.
Etter makkers opplysende dobling av fi sin 2-åpning	Lebensohl gjelder bare når svarskalaen uttrykkelig sier at strukturen er på. Uten slik angivelse er 2NT naturlig.
Etter gjenåpningsdobling	Lebensohl brukes ikke.
Etter åpnings revers	Billigste fjerde farge på 2-trinnet er bremserole. Hvis denne ikke finnes, brukes 2NT som Lebensohl/brems.
I balansering etter 1NT	Lebensohl brukes ikke.

Lebensohl etter revers

Sekvens/melding	Betydning
1♣–1♠; 2♥–2NT	Lebensohl/bremserole. Benekter svak 5-korts spar.
1♣–1♠; 2♥–2♠	Dårlige kort med minst 5-korts spar, typisk ca. 4–7 hp.
2NT–3♣; pass/korrigerende til 3♣	Ikke invitt.
Billigste fjerde farge ledig på 2-trinnet	Brukes som bremserole i stedet for 2NT.

Når fi åpner

1. Grunnregler og standard innmeldinger

Tema	Situasjon / melding	Avtale
Opplysende dobling	Generelt	Når to farger er umeldt, er D en negativ/opplysende dobling som normalt viser minst 4–4 i de to umeldte fargene. Styrken er minst ca. 6 hp på 1-trinnet og minst ca. 8 hp på 2-trinnet; kravene øker med nivå, sone og fordelingsrisiko. Negativ D gjelder til og med 3♣.
Opplysende dobling	Over major / minor	Normalt åpning og korthet i åpningsfargen. Over major normalt 4 kort i motsatt major; over minor prioriteres majorene. D blir mer straffebetont med nivå, klar lang tilpass eller når makker har vist styrke.
Svar på opplysende D	Laveste farge / enkelt hopp	Laveste farge er negativt. Enkelt hopp er invitt, ikke sperr.
Svar på opplysende D	1NT / 2NT / overmelding	1NT = 7–10 hp med hold. 2NT = 11–12 hp med hold; 2NT Lebensohl når avtalt struktur gjelder. Overmelding er positiv, men ikke automatisk utgangskrav.
Sterke balanserte hender	NT-sekvenser	1NT = 15–17 hp med hold, system på. D fulgt av laveste NT = 18–19. D fulgt av overmelding = ca. 19+, ofte uten hold. D fulgt av hopp i NT = ca. 21–23 med godt hold. Direkte 3NT = sjansegrand.

Vanlig fargeinnmelding	Direkte / sterk via D	Naturlig innmelding: minst 5 kort og normalt ca. 8–16/17 hp. D fulgt av egen farge viser ca. 17+ hp eller tilsvarende spillestyrke.
Svar på vanlig innmelding	Med støtte	Enkel høyning = 5–9 hp. Dobbel høyning = sperr. Overmelding = godt løft, minst invitt. Hopp i ny farge = naturlig krav. Dobbelthopp = splinter/renons.
Svar på vanlig innmelding	Uten støtte	Ny farge = ikke krav, ca. 8–13 hp. Laveste NT = svak invitt. Hopp til 2NT = sterk invitt.
NT og balansering	1NT / balansering	Når innmelderen ikke har benektet åpning, viser 1NT sterk NT tilsvarende 1NT-åpningen, normalt 15–17 hp etter dokumentets åpning, med hold der relevant, og NT-system på. Når innmelderen tidligere indirekte har benektet åpning, er betydningen en særvariant på ca. 11–15 hp; man melder normalt ikke 1NT med en jevn 10–12-hånd, og hånden har trolig en god 5-kortsfarge i motpartens åpningsfarge samt en ukjent 4-kortsfarge. Balanseringsmeldinger kan ellers være svakere og mer fordelingsstyrte.
Hopp	Mot styrke / svakhet	Vi sperrer normalt ikke mot sperr eller svake sekvenser: hopp er sterkt når fi viser svakhet/sperr, men sperrende når fi viser styrke.
Hoppovermelding	Åpningsfargen	Gående/lang spillesterk farge og ca. 8–9 egne stikk; ber makker melde 3NT med hold. Gjelder også kort minor. Eksempel: (1♥)–3♥.
Vurdering	Sone, posisjon og nivå	Kravene skjerpes ugunstig og på høyere trinn. Vurder fargekvalitet, fordeling, sone, posisjon og sannsynlig tilpass – ikke bare honnørpoeng.

2. Opplysende dobling og svarskala

Melding fra svarhånden	Styrke / krav	Betydning
Laveste farge	Negativ	Billigste naturlige valg; normalt ingen positiv styrkevisning.
Enkelt hopp i farge	Invitt	Invitt, ikke sperr.
1NT	7–10 hp	Hold i åpningsfargen.
2NT	11–12 hp	Hold i åpningsfargen; Lebensohl når avtalt struktur gjelder.
Overmelding	Positiv	Viser verdier, men er ikke automatisk utgangskrav.
Prinsipp	Nivåavhengig	Styrkekravet øker med nivået; på høyere trinn avgjør spillestyrke, fordeling og sone om D fortsatt er opplysende eller mer straffeorientert.

3. Tofargede innmeldinger

Sekvens / svar	Viste farger	Betydning og videre skala
(1♣)–2♣ / (1♦)–2♦	Begge major	Michaels, minst 5–5; gjelder også når minoråpningen kan være kort, så lenge den lover minst ett kort.
(1♥)–2♥	♠ + ukjent minor	Minst 5–5.
(1♠)–2♠	♥ + ukjent minor	Minst 5–5.
Svar 2NT etter Michaels mot major	Minorsøk	Positivt, krav; viser utgangsinnteresse ved tilpass.
Svar 3♣ etter Michaels mot major	Minorsøk	Negativt pass/korriger.
Svar 3♦ etter Michaels mot major	♦	Naturlig; forventer normalt pass.
Fi dobler 2♥/2♠	RD	Negativt søk etter minor.
Fi dobler 2♣/2♦	Pass / RD	Pass viser at kontrakten kan være spillbar. RD ber makker melde beste major.
Etter (1♥)–2♥–2NT	3♣ / 3♦	3♣ = minst 5♣–5♠, minimum; 3♦ = minst 5♦–5♠, minimum. Etter begge er 3♣ fra makker mild invitt.

Etter (1♥)–2♥–2NT	3♥ / 3♠	3♥ = god variant med ♣ + ♠. 3♠ = god variant med ♦ + ♠.
Etter (1♥)–2♥–2NT	4♣ / 4♦	Ekstraordinær fordeling og verdier, normalt 6 kort i meldt minor; benekter ikke 6 kort i ♠.
Etter (1♠)–2♠–2NT	Tilsvarende skala	Samme prinsipp med ♥ + minor: 3♣/3♦ viser minimum med meldt minor; overmelding av fi sin major viser god variant med minoren som meldes på neste trinn; 4♣/4♦ viser ekstraordinær fordeling og verdier, normalt 6 kort i minor, uten å benekte 6 kort i ♥.
Etter (1min)–2min	3♣ / 3♦	Makker kjenner begge major: 3♣ viser minimum, 3♦ god minimum.
Unusual 2NT	Direkte hopp til 2NT	De to laveste umeldte fargene, minst 5–5. Etter 1♣/1♦: ♥ + umeldt minor; melding i åpningsfargen fra makker er invitt i ♥. Styrken styres av sone, posisjon og fordeling.
Unusual 2NT	Forsinket / flere veier	I balansering normalt de to laveste umeldte; mer fleksibelt, unntaksvis 4–4 med gode verdier. Billigste vei er svakest; dyrere vei viser bedre farger, større fordeling eller ekstra styrke.
Michaels styrke	Praktisk område	Med Michaels-fordeling og ca. 10/11–15/16 hp meldes normalt høyeste major billigst mulig; vurder senere å vise den andre fargen.

4. Forsvar mot kunstige åpninger og svar

Motpartens aksjon	Vår melding	Avtale
1NT	D / 2♣ / 2♦	Multilandy/Tartan: D = straff; 2♣ = begge major; 2♦ = ukjent major på minst 6 kort.
1NT	2♥ / 2♠ / 2NT	2♥/2♠ = minst 5 kort i meldt major + minst 4 kort i minor. 2NT = begge minor, minst 5–5. Styrke etter sone, posisjon og fordeling; tynnere aksjoner kan tas foran NT-åpner enn bak.
Multi/Ekren	Farge / D	Fargemelding = sunn og naturlig, minst 5 kort, typisk ca. 10–17 hp. Direkte D = sterk hånd, ofte NT-preget, ca. 15–18 hp og minst 3–3 i major.
Multi/Ekren	Hopp / 2NT	Hopp i farge = sterkt, naturlig, ikke krav; minst 6 kort og ca. 16+ hp. Hopp til utgang = naturlig/praktisk. Direkte 2NT = åpning og minst 5–5 i minor.
Multi	Etter fi sitt 2♥/2♠-svar	D er normalt opplysende: åpning, minst 4 kort i den andre majoren og mottak i minor. Med 4+♥ og åpning kan man passe først og doble når sparvarianten avdekkes; da viser D minst 4♥ og mottak i minor.
Føring på 1-trinnet	D / direkte føringsfarge	D = naturlig innmelding i den førte fargen, normalt minst 5 kort. Direkte melding i føringsfargen = opplysende med spillbarhet i øvrige farger. Når innmelderen ikke tidligere har benektet åpning, er 1NT naturlig sterk NT tilsvarende 1NT-åpningen, normalt 15–17 hp etter dokumentets åpning, med hold der relevant, og NT-system på.
Kunstig 1♠ som benekter 4k major	D / pass så D	D viser minst 5k♣. Pass fulgt av D er opplysende med høyst 4♣.
Føring på 2-trinnet	D / direkte føringsfarge	Samme prinsipp når plass og entydighet tillater det; høyere styrkekrav, spillbar farge og tilstrekkelig spillestyrke.
Når D ikke kan være naturlig	D	Opplysende eller straffeorientert etter kontekst, nivå og hva den kunstige meldingen faktisk viser; prioriter kjente farger og nærmeste naturlige konkurranselogikk.
Kunstig sekvens	Pass / RD	Pass er normalt avventende eller uten klar naturlig aksjon. RD viser styrke, straffeønske eller SOS bare når ordinær konkurranseavtale tilsier det.
Annen farge	Direkte / hopp	Direkte melding er naturlig med normal lengde og styrke. Hopp er sperr når fi viser styrke, sterkt når fi viser svakhet.

Kunstig/kort minor	Forsvar	En åpning som lover minst ett kort behandles som meldt/naturlig i første runde: Michaels og hoppovermelding som over naturlig minor, med mindre særskilt forsvar er avtalt. Styr etter faktisk viste farger.
Udefinert kunstig åpning	Standard	Bruk nærmeste avtalte forsvar. Uten klar avtale: naturlig melding og opplysende D; under 3NT overstyrer kunstig tolkning bare ved klar avtale.
Videre konkurranse	Etter første aksjon	Naturlig: støtte viser tilpass, ny farge egen farge; D blir mer straffeorientert jo høyere nivået er.

5. 4NT og andre konkurranseprinsipper

4NT er preferanse/fargevalg mellom de to laveste umeldte eller to allerede viste spillbare farger når trumf ikke er avtalt og forløpet ikke tydelig gjør meldingen til ess-spørsmål. 4NT er RKCB bare når trumf er avtalt eller tydelig implisert.

(4♥)–4NT	to laveste umeldte / praktisk fargevalg
1♦–(3♠)–P–(4♠); 4NT	preferanse, lang ♦ og sidefarge i ♥
(1♠)–P–(4♠)–4NT	gode kort, minst 5–5 i to laveste umeldte

Sekvens / tema	Tolkning	Avtale / eksempel
4NT uten avtalt trumf	Preferanse / fargevalg	To laveste umeldte eller to allerede viste spillbare farger. Brukes praktisk når forløpet ikke klart er essespørring.
4NT med avtalt/implisert trumf	RKCB	
	Preferanse	To laveste umeldte / praktisk fargevalg.
	Preferanse	Lang ♦ og sidefarge i ♥.
	Tofarget	Gode kort, minst 5–5 i de to laveste umeldte.
Dobling av 1NT	Straff	Straffeorientert, i motsetning til opplysende D av fargeåpning.
Konkurranse	Aggressivitet	Sone, nivå, posisjon, fargekvalitet, fordeling og kjent tilpass styrer. Etter første aksjon er meldinger naturlige med mindre avtalen uttrykkelig sier noe annet.

Generelle prinsipper i uklare situasjoner

Prinsippene brukes når vi åpner, svarer og konkurrerer. Lignende situasjoner behandles likt.

Lignende situasjoner – samme løsninger

Bruk nærmeste sammenlignbare avtalte sekvens. Meldinger som ser naturlige ut, er normalt naturlige – særlig under 3NT.

Raskt = sikkert, langsomt = søkende

Direkte melding til sannsynlig sluttkontrakt viser trygghet; direkte hopp til 3NT viser klar tro på 3NT. Langsom vei via 4. farge, dobling, Dobbel Stayman eller annen kravmelding søker beste kontrakt eller alternativer.

Tøft = robust

Invitter og aksepter skal være robuste. En invitt må tåle at makker melder utgang; aksept krever reelle tillegg eller god tilpasning. Det samme gjelder sleminvitter over avtalt utgangsnivå.

Fi melder i kravposisjon

Når vi allerede er i kravposisjon og motparten melder, er pass normalt sterkere enn å melde til avtalt kravsnivå.

Unntak etter Multi: pass kan være naturlig/praktisk, f.eks. 2♦ – (2♥) – P – (P), der åpner etter avtale kan passe med svak sparvariant.

Direkte melding = mer karakter

Direkte vei viser vanligvis klarere tilpasning eller karakter. Langsom vei kan være begrenset og søke avklaring, vise ekstra styrke eller være svak slemvitt eller bedre.

Ny farge – krav eller ikke?

I uavtalte konkurranseposisjoner er ny farge over makkers melding krav når motparten har sperret. Har de ikke sperret, brukes naturlig systemlogikk og nærmeste sammenlignbare sekvens.

Hoppmelding – svak eller sterk?

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

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

Naturlig eller kunstig?

1. Bruk nærmeste avtalte situasjon. 2. Uten klar avtale tolkes meldingen naturlig. 3. Under 3NT skal det mye til å overstyre en naturlig tolkning.

Motpartens åpning på 1-trinnet

Åpningen 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. (Eventuelt hopp til 2NT de to laveste umeldte)

Femte farge

Gjenmelding av 4. farge er naturlig og sterk invitt; den ber makker foreslå beste kontrakt. Gjentakelse av 3. farge viser fem kort der, normalt 6–5.

Støtte til 4. farge / holdspørrende melding

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

Trippelhopp til utgang eller slem

Beskrivende og naturlig; 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: bremserole 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.

Utspill og signaler

Hovedavtaler

Situasjon	Avtale
Mot NT	4. høyeste som invitt. Standard sekvensutspill.
Mot farge	Norske fordelingsutspill. Underspill normalt ikke ess.
Styrke/svakhet	Lite kort = styrke. Styrke/svakhet foran fordeling.
Videre signal	Etter første signal: norsk fordeling fra gjenværende lengde.
Makkers farge	Ustøttet: fordeling. Støttet mot NT: lite kort lover honnør; 10 teller som honnør.
Dobbelton	Høyeste fra dobbelton.
Honnørutspill	Ber normalt om styrke/svakhet.
Avkast	Første frie avkast: styrke/svakhet. Senere: fordeling.

Situasjon	Avtale
Trumf	Norsk fordeling, med skjønn.

Sekvensutspill

Utspill	Avtale / tolkning
Sekvensdefinisjon	Mot farge: 2 honnører etter hverandre. Mot NT: 3 kort på rad med minst 10 i topp; uekte sekvens som QJ94 regnes som sekvens.
A/K/Q/J/10	Normalt styrke/svakhet.
Konge	Benekter normalt ess, unntatt AK dobbel.
Knekt	Sekvens/indre sekvens, særlig mot NT.
10 mot NT	Sekvens, indre sekvens, 10x/10xx eller praktisk valg.
10 mot farge	Vanlige sekvensregler; benekter knekt.
9	Toppen av ingenting mot NT; ellers praktisk/kort farge.
8/7	Toppen av ingenting eller 4. høyeste.
4/5/6 mot NT	Ofte invitt. Mot farge: fordelingsutspill.
10862 / J853 mot NT	Ofte nest høyeste, særlig med annen hovedfarge vi ønsker skift til.

Hvike kort stikker vi med og eventuell markering

Situasjon	Avtale
Bordet har småkort, makker inviterer	Stikk med høyeste nødvendige kort / laveste i sekvens.
QJ4 over bordets 97	Stikk med J; benekter 10, ikke Q.
Verdiløse småkort	Legg fordeling når makker kan lese situasjonen.
Retur i makkers farge	Fordeling fra gjenværende lengde. Ved innkommst: skift etter tydelig Lavinthal/preferanse.
A83 / A853	Stikk med A; returner 8 fra A83, 3 fra A853.
Likeverdig sekvens	Stikk med laveste likeverdige kort.
AK/KQ dobbel	Høy honnør først, deretter lavere.

Lavinthal

Brukes når fargepreferanse er entydig – også når vi gir makker forventet stjeling og viser mulig rask innkommst.

11-regelen

11-regelen: Mot NT når makker spiller 4. høyeste: 11 minus utspillskortet = antall høyere kort hos de tre andre.