

Sist oppdatert: 30.12.2006



Av John Martin Aasan 2004

FORORD

Meldinger i bridge har to hensikter som begge er like viktige

- utveksle så presise opplysninger som mulig, både hva gjelder poeng, fordeling og handas offensive/defensive karakter for å komme i den optimale kontrakt.
- legge hindringer i veien for at motparten skal gjøre det samme.

Stærke kløversystemer tar godt vare på det første. I dagens aggressive budgiving er det viktig å ha åpningsmeldinger som er begrensa, både poengs- og fordelingsmessig. Man får fort et godt bilde av hvor høyt man kan melde, samtidig som begrensa åpninger gjør det farligere for motparten å blande seg inn i meldingsforløpet når handa tilhører oss. Svakheten er kanskje 1♣-åpninga hvor man kun får vist styrke og ikke noe om fordelinga. Dette frister ofte fienden til å melde inn for å forsøke å forstyrre det konstruktive meldingsforløpet. Men, når man spiller Tiger Precision er det ikke farefritt for motparten å melde inn, og det forstyrrer heller ikke utvekslinga av opplysninger i vesentlig grad. I mange tilfeller tvert om!!

Ellers er systemets pressmeldinger og sperreåpninger morsomme og poenggivende. Her er det meget viktig med makkerskapsavtaler og disiplin, ellers kan et slikt system lett skape frustrasjoner og ”slite ut” et makkerskap.

Tiger Precision er bygd opp med grunnelementer fra Match Point Precision, publisert av Wei/Andersen



Bildet til venstre viser Steinar Nilssen fra Trondheim. Vi spilte Match Point Precision sammen først på 90-tallet. Vi deltok ikke så mye i turneringer på krets- og forbundsplan, men de gangene vi gjorde det viste systemet seg å fungere svært så godt både i lagkamper og parturneringer. Høydepunktet var vel våren 1993 da vi lyktes i å vinne finalen i Trøndersk mesterskap for par. Seieren var knappest mulig, ett poeng foran Helgemo – Haltbrekken. Til høyre er Halvard Furset som jeg i dag (2006) spiller systemet med i Bodø.

***Sjelden får liggende ulv et lår
eller sovende mann seier***

(Fra Håvamål)

ÅPNINGSMELDINGER

- 1♣ 16+hp skeiv hand eller 17+ for grandhender
- 1♦ 12-13hp grandhand eller 11-15hp ei skeiv hand 2+ i ruter 5 eller færre kløver.
- 1♥ 10-15hp 5+ (kan være 4 i 3.hand)
- 1♠ 10-15hp 5+ (kan være 4 i 3.hand)
- 1NT 14-16hp kan ha 5 major eller 6 minor
- 2♣ 11-15 6+ i kløver kan ha 4+ i major (kan ha 5 kløver i 3.hand)
- 2♦ 5-9 hp 6 kort i hjerter, alltid 7-9 hp i andre hand.
- 2♥ 11-15 0 eller 1 ruter, 4-3 eller 4-4 i major
- 2♠ 5-9hp 6-korts spar (kan ha 5 i 3. hand), alltid 7-9 hp i andre hand.
- 2NT 9-13hp minst 5-5 i minor.
- 3♣ Sperr, nær ideell sperr i 2. hand, tilnærmet fri stil i 1.og spesielt 3. hand, ofte 5+
- 3♦ Sperr, nær ideell sperr i 2. hand, tilnærmet fri stil i 1.og spesielt 3. hand, ofte 5+
- 3♥ Sperr, nær ideell sperr i 2. hand, tilnærmet fri stil i 1.og spesielt 3. hand, ofte 6+
- 3♠ Sperr, nær ideell sperr i 2. hand, tilnærmet fri stil i 1.og spesielt 3. hand, ofte 6+
- 3NT Gående minor uten sidestyrke i 1. og 2. hand. ”På eget ansvar” i 3. hand.
- 4♣ 8 – 8.5 spillestikk med hjerter som trump. Hjerterfargen kan spilles med max en taper mot renons
- 4♦ 8 – 8.5 spillestikk med spar som trump. Sparfargen kan spilles med max en taper mot renons
- 4♥ Sperr, 7-8 Spillestikk
- 4♠ Sperr, 7-8 Spillestikk
- 4NT Sperr, begge minor
- 5♣ Sperr
- 5♦ Sperr
- 5♥ 11 stikk mangler 2 topphonnører i trumf
- 5♠ 11 stikk mangler 2 topphonnører i trumf
- 5NT Sperr, begge minor

ÅPNING 1♣

Skeive hender med 16 eller flere honnørpoeng regnes som sterke og skal åpnes i 1♣. Grandhender må ha 17+. I tillegg må du åpne med 1♣ med hender på 15hp som er spillesterke; 6-kortsfarge god nok til å spille mot singleton sammen med singleton/renons i sidefarge. Defensive 16-poengere med spredte lavhonnører bør derimot ikke åpnes i 1♣. Med minimumshand i ugunstig sone bør man ikke 'presse' 1♣ –åpninga og gi fienden lett tilgang til meldingsforløpet. På den andre siden med 'grønn mot rød' kan man 'presse' åpninga med fordelingshender for å 'skremme' fienden fra å blande seg inn.

Eksempler:

- 1 ♠AK7653 ♥3 ♦32 ♣AQJ7
Berre 14 poeng, men ei spillesterk hand. Åpne i 1♠. NB: om makker melder 1NT som rundekrav melder du 2♣, (for å hoppmelde bør du ha 5-5). Om makker så slår av i 2♦ eller 2♥ viser du handa di ved å melde 2♠.
- 2 ♠10 ♥874 ♦AKJ3 ♣AKJ76
Åpne i 1♣. Du har minimum poengstyrke men to gode farger.
- 3 ♠AKJ9 ♥J2 ♦Q105 ♣AQ63
Åpne i 1♣ og gjenmeld grand.
- 4 ♠AK107 ♥K107 ♦102 ♣KQ73
Åpne i 1NT.
- 5 ♠AKQ105 ♥AK82 ♦J8 ♣AQ
Åpne 1♣ og start slemundersøkelser om makker gir positivt svar. Over makkers forventede svar 1♦ melder du 1♠ som er rundekrav og viser 4+ spar. Svarer nå makker 1NT (0-5hp og færre enn 4 spar) melder du 2♥. Dette viser 5 spar og 4 hjerter. Har makker støtte og maks for meldinga og stjeleverdier vil han sikkert invitere ved å løfte til 3♥ eller 3♠.
- 6 ♠AKJ83 ♥QJ32 ♦A10 ♣107
Åpne 1♠. Dette er en god 15-poenger, men berre 5 spar. Om makker svarer 1NT (rundekrav) meld 2♥. Sjøl om du har maksimum for åpninga kan du ikke hoppe til 3♥ da du for det må ha minst 5-5.
- 7 ♠AQ1053 ♥3 ♦AKQ105 ♣64
Åpne 1♠. Sjøl om dette er en meget god 15-poenger, kvalifiserer den ikke til åpning 1♣. Du kan ved gjenmeldinga hoppe i ruter som viser maksimum og minst 5-5 med mesteparten av poenga i de to fargene.

Svar på åpninga 1♣

Negative svar:

1♦ 0-7hp

Uvanlig negative svar:

3♥ 3-7hp 7-kortsfarge minst en av de tre største i fargen

3♠ 3-7hp 7-kortsfarge minst en av de tre største i fargen

4♣ 3-7hp hullete 8-kortsfarge

4♦ 3-7hp hullete 8-kortsfarge

4♥ 3-7hp hullete 8-kortsfarge

4♠ 3-7hp hullete 8-kortsfarge

Positive svar:

1♥ 8hp+ 5-kort+ i spar

1♠ 8-13hp balansert, benekter 5-kort i major kan ha dårlig 5-kort i minor

1NT 8hp+ 5-kort+ i kløver

2♣ 8hp+ 5-kort+ i ruter

2♦ 8hp+ 5-kort+ i hjerter

2NT 14hp+ balansert, kan ikke ha femkortsfarge

Uvanlige positive svar;

2♥ gående fagre 6+ uten ess eller konge i sidefarge eller 8hp+ og begge minor (min 5-5)

2♠ 8-11hp/16+hp 4-4-4-1

3♣ 12-15hp+ 1-4-4-4 eller 4-4-4-1 (singelton i svart farge)

3♦ 12-15hp+ 4-1-4-4 eller 4-4-1-4 (singelton i rød farge)

Videre meldingsforløp etter åpning 1♣

Etter negative svar:

Etter svaret 1♦ (0-7 hp)

Etter å ha fått svaret 1♦ er det 3 mål med det videre meldingsforløpet:

- Undersøke om det er tilpass i major
- Definere styrke og fordeling til den sterke åpningshanda
- Definere styrke og fordeling til den svake svarhanda

Åpneren gjenmelder 1♥

Åpnerens gjenmelding 1♥ er kav og ber svarhanda melde 1♠. Meldinga kan enten vise ei grandhand med 20+hp eller ei skeiv hand med 16+hp og hjerterfarge. Svarhanda kan unnlate å høre på åpnerens 'befaling' i disse tilfella:

1♣ 1♦
 1♥ 1NT 5-5 eller bedre i major 0-4 hp
 2♣ sekskortsfarge 0-4hp
 2♦ sekskortsfarge 0-4hp
 2♥ sekskortsfarge 0-4hp
 2♠ sekskortsfarge 0-4hp
 2NT 5-5 eller bedre i minor 0-4hp

Med balanserte hender melder nå åpneren slik:

1♣ 1♦
 1♥ 1♠
 1NT 20-22hp kan inneholde femkorts major
 Kommunikasjonsapparatet blir her som etter åpning 1NT

1♣ 1♦
2NT 23-24hp kan inneholde femkorts major

1♣ 1♦
1♥ 1♠
2NT 25-26hp kan inneholde femkorts major.

Svar når åpneren hopper til 2NT

Dette svarapparatet benyttes etter at det åpnes med 1♣ og åpneren deretter hopper til 2NT etter negativt svar fra svarhanda:

3♣ femkorts Stayman
3♦ overføring til hjerter
3♥ overføring til spar
3♠ minorstayman
3NT spillemelding
4♣ Gerber
4♦ overføring til hjerter
4♥ overføring til spar

Svara på femkorts Stayman:

-- --
2NT 3♣
3♦ en firekorts major
3♥ femkortsfarge
3♠ femkortsfarge
3NT ikke fire- eller femkorts majorfarge

Videre meldingsforløp etter Stayman:

-- --
2NT 3♣
3♦ 3♥ viser fire spar, kan også ha fire hjerter.
3♠ sparstøtte og sleminteresse
3NT ikke sparstøtte
4m cue for spar
4♠ fire spar og minimum

-- --
2NT 3♣
3♦ 3♠ viser firekorts hjerter
3NT ikke hjerterstøtte
4m cue for hjerter
4♥ firekorts hjerter og minimum

Overføringsmeldinger

-- --
2NT 3♦
3♥ 3♠ cue for hjerter
3NT pass eller korriger
4♣ cue for hjerter
4♦ cue for hjerter
4♥ mild slemintvitt (uten interesse overfører man direkte på firetrinnet)

Samme prinsippet gjelder også for overføring til spar.

Supertilpass ved overføring

-- --
2NT 3♥

3♠	normalt
3NT	en uspesifisert rimelig bra sidefarge 4♣ rele, spør etter sidefargen. Denne meldes naturlig 4♥ ny overføring til spar 4♠ sleminvitt
4♣	en svært god sidefarge definert som en som produserer 4+ stikk mot en topphonnør
4♦	en svært god sidefarge definert som en som produserer 4+ stikk mot en topphonnør
4♥	en svært god sidefarge definert som en som produserer 4+ stikk mot en topphonnør
4♠	alle hender med firekortsstøtte som ikke passer inn i de andre meldingene

Minorstayman

--	--	
2NT	3♠	
3NT		ingen firekorts minor
4♣		naturlig
4♦		naturlig
4♥		begge minor 4+ av de 6 essa beste majør
4♠		begge minor 4+ av de 6 essa beste majør
4NT		begge minor færre enn 4 av de 6 essa
5♣		naturlig ingen sleminteresse
5♦		naturlig ingen sleminteresse

Overføring på firetrinnet

Samme her som etter åpning 1NT

Om man har ei enda sterkere balansert hand må man finne andre måter å melde på. Hopp i farge etter 1♣ – 1♦ er jo utgangskrav. Man kan da få klarlagt styrken til svarhanda idet man da bruker second negative) Likeledes kan man melde 1♠ (krav), man vil da alltid få klarlagt om svarhanda har 0-5hp eller 6-7hp)

Om åpningshanda ikke har de balanserte handa men derimot hjerterfarge uten styrke nok til å kreve til utgang, melder han også 1♥. (Hopper åpneren til 2♥ viser dette hjerterfarge og er utgangskrav.) Om svarhanda da melder 1♠, blir det fortsatte meldingsforløp slik:

1♣	1♦	
1♥	1♠	
1NT		20-22hp balansert
2♣		5+ hjerter 4+ kløver ikke krav
2♦		5+ hjerter 4+ ruter ikke krav
2♥		sekskortsfarge i hjerter, ikke tillegg
2♠		5+ hjerter 4+ spar ikke krav
2NT		25hp+ balansert
3♣		krav, sannsynligvis 5-5 i kløver og hjerter
3♦		krav, sannsynligvis 5-5 i ruter og hjerter
3♥		sekskortsfarge i hjerter invitt (om man har til å kreve til utgang kan man hoppe til 2♥ over svaret 1♦)
3NT		spillemelding

Åpneren gjenmelder 1♠

Gjenmelding 1♠ fra åpningshanda lover 4+ i fargen og er rundekrav. Handa kan inneholde lengre minorfarge. Svareren melder da videre:

Enkel høyning	4+ støtte og 0-5hp ikke 4-5Hp og singleton/renons
Dobbel høyning	4+ støtte og 6-7hp ikke singleton/renons
Mini-splinter-hopp i ny farge	4+ støtte 4-5hp og kort (0 eller 1) i den meldte fargen
Maxi-splinter	4+ støtte 6-7hp og kort (0 eller 1) i den meldte fargen
1NT	0-5hp ikke støtte uansett fordeling ellers

- 2♣ kunstig. Viser 6-7hp uten støtte i makkers major og uten egen bra farge
- 2♦,2♥ viser rimelig bra farge 5+ og 6-7hp

Enkel gjennmelding i minor etter svarerens gjennmelding over 1 i major er canape og viser en lenge farge i minor enn i majorfargen. Hopp fra åpneren i minor etter svarerens gjennmelding er utgangskrav. Dette lover heller ikke flere enn 4 i majorfargen.

Åpneren gjennmelder 1NT (17 – 19 og grandfordeling kan ha 5 i major)

Når 1♣-åpneren begrenser si hand med å gjennmelde 1NT, blir svarhanda kaptein i det videre meldingsforløp. Her vil det lønne seg å være forsiktig. Du vil ha fordeler framfor de som åpner med sterk 1NT ved at du kan stoppe i 1NT mens resten av feltet havner i 2NT.

Svarsystemet her er det samme som etter åpning 1NT (side 34), dog vil jo naturligvis en del av sleminvittene falle bort.

Åpneren hopper i ny farge

Hoppmeldinger fra 1♣-åpneren etter et negativt 1♦-svar er krav til utgang. Om svarhanda melder fargen over er dette kunstig, benekter støtte og viser 0-4hp (second negative). Alle andre svar er naturlige og viser 5-7hp, hopp til utgang i åpnerens farge er den svakeste meldinga svarhanda kan avgi med støtte i fargen.

Etter positive fargesvar (minst femkortsfarge i fargen over og 8hp+).

Etter et positivt svar i farge er makkerparet forpliktet til utgang. Eneste unntak er når ingen tilpass finnes og 3NT er ubrukkelig.

Åpneren gjennmelder:

NT på laveste trinn	17+ balansert hand
Hopp til 2NT over 1♥:	4-4-4-1 med singelton i makkers farge (spar) 16-18hp
Hopp til 3NT over 1♥	4-4-4-1 med singelton i makkers farge (spar) 19-21hp
Ny farge	5+ beta ved tilpass (minimum xxx)
Melder svarerens farge	beta-spørring
Hopp til 3 i makkers major	4+ støtte 16-19hp og dårlig med kontroller, ingen singelton eller renons
Hopp i ny farge	Gående farge 6+. Sleminteresse 20hp+. Krever at svarhanda cue-bidder et ess eller melder NT med 2 eller flere konger. Uten dette løftes åpnerens farge.
Dobbelt hopp i ny farge	Splinter med renons 16-18hp 4+ støtte

Beta-spørring

Når svarhanda avgir ei positiv fargemelding etter kløveråpning er åpnerens melding i fargen spørsmål etter antall kontroller. Svare er:

1 trinn	0-2 kontroller
2 trinn	3 kontroller
3 trinn	4 kontroller
4 trinn	5 kontroller
5 trinn	6 kontroller
6 trinn	7 kontroller eller flere

NB: med ekstrem fordeling (min 6-5) kan svarhanda hoppe i sin andre farge (over 6 trinn). Åpneren kan deretter gjenta betaspørringa i svarhandas farge.

TAB (trump suit asking bid)

Etter positivt svar i farge, er åpnerens melding i fargen etter beta-spørring spørsmål om kvalitet og lengde i fargen. Svare er:

1 trinn	5+ uten noen av de tre topphonnørene
2 trinn	5 med en av de tre topphonnørene
3 trinn	5 med to av de tre topphonnørene
4 trinn	6+ med en av de tre topphonnørene
5 trinn	6+ med to av de tre topphonnørene
6 trinn	5+ med alle tre topphonnørene

TAB kan gjentas for å spørre på lengde/kvalitet på honnørene. Dette gjøres ved å melde trumpfargen på nytt under utgangsnivå. Slik fungerer det:

Viss ingen topphonnør er vist:

- 1 trinn femkortsfarge
- 2 trinn sekskortsfarge
- 3 trinn sjukortsfarge

Viss en topphonnør er vist

- 1 trinn dame
- 2 trinn konge
- 3 trinn ess

Viss to topphonnører er vist

- 1 trinn KQ
- 2 trinn AQ
- 3 trinn AK

Viss alle tre topphonnørene er vist

- 1 trinn femkortsfarge
- 2 trinn sekskortsfarge
- 3 trinn sjukortsfarge

CAB (control asking bid)

Etter TAB er ny farge av åpneren CAB – spørsmål etter kontroll i fargen.

Svara er:

- 1 trinn: Ingen kontroll (x x x)
- 2 trinn: tredjekontroll (Q x x eller x x)
- 3 trinn: andrekontroll (x eller K x)
- 4 trinn: førstekontroll (- eller A)
- 5 trinn : første og andrekontroll (A K eller A Q)

Nye farger av åpneren er nye CAB

Når det etter et 2-trinns eller høyere svar på CAB og det igjen meldes i samme farge spørres det om kontrollen er honnør eller fordeling:

1 trinn fordeling

2 trinn honnør

CAB på femtrinnet har tre svar: ingen kontroll, andrekontroll, førstekontroll

Eksempler:

(1)	(2)	(3)
♠ A J 9	♠ A K Q J 9	♠ K Q J 5
♥ K 8 5	♥ K Q 8 5	♥ Q J 9 7
♦ K Q 4 3	♦ A 10 9	♦ K Q 8
♣ A 6 5	♣ 5	♣ Q 4
(4)	(5)	(6)
♠ K J 6	♠ A K Q J 8 7 3	♠ K Q 9 5
♥ 5	♥ Q	♥ 7
♦ A K 10 4 3	♦ K 2	♦ A K Q 8
♣ A J 10 9	♣ A Q J	♣ K Q 10 4

Meldingsforløpet har gått:

1♣

2♦

??

Hand 1: Meld 2NT. Sjøl om du ser tilpass i hjerter er det nok best å beskrive fordelinga før du gir tilkjenne støtten.

Hand 2: Meld 2♥ beta, gode utsikter for slem.

- Hand 3:** Meld 3♥ 4-kortsstøtte og 16-18hp. Kunne også meld 4♥ for å vise minimum og dårlig med kontroller.
- Hand 4:** Meld 3♦. Naturlig
- Hand 5:** Meld 3♠. Hopp for å vise gående farge og sleminteresse
- Hand 6:** Meld 3NT. Kunstig og viser 4-1-4-4 (singelton i svarhandas farge) og 19-21hp

(7)	(8)	(9)
♠ AQ10 7 3	♠ A Q J 7 5	♠ A J 10 9 8 2
♥ J 10 8	♥ K Q J 8 5	♥ K 6
♦ K 9	♦ 7 4 3	♦ A 6 5
♣ J 6 5	♣	♣ 8 4

Meldingsforløpet har gått:

- | | |
|----|----|
| 1♣ | 1♥ |
| 1♠ | ?? |
- Hand 7:** Meld 2♣. Viser 3 kontroller.
- Hand 8:** Meld 3♥. Viser minimum 5 – 5 og bra kort.
- Hand 9:** Meld 3♥. Viser 5 kontroller.

Etter positive NT - svar.

1♠ : Viser 8-13hp og balansert hand.

Meldinga kan inneholde femkorts minor i ei hand som er egna for å spille NT. Har handa 11-13 hp må den med femkorts minor ha 3-3 i major.

Åpnerens gjenmeldinger:

1NT	Betaspørring (spør etter kontroller)
3NT	17-18hp. Balansert uten firekorts major
2♦2♥	Naturlig, Betaspørring ved tilpass
2♠3♣	Naturlig, Betaspørring ved tilpass
3♦♥♠	Gående farge. Med ett ess skal svarhanda cue-bidde. Med minst 2 konger melder han grand på laveste nivå. Uten dette løfter han fargen.
2♣	Spørsmål etter styrke og fordeling. Svarhanda melder: <ul style="list-style-type: none"> 2♦ 8-13hp med fire hjerter, kan ha 4 spar. 2♥ 8-13hp med fire spar 2♠ 8-10hp uten firekorts major Om åpneren melder 2NT etter disse svara kan svarhanda passe ned med et absolutt minimum. <ul style="list-style-type: none"> 2NT 11-13hp 3-3-2-5 3♣ 11-13hp 3-3-3-4 3♦ 11-13hp 3-3-4-3. 3♥ 11-13hp 3-2-4-4 3♠ 11-13hp 2-3-4-4 3NT 11-13hp 3-3-5-2










Legg merke til at svarhanda melder sin dobbelton major ved å melde 3♥ og 3♠, dette for at åpneren skal kunne spille utgang på en eventuell 5-3 tilpass. Når svarhanda viser firekorts major, kan åpningshanda bekrefte fargen som trump og samtidig avgi en Beta-spørremelding og høre om antall kontroller. Man kan også deretter spørre om trumpkvalitet (4-4 TAB) og CAB.

Svar på 4-4 TAB:

- 1 trinn ingen av de tre høyeste
 2 trinn en av de tre høyeste uten knekt

3 trinn	en av de tre høgste med knekt
4 trinn	to av de tre høgste uten knekt
5 trinn	to av de tre høgste med knekt
6 trinn	AKQ










Eksempel:

 A K J 6		 Q 10 9 5	1♣	1♠
 K 8		 J 6 4	2♣	2♥ ¹
 K Q J 8 7 6 2		 A 3	2♠ ²	2NT ³
		 Q 9 7 4	3♠ ⁴	4♣ ⁵
			4♥ ⁶	4♠ ⁷
			5♦ ⁸	6♣ ⁹
			6♠	

1. firekorts spar
2. Beta
3. 0-2 kontroller
4. 4-4 TAB
5. en topphonnør uten knekten
6. CAB
7. ingen kontroll
8. CAB
9. esset (kan ikke være renons etter 1NT)

Når en farge fastsettes som trump etter 2♣ er dette samtidig Beta.










Eksempel:

 A K J 6		 Q 10 9
 A K 10 9 8		 Q 6 4
 K Q		 A J 3
 J 5		 Q 9 7 4

1♣	1♠
2♣	3♣ (3-3-3-4 og 11-13hp)
3♥	= Beta

Etter meldingsforløpet 1♣ – pass – 1♠ (8 – 13hp) – pass er fargemelding på laveste nivå (unntatt 2♣) naturlig og viser minst femkortsfarge. Uten tilpass (xxx eller bedre) svarer svarhanda 2NT (3NT etter 3♣). Med tilpass svares som på Beta – 1 trinn 0-2 kontroller osv (2NT hoppes over)

Eksempel:

 A J 6 4		 Q 10 9
 A 4		 Q 6 4
 K Q J 10 9		 A 8 3
 K 5		 Q J 7 4

1♣	1♠
2♣	3♣ (1)
3♦ (2)	3♥ (3)
3NT	
1)	4-3-3-3 og 11-13hp
2)	naturlig
3)	tilpass (her må det være Axx) og 0-2 kontroller

2NT : Viser 14hp+ og balansert hand, kan ikke ha femkortsfarge.

Svaret 2NT er krav til 4NT eller fargetilpass. Svarsystemet her er om lag som etter svaret 1♠
3NT 16hp.

- 3♦♥♠ Naturlig, beta ved tilpass
 3♣ Spørsmål etter styrke og fordeling. Svarhanda melder:
- | | |
|-----|--|
| 3♦ | 14+hp med fire hjerter, kan ha 4 spar. |
| 3♥ | 14+hp med fire spar |
| 3♠ | 14-15hp uten firekorts major |
| 3NT | 16hp+ 3-3-3-4 |
| 4♣ | 16hp+ 3-3-4-3 |
| 4♦ | 16hp+ 2-3-4-4 |
| 4♥ | 16hp+ 3-2-4-4 |

Alle svara fra og med 3NT er krav til slem.

Når svarhanda viser firekorts major, kan åpningshanda bekrefte fargen som trump og samtidig avgi en Betaspørremelding og høre om antall kontroller. Man kan også deretter spørre om trumpkvalitet (4-4 TAB) og CAB. På samme måte som etter svaret 1♠ kan åpneren melde en farge etter spørsmålet 2♣, dette setter fargen som trump og er samtidig beta.

Etter uvanlig positive fargesvar.

2♥ Viser gående farge 6+ uten ess eller konge i sidefarge eller 8hp+ og begge minor (min 5-5)

Med relemeldinga 2♠ kan åpneren spørre hvilken håndtype svarhanda har.

Om svaret er 2NTsom viser begge minor kan åpneren relemelde for å finne svarhandas eksakte fordeling, hoppe til utgang som er spillemelding eller melde en minor på firetrinnet direkte = RKCB med fargen som trump.

Gående farge vises ved å melde fargen under den gående fargen.

Det videre meldingsforløp:

- | | | |
|----|-----|--|
| 1♣ | 2♥ | |
| 2♠ | | rele (om åpneren melder egen farge, viser dette en egen solid farge og setter trumpen, for å spare plass brukes 2NT for å vise spar) |
| | 2NT | begge minor |
| 3♣ | | rele |
| | 3♦ | kort spar ; 3♥ =rele |
| | 3♥ | lik lengde i begge major 3♠ =rele |
| | 3♠ | 2-1-5-5 |
| | 3NT | 3-0-5-5 |
| | 4♣ | 2-0-5-6 |
| | 4♦ | 2-0-6-5 |
| 1♣ | 2♥ | |
| 2♠ | | rele |
| | 2NT | begge minor |
| 3♣ | | rele |
| | 3♦ | kort spar |
| 3♥ | | rele |
| | 3♠ | 1-2-5-5 |
| | 3NT | 0-3-5-5 |
| | 4♣ | 0-2-5-6 |
| | 4♦ | 0-2-6-5 |
| 1♣ | 2♥ | |
| 2♠ | | rele |
| | 2NT | begge minor |
| 3♣ | | rele |
| | 3♥ | lik lengde i major |
| 3♠ | | rele |
| | 3NT | 1-1-5-6 |
| | 4♣ | 1-1-6-5 |

1♣	2♥	
2♠		rele
	3♣	gående ruter
	3♦	gående hjerter
	3♥	gående spar
	3♠	gående kløver

Når åpneren nå relemelder i den gående fargen er dette spørsmål etter singelton. Om svarhanda melder trumpfargen, eller 3NT om dette er billigere, benekter dette singelton. 4 NT spør etter fargelengde, svara er 6, 7, 8 etc.

2♠ Viser 8-11hp/16+hp og fordelinga 4-4-4-1

1♣	2♠	
2NT		rele og spør hvor kortfargen er
	3♣	kort i ruter
	3♦	kort i hjerter
	3♥	kort i spar
	3♠	kort i kløver

Åpneren kan nå relemelde i kortfargen for å spørre etter antall kontroller; Svara er 0-1, 2, 3 etc. Utgangsmelding er spillemelding, og fargemelding under utgang er RKCB med den fargen avtalt som trump

3♣ Viser 4-4-4-1 med 12-15hp og singelton i svart farge

3♦	spør hvilken farge
3♥	viser singelton spar
3♠	viser singelton kløver

Åpneren kan nå relemelde i kortfargen for å spørre etter antall kontroller; Svara er 0-2, 3, 4 etc. Utgangsmelding er spillemelding, og fargemelding under utgang er RKCB med den fargen avtalt som trump

3♦ Viser 4-4-4-1 med 12-15hp og singelton i rød farge

3♥	spør hvilken farge
3♠	viser singel ruter
3NT	viser singel hjerter

Åpneren kan nå relemelde i kortfargen for å spørre etter antall kontroller; Svara er 0-2, 3, 4 etc. Utgangsmelding er spillemelding, og fargemelding under utgang er RKCB med den fargen avtalt som trump

Når motparten melder inn etter åpning 1♣.

Alternativ 1

1♣ – dobler

pass	= 0-4 Hp
xx	= 5-7 Hp og 3+ kløver
1♦	= 5-7 Hp og 0-2 kløver

De to halvpositive svara krever til 2NT eller straffedobling

Resten av svara er 'naturlige' som uten innblanding (krav til utgang), og likeledes er det videre meldingsforløp etter boka.

1♣ – 1♦♥♠

pass	= 0-4 Hp
x	= 5-7 Hp uten egen farge eller 8+ utgangskrav
hopp i farge	= 5-7 og 6 i fargen
dobbelt hopp i farge	= 5-7 og 7 i fargen
hopp til utgang	= spillemelding
farge	= 5-7 Hp og en rimelig god femkortsfarge
1NT	= 8+ grandfordeling og hold. System på i det videre meldingsforløp

1♣ – 1NT+	
pass	= 0-5Hp
x	= 6+ Hp interesse av å straffe fi
farge	= ekte utgangskrav system på i det videre meldingsforløp

Fienden blander seg inn etter meldingsforløpet 1♣ pass 1♦

1♣ pass 1♦

Melder nå fienden inn under utgang er dobling fra begge parter opplysende, pass er ikke krav.

Alternativ 2

Motparten dobler:

Pass	0-5hp uansett fordeling
Redobler	8+ uansett fordeling
1♦	6-7hp som regel ei balansert hand
1♥1♠2♣2♦	3-7hp minst femkortsfarge, ikke krav
Andre svar:	Normalt som uten innblanding
Åpnerens gjenmeldinger har normal betydning som uten innmelding.	
Om motpartens dobling viser begge major så viser NT-melding stopper i begge, cuebid viser stopper i fargen.	

Motparten melder inn på ett- eller totrinnet:

Pass	0-4hp uansett fordeling
Dobler	5-7hp lover 3+ kort i den meldte fargen uansett om den er ekte eller ikke eller 8hp+ og 5+ kort i den meldte fargen
Farge	naturlig positive meldinger, utgangskrav
1NT/2NT	naturlig positiv melding med stopper i meldt farge, utgangskrav
Cuebid	5-7hp og fordeling som opplysende dobling, eller positiv hand (8+hp) uten stopper i fargen. Cuebid av innmelding på totrinnet er krav til utgang.
Hopp	halvpositiv

Svarhanda kan nå presisere handa si nærmere i andre melderunde:

1♣	1♠*	dobl	2♣**
pass	pass		

* = begge major eller begge minor

** = pass eller korriger

Åpnerens pass er her krav. Han kunne ha straffedobla eller meldt ei farge naturlig, så det blir da logisk ei opplysende dobling. Svarhanda kan nå melde ei farge naturlig og dermed vise 5-7hp og 4+kort i fargen, eller melde 2♠ som viser 8hp+ og 5+ spar. Dobling viser ei defensivt orientert hand 5-7hp.

Om svareren starter med et cuebid av ei innmelding på ettrinnet, er det lagt inn verktøy for å skilne mellom når åpneren vil kreve til utgang og når han ikke vil kreve.

Etter et typisk meldingsforløp fungerer det slik:

1♣	1♥	2♥	pass	
2♠				laveste farge=rele krav til rele for å generere en ikkekravsituasjon. Om svarhanda isteden cuebidder på nytt viser dette den positive balanserte handa uten stopper.
2NT				17-19hp ikke krav (overføringer, overføring i den innmeldte fargen viser begge minor)
3♣♦♥♠				naturlig, utgangskrav
4♣♦				setter trumpen, ber om cuebid
3NT				Spillemelding
Utgang				Spillemelding

1♣	1♥	2♥	pass	
2♠	pass	2NT	pass	
3♣♦♠				Ikke krav
3♥				4 spar og en hjerterstopper, du får velge kontrakt
3NT				Sterk balansert, ikke 4 spar og bare en hjerterstopper

Når motparten dobler cuebidet blir det enklere:

1♣	1♥	2♥	dobler	
pass				Krav til redobling. For å spille, eller for å generere en meldesekvens som ikke er krav. En etterfølgende melding i 2NT viser nå tvil om NT er rette kontrakten.
redobling				Gir svarhanda valget mellom å passe med 1/2 hjerter eller å ta ut med ei hand som ikke passer.
2NT				Naturlig, ikke krav 2+ hjerterstopper
2♠/3♣/3♦				Naturlig og utgangskrav
3NT				Spillemelding

Når motparten melder inn og man er i en kravsituasjon, kan man bruke (krav)pass og dobling til å formidle et budskap. Om meldingsforløpet går

1♣ 1♥ dobl 4♥
eller

1♣ pass 1♠ 4♥
og du har en av disse disse to hendene:

(1)	(2)
♠ A K J 9 4	♠ A K 10 8 7 4
♥ 5	♥ J 3
♦ K J 4 3	♦ K J 6 3
♣ A 6 5	♣ A

Pass fra åpneren vil sjølsagt være krav i begge disse meldingsforløpa.

Ei direkte melding i 4♠ er for å spille, ikke interessert i å diskutere om andre kontrakter kan være aktuelt. Ei aktuell hand for ei slik melding vil være hand (2).

Dobling vil nå være valgfri/opplysende. Den antyder singleton trump, eller dobbelton i ei balansert hand.

Pass ber makker om å doble. Svareren vil berre unnlate å gjøre det med ei han som han ville ta ut ei straffedobling med, det vil si ei spesiell fordeling/svært offensiv hand. Passen kan være avgitt på to typer hender: enten et forslag til å straffedoble fienden eller med ei hand som kan spilles i minst to kontrakter. Med hand (1) vil vi passe og så ta ut makkers obligatoriske dobling i 4♠, hvilken makker kan passe med tilpass eller melde 4NT for å finne minortilpass.

Motparten melder inn på tretrinnet eller høyere.

Pass	0-7hp
Dobler	8+hp Positivt svar, vanligvis nokså balansert.
3NT	8-12hp med deres farge godt stoppet
Ny farge 8+hp.	Positivt svar med minst 5+ i fargen. Krav til utgang.
Cuebid	10hp+. Vanligvis en ubalansert hand antyder andrekontroll i motpartens farge eller sleminteresse. Cuebid i minor indikerer tilpass i majorfargene og cuebid i major indikerer tilpass i motsatt major. Ettersom ny farge er krav, vil et cuebid antyde interesse for slem.

Åpninga 1♦

Åpninga 1♦ lover minimum 2 rutere og kan i prinsippet deles inn i fire hovedgrupper. Disse er, etter fallende frekvens:

- 1 Ei balansert hand 12-13hp.
- 2 Ei ubalansert hand med lengste farge i ruter 11-15hp
- 3 Minst 5-4 i minor, 11-15hp 4+ i ruter. Med minimumshand og 5-5 i minor eller 6 ruter og 5 kløver åpnes det med 2NT
- 4 Ubalanserte hender med 5 kløver. (kun i 3. hand kan det åpnes i 2♣ med femkortsfarge)

Svar på åpninga 1♦:

pass	0-5hp. Om handa er i øvre skikt bør den ikke inneholde singel ruter.
1♥1♠	Minst 4-kortsfarge. Som regel 5+hp. Kan enkelte ganger være trekortsfarge, spesielt av taktiske hensyn på svake hender. Runderav. Om handa ikke er verd ei til melding, så kan den inneholde en lengre minor.
1NT	Ingen 4-korts major. 8-10hp (kan (i sjeldne tilfeller) inneholde en svært dårlig firekorts major med maksimum)
2♣	Minst 4-kortsfarge. Krav til 2NT over ei upassa hand, 11hp+
2♦	Minst 4-kortsfarge. Krav til 2NT eller 3♦ over ei upassa hand, 11hp+
2♥	5+ spar og 4+ hjerter ikke invittthand under 10 hp
2♠	5+ spar og 4+ hjerter invittthand 10-12 hp
2NT	Jevn hand. Benekter i prinsippet 4-korts major 11-12hp. Åpnerens 3♣ eller 3♦ er ikke krav, og åpnerens 3 i en major viser singelton eller renons i meldte farge og utgangsinteresse.
3♣	God 6-kortsfage invitt ca 10 Hp
3♦	God 6-kortsfage invitt ca 10 Hp
3♥	God 6-kortsfage invitt ca 10 Hp
3♠	God 6-kortsfage invitt ca 10 Hp
3NT	13-15 balansert hand benekter i prinsippet 4-korts major.
4♣	Sperre
4♦	Sperre
4♥	Spillemelding
4♠	Spillemelding

Fortsatt budgivning etter innledninga 1♦ - 1♥

1♦	1♥
1♠ = 4+ spar	, ikke fire hjerter
1NT	= 8-11hp ikke fire spar
2minor	= 6-10hp, 4-5 eller 5-4 i hjerter og minor, ikke krav
2♥/3♥/4♥	= spillemelding/invitt /spillemelding
2♠/3♠/4♠	= 8-10hp/invitt/spillemelding
2NT/3NT	= invitt/13-15hp
3m	= utgangskrav, 5+ i hjerter, 3+m viser stopper i minorfargen
4m	= sleminvitt i spar, god trump, billigste cuebid
4NT	= RKCB for spar

1♦	1♥
1NT =	12-13 NT benekter fire spar
2♣	rele invitt
2♦	= ikke tre hjerter
2♥	= fortsatt invitt, kan passes med minimum
2NT	= invitt til 3NT
2♥ = 3 hjerter	
2NT	= invitt med dårlig hjerterfarge
3♥	= invitt med god hjerterfarge

1♦	1♥
1NT	2♦
	rele utgangskrav
	Åpneren melder 2♥ med trekortsstøtte og han melder god femkorts minor på tretrinnet, ellers 2NT.

1♦	1♥
1NT	2♥
	spillemelding

1♦	1♥
1NT	2NT
	krav til 3♣, for å spille der eller i 3♦

1♦ 1♥
1NT 3♣ invitt, 4 hjerter og 5+ i fargen

1♦ 1♥
1NT 3♦ invitt, 4 hjerter og 5+ i fargen

1♦ 1♥
1NT 3♥ invitt til 3NT eller 4♥ med god hjerterfarge

1♦ 1♥
2♣ = ubalansert hand, 5 kløver 2+ i ruter
2♦/2♥/3♥/4♥ = spillemelding /spillemelding /invitt/spillemelding
2♠ = 4. farge kan også være naturlig, utgangskrav
2NT/3NT = invitt/spillemelding
3♣ = invitt
3♦ = 5+ i hjerter, 3+ i ruter, utgangskrav
3♠/4♣/4♦ = sleminvitt i kløver
4NT = RKCB for kløver

1♦ 1♥
2♦ = 5+ i ruter, kan ha 4 kløver
2♥/3♥/4♥ = spillemelding /invitt/spillemelding
2♠ = halvnaturlig utgangskrav
2NT/3NT = invitt/spillemelding
3♣ = 5+ hjerter, 3+kløver, utgangskrav
3♦ = invitt
3♠/4♣/4♦ = sleminvitt i ruter, billigste cuebid
4NT = RKCB for ruter

1♦ 1♥
2♥ = 4 hjerter ingen singleton ikke 14-15 grandhand
2♠ = kortfargeinvitt
3 = rele, hvor er kortfargen. Den meldes så nummerisk
2NT = invitt med sparfarge
3♣ = invitt med kløverfarge
3♦ = invitt med ruterfarge
3♥ = invitt med dårlig hjerter
3NT = korrigert eller pass
3♠/4♣/4♦ = sleminvitt, billigste cuebid
4♥ = spillemelding
4NT = RKCB for hjerter

1♦ 1♥
2♠ = 14-15hp, 6 ruter + 5 spar, 4-5.5 tapere eller singel kløver/singel spar med hjerterstøtte
2NT = rele, ber om klargjøring
3♣ = singel kløver, minimumshand
3♦ = 6 ruter + 5 spar
3♥ = singel spar minimum
3♠ = singel kløver maksimum
3NT = singel spar maksimum

1♦ 1♥
2NT = verdier for et hopp til 3♦ med to eller færre hjerter
3♣ = ekte og rundekrav

1♦ 1♥

3♣ = maksimum med begge minor, ikke krav

3♦/3♥/3NT/4♥ = spillemelding

3♠ = utgangskrav, spør primært om stopper eller 6hjerter-5spar eller cuebid for en minor

4♣ = sleminvitt i kløver, ikke sparcuebid

4♦ = sleminvitt i ruter, ikke sparcuebid

4NT = RKCB for kløver

1♦ 1♥

3♦ = verdier for et hopp til 3♦ med nøyaktig tre hjerter

1♦ 1♥

3♥ 2-4-5-2 og maksimum

Når svarhanda vender tilbake til trumpfargen er dette ikke krav.

Eksempler på dette

1♦	1♥	1♦	1♥	1♦	1♥
3♦	3♥	2NT	3♦	2NT	3♣
				3♦	3♥

er alle tre eksempler på sluttbud som ikke er krav.

1♦ 1♥

3♠ = maks toseter med ruter og hjerter, renons i spar

1♦ 1♥

4♣ = cuebid med renons i kløver og maks toseter med hjerter og ruter.

Fortsatt budgiving etter innledinga 1♦-1♠

1♦ 1♠

1NT 2♣ rele invitt

åpneren melder 2♠ med trekortsstøtte, 2♦ med femkortsfarge og ikke 3 spar. Med alle andre hender melder han 2♥

2♦ rele utgangskrav

Åpneren melder 2♠ med trekortsstøtte og ellers naturlig. Kan melde god femkorts minor på tretrinnet, ellers 2NT.

2♥ utgangskrav med nøyaktig 5-4 i major (husk vi bruker direkte 2♥ og 2♠ etter ruteråpning)

2♠ spillemelding

2NT krav til 3♣, for å spille der eller i 3♦

3♣ invitt, 4 spar og 5+ i fargen

3♦ invitt, 4 spar og 5+ i fargen

3♥ invitt med nøyaktig 5-5 i major (med 5-4 brukes direkte 2♠)

3♠ god farge og invitt til 3NT eller 4♠

1♦ 1♠

2♣ = 11-15 kløverfarge (4-5)

2♦/2♠/3NT/4♠ = spillemelding

2♥ = 5 spar 4 hjerter utgangskrav

2NT/3♣/3♠ = invitt

3♦ = utgangskrav, seminaturalig, 5+ i spar checkback

3♥ = min 5-5 i major, utgangskrav

4m = billigste cue, sleminvitt i kløver

4NT = RKCB for kløver

1♦ 1♠

2♦ = 5+ i ruter (kan ha fire kløver)

2♥ = 5 spar 4 hjerter utgangskrav

2♠/3NT/4♠ = spillemelding

2NT/3♦/3♠ = invitt
 3♣ = seminaturlig, 5+ i spar og 3+ i kløver, checkback utgangskrav
 3♥ = min 5-5 i major, utgangskrav
 4m = sleminvitt i ruter, billigst cue
 4NT = RKCB for ruter

1♦ 1♠
 2♥ = 14-15 revers 6-4 i ruter og hjerter
 2♠ = spillemelding
 2NT = Lebensohl med ei svak hand
 3♦/3♠ = positiv invittmelding
 3♣ = krav til utgang, interessert i stoppere eller "tidlig" cuebid
 3♥ = 5-4 i major sleminvitt
 4♣ = sleminvitt i hjerter, cue
 4♦ = sleminvitt i ruter
 4♥ = sleminvitt i ruter, cue
 3NT/4♠ = spillemelding

1♦ 1♠
 2♠ = sparstøtte ingen singleton ikke 14-15 grandhand
 2NT = kortfargetrial (Reverse Romex)
 3♣ = invitt med kløverfarge
 3♦ = invitt med ruterfarge
 3♥ = invitt med hjerterfarge
 3NT = korriiger eller pass
 3♠ = invitt med dårlig sparfarge
 4♣/4♦/4♥ = sleminvitt, billigste cuebid
 4♠ = spillemelding

1♦ 1♠
 2NT = verdier for hopp til 3♦ med to eller færre spar eller singel kløver/hjerter med sparstøtte
 3♣ = rele
 3♦ = ruterfarge og ikke sparstøtte
 3♥ = singel kløver og minimum
 3♠ = singel hjerter og minimum
 3NT = singel kløver og maksimum
 4♣ = singel hjerter og maksimum

1♦ 1♠
 3♣ = maksimum med begge minor, ikke krav
 3♦/3♠/3NT/4♠ = spillemelding
 3♥ = utgangskrav, spør primært om stopper eller 5hjerter-6spar eller cuebid for en minor
 4♣ = sleminvitt i kløver
 4♦ = sleminvitt i ruter
 4NT = RKCB for kløver

1♦ 1♠
 3♦ = verdier for et hopp til 3♦ med nøyaktig tre spar

1♦ 1♠
 3♠ = fordelinga 4-2-5-2 og maksimum

1♦ 1♠
 3♥ = 6ruter-5hjerter, 4-5.5 tapere
 3♠ = limit
 3NT/4♦/4♥ = spillemelding
 4♣ = cue for ei av fargene

1♦ 1♠
 4♣/♦/♥ = maksimum toseter med ruter og spar renons i meldt farge

Fortsatt budgiving etter innleinga 1♦-1NT

1♦ 1NT
 2♣ = 2-seter med minor, eller ubalansert 3+ruter-5kløver
 2♦/3NT = spillemelding
 2♥ = 10hp, minortilpass med hjerterstopper, rundekrav (2♠ = sparstopper usikker på NT
 2NT/3NT = min/max + sparstopper, 3 i lengste minor = ingen sparstopper)
 2♠ = 10hp, rutetilpass, sparstopper ikke hjerterstopper, rundekrav (2NT/3NT = hjerterstopper
 min/max, lengste minor = ingen hjerterstopper)
 2NT = 10hp stopper i begge major
 3♣ = 9-10 naturlig

1♦ 1NT
 2♦ = 5+ruter
 2♥ = 10hp, hjerterstopper ikke sparstopper, rundekrav (2♠ = sparstopper ikke kløverstopper max,
 2NT = sparstopper min[3♣ = kløverstopper?: 3♦/3NT = nei/ja], 3♣ = kløverstopper max ikke
 sparstopper, 3♦ = ingen svart stopper eller minimum med kløverstopper, 3NT = max begge
 svarte farger stoppet)
 2♠ = 10hp, sparstopper ikke hjerterstopper, rundekrav (2NT = hjerterstopper min[3♣ = kløverstopper?:
 3♦/3NT = nei/ja], 3♣ = hjerterstopper max ikke kløverstopper, 3♦ = ikke hjerterstopper,
 3NT = begge stoppere max)
 2NT = 10hp, alle stoppere
 3♣ = spillemelding
 3♦ = 9-10 invitt

1♦ 1NT
 2♥ = max revers
 2♠ = 9-10, ikke hjertertilpass rundekarav (2NT = sparstopper, 3♣ = kløverstopper, 3♦ = 6-4,
 3NT = stopper i alle farger)
 2NT = svak hand Lebensohl
 3♣ = interesse for 3NT med begge svarte farger stoppet
 3♦ = positiv hand med ruterstøtte interesse for 3NT
 3♥ = invitt med trekortsstøtte

1♦ 1NT
 2♠ = max revers
 2NT = svak hand Lebensohl
 3♣ = interesse for 3NT kløverstopper
 3♦ = interesse for 3NT hjerterstopper
 3♠ = invitt med trekortsstøtte

1♦ 1NT
 2NT = gående ruterfarge uten stoppere

1♦ 1NT
 3♣ = 14-15, 4-5.5 tapere, 5-5 eller 6ruter-4kløver
 3♦/3NT = spillemelding

3♥/♠ = 10hp, stopper eller cue for en minor
4m = 9-10 invitt

1♦ 1NT
3♦ = max, semi-gående eller bedre farge, dårlig med stoppere
3♥/♠ = 9-10, rundekrav, stopper eller cue
3NT = spillemelding
4♦ = invitt

1♦ 1NT
3♥/3♠ = 6-5, 4-5.5 tapere
3♠/3♥ = 10hp, rundekrav, stopper eller cue
3NT = 9-10, tokortsstøtte i major og stoppere
4♣ = cue for en farge (ikke sparkontroll om det gåes forbi sparfarga)
4♦ = invitt, ikke svart cue
4♥ = spillemelding om det er løft, ellers cue

1♦ 1NT
3NT = max, gående ruter, og stoppere

Fortsatt budgiving etter innleinga 1♦-2♣

1♦ 2♣
2♦ = 6+ruter, eller 11-13 5ruter-4M, eller 13-15 5ruter mangler stopper(e) i major
2♥ = 5kløver-4hjerter, eller stopper utgangskrav
2♠ = 5kløver-4spar, eller billigste stopper, utgangskrav
2NT = 11 HCP, invitt
3♣ = 10-11, god 6kortsfarge invitt
3♦ = limit
3M = cue for ruter
3NT = spillemelding
4♣ = cue for ruter

1♦ 2♣
2♥ = max med 5ruter-4hjerter eller 4-4 i hjerter og spar
2♠ = ekte eller stopper, utgangskrav
2NT/3♣ = limit
3♦ = rundekrav: 5kløver-4ruter eller spør om sparstopper eller cue for hjerter
3♥ = 5kløver-4hjerter invitt
3♠ = cue for hjerter
3NT/4♥ = spillemelding
4♣ = cue for hjerter
4♦ = cue for hjerter

1♦ 2♣
2♠ = 5ruter-4spar eller jevn hand 12-13Hp med fire spar
2NT/3NT/4♠ = invitt/spillemelding/spillemelding
3♣ = min lang kløverfarge
3♦ = utgangskrav: naturlig, eller cue for spar, eller spør om hjerterstopper
3♥ = utgangskrav: naturlig, eller cue for spar, eller spør om ruterstopper
3♠ = invitt, 5kløver-4spar
4♣ = cue for spar
4♦ = cue for spar

1♦ 2♣

2NT = balansert 12-13, ingen major, stoppere (3♣ = minimum med lang dårlig kløver,
3♦ = utgangskrav begge minor 3M = utgangskrav
6kløver-5major, 3NT spillemelding)

1♦ 2♣

3♣ = 5kløver, eller begge minor
3♦/3♥/3♠ = utgangskrav, billigste stopper eller cue for kløver
3NT = spillemelding

1♦ 2♣

3♦ = 14-15 gående/semigående ruter, mangler en stopper i major
3M = major: billigste stopper eller 6kløver-5M eller cue for ruter
3NT = spillemelding
4♣ = naturlig
4♦ = krav, ingen majorkontroll eller stoppere

1♦ 2♣

3♥/♠ = 6ruter-5M, 4-5.5 tapere (cue, eller meld utgang)

1♦ 2♣

3NT = 14-15, gående ruter, begge major stoppet

1♦ 2♣

4♣ = 4 tapere, god minor 2-seter (cue eller sign-off)

Fortsatt budgiving etter innleinga 1♦-2♦

1♦ 2♦

2♥ = 5m-4hjerter, eller 4441
2♠ = ekte utgangskrav
2NT/3♦ = limit
3♣ = rundekrav: 5ruter-4kløver eller stoppere for 3NT, eller cue for hjerter
3♥ = 5ruter-4hjerter invitt
3♠ = cue for hjerter
3NT/4♥ = spillemelding
4♣ = cue for hjerter
4♦ = cue for hjerter

1♦ 2♦

2♠ = 4 spar balansert 12-13hp, eller 5m-4spar
2NT = 11hp invitt
3♣ = ekte utgangskrav
3♦ = limit
3♥ = rundekrav: enten 6ruter-5hjerter, eller hjerterstopper, eller cue for spar
3♠ = 5 ruter 4 spar invitt
3NT/4♠ = spillemelding
4♣ = cue for spar
4♦ = cue for spar

1♦ 2♦

2NT = balansert 12-13, ingen major, stopper i begge major
3♣ = utgangskrav, naturlig
3♦ = limit
3M = 6ruter-5M
3NT = spillemelding

1♦ 2♦

3♣ = 5kløver-4ruter eller 4kløver-5ruter, eller 6 dårlige kløver, eller 5kløver uten majorstopper

3♦ = limit

3M = 6ruter-5M eller billigste stopper eller cue for kløver

3NT = spillemelding

1♦ 2♦

3♦ = ensfarga hand, eller en manglende majorstopper (3M = stopper eller cue, 3NT = spillemelding)

1♦ 2♦

3M = 6ruter-5M (svarhanda melder cue eller sign-off)

1♦ 2♦

4♣ = 4 tapere, god ruter, cue (4♦ = min, cue = max)

Fortsatt budgiving etter innleinga 1♦ - 2♥ (5+ i spar og 4+ i hjerter, ikke invitt (<10hp))

1♦ 2♥

2♠ = spillemelding

1♦ 2♥

2NT = meld din beste minor

Fortsatt budgiving etter innleinga 1♦ - 2♠ (5+ i spar og 4+ i hjerter, invitt (10-12hp))

1♦ 2♠

2NT = spør etter fordeling i major

3♣ = 5-4

3♦ = 6-4

3♥ = 5-5

1♦ 2♠

3♣ = 2-seter i minor minimum, vil spille minorkontrakt

3♦ = spillemelding

1♦ 2♠

3♦ = 6+ i ruter

1♦ 2♠

3♥ / 4♥ = spillemelding

1♦ 2♠

3NT = spillemelding

1♦ 2♠

4♣ = toseter i minor max

Fortsatt budgiving etter innleinga 1♦ - 3♣ (God 6-kortsfage invitt ca 10 Hp)

1♦ 3♣

3♦ = 6+ ruter minimum

1♦ 3♣

3M = viser hold, mangler hold i motsatt M eller cue for kløver

1♦ 3♣

3NT = spillemelding

1♦ 3♣

4♣ = setter trumpfen, ber om cue

1♦ 3♣

4♦ = gående farge 6+ uegna for NT setter trumpfen, ber om cue

1♦ 3♣

4M = 6ruter-5M

Fortsatt budgivning etter innledinga 1♦ - 3♦ (God 6-kortsfage ca 10 Hp invitt)

1♦ 3♦

3M = viser hold, mangler hold i motsatt M eller cue for ruter

1♦ 3♦

3NT = spillemelding

1♦ 3♦

4♦ = sperre

Når fienden melder inn etter åpning 1♦:**Etter motpartens opplysende dobling:**-----
1♦ dobl ?

Pass	Svak eller ønske om å straffedoble fienden eller utgangskrav.
RDL	4+hjertes, rundekrav, i utgangspunktet maksimum ei invitthand
1♥	4+spar, rundekrav, i utgangspunktet maksimum ei invitthand
1♠	8+hp, balansert, i utgangspunktet maksimum ei invitthand.
1NT	5+kløver, rundekrav, i utgangspunktet maksimum ei invitthand.
2♣	5+ruter, rundekrav, i utgangspunktet maksimum ei invitthand.
2♦	5+ i en major utgangskrav
2♥,2♠	Singel, 5-4 i minor, 7-11.
2NT	Minst 5-5 i minor, 7-11. ikke renons.
3♣,3♦	Sperr.
3♥,3♠	Renons med minst 5-5 i minor, 7-11.

Åpnens aksept av overføring til laveste nivå benekter støtte eller viser minimum med støtte (kan passes).

Etter overføring på 1-trinnet viser åpnens støtte med hopp til 2-trinnet 4-kortsstøtte og minimum, denne kan passes. Åpnens støtte med hopp til 3-trinnet viser 4-kort og invitt, denne meldinga kan også passes.

Etter overføring på 2-trinnet viser åpnens støtte med hopp til 3-trinnet 3-kortsstøtte og litt tillegg, kan passes.

2NT viser maksimum med trekortsstøtte med honnør. Etter svarhandas 2♦ melder åpneren trekorts majorfarge nedenifra. Uten dette beskrives handa etter beste evne med naturlige meldinger.

Det anbefales å melde forsiktig så lenge makkers overføring ikke er utgangskrav.

1♦ 1♥ ?

Pass	Svak eller ønske om å straffedoble fienden eller utgangskrav eller ei hand som man normalt melder 1NT på.
Dobler	4 spar i utgangspunktet maksimum ei invitthand (vanlig negativ dobling)
1♠	5+ spar i utgangspunktet maksimum ei invitthand
1NT	5+kløver, rundekrav, i utgangspunktet maksimum ei invitthand.
2♣	5+ruter, rundekrav, i utgangspunktet maksimum ei invitthand.
2♦	Utgangskrav med 5+ i motsatt major
2♥,2♠	Singel, 5-4 i minor, 7-11.
2NT	Minst 5-5 i minor, 7-11. ikke renons.
3♣,3♦	Sperr.
3♥,3♠	Renons med minst 5-5 i minor, 7-11.

 1♦ 1♠ ?

Pass	Svak eller ønske om å straffedoble fienden eller utgangskrav eller ei hand du normalt melder 1NT på .
Dobler	4+ hjerter i utgangspunktet maksimum ei invitthand (vanlig negativ dobling)
1NT	5+kløver, rundekrav, i utgangspunktet maksimum ei invitthand.
2♣	5+ruter, rundekrav, i utgangspunktet maksimum ei invitthand.
2♦	Utgangskrav med 5+ i motsatt major
2♥,2♠	Singel, 5-4 i minor, 7-11.
2NT	Minst 5-5 i minor, 7-11. ikke renons.
3♣ 3♦	Sperr.
3♥,3♠	Renons med minst 5-5 i minor, 7-11.

Etter innmelding 1NT:

1♦ 1NT ?

DBL	Straff.
2♣	Begge major.
2♦	Enseter i major.
2♥/2♠	4-kort + 5-kort minor → 2NT = Meld minorfargen.
2NT	Minst 5-5 i minor.
3x	Sperr.

V	N	Ø	S
1♦	1NT	2♠	x
?			

pass	Spill.
redobler	Meld minorfargen.
2NT	5ru og maks 2kl.
3♣	5kl og maks 2ru.

Etter innmelding 2♦ (Begge major)

1♦ 2♦ ?

DBL	= a) Invitt med begge minor. b) Balansert. c) Straff .
2♥	= 5+kl utgangskrav.
2♠	= 5+ru utgangskrav.
2NT	= Svak med begge minor (eller 16-19).
3♣	= 5+kl ikke krav.
3♦	= 5+ru ikke krav.

Etter innmelding 2NT eller høgre

Dbl	= Negativ t.o.m. 4♠.
Farge	= utgangskrav
Overmeld.	= To-seter med major.
4NT	= Minor.

Etter innmelding bak svarhanda

Innmelding bak svarhandas 1♥/1♠

pass	Maks 2-kort støtte.
dbl	Støttedobling, 3-kort støtte (også etter innhopp under 3♥/3♠). Etterfølgende dobling fra begge sider er for straff.

1NT	14-15 med hold.
overmeld.	Kortfarge med 4-kort støtte.
2NT/3♦	6+ru maks hold/ikke hold i fargen.
3♣	6ru +4kl eller 5+ru 5kl og maks.

Svarhandas 2. melding etter innmelding bak 1♥

Etter pass/dbl/1NT fra åpner:

Dbl eller overmelding er utgangskrav.
Ny farge er svak.
Hopp i ny farge på 3-trinnet er invitt.
2NT er invitt.

Åpner melder 2♥:

2NT/3♥ er samme som uten innmelding.
Ny farge er naturlig utgangskrav.
Overmelding er spørsmål om hold.

Åpner viser 4hj og tillegg:

3♥ er sign-off.
Ny farge er naturlig krav.
Overmelding er sleminvitt med hjerter.
2NT (over 2♠) er kunstig krav.

Åpner viser maks (2NT,3♣/3♦):

3♦ er sign-off.
4♦ evt. 4♣ er krav.
Ny farge er naturlig krav.
3♥ er naturlig krav.
Overmeld. er sp.mål om hold → 4♣ /4♦ = ikke krav.
Regel: Etter svar som benekter hold er laveste melding i minorfargen ikke krav.

V	N	Ø	S
1♦	p	1♥	1♠
p	2♠	?	
3♣ /3♦/3♥		Naturlig, ikke krav.	
2NT		Naturlig invitt.	
DBL		Opplysende.	

V	N	Ø	S
1♦	p	1♥	1♠
2♥	2♠	?	
DBL	= Singel sp, 4hj+, invitt+.		
2NT	= Utgangskrav med hj.		
3♣ /3♦	= Naturlig utgangskrav.		
3♥	= Fight.		
V	N	Ø	S
1♦	p	1♥	2♣
p	3♣	?	
x	= Opplysende.		
3♦	= Naturlig, ikke krav		
4♣	= Cue-bid med hj.		

V	N	Ø	S
1♦	p	1♥	2♣
2♥	3♣	?	
x	= Singel kløver		

Åpning 1♥ og 1♠

Åpninga viser 10+-15hp og 5+ i fargen. I tredje hand kan det åpnes på firekortsfarge.

Svar på åpning 1♥ og 1♠

pass	0-7 hp. I øvre ende av poengintervallet må du ikke ha støtte i åpningsfargen.
1♠/1♥	4+ i fargen i prinsippet 6+ hp. Kan ha lengre minorfarge om handa ikke er verd meir enn ei melding.
1NT	Halvkrav 6-11hp. Benekter trekortsstøtte i åpningsfargen medmindre handa er balansert med trekortsstøtte og 10-11hp. Åpneren kan passe med 10-13 hp og fordelinga 5-3-3-2.
2♣♦♥	12+ hp, naturlig og krav til utgang (med noen unntak)
Hopp i ny farge	Minisplinter . Viser eksakt singelton og 4+ i trump og er minimum invitt til utgang
Dobbelt hopp i ny farge	Splinter. Sleminteresse og renons. 4+ i trumpfargen
Enkel høynining	5-10 hp. Tre- eller firekortsstøtte.
Dobbelt høyning	9-11 hp og invitt med minst firekortsstøtte uten singelton eller renons.
2NT	Stenberg utgangskrav
3NT	13-15 og trekortsstøtte fordelinga 4-3-3-3

Svaret 1♠ over 1♥ = 6+ hp, 4+ i spar

1♥	1♠	
1NT	2♣	rele invitt åpneren melder 2♠ med trekortsstøtte, 2♥ med sekskortsfarge og ikke 3 spar og 2♦ med alle andre hender
	2♦	rele utgangskrav Åpneren melder 2♠ med trekortsstøtte og ellers naturlig.
	2♥	spillemelding
	2♠	spillemelding
	2NT	krav til 3♣, for å spille der eller i 3♦
	3♣	invitt, 4 spar og 5+ i fargen
	3♦	invitt, 4 spar og 5+ i fargen
	3♠	god farge og invitt til 3NT eller 4♠

1♥	1♠
2m = 4+ kort i fargen	
2♦/2♣ eller 3♣/2♦	= rundekrav, naturlig eller checkback eller ventebud
2M	= ikke krav
2NT/3M/3NT/4M	= lim./lim/ spillemelding /spillemelding
løft i m	= lim
3♦/2♣	= utgangskrav, 5-4+
4m	= sleminvitt
4andre m	= cue for hjerter

1♥	1♠
2♥ = 6+ i fargen	minimumshand
2♠	= ikke krav
2NT	= rele (3m = 6-4, 3♥ = 6hjerter 0-2 spar, 3♠ = 6-3 i hjerter og spar)
3♠	= invitt
3♥	= invitt
3NT/4M	= spillemelding
4m	= cue for hjerter

1♥ 1♠
 2♠ = 4 spar ikke max ingen singleton (kan ha trekorts støtte for løft til 2♠)
 2NT = invitt Reverse Romex
 3m = invitt med fargen
 3♠/3NT = invitt med dårlig sparfarge/ spillemelding (kan korrigere med 4 spar)
 4m = cue for spar, renons i fargen

1♥ 1♠
 2NT verdier for hopp til 3♥ med to eller færre spar eller singel kløver/ruter med sparstøtte
 3♣=rele
 3♦=singel kløver og sparstøtte minimum
 3♥=hjerter og ikke sparstøtte
 3♠=singel ruter og sparstøtte minimum
 3NT=singel kløver og sparstøtte maksimum
 4♣=singel ruter og sparstøtte maksimum
 3♣ toseter med kløver og hjerter maksimum
 3♦ toseter med ruter og hjerter maksimum
 3♥ verdier for hopp til 3♥ med nøyaktig tre spar
 3♠ 4-5-2-2 og maksimum
 4m toseter i hjerter og spar maksimum og renons i fargen
 4♥ spillemelding

Svaret 1NT over 1M = 6-11hp, halvkrav kan ha 3M og ei invitthand uten singel/renons

1M 1NT
 2m = 4+ i fargen
 andre m = spillemelding
 2M pref = 2+ i fargen spillemelding
 2♠/1♥ = invitt rele, sparstopper, ikke stopper andre m (2NT = min, 3 i ny farge = max frag,
 3M/3NT = 5-4-2-2 uten/med andre m stoppet, 3m = min 5-4+ ubalansert)
 2♥/1♠ = invitt, god 5- eller 6-kortsfarge ikke nok til å melde 2♥ i første omgang
 2NT = invitt
 løft i m = invitt i m, ikke sparstopper (3M = 5-4-2-2 ikke sparstopper, 3 andre M = frag,
 3NT = sparstopper)
 3M = invitt, HH eller xxx i fargen

1M 1NT
 2M = 6M 11-15
 2♠ = rundekrav stopper i andre M, mangler en m (2NT = 14 hp 5hjerter, 3m = 6-4,
 3♥/4♥ = 6H min/max, 3oM/3NT = 15 hp nei/ja til kløverstopper)
 2NT = rundekrav ikke stopper i andre M (3i ny farge = 6-4, 3M/4M = 6 i fargen min/max,
 3andreM/3NT = nei/ja til stopper i andre major)
 3m = spillemelding
 løft = 9-10, HH eller xxx i fargen

1M 1NT
 2♠/1♥ = max 4-5 i spar og hjerter
 2NT Lebensohl for ei svak hand
 3m = invitt, mangler stopper i den andre minorfargen
 3♥ = invitt
 3♠ = invitt 3 spar
 3NT = spillemelding

1M 1NT
 2NT/3M = max invitt
 3m = singel M, spillemelding
 3M = spillemelding
 3 andreM = rundekrav med andre M stoppet
 3NT = spillemelding

1M 1NT
 3m = 4-5.5 tapere, 5-5
 3♦/3♣ = spillemelding
 3M = spillemelding
 3 andreM = utgangskrav, viser stopper, benekter stopper i fjerde farge
 3NT/4M = spillemelding
 4m = invitt i m
 4 andrem = god m-tilpass cue

1M 1NT
 3♠/1♥ = 4-5 tapere, 6-5 (4M spillemelding, cue = god tilpass i en av fargene)

Svaret 2 i en lavere farge over 1M = 12+hp 4+ i fargen (2♥ lover 5+)

Svarer man 2 over 1 etter majoråpning er dette krav til utgang med følgende fire unntak:

1M 2x
 2NT = jevn minimumshand 11-13hp

1M 2m
 2x 3m = 10-11hp sekskortsfarge i m, invitt

1M 2x
 2y 2NT her kan åpningshanda passe med 10-12 hp og ei grandvennlig hand

1M - 2 m
 2x - 2M = 12hp og xx eller Hx i M

Eksempler:

1M - 2m
 2M - 3 M

Ettersom prinsippet om fast arrival benyttes må denne meldesekvensen vise sleminteresse med trekortsstøtte (ettersom Stenberg ikke benyttes)

Når åpningshanda gjennmelder åpningsfargen eller NT etter 2/1, viser direkte hopp til utgang minimum og ingen sleminteresse:

♠ Q J 8
 ♥ K 5
 ♦ Q J 7
 ♣ K J 9 7 2

1♠ 2♣
 2♠ 4♠

Åpneren kan så vurdere om han vil fortsette videre.

Om åpneren ikke gjennmelder egen farge eller NT viser hopp til utgang gode honnører i egen farge og makkers åpningsfarge og benekter kontroll i sidefargene:

♠ A Q 5
 ♥ 6 3
 ♦ 8 7 2
 ♣ A Q J 10 6

1♠ 2♣
 2♦ 4♠

Om åpneren hopper til 3NT etter 2 over 1, viser dette gående sekskortsfarge og ingen ess eller konge i sidefarge. Hopp til 3M viser gående eller semigående farge som kan spilles med maks en taper mot singleton/renons og maksimum og med ess eller kong i sidefarge.

Enkel høyning av åpnerens major = 5-10hp 3+ i M

1M 2M

rele = invitt med en kortfarge (Reverse Romex)

rele = hvor er kortfargen (fargen meldes eller 3M for tredje farge)

2NT/3♣/3♦ = langfargetrial i spar/kløver/ruter (Reverse Romex)

4m = 5-5 max

4♥ = gående hjerter 6+

Hopp til ny farge = minisplinter med singleton og minst invitt

Dobbelt hopp i ny farge = splinter, sleminteresse og renons

Svaret 2NT etter åpning en i major(M) = Stenberg og utgangskrav.

2NT er krav til utgang og lover minst firekortsstøtte i åpningsfarge og minst 12+hp.

- 3♣ minimumshand, kan ha en singleton
- 3♦ ikke minimumshand 5-4-2-2 med god sidefarge. (Svareren kan relemelde for fargen. Svare er numeriske = 1 trinn – laveste farge, to trinn – nest laveste farge osv)
- 3mM ikke minimumshand med singleton. (Svareren kan relemelde for fargen. Svare er numeriske)
- 3M ikke minimumshand og ekstra trumplengde
- 3NT ikke minimumshand 5-3-3-2 eller 5-4-2-2 med dårlig sidefarge
- 4♣ renons, uspesifisert styrke
- 4♦ renons, uspesifisert styrke
- 4♥ (etter sparåpning) renons, uspesifisert styrke
- 4M ei død minimumshand

Etter svaret 3♣ (minimum) kan svarhanda slå av i utgang eller relemelde for flere opplysninger

1♥ 2NT

3♣ 3♦ rele

3mM uspesifisert singleton (Svareren kan relemelde for singletonen. Svare er numeriske)

3M ekstra trumplengde

3NT 5-4-2-2 dårlig sidefarge

4♣ 5-4-2-2 bra sidefarge i kløver

4♦ 5-4-2-2 bra sidefarge i ruter

4M 5-3-3-2 bra med kontroller. (med ei slik hand og lite kontroller meldes 4M etter 2NT)

Svaret 3NT etter åpning en i major= 13-15 hp trekortsstøtte og 4-3-3-3

Meldinger med ei passa hand

Når det blir åpna 1♥ eller 1♠ i tredje eller fjerde hand, er svarhandas melding 2♣ i en meldesekvens uten innblanding kunstig (Drury). Meldinga lover minst toleranse for makkens åpningsfarge og viser en maksimum pass.

Åpnerens svar er som følger (Han åpner i 1M):

2♦ enten sidefarge i ruter eller ei minimums åpningshand

2♥ etter åpning 1♥: under åpningshand, etter åpning 1♠ minimums åpningshand og naturlig

2♠ etter åpning 1♠: under åpningshand, etter åpning 1♥ naturlig og litt ekstra, kan passe ned 3♥

2NT 13-14hp, femkortsåpning. Invitt

3♣/3♦ naturlig sidefarge, ikke utgangskrav

- 3M naturlig og krav
 3♠ etter åpning 1♠ = naturlig og krav, etter åpning 1♥ = renons i spar og ei offensiv hand.
 4♣/4♦ renons i fargen og ei offensiv hand.
 4♥/4♠ spillemelding, antyder maksimum åpning vil ikke gi informasjon til fienden
 Hopp i ny farge fra den passa svarhanda er 'fit-jump', viser 3+ i åpningsfargen og rimelig bra i den meldte fargen, i prinsippet minimum KQ10xx. 2NT viser også tilpass med ei rund hand. Svare er naturlige. Hopp til 3 i åpningsfargen er sperre med 4+ i fargen.

Om meldingene går:

- pass 1♠
 2♣ 3♣ = sidefarge som det trengs hjelp i, ikke utgangskrav
 3♦/3♥ = kan ikke hjelpe særlig i kløver (xxx(x)), men har noe fint i fargen (min AQJ med xxx eller KQ10 med xx i kløver)
 3♠ = jeg har xxx(x) i kløver og ikke topphonnører i andre farger
 4♣ = ekte min Hxxx i kløver
 4♦/4♥ = splinter
 4♠ = spillemelding

Motparten melder inn etter åpning 1♥/1♠.

Med ODR menes forholdet mellom handas offensive og defensive verdier. Desto høyere denne er, dess bedre egner handa seg for å spille egen kontrakt, for eksempel lang bra sidefarge og nok trump til å godspille denne. Med lav ODR er handa godt egna for å ta stikk i motspill.

1 Med trumpstøtte

1 i majør - enkel innmelding

	Sør	Vest	Nord	Øst
			1♥	2♦
			?	
2♥			Naturlig, vanligvis trekortsstøtte	
2NT			Poenghøyning med firekortsstøtte og relativt høy ODR, minst invitt. ♠10 5 3 ♥K 10 6 2 ♦6 4 ♣A J 9 3 er et akseptabelt minimum for å melde 2NT	
3♦			Poenghøyning med trekortsstøtte (eller firekortsstøtte med lav ODR) minst invitt. ♠K 5 3 ♥Q 6 2 ♦K J 4 ♣Q 9 5 3 er ei typisk hand	
3♥			Halvsperre med firekortsstøtte	
3♠, 4♣			Tipasshopp med offensive verdier for firetrinnet.	
4♦			Splinter	
4♥			Sperremelding	
4♠5♣			Spillemelding	

1 i majør hoppinnmelding

	Sør	Vest	Nord	Øst
			1♠	3♣
			?	
3♠			Minst trekortsstøtte konkurransebud	
4♣			Krav, poenghøyning, lover ikke kløverkontroll. Meldinga setter opp kravpass.	
4♦, 4♥			Tilpasshopp til minst 4♠	
4♠			Halvsperre	

Her er man under hårdt press. Men, det er viktig å være presis. Med rimelig bra kort og firekorts trumpstøtte må man ikke hoppe direkte til utgang men cuebidde. Man viser ikke nødvendigvis sleminteresse med det, og det kan være med å hindre at åpneren overmelder om motparten melder igjen.

Eksempler:

♠ Q 10 5 3 ♥ A 6 2 ♦ J 10 6 4 ♣ 5 3
 er et typisk minimum for 3♠

♠ Q 7 5 3 ♥ A Q 6 2 ♦ K 4 ♣ 7 5 3

er omtrentlig maksimum for 3♠

♠ Q 9 5 3 ♥ K Q 6 2 ♦ K 4 ♣ 7 5 3

for sterk for 3♠, meld 4♣

♠ Q 9 5 3 ♥ K 2 ♦ K Q 10 6 4 ♣ 7 5

meld 4♦, den mest beskrivende meldinga

♠ K Q 7 3 ♥ J 6 2 ♦ J 10 9 6 4 ♣ 7

meld 4♠, sjøl om du kanskje burde nøyd deg med 3 i ugunstig sone

Sør	Vest	Nord	Øst
	1♥	2♠	

♠ 5 3 ♥ Q 9 7 2 ♦ A J 6 4 ♣ Q 7 5

meld 2NT, firekortsstøtte invitt eller bedre.

Sør	Vest	Nord	Øst
		1♥	3♣

?

♠ J 6 5 3 ♥ K 9 7 ♦ K 7 6 4 ♣ 7 5

pass. For svak til å være med med bare 8 trump.

Sør	Vest	Nord	Øst
		1♠	3♥

♠ A J 6 5 ♥ 5 3 ♦ K 10 6 4 ♣ Q J 5

Meld 4♥. For sterk til å melde bare 3♠ eller 4♠

Sør	Vest	Nord	Øst
		1♠	3♣

?

♠ K J 6 5 ♥ A J 10 9 3 ♦ 6 4 ♣ J 5

Meld 4♥. Beskriver handa best.

1 i major – dobling

pass	enten dårlige kort eller et ubetinga ønske om å straffedoble fi. Først pass og seinere dobling er ubetinga straffedobling.
redobler	9+hp. I prinsippet ikke tilpass og straffeorientert.
2 i major	Svak med 3-kortsstøtte
3 i major	Svak med 4-kortsstøtte
4 i major	Svak med 5-kortsstøtte
2NT	4-kortsstøtte spredte verdier, invitt
Hopp i ny farge	Viser fargen og tilpass. Meldinga setter ikke opp kravpass.

Meldinger fra og med 1NT og til og med fargen under åpningsfargen er overføring.

Man kan da bruke 2 under åpningsfargen som et sterkt løft til totrinnet. Meldinga viser litt verdier for motspill.

Fortsettelse etter redobling

Når meldingene starter 1♥ – dobler – redobler – pass/2♣ for eksempel, **må** ikke åpningshanda melde igjen. Når den gjør det, antyder det minimum og kanskje også ekstra fordeling/ei offensiv hand.

(1)	(2)	(3)	(4)
♠ 2	♠ Q 4	♠ 8 2	♠ 6
♥ K Q 10 6 3	♥ A K J 10 9 5 2	♥ A K 10 3 2	♥ A Q 10 4 2
♦ K Q 10 7 2	♦ 7 4 2	♦ K J 7 2	♦ A Q 4
♣ Q 5	♣ J	♣ 9 7	♣ J 9 7 4

Hand 1:

Dette er ei perfekt hand for å melde 2♦, noe som antyder ekstra fordeling og nær minimum hva gjelder poengstyrke. Med enda mer fordeling for eksempel 6-5 kan man melde 3♦ som også viser fordeling og nær minimum poengstyrke.

Hand 2:

Dett er ei typisk hand for å melde 3♥ på, det viser minimum fordi du tar umiddelbar aksjon og en veldig god farge. Med litt ekstra honnørstyrke, ♦K til dømes, vil rett melding være å passe først og så hoppe til 3♥ (pass her vil jo naturlig være krav) Med en hjerter mindre og en kløver i tillegg ville rett melding vært 2♥, seks hjerter og minimum.

Hand 3:

Hand 3 har ikke fordeling til å aksjonere direkte. Pass og avvent begivenhetene.

Hand 4:

Med hand 4 dobler du. Du har ikke all verden med trump, men din makker har antyda ei defensiv hand.

Eksempler**Etter meldingsforløpet 1♥ - dobler**

♠ A Q 10 5 ♥ J 6 2 ♦ Q 6 4 ♣ Q 5 3

Alle i sonen. Redobler. Om du seinere velger å vise støtte til makker, har du med dette vist veldig lav ODR. I prinsippet benekter du med dette trekortsstøtte til makker, men du bør nytte denne anledningen til å invitere makker til å hekte fienden.

♠ 6 ♥ Q 9 7 6 2 ♦ K J 10 9 4 ♣ 5 3

Ingen i sonen. 4♦. Du lover ikke defensiv styrke for meldinga, og du setter maks press på motparten.

♠ A 5 ♥ A J 6 ♦ K 8 7 6 4 ♣ 7 5 3

2♦ Sterkt løft til 2♥ med trekortsstøtte.

♠ Q 6 4 ♥ J 7 6 3 ♦ K Q 4 ♣ Q 10 5

Alle i sonen. 2♦ Sjøl med firekortsstøtte er det nok å støtte til tottrinnet med så lav ODR.

Etter meldingsforløpet 1♠- dobler:

♠ Q J 6 5 ♥ 6 ♦ K 10 6 4 ♣ 8 7 5 3

Alle utenom sonen. 3♠. Sperr fi unna hjerteren

♠ K J 6 ♥ 6 3 ♦ J 10 6 4 ♣ 8 7 5 3

2♠. Viser svak hand med trekortsstøtte.

1 i majør – 1NT

2♣

Begge majør; 5 – 3 med 5 i umeldt majør. Kan ha honnør dobbel i åpningsfargen

2♦

Saklig løft til 2 i makkers farge

2♥2♠

(Makkers farge) Sperre opp til en svak 7Hp

2♥2♠

(Ny farge) Naturlig, ingen tilpass. Ikke krav

Hopp i ny farge

Viser tilpass og høy ODR

3 og 4 i åpn.fargen

Sperre

1 i majør – 2NT (begge minor)

3♣

Utgangskrav uten tilpass og 5+ i den umeldte majør.

3♦

Poengtilpass til makker, minst invitt

3 i åpnfargen

konkurransen, ikke krav

3 i um. maj.

naturlig og konstruktivt men ikke krav

4♣,4♦

Splinter, med tilpass til makkers majør

1 i majør – Michaels

3♣, 3♦	Offensive høyninger med majorstøtte og fargen.
2NT	Minorfarge til tretrinnet. Åpneren må melde 3♣ (eventuelt gjenta majorfargen) om LHO passer

ÅPNING 1NT

Åpninga viser alltid 14-16hp Kan ha femkorts majør, og også 2-2 i majør, da med honnør i begge fargene

Oversikt over svar på 1NT

2♣	Stayman lover ikke firekorts majør
2♦	overføring til hjerter
2♥	overføring til spar
2♠	overføring til kløver
2NT	overføring til ruter
3♣	5-5 i minor invitt
3♦	5-5 i minor krav
3♥	begge minor 5-4 splinter, sleminteresse
3♠	begge minor 5-4 splinter, sleminteresse
3NT	spillemelding
4♣	Gerber (0/3-1/4-2)
4♦	overføring til hjerter
4♥	overføring til spar
4NT	kvantiativt

Du har en toseter med femkorts majorfarge og ønsker å invitere til utgang

Når fargen er hjerter må du gå veien om overføring:

1NT	2♦	
2♥	2♠	invitt, fem hjerter og ei uspesifisert sidefarge

Når fargen er spar går du veien om Stayman:

1NT	2♣	
2♦/2♥	2♠	invitt, fem spar og ei uspesifisert sidefarge

Du har en toseter med femkorts majorfarge og ønsker å kreve til utgang

Nå overfører du og melder sidefarga.

1NT	2♥	
2♠	3♥	utgangskrav med min 5-5 i majør

1NT	2♦	
2♥	3♣	utgangskrav med hjerter og kløver

Du har 5-4 i majør og vil kreve til utgang

Nå bruker du Stayman:

1NT	2♣	
2♦	3♥	utgangskrav med 5 spar og 4 hjerter
	3♠	utgangskrav med 5 hjerter og 4 spar

Oversikt over svara på Stayman:

1NT	2♣	Stayman, treng ikke å ha firekorts majør
2♦		ingen fire eller femkorts majør
	2♥	spillemelding, åpneren kan korrigere til 2♠ viss han har 3-2 i majør
	2♠	invitt med 5 spar og ei firekorts sidefarge. Åpneren kan passe, melde 2NT som spillemelding eller melde rele 3♣ for å spørre etter sidefargen. (med en toseter og hjerter går du vegen om overføringsmelding)

	2NT	invitt, trenger ikke å ha firekorts major
	3♣	utgangskrav naturlig 5+ i fargen og med firekorts major i tillegg
	3♦	utgangskrav naturlig 5+ i fargen og med firekorts major i tillegg
	3♥	utgangskrav med 5-4 i major
	3♠	utgangskrav med 4-5 i major
	3NT	spillemelding
2M	fire eller femkorts majorfarge	
	2NT	invitt, trenger ikke å ha firekorts major
	3♣	har du fem i M?
		3♦ nei
		3M ja, og fargen er god
		3NT ja, og fargen er dårlig
	3M	invitt
	3MM	MM= motsatt major balansert, sleminvitt i åpnerens major. 4NT deretter er alltid RKCB
	4m	splinter i åpnerens major

Videre meldingsforløp etter overføring til majorfarge

Overføring til majorfarge kan ha 4 hensikter:

- 1 *sign-off*
Da passer du sjølsagt
- 2 *invitt*
 - med sekskortsfarge enkelt løft
 - med ei balansert invittthand 2NT
 - med hjerter og ei sidefarge

1NT	2♦
2♥	2♠

viser nå hjerter og ei uspesifisert sidefarge og er invitt. Åpneren kan relemelde 3♣ og spørre etter sidefarga om han ønsker det. (Husk at med 5-4 i major kan man gå vegen om 2♣ og deretter hoppe til 3M for å kreve til utgang)
- 3 *utgangskrav*
Med ei balansert hand og femkorts major overfører man og melder deretter 3NT. Med femkorts majorfarge overfører man og melder sidefarga noe som blir krav til utgang.
- 4 *i slemsonen*
Med ei balansert hand overfører man og melder deretter kvantitativt 4NT. Overføring og deretter hopp til utgang blir en mild sleminvitt idet man uten sleminteresse ville brukt overføringsmelding på firetrinnet. En overføring og hopp i ny farge blir splinter. Overføring og hopp til farge på femtrinnet (4♠ etter overføring til 2♥) blir Exclusion Blackwood mens overføring og hopp til 5NT ber åpneren velge slem.

Eksempler:	1NT	2♦	
	2♥	2♠	invitt, fem hjerter og ei uspesifisert sidefarge.
	3♣		rele, hvor er sidefargen? Svarhanda melder sidefargen nummerisk
	3♣/3♦		hjerterstøtte, viser verdier i fargen
	3♥/4♥		spillemelding
	1NT	2♦	
	2♥	3♣	naturlig og utgangskrav
	3♦/3♠		naturlig, i utgangspunktet holdvising. Kan ha kløverstøtte
	3♥		støtte i hjerter. Uspesifisert ellers.
	3NT		naturlig
	4♣/4♦/4♠		kløverstøtte
	4♥		minimum, men honnører i både hjerter og kløver

Supertilpass etter overføring.

Med firekortsfarge som støtte bryter man overføringa og følgende mønster benyttes:

1NT	2♥	overføring til spar
2♠		normalt
2NT		firekortsstøtte og xx i en uspesifisert farge
		3♣ = rele, hvor er dobbeltonen? Meld dobbeltonen, 3♠ viser kløver
3♣/3♦/3♥		firekortsstøtte og Ax eller Kx i fargen
3♠		firekortsstøtte, maksimum og fordelinga 4-3-3-3

Om åpneren bryter overføringa, kan svarhanda overføre på nytt ved å melde fargen under. Svarhanda kan da passe, cue eller løfte til utgang. Melder svarhanda sin egen farge er dette invitt og ny farge er naturlig.

Videre meldingsforløp etter overføring til minor

Ettersom overføringa til minor er to trinn under farga, gir dette åpneren fleire muligheter. Å melde svarhandas farge direkte vil si at du ville ha mottatt en utgangsinvitt. Normalt vil du da ha en topphonnør tredje i fargen eller absolutt maksimum. Melding på trinn 1 sier at du ville ha avslått en utgangsinvitt.

Svarhandas alternativer er nå å passe, melde 3NT (noe som blir en mild sleminvitt etter åpnerens trinn1-svar) eller melde en ny farge som viser kortfarge. Overføring til minor med påfølgende 4NT er kvantitativt.

Du har en svak toseter i minor

Løysinga blir nå å overføre til ruter. Har åpneren tilpass i ruter og rimelig bra kort melder han 3♦ og alt er greit. Har han ikke all verden i ruter melder han 3♣ og oddsene er da at en komme fra den kontrakten med æra sånn nogenlunde i behold.

Videre meldingsforløp etter overføring på firetrinnet

Nå blir 4NT RKCB og ny farge Exclusion Blackwood.

1NT	4♦	overføring til hjerter
4♥	4♠	Exclusion Blackwood

Motparten melder inn etter åpning 1 NT

Motparten melder farge på totrinnet:

1 NT	2♥	?	
	2♠		Naturlig konkurransebud, ikke krav
	3♣♦♠		Naturlig og utgangskrav
	3♥		Stayman som benekter hjerterhold, garanterer firekorts spar
	2NT		Lebensohl – krever at åpneren melder 3♣ fulgt av a) 3♥ Stayman med hjerterhold, garanterer firekorts spar b) 3NT viser styrke for meldinga og lover hjerterhold c) 3 i ny farge er naturlig spillemelding
	Dobler		Opplysende dobling
	3NT		Viser styrke for meldinga og benekter hjerterhold

Venstre motstander dobler

Systemet her er henta fra DONT-systemet som brukes som forsvar mot fiendens grandåpning. Det går slik:

redobler		Viser ei ensfarga hand. Ber åpneren melde 2♣ hvorefter du passer eller melde fargen
2♣		Viser kløver og ei høyererangerende farge (minst 4-4)
2♦		Viser ruter og ei majorfarge
2♥		Viser begge major
2♠		Viser spar og anna farge, lengre og bedre spar. Inviterer åpneren til å fighte til 3-trinnet Om 2♣,2♦ eller 2♥ blir dobla ber åpnerens redobling om at svarhanda melder den andre fargen. Egen fargemelding viser da logisk en bra femkorts- eller sekskortsfarge.
pass		Viser ei rimelig bra hand som gjerne vil forsøke å spille kontrakten eller ta fienden. Krever redobling fra åpneren.

Når motparten melder inn på tretrinnet:

Dobling:	styrkevisende/opplysende dobling.
3NT :	spillemelding, viser hold
Egen farge:	ekte ikke krav

Når motpartens melding viser toseter

cuebid Verdier til minst 2NT og stopper i fargen

Eksempel:

1NT	2♣ ¹	2♠ ²
3♣ ³		3♥ ⁴
3♠ ⁵		4♣ ⁶

- 1 Viser begge major
- 2 Verdier for minst 2NT og sparstopper
- 3 Ingen hjerterstopper foreslår å spille i kløver
- 4 Har halvstopper i hjerter
- 5 Ingen hjelp i hjerter men har sparstopper jeg også
- 6 Har ikke mer å tilføye...

Dobling Interesse for å straffedoble

Farge Ekte ikke krav

NT hold i begge fiendens farger

ÅPNINGA 2♣

11-15hp 6+ kløver (kan være 5 i tredje hand). Kan inneholde 4 (5) i major

Svar på åpninga 2♣

2♦ krav, ber åpneren beskrive åpningshanda. Åpneren svarer:

2♥ alle honnørstyrker, en firekorts majorfarge

2♠ spør hvilken

2NT fire hjerter og minimum

3♣ spillemelding

3♦ trumpspørsmål

3♥ ingen av de tre høyeste

3♠ en av de tre høyeste uten knekt

3NT en av de tre høyeste med knekt

4♣ to honnører uten knekt

4♦ to honnører med knekt

Ny farge (også kløver) nå blir CAB

3♣ fire spar og minimum

3♦ trumpspørsmål

3♥ ingen av de tre høyeste

3♠ en av de tre høyeste uten knekt

3NT en av de tre høyeste med knekt

4♣ to honnører uten knekt

4♦ to honnører med knekt

Ny farge (også kløver) nå blir CAB

3♦ fire hjerter og maksimum

3♥ trumpspørsmål

3♠ ingen av de tre høyeste

3NT en av de tre høyeste uten knekt

4♣ en av de tre høyeste med knekt

4♦ to honnører uten knekt

4♥ to honnører med knekt

Ny farge (også kløver) nå blir CAB

3♥ fire spar og maksimum

3♠ trumpspørsmål

- 3NT ingen av de tre høgste
- 4♣ en av de tre høgste uten knekt
- 4♦ en av de tre høgste med knekt
- 4♥ to honnører uten knekt
- 4♠ to honnører med knekt

Ny farge (også kløver) nå blir CAB

- 2♠ maksimum, ingen major, kortfarge
- 2NT hvor er kortfargen?
 - 3♣ renons
 - 3♦ hvor er renonsen?
 - 3♥ renons i ruter
 - 3♠ renons i hjerter
 - 3NT renons i spar
 - 3♦ singel ruter
 - 3♥ singel hjerter
 - 3♠ singel spar
- 2NT maksimum, balansert, som regel stopper i to sidefarger
 - 3♣ spillemelding
 - 3♦ spør etter stoppere
 - 3♥ ruter og hjerter
 - 3♠ ruter og spar
 - 3NT hjerter og spar
 - 3♣ minimum, ingen major
 - 3♦ spør etter stopper
 - 3♥ hjerterstopper
 - 3♠ sparstopper
 - 3NT ruterstopper
 - 3♦ naturlig, 6+ i kløver 4+ i ruter
 - 3♥ naturlig, 6+ i kløver 5+ i hjerter
 - 4♣ sleminvitt i kløver
 - 4♦ sleminvitt i hjerter
 - 3♠ kunstig, viser gående kløverfarge
 - 3NT 6+ i kløver 5+ i spar
 - 4♣ sleminvitt i kløver
 - 4♦ sleminvitt i spar

2♥2♠ naturlig, rundekraft. 2NT av åpneren viser maksimum uten tilpass. 3♣ minimum uten tilpass. Andre enkle fargemeldinger viser 5+ i sidefargen. Hopp i farge er splinter og tilpass.

- 2NT overføring til 3♣. Spillemelding for 3♣ eller utgangskrav med toseter
 - pass vil spille dette
 - 3♦ 5-5 i hjerter og ruter, utgangskrav
 - 3♥ 5-5 i ruter og spar, utgangskrav
 - 3♠ minst 6-5 i hjerter og spar, utgangskrav

- 3♣ overføring til 3♦ Spillemelding for 3♦ eller utgangskrav med egen farge.
 - pass vil spille dette
 - 3♥ naturlig 6+ i hjerter utgangskrav
 - 3♠ naturlig 6+ i spar utgangskrav
 - 3NT 6+ i ruter, begrenset sleminteresse
 - 4♣ cuebid 6+ i ruter stor sleminteresse
 - 4♦ RKC med ruter som trump

- 3♦ krav til utgang, viser nøyaktig 5-5 i major.





- 3♥3♠ invitt med sekskortsfarge
 3NT spillemelding
 4♣ sperre
 4♦ RKC med kløver som trump
 4♥4♠ spillemelding, lover ikke tilpass i kløver

Motparten blander seg inn etter åpninga 2♣

Om andre hand dobler opplysende, beholder alle meldinger sin opprinnelige betydning. Redobling viser 10+ og er straffeбетont. Negative doblinger brukes som ellers. Om motparten melder farge på totrinnet vil da ny farge bli krav. Ellers skal åpningshanda ikke være redd for å gjenåpne meldingsforløpet etter pass fra svarhanda. Her er et eksempel på det siste:

Arenaen er finalen i Trøndersk mesterskap for par i 1993, og vi er på siste bord. MPP-spillerene Steinar Nilssen (nord) og John Martin Aasan (sør) ligger på andre plass før siste spill som ser slik ut:

Johan Sandberg var for anledningen utsendt medarbeider i lokalavisa Meråkerposten, og han beskriver spillet slik:

Her skal vi få en leksjon i hvordan man blir Trøndersk Mester i 1993. Med ØV i sonen går meldingsforløpet:

N	Ø	S	V
		pass	pass
2♣	2♠	pass	pass
dobler	pass	pass	pass

Når vest passer sin makkers 2♠, vet nord at sør må ha litt kort, han får da tre valgmuligheter: pass noe som neppe gir mer enn middels, 3♣ noe som må være dårlig i og med at sør nok ville meldt det sjøl med trekortsstøtte. Da gjenstår kun å doble hvilket Steinar gjorde. Sjefstigeren i S ser plutselig litt urolig ut, men passer kaldt og spiller ut kløver 8. Resultatet ble to doblete sonebeter og ren topp noe som gav et Trøndersk mesterskap til våre helter.

ÅPNINGA 2♦

Åpninga viser 6-korts hjerter 5-9hp. I første eller tredje hand kan man være relativt fri med å bruke denne åpninga, i andre hand må den være ei konstruktiv melding og kan kun inneholde 7-9 hp. I tredje hand kan handa inneholde opptil 13-14hp.

Svar på 2♦ - åpning:

- 2♥ = spillemelding
 2♠ = spillemelding
 2NT = spør etter singelton
 3♥ = ingen singelton
 3NT = AKQxxx i fargen og ingen singelton
 3♣ = spør etter (topp) honnører i sidefarge
 3♦ = spør etter kvalitet på hjerterfargen
 3♥ = dårlig hjerterfarge
 3♠ = god hjerterfarge (min KQ10xxx)
 3NT = AKDxxx i fargen

ÅPNINGA 2♥

Åpninga 2♥ viser 11-15hp og fordelingene 4-4-1-4, 4-4-0-5, 4-3-1-5 eller 3-4-1-5 med kortfarge i ruter.

Svar på åpninga 2♥

- pass Vil spille i hjerter, kan være trekortsfarge
 2♠3♣ Sign-off
 2NT Konvensjonelt, spør om fordeling. Åpneren melder:

3♣	3-4-1-5
3♦	4-3-1-5
3♥	4-4-1-4 og minimum (11-13hp)
3♠	4-4-1-4 og maksimum (14-15hp)
3NT	4-4-1-4 med konge eller ess i ruter og maksimum
4♣	4-4-0-5 og minimum
4♦	4-4-0-5 og maksimum

Etterfølgende ruter melding fra svarhanda spør om antall kontroller. (Singel ruter konge betraktes i dette tilfelle ikke som kontroll.)

1 trinn 0-2 kontroller
2 trinn 3 kontroller (osv)

3♦	Spør etter kontroller. Svar som ovafor.
3♥3♠	Invitt
3NT	Spillemelding

Eksempler:

(1)	(2)	(3)
♠ A 7 3	♠ A J 8 7	♠ A 9 8 3 2
♥ 8	♥ Q 5 2	♥ J 2
♦ Q J 10 9 2	♦ A J 9 4 3	♦ 9 7 6 5
♣ 8 7 6 5	♣ Q	♣ K 4
(4)	(5)	(6)
♠ Q 10 3	♠ 8 7	♠ K Q 6 5
♥ K 8	♥ A J 10	♥ 8 6 2
♦ K Q J 9 2	♦ Q 8 7 4 3	♦ K Q 9 5
♣ A 10 8	♣ J 6 2	♣ 8 4

Etter makkers åpning 2♥ svarer du på disse hendene:

Hand 1 3♣	Sjøl om 2♠ kan fungere om makker har en god firekortsfarge der, vil det nok i lengden lønne seg å spille i med 4-4 eller 5-4 tilpass.
Hand 2 2NT	Vil finne ut hva åpneren har. Har til hensikt å spille enten 3NT eller 4♠ .
Hand 3 3♠	God spillestyrke og ingen bortkastede honnrører gjør denne handa til ei invitthand.
Hand 4 3NT	Eneste logiske melding.
Hand 5 pass	Kan være at vi må spille på 3-3 men vi får bare håpe på det beste
Hand 6 2♠	Mye bortkastede honnrører i ruter tilsier at vi etter all sannsynlighet er langt unna noen utgang.

Motparten melder inn etter åpninga 2♥

Ettersom åpningshanda er svært begrensa både hva gjelder honnrørstyrke og fordeling, skaper motpartens innmelding som regel lite komplikasjoner. Systemet går slik:

Enkel innmelding:	Dobling er for straff
	Om innmeldinga er på totrinnet beholder 2NT og 3♦ sin vanlige betydning.
	Om innmeldinga er på tretrinnet eller høyere må en bruke skjønn og melde etter soneforhold og turneringsform (lag- eller parturnering)
	Fargemelding under utgangsnivå er ikke krav.

Dobling	Om doblinga viser hjerter er pass er et ønske om å spille kontrakten.
	Redobling er også interesse for å spille kontrakten og å doble motparten i dei andre fargene
	Alle andre meldinger beholder sin opprinnelige betydning.

Åpninga 2♠

Åpninga viser 4-9hp og 6 spar (kan ha 5 i tredje hand), i andrehand må handa ha 7-9 hp.

Svar på åpninga 2♠

- 2NT = spør etter singelton
 3♠ = ingen singelton
 3NT = AKQxxx i fargen og ingen singelton
 3♣ = spør etter (topp) honnører i sidefarge
 3♦ = spør etter kvalitet på sparfargen
 3♥ = god sparfarge (min KQ10xxx)
 3♠ = dårligere sparfarge
 3NT = AKDxxx i fargen

Åpning 2NT

Åpninga 2NT viser 9-13hp og 5-5 eller 6-5 i minor kan ha maksimum Q i major

Svar på åpninga:

- 3♣ spillemelding
 3♦ spillemelding
 3♥ spørremelding og utgangskrav, sleminteresse
 3♠ = kort i spar
 3NT = rele
 4♣ = 1-2-5-5
 4♦ = 0-3-5-5
 4♥ = 0-2-5-6
 3♠ = 0-2-6-5
 3NT = lik lengde i begge major
 4♣ = rele
 4♦ = 1-1-5-6
 4♥ = 1-1-6-5
 4♣ = 2-1-5-5
 4♦ = 3-0-5-5
 4♥ = 2-0-5-6
 4♠ = 2-0-6-5
 3♠ spillemelding
 3NT spillemelding
 4♣ spillemelding
 4♦ spillemelding
 4♥ spillemelding
 4♠ spillemelding
 4NT Blackwood

Om fienden dobler åpninga er systemet på, mens redobling er straffeorientert. Om fienden melder inn farge er alle doblinger fra svarhanda straff.

Åpning 3NT

Åpninga 3NT viser (i første og andre hand) gående syvkorts minorfarge uten ess eller konge ved siden av. I 3. og 4. hand er dette ei åpning på åpnerens ansvar, kan holde 9 toppstikk eller ei rein udefinert spørremelding.

Svar på åpning 3NT (i første og andre hand)

- 4♣ Signoff. Åpneren må passe eller korrigere til 4♦
 4♦ Ber åpneren melde singelton eller renons om han har noen
 Åpneren svarer:
 4♥,4♠ viser singelton eller renons i den meldte fargen
 4NT viser singelton eller renons i den andre minorfargen
 5♣,5♦ viser fargen og benekter singelton eller renons

- 4♥ Naturlig, spillemelding
- 4♠ Naturlig, spillemelding
- 4NT Kvantitativ, ber åpneren melde 6 med ekstra lengde eller sidestikk (td Qxx)
- 5♣ Signoff. Åpneren må passe eller korrigere til 5♦
- 5♦ Signoff basert på at svarhanda veit at åpninga viser gående ruterfarge
- 5NT Storesleminvitt, viser ingen sidetapere men sannsynligvis renons i åpningsfargen. Om åpneren ”garanterer” tapsfri farge mot renons (td AKQJxxx) melder han 7 i fargen, ellers 6.
- 6♣ Åpneren må passe eller korrigere til 6♦

Åpning 4♣ og 4♦ (Sør-Afrikansk Texas)

Åpninga 4♣ (i 1. og 2. hand) viser en hand med 7.5 - 8,5 spillestikk (ikke flere) i hjerter. Ei åpning i 4♦ viser ei tilsvarende hand med spar. Fargen treng ikke å inneholde AKQ, men den må være god nok til å spilles med maksimum en taper mot makkers singelton. Uten gående farge må handa inneholde ett sideess, med gående farge kan den ikke det. Åpninga er konstruktiv, mens åpning i 4♥ og 4♠ er sperremeldinger med lang majorfarge. I 3. og 4. hand er det ei rein sperremelding i minorfargen.

Svar på åpning 4♣ og 4♦

- | | |
|----------------------------|--|
| Relé | sleminteresse
svarhanda gjennmelder majoren uten sideess og gående farge, og cue-bidder med sideess |
| Åpnerens major
Ny farge | spillemelding
spørremelding i fargen over
Svar på spørremelding: Åpneren melder sin majorfarge uten første eller andrekontroll i fargen, med andrekontroll hopper han til slem og med førstekontroll i den kritiske fargen uten kontroll i sidefarger cuebidder han. Med førstekontroll i den kritiske fargen og kontroll i sidefarge cue-bidder han sidefargen. |
| 4NT | Spørsmål etter trumplengde.
Svara er 1 trinn 7, to trinn 8, tre trinn 8 og gående farge, fire trinn 9. |

Åpning 4♥ og 4♠

Disse åpningene er i utgangspunktet sperremeldinger, og må inneholde en rimelig bra farge og være ei hand som ikke kan åpner i 4 i minor. Svara er omtrent som etter åpning 4♣ 4♦, men det trengs sjølsagt ei bedre hand for å bruke dem:

- | | |
|-------------------|---|
| ny farge: | spørremelding i fargen over, svar som etter åpning 4♣ og 4♦ |
| 4NT | RKCB |
| 5 i åpningsfargen | kan du spille slem mot singelton? |

Forsvar mot åpning i svake 2♦♥♠

- a) Dobbling er opplysende dobling. Trenger ikke vise mer verdier enn opplysende dobling av vanlig enåpning i farge
- b) Ny farge på laveste nivå viser god farge og styrke tilsvarende om lag egen åpning.
- c) Hopp til 4♣ eller 4♦ over 2♥ og 2♠ viser toseter med motsatt major og minorfargen
- d) Hopp i ny farge (unntatt 4♣ og 4♦ over 2♥ og 2♠) viser ei sterk enfarget hand og er konstruktivt Det viser ei bra offensiv hand og en god farge. Invitt til makker om å melde videre.
- e) 2NT viser verdier for sterk grandåpning og deres farge godt stoppet (minst 1.5 stoppere).
- f) Cuebid er enten spørsmål etter hold i åpningsfargen eller utgangskrav med ei sterk hand. Svarhanda må melde 3NT med hold. Direkte cuebid benekter eget hold i åpningsfargen.
- g) 3NT viser hold i deres farge og godt med stikk i egen farge. Viser ikke ei svært sterk balansert hand.

Når ei svak toåpning i første hand passes til fjerde hand må det aksjoneres sjøl om korta er dårlige. Om man er kort i åpningsfargen må en prøve å strekke korta langt for å gjenåpne med dobling da makker kan sitte med kort for motspill men uten å være i stand til å beidoble. 2NT i denne posisjonen viser 12-15hp og hold i åpningsfargen.

Svar på opplysende dobling etter svak toåpning.

Her brukes Lebensohlprinsippet. 2NT ber åpneren melde 3♣ hvorpå svarhanda kan melde sign-off i sin beste farge med ei dårlig hand. 2NT etterfulgt av cuebid i åpningsfargen viser stopper ("slow shows") og holder det åpent å kunne spille 3NT. Direktemelding til 3NT viser stopper(e) og ingen interesse for slem (11-13hp), mens om en går veien om 2NT – 3♣ – 3NT viser dette hold og sleminteresse (14-17hp). Farge på totrinnet er forslag til spillemelding og er ikke krav. Direkte melding på tretrinnet i farge er konstruktivt (7-10hp) men ikke krav og ber dobleren melde videre med mer enn minimum. Cuebid er utgangskrav og primært spørsmål etter hold.

Forsvar mot åpning 1♣ (2+, 3+)

dobler	Vanlig opplysende dobling
1♦	Vanlig innmelding i hjerter
1♥	Vanlig innmelding i spar
1♠	Vanlig innmelding i kløver
1NT	16-18 hp Videre meldingsforløp følger samme kommunikasjonsapparat som etter åpning 1NT.
2♣	Vanlig innmelding i ruter
2♦	Svake to i en major Videre meldingsforløp blir som etter åpning Multi 2♦
2♥	4 hjerter 5+ i minor 2NT spør etter minorfargen
2♠	4 spar 5+ i minor 2NT spør etter minorfargen
2NT	begge minor

Videre meldinger etter disse innmeldingene er som etter vanlig innmelding:

[Når høyre motspiller passer.](#)

- makkers farge på laveste nivå benekter tilpass
- ny farge på laveste nivå benekter støtte og er ikke krav
- hopp i makkers farge viser tilpass og er rimelig svakt
- 2♣ viser et sunt løft (min 8-9 Hp med god ODR) og trekortsstøtte
- hopp til 3♣ viser firekortsstøtte og min ca 10Hp
- over minorinnmelding er 2NT naturlig, over major viser meldinga invitt med firekortsstøtte
- hopp til 4♣ er cue
- hopp i ny farge er tilpasshopp

[Når høyre motspiller dobler negativt:](#)

Nå er det spesielt viktig å vise støtte på en så beskrivende måte som mulig. Motparten har ennå ikke funnet tilpass (i hvert fall som begge er klar over) og du må forsøke å beholde presset. I et slikt meldingsforløp er det også viktig å ha utspillet i tankene. Om du ikke er ganske sterk, vil som regel makker spille ut, og du må forsøke å gi han all den hjelpen du kan.

Følgende regler kommer til anvendelse:

- etter negativ dobling på ettrinnet viser redobling en topphonnør (A K Q) i fargen men manglende styrke/tilpass for å støtte til totrinnet. Ei anbefaling til makker om å spille ut fargen
- etter negativ dobling på totrinnet viser 2NT "mixed raise"
- etter negativ dobling på totrinnet viser ny farge på tretrinnet tilpass, sjøl om det ikke er hopp.

Forsvar mot åpning i multi 2♦**I andre hand:**

dobler	13-15 balansert eller enhver hand med 19+hp. Dette genererer responsive doblinger: Uansett hva neste hand melder brukes Lebensohl.
2♥/2♠/3♣/3♦	God innmelding, fortsettelsen blir naturlig. Ny farge fra makker er krav, cuebid i "motsatt major" er minst invitt med tilpass. Hopp i ny farge er cuebid.
2NT	16-18hp balansert, følges av overføringsmeldinger
3♥/3♠	Sterk innmelding med god farge

3NT	Spillemelding
4♣/4♦	Krav. Viser meldte minor og en major. Svarerens trinn 1 spør om majorfargen.
	Andre meldinger er naturlige
4♥/4♠	Naturlig

I fjerde hand (etter td 2♦ pass 2♥/2♠ ??)

dobler	Orienteret mot straff
2♠	Naturlig
2NT	16-18 balansert, følges av overføringsmeldinger
3♣	Opplysende dobling med hensyn på den meldte majorfargen. 3♦=dobbel negativ.
	Andre meldinger på tretrinnet viser litt verdier men er ikke krav
3♦/♥/♠	Sterk innmelding, naturlig fortsettelse. Ny farge fra makker er krav, cuebid i "motsatt major" er minst invitt med tilpass. Hopp i ny farge er cuebid.
3NT	Spillemelding
4♣/4♦	Krav. Viser meldt minor og major. Svarerens trinn 1 spør om majorfargen. Andre meldinger er naturlige
4♥/4♠	Naturlig

I sjette hand (etter td 2♦ pass 2♥/2♠ pass pass/2♠) ??

dobler	Opplysende, svaret 2NT blir nå scrambling (fordi utgang er meget lite sannsynlig)
2NT	Tofarget take-out
3♣/3♦/3♥	Naturlig balansering
4♣/4♦	Major og minor, minorfarga bedre enn majorfarga

I åttende hand (etter td 2♦ pass 2♥ pass 2♠ pass pass ??)

er alle innmeldinger og doblinger balansering, 2NT viser toseter

Forsvar mot åpning i 1NT

Dobler Viser enfarget hand

Svarhanda melder 2♣ for å be om at makker melder sin farge eller passe om det er kløver som er fargen hans. Andre fargemeldinger på totrinnet viser egen farge og er svak. Farge på tretrinnet er egen farge og invitt.

- 2♣ Kløver + en annen farge (4-4 eller bedre, vanligvis minst 9 kort)
- 2♦ Ruter + majorfarge (4-4 eller bedre, vanligvis minst 9 kort)
- 2♥ Hjerter og spar (4-4 eller bedre, vanligvis minst 9 kort)
- 2♠ sparfarge invitt til å fichte til tretrinnet om nødvendig

Meldinger når svarhanda er interessert i utgang

Man melder 2NT om man er interessert i utgang, innmelderen melder da videre:

Etter overmelding 2♣ (kløver + annen farge) – 2NT

3♣ = minimum

(2NT – melder kan da melde 3♦ for å finne innmelderens andre farge hvor de da normalt spiller på laveste nivå)

3♦/♥/♠ = den fargen og maksimum

Etter overmelding 2♦ (ruter + annen farge) – 2NT

3♣ = ruter + hjerter og minimum

3♦ = ruter + spar og minimum

3♥/♠ = ruter + meldte majorfarge og maksimum

Etter overmelding 2♥ (begge major) – 2NT

- 3♣ = minimum, bedre/lengre hjerter
 3♦ = minimum, bedre/lengre spar
 3♥/♠ = maksimum, bedre/lengre i meldte farge

Når DONT – overmeldinga blir dobla

- Pass = Vil gjerne spille denne kontrakten.
 Redobler = Ber overmelderen melde sin andre farge
 Ny farge = Svarhandas egne farge som han vil spille i.

OPPLYSENDE DOBLING

Når vi ønsker å være med i budgivinga men ikke har noen spesiell farge å melde, bruker vi opplysende dobling, et redskap for å forsøke å finne fargetilpass som alltid sier det samme:

Jeg ønsker å melde men har ikke noen spesiell melding å avgi

Er doblinga opplysende dobling eller straffedobling?

I starten av budgivinga flagges doblinga som ”opplysende” og blir der til en situasjon oppstår hvormed doblingsflagget skiftes til ”straff”. Dette flagget blir stående resten av budgivinga. Ved følgene hendelser skifter flagget fra ”opplysende” til ”straff”:

1 Når vi har funni en tilpass, skifter flagget fra ”opplysende” til ”straff”.

Eksempler:

N	Ø	S	V
1♠	pass	2♠(skift)	3♣
x(straff)			

Doblinga her kan egentlig ikke sees som ei 'rein' straffedobling, men heller som ei maksimumsdobling som ber makker passe med ei defensiv hand, og melde videre med ei offensiv hand. 3♠ viser minimum og er konkurransebud, mens 3♦ og 3♥ blir et utvedydig invittbud med fargen.

N	Ø	S	V
1♠	2♥	2NT(skift)	3♥
pass	pass	x(straff)	

Flaggskifte på 2NT fordi denne meldinga viser spartilpass (4 spar og minst invitt til utgang) Ettersom 2NT her er minst invitt til utgang, blir nords pass her styrkevisende (dobling ville vist ei defensiv minimumshand). Syds dobling viser tvil om hva som er best butikk, motspill eller egen utgang og han tar her med nord til ei ny vurdering av mulighetene.

N	Ø	S	V
	1♥	x (oppl)	pass
2♠(skifte)	3♥	pass	pass
x(straff)			

Flaggskifte på 2♠ fordi meldinga forutsetter at spar er satt som trump.

2 Etter at vi har sperreåpna er flagget satt til straff.

Eksempler:

N	Ø	S	V
3♠(skift)	4♥	x(straff)	

N	Ø	S	V
3♣(skift)	pass	pass	3♠
pass	pass	x(straff)	

3 Flagget skifter når en side har meldt NT naturlig og det ikke er snakk om gjenåpning av meldingsforløpet eller vi har avgitt en spesifikk fordelingsmelding (for eksempel svak toåpning)

Eksempler:

N	Ø	S	V
1♠	1NT(skift)	x(straff)	
(forutsatt at 1NT er ei naturlig melding)			

N	Ø	S	V
1♥	pass	1♠	pass
1NT(skift)	pass	pass	x(ikke straff)
her blir doblinga gjenåpning av meldingsforløpet og dermed ikke straff			

N	Ø	S	V
1♥	pass	1♠	pass
1NT(skift)	pass	pass	2♦
pass	pass	x(straff)	
her kan doblinga ikke tolkes som gjenåpning av meldingsforløpet og blir dermed straffedobling.			

4 En dobling er for straff når motstanderne gjenåpner vårt meldingsforløp når vi ikke har funnet tilpass eller når det ikke lenger er mulig å finne en tilpass

N	Ø	S	V
1♦	pass	1♠	pass
2♦	pass	pass(skift)	2♥
x(straff)			
her har vi ikke funnet tilpass og motparten gjenåpner meldingsforløpet etter at vi har gitt oss.			

N	Ø	S	V
1♦	pass	pass	1♠
x(oppl)			
her må doblinga være opplysende. Når syd passet gav han ikke opp å finne en tilpass, han hadde bare ikke poeng nok til å melde. For å skifte flagg må det være klart at vi har gitt opp å finne en tilpass.			

N	Ø	S	V
1♦	3♣	pass	pass
x(oppl)			
Her er også doblingen opplysende. Nord kan være for svak til å melde, eller han har god kløver men kan ikke doble da denne vil være opplysende. I slike situasjoner er det viktig å gjenåpne med dobling, i særdeleshet om nord er kort i kløver. Ei dobling i en slik situasjon lover ikke ekstra styrke.			

N	Ø	S	V
1♠	2♣	2♦	pass
2♥(skift)	3♣	x(straff)	
Her har N/S meldt tre farger og Øst den fjerde. Ingen farge å ta ut i og dermed er doblinga for straff.			

N	Ø	S	V
1♣	pass	1♦	2♠
pass	3♥(skift)	x(straff)	
Samme som i forrige eksempel, alle farger er meldt og da må doblinga være straff.			

5 Når vi gjør ei opplysende dobling om til straff (ved å passe) skiftes flagget til straff for resten av meldingsforløpet

N	Ø	S	V
1♠	2♣	x(oppl)	pass
pass(skift)	2♥	x(straff)	

Er det da farvel til straffedobling i disse situasjonene?

Neida, slett ikke!

Når situasjonen oppstår kan vi godt passe ut makkers opplysende dobling:
(ingen i sonen)

♠ 7 3	V	N	Ø	S
♥ K 8 2	1♦	1♠	3♦	pass
♦ A J 7 2	pass	x(oppl)	pass	??
♣ 9 6 5 3				

Denne er enkel: **pass!** Sjøl om makker dobler opplysende betyr ikke det at du MÅ melde en farge. Her er det etter all sannsynlighet 2 – 3 beiter.

Desto høyere meldingsforløpet har nådd, desto mer rett vil det være å passe ut makkers opplysende dobling. Om motparten åpner 2♠ og makker dobler, passer du berre med en god sparbeholdning. Men om de åpner 4♠, vil det stort sett være rett å passe på alle hender som ikke inneheld en brukbar farge, uansett hvilken spar du har.

Det er mange situasjoner hvor du må gjenåpne meldingsforløpet hvor du er kort i motpartens farge, uansett din egen styrke. Et eksempel:

♠ A Q 8 7 3	V	N	Ø	S
♥ 8		1♠	2♦	pass
♦ A 7 2		??		pass
♣ O 5 3 2				

Her **må** det dobles. En dobling her lover ikke ekstra verdier. Makker kan ha kort for å straffedoble, men ei dobling fra hans side vil være opplysende. Om du har ei hand som du ikke ønsker å spille motspill med, gjenåpne heller med ei fargemelding:

♠ K Q 8 7 6 5 3	V	N	Ø	S
♥ J 10 8		1♠	2♦	pass
♦		??		pass
♣ A Q 2				

Her er handa såpass defensiv at du nok bør gjenåpne med 2♠. Generelt bør man unngå å doble med renons i motpartens farge.

Doble opplysende eller melde egen farge?

Prinsippet her er at om du har en farge å melde så meld den. Opplysende dobling benekter i prinsippet femkorts major og sekskorts minor.

(1)	(2)	(3)
♠ K J 7	♠ A Q 10 7 5	♠ K 9 4
♥ A Q 6	♥ A Q 6 4	♥ A 6 2
♦ 9	♦ 3	♦ K 8
♣ A Q 10 9 6 5	♣ A Q 3	♣ A Q 10 9 3
(4)	(5)	(6)
♠ 7 5 4 3 2	♠ Q 10 7	♠ A 9 4
♥ K Q 10 6	♥ 5 2	♥ A 6
♦ 9	♦ K 4 3	♦ 8
♣ A K 7	♣ A Q 10 9 3	♣ A K Q J 9 5 3

Meldingsforløpet har gått: fienden åpner i 1♦ og det er du til å melde

- Hand 1** Du har her en sekskorts god kløverfarge og ei sterk hand. Meld 2♣
- Hand 2** Du har en femkorts sparfarge, meld 1♠, styrken får du vist seinere. Om det blir pass rundt har makker så dårlige kort at man er kommet i beste kontrakt.
- Hand 3** Du har 16hp og ei jamn hand med stopper i ruter. Meld INT

- Hand 4** Meld 1, her blir det kamp om delkontraktene og da gjelder LOVEN!
- Hand 5** Pass. Du har for dårlig støtte i major til dobling og for kort kløverfarge til å melde 2♣. Om makker har passa først kan du melde inn (i gunstig sone), 3♣ er da kanskje den beste meldinga du kan med den meldinga hindre motparten i å finne majortilpass. Du kan få sjansen til å melde seinere om vi har styrke nok til å kjempe om kontrakten.
- Hand 6** Om makker har ruterstopper er det utgang i NT. Meld 3♦. Med den meldinga ber du makker melde 3NT med ruterstopper.

Svar på opplysende dobling av 1 i farge i første melderunde.

Farge på laveste nivå	Negativt svar 0-8hp. Antyder preferanse for fargen som trump.
1NT	Kan ha ei blank hand når høyre motspiller passer.
Hopp til 2NT	Konstruktivt.. 7-9hp og lover stopper i deres farge.
Enkelt hopp i farge	Konstruktivt 10-12hp og lover god kontroll over deres farge.
Andre hopp i farge	Konstruktivt 9-11hp, men ikke krav. Antyder femkortsfarge.
Cuebid	Lang rimelig bra farge ikke krav.
Dobbelt hopp i åpningsfargen	Krav til minst 2NT. Ber åpneren beskrive handa si nærmere. Spør om hold.

Svar på enkel innmelding.

Nå er det viktig å vise tilpass og beskrive handa di!!

- makker har med stor sannsynlighet ei einsfarga hand
- motparten vil ofte være med i slike situasjoner. Du må snarest beskrive handa di så nøyaktig som mulig for makker
- du må hjelpe makker med utspillet om det synes sannsynlig at det blir han som spiller ut

Om høyre motspiller passer:

Du er nå ikke under så veldig stort press. Men, har du misstanke om at motparten har tilpass uten at de har fått bekrefta den, må du sette inn maksimalt press. Med god tilpass må du rask gi en presis beskrivelse av handa di.

Eksempler:

Sør	Vest	Nord	Øst
	1♣	1♠	pass

?

2♣	rimelig bra trekortsstøtte (eller firekortsstøtte med lav ODR)
2♠	svak støtte som over (opp til 9hp)
2NT	god hand med firekortsstøtte høg ODR minst invitt
3♣	firekortsstøtte halvperre svakere hand enn 2NT for sterk for 3♣ "mixed raise"
3♠	sperre med 4(+) kortsstøtte
3♦/3♥/4♦/4♥	tilpasshopp
4♣	splinter

- a) ♠KJ7 ♥A64 ♦Q7543 ♣62
Meld 2♣.
Ei middels hand for meldinga. Du passer om makker melder 2♠.
- b) ♠K73 ♥A642 ♦J753 ♣42
Meld 2♠.
Omtrent maksimum for denne meldinga.
- c) ♠Q753 ♥Q64 ♦KJ3 ♣K62
Meld 2♣.
For lav ODR for å melde 2NT. Du passer om makker melder 2♠.
- d) ♠K1073 ♥64 ♦A7543 ♣62
Meld 3♣.
Ei typisk hand for meldinga. Fin fordeling, god ODR, for sterk for 3♠ og for svak for 2NT. 3♦ (tilpasshopp) blir feil med så dårlig farge og blir handa motpartens, har du ikke noe spesielt ønske om ruterutspill.
- e) ♠AQ7 ♥J6 ♦AQ1073 ♣762

Meld 2♣.

Man bør være litt forsiktig med tilpasshopp etter overmelding på ettrinnet med berre 3 trump.
Ruterfargen får du kanskje vist seinere. Om makker melder 2♠, så melder du 3♦.

- f) ♠973 ♥8642 ♦AQ753 ♣2
Meld 2♠.
Vis trekorts sparstøtte og ei dårlig hand.
- g) ♠973 ♥KJ2 ♦Q1053 ♣Q42
Meld pass.
Du har utvilsomt ei defensiv hand. Om hjerter og spar blei bytta om ville det imidlertid vært selvklaart å melde 2♠
- h) ♠KJ73 ♥8 ♦J10753 ♣642
Meld 3♠.
Motparten har en masse hjerter.
- i) ♠A873 ♥KJ82 ♦J53 ♣A2
Meld 2NT.
Invitt med spredte offensive verdier (høghonnører), dvs høg ODR
- j) ♠KQ73 ♥K82 ♦A7532 ♣2
Meld 4♣.
Den klart mest beskrivende meldinga.
- k) ♠QJ73 ♥KQ1082 ♦Q2 ♣62
Meld 3♥.
Den klart mest beskrivende meldinga. Sparstøtte (som regel fire i slike posisjoner) god egen farge og offensive verdier for tretrinnet.

Sør	Vest	Nord	Øst
	1♠	2♣	pass

?

2♠

2NT

3♣

3♦/3♥

3♠

Støtte med ei god hand
naturlig, invitt. Vanligvis basert på en form for støtte
offensiv høyning, svakere enn 2♠
tilpasshopp
splinter

- a) ♠KJ7 ♥Q642 ♦J53 ♣K62
Meld 2NT. For dårlige verdier i de raude fargene for å melde 3NT
For den meldinga bør du kanskje ha noe som
- b) ♠KJ7 ♥A642 ♦753 ♣K62
♠75 ♥K642 ♦10753 ♣Q62
Meld 3♣. Det kan være ei bra sperre, samtidig som det også kan være spill for 3NT når makker får melding om kløverstøtte.
- c) ♠7543 ♥A42 ♦J53 ♣K62
Meld 2♠. Overfor ei 2♣-innmelding i sonen er det verd å vise styrke med denne handa – sjøl om dette er et absolutt minimum.
- d) ♠7543 ♥Q642 ♦K53 ♣A4
Meld 2♠. Generelt kan man anta at makker har sekskortsfarge når makker melder inn på totrinnet.
Du er for sterk til å passe, og alt anna blir feil.
- e) ♠73 ♥AJ942 ♦J53 ♣K62
Meld 2♥. Du må vise hjerterfargen. Den er for dårlig til å melde 3♥ – tilpasshopp.

Oppsummering

- direkte fargehøyninger er rimelig svake – sperrebetonte
- alle hopp i ny farge under utgangsnivå er tilpasshopp. Dette gjelder også hopp til 4♥ over 1♠-innmelding og hopp til 5♣ over ♦-innmelding.
- billigste cuebid viser alltid et sunt løft. Overfor innmelding på 1-trinnet benekter det fire trump med god ODR.
- et hoppcuebid til tretrinnet viser et ”mixed raise” med firekortsstøtte.

- overfor minorinnmelding er 2NT naturlig. Overfor major viser meldinga minst invitt med firekortsstøtte.
- hoppcuebid til firetrinnet (også 1♠ – 2♦ – pass – 3♠) er splinter.

Om høyre motspiller dobler negativt:

Nå er det spesielt viktig å vise støtte på en så beskrivende måte som mulig. Motparten har ennå ikke funnet tilpass (i hvert fall som begge er klar over) og du må forsøke å beholde presset. I et slikt meldingsforløp er det også viktig å ha utspillet i tankene. Om du ikke er ganske sterk, vil som regel makker spille ut, og du må forsøke å gi han all den hjelpen du kan.

Følgende regler kommer til anvendelse:

- etter negativ dobling på ettrinnet viser redobling en topphonnør (A K Q) i fargen men manglende styrke/tilpass for å støtte til totrinnet. Ei anbefaling til makker om å spille ut fargen
- etter negativ dobling på totrinnet viser 2NT ”mixed raise”
- etter negativ dobling på totrinnet viser melding på tretrinnet tilpass, sjøl om det ikke er hopp.

Eksempler

a) Alle utenfor sonen

Sør Vest Nord Øst

1♦ 1♠ dobl

♠K3 ♥J942 ♦K53 ♣9762

redobler, vis sparhonnøren

b) Alle utenfor sonen

Sør Vest Nord Øst

2♣* 2♠ dobl (*presisjon)

♠J73 ♥42 ♦AQ103 ♣9762

3♦. Beskrivende og elegant. Makker veit om han skal melde vidare, eventuelt hva han skal spille ut.

c) Alle utenfor sonen

Sør VestNord Øst

1♠ 2♦ dobl

♠J753 ♥42 ♦J73 ♣J762

3♦. Du må hindre motparten i å utveksle opplysninger. De har ennå ikke funni tilpass (som begge veit om) Makker vil som regel ha sekskortsfarge for å melde inn, så du er beskytta av Loven for meldinga di.

d) Nord-Syd i sonen

Sør VestNord Øst

1♣ 1♥ dobl

♠53 ♥642 ♦KQ103 ♣J762

Pass. Du legger minimalt press på motparten ved å melde 2♥ så det veier ikke opp ulempen ved å indikere et hjerterutspill. Vil du absolutt meld, så meld 2♦ (for utspillet)

e) Alle i sonen

Sør VestNord Øst

1♥ 1♠ dobl

♠K53 ♥642 ♦Q53 ♣9762

Redobler. Om du hadde hatt ei mer offensiv hand (skeivere fordeling slik at du kunne ha utnytta trumpen) ville rett melding vært 2♠, men som det er er du for svak. (Meldinga kan lede makker til å være med og konkurrere på et for høgt trinn) Vis makker hvilket utspill du vil ha.

f) Alle i sonen

Sør VestNord Øst

1♠ 2♥ dobl

♠9753 ♥KJ2 ♦K753 ♣62

2NT. For sterk for 3♥ og for svak for 2♠.

g) Nord-Syd i sonen

Sør VestNord Øst

1♠ 2♥ dobl
 ♠53 ♥KJ2 ♦753 ♣AQ982
 4♣. Du har offensive kort for firetrinnet, vis det!

- h) Øst-Vest i sonen
 Sør VestNord Øst
 1♠ 2♥ dobl
 ♠87653 ♥J102 ♦KQJ ♣42
 3♦. Viser tilpass og honnrører i ruter. Om handa er motpartens, har du vist et utspill og makker er godt informert for å vurdere om hvor høgt vi skal være med i meldingsforløpet.

Sperreåpninger og svake innhopp

Poenga er gitt ut fra en skala fra 1 til 10.

1 betyr

at det ikke er rette tidspunkt for å sette inn press. Hoppinnmeldinger og sperreåpninger må være beskrivende og entydige. Makker skal kunne stole på at de er innenfor de gitte rammer.

10 betyr

at du har lisens til å avgi sperreåpninger og hoppinnmeldinger som er vide, både poengmessig og fordelingsmessig. Nå er det ikke å fortelle makker hva du har som har prioritet, men å ødelegge kommunikasjonen for motparten.

Makker må være forsiktig med å høyne uten at hun har offensive kort. (For eksempel en del trump og sidefarge som kan godspilles eller kortfarge hvor en kan få ekstra trumpstikk)

I lagkamp må en være litt mer forsiktig når en risikerer store utbetalinger i sonen.

Sperreåpninger

Førstehand ikke i sonen '9/10'

9 står for alle utafor sonen 10 for vi utafor de i sonen.

Førstehand i sonen '1-2/6-7'

'1-2' vil da være vi i sonen de utafor, mens '6-7' er begge i sonen

Andrehand '1'

Her er sannsynligheten stor for at handa tilhører oss, og dette er uansett sone ikke rette tidspunktet for å melde "ukonvensjonelt"

Tredjehand '7-10'

Dette er tidspunktet for å slå til. Makker har passa og du har fått "license to kill".

7 er vi sonen de utafor, ellers er det 10 her.

Her kan du åpne i (2 ruter)/2spar på alt fra

♠ A K x x x

♥ Q x x

♦ K x x

♣ Q x

og til

♠ Q J 10 x x

♥ x x x

♦ x x x

♣ x x

Fjerdehand

Her er det ikke satt poeng. Hovedsaken er å få pluss på vår side. Har du misstanke om at motparten har beste kontrakt, pass. Ellers åpne så høyt du finn forsvarlig.

Hoppinnmeldinger

Andrehand '7- 10'

Tredjehand '10'

Fjerdehand '9-10'

Sandwich '1-10'

Sandwich er hvor venstre motstander har åpna, makker har passa og høyre motstander har svart.

- motstanderne har ikke funni tilpass : 10
- IFA: motstanderne har tilpass, men berre ein av dei veit det 1 i ugunstig 10 i gunstig
- motstanderne har tilpass og begge veit det 1.

Eksempler

I tredje hand være naturlig å åpne i 2♠ på alle disse hendene:

♠ K x x x x x	♠ K Q J x x	♠ A Q x x x	♠ A K x x x
♥ x	♥ x	♥ x	♥ A x x
♦ x x x x	♦ x x x x	♦ Q x x x	♦ Q x x
♣ x x	♣ x x x	♣ K x x	♣ x x

Om meldingsforløpet går

Pass* 1♣ ? (* med sin pass gir makker oss full "license to kill")

vil vi alltid melde inn 2♠ med alle disse fire hendene.

Etter samme meldingsforløp vil vi melde inn 3♦ med hender som inneholder alt fra

♠ x x	og til	♠ K x
♥ x x		♥ x x
♦ Q J x x x		♦ A Q J x x x x
♣ J 10 x x		♣ A x

Tøft og meget ødeleggende for motparten!!!

Hva gjør så pressmelderens makker? stort sett.....INGENTING !!!!!!!!!!!!!

I utgangspunktet er pressmelderens makker ikke "invitert i selskapet"! Han har begrensa handa si, og med det gav han sin makker "LICENSE TO KILL". Mot en pressmelding skal du være stille med mindre du har tilstrekkelig tilpass til å høyne makker selv om han har minst mulig tenkelige fargelengde i den dårligst mulige handa.

Uten tilpass skal du ikke gjøre noe – husk at du hadde jo ikke kort til å sperreåpne sjøl !!!!!

Eksempler på åpning med pressmeldingen/sperremeldingen 3♣ i første hand.

Alle utafor sonen:

♠ 5	♠ 6	♠ Q 3	♠ J 6 3 2
♥ Q 10 4	♥ 7 4 2	♥ Q 6	♥ 5
♦ K J 3	♦ 6 5 3	♦ 7 2	♦ K 2
♣ Q J 10 8 5 3	♣ A Q 10 9 6 2	♣ K J 8 7 5 4 2	♣ K J 9 8 6 2

Vi utafor sonen motparten i sonen:

♠ 5	♠ Q 4	♠ 7 5 3 2
♥ K 6 3 2	♥ 7 4	♥ J 6 3
♦ Q 10	♦ J 10 6 2	♦ 7
♣ Q J 9 8 5 3	♣ K Q J 9 4	♣ Q J 10 9 4

Alle i sonen:

♠ 5	♠
♥ J 6 3 2	♥ 7 4 3
♦ K 4	♦ Q J 10 4
♣ K Q J 9 5 3	♣ Q J 10 9 6 2

Vi i sonen motparten utafør sonen:

♠ 5	♠ 7 4	♠ Q 4
♥ J 6 3 2	♥	♥ 6 3
♦ 7	♦ 8 6 5 4 2	♦ Q 5
♣ A Q J 8 6 5 3	♣ K Q J 10 9 4	♣ K Q J 9 6 3 2

Husk da at når du er giver og ikke har ei åpningshand sjøl, vil 2/3 av hendene tilhøre motparten!! I de tilfellene er de sjølsagt best å ødelegge mest mulig for dem før de i det hele tatt har fått begynt å melde!! Derfor; sjøl om vi noen ganger gjør det vanskelig for oss sjøl, (i de få tilfellene handa tilhører oss) så vil det i det lange løp lønne seg å få fyrt av det første skuddet i meldeserien, og på et så høgt nivå som mulig!!

Videre meldingsforløp etter sperreåpning i 1. hand.

Etter åpningsmeldingene 2♦/2♥/2♠/2NT har vi allerede et veldefinert system.

Etter sperreåpninger på høyere nivå er systemet enkelt:

NT på laveste nivå

Støtte til makker, invitasjon til å melde videre. Eksempelvis

Sør	Vest	Nord	Øst
3♦	3♥	3NT	

inviterer Sør til å stampe i 5♦ over motpartens 4♥ dersom han har mange nok trump til ei ”normal” sperreåpning og litt offensive verdier (for eksempel langfarge (med honnør)(sjå nest siste handa ovafor), singel renons i ♥.

Enkel støtte

”Push bid” Et forsøk på å presse fienden til å melde videre. Åpneren skal ikke melde videre etter dette, svarhanda har tru på beit. Med noe defensive verdier kan sperreåpneren doble om motparten melder videre.

Ny farge på laveste nivå

Støtte til makker med egen farge og invitt til å melde videre over fiendens utgang, enten i åpningsfargen eller i makkers farge. Kan også være utspillsforslag.

Hopp i ny farge

Spillemelding

Michaels Cue-Bid

Krav for Michaels Cue-Bid:

- 1 Når meldinga viser begge major må innmelderen ha minimum 5-4 men ikke 6-4
- 2 Når meldinga viser major og minor kreves minimum 5-5
- 3 Handa kan maksimalt inneholde 2 defensive stikk
- 4 Omkring 6-11hp med poenga konsentrert i de lange fargene
- 5

Svar på Michaels Cue-Bid:

Etter å ha vist major og minor

- 1 Svar i den andre major er sign-off
- 2 2NT ber cue-bidderen om å melde minorfargen
- 3 3♠ over 2♥ er invitt. 2NT fulgt av 3♥ (etter 1♠ – 2♠) er invitt
- 4 3♣ 3♦ er spillemelding
- 5 3NT er spillemelding
- 6 Nytt cue-bid viser sleminteresse.

Etter å ha vist begge major:

- 1 2♥ og 2♠ er spillemelding
- 2 3♥ og 3♠ er invitt
- 3 4♥ og 4♠ er spillemelding
- 4 Direktemelding i minor er spillemelding

- 5 2NT ber om eksakt fordeling

- 3♣ viser 5-4
- 3♦ viser 4-5
- 3♥ viser 5-5 og minimum
- 3♠ viser 5-5 og maksimum
- 3NT viser 6-5
- 6 Nytt cue-bid viser sleminteresse
- 7 3NT er spillemelding

Innmelding 1NT

Innmelding 1NT viser 16-18hp og hold i åpnerens farge. I balanserende posisjon viser meldinga 9-13hp og lover ikke hold i åpningsfargen.

Svar på "direkteinnmelding":

Bruker her samme kommunikasjonssystem som etter åpning 1NT. Overføring til 2M, om åpninga er 1M, er styrkemessig uspesifisert, rundekrav og viser 4-4-4-1 eller 4-4-0-5 med 0 eller 1 i åpningsfargen og 4 i motsatt major.

Svar på balansering:

- 2NT invitt
- 2♣♦♥♠ naturlig spillemelding
- cue-bid Stayman

Obar Bids (Opponents Bid And Raise – Balance In Direct Seat)

Om motparten åpner og løfter åpningsfargen til totrinnet, for eksempel 1♥ – pass – 2♥ - ??, så kreves det ikke ekstra poengstyrke for å balansere her, kun fordeling. Etter et slikt meldingsforløp vil vi gladelig melde 2♠ med ♠ K Q J 6 4 ♥ 6 3 ♦ 8 6 4 ♣ 8 7 5. Legg for øvrig merke til at det ikke vil være bra å balansere i 'direkteposisjon' med ei dårlig hand og en dårlig farge. ♠ J 6 4 3 2 ♥ A 6 3 ♦ A 6 ♣ 8 7 5 vil det være altfor farlig å melde 2♠ på. Om makker får utspillet kan det lett gi favor, og motparten har også meget lettere for å doble med høge honnører i fargen din. Om vi har ♠ A 4 3 2 ♥ 3 ♦ K 9 7 5 ♣ Q J 7 5 doubler vi etter det samme meldingsforløpet.

Scrambling 2NT

Regelen er enkel: Om motparten åpner i en farge og løfter fargen kan vi ikke spille i 2NT. Om makker så doubler etter et slikt meldingsforløp, enten i balanserende posisjon eller 'direkteposisjon' defineres 2NT som Scrambling – hvilket betyr "Makker, jeg veit ikke hvilken farge jeg skal melde".

Eksempler:

Meldingsforløpet går

1♠ pass 2♠ pass
pass x pass ??

- a) Du har fått utdelt ♠ 7 4 3 2 ♥ K 7 3 ♦ A 7 5 ♣ Q 7 5. Her er det alt for marginalt å passe på doblinga. Meld 2NT og be makker velge farge.
- b) Med ♠ J 3 2 ♥ Q 3 ♦ K 9 7 5 ♣ K 10 7 5 melder du igjen 2NT og makker melder sin billigste firekortsfarge.
- c) Denne gangen har du fått utdelt ♠ Q 3 2 ♥ Q 9 3 ♦ Q J 5 ♣ A 9 7 5. Her er det ingen grunn til å melde 3♣. Meld 2NT og vi kommer dit om makker har firekorts kløver. Har han femkorts ruter og trekorts kløver melder han 3♦ og vi er i rett kontrakt.

En ytterligere fordel med Scrambling 2NT er at den gjør ting enklere for dobleren sjøl. Om du har dobla etter overstående meldingsforløp med ♠ 2 ♥ Q J 9 3 ♦ K Q J 5 3 ♣ A 9 7 og makker melder 3♣ blir det lett å passe. Du veit at makker har kløverfarge og som oftest minst fem av dem.

Superuvanlig 2NT

Om motparten åpner i en farge og løfter fargen viser innpåmeldinga 2NT, enten i balanserende posisjon eller 'direkteposisjon', en hvilken som helst toseter. Med ♠ 2 ♥ A 10 9 7 3 ♦ 5 3 ♣ A 10 9 7 5 vil det være rett å melde inn 2NT for å vise toseteren.

Lebensohl

Lebensohl brukes i fem klart definerte posisjoner

- 1 Når 1♦-åpneren reverserer i en majorfarge på totrinnet (sjå side 16).
- 2 Når det reverseres i 21 etter åpning 1♥
- 3 Når vi opplysningsdobler fiendens svake toåpning.
- 4 Når motparten melder inn på totrinnet etter vår 1NT-åpning.
- 5 Som direkte svar på åpninga 2♦

Good/Bad 2NT

I situasjoner hvor 2NT reint logisk ikke kan være naturlig, og det pr definisjon ikke er Lebensohl, Superuvanlig 2NT eller Scrambling 2NT er det Good/Bad 2NT, eller kanskje heller en variant av Lebensohl, altså 2NT som overføring til 3♣.

I følgende fire meldingsforløp:

- 1) 1♦ pass 1NT 2♥
- 2) 1♦ 1♠ 1NT 2♠
- 3) 1♦ 1♠ dobl 2♠
- 4) 1♦ dobl 1NT 2♠

ville meldinga 2NT som naturlig ikke være logisk. Med 13-15 og grandfordeling med minst 3 i fiendens farge vil man vel doble og med ei svakere hand passe. 2NT brukes da for å fortelle makker at man har ei reint kompetativ offensiv hand som er svakere enn om man melder farge på tretrinnet direkte, noe som viser ei offensiv hand med genuin interesse for utgang.

Når meldingsforløpet går 1♦ - pass - 1NT - 2♥ kan man til eksempel sitte med en av følgende to handtyper

♠ 6 4	♠ K 2
♥ 5	♥ 7 5
♦ A K Q 10 8 7	♦ K Q 10 8 7 5
♣ A J 6	♣ K D 8

Med hand 1 er 3NT slett ikke en umulig kontrakt og du inviterer til det ved å melde 3♦ direkte. Dette tilsvarer omtrent et hopp til 3♦ uten innblanding. Med hand 2 synes utgang "far away", men du ønsker å være med og kjempe om kontrakten. Du melder da 2NT som overføring til 3♣ og viser så handa ved deretter å melde 3♦. Dette innebærer da også at om du sitter med begge minor må du melde 3♣ sjøl med 5-4 eller 5-5. Dette kan da bety at du er svak og ikke interessert i å melde videre, men denne meldinga blir nødvendigvis videre enn andre meldinger direkte på tretrinnet.

På samme måte vil ei direktemelding i 3♣, 3♦ eller 3♥ etter meldingsforløp 2) bety invitt (om lag 5/5 og ca 14 hp eller for 3♥: sekskortfarge og maksimum). For å melde 2NT kan du ha en minimumstoseter eller ei rein kompetativ hand i hjertet. NB: Svarhanda må bare melde 3♣ om han er fornøgd med at makker passer meldinga. Med for eksempel ♠ K J 2 ♥ 9 5 3 ♦ Q 9 7 5 ♣ J 10 7 og meldingsforløpet går

1♥ 1♠ 1NT 2♠
2NT pass

må man sjølsagt melde 2♥. Samme logikk må også nyttes på de andre to meldesekvensene.

Cuebids

- 1 Første cuebid viser alltid maksimum for forutgående meldinger medmindre det er under utgangsnivå som svar på ei sterk melding fra makker.
- 2 Om makker har avgitt et cuebid og du som svar kan avgi et cuebid under utgangsnivå så MÅ du gjøre det uansett styrke. Det eneste unntaket til denne regelen er når makker allerede har begrensa handa og du veit at slem ikke er mulig.
- 3 Å unnlate å cuebidde ei farge benekter kontroll i fargen. Av det følger at om makker fortsetter mot slem etter at du har hoppa over ein farge, har han kontroll i den.
- 4 Om du hopper over ei farge og så cuebidder den, lover du dama i fargen.
- 5 Om motparten dobler et av makkers cuebid så betyr : pass – andrekontroll, redobler – førstekontroll, ny farge – ingen kontroll.
- 6 I en kravsekvens hvor vi melder og 3NT åpenbart er målet og fienden dobler et cue (spørsmål etter hold) viser redobling halvhold og 3NT sikkert hold. Pass benekter dette.

Roman Key Card Blackwood

4NT er kvantitativt viss trumfen ikke er avtalt, ellers brukes RKC Blackwood. NB! 4 NT etter sist naturlig meldte farge er RKCB med denne fargen som trumf.

4NT	-	5♣	0 eller 3 ess
		5♦	1 eller 4 ess
		5♥	2 ess uten trumfdame
		5♠	2 ess med trumfdame
		5NT	1 ess og en renons
		6 i farge under trumf	Renons i fargen + 2 ess
		6 i trumf	Renons i høyere farge + 2 ess

Etter svarene 5♣ og 5♦ kan det spørres etter trumf dame med billigste melding som ikke er trumf.

Svar:

Gjenmelding av åpningsfargen på laveste nivå	Har ikke trumfdame
Ny farge	Har trumf dame + umeldt honnør(er) i fargen
5NT	Har trumfdame og ingen nye cuebid
4NT fulgt av 5NT ber om å få høre om ytterligere umeldte honnører, storesleminvitt	
Når motparten melder etter 4NT brukes DOPI (dobler=0, pass=1, osv). Samme svar som RKC-Blackwood.	

STORE FRIE 5 NT

Dette er en invitt til storeslem hvor trumpfargen er bestemt.

Svara er slik:

♠ er trumf	6♣ = ess eller konge 6♦ = spør om ekstra lengde ... 6♥ = ekstra lengde 6♦ = damen 6♥ = ekstra lengde uten honnør 6♠ = ingen topphonnør 6NT = to topphonnører 7♠ = tre topphonnører
♥ er trumf	6♣ = ess eller konge 6♦ = spør om ekstra lengde ... 6NT = ekstra lengde 6♦ = damen 6♥ = ingen topphonnør 6NT = to topphonnører 7♥ = 3 topphonnører
♦ er trumf	6♣ = en topphonnør 6♦ = ingen topphonnør 6NT = to topphonnører 7♦ = tre topphonnører
♣ er trumf	6♣ = ingen eller en topphonnør 6NT = to topphonnører 7♣ = tre topphonnører

MOTSPILLSSIGNALER OG UTSPILL.

Motspillssignaler

Styrkekast	:	Lite kort
Fordelingskast	:	Norske
Lavinthal	:	Ja, i sikre situasjoner
Fortsettelse i farge fra:		Opprinnelig

Utspill:

Det spilles toppen av sekvens og toppen av indre sekvens ned til HT9.
 Unntak fra dette er J 9 8 (x), E K blokk (mot farge), E K D (x) og K D J (mot NT), med ønske om avblokkering (mot NT) og mot fargekontrakter på 5- og 6-trinnet hvor konge spør om fordeling og ess om styrke (kun styrke fra kongen).
 Norske fordelingsutspill i både farge og grand
 Spill av lite kort i ny farge inne i spillet viser honnør

Påspill:

Styrke/svakhet prioriteres ved påspill på utspill. Lavt kort er styrke, høyt er svakhet.
 Mot farge markeres - på utspill av ess - styrke fra damen kun viss det er tre eller fire kort hos blindemann. Det legges også styrkekast viss man har dobbelton og ønsker stjeling.
 Det brukes ikke styrkekast (ved utspill av ess) med singelton (Lavinthal) eller damen minst tredje i bordet (norsk fordeling).
 Det legges norsk fordeling når spillefører spiller en farge. I trumpfargen legges det ikke fordeling men Lavinthal som fargepreferanse.
 Viss man har råd til det, skal alltid det nest høyeste kortet spilles ved lengdemarkering fra 3,5,7 korts farge. Marker tydelig!
 Norsk fordeling blir også brukt i situasjoner der det er overveiende sannsynlig at man ikke kan ha styrke i fargen. Eksempler på dette er E J x (x) hos blindemann på kongeutspill og når man ikke setter i en honnør i 3. hand.
 Viss man går i mellom med en honnør når spillefører trekker en farge fra handa eller blindemann, skal man legge det høyeste kortet fra sekvensen.
 Mot NT brukes alltid styrke/svakhet på utspill.

Avkast:

Første frie avkast er alltid styrke/svakhet. Senere påspill/kast i fargen viser fordeling, mens tredje avkast viser fargepreferanse (Lavinthal)
 De påfølgende avkastene er fordeling, eventuelt Lavinthal. Man kan altså ikke markere styrke i to farger.

Videre motspill:

Inne i spillet brukes invitt. Det spilles alltid et så høyt eller lavt kort som mulig i disse situasjonene. Unntaket er H 10 9 hvor tieren spilles viss man ønsker fargen opp igjen.
 Det spilles fordeling i situasjoner der man ikke kan ha en honnør som EKD(x) hos blindemann, men også i andre situasjoner der det er utenkelig at man spiller fra honnør.
 Viss det ligger an til en sluttposisjon hvor vi må holde rett for å få ett stikk, forsøker man fortrinnsvis å sake den fargen man gir opp så tidlig som mulig.
 Rekkefølgen kortene blir spilt i og kastet på indikerer ofte fargepreferanse og honnørkonstellasjon.

Litteratur:

Wei/Anderson	Match Point Precision
Berkowitz/Manley	Precision Today
Peter Hall	Competative Bidding at Pairs
Robson/Segal	Partnership Bidding at Bridge, The Contested Auction
Anders Wigren	Försvarstekniken i Bridge
Larry Cohen	To Bid or Not to Bid
Barry Rigal	Precision in the 90s
Ludvigsen/Mikkelsen	2 over 1
John Martin Aasan	

BODØ

mail john.martin@tigerbridge.org
 heimside <http://www.tigerbridge.org>