[](http://uscrossfit.com/uploads/uscrossfit/image/deckofcards.jpg)

##### BUK

##### **KORTVERSJON for innlæring**

##### Ved Tommy Sandsmark

Åpning 1♣: 11-19HP 5+♣ UBAL (4♣-4-4-1)

eller 11-14NT (bal./semibal.) 2+♣ m/overf. På 1/2-trinnet.

Åpning 1♦: 11-19HP 5+♦ UBAL (4-4-4-1♣)

m/overf. På 1-trinnet eller 18-19NT (bal./semibal.) 2+♦

Åpning 1♥/♠: 5+M med overføringer på 2-trinnet og strukturhopp

Åpning 1NT: med konvensjoner som «Smolen»,

«Drop Dead Stayman» og overføringer.

Åpning 2♣: 20+ (farge) eller 22-23/36-27HP med

overføringer og «Puppet Stayman» på sterk NT.

Åpning 2♦: Multi: enten svake 2 / eller sterk NT (20-21/24-25HP) med overføringer og «Puppet Stayman» på sterk NT.

Åpning 2♥/♠: «Tartan»: 5-korts M og sidefarge i /.

Åpning 2NT: Begge minor (5-5) og under åpning eller 15+HP

##### Oppdatert: 02.08.2013 versjon 6,01

**Innholdsfortegnelse**

[1 Generelle prinsipper 8](#_Toc362476497)

[1.1 Forkortelser 8](#_Toc362476498)

[1.2 Litt om systemet. 8](#_Toc362476499)

[1.3 Prioritet 11](#_Toc362476500)

[2 Åpningsmeldinger 13](#_Toc362476501)

[2.1 Åpningshender 14](#_Toc362476502)

[2.1.1 ZAR 14](#_Toc362476503)

[2.1.2 Tredje og fjerde hånd 14](#_Toc362476504)

[3 Prinsipper etter 1♣/♦/♥/♠ åpning: 15](#_Toc362476505)

[3.1 SPERR 15](#_Toc362476506)

[3.1.1 Åpningshånden (ÅH) 15](#_Toc362476507)

[3.1.2 Svarhånden (SH) 15](#_Toc362476508)

[3.1.3 SPERR etter innmelding 15](#_Toc362476509)

[3.1.4 Åpningsmelding som sperr: 16](#_Toc362476510)

[3.2 Overføringsmeldinger: 16](#_Toc362476511)

[3.3 KRAV 17](#_Toc362476512)

[3.4 INV 19](#_Toc362476513)

[3.5 Doblinger 20](#_Toc362476514)

[3.5.1 x er ikke straff 20](#_Toc362476515)

[3.5.2 NEGX 20](#_Toc362476516)

[3.5.3 Support-x 22](#_Toc362476517)

[3.5.4 BUKX 22](#_Toc362476518)

[3.5.5 STRAFF 23](#_Toc362476519)

[3.5.6 ROMEX 24](#_Toc362476520)

[3.5.7 Support 26](#_Toc362476521)

[3.5.8 Revers 26](#_Toc362476522)

[4 Åpning 1♣ (2+♣) 27](#_Toc362476523)

[4.1 Svar på åpning 1♣ 27](#_Toc362476524)

[4.1.1 Prioritet 1: Overføringer på 1-trinnet 27](#_Toc362476525)

[4.1.2 SHs meldinger etter 1♣ 27](#_Toc362476526)

[4.1.3 Strategi når motparten blander seg inn over 1♣ 29](#_Toc362476527)

[4.2 Meldinger etter 1♣-1♦ (=4+♥, 3+HP) 30](#_Toc362476528)

[4.2.1 Motparten blander seg inn etter 1♣ – 1♦. 33](#_Toc362476529)

[4.3 Meldinger etter 1♣-1♥ (=4+♠, 3+HP) 34](#_Toc362476530)

[4.3.1 Motparten blander seg inn etter 1♣ – 1♥ (=4+♠). 36](#_Toc362476531)

[4.4 Meldinger etter 1♣ -1♠ (BUK-overføring til 1NT): 36](#_Toc362476532)

[4.5 Meldinger etter 1♣-1NT (11-13HP, INV) 38](#_Toc362476533)

[4.6 Meldinger etter 1♣-2♣ 38](#_Toc362476534)

[4.6.1 M4 melder inn etter åpning 1♣-2♣: 38](#_Toc362476535)

[4.7 Meldinger etter 1♣-2♦ (BUK-overføringshopp) 39](#_Toc362476536)

[4.8 Meldinger etter 1♣-2♥ (BUK-overføringshopp) 39](#_Toc362476537)

[4.9 Meldinger etter 1♣-2♠ 40](#_Toc362476538)

[4.9.1 ÅHs gjenmelding. 41](#_Toc362476539)

[4.10 Meldinger etter 1♣-2NT 42](#_Toc362476540)

[4.11 Meldinger etter 1♣-3♣ 42](#_Toc362476541)

[4.12 Meldinger etter 1♣-3♦/♥/♠ 43](#_Toc362476542)

[4.13 Meldinger etter 1♣-3NT 43](#_Toc362476543)

[4.14 Meldinger etter 1♣-4♣ 43](#_Toc362476544)

[4.15 Meldinger etter 1♣-4♦ 43](#_Toc362476545)

[4.16 Meldinger etter 1♣-4♥/4♠ 43](#_Toc362476546)

[4.17 Meldinger etter 1♣-4NT 43](#_Toc362476547)

[4.18 Meldinger etter 1♣-5♣ 44](#_Toc362476548)

[5 Åpning 1♦: 5+♦ [/4-4-4-1♣]/18-19NT BAL. 45](#_Toc362476549)

[5.1 Svar på åpning 1♦ (5+♦ eller 18-19NT m/2+♦) 47](#_Toc362476550)

[5.2 Strategi når motparten blander seg inn over 1♦ 48](#_Toc362476551)

[5.3 Meldinger etter 1♦-1♥ (4+♠ og 3+HP) 49](#_Toc362476552)

[5.4 Meldinger etter 1♦-1♠ (=3+HP og 4+♥) 51](#_Toc362476553)

[5.5 Meldinger etter 1♦-1NT 52](#_Toc362476554)

[5.6 Meldinger etter 1♦- 2♣ 53](#_Toc362476555)

[5.7 Meldinger etter 1♦-2♦ (= 4+♦ og 11+HFP) 54](#_Toc362476556)

[5.7.1 Motparten melder inn etter åpning 1♦-2♦: 54](#_Toc362476557)

[5.8 Meldinger etter 1♦-2♥ (Svak 6+♥ 3-6HP) 55](#_Toc362476558)

[5.9 Meldinger etter 1♦-2♠ (Svak 6+♠ 3-6HP) 55](#_Toc362476559)

[5.10 Meldinger etter 1♦- 2NT (INV m. max ♦xxx) 56](#_Toc362476560)

[5.11 Meldinger etter 1♦-3♣ (Sperr) 56](#_Toc362476561)

[5.12 Meldinger etter 1♦-3♦ (=sperr 4+♦, 5-9HP) 56](#_Toc362476562)

[5.13 Meldinger etter 1♦-3♥/♠ (=sperr m. 6+♥/♠) 56](#_Toc362476563)

[5.1 Meldinger etter 1♦-3NT (=14+HP uten ♥/♠) 57](#_Toc362476564)

[5.2 Meldinger etter 1♦-4♣ (= sperr) 57](#_Toc362476565)

[5.3 Meldinger etter 1♦-4♦ (= sperr) 57](#_Toc362476566)

[5.4 Meldinger etter 1♦-4♥/4♠ (= sperreutgang) 57](#_Toc362476567)

[5.5 Meldinger etter 1♦-4NT (=BLW) 57](#_Toc362476568)

[5.6 Meldinger etter 1♦-5♣ (= sperr) 57](#_Toc362476569)

[5.7 Meldinger etter 1♦-5♦ (= sperr) 57](#_Toc362476570)

[6 Konvensjoner etter åpning 1♣/♦ 58](#_Toc362476571)

[6.1 Omvendt minorhøyning 58](#_Toc362476572)

[6.2 XYZ/XYNT 58](#_Toc362476573)

[6.2.1 XYZ 58](#_Toc362476574)

[6.2.2 XYNT 58](#_Toc362476575)

[6.2.3 Slik skal du melde XYNT/XYZ: 59](#_Toc362476576)

[6.3 2 over 1. 60](#_Toc362476577)

[6.3.1 BUK-Lebensohl 60](#_Toc362476578)

[6.3.2 Canapé 61](#_Toc362476579)

[6.3.3 Vær svært forsiktig med en SUBMIN SH. 62](#_Toc362476580)

[7 Åpning 1♥/♠ (5+) 63](#_Toc362476581)

[7.1 Svar på åpning 1♥ (5+♥, 11-19HP) 64](#_Toc362476582)

[7.2 Motparten blander seg inn etter åpning 1♥. 65](#_Toc362476583)

[7.3 Meldinger etter 1♥ - 1♠ (4+♠, 7+HP): 66](#_Toc362476584)

[7.4 Meldinger etter 1♥-1NT (7-10HP max ♥xx & ♠xxx): 68](#_Toc362476585)

[7.5 Meldinger etter 1♥ - 2♣ (BUK-overføring til 2♦): 69](#_Toc362476586)

[7.6 Meldinger etter 1♥ - 2♦ (BUK-overføring) 77](#_Toc362476587)

[7.7 Meldinger etter 1♥ - 2♥ (3+♥, 7-10HFP): 78](#_Toc362476588)

[7.8 Meldinger etter 1♥ - 2♠ (BUK strukturhopp+1): 79](#_Toc362476589)

[7.9 Meldinger etter 1♥ - 2NT (Stenberg): 79](#_Toc362476590)

[7.10 Meldinger etter 1♥ - 3♣ (BUK-strukturhopp+2): 80](#_Toc362476591)

[7.11 Meldinger etter 1♥ - 3♦ (BUK-strukturhopp+3): 80](#_Toc362476592)

[7.12 Meldinger etter 1♥ - 3♥ (=3♥, 3-6HFP, Sperr): 81](#_Toc362476593)

[7.13 Meldinger etter 1♥-3NT(=14-17HP max ♥xx): 81](#_Toc362476594)

[8 Svar på åpning 1♠ (5+♠, 11-19HP) 82](#_Toc362476595)

[8.1 Motparten blander seg inn etter åpning 1♠. 85](#_Toc362476596)

[9 Prinsipper og konvensjoner etter åpning 1♥/♠: 86](#_Toc362476597)

[9.1 Fingradering 86](#_Toc362476598)

[9.2 Hovedprinsippet 86](#_Toc362476599)

[9.3 BUK-strukturhopp 86](#_Toc362476600)

[9.3.1 BUK-strukturhopp+1 87](#_Toc362476601)

[9.3.2 BUK-strukturhopp + 2 87](#_Toc362476602)

[9.3.3 BUK-strukturhopp + 3 87](#_Toc362476603)

[9.3.4 Stenberg 87](#_Toc362476604)

[9.3.5 Hopp til 3 i åpningsfargen 89](#_Toc362476605)

[9.3.6 Direkte hopp til 3♠ (over 1♥)/4♣/♦/♥ (over 1♠): 89](#_Toc362476606)

[9.3.7 Direkte hopp til 4♠ (over 1♥)/4♥ (over 1♠): 89](#_Toc362476607)

[9.4 BUK-overføringer. 89](#_Toc362476608)

[9.5 Kravsekvenser 90](#_Toc362476609)

[9.5.1 XYNT etter 1♥ – 1♠ – 1NT 90](#_Toc362476610)

[9.5.2 Fjerde farge = krav til utgang. 90](#_Toc362476611)

[9.5.3 Revers 91](#_Toc362476612)

[9.5.4 NEGX 91](#_Toc362476613)

[9.5.5 Romex 92](#_Toc362476614)

[9.5.6 Splinter/Romex 92](#_Toc362476615)

[9.5.7 Canapé 93](#_Toc362476616)

[9.5.8 Minisplinter 93](#_Toc362476617)

[9.5.9 Splinter 93](#_Toc362476618)

[9.5.10 Renonsvisende hopp 94](#_Toc362476619)

[9.5.11 CUE-Bids 94](#_Toc362476620)

[9.6 Motparten melder inn 95](#_Toc362476621)

[10 Åpning 1NT (15-17HP normalt BAL/SEMIBAL) 97](#_Toc362476622)

[10.1 Svar på åpning 1NT 97](#_Toc362476623)

[10.2 Meldinger etter 1NT – 2♣: 97](#_Toc362476624)

[10.2.1 ”Drop Dead” Stayman. 99](#_Toc362476625)

[10.2.2 “Smolen” 100](#_Toc362476626)

[10.3 Meldinger etter 1NT – 2♦: 100](#_Toc362476627)

[10.4 Meldinger etter 1NT – 2♥: 101](#_Toc362476628)

[10.5 Meldinger etter 1NT – 2♠: 101](#_Toc362476629)

[10.6 Meldinger etter 1NT – 2NT: 102](#_Toc362476630)

[10.7 Meldinger etter 1NT – 3♣/♦/♥/♠: 102](#_Toc362476631)

[10.8 Meldinger etter 1NT – 4♣/♦: 102](#_Toc362476632)

[10.9 Meldinger etter 1NT – 4♥/♠: 102](#_Toc362476633)

[10.10 Meldinger etter 1NT – 4NT: 103](#_Toc362476634)

[10.11 Motparten melder over vår 1NT: 103](#_Toc362476635)

[10.11.1 Motparten dobler 1NT: 103](#_Toc362476636)

[10.11.2 Motparten melder inn 2NT eller høyere 103](#_Toc362476637)

[10.11.3 Motparten melder inn en kunstig farge 104](#_Toc362476638)

[10.11.4 Motparten melder inn en ekte farge 104](#_Toc362476639)

[11 Åpning 2♣ (”Sterk”) 107](#_Toc362476640)

[11.1 Svar på åpning 2♣ 107](#_Toc362476641)

[11.2 Det videre meldingsforløp etter 2♣: 108](#_Toc362476642)

[11.2.1 Etter 2♣ – 2♦ (7+HP. Ikke D10xxx i M/HHxxxx i m) 108](#_Toc362476643)

[11.2.2 Etter 2♣ – 2♥ (0-6HP). 109](#_Toc362476644)

[11.2.3 Etter 2♣ – 2♠ (7+HP og minst Q10xxx i♠) 110](#_Toc362476645)

[11.2.4 Etter 2♣ – 2NT (7+HP og minst Q10xxx i♥) 110](#_Toc362476646)

[11.2.5 Etter 2♣ – 3♣ (Viser 7+HP og HHxxxx i♣) 111](#_Toc362476647)

[11.2.6 Etter 2♣ – 3♦ (Viser 7+HP og HHxxxx i♦) 111](#_Toc362476648)

[11.3 Prinsipper og konvensjoner etter 2♣ 112](#_Toc362476649)

[11.3.1 Puppet Stayman 112](#_Toc362476650)

[11.4 Etter at 2♣ blir doblet: 113](#_Toc362476651)

[11.5 Ved innmeldinger over 2♣: 113](#_Toc362476652)

[12 Åpning 2♦ (Multi) 114](#_Toc362476653)

[12.1 Svar på 2♦ Multi: 114](#_Toc362476654)

[12.1.1 Meldinger etter 2♦ – 2♥: 115](#_Toc362476655)

[12.1.2 Meldinger etter 2♦ – 2♠: 116](#_Toc362476656)

[12.1.3 Meldinger etter 2♦ – 2NT: 118](#_Toc362476657)

[12.2 Motparten melder inn etter 2♦ 118](#_Toc362476658)

[13 Høyere åpningsmeldinger 119](#_Toc362476659)

[13.1 Svar på åpning 2♥: 7-10HP : 5♥ og 4+♣/♦ 119](#_Toc362476660)

[13.2 Svar på åpning 2♠: 7-10HP 5♠ og 4+♣/♦ 119](#_Toc362476661)

[13.3 Svar på åpning 2NT: 5-5 i ♣+♦ + 6-11HP 119](#_Toc362476662)

[13.4 Svar på åpning 3♣ & 3♦ (SPERR) 120](#_Toc362476663)

[13.5 Svar på åpning 3♥ (SPERR) 120](#_Toc362476664)

[13.6 Svar på åpning 3♠ (SPERR) 120](#_Toc362476665)

[13.7 Svar på åpning 3NT (Gående m) 120](#_Toc362476666)

[13.8 Svar på åpning 4♣ (Gående♥) 121](#_Toc362476667)

[13.9 Svar på åpning 4♦ (Gående♠) 121](#_Toc362476668)

[13.10 Svar på åpning 4♥ & 4♠ 121](#_Toc362476669)

[13.11 Svar på åpning 4NT 121](#_Toc362476670)

[14 Slemkonvensjoner 122](#_Toc362476671)

[14.1 The Principle of Fast Arrival 122](#_Toc362476672)

[14.2 Kvantitative 4NT på NT 122](#_Toc362476673)

[14.3 Mottak og avslag på SLEMINV 122](#_Toc362476674)

[14.4 Roman Key Card BLW: 4NT 122](#_Toc362476675)

[14.4.1 Svar på BLW 122](#_Toc362476676)

[14.4.2 Muligheter etter svar på BLW 123](#_Toc362476677)

[14.4.3 Trumf dame-spørsmålet: 123](#_Toc362476678)

[14.4.4 Konge-spørsmålet 124](#_Toc362476679)

[14.4.5 6 i underliggende farge etter svar på 4NT 124](#_Toc362476680)

[14.5 DOPI/ROPI 124](#_Toc362476681)

[14.6 ”Store Frie 5NT” 125](#_Toc362476682)

[14.7 Exclusion BLW 125](#_Toc362476683)

[14.8 SLEMINV i m: 126](#_Toc362476684)

[14.9 I stampeposisjon: 126](#_Toc362476685)

[15 Egne innmeldinger 128](#_Toc362476686)

[15.1 Opplysende doblinger (= Take-Out = TO): 128](#_Toc362476687)

[15.2 BUK-Lebensohl. 128](#_Toc362476688)

[16 Innmeldinger 129](#_Toc362476689)

[16.1 Innmelding av farge: 129](#_Toc362476690)

[16.1.1 Svar på innmelding i farge 129](#_Toc362476691)

[16.1.2 Hoppinnmeldinger 129](#_Toc362476692)

[16.2 1NT-innmelding 129](#_Toc362476693)

[16.3 Hoppinnmelding 2NT 130](#_Toc362476694)

[16.4 Vanlig innmelding 2NT 130](#_Toc362476695)

[16.5 Overmelding av motpartens farge (Marmic) 130](#_Toc362476696)

[16.6 Overmelding av motpartens farge etter innmelding 130](#_Toc362476697)

[16.7 Fit-jumps (Splinter) 131](#_Toc362476698)

[16.8 Etter 3NT-åpning hos motparten 131](#_Toc362476699)

[16.9 Holdmeldinger 131](#_Toc362476700)

[17 Utspillsdoblinger 132](#_Toc362476701)

[17.1 Lightner-x 132](#_Toc362476702)

[17.2 x av fiktiv farge 132](#_Toc362476703)

[17.3 x av NT 132](#_Toc362476704)

[18 Forsvarsmeldinger 132](#_Toc362476705)

[18.1 Mot sterk 1 kløver (Kramsdnas): 132](#_Toc362476706)

[18.2 Amundsen 132](#_Toc362476707)

[18.3 Mot Multi 2♦: 133](#_Toc362476708)

[18.4 Mot Ekrens 2♦: 133](#_Toc362476709)

[18.5 Mot svake to: Maursluker 133](#_Toc362476710)

[19 Motspillskonvensjoner 134](#_Toc362476711)

[19.1 Fordelings-utspill: 134](#_Toc362476712)

[19.2 Honnørutspill: 134](#_Toc362476713)

[19.3 Makkers påkast etter sekvensutspill: 135](#_Toc362476714)

[19.4 Styrkekast: 136](#_Toc362476715)

[19.5 Fordelingskast: 137](#_Toc362476716)

[19.5.1 Unntak 137](#_Toc362476717)

[19.6 Sekvensmarkering: 137](#_Toc362476718)

[19.7 Lavinthal: 137](#_Toc362476719)

[19.8 TRUMF-EKKO: 138](#_Toc362476720)

[19.9 ODDBALL (SMITH PETER): 138](#_Toc362476721)

[19.10 KOMBINERTE MARKERINGER: 139](#_Toc362476722)

Innledning.

BUK er et meget aggressivt system med helt klart formulerte forutsetninger og mål: 1) det skal sperre og 2) blokkere motparten maksimalt og 3) samtidig gi grunnlag for å finne alle majorkontrakter og 4) de fleste andre optimale kontrakter i egen retning. BUK er spesielt aggressivt på de ”riktige” forutsetningene, dvs at man melder svært hardt og aggressivt når man har god tilpasning i farge.

Det har ingen hensikt å ”pugge” dette systemet, for alle dialoger fremkommer som et resultat av prinsipper, konvensjoner og prioriterte sekvenser. Det er faktisk mye bedre å studere prinsippene og de underliggende idéene.

# **Generelle prinsipper**

## Forkortelser

I det følgende står **ÅH** for åpningshånden , **SH** står for svarhånden, **M2** betyr motspilleren i 2. hånd (i forhold til ÅH) og **M4** betyr motspilleren i 4. hånd (i forhold til ÅH) . **HP** er forkortelse for honnørpunkter og **HFP** betyr honnørpunkter + fordelingspunkter. **M** (stor M) betyr majorfarge, og tilsvarende **m** (liten m) betyr minorfarge. **RF** = ”krav for en runde” (Round Force), **GF** = utgangskrav (Game Force) og **NF** = ikke-krav (Non-Forcing). **INV** = meldinger som er nøyaktig inviterende (invitational = 11-13HP på SH og normalt 15+ på ÅH). **INV+** betyr meldinger som er minst invitt. Invitt til slem = **SLEMINV**. Balanserte (runde) hender (balanced) blirbeskrevet med **BAL**, mens **SEMIBAL** er semibalanserte hender (semibalanced), men **UBAL** er ubalanserte (fargebetonte) hender (unbalanced). **CUE** er en nøkkelmelding (cuebid). **x** står for dobling og **xx** for redobling. **TO** (Take-Out) brukes om opplysende dobling(er), **NEGX** brukes om negativ(e) dobling(er), **BUKX** brukes om BUK-dobling(er) og **STRAFF** betyr straffedobling(er). **SPERR** står for sperremel-ding(er). **MIN** = minimum, **MED** = medium og **MAX** = maksimum (disse brukes alltid relativt i forhold til hvor mye man kan ha vist underveis). **SUBMIN** = en 3-6HP SH. **ROMEX kort** = Romex kortfargeinvitt, mens **ROMEX lang** = Romex langfargeinvitt. **XYZ** = invitt/kravmelding etter 3 fargemeldinger (eller tilsvarende) på 1-trinnet. **XYNT** = invitt/kravmeldinger etter 1F – 1F – 1NT. **BLW** står for Roman Key Card Blackwood.

## Litt om systemet.

Systemets i seg selv, har visse mål og ambisjoner, som gjennomsyrer store deler av systemet. De 3 viktigste målene med systemet er:

1. å **finne fram til egne meget gode kontrakter,** **spesielt i M** når man har minst 8-korts tilpasning. Systemet er M-orientert, nettopp fordi M-kontrakter bør spilles hvis man finner en fit (8+kort til sammen). Hvis ikke, bør man spille NT, og først i tredje rekke kommer minorkontrakter.
2. å **ødelegge mest mulig** **for kommunikasjonen** mellom motspillerne. Dette gjøres delvis gjennom overføringsmeldingene etter åpningsmeldingene på 1-trinnet, som foruten å gjøre egne meldinger bedre tilgjengelig, ofte benytter seg av motpartens farge/r på veien, delvis gjennom 2-åpningene som er flertydige og delvis gjennom eget NT-forsvar, som også er flertydig.
3. å **ta bort mest mulig melderom** for motparten, slik at de må gjette mer enn de vet. Systemet skal ha meget stor sperrende effekt bygget på riktige premisser, og derfor er **sperremeldinger** en integrert del av systemet. I tillegg til at ÅH kan sperreåpne, kan SH sperrehoppe i mange tilfeller, og i tillegg finnes det bl.a. strukturhopp og hopp direkte i Romex kortfarge, som fravrister motparten det meste av initiativet, og de vil normalt befinne seg rimelig høyt (ofte på 3-trinnet eller høyere) før de får anledning til å avgi sin første melding.

Selve systemet er bygget opp svært aggressivt, og en regel er at hvis man er i tvil, skal man stort sett melde, og ikke passe.

I første rekke **tar systemet sikte på å avdekke M-tilpasninger** (på minst 8 kort). Hovedregelen er da at dersom man har minst 8 kort til sammen i en **M**, **skal man normalt spille kontrakten der**.

Dette betyr imidlertid ikke at man ikke skal prøve å finne fram til 4-4-tilpasninger i en annen M, for selv om man allerede har funnet 5-3 i en M, kan 4-4 spille bedre og man blir dessuten lettere kvitt flere tapere på 5-3-fargen.

Det betyr heller ikke at man ikke kan både foreslå og passe ned 3NT selv med 8 kort til sammen i en M. Hvis det ser lettere ut å vinne 9 stikk i NT enn 10 stikk i en M (dårlig med honnørpoeng og godt med langfargestikk) er 3NT eksempelvis et meget godt alternativ, spesielt i parturneringer.

I slemsonen vil naturligvis m-kontrakter naturligvis være minst like aktuelle som M.

Dette synet på kontrakter har tre hovedkonsekvenser:

1. De fleste systemvariantene er konstruert slik at vi snarest mulig (og aller helst innen to melderunder) skal greie å finne ut:
   1. Om vi skal spille majorkontrakt eller ikke
   2. Om vi bør stoppe i delkontrakt, sperre, invitere eller melde utgang (eller eventuelt til slem).
2. Minorkontrakter, blir nok noe nedgradert i dette systemet, i og med at man heller skal vise en 4-korts M enn en 5-6-korts m når man ikke har til å kreve til utgang. Minorfargen blir eventuelt vist senere, oftest som Canapéfarge på SH.
3. I henhold til Cohens ”The Law of Total Tricks” skal vi stort sett være på minst 3-trinnet når vi har etablert 9 kort til sammen i en M, helt uavhengig av så vel soneforholdene som av hvor lite HP vi har til sammen. Dette virker stort sett slik at enten er dette en god kontrakt, ellers er det en god forhåndsstamp mot motpartens sannsynligvis beste kontrakt. Troen på at dette er et faktum vil gjøre oss i stand til å avgi langt flere sperremeldinger enn vi er vant til fra tidligere.

Hvis man har nok til GF på SH, vil man kunne melde fargene sine i fred og ro etter å ha etablert hvorvidt man har majorkontrakt eller ei, og prinsippet om at enkelte meldinger og meldesekvenser etablerer GF gjelder i det store og hele. Men: **nye meldinger er stort sett RF**. Unntak:

a) SH har avgitt en begrenset melding i første melderunde. Da kan selv revers ikke vise mer enn supermax av det han kan ha for sin begrensede melding.

b) Det finnes meldinger til rådighet som er reservert for INV- og RF/GF-meldinger, som for eksempel **XYZ/XYNT**, **ROMEX**(kort) eller dobbelthopp i ny farge, som viser tilpasning til sist meldte farge + renons i hoppfargen. **Hvis slike meldinger er tilgjengelige**, vil man i regelen gå gjennom disse for å invitere/kreve. Hvis man har muligheten til å bruke en av disse meldingene, men avstår fra det, vil andre meldinger som pr. definisjon ikke viser kortfarge + tilpasning **ikke lenger være krav, selv om det er melding av 4. farge eller ny farge på 3-trinnet (eller høyere)**. SHs utvungne melding av ny m vil da som regel være Canapé og NF.

Nye farger som GF skaper ro i meldingsforløpet og gjør at man ikke trenger å og ta bort verdifullt melderom med gode hender. Men derfor må man da også vurdere om man i det hele tatt skal melde en ny farge, i lys av hvorvidt man har en god nok hånd til å tåle at makker melder en gang til.

I prinsippet vil dette virke slik: de eneste ganger SH har lov til å passe ned ny farge etter selv å ha meldt er:

1. når han har sub-MIN (3-6HP) og tilpasning (3+-kort) til den fargen ÅH meldte annen gang. Med minst 7+HP **skal** SH **alltid** melde en gang til etter ny farge fra ÅH.

1. ÅH skal så å si **alltid** melde en gang til når SH melder en ny farge! **Det finnes ingen åpning som er så elendig at man bør ”ta en sjanse” gjennom å passe ned en kravmelding.** Husk at SH også vet at nye farger er RF, og han kan ha opptil slemambisjoner på egen hånd, selv om han til å begynne med bare melder nye farger på billigste trinn.
2. Hvis motparten melder inn, vil en ny farge fremdeles være krav, men man kan i stedet holde oppe ved hjelp av en ny type x introdusert i dette systemet: **BUK-dobling (BUKX)**. Etter en BUKX er ny farge fra den andre hånden ikke lenger krav. Slike BUKX skal skje etter helt klart formulerte kriterier. (Se x av motpartens farge.)

**BUKX** forlanger en ny **farge-**melding fra makker. X på 1.- 2.- og 3-trinnet i en kompetitiv situasjon er derfor normalt **ikke** straff med mindre det foreligger en melding fra en av makkerne som kan innebære INV+. Slike BUKX i uklarerte situasjoner gjør dermed egen side spesielt kompetitiv.

## Prioritet

I dette systemet er det noen grunnregler der prioriterte meldinger brukes:

1. 1. prioritet i dette systemet er å vise fram 4-korts ♥/♠ på 1-trinnet der man kan gjøre det. Dette er langt viktigere enn en 5-6-korts ♣/♦. En slik lengre m meldes senere med/uten hopp og med/uten krav fra SH som Canapé.
2. Hvis det er mulig å bruke XYZ/XYNT, (dvs. etter tre meldinger på 1-trinnet (selv om motparten har meldt inn), og en av dem kan godt være en negativ, responsiv eller støtte-x), vil 2♣ og 2♦ være opptatt til dette. I prinsippet blir da nye meldinger NF når de ikke viser XYZ/XYNT eller hoppstøtte (= kortfarge-INV/GF).
3. Etter visse (korte) sekvenser der siste melding på 1-trinnet viser ♥/♠ vil hopp i ny farge på 3-trinnet (eventuelt til 2♠ etter 1♥), være reservert ROMEX kort. ROMEX kort/lang prioriteres også hver gang melding av 2♥/♠ etablerer 8-korts tilpasning i en M. Alle andre meldinger enn disse må sees på i lys av ROMEX.
4. SPERR er en integrert del av systemet. Alle ganger man avgir (hopp-)støtte til 3 i en av makker viste ekte farger (3♥/♠ og 3/4♣/♦), vil dette innebære en svak SPERR, og altså ikke INV.
5. Når motparten blander seg inn i meldingsforløpet (i 4. hånd) etter at SH har meldt fargemelding på 1-, 2- eller 3-trinnet, skal det gis prioritet til Support-x/xx, for å vise om man har nøyaktig 3-kortsstøtte eller mer eller mindre.
6. Kun etter 1♥ - 1♠ - 2♣ vil 4. farge (2♦) kreve til utgang. Også hvis motparten blander seg inn med meldinger som umuliggjør a) og b), eller eget meldingsforløp har vært så uøkonomisk at det har hindret a) og b), trer andre INV- og kravfunksjoner i kraft: Negativ x (RF), STRAFF, BUKX (RF), Overmelding av motparten (RF), 4. farge (GF), revers på SH (GF) osv.
7. STRAFF trer stort sett i funksjon når en av makkerne har avgitt en melding som kan innebære minst INV, og dessuten når den som dobler har kunnet melde en av flere aktuelle farger selv, slik at BUKX ikke lenger er aktuelt.

1. Systemet inneholder svært få straffeforslag når motparten melder inn. Derfor vil en x i en uavklart posisjon nesten bestandig be makker om å melde en gang til (BUKX). Slike doblinger kan også avgis når melding av en ny farge ville vært RF, og gir makker anledning til å melde en ny farge som NF.

1. Når makker inviterer til slem, plikter man å vise fram kontroller under utgangsnivå i åpningsfargen. Disse er kun visende og ikke forpliktende. Først når man passerer utgangsnivå blir CUE forpliktende og viser reelle tillegg. Over 1♥ – 3♠/4♣/♦ bør man derfor uforpliktende å vise fram mellomliggende kontroller fram til 4♥. Unntak: 1♥ – 2NT – 4♥ og 1♠ – 2NT – 4♠, som viser død MIN.
2. Når 2♦ (XY) brukes etter en melding som benekter M på ÅH, skal prioriteten i fortsettelsen være: 1) melde umeldt 5+kortfarge i m hvis man har det. 2) vise 3-kort i en M som SH har meldt. 3) melde hold i billigste farge nedenfra.

1. Når makker ber deg å vise fram spesielle ting i et hvilket som helst meldingsforløp skal din prioriterte rekkefølge for meldingene være: **1) Naturlig farge** (Dvs. farge som er naturlig ledig) **2) Korresponderende farge** (♣<->♥and ♦<->♠ = rund til rund farge i motsetning til spiss til spiss farge). **3)** **Residuet** (det som blir igjen etter at det ikke er flere naturlige eller korresponderende farger å melde på billigste nivå).

# Åpningsmeldinger

1♣ = 2+♣, 11-19HP. 11-14HP hvis BAL/SEMIBAL. Hvis UBAL, inneholder hånden lang♣, eventuelt med sidefarge(r) og 11-19HP (kan også være 4-4-1-4/4-1-4-4/1-4-4-4). Med 15-19HP er hånden alltid UBAL og har 5+♣. **NB! Overføringer på 1-trinnet og dessuten overføringer på hopp til 2♦/♥** (= overføring til ♥/♠).

1♦ = 18-19NT hvis UBAL/BAL/SEMIBAL (samme SEMIBAL håndtyper som 1♣). Hvis 11-17HP: UBAL med 5+♦, eller 4-4-4-1 med singel♣. **NB! Overføringer på 1-trinnet** etter 1♦ (1♥ viser 4+♠ og 1♠ viser 4+♥). Direkte hopp i ny farge er sperr. En svak 5-4 i m åpnes alltid med 1♦ uansett hvilken av m som er lengst.

1♥ = 5+♥, 11-19HP. **NB! Overføringer på 2-trinnet + Strukturhopp** (2♠->3♥)**.**

1♠ = 5+♠, 11-19HP. **NB! Overføringer på 2-trinnet + Strukturhopp** (2NT->3♠)**.**

1NT = 15-17HP, BAL (4-3-3-3/4-4-3-2 eller 5-3-3-2 med 5 korts ♣/♦ eller 6-3-2-2 med 6-korts ♣/♦). Dessuten 5-4-2-2 (5-korts ♣/♦ ). Man bør åpne med 1♥/♠ med 5+4 hvis minst en av langfargene er i M!

2♣ = Sterk, honnør- eller stikkmessig. Minst 20+HP hvis fargehånd, og 22-23HP eller 26+HP hvis NT-hånd. **Tempokrav** til 2NT, 3♥/♠, 4♣/♦. Puppet Stayman og overføringer etter vist sterk NT. NB! SH melder 2♦ med positiv hånd som ikke inneholder H10xxx i M eller HHxxxx i m. 2♥ meldes som negativt (0-6HP) og 2NT viser minst H10xxx i♥. Dette gjør sekvensene lettere når ÅH har 22+NT.

2♦ = Multi: svake 2♥/♠ eller 20-21NT (eller 24-25NT med hopp). Puppet

Stayman og overføringer etter vist sterk NT.

2♥ = «Tartan». 5♥ og 4+♣/♦. Under åpningshånd. 2NT spør etter minorfargen.

2♠ = «Tartan». 5♠ og 4+♣/♦. Under åpningshånd. 2NT spør etter minorfargen.

2NT = Minst 5+♣ og 5+♦, 5-10HP eller minst 15HP.

3♣ = Nat. sperr, ofte minst KDxxxx eller tilsvarende i 1. og 2. hånd og i sonen.

3♦ = Nat. sperr, ofte minst KDxxxx eller tilsvarende i 1. og 2. hånd og i sonen.

3♥ = Naturlig sperr. 7-kortsfarge.

3♠ = Naturlig sperr. 7-kortsfarge.

3NT = Gående m, max en dame ved siden av.

4♣ = Sør-Afrikansk Texas: Gående, minst 7♥ + max en konge ved siden av.

Reléfargen (4♦) spør etter antallet gående♥.

4♦ = Sør-Afrikansk Texas: Gående, minst 7♠ + max en konge ved siden av.

Relefargen (4♥) spør etter antallet gående♠.

4♥ = Naturlig sperr, aggressiv

4♠ = Naturlig sperr, aggressiv

4NT = Spørsmål om spesifikke ess

5♣ = Naturlig sperr

5♦ = Naturlig sperr

5♥ = 11 stikk, mangler to topphonnører i♥.

5♠ = 11 stikk, mangler to topphonnører i♠.

## Åpningshender

er normalt på minst 11HP, og vi åpner så å si alltid med 11+HP uansett fordeling, (med 3-3-3-4/3-3-4-3 kan man imidlertid unnlate å åpne, spesielt hvis hånden er lite verdifull og mangler mellomkort). Med 4-4-3-2 åpner vi hver eneste gang dersom vi ikke har opphopning av honnører i kortfargene, og dessuten åpner vi alltid på alle hender der begge 4-kortfargene er i M.

### ZAR

På **ekstreme fordelingshender** bruker vi en helt annen beregningsform for å finne ut om vi har til åpning 1 i farge: **ZAR-beregningen**. Legg sammen

**a) Honnørpoeng**: = 4-3-2-1.

**+b) Kontroller**: = A=2, K=1.

**+c) Fordeling**: = Summen av kort i de 2 lengste fargene på hånden

**+d) Fordeling**: = Forskjellen mellom lengste og korteste farge.

Da finner du antallet **ZAR-poeng**. For å kunne åpne uansett hånd, bør du ha **minst** **26 ZAR-poeng til sammen.** Zaråpninger er stort sett reservert ekstreme fordelingshender.

En ZAR-ÅH vil alltid gjenmelde svakt for å vise tynn honnørstyrke.

Hvis man har en fordelingshånd, vil INV-hender på ÅH inneholde minst 29 ZAR etter et vanlig 7-10HP svar, og antagelig et sted rundt 32 Zar overfor hender som kan være vesentlig svakere (som etter 1♣ – 1♦/♥, som ikke trenger å ha mer innhold enn et par-tre strø-HP). SH tar imot med en MAXhånd for hva han har vist ellers.

24 Zar vil normalt være nok til minst å invitere til utgang på SH, og rundt 28 Zar vil være nok til å kreve til utgang. **NB! Man bør imidlertid antagelig også være litt forsiktig hvis makker allerede har vist to andre farger enn din Zar-hovedfarge, for da er det fort misfit.**

### Tredje og fjerde hånd

I tredje hånd åpner vi gjerne tynt på 1-trinnet. Men vi legger vekt på utspillsdirigering. Vi åpner derfor gjerne i 4. hånd med 1♥/♠ på en svært god 4-kortfarge og på hender som ellers ville blitt passet eller åpnet 1♣. Åpning på 2-trinnet (Multi, Tartan eller 2NT=m) viser fremdeles i prinsippet under åpning, men kan etter pass fra makker innebære litt sterkere hånd (opp til 15+HP).

# Prinsipper etter 1♣/♦/♥/♠ åpning:

## SPERR

### Åpningshånden (ÅH)

**ÅH** vil veldig sjeldent avgi SPERR etter et svar fra SH. Så å si alle hans meldinger vil være enten dirigert, konstruktive, visende eller eventuelt INV.

Noen viktige unntak: 2-åpninger og høyere = sperr, og dessuten 3♣ etter 1♣ – 2♣, 3♦ etter 1♦ – 2♦ og dessuten høyning til 3♥/♠ etter 1♥/♠ – 2♥/♠ og høyning til 3♣/♦/ etter at SH har lovet støtte til åpningsfargen. Dessuten gjenmeldinger/støtte-meldinger/(hopp i) nye farger der XYZ/XYNT eller ROMEX er tilgjengelige som INV.

Dersom motparten melder og makker bare passer, kan ÅH naturligvis avgi SPERR (eventuelt også sperre-INV), både med og uten hopp. Makker skal etter slike meldinger stort sett passe, men med ekstrem-tilpasning og god fordeling kan han sperre videre eller t.o.m. Melde utgang hvis dette ser riktig ut. Etter pass i åpning kan naturligvis også ÅH avgi SPERR, også etter makkers og/eller egne innmeldinger.

### Svarhånden (SH)

**SH** kan derimot benytte seg av en lang rekke sperremeldinger. **Så å si alle SHs meldinger av (/hopp til) 3 i en av makker meldt M-farge (og til 3/4 i en av makker meldt m-farge) vil være SPERR!** Dessuten vil alle hopp til 4 i ny M (=utgang) være spillemeldinger og således ”sperreutgang” over **alle** åpningsmeldinger på 1-trinnet. Dette er rett og slett praktisk bridge som sørger for at motstanderen i 4. hånd ikke får noen spesielt lett melding.

Direkte hopp som viser ny farge er alltid SPERR etter 1m (1♣ - 2♦/♥ (=overf.)/ 3♦ og 1♦ - 2♥/♠/3♣). Dessuten er direkte hoppstøtte til 3/4m alltid SPERR: 1♣ - 3♣/1♣ - 4♣ og 1♦ - 3♦/1♦ - 4♦.

Noen støtte-meldinger på 2- og 3-trinnet etter 1♥/♠ vil likeledes være SPERR (1♥ - 2♦/♥, 1♥ - 3♥, 1♠ - 2♥/♠ and 1♠ - 3♠).

Til slutt: **hver gang man har XYNT/XYZ og/eller ROMEX til disposisjon, skal INV- og kravhender innledes av** 2♣/2♦ (eller tilsvarende i Romex), og dersom man ikke benytter disse meldingene (eller eventuelt viser kortfarge med tilpasning på høyere trinn), vil **alle** andre meldinger ha andre betydninger enn INV og krav, ergo være spillemelding/preferansemelding (ofte SPERR) både med og uten tilpasning.

### SPERR etter innmelding

Etter at motparten har meldt inn, vil hopp i egen eller makkers meldte farge ha stor sperrende effekt:

1♣ – (1♠) – 3♣ x, ny farge og overmelding er krav. 2NT er INV

1♦ – (1♠) – 3♦ x, ny farge og overmelding er krav. 2NT er INV

1♥ – (1♠) – 3♥ x, ny farge og overmelding er krav. 2NT er Stenberg

1♣ – 1♦ – (1♠) – 3♣/♥ x, ny farge og overmelding er krav. 2NT er INV.

1♥ – (2♥/2NT) – 3♥ osv. x vil være forslag til å ta demminst en av fargene.

Ny farge/overmelding = krav. 2NT er Stenberg.

### Åpningsmelding som sperr:

2♦ er sperreåpning med én M og under åpning eller 20-21NT/24-25NT. Makkeren til 2♦- åpneren bør først finne ut hva åpningen betyr, og deretter eventuelt sperre videre så høyt han tør. 2♥/2♠ er sperreåpninger med 5-korts M og minst 4-korts m og under åpning. Makkeren til 2♥/2♠- åpneren skal sperre videre med tilpasning til åpnings-fargen, eller gjennom 2NT finne ut hvilken m, og deretter eventuelt sperre så høyt han kan og tør. 2NT åpning er en sperreåpning med begge m [minst 5-5 og under åpning eller minst 15HP, (men da vil han melde minst en gang til)]. Makkeren til 2NT- åpneren skal sperre videre så høyt han tør (ut fra prinsippet om at ÅH har under åpnings-styrke).

Alle åpninger på 3- og 4-trinnet er dessuten SPERR med minst 6♣/♦ eller minst 7♥/♠ og under åpning. Makker må vurdere tilpasning, soneforhold og motpartens eventuelle kontrakter før han velger videre strategi.

En sperreåpner skal **aldri** komme igjen senere, selv om makker støtter ham. Sperre-åpneren bør ha tømt hånden sin, og det bør være makkers oppgave å bestemme hva og hvor høyt det skal meldes etter sperreåpningen.

## Overføringsmeldinger:

Systemet er blant annet basert på overføringsmeldinger.

Etter 1♣ åpning overfører vi på 1-trinnet (og også gjennom BUK-hopp til 2♦/2♥, som overfører til lang M etter 1♣ åpning).

Etter 1♦ åpning er det også en slags overføring på 1-trinnet, i og med at meldingen 1♥ viser 4+♠ og meldingen 1♠ viser 4+♥. Man melder med andre ord av omvendt M.

Etter 1♥/♠-åpning overfører vi på 2-trinnet.

Etter 1NT (15-17HP) overfører vi enten direkte på 2-trinnet (etter 1NT åpning) eller på 3-trinnet som gjenmelding etter 2♣/♦ åpning (2♣ – 2♦/♥ – 2NT - 3♦/♥) eller 2♦ – 2♥/♠ – 2NT - 3♦/♥). Dessuten overfører vi Sør-Afrikansk med hopp direkte til en m på 4-trinnet: 4♣ -> ♥ og 4♦ -> 4♠. Etter 1NT åpning og overføring kan ÅH vise **superfit** (4-kort) i overføringsfargen gjennom 2NT (=MAX) eller hopp til 3 i overføringsfargen (=MIN).

Etter sterkere NT (20+) overføres det på 3-trinnet, men ikke SAT på 4-trinnet. Melding av m på 4-trinnet er naturlig slemINV.

Alle ganger det forekommer en overføring til en spesifikk farge, er det systemets strategi at spilleren det overføres til **normalt skal melde den fargen det overføres til**. Hvis han avviker fra dette prinsippet (**bryter overføringen**), vil han vise lengde uten tillegg (gjenmelding av åpningsfargen) eller bare tillegg (eventuelt med shape: 15+HP).

Bryter han overføringen med en ny melding i åpningsfargen, viser han uventet lengde i åpningsfargen (11-14HP) (15+ med hopp). Hvis han bryter med hopp i fargen det overføres til, viser han 15+HP og uventet støtte i denne fargen. Bryter ÅH overføringen ved å melde NT, viser han 18-19HP, men ikke nødvendigvis en jevn hånd.

Hvis ÅH bestemmer seg for å bryte overføringen bør hånden i prinsippet enten være helt uegnet til å spille i overføringsfargen (max singelton), eller ha superfit og tillegg (15+HP), noe han viser i sin neste melding.

Husk at de fleste ganger overføring benyttes, vil dette skje fordi man ønsker å uttrykke noe spesielt ved hånden. Kun i strøtilfeller (neppe mer enn 0,1-0,9%) vil makker kunne komme til å passe ned melding av overførings-fargen, så i det lange løp vil man sikkert tjene på å være «snill gutt» og ta imot overføringen på de aller fleste hender.

## KRAV

I BUK er alle nye farger i prinsippet RF, både fra ÅH og fra SH. Dette er kjekt å vite, så man får utnyttet meldetrinnene bedre.

**Unntak 1** er at SH er svært undervektig for sin første melding (3-6HP) og har minst 3-korts tilpasning til den nye fargen og dessuten er helt uten tilpasning til den første fargen. Da er det en sjelden gang lov til å passe nye farger. ÅH bør nok også betrakte enhver tvungen mild preferanse med noe skepsis. Med 7+HP skal SH imidlertid **alltid** avgi ny melding over ny farge (RF) fra ÅH.

**Unntak 2** er at SH har passet og/eller vist en svak hånd. Kommer han deretter igjen med en m, vil denne normalt være Canapé: lenger enn en eventuell M han har meldt tidligere, og ny farge er derfor NF (selv som ny farge på 3-trinnet) og kun kamp om kontrakten.

**Unntak 3** er når meldingene har gått: 1♣ – 1♥ (=4+♠) – 2♣ – 2♥, så viser SH en normal hånd på 7-10HP, 5♠+4♥ og NF. (2♦ vil derimot fremdeles være RF.) Likeledes vil 1♦ - 1♥/♠/NT - 2♣ vise 11-14HP og 5-4 i m (kan godt være 5♣ + 4♦) og NF.

**Unntak 4** vil være et kompetitivt meldingsforløp der man ikke ennå har funnet noen tilpasning og den ene eller begge motstanderne er så aktive at de nødvendigvis må ha så mange HP at det blir usannsynlig at det kan stå utgang vår vei. I slike tilfeller vil melding av ny farge være RF, mens en BUKX tillater melding av ny farge (selv på 3-trinnet) fra makker som NF. Revers vil fremdeles være GF, for BUKX er i seg selv RF. Se doblinger.

**Unntak 5** vil være at etter en hvilken som helst x som ikke er straff (TO, NEGX, BUKX og lignende) kan doblerens makker melde nye farger (selv som revers) uten at dette blir RF.

**Unntak 6** vil være et kompetitivt meldingsforløp der den ene motstanderen har meldt inn 15-17(18)NT. Det er relativt sjeldent at man skal i utgang etter at motparten har vist så sterke kort, så nye farger vil så å si aldri bli krav etter dette. Hvis man skal i utgang nå, må enten den ene eller begge hender ha store tillegg i form av fordelingsverdier.

**Unntak 7** er etter åpning 1♥/♠ og SH melder 1NT (= en begrenset hånd på 7-10HP). Underliggende ny farge vil i prinsippet være RF, men viser 11-14HP hos ÅH, og kan passes med 4+ i sekundærfargen og max singelton i åpningsfargen hvis SH har MIN og ikke ser noen utgangsmuligheter mot 14HP på ÅH. (Med minst dobbelton i åpnings-M bør SH tenke seg nøye om før han bestemmer seg for å passe ned sekundærfargen!)

Dette gjelder følgende innledningssekvenser: 1♥ - 1NT - 2♣/2♦ og 1♠ - 1NT - 2♣/2♦/2♥. (2♥ vil nesten aldri være krav her, kun et forsøk på å finne M-tilpass.)

**Unntak 8** Når det har gått **tre meldinger på 1-trinnet**, setter dette alltid opp **XYNT og XYZ**. Hvis du skal invitere eller kreve til utgang, bør du derfor bruke 2♣ og 2♦ (eller et hopp til ROMEX kort eller et strukturhopp). Hvis du melder andre meldinger enn dette, vil de normalt vise fordeling og være NF.

Unntak: Hvis du hopper til ny farge (2♠ etter 1♥) på 3-trinnet etter et bud på 1-trinnet (som åpningsbud eller som svarbud) som viser 4-korts M (eller etter en x som viser dette) vil hoppet vise kortfarge og tilpasning til sist viste farge (ROMEX kort). Dette prinsippet brukes i følgende sekvenser: 1♣ - 1♦ (=♥) - 2♠/3♣/3♦ viser singelton og 4+♥ og er INV. 1♦ - 1♥ - 2♠/3♣/3♦ viser singelton og 4+♥ og er INV. 1♣ - (1♦) - x (=♥) – (p) -2♠/3♣/3♦ viser singelton og 4+♥ og er INV. 1♦ - 1♠ - x (=♥) - (p) - 2♠/3♣/3♦ viser singelton og 4+♥ og er INV. 1♣ - 1♥ (=♠) –3♣/3♦/3♥ viser singelton og 4+♠ og er INV. 1♦ - 1♠ - 3♣/3♦/3♥ viser singelton og 4+♠ og er INV. 1♥ - 1♠ - 3♣/3♦/3♥ viser singelton og 4+♠ og er INV.

Med alle nye farger som krav i prinsippet, er det vanligvis helt unødvendig å hoppe og sprette i et meldingsforløp der vi får melde alene, og dermed ta bort eget melderom når man ikke har spesielt gode grunner for dette. Hopp i ny farge fra ÅH vil derfor enten vise noe som klart er beskrevet i systemkompendiet som INV (f. eks. hopp til singelton/renons med tilpasning til makkers sistnevnte farge) eller være naturlig og vise 15+HP og struktur.

Hovedregelen er stort sett: **Hvis melding av en ny farge på billigste nivå ville være naturlig og krav (RF), vil hopp i en slik farge oftest vise kortfarge med støtte til makker.**

Ellers brukes 2♣ som INV og 2♦ som GF etter at det er blitt avgitt tre meldinger på 1-trinnet og XYZ/XYNT er tilgjengelig. Dette gjelder spesielt for m-åpning men kun etter en eneste sekvens etter M-åpning: 1♥ – 1♠ – 1NT.

Etter majoråpning viser vi INV- og kravhender på følgende måter: ROMEX, 4. farge (GF), Ny farge på 3-trinnet (GF), BUK Strukturhopp, Revers på SH (GF) og tilpasningshopp som viser kortfarge. (Dessuten XYNT etter 1♥ – 1♠ – 1NT.). Dessuten vil 1♥ - 2♣ og 1♠ - 2♣/♦ vise en rekke minorbaserte invitt- og kravhender, mens 1♠ - 2♦ vil vise en rekke invitt- og kravhender med 4+♥ som en av fargene (unntaksvis med 3-korts ♠-støtte).

Legg for øvrig merke til at revers på ÅH viser 15+ og er RF. Selv ikke etter 2/1 (1♦ - 2♣) er det mer enn RF, selv om man nå er svært nær GF.

## INV

I gamle dager, da vi måtte ha 13HP for å åpne, sa vi ofte at åpning på den ene hånden + åpning på den andre ville være nok til utgang. Men i og med at vi åpner relativt lett, på de aller fleste hender med 11+HP, **vil 11-13H(F)P på SH kun være nok til INV** (invitt). For å **kreve til utgang** bør SH derfor ha **minst 14H(F)P** eller minst **13 supergode H(F)P** (eller det tilsvarende i fordelings-verdier). Alle kjente poengskalaer for SH blir i dette systemet derfor forskjøvet (øket) med 1 HP for å oppveie 11-poengs åpningene. Det å åpne lett gir klare fordeler, men kan gi rekyll dersom vi ikke justerer svarene fra SH.

Legg merke til at vi definerer poenggrensene på ÅH (åpning 1 i farge) slik:

**7-10H(F)P SUBMIN ÅH (ZAR).**

**11-14H(F)P MIN ÅH.**

**15-17H(F)P MEDIUM (god) ÅH.**

**18-19H(F)P MAX ÅH.**

Likeledes justerer vi poenggrensene på svarhendene opp på denne måten:

**3-6H(F)P SUBMIN SH**

**7-10H(F)P NORMAL SH**

**11-13H(F)P INV-SH**

**14+H(F)P KRAV-SH (GF).**

INV fra SH vil aldri bli avgitt i form av høyning til 3 i en farge som er blitt støttet, eller støtte til 3 i en farge (unntak: 1NT – 2NT og 1NT – 2♣ – 2♥ - 3♥). Heller ikke ÅH kan invitere slik, for **det vil alltid finnes et trial bid**, og dersom det ikke finnes fordi motparten har blandet seg inn, kan man ty til en Reese-x for å INV. Etter at makker har meldt 1NT, vil 2NT fra den andre hånden aldri være INV, men vise ♣+♦.

INV på begge hender skjer ellers gjennom

1. overmelding av motpartens (underliggende) farge.
2. Hopp til ROMEX kort etter at makker har meldt M på 1-trinnet.
3. etter etablert 8-korts tilpasning i en M, gjennom **ROMEX**-INV med eller uten hopp (kort farge – kort vei og lang farge – lang vei).
4. Melding av 2♣ INV eller 2♦ (GF) etter at det er blitt avgitt tre meldinger på 1-trinnet og **XYZ**/**XYNT** derfor er tilgjengelig.
5. **BUKX** etterfulgt av uttak i egen eller makkers meldte farge. (Se doblinger).

## Doblinger

### x er ikke straff

**a) Opplysende x** i 2. hånd så vel som i 4. hånd vil aldri være noe straffeforslag.

Våre TOer tar i første rekke sikte på å avdekke M-tilpasninger.

**b) Reåpning i 4. hånd med x** vil heller aldri være straff. Dette er balanserings-x. Alternativet er pass, og da får motparten lettvint tilslaget på en billig delkontrakt.

**c) Reåpning i 2. hånd (mellomhånden) med x** vil også være klart ikke-straff når det kan se ut som om motparten ikke har så mye i kortene. Meldingene kan f. eks. gå: (1♥) – pass – (1NT) - ? Her vil kanskje mellomhånden kunne se at det vil bli vanskelig for makker å gå inn med en reåpnings-x/melding etter pass, og at det dessuten vil bli svært vanskelig for begge to dersom ÅH gjenmelder svakt i egen farge. I denne situasjonen er det ingen mulighet for at x kan bety noe annet enn reåpning.

**d) x fra en NT-ÅH/melder** vil alltid være opplysende, for en NT-hånd vil aldri kunne ha til å straffedoble noen kontrakt på 1-3-trinnet alene.

### NEGX

**e) Negativ x** (NEGX)har til hensikt å finne 4-4 i M etter at motparten har meldt inn i 2. hånd, og er således aldri forslag til straff.

Merk at dersom en hvilken som helst x viser **en spesifikk M**, slik x ofte vil gjøre i dette systemet, vil ny farge på laveste nivå være naturlig og RF. Hopp til 3 eller melding av 3 i en slik spesifikk farge er sperr hvis makker har meldt noe tidligere, og konkurransemelding med 8-11HP hvis makker bare har passet. **Hopp i ny farge vil således etablere den fargen som er vist gjennom x som ”meldt”, og vise 4+støtte og singelton, og dobbelthopp vil vise 4+støtte og renons**.

Systemet bruker NEGX helt opp til og med 3♠ og viser derfor **4-kort i minst 1 umeldt M** når motparten melder inn over åpning 1 i farge. Har makker/motparten meldt en M viser den **100%** sikkert minst 4-kort i den andre M (og oftest minst 3-kort i umeldt m). Er begge M meldt, viser x begge m, og er begge m meldt, viser x minst 4-4 i M.

I og med at STRAFF ikke finnes direkte i NEGX-situasjoner, vil man likevel kunne legge opp til å straffedoble motparten gjennom å passe, og stole på at makker vil gjenåpne meldingsforløpet med en x, som man kan passe ned. Makker må på sin side forsøke å reåpne meldingsforløpet med en x hvis han først skal melde en gang til etter at hans makker har sagt pass i en NEGX-posisjon. **Regelen er et jo kortere man er i motpartens innmeldingsfarge, jo mer sannsynlig er det at makker har mange og ønsker å straffedoble.**

Legg merke til at NEGX også brukes etter motpartens innmeldinger på 2-trinnet over vår 1NT åpning. Prinsippene er da litt annerledes, så ta en titt på: ” Motparten melder over vår 1NT ”.

#### Svar på NEGX

Når makker dobler negativt, opphører alt som heter revers. Makker har forlangt en ny melding med sin x, og hvorvidt denne kommer som et resultat av tvang eller frivillighet, er helt irrellevant. Melding viser aldri noe tillegg, kun fargetilpasning.

Når makker passer i en NEGX situasjon, skal du i stedet for å se etter tillegg eller nye farger eller lignende, heller ta en god titt på hva du har i motpartens farge. Skal du doble eller skal du ikke?

**Har du D x x eller bedre: Absolutt ikke!**

**Har du xx: Kanskje…Bruk fornuftig skjønn!**

**Har du x eller -: Absolutt! Hver eneste gang!** Skal du si noe

nå, så bør din melding komme i form av en

**”reåpnings-x”**.

Likeledes etter 1NT – (2♥) – p – (p) – ?

Også her skal du ta en god titt på hva du har i motpartens farge. **Dx = kanskje,** mens **xx** er det minste du kan ha som **sannsynliggjør at makker kan ha til straffepass**.

Hvis SH ikke har meldt fordi han rett og slett bare var for svak, må han for all del ta ut i farge når ÅH dobler, og ikke la x stå.

### Support-x

**f) Support-x** (støttedobling) viser 3-kortstøtte i en M vist av SH etter at M4 har meldt inn. Heller ikke dette er forslag til straff. Merk at Support-x/-xx **tar prioritet** når makker har avgitt en fargemelding i 3. hånd og M4 aksjonerer. Slike x/xx er obligatoriske opp til 2 i den fargen makker har vist, men frivillige og viser tillegg hvis x/xx bringer vår side opp på 3-trinnet eller høyere.

**g) Ren utspills-x** (f. eks. x av fiktiv farge) er verken konstruktive eller forslag til straff. Deres hensikt er kun å foreslå et godt utspill for makker (+ eventuelt å hjelpe ham til å finne en passende oppofringsfarge å stampe med).

**h) Reese-x** kan forekomme både i angrep og i forsvar når sidene har meldt/indikert samme farge og har støttet hverandre opp til 3-trinnet. Dette kan eksempelvis være: 1♠ – (2♥) – 2♠ – (3♥) - ? eller 1♠ – (x) – 2♠ – (3♥) - ? Her ville melding av mellom-liggende farge være uspesifisert trial bid (INV), men siden det ikke finnes noen slik farge til rådighet vil regelen være at x betyr INV, mens melding av 3♠ kun er kamp om kontrakten. Det samme prinsippet brukes i forsvar.

### BUKX

1. **BUKX** (Best Uten Kort-x) er en slags **reåpning** **i uklare posisjoner** der man er ute og kjemper med fienden om en (minst) delkontrakt. Situasjonen vil oftest være at egen side ikke er blitt enig om noen kontrakt-farge ennå, og det foreligger heller ikke noen melding som minst inviterer til utgang eller høyere kontrakter. BUKX brukes stort sett i disse situasjonene:
2. Egen melding av en ny farge vil være RF og til og med GF (på 3-trinnet). En **BUKX** vil derimot tillate makker å melde denne fargen hvis han kan, uten at dette blir noe krav (det er jo forlangt en **farge**-melding til fra BUK-dobleren).
3. I et meldingsforløp der en av makkerne har avgitt en begrenset melding, vil melding av en ny farge eller gjentagelse av egen meldt farge kunne etablere en (mild) INV. **BUKX** i stedet vil eliminere INV-antydningen, og kun være kamp om kontrakten.
4. Du har en hånd der du er usikker på om du skal spille i egen eller makkers farge, og kan bruke BUKX som hjelpemiddel til å finne ut av det.
5. Du har selv ingen god melding av ulike grunner, men har noe tillegg og føler at vi bør være med en gang til. Kanskje makker har en god melding i stedet?

En **BUKX** vil kunne sette makker i stand til å vurdere situasjonen, og kan i ekstreme situasjoner resultere i straffepass hvis makker har gode motspillskort og ingen egen god melding. Hovedregelen for BUKX som **ikke** er straffeforslag er: x kan brukes av begge hender på 1.- 2.- og 3-trinnet når følgende kriterier er tilfredsstilt:

a) Vår side har ennå ikke blitt enige om en kontraktbenevnelse.

b) Motparten er med i meldingsforløpet og har høyeste melding foreløpig.

c) Vår side har ikke meldt noen INV eller høyere GF.

d) SH har ikke avgitt en melding **som kan inneholde** minst INV (se under straff). Hvis meldingen kan inneholde minst INV, vil x være forslag til straff fra den hånden som dobler, men en BUKX fra makkeren.

e) SH har ikke avgitt en melding som viser en farge eller et valg av farger som ÅH vet om, og kan støtte.

En **BUKX** viser normalt tillegg til det man har vist allerede (enten i form av HP eller fordeling eller kanskje begge), og ber i utgangspunktet om en **fargemelding** til fra makker. Makker har etter en slik x lov til å regne med større spillestyrke enn det meldingene hittil har vist som MIN, men **IKKE større motspillsstyrke** hos dobleren. BUKX vil kunne benyttes **av begge hender** når man konkurrerer med motparten om a) en delkontrakt (eller bedre) eller b) strever med å finne egen god kontraktfarge (og i dette siste tilfellet kan man godt ha verdier nok til å ville spille utgang eller høyere når man har funnet fram til en felles farge). **BUKX** er spesielt kompetitiv og ekstremt lite straffebetont, spesielt når motparten har støttet hverandre i en farge.

### STRAFF

Noen ganger vil det gå helt klart frem av konteksten at en x vil være forslag til STRAFF (straffedobling), og da skal den naturligvis vurderes av doblerens makker etter dette kriteriet. Jo høyere vi er i meldingsforløpet, jo sterkere vil straffeforslaget være.

Alle straffeforslag på 1-, 2- og 3-trinnet vil ha det fellestrekk at de kun er **forslag**. Dette betyr at doblerens makker må ha lov til å vurdere motspillspotensialet på sin hånd opp mot meldetrinn, soneforhold og hva makker vil kunne forvente seg fra hans hånd basert på hans tidligere meldinger. Disse situasjonene etablerer straffeforslag:

**a) x av motpartens naturlige NT-åpning/innmelding og naturlige høye NT-kontrakter** (2NT og høyere)vil være straffeforslag med mindre situasjonen gjør at et eller flere av ikke-straff-prinsippene trer i funksjon. x setter opp STRAFF på begge hender. Legg imidlertid merke til at det er et prinsipp at hvis NT-meldingen tenderer mot å vise andre ting enn forslag til kontrakt (f. eks. flere farger), vil x være klart opplysende, eventuelt sette opp x som forslag om å ta motparten i minst en av de eventuelle fargene NT-meldingen viser.

**b) Etter åpning – (x) – xx** (som viser minst 11HP og interesse for å ”ta” motparten), setter xx naturligvis opp STRAFF på begge hender.

**c) Meldinger som er definert som minst INV** setter opp x som forslag til STRAFF på begge hender, for hvis man ikke ønsker å ta imot INV vil det ofte være lønnsomt å doble motparten i stedet. Dessuten vil det ikke lenger være noe behov for x som erstatter ”ingen god melding”. Dette omfatter naturligvis også alle meldinger som er GF.

**d) Meldinger fra SH som kan innebære minst INV** setter opp straff på SH (**men vil kun være BUKX hos ÅH**). X vil da vise vise at dette var en INV.

**e) Meldinger på begge hender som viser en eller to (eller en av to) umeldte farger, som makker kan støtte** på laveste nivå (eller be om en preferanse) vil sette opp STRAFF.

**f) Pass på SH i en posisjon der han kunne ha brukt NEGX vil oppfordre til reåpning med x,** spesielt hvis ÅH er kort i motpartens innmeldte farge (”straffepass”).

**g) Det finnes ikke alternative kontrakter i nye farger,** og/eller SH kan melde en fargemelding selv dersom han vil kjempe om kontrakten.

**h) Etter en svak åpningsmelding (2♦/2♥/2♠/2NT/3♣♦♥♠)** og motparten blander seg inn, er x fra den andre hånden forslag til STRAFF etter entydig svak melding, og x fra begge hender er forslag til STRAFF hvis ÅH har den sterke hånden etter f. eks multi ellr 2NT:

### ROMEX

Romex kombinerte Trial Bids brukes etter meldinger på 2-trinnet som etablerer en minst 8-korts tilpasning i ♥/♠. Dessuten bruker vi Romex kort (som en slags ”Splinter”-bud) gjennom direkte hopp i ny farge til 2♠ (etter vist♥) og til 3-trinnet etter vist ♥/♠ på 1-trinnet. Vi bruker derimot ikke langfarge-trial ved direkte hopp fra 1♥/♠, da vi har bedre bruk for hopp til 2NT for å vise hender med 18-19HP.

Romex lang vil ofte vise noe slikt som xxx eller knxxx i den aktuelle fargen (ofte 3 raske tapere), altså en farge som man trenger akutt hjelp i. Lavhonnører er derfor ikke spesielt positivt, men K kn x vil være klart bedre hjelp enn D 10 x, og E er alltid positivt, spesielt sammen med en lavhonnør. Liten singelton/E singel/renons betraktes som hjelp i fargen, mens xx regnes som ”litt” hjelp.

Slike trial bids brukes når man trenger makkers hjelp for å komme i utgang etter at man har funnet en felles trumffarge (eller når hoppet slår fast at man har minst 8 kort til sammen i en M). Den hånden som melder et trialbid vil være noe undervektig, og det vil derfor kreves noe mer enn MIN styrke og MIN hjelp hos den andre hånden for å ta imot invitten:

1. Ved kortfargetrial:
   1. SubMinimumHP (3-6HP) Ta **ikke** imot
   2. bortkastede Honn. i kortfargen (7-10) Ta **ikke** imot
   3. MdiumHP (7-8HP) Vurdér honnørene
   4. MaximumHP (9+HP) Ta imot
2. Ved langfargetrial:
   1. SubMinimumHP (3-6HP) Ta **ikke** imot
   2. Ikke hjelp i kritisk farge (7-10) Ta **ikke** imot
   3. Hjelp i kritisk farge (7-10HP) Vurdér totalbildet
   4. MdiumHP (7-8HP) Vurdér hjelp i fargen
   5. MaximumHP (9+HP) Ta imot

Prinsippet ved ROMEX er: **kort vei – kort farge og lang vei – lang farge**:

1♣ – 1♦ – 2♥ 2 sp ber om 2NT, hvoretter langfargetrial: 3♣ viser lang♣, 3♦ lang ruter og 3♥ lang♠.

2NT= kort♠, 3♣/♦ = kortfarge og INV.

1♠ – 2♠ eller

(1♥)–x–(2♣)–2♠ 2NT ber om 3♣, hvoretter Romex lang: 3♦ = langfarge, 3♥ = langfarge og 3♠ = lang♣.

Direkte farge: 3♣, 3♦ og 3♥ = Romex kort.

Etter 1♣ – 1♦, 1♣ – 1♥ og 1♣ – 1♦ – 1♠, dessuten 1♦ – 1♥ og 1♦ – 1♠ kan man dessuten **BUK-hoppe rett i ROMEX kort** som både sperrer, viser singelton, etablerer 8-korts tilpasning i sist viste farge og sparer meldetrinn. Denne muligheten er **kun** til stede etter åpning 1♣/1♦, og aldri etter 1♥/♠ åpning.

Selv om XYZ/XYNT er tilgjengelig (etter 3 meldinger på 1-trinnet), vil BUK-hopp direkte i ROMEX kort være overordnet og bør prefereres framfor XY når man har en singelton å vise. Dette viser altså en INV-hånd ”med struktur”.

Derimot vil 2♣ i XY erstatte hopp til ROMEX langfargetrialbid. Grunnene er 1) INV starter tidligere og man har bedre melderom, 2) Man kan stoppe under utgang på lavere nivå, 3) Vi har bruk for 2♠ (etter♥) og 2NT (etter♠) til å vise noe helt annet enn langfarge.

ROMEX kan også brukes som GF og kan da være SLEMINV. Da vil den som har innledet ROMEX etter avslag enten melde utgang (mild SLEMINV) eller en ny farge (CUE) på 4- eller 5-trinnet eller BLW uansett om makker har slått av eller ei (sterkere SLEMINV). Avslag på SLEMINV er å svare laveste bud i avtalt trumffarge. Man tar imot invitten foreløpig gjennom CUE.

### Support

Support-x (=Støtte-x) er obligatorisk på 1- og 2-trinnet alle de ganger motparten melder etter melding fra SH. Dette gjelder ubetinget og er en **prioritetsvisning** uansett hvilken farge makker har åpnet med på 1-trinnet.

**Unntak 1:** er når en slik x nødvendigvis vil måtte tvinge oss opp på 3-trinnet: 1♣ – (x) – 1♦ – (2♠) – x. Siden 1♦ viser minst 4-korts♥, vil x alltid vise 3-korts♥. Men denne x er ikke obligatorisk siden den vil bringe oss opp på 3-trinnet. Det er derfor lov til å passe med en minimumshånd, særlig siden 1♦ ikke trenger å vise så forferdelig mye (3+HP), og x vil vise tillegg og/eller shape.

**Unntak 2**: er når motparten melder inn 1NT (15-18) direkte, noe som setter opp straffeforslag på begge hender.

x (xx etter x) vil alltid vise 3-korts støtte i den fargen SH har vist, mens direkte støtte viser 4-kort. Melder man noe annet, lover man max dobbelton i makkers meldte farge.

### Revers

Revers på SH er nesten alltid minst INV og 4. farge er nesten alltid GF, med mindre **XYZ/Romex/Splinter** er tilgjengelige**.** Slike kravmeldinger blir nesten alltid virksomme når motparten blander seg inn i meldingsforløpet, og den gyldne regel er: Hvis ikke du har nok HP til å melde revers/4. farge, bør du enten passe eller ty til en BUKX.

# Åpning 1♣ (2+♣)

2+♣, 11-19HP. Hvis BAL/SEMIBAL: kun 11-14HP. Kan ha 5-6 ♣/♦ i en SEMIBAL NT-hånd: 6-3-2-2 [6-korts ♣/♦ (man åpner imidlertid med 1♦ med en dårlig 6-kort-farge, eller hvis dobbeltonene er uten honnører]/5-4-2-2 [5-korts ♣/♦+ 4-kort hvor som helst.

Hvis UBAL, er hånden skjev med 6+♣, eller med 5+♣ med sidefarge(r) og 11-19HP (kan være 4-4-4-1 med 4♣). Hender på 15+HP er **alltid** skjeve og har alltid minst 5♣.

Den hyppigst forekommende hånden er en 11-14 BAL/SEMIBAL NT, som kan inneholde dobbel ♣ og opptil 6-korts ♣/♦ (hvis 6-kortfargen er honnørfattig) men normalt ikke 5-korts ♥/♠. Man kan også velge å vise en 4-4-4-1 som 11-14NT (singel m).

## Svar på åpning 1♣

### Prioritet 1: Overføringer på 1-trinnet

På ♣-åpning bruker SH overføringsmeldinger på 1-trinnet (1♦, 1♥ og 1♠), både etter pass, dobler, og innmelding 1♦/1♥ i mellomhånden, og på 2-trinnet (2♦, 2♥).

SHs første prioritet er å finne fram til (minst) 4-4-tilpasninger i M, og han vil derfor først og fremst overføre til M hvis han selv har minst 4-kort der. Selv med både 6 og 7-korts m sidefarge, vil han prioritere å finne fram til en felles M. Selv med så lite som 3+HP vil han vise frem en 4-korts M. Hvis SH senere melder m, vil denne i prinsippet være lenger enn M (Canapé) og NF (selv med hopp eller melding på 3-trinnet) hvis XYZ/ XYNT er tilgjengelig.

Hvis XYZ/XYNT **ikke** er tilgjengelig, vil melding av Canapéfargen betraktes som ny farge på 3-trinnet og være RF. Selv i et presset meldingsforløp der begge motspillerne deltar i meldingsforløpet, vil slike meldinger være krav, mens en BUKX vil tillate avmelding av nye farger (også på 3-trinnet) som NF og da er det kun en kamp om kontrakten. Dette gjelder for begge i makkerskapet.

### SHs meldinger etter 1♣

1♣ - ?

pass = 0-2 HP eller med mindre enn 7HP og dårlige verdier.

1♦ = 4+♥ 3+HP, kan ha lengre ♣/♦. **Setter opp hopp til Romex kort**.

1♥ = 4+♠ 3+HP, kan ha lengre ♣/♦. **Setter opp hopp til Romex kort**.

1♠ = Meldingen benekter 4+♥/♠. Meldingen viser i prinsippet 7-10NT, og ber ÅH om å melde 1NT med en 11-14HP hånd. ÅH gjenmelder 1NT med hender som ikke vil INV mot en 7-10NT hos SH.

Etter 1NT gjenmelding (**som setter opp XYNT**) kan SH:

a) passe (=7-10HP) eller

b) Melde 2♣ for å vise en UBAL hånd med minst 5♦ (gjennom XY-NT).

SH kan passe ned svaret 2♦ med minimums-verdier (3-6HP).

c) Melde 2♣ (XY INV) for å invitere (med 2NT/3♦/ny farge).

d) Melde 2♦ (XY GF) over 1NT for å kreve til utgang.

1NT = 11-13HP BAL/SEMIBAL INV og benekter 4+♥/♠, Kan ha 5/6-korts ♣/♦.

2♣ = Minst 5+♣, benekter 4♥/♠, (**Omvendt minorhøyning** = 11+HFP)

RF: Minst INV. 2NT = svak og benekter 3+♣, og 3♣ viser dårlig åpnings-hånd (11-14HP). Holdvisning nedenfra etter 2♣ viser 15+HP og er GF.

2♦ = **BUK Overføringshopp**. Viser 6+♥ uten sidefarge (nesteparten av HP i♥–fargen). Svak (0-6HP). **Men merk:** kan også ha verdier nok til SLEMINV (15+HP). I så fall kommer man igjen med CUE etter 2♥. Meldingen setter opp ROMEX både kort og lang på SH.

2♥ = **BUK Overføringshopp**. Viser 6+♠ uten sidefarge. Svak (0-6HP). Mesteparten av HP i♠–fargen.  **Men merk:** kan også ha verdier nok til SLEMINV (15+HP). I så fall kommer man igjen med CUE etter 2♠. Meldingen setter opp ROMEX både kort og lang på SH.

2♠ = **Flertydig**: a) 14-17HFP, 5+♣ SEMIBAL/UBAL GF. b) 18-19HFP, 6+♣ UBAL GF . ÅH bør sporre i **2NT** om SHs kvaliteter.

2NT = 18-19HP BAL, naturlig GF uten 4-kort ♥/♠ og MAX 3+♣. Mild

SLEMINV, som lover 4+♦. Makker tar imot gjennom å forsøke å finne

mulig felles farge på 3-trinnet. Avslag: 3NT.

3♣ = Sperr, 0-6HP og 5+♣. (med 7-10HP og 5+♣ meldes normalt 1NT).

3♦ = Splinter (singelton) m/(5)6+♣. SLEMINV+. Avslag: 3NT/4♣.

3♥ = Splinter (singelton) m/(5)6+♣. SLEMINV+. Avslag: 3NT/4♣.

3♠ = Splinter (singelton) m/(5)6+♣. SLEMINV+. Avslag: 3NT/4♣.

3NT = 14-17HP. NF. Benekter 4-kort ♥/♠. Principle of fast arrival..

4♣ = Sperr 4-6HP m/(6)7+♣.

4♦ = Renons i ♦ med 5/6+♣. SLEMINV. Avslag: 4NT/5♣.

4♥/♠=CUE, tar imot invitten.

4NT=BLW.

4NT/5♣ = Tar ikke imot invitten.

4♥ = Renons i ♥ med 5/6+♣. SLEMINV. Avslag: 4NT/5♣.

4♠=CUE, tar imot invitten.

4NT=BLW.

4NT/5♣= tar ikke imot invitten.

4♠ = Renons i ♠ med 5/6+♣. Avslag: 4NT/5♣.

4NT=BLW.

5♣ = tar ikke imot invitten.

5♣ = NF m/(6)7+♣. Ingen sleminteresse.

### Strategi når motparten blander seg inn over 1♣

Hvis M2 (Motstanderen i 2. hånd) passer eller dobler, er ingenting forandret. Systemet er «on», og vi melder som om M2 ikke har meldt noe. x fra M2 er for oss «ikke-meldinger», fordi de ikke griper inn i vårt system.

Hvis M2 melder 1♦, er systemet også ”on”. SH dobler 1♦ hvis han selv skulle ha meldt 1♦ (x = viser altså 4+♥). SH melder etter pass fra M4 (motparten i 4. hånd) 1♥ på 3-kort osv. Hvis M4 melder etter svaret på 1♣, er **første prioritet** fra ÅH å vise 3-korts støtte til vist M med x (/xx) = **support-x/xx**. Alle andre meldinger enn dette (og fargestøtte, som bekrefter 4-kort i vist M) vil vise max dobbelton i makkers viste M.

Hvis M2 melder inn 1♥, er det også «system on». x viser da 4+♠, og hvis M4 aksjonerer, vil support-x/xx vise 3-korts♠, støtte viser 4-korts ♠ og alle andre meldinger viser max 2♠. Også de andre meldingene beholder stort sett sin karakter: 1NT= 7-10 (behøver ikke å ha ♥-hold). 2♣ = Inverse minor raise (INV+), 2♦ = naturlig og RF, 2♥ = enten svak sperr i ♠ eller ? etter ♥-hold. (Du vil prioritere å melde NT med hold), og 2♠, 2NT og 3♣ beholder samme valør som uten innmelding.

Melder M2 inn 1♠, vil x være NEGX og vise 4+♥. Hvis M4 aksjonerer, vil support-x/xx vise 3-korts♥, støtte viser 4+ ♥ og alle andre meldinger benekter så mye som 3♥. 1NT= 7-10 (behøver ikke å ha ♠-hold). 2♣ = Inverse minor raise (INV+), 2♦ = svak sperr i♥, 2♥ = naturlig og RF og 2♠ er enten 14+ med 5+♣ eller ? etter ♠-hold. (Du vil prioritere å melde NT med hold), og 2NT og 3♣ beholder samme valør som uten innmelding.

I og med at 1♣ ikke viser noen spesifikk farge, har det vist seg gunstig å bruke Amundsens NT-forsvar på SH over motpartens sterke 1NT-innmelding, men kun i direkte posisjon, når M2 melder inn 1NT: 1♣ - (1NT) – **Amundsen** (også p – (p) - 1♣ - (1NT) – **Amundsen** (se Amunsen).

Hvis motpartens melding ikke ødelegger noe for eget system er det i prinsippet **”system on”**. Da overser man helt motpartens innblanding og melder ganske enkelt det som om motparten ikke har meldt.

Hvis motparten derimot melder så høyt at systemet vårt blir korrumpert (dvs. 2♣ eller høyere), går vi over til naturlige meldinger, noe som inkluderer NEGX, support-x, BUKX, 2/1, nye farger krav, revers på SH, 4. farge og ny farge på 3-trinnet (GF), overmelding som viser en god løft i makkers farge osv. Vi bruker **support-x** helt opp til og med3♠ når motparten i 4. hånd blander seg inn etter en melding fra hver av oss.

**Support-x nærmest obligatorisk** til og med 2♠, med mindre svaret på x vil bringe oss opp på 3-trinnet. Da er det **lov til å passe med en minimumshånd**, spesielt når makker ikke nødvendigvis har vist så mye med sin første melding. På 3-trinnet **kan** ÅH velge å vise trekorts support med x dersom han synes han har kort nok til det (tillegg). Det er både viktig, nødvendig og systemmessig/strategisk korrekt å vise stor måtehold gjennom å **passe med svake åpningshender** når SH ikke har vist nok å kunne **garantere 7+HP.**

NT er NT, selv etter innmelding, og viser normalt hold i innmeldingsfargen på minst 2-trinnet, men trenger ikke nødvendigvis å gjøre det på 1-trinnet. Har man sagt 1NT, kan makker deretter spørre om hold gjennom overmelding hvis han er interessert i det.

Hopp til 2NT vil være INV etter minoråpning.

xx etter x viser tillegg (14+HP) og interesse for å ”ta motparten”. xx setter opp STRAFF på begge hender. Makker trenger imidlertid ikke nødvendigvis å ta imot dette forslaget. Hvis makker sier pass etter xx fra deg og melding i mellomhånden, vil dette kunne være både INV til x fra deg (viser tillegg) og det motsatte. I det siste scenariet tar han ut din x i en annen melding etterpå (=MIN). Hvis makker etter xx fra deg og pass i mellomhånden **tar ut i forhånden**, enten i farge eller i NT, vil dette vise en klar **MIN** og tjene som advarsel mot å melde særlig mye mer.

Hvis det forekommer en systemoverføring før motparten melder inn, bør den som har avgitt systemmeldingen tenke seg godt om før han melder igjen, for makker er nødt til å tolke hans neste melding ut fra den meldingen han startet med.

.

2♣ kan eksempelvis være mange ting. Hvis makkerparet skal i minst utgang, så er det kun den hånden som har meldt 2♣ som vet om dette. Derfor må han være forsiktig med å avgi meldinger som ikke vil være GF fordi makker sannsynligvis vil se det slik at når han ikke krever/melder utgang, så kan det ikke være noen kravhånd han forsøker å vise. Det er den som vet mest om de samlede ressurser som omhyggelig må sørge for at også makker får vite det hvis man minst skal i utgang.

## Meldinger etter 1♣-1♦ (=4+♥, 3+HP)

I og med at 1♦ kan være avgitt på så lite som 3HP, bør ÅH aldri gå direkte i utgang etter svaret, men gi SH en sjanse til å vise fram minimale verdier. Derfor bør en hånd med ♥-støtte vises fram slik: 2♥ = 11-12HP og 4♥. 1♥ = 13-14HP og 3+♥ eller 15-19HP UBAL med 5+♣ og 3+♥. Etter 1♥ fra ÅH passer SH med 4+♥ og svak hånd (3-6HP) og melder en gang til (1NT/farge/2♥) med 7-10HP og 5+♥. Direkte hopp til 2NT viser 18-19HP INV med (bare) 4-kort♥. Hopp til 2♠/3♣/3♦ er naturlig ROMEX kortfarge-INV som bekrefter 5+♥. Hopp til 3♥ = sperr med 5+♥. Hvis SH har nok til å holde oppe en gang til (= minst 7HP unntatt ved laveste preferansemelding), kan en 18-19HP-hånd kreve/gå i utgang neste gang det er hans tur til å melde, og hoppe som INV med 15-17HP.

1♣ - 1♦ = 4+♥ og minst 3HP.

?

1♥ = 3+♥ med 11+HP. Kan ha 4-kort ♥ og 13-14 BAL/UBAL og gjenmelder

da ♥ uten hopp neste gang. Kan også ha 15+ med 3+♥. Med 15-17HP UBAL

m/minst 5-korts ♣ melder du ny farge eller billigste NT neste gang med

bare 3-korts♥, og hopper til 3♥ med 4-korts♥. Med 18-19 UBAL m/minst

5-korts ♣ hopper du i NT/ny farge/reverserer med bare 3-korts ♥ og

hopper til 4♥ med 4-korts♥). Meldingen 1♥ **setter opp XYZ og hopp til**

**ROMEX kortfargetrial** med ♥ som trumf:

Pass = 4♥ og SUBMIN (3-6HP).

1♠ = 4♠, 4+♥ og max en supertynn INV. (XYZ ville vært

INV/krav). Setter opp 3♣/3♦/3♥ som ROMEX kort.

1NT = Naturlig, 4♥, 7-10HP BAL/SEMIBAL.

2♣ = **XYZ** INV, ber om 2♦ (som SH kan passe eller invitere

videre på). ÅH bryter overføringen og melder 2♥ med 4♥ og

13-14HP, og har da vist en helt nøyaktig hånd. Med 15+HP

bør ÅH si 2♦.

2♦ = **XYZ** GF. ÅH melder 2♥ med 4-korts ♥ og 13-14, og

beskriver ellers hånden sin best mulig etter dette.

2♥ = 7-10HP. 5+♥. Forslag til spillemelding. Setter opp ROMEX.

2♠ = **ROMEX kort**. 5+♥ og singel♠. INV. Avslag: 3♥.

2NT = 11-13HP. Naturlig invitt med nøyaktig 4-kort♥.

3♣ = **ROMEX kort**. 5+♥ og singel♣. INV. Avslag: 3♥.

3♦ = **ROMEX kort**. 5+♥ og singel♦. INV. Avslag: 3♥.

3♥ = 5+♥ og sperr. NF.

3♠ = Renons i ♠ med 5+♥. GF. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

3NT = 14+HP. Kun 4♥.

4♣ = Renons i ♣ med 5+♥. GF. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

4♦ = Renons i ♦ med 5+♥. GF. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

4♥ = 5+♥. Fordelingshånd. Svak spillemelding.

1♠ = 4+♠ og 11+HP. Benekter 3-korts♥. Meldingen 1♠ **setter opp XYZ og**

**hopp til ROMEX kortfargetrial** med ♠ som trumf.

Pass = 4♥, minst 3♠ og 3-6HP. Subminimum.

1NT = Naturlig 7-10HP. Ikke 4-korts♠. Ikke (5)6-korts♥. NF.

2♣ = **XYZ INV**, overføring til 2♦. SH kan passe 2♦.

Ny melding fra SH etter 2♦ = invitt (også 2♥/♠).

2♦ = **XYZ GF**. ÅH beskriver hånden sin best mulig etter dette.

Viser først umeldte verdier I M. Med utgangsverdier og

4+♠ bør man først kreve gjennom 2♦, og deretter støtte ♠

med mindre man har til kortfargevisning.

2♥ = Naturlig spillemelding. 5+♥. 7-10HP. NF.

2♠ = Naturlig støtte: 4-korts ♠ og 7-10HFP. Mer konstruktiv

enn 3♠.

2NT = Naturlig BAL/SEMIBAL 11-13HP uten 4♠/5+♥. NF.

3♣ = ROMEX kort. 4+♠ og kortfarge i♣. INV. Avslag: 3♠.

3♦ = ROMEX kort. 4+♠ og kortfarge i♦. INV. Avslag: 3♠.

3♥ = 6+♥ og mild sperre-INV. NF. Avslag: pass og 3♠.

3♠ = Sperr: 3-6HFP og 4-korts♠. NF.

3NT = NF. 13+HP uten 4♠/5+♥.

4♣ = Renons i ♣ med 4-korts♠. Ber om CUE. Avslag: 4♠.

4♦ = Renons i ♦ med 4-korts♠. Ber om CUE. Avslag: 4♠.

4♥ = 7-korts♥. Spillemelding med max 3♠.

4♠ = NF med 4-korts♠. 11+HFP.

1NT = 11-14NT, BAL/SEMIBAL med verken 3♥ eller 4♠. Kan ha 6-kort

♣/♦, men da bør den være kun kn9xxxx eller dårligere. **Setter opp XYNT**.

Pass = 4♥ og 3-6HP.

2♣ = **XYNT**, overføring til 2♦. ÅH skal melde 2♦, som NF av SH

hvis han har en svak hånd med 4♥ og lang♦. Alle nye

meldinger fra SH er deretter INV (også 3♦, som altså ikke

er videre sperr). 11-13HP. RF.

2♦ = **XYNT, GF**. ÅH melder primært hold i ♥/♠.

2♥ = NF med 5+♥. 3-6HP.

2♠ = 4+♠ og 5+♥, NF. 4-10HP. Med INV+ går man gjennom

XYNT.

2NT = 0♠-5♥-4♣-4♦ med 4-10HP. Ber om uttak på 3-trinnet. RF.

Med invitt/kravhender går man alltid gjennom XYNT.

3♣ = 5-6♣ og nøyaktig 4♥, NF (Canapé).

3♦ = 5-6♦og nøyaktig 4♥, NF (Canapé).

3♥ = 6+♥, SPERR. 7-10HP. Alle INV+ går gjennom XYNT.

3♠ = Singel ♠ med lang♥. GF. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

3NT = BAL/SEMIBAL med nøyaktig 4♥. 14+HP. NF.

4♣ = Singel ♣ med lang♥. GF. Avslag: 4♥.

4♦ = Singel ♦ med lang♥. GF. Avslag: 4♥.

4♥ = 6-7-korts♥, NF. Ingen kortfarge. Ikke slemambitiøs.

4♠ = Renons i ♠ med lang♥. Exclusion Blackwood.

2♣ = 6+♣, enten som eneste farge 11-14HP BAL/UBAL, eller UBAL med

en minst 4-korts sidefarge og betente/manglende honnører i

kortfargen(e). benekter 3+♥ og 4-korts♠.

2♦ = Revers. Ekte ♦ m/lenger♣, 15-19HP UBAL RF. Benekter 3♥/4♠. 2NT vil nå være **BUK-Lebensohl** med en SUBMIN SH, og ber om 3♣ som kan passes/korrigeres.

2♥ = 4-kort♥, 11-12HP. Kan være UBAL. NF. **Setter opp ROMEX kort/lang**.

2♠ = **ROMEX**. 5+♣ og 4+♥ og kortfarge i♠. RF. INV

2NT = 18-19 UBAL med 6+♣ og max 2♥. Stort stikkpotensiale! Kan

passes. SH viser minimale verdier hvis han a) passer 2NT,

b) tar ut i 3♣ og c) tar ut i 3♥. Alt annet er GF.

3♣ = 6+♣. 15-17HP og max 2♥ og benekter 4♠. UBAL. NF hvis MIN (3-7HP).

3♦ = **ROMEX**. 5+♣ og 4+♥ og kortfarge i♦. RF. INV.

3♥ = Sperr med 4+♥. NF.

3♠ = Renons i♠. 5+♣ og 4+♥, 15-19HFP og SLEMINV.

3NT = 18-19HP. 6♣. Max dobbel♥. Ikke 4♠. Hvis UBAL: ♥= singelton.

Forslag til kontrakt.

4♣ = CUE i♣. 5+♣ og 4+♥, 18-19HFP og SLEMINV.

4♦ = Renons i♦. 5+♣ og 4+♥, 15-19HFP og SLEMINV.

4♥ = 18-19HFP m/5+♣ og 4+♥. UBAL med stort stikkpotensiale.

4NT = Roman Keycard Blackwood med 5+♣ og 4+♥. (0-3-1-4 =∏-Blw.)

### Motparten blander seg inn etter 1♣ – 1♦.

Hvis M2 passer eller dobler, er det ”system on”. Hvis M2 x eller melder farge etter 1♣ – 1♦, er det på en måte ”system on” x viser 4+ i fargen over. **Support-x/xx tar prioritet og viser 3-korts** ♥ (obligatorisk opp tom. 2-trinnet og tillegg på 3-trinnet).

Dersom M4 melder inn 1NT (sterk), brukes straffeforslag , men hvis M4 melder 1NT som svar på en x/melding: Support-x. **Førsteprioritet er altså å vise support** hvis man kan.

Unntak: **Merk** at vi **også bruker XYZ etter innmelding** 1♥/♠ i følgende forløp: 1♣ - (pass) – 1♦ – (1♥/♠) – x . Support-x erstatter en melding på 1-trinnet, og regnes da som melding på 1-trinnet, og XYZ er «on».

Etter 1♣ – 1♦ – 1NT og 1♣ – (p) - 1♦ – (1♥/♠) - 1NT vil XYNT tre i funksjon. Dette innebærer at meldingene 2♣ og 2♦ ikke lenger viser farge, men er opptatt til XY, og andre meldinger enn dette vil derfor være NF. 2♣ er XY-overføring til 2♦, og hvis makker melder en annen, ny farge (bryter overføringen), er dette RF. Melder han 2NT, vil dette være en naturlig INV.

NB! Alle ganger det blir konstatert til sammen 8 kort i en M på 2-trinnet, vil INV-melding være i henhold til **ROMEX**-prinsippet (kort vei = kortfarge-INV. Lang vei = langfarge-INV). Dette prinsippet gjelder også i for svar etter f. eks. x fra den ene hånden og melding av umeldt M som har vært indikert av x på den andre. Dessuten vil kortfarge-ROMEX gjelde direkte som hopp etter 1♣ – 1♦ og etter 1♣ – 1♦ – 1♥ (i det siste tilfelle vil hoppet til 2♠/3♣/3♦ bekrefte 5+♥, og viser singelton i meldt farge).

Også etter 1♣ – (p) - 1♦ – (1♥) – x/1♠ kan SH hoppe rett i ROMEX kort (3♣/3♦/3♥) med ♠ som avtalt trumf, mens ROMEX lang, generelle INV og kravhender håndteres gjennom XYZ.

Hvis motpartens innmelding er så høy at systemet vårt korrumperes, går vi over til naturlige krav: nye farger (RF), ny farge på 3-trinnet (GF), BUKX (RF), osv.

## Meldinger etter 1♣-1♥ (=4+♠, 3+HP)

I og med at 1♥ kan være avgitt på så lite som 3HP, bør ÅH aldri gå direkte i utgang etter svaret, men gi SH en sjanse til å vise fram minimale verdier. Derfor bør en hånd med ♠-støtte vises fram slik: 2♠ = 11-12HP og 4♠. 1♠ = 11-19 med 3+♠, eller BAL/UBAL 13-14 med 4+♠ eller 15-19 UBAL med 5+♣ og 3+♠. **Setter opp hopp til ROMEX kort**.

Etter 1♠ fra ÅH, passer SH med 4+♠ og svak hånd (3-6HP) og melder en gang til (1NT/farge/2♠) med 7-10HP. Direkte hopp til 2NT er 11-13HP med kun 4♠ (INV), og hopp til 3♣/3♦/3♥ er **ROMEX kort**.

Hvis makker har nok til å holde oppe en gang til (minst 7HP), kan en 18-19HP-hånd kreve/gå i utgang neste gang det er hans tur til å melde, og hoppe som INV med 15-17HP.

1♣ - 1♥

?

1♠ = 3+♠ med 11+HP. 1♠ er RF med mindre SH har sub-MIN. Kan ha 4-kort ♠ og 13-14 BAL/UBAL og gjenmelder da ♠ uten hopp neste gang. Med 15-17HP UBAL m/minst 5-korts ♣ melder ÅH neste gang NT/hopp i farge, og med 18-19 UBAL m/minst 5-korts ♣ og 3+♠ hopper ÅH neste gang i NT/ny farge/reverserer med bare 3-korts ♠ og hopper til 4♠ med 4-korts♠. Meldingen 1♠ **setter opp XYZ og ROMEX kort på SH.**

Pass = 4+♠ og 3-6HP (SUBMIN).

1NT = Naturlig, 4♠, 7-10HP. NF.

2♣ = **XYZ** **INV**, ber om 2♦, som SH passer med svak hånd 4-

korts ♠ og lang ruter (ÅH bryter overføringen gjennom å melde

2♠ med 4-korts ♠ og 13-14HP eller viser 15+ og 4♠ gjennom hopp til

3♠ eller dobbelthopp i Splinter. Også ny farge annen enn 2♦ viser

15+HP og naturlig shape). Enhver ny melding fra SH etter at ÅH

har latt seg overføre til 2♦ = invitt. (også 2♠).

2♦ = **XYZ** **GF**. ÅH melder 2♠ med 4-korts ♠ og 13-14, og beskriver

ellers hånden sin best mulig. Umeldte verdier i M skal prioriteres.

2♥ = 4♠, 5+♥ og 7-10HP NF. (Med 5+♠ ville SH ikke vist♥.)

2♠ = 5+♠. NF Spillemelding 7-10HP.

2NT = 11-13 BAL/semibalanserte HP. Kun 4♠. INV.

3♣ = **ROMEX kort**. Viser 5+♠ og singel♣. INV.

3♦ = **ROMEX kort**. Viser 5+♠ og singel♦. INV.

3♥ = **ROMEX kort.** Viser 5+♠ og singel♥. INV.

3♠ = Minst 5+♠ og 3-6HP. NF Sperr.

3NT = 14+HP. Kun 4♠. NF.

4♣ = Renons i ♣ med 5+♠. GF. Exclusion Blackwood.

4♦ = Renons i ♦ med 5+♠. GF. Exclusion Blackwood.

4♥ = Renons i ♥ med 5+♠. GF. Exclusion Blackwood.

4♠ = Spillemelding. Ikke sleminteressert. Ikke kortfarge.

1NT = Naturlig 11-14NT med max 2♠. Kan være SEMIBAL med 5♣+4-2-2 eller en honnørsvak 6♣♦-3-2-2. NF. **Setter opp XYNT**.

Pass = 4♠ og 3-6HP.

2♣ = **XYNT INV**, overføring til 2♦. ÅH melder normalt 2♦, som er NF for

SH med en svak canapéhånd med 4♠ og lang♦. Alle nye meldinger

fra SH vil være INV.

2♦ = **XYNT GF**. ÅH melder primært umeldte verdier (hold) i ♥/♠.

2♥ = Preferansemelding med 5♠ og 4+♥. NF 7-10 HP.

2♠ = 5-6♠ Svak spillemelding. 3-6HP.

2NT = Naturlig rund invitt med 4♠ og 11-13HP.

3♣ = Sperr med 4-korts 4♠ og 5-6♣. (**Canapé**). INV går gjennom 2♣.

3♦ = Sperr med 4-korts 4♠ og 5-6♦. (**Canapé**). INV går gjennom 2♣.

3♥ = 5+♥, 5+♠ og en supermild fordelingsinvitt. NF.

3♠ = Lang♠. Sperr. 3-10HP. INV går gjennom 2♣.

3NT = Spillemelding, 14+HP med nøyaktig 4♠.

4♣ = Splinter med 6+♠. GF. Avslag: 4♠.

4♦ = Splinter med 6+♠. GF. Avslag: 4♠.

4♥ = Splinter med 6+♠. GF. Avslag: 4♠.

4♠ = 6-7-korts♠, Spillemelding. Ikke slemambitiøs. Ikke kortfarge.

2♣ = 6+♣, enten som eneste farge 11-14HP BAL/UBAL, eller UBAL med en minst 4-

korts sidefarge og betente/manglende honnører i kortfargen(e). benekter 3♠.

2♦ = Naturlig revers, UBAL 15-19HP (RF) og 5+♣ og 4+♦. Benekter 3♠. 2NT vil være **BUK-Lebensohl** med en hypersvak SH, og ber om 3♣ som kan passes. Nødbrems.

2♥ = Naturlig revers, 15-19HP (RF) og 5+♣ og 4+♥. Benekter 3♠. RF. 2NT vil være **BUK-Lebensohl** med en hypersvak SH, og ber om 3♣ som kan passes. Nødbrems.

2♠ = 4-kort♠, 11-12HP (BAL/UBAL).

2NT = 18-19 UBAL med 6+♣ og max 2♠. Stort stikkpotensiale! Kan passes. SH viser minimale verdier (NF) hvis han a) passer 2NT, b) tar ut i 3♣ og c) tar ut i 3♠. Alt annet er GF.

3♣ = 6+♣. 15-17HP og max 2♠. UBAL. NF hvis SUBMIN hos SH (3-7HP).

3♦ = **ROMEX** **kort** (15+RF). UBAL 5+♣ og 4+♠ og singel♦.

3♥ = **ROMEX** **kort** (15+RF). UBAL 5+♣ og 4+♠ og singel♥.

3♠ = Minst 5♣ + 4♠ og sperr (11-14HP). Ikke kort ♦/♥.

3NT = 18-19HP UBAL. 6♣ og max dobbel♠. Forslag til kontrakt,

4♣ = UBAL CUE med 5+♣ + 4♠. 18-19HP. SLEMINV som ber om CUE.

4♦ = Renons i♦, 18-19HP.

4♥ = Renons i♥, 18-19HP.

4♠ = UBAL 18-19 med 5+♣ + 4♠. Ikke slemambitiøs. Ingen singel/renons.

4NT = Roman Keycard Blackwood med ♠ som trumf.

### Motparten blander seg inn etter 1♣ – 1♥ (=4+♠).

Hvis M4 passer eller dobler, er det ”system on”.

Etter **x fra M4** er primærvalget **xx = støtte-xx**, som viser 3-korts♠. Meldingen 1♠ viser da 4♠ og 13-14HP, mens hopp til 2♠ fremdeles viser 11-12 og 4♠. Pass etter x vil vise max dobbel ♠ og minst H10xx i♥. Forslag til kontrakt, men makker bør ha Hx eller xxx i ♥ og minst 7HP for å være i nærheten av å passe.

Hvis M4 melder andre meldinger etter 1♣ – 1♥, er det ”system off”, men Support-x gis prioritet: x viser 3-korts♠, selv etter innmelding 1♠.

Merk at vi **også setter opp XYZ etter support-x** etter innmelding 1♠ etter følgende forløp: 1♣ - (pass) – 1♥ – (1♠) - x **og XYNT** etter følgende forløp: 1♣ - (pass) – 1♥ – (1♠) - 1NT. Det er da i begge tilfeller i prinsippet gått 3 meldinger på 1-trinnet (selv om motparten har vært ”innom”), og **XYZ**/**XYNT** er ”on”. (**XYZ**/**XYNT** brukes imidlertid aldri etter innmelding fra M4 av 1NT eller høyere).

## Meldinger etter 1♣ -1♠ (BUK-overføring til 1NT):

SH benekter 4-korts ♥/♠, og viser normalt enten en hånd som a) vil i 1NT (7-10HP), men på riktig hånd, eller b) har minst 5+♦, og er **UBAL** med 3+HP (og kan være ubegrenset i styrke). Meldingen 1♠ **ber om meldingen 1NT fra ÅH** med 11-14HP (BAL/UBAL). Melder han noe annet enn 1NT eller 2♣ (= 11-14 og skjev hånd med 6+♣), må han ha minst 15HP.

Etter at ÅH har gjenmeldt 1NT, som setter opp XYNT, kan SH melde a) 2♣ (**XYNT INV**), som forlanger 2♦ som han kan passe (sign off), invitere (2NT/ny farge), eller han kan b) kreve til utgang med 2♦ (**XYNT GF**). Prinsippet er fremdeles at **så lenge XYNT er tilgjengelig, vil nye farger være NF**.

I og med at 1♠ kan være avgitt på så lite som 3HP, bør ÅH aldri gå direkte i utgang etter svaret, men gi SH en sjanse til å vise fram minimale verdier. Derfor bør en ÅH med normalt minimum (11-14HP) og også med helt opp til 17HP stort sett være ”snill gutt” og gjøre som han blir bedt om, nemlig først å melde 1NT, og deretter 2♦ på 2♣. Melder han noe annet, viser han 15+HP.

Etter 1NT fra ÅH passer SH med 7-10NT eller melder 2♣ (**XYNT INV**) med en svak ♦-hånd (med 3-6HP vil han deretter passe ned 2♦) og med 11-13HP vil SH melde en ny farge som naturlig INV med ♦ som lengste farge. Hvis SH har nok til å holde oppe en gang til etter svaret 2♦ over 2♣, har han altså 11-13HP, og da kan en ÅH med 15+HP gå i utgang neste gang det er hans tur til å melde, eller hoppe som INV med 13-14HP.

SH melder 2♦ (**XYNT** **GF**) etter 1NT med en kravhånd (14+HP) med ♦ som lengste farge. På 2♦ melder ÅH primært hold i M (2NT = hold i begge M). Hvis SH ikke melder 2♣/♦, men andre meldinger på 1NT, viser han 7-10HP (NF), og naturlig farge med lengre♦.

1♣ - 1♠

?

1NT = 11-14NT. NF. Vanligvis BAL, men trenger ikke nødvendigvis å være det. Kan eksempelvis ha 15-17HP UBAL uten å få vist det fram foreløpig. Meldingen **setter opp** **XYNT**. 1NT er det svaret makker forventer seg når han melder 1♠, og det er også det svaret han bør få dersom ÅH opprinnelig hadde tenkt å vise en 11-14NT, for husk, SH kan ha så lite som 3+HP hvis han har 5+♦!

2♣ = **XYNT-INV**, overføring til 2♦. NF. Meldinger etter dette vil vise INV med minst 5+♦. Avslag på INV vil være 2NT/3♦.

2♦ = **XYNT-GF**. ÅH melder primært stoppere i ♥/♠. 2NT vil vise stoppere i begge M. Siden SH har minst 5+♦, kan det være viktig å støtte ham hvis du har♦–støtte.

2♥ = Svak preferansemelding med 5+♦ og 3♥. (SH benektet 4-korts M med meldingen 1♠.)

2♠ = Svak preferansemelding med 5+♦ og 3♠. (SH benektet 4-korts M med meldingen 1♠.)

2NT = Svak preferansemelding med 5+♦ og 4+♣.

3♣ = Svak preferansemelding med 5+♦ og 5+♣.

3♦ = 6+♦. Direkte sperr. Ingen utgangsambisjoner.

3NT = Spillemelding, 14+HP med 5+♦. Mild SLEMINV i♦.

2♣ = Naturlig 6+♣. UBAL 11-14.

2♦ = Naturlig revers med 4+♦ og 5+♣. 15-19HP og UBAL. (**2NT = BUK-Lebensohl**.)

2♥ = Naturlig revers med 4+♥ og 5+♣. 15-19HP og UBAL. (**2NT = BUK-Lebensohl**.)

2♠ = Naturlig revers med 4+♠ og 5+♣. 15-19HP og UBAL. (**2NT = BUK-Lebensohl**.)

2NT = Bryter overføringen (til 1NT) og viser 18-19HP UBAL med minst 5+♣. [(SEMI)-BAL 18-19 åpner vi med 1♦.] Hvis SH tar ut i 3♣/♦ har han 3-6HP-hånden med kløvertilpasning og/eller lang ruter Dette bør derfor passes av ÅH.

3♣ = Naturlig, 15-19HP, 6+♣. NF.

3♦ = 6+♣ og 5+♦. 15-19HP. Svært UBAL. NF, men det bør gis preferanse.

3♥ = 6+♣ og 5+♥. 15-19HP. Svært UBAL. NF, men det bør gis preferanse.

3♠ = 6+♣ og 5+♠. 15-19HP. Svært UBAL. NF, men det bør gis preferanse.

3NT = Sjanse. gående 6-7-kort ♣ eller 18-19 m. stort stikkpotensiale i♣.

## Meldinger etter 1♣-1NT (11-13HP, INV)

Meldingen 1NT er naturlig etter 1♣ og viser **nøyaktig 11-13HP** og er en BAL INV. Meldingen benekter 4+♥/♠ og 5+♦ i en skjev hånd. (Har du minst 14HP, bør du avgi en melding som er RF/GF). Etter 1NT kan ÅH passe med en svak åpningshånd (11-12HP), men med 13-14HP bør ÅH avgi en gjen-INV (2NT) og med 15+ bør han melde utgang.

## Meldinger etter 1♣-2♣

2♣ er **omvendt minorhøyning**, og dermed minst INV (11+ og minst 5-kortsstøtte). Det finnes 2 svake svar:2NTog3♣er NF. Andre bud er holdvisning, med 15+HP og er GF.

1♣ - 2♣

?

2♦ = 15+HP. Ikke MIN. Hold i ♦ og SEMIBAL. Kan ha hold i en M også. **Holdene meldes nedenfra.** Hold du hopper over, er hold du ikke har.Etter holdvisning kan SH få vite flere hold gjennom å melde en farge (naturlig) eller 2NT.

2♥ = Hold i ♥ 15+HP. Ikke MIN. Benekter hold i♦.

2♠ = Hold i ♠ 15+HP. Ikke MIN. Benekter hold i ♦/♥.

2NT = 11-14NT BAL. MAX 2♣. NF.

3♣ = Naturlig, 11-14HP, minst 3+♣. NF.

3♦ = Singel ♦ med 4+♣, 15-19. SLEMINV i♣.

3♥ = Singel ♥ med 4+♣, 15-19. SLEMINV i♣.

3♠ = Singel ♠ med 4+♣, 15-19. SLEMINV i♣.

3NT = Sjanse: lang, toppsterk kløver. Spillestikk, men ikke slemabitiøs.

4♣ = 18-19HP, 5+♣ og SLEMINV.

Makker tar imot invitten med CUE, slår av med 4NT/5♣.

4♦ = Renons i ♦ med 5+♣. CUE tar imot. 4NT slår av. 4NT etter CUE er Blackwood. Svar som etter BLW, men ikke meld ess i renonsfargen.

4♥ = Renons i ♥ med 5+♣. CUE tar imot. 4NT slår av. 4NT etter CUE er Blackwood. Svar som etter BLW, men ikke meld ess i renonsfargen.

4♠ = Renons i ♠ med 5+♣. 4NT er BLW Blackwood.

4NT = 18-19HP, 5+♣. BLW i♣. Ingen singelton/renons.

### M4 melder inn etter åpning 1♣-2♣:

Pass/3kl viser 11-14. Med 15+ melder ÅH hold i motpartens farge med billigste NT-melding, og melder ellers farger holdvisende på 2- og 3-trinnet. Farge med hopp = kortfarge, 5+♣-tilpass og 15+HP. Overmelding av M4s farge viser 15+HP, 5+♣ og hold i de andre to fargene: spør etter hold i M4s innmeldingsfarge. x er straffeforslag på begge hender, siden omvendte minorhøyninger er minst utgangs-INV.

## Meldinger etter 1♣-2♦ (BUK-overføringshopp)

BUK-hopp til 2♦ viser primært en svak overføring til ♥ med minst 6+♥ uten sidefarge. Hånden vil normalt være på 0-6HP. Mesteparten av honnørstyrken skal være i♥. Men hånden kan også ha verdier nok til SLEMINV (15+HP). I så fall kommer han igjen med et CUE etter at makker har sagt 2♥. Avslag vil da være å gå ned i 3♥.

1♣ - 2♦

?

2♥ = Javel! ÅH bør melde 2♥ på alle 11-14HP-hender. Alle meldinger etter dette vil være SLEMINV fra SH. ÅH bør ikke ta imot en SLEMINV uten tilpasning eller med mindre enn 15+HP. Bryter ÅH overføringen, viser han UBAL hånd med 5+♣, minst 15HP, uegnet til spill i ♥ (singel/renons).

2♠ = 5/6♣ + 4+♠. Revers: ≥ 15HP. ♥er uaktuelt (max ♥x).

2NT = 15-17HP UBAL. Minst 4+♣ og max ♥x (kan være 4-1♥-4-4). NF.

3♣ = 6+♣ og 15+HP. ♥er uaktuelt (max ♥x).

3♦ = 5/6♣ + 4+♦, 15+HP. ♥er uaktuelt (max ♥x).

3♥ = SPERR med minst ♥xxx/Hx, 11-14HP eller ZAR.

3♠ = Singel ♠ med minst ♥xxx/Hx, 15-19HP. SLEMINV i♥.

3NT = 18-19HP spillesterk m/6+ (semi)gående ♣ og max ♥x.

4♣ = 15-19HP, CUE med 5+♣ og ♥xxx/Hx. SLEMINV i♥. Makker tar imot invitten med CUE, og slår av i 4♥/4NT/5♣.

4♦ = Singel ♦ med minst ♥xxx/Hx, 15-19. SLEMINV i♥.

4♥ = Minst ♥xxx/Hx og 18-19HP. Spillemelding og ikke slemambitiøs.

4♠ = Renons i ♠ med 5+♣ og 4+♥-støtte. SLEMINV i♥.

4NT = BLW i♥. Minst 4+♥-støtte.

5♣ = 6+♣ og 18-19HP. ♥er uaktuelt (max ♥x). NF.

5♦ = Renons i ♦ med 5+♣ og 4+♥-støtte. SLEMINV i♥.

## Meldinger etter 1♣-2♥ (BUK-overføringshopp)

BUK-hopp til 2♥ viser primært en svak overføring til ♠ med minst 6+♠ uten sidefarge. Samme prinsipper som etter 1♣ – 2♦.

1♣ - 2♥

?

2♠ = Javel! ÅH bør melde 2♠ på alle 11-14HP-hender. Se 1♣-2♦.

2NT = 15-17 UBAL. Minst 4+♣ og max ♠x (kan være 1♠-4-4-4). NF.

3♣ = 6+♣ og 15+hp. ♠er uaktuelt (max ♠x).

3♦ = 5+♣ + 4+♦. 15+hp. ♠er uaktuelt (max ♠x).

3♥ = 5+♣ + 4+♥. 15+hp. ♠er uaktuelt (max ♠x).

3♠ = INV med minst ♠xxx/Hx, 15-17HP.

3NT = 18-19 spillesterk m/6+ gående/semigående ♣ og max ♠x.

4♣ = 18-19HP, CUE med 5+♣ og ♠xxx/Hx. Sleminvitt i♠.

Makker tar imot invitten med CUE, og slår av i 4♠/4NT/5♣.

4♦ = Singel ♦ med minst ♠xxx/Hx, 18-19. Sleminvitt i♠.

4♥ = Singel ♥ med minst ♠xxx/Hx, 18-19. Sleminvitt i♠.

4♠ = Minst ♠xxx/Hx, 18-19. Spillemelding og ikke slemambitiøs.

4NT = BLW i♠. Minst 4+♠-støtte.

5♣ = 6+♣ og 18-19HP. ♠er uaktuelt (max ♠x). NF.

5♦ = Renons i ♦ med 5+♣ og 4+♠-støtte. SLEMINV i♠.

## Meldinger etter 1♣-2♠

Hopp til 2♠ er flertydig, og benekter renons (1♣ - 4♦/♥/♠ viser renons). Den kan vise a) 14-17HFP, 5+♣ SEMIBAL/UBAL GF. b) 18-19HFP, 5+♣ UBAL GF. ÅHs tangentmelding 2NT ber om avklaring. ÅH bør ikke fravike avklaringsmeldingen 2NT med mindre han vil advare med minimums hender (særlig med en rund hånd uten kløverfarge eller med 4-kort kløver og en singleton for eventuelt å finne 5(6)♣ fremfor 3NT). Er han sleminteressert (15+hfp) bør han vel også innlede med 2NT med mindre han har en renons han samtidig vil fortelle om:

1♣ - 2♠

?

2NT = Spør om hva SHs melding inneholder. Bør benyttes av ÅH!

3♣ = 14-17HFP UBAL GF med (5)6+♣ og udefinert singleton. (1-3-4-5/1-3-3-6/3-1-4-5/3-1-3-6/3-3-1-6/2-3-1-7/3-2-1-7/1-2-3-7/1-3-2-7).

3♦ = Hvilken farge er singel?

3♥ =♥. (Ekte)

3♠ =♠. (Ekte)

3NT =♦. (Residuet)

3♦ = 18+HFP UBAL GF med (5)6+♣ og udefinert singleton. (1-3-3-6/3-1-4-5/3-1-3-6/3-3-1-6/2-3-1-7/3-2-1-7/1-2-3-7/1-3-2-7).

3♥ = Hvilken farge er singel?

3♠ =♠. (Ekte)

3NT =♦. (Residuet)

4♣ =♥. (Komplementær)

3♥ = 14-17HFP UBAL GF med 7+♣ og 3♥+ 2♠ og singel♦. (2-3-1-7)

3♠ = 14-17HFP UBAL GF med 7+♣ og 3♠ + 2♥ og singel♦. (3-2-1-7)

3NT = SEMIBAL 14-17HFP (2-2-4-5/3-2-3-5/2-3-3-5/2-2-3-6/3-2-3-6/2-3-2-6). (1kl – 2NT viser 18-19 HP).

4♣ = 18+HFP og 6+♣ UBAL GF med max 1 taper i♣. Fastslår trumfen. Ber om CUE.

4♦ = 18+HFP og 6+♣ UBAL GF med 4+♦. Benekter renons (1-2-4-6/2-1-4-6/1-1-5-6/1-1-4-7).

4♥ = 18+HFP UBAL GF med 6+♣ og 3-1 i M (3♥) (1-3-3-6/1-3-2-7).

4♠ = 18+HP UBAL GF med 6+♣ og 3-1 i M (3♠) (3-1-4-6/3-1-2-7).

3♣ = Naturlig, 13-14HFP, minst 4+♣, og en eller annen 4-kort sidefarge. Benekter kortfarge.

3♦ = spør etter sidefarge:

3♥ =♥.

3♠ =♠.

3NT =♦.

3♦ = 4+♣, singel ♦ og 11-14 HFP. Med 11-14 HFP og en renons bør ÅH melde 2NT over hoppet til 2♠. Det bør han også gjøre med 15+HFP og en singelton.

3♥ = 4+♣, singel ♥ og 11-14 HFP.Se meldingen 3♦.

3♠ = 4+♣, singel ♠ og 11-14 HFP.Se meldingen 3♦.

3NT = BAL/SEMIBAL 11-14HFP. Max 6♣ .(11-12 HP hvis minst 4♣) (2-3-4-4/3-2-4-4/2-3-3-5/3-2-3-5/2-2-4-5/2-3-2-6/3-2-2-6/2-2-3-6). Ingen sleminteresse.

4♣ = 15+HP, 5+♣ og UBAL sleminvitt. Ber om CUE.

Makker tar imot invitten med CUE, slår av med 4NT.

4♦ = Renons i ♦ med 5+♣ og 15+HP. Makker tar imot sleminvitten med CUE/4NT, og slår av i 5♣. 4NT er BLW.

4♥ = Renons i ♥ med 5+♣ og 15+HP. Makker tar imot sleminvitten med CUE/4NT, og slår av i 5♣. 4NT er BLW.

4♠ = Renons i ♠ med 5+♣ og 15+HP. Makker tar imot sleminvitten med CUE/4NT, og slår av i 5♣. 4NT er BLW.

4NT = BLW i♣.

### ÅHs gjenmelding.

Med ♣-tilpass og skjev hånd eller med sleminteresse vil ÅH spørre etter singelton over svarene 3♣ og 3♦. Melder han ny farge over de andre svarene er dette ekte CUE.

Selv om ÅH oftest vil be om avklaring ved å melde 2NT over hoppet til 2♠, plikter han ikke å gjøre det. Han kan velge å vise minimums hender med eller uten 4-kort kløver eller en egen singleton eller renons og 5+♣ med sleminteresse.

## Meldinger etter 1♣-2NT

Hopp til 2NT viser 18-19HP BAL/SEMIBAL, og er naturlig GF som benekter 4-kort ♥/♠ og 5+♣. Som regel har SH minst 4♦.

1♣ - 2NT

?

3♣ = Ber om at 2NT-melderen melder 4-korts ♦ hvis han har det. Deretter: CUE med ♦ som trumf.

3♦ = 5/6♣ + 4/5♦. 11-14HP. M er nå CUE med tilpass til en m.

3♥ = 6♣ + 5♥. 11-14HP. Melding av 3♠ er CUE som bekrefter 3-korts♥. Deretter CUE. 4♦ viser 5+♦, og 4♣ er CUE som bekrefter 3-korts♥.

3♠ = 6♣ + 5♠. 11-14HP. Melding av 4♥ er CUE som bekrefter 3-korts♠. Deretter CUE. 4♦ viser 5+♦, og 4♣ er CUE som bekrefter 3-korts♠.

3NT = 11-14HP UBAL/SEMIBAL/BAL. Kan være 4-4-1♦-4/4-1♥-4-4/1♠-4-4-4. Ikke slemabitiøs i ♣ eller♦.

4♣ = 15-19HP, 6+♣ UBAL og ber om CUE.

Makker tar imot invitten med CUE, slår av med 4NT.

4♦ = Renons i ♦ med 6+♣. 15-19HP. Ber om CUE/4NT som avslag.

4♥ = Renons i ♥ med 6+♣. 15-19HP. Ber om CUE/4NT som avslag.

4♠ = Renons i ♠ med 6+♣. 15-19HP. Ber om CUE/4NT som avslag.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

## Meldinger etter 1♣-3♣

Hopp til 3♣ er sperr, 3-6HP og 5+♣ (NB! med 7-10HP og 5+♣ meldes normalt 1NT).

1♣ - 3♣

?

Pass = Spillemelding. Viser 11-14 UBAL/SEMIBAL/BAL/4-4-1♦- 4/4-1♥-4-4/

1♠-4-4-4.

3♦ = 5/6♣ + 4/5♦. Revers: ≥ 15hp. RF. Makker melder 4♣ med 3-4HP og viser

majorhold med 5-6HP. 3NT = 5-6HP med hold i begge M.

3♥ = 6♣ + 5♥. Revers: ≥ 15hp. RF. Makker passer med 4-korts ♥ og 3-4HP,

melder 4♣ med 3-4HP uten støtte i♥. 3NT = 5-6HP og hold i♠. Han

melder 4♥ med 4-korts og 5-6HP. 3♠/4♦ = kortf.,♥–støtte og 5-6HP.

3♠ = 6♣ + 5♠. Revers: ≥ 15hp. RF. Makker passer med 4-korts ♠ og 3-4HP,

melder 4♣ med 3-4HP uten støtte i♠. 3NT = 5-6HP og hold i♥. Han

melder 4♠ med 4-korts ♠ og 5-6HP. 4♦/4♥ = kortf.,♠–støtte og 5-6HP

3NT = 18-19 UBAL. 5+♣ men kke slemabitiøs i♣. Kan være

4-4-1-4/4-1-4-4/1-4-4-4. Ikke slemabitiøs i♣.

4♣ = Sperreinvitt, enten tillegg (15+HP)eller svært lang 5+♣.

Makker tar imot invitten med CUE og slår av ved å passe eller melde 5♣.

4♦ = Renons med 15-19HP, 5+♣. GF.

4♥ = Renons med 15-19HP, 5+♣. GF.

4♠ = Renons med 15-19HP, 5+♣. GF.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

## Meldinger etter 1♣-3♦/♥/♠

Hopp til 3♦/3♥/3♠ er Splinter (viser singelton i meldt farge) m/(5)6+♣.

CUE/4NT (BLW) tar imot SLEMINVitten, mens 3NT/4-5♣ er spillemeldinger.

## Meldinger etter 1♣-3NT

Hopp til 3NT viser 3-3-3-4/3-3-4-3 og 14-17HP. NF. 4♣ foreslår ♣ som trumf med 15-19HP og 5+♣. og ber om CUE. (avslag er 4NT). Ny farge viser fordelingshånd og er SLEMINV. Makker tar imot SLEMINV i den nye fargen med CUE, og slår av i 4NT/5♣. 4NT er BLW. 4NT direkte på 3NT er kvantitativ.

## Meldinger etter 1♣-4♣

Hopp til 4♣ er Sperr 4-7HP m/(6)7+♣. Makker passer normalt, sperrer videre til 5/6♣ eller melder CUE med 18-19 (billigste stopp i kløver er avslag).

## Meldinger etter 1♣-4♦

Hopp til 4♦ viser renons i ♦ med 5/6+♣. Sleminvitt. 4♥/♠=CUE, 4NT=BLW og 5♣ tar ikke imot invitten.

## Meldinger etter 1♣-4♥/4♠

Hopp til 4♥/4♠ viser egen farge og er sperreutgang i ♥/♠. NF

## Meldinger etter 1♣-4NT

Hopp til 4NT setter kløver som trumf og spør direkte etter ess med svar etter BLW.

## Meldinger etter 1♣-5♣

5♣ er Spillemelding m/(6)7+♣. Ingen sleminteresse. ÅH passer med mindre han har tro på noe mer eller han ser at det bør stampes på forhånd.

# Åpning 1♦: 5+♦ [/4-4-4-1♣]/18-19NT BAL.

1♦: viser 11-19HP, og inneholder aldri 5-korts ♥/♠ med mindre hånden er sterk og har lengre♦. NB: overføringer etter 1♦: 1♥ viser 4+♠ og 1♠ viser 4+♥ (fortsettelse etter 1♦ – 1♥ som etter 1♣ – 1♦/♥, og XYZ/XYNT trer i funksjon etter 3 meldinger på 1-trinnet). Med 4-4 i M meldes ♠ først. Hånden kan være UBAL, BAL eller SEMIBAL (samme SEMIBAL håndtyper som etter 1♣). Hvis hånden er på 11-17HP, er den alltid UBAL med minst 5♦ (4♦ hvis 4-4-4-1♣). Hvis hånden er på 18-19HP kan den være UBAL eller BAL, men hvis vi viser den som 18-19NT er den alltid BAL. Kun da kan den ha 2-korts♦.

Åpning 1♦ viser altså normalt en **UBAL hånd** på 11-19HP med lang ♦ (med eller uten sidefarge), dvs. en hånd som ikke dekkes gjennom en 11-14NT (som åpnes med 1♣). 1♦ vil oftest meldes med en hånd som a) har minst singelton/renons og en god lang enseter i ♦ (6+♦), b) 4-4-4♦-1♣, eller c) en minorpreget hånd med 5-4 en eller annen vei (5♣+4♦ eller 5♦+4♣ med honnørene i langfargene). Meldingsforløpet 1♦ - 1♥ - 2♣ og 1♦ - 1♠ - 2♣ vil være RF med styrke fra 11-19 HP. Men det blir annerledes etter 1♦ - 1NT - 2♣, for nå vil ÅH være begrenset opp til 14HP, og 15+ hender kan meldes med hopp uten at dette blir Romex.

SH skal holde oppe på 1-trinnet med så lite som 3+HP, for åpningen 1♦ vil altså også kunne vise 18-19NT BAL eller SEMIBAL uten 5-korts ♥/♠. Hovedregelen (første prioritet) er da at 18-19-NT skal vises ved første lovlige anledning, dvs gjennom å gjenmelde NT på billigste nivå etter SHs første melding (noe som benekter 4+ fargestøtte etter at SH har meldt 1♥/1♠). Etter gjenmelding 1NT (18-19HP) kan SH bruke XYNT (2♣/♦) for å invitere/kreve. Alle andre meldinger vil da bli svake spille- og/eller preferansemeldinger.

I og med at SH bør holde oppe på 3-korts M og så lite som 3+HP, trenger man imidlertid også en melding under utgangsnivå som viser 18-19NT med 4-korts ♥/♠-støtte. Derfor vil hopp til 2NT direkte etter 1♥/1♠ vise 18-19NT med 4-kortsstøtte i vist ♥/♠). Dette har flere konsekvenser.

1) SH kan som svar på 2NT gjenmelde 3♥/♠ (den støttede M) som spillemelding med sub-MIN (3-6HP), mens alt annet vil være GF.

2) Alle ROMEX kort (direkte hopp til 2♠/3♣ etter 1♦ – 1♥ eller til 3♣/3♥ etter 1♦ – 1♠) vil derfor også vise sterke hender (15-17HP), men altså ikke 18-19NT, som jo ikke kan inneholde kortere farge enn dobbelton. Disse hoppene vil til gjengjeld vise minst 5♦, 4 i meldt ♥/♠ og dessuten kortfarge som blir vist gjennom hoppet. Konsekvensen av dette er at 1♦ - 1♥ - 2♣ og 1♦ - 1♠ - 2♣ vil vise 5-4 en eller annen vei i m og RF.

3) SH skal etter 1♦ stort sett melde naturlig, bortsett fra **fem prinsipper** som er overordnet.

**a)** Det første er prinsippet om **først å undersøke majortilpasningen**. Selv med så lite som 3HP bør SH vise en 4-korts M hvis han har noen. Dette setter opp canapé når SH senere melder ♣ svakt (ikke-revers) og ikke har fått støtte i M. Husk at man viser omvendt Major: ♥viser ♠ og ♠ viser♥.

**b)** Her passer også det andre prinsippet inn. Dette har mye til felles med prinsippet for **ROMEX** **kort** beskrevet under åpning 1♣, og alle langfargetrials bortfaller på ÅH fordi 2NT brukes til å vise M-støtte:

Etter 1♦ – 1♥ vil hopp til 2NT være 18-19NT med 4-korts støtte i♠. (kan naturligvis også være UBAL 18-19 med 5+♦ og 4+♥). Alle hopp på direkten bekrefter 4+♠ og 15+HFP. Hopp til 2♠/3♣ vil være kortfarge-ROMEX (singelton og RF). 2♦ vil være omvendt minorhøyning, men hopp til 3♦ vil vise 15+ og en god 6+♦. Hopp til 3♠ vil vise ♠-støtte og 15-17HFP, ingen singelton og med 5+♦, mens hopp til 4♠ vil vise 18-19 med gode 5+♦, UBAL, men ikke sleminteressert. Hopp til 3♥/4♣ vil derimot vise 15+, renons i hoppfargen og 5+♦ + 4+♠ og sleminteresse (ber om CUE).

Samme prinsipper etter 1♦ – 1♠: 2NT vil være 18-19NT med ♥-støtte osv.

Også etter 1♦ – 1♥ – 1♠ vil SH kunne hoppe rett i ROMEX kort: 2NT da vise 15+HFP, 5+♥ og singel♠, mens 3♣/♦ vil være kortfarge-ROMEX, og viser 15+HFP, singelton og 5+♥. 3♥ vil være sperr.

**c)** Det tredje er **prinsippet om omvendt minorstøtte**, som innebærer at 1♦ - 2♦ viser 11+HFP, en minst INV-hånd med minst 3-korts♦, ingen interesse for M og er RF. Siden 2NT er opptatt til å vise 18-19NT, er det bare ett svakt svar som viser 11-14HP, nemlig 3♦ (5+♦), som SPERR (NF). Alle andre svar viser hold og 15+HP og er tilnærmet GF fra begge hender.

**d)** Det fjerde prinsippet er **sperreprinsippet**. 1♦ – 3/4♦ er sperr på SH med 3+♦ og 3-8HFP. Med♦–støtte og 7-10HFP svarer man ellers normalt 1NT. 2NT= 10-13 uten ♦-støtte (naturlig INV med max ♦xx). Med ♦-støtte og 11+ HFP benytter man seg av omvendte minorhøyninger. De fleste hopp til ett eller annet nivå i ♦ eller i ny farge direkte etter ♦-åpning er SPERR fra SH. Legg merke til at når man sperrehopper til 3♦, **bør man ha verdier som tåler at ÅH melder 3NT med 18-19HP**!

**e)** Det femte prinsippet er at **XYZ/XYNT settes opp og brukes hver gang det er gått tre meldinger på 1-trinnet**, også når ÅH viser 18-19NT med gjenmeldingen 1NT. Dette innebærer at 2♣/2♦ faller bort som fargemeldinger (viser ikke lenger fargelengde) og brukes i stedet til å invitere (2♣) eller kreve (2♦). Alle hoppmeldinger som er avgitt der SH kunne ha brukt XYZ vil dermed være svake og sperrende NF med mindre de viser struktur: kortfarge med tilpasning til sist meldte farge.

4) Hvis det går 1♦ – 1♥ – 1NT, så viser dette normalt en BAL/semi-BAL hånd på 18-19HP uten 4-korts♥. XYNT-prinsippene dikterer det videre meldingsforløp.

5) Hvis det går 1♦ – 1♥/1♠ – 2NT har ÅH altså 18-19NT (kan også være 18-19 med lang ruter og skjev fordeling) med 4+ tilpasning til makkers viste M. Etter dette er alle meldinger på 3-trinnet sidefarge og GF, gjentagelse av fargen er 3-6 og NF, og alle meldinger på 4-trinnet er CUE og SLEMINV.

6) Når gjenmeldingen som viser 18-19NT forekommer tvunget på 2-trinnet (f. eks. 1♦ – 2♣ – 2NT) eller etter fiendens innmeldinger, altså **ikke** når ÅH frivillig hopper til 2NT for å vise 18-19 og majorstøtte (f. eks. 1♦ – (2♣) – pass – (pass) - 2NT(/x) eller 1♦ – (pass) – 2♣ – (2♥) - 2NT eller 1♦ – (pass) – 1♥/♠ - (2♣) - 2NT), er 2NT endestasjon for en sub-minimums SH. Alt annet enn pass fra SH naturlig og GF.

7) Hopp direkte til 4♣/♦ etter 2NT vil være SLEMINV med ekte farge. Svar: CUE er aksepterende mens 4NT er avslag.

8) Utenom dette vil ÅH gjenmelde 1♠ med 4+♠, 2♦ med 11-14HP og 6+♦, 2♣ med 5♦-4♣/4♦-5♣ og 11-14HP, 2♥/♠ med 11-14HP og majorstøtte, 3♦ med 15-17HP og 6+♦, 3♥/♠ med 15-17HP og majorstøtte (INV mot et normalt 7-10-svar og NF mot en sub-minimums melding). Laveste ♦-støtte kan også være en nødmelding på en svak åpningshånd med bare 5-korts ♦ (+ eventuelt 4♠), fordi ÅH ikke har HP nok til å vise en eventuell reversfarge (2♠ = 15-19HP).

9) Med subminimums SH bør man ha en bremsekloss overfor revers på ÅH. I meldingsforløpet 1♦ – 2♣ – 2♥/♠ vil derfor 2NT være **BUK-Lebensohl**, max 6HP, som ber om 3♣ fra makker. Denne kan passes eller rettes til 3♦/♥/♠ som NF. Hvis SH melder noe annet enn 2NT, viser dette minst 7HP og er INV.

## Svar på åpning 1♦ (5+♦ eller 18-19NT m/2+♦)

Visning av 18-19NT er en klar 1. prioritet på ÅH. Dette vises så å si alltid gjennom billigste gjenmelding av NT (eventuelt gjennom x hvis motparten blander seg inn, og x setter opp straffedobling på begge hender). Hvis ÅH ikke gjenmelder NT ved første anledning, har han alltid 5+♦, 11-19HP UBAL (eventuelt 4-4-4♦-1♣).

Legg merke til at hopp til 2NT etter 1♦ – 1♥/♠ alltid viser 18-19HP og minst 4-kortsstøtte i vist M. Etter 2NT kan SH vise en kjempesvak hånd (SUBMIN) gjennom å melde 3 i felles M, mens alt annet vil være GF.

1♦ - ?

pass = 0-6HP, ikke 3+♦ og ikke 4+♥/♠.

1♥ = Naturlig: 3+HP og 4+♠. Kan ha noe mindre med god (4+)♦–tilpasning (0+HFP). Kan naturligvis ha 4-4 i begge M: (4-4-4-1/4-4-5-0/4-4-3-2/4-4-2-3/4-5-2-2/4-5-3-1/4-5-1-3/4-5-4-0). **Setter opp** **Romex kort** (direkte hopp til 3♣/3♥). RF.

1♠ = Naturlig: 3+HP og 4+♥. Kan ha noe mindre med god (4+)♦–tilpasning (0+HFP). Benekter 4-4 i M og 4-korts ♥ med mindre han samtidig har 5+♠. **Setter opp** **Romex kort** (direkte hopp til 3♣/♠). RF.

1NT = 7-10HP uten 4♥/♠. Kan ha 3+♦. NF.

2♣ = Naturlig 2/1: RF. GF hvis ikke ♣ gjenmeldes på laveste nivå i neste melderunde. Setter opp straff på SH, men ikke på ÅH (**BUKX**).

2♦ = 11+HFP, 4+♦, ikke 4-korts ♥/♠, (9-10 etter tidligere pass, og da er det NF.). Omvendt minorhøyning. Setter opp straff på begge hender. RF (unntagen etter pass).

2♥ = 3-6HP, Naturlig 6-kortsfarge i♥. Mesteparten av HP i ♥-fargen. Sperr hvis makker har en normal ♦-hånd. Trenger ikke å ha ruterstøtte. NF.

2♠ = 3-6HP, Naturlig 6-kortsfarge i♠. Mesteparten av HP i♠. Sperr hvis makker har en normal ♦-hånd. Trenger ikke å ha ruterstøtte. NF.

2NT = 11-13HP, jevn INV uten 4♥/♠, og max 3♦. Setter opp straff på begge hender. NF.

3♣ = 6+ korts ♣ og 3-6HP. Mesteparten av HP i ♣-fargen. Sperr hvis makker har en normal ♦-hånd. Trenger ikke å ha ruterstøtte. NF.

3♦ = Sperr med minst 3+♦, 5-9HFP. (**NB!** Må være god nok til å tåle 3NT fra en 18-19NT på ÅH.)

3♥ = 3+♦, 11-13HFP med singel♥. Ikke 4♠. INV.

3♠ = 3+♦, 11-13HFP med singel♠. Ikke 4♥. INV.

3NT = 14+HP. Forslag til spillemelding. Ikke 4-korts ♥/♠. Max 2♦.

4♣ = 3+♦, 14+HFP med singel♣. Ikke 4♥/♠. GF. Ber om CUE.

4♦ = Sperr med minst 4+♦, **6-10**HFP. Hvis ÅH melder 4NT, er det for spill med 18-19HP. Ny farge er CUE.

4♥ = Langfarge i♥. Spillemelding.

4♠ = Langfarge i♠. Spillemelding.

4NT = 18+HFP. BLW med 3+♦. Ikke 4-korts ♥/♠. Ingen singel/renons.

5♣ = 3+♦, 14+HFP med renons i♣. Ikke 4♥/♠. GF.

## Strategi når motparten blander seg inn over 1♦

Hvis M2 dobler 1♦, er 1♥/♠ det samme som uten x, og alle hopp i farge sperrende, xx er INV+ med ♦-støtte (11+HP) og 2NT er INV uten ♦-støtte (11-13HP). Begge disse siste meldingene setter opp STRAFF på begge hender. Alle nye farger på laveste nivå er RF.

Hvis M2 melder inn farge på 1-3-trinnet, er x negativt, ny farge RF og hopp i ♦ sperrende. Overmelding = INV+ med ♦-støtte og 2NT = INV til 3NT med max xx i♦. Hvis man kommer til med 2♦, er dette fremdeles Omvendt minor-høyning.

Etter M2 melder inn sterk 1NT, bruker vi Amundsen på SH: x forslag til straff, 2♣ = ♦ eller begge M osv.

Hvis M4 melder inn farge på 1/2-trinnet etter majorvisning på 1♦, er x support-x og alle nye farger er RF. Vist M = 4-kortsstøtte. Overmelding fra ÅH vil spørre etter hold. Hvis motparten melder inn på minst 2-trinnet, vil både 2NT og x vise 18-19, uansett om makker har meldt noe eller ei.

## Meldinger etter 1♦-1♥ (4+♠ og 3+HP)

Naturlig: 3+HP og 4+♠. Meldingsforløpet fortsetter som etter 1♣ – 1♦/♥. **Setter opp Romex kort på ÅH** i ♣ og♥**.**

1♦ - 1♥

?

1♠ = UBAL 11-19HFP. RF med 5+♦ og 3+♠. RF. **Setter opp XYZ**. Kan kun passes med 4+♠ og subminimum. Kan være 13-14HP med 4♠. (Hvis ÅH kommer igjen med laveste melding i ♠ neste gang, viser han 13-14HP.)

pass = 3-6HP, 3+♠ (max 2♦ hvis kun 3-kort♠.) Med 3+♦ hopper man til

3♦ (sperr), med 4+♠ og SUBMIN, hopper man til 3♠ (sperr).

1NT = Naturlig. 7-10, BAL/SEMIBAL NF. Benekter 4+♠ og 3+♦.

2♣ = XYZ INV. Ber om 2♦, hvoretter pass eller INV i hva som helst.

Etter 2♦: pass er sperr (3-6HFP), 3♦ er sperre-INV (7-10HFP) og

4♦ er sperre-INV (11-13HFP)

2♦ = XYZ GF. Meld i første rekke umeldte verdier i M. Dernest

beskriv hånden så godt som mulig.

2♥ = 5+♥. NF. Bør passes med 11-14-hånd uten blakk i♥.

2♠ = 4+♠, 7-10HFP. NF, men konstruktiv.

2NT = 11-13 Naturlig INV med 4♥ og benekter 4♠ men kan ha 3+♦.

3♣ = ROMEX kort i ♣ (singel). Bekrefter 4+♠ og 4♥.

3♦ = Minst 3-korts♦. SPERR. 3-6HFP.

3♥ = 6+♥. SPERR. Max ♦xx. (For å kreve/INV må SH melde XYZ.)

3♠ = 4+♠. Sperr. 3-6HFP. (For å kreve/INV må SH gå gjennom XYZ.)

3NT = Sjanse: 14+HP eller stikkrik 11-13HP med 3+♦-støtte, egen god

farge og minst hold/halvhold i♣.

4♣ = Renons i ♣ m/4+♠-støtte og 4♥. 15-19HFP. GF. Ber om CUE.

4♦ = Singel/renons i ♦ m/4+♠-støtte. 15-19HFP. GF. Ber om CUE.

4♥ = CUE, 4-kort ♠ og 18-19HFP. GF. Ber om CUE.

4♠ = Spillemelding. 4+♠-støtte. Ingen slemambisjoner. NF.

1NT = 18-19, alle BAL/SEMIBAL hender uten 4-kort♠, men kan ha 4-kort♥. **Setter**

**opp XYNT**. 1NT NF når SH har ≤6HP (sub-MIN). Med minst 7+HP er 1NT GF.

pass = 3-6HP, 4♥, ingen lengre sidefarge (BAL/SEMIBAL) og tror 1NT

er beste kontrakt.

2♣ = XYNT INV. RF. Ber om 2♦, hvoretter pass eller INV i hva som

helst. Etter 2♦: pass er sperr (0-5HP og 5+♦), 3♦ er INV (7-10HP

og 5+♦) og 4♦ er INV (7-10HP og 6+♦). ÅH passer, CUE-bidder

med tilpass eller melder 4NT (sign off) uten interesse for slem.

2♦ = XY-NT GF. 8+HP ÅH melder primært umeldte lengder i M.

Meldingen 2♠ fra ÅH viser 4♠, for ÅH har ennå ikke benektet 4♠.

2♥ = 5+♥. NF. SUBMIN (3-6HP).

2♠ = 5+♥ og 4+♠ og NF (3-6HP). (Dette ser jo reversmessig ut, men

INV- og GF-hender må altså gå gjennom XY-NT).

2NT = Ber om preferanse i m. SH har en svak hånd (3-6HP) med minst

4-4 i m (INV- og GF-hender må gå gjennom XYNT: 1♦ – 1♥ – 1NT –

2♣ – 2♦ – 2NT = 6-7HP).

3♣ = Canapé i ♣ (4+♥ og 5+♣). NF! (3-6HP). Hvis SH skal kreve, må han

gå gjennom XYNT.

3♦ = Canapé i ♦ (4+♥ og 5+♦). NF! (3-6HP). Hvis SH skal kreve, må han

gå gjennom XYNT.

3♥ = 6+♥. SPERR. 3-6HP. For å kreve/invitere må SH melde XYNT.

3♠ = 6+♥ og 4+♠ og NF (3-6HP) med mindre ÅH har god ♥/♠-støtte.

3NT = NF med 8+HP og minst halvhold i ♣ og♠.

4♣ = Canapé i ♣ (4+♥ og 6+♣). (11+HP). GF. Ber om CUE

med♣–støtte. Avslag er 4NT.

4♦ = Canapé i ♦ (4+♥ og 6+♦). (11+HP). GF. Ber om CUE

med♦–støtte. Avslag er 4NT.

4♥ = 6+♥. 3-10HP. Ingen kortfarge. For å kreve/invitere må SH gå

gjennom XY-NT. Tror på utgang. Stikkpotensiale. NF.

4♠ = 6+♥ og 5+♠ og ikke krav (3-10HP). Tror ikke på slem. For å

kreve/invitere må SH gå gjennom XYNT. NF.

4NT = Kvantitativ melding. 11-13HP. Ingen langfarge.

5♣ = Spillemelding med 3-10HP og 4+♥ og 7+♣. Tror ikke på slem.

5♦ = Spillemelding med 3-10HP og 4+♥ og 7+♦. Tror ikke på slem.

2♣ = Naturlig. UBAL/SEMIBAL 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦ og 11+HP. RF. Fargene er gode, og kortfargene for dårlige til å vurdere å vise hånden som en 11-14NT via åpning 1♣. Benekter 4♥/♠.

2♦ = Naturlig, honnørsterk 6-kort ♦ (bedre enn kn9xxxx) 11-14HP. Benekter 4♥/♠. NF.

2♥ = Naturlig revers, 15+HP. 5+♦ og 4+♥ (kan være 4-4-4-1). NF. **NB: 2NT = BUK-Lebensohl.**

2♠ = 4♠, og 13-14HP. NF.

2NT = **NB!** 18-19NT med 4-korts♠–støtte. 3♠ (=SUBMIN) er eneste ”signoff” etter dette, og alle andre meldinger på 3-trinnet er naturlige og GF. 4x = CUE.

3♣ = **ROMEX kort** (singel♣). Bekrefter 4+♠. (15+HFP) RF.

3♦ = 15-17HP, god 6+♦-farge, MAX 3♠. NF.

3♥ = **ROMEX kort** (singel♥). Bekrefter 4+♠. (15+HFP). RF.

3♠ = 15-17HP, 5+♦, 4+♠ og ingen singelton. INV.

3NT = Sjanse, (semi-)gående 6-7♦ 15-19HP m. sidestoppere i svart. MAX 2♠.

4♣ = Renons i ♣ og 4+♠ + 5+♦ 18-19HFP. GF.

4♦ = 7+♦. 15-19HP. Ingen interesse for NT. Ingen sidefarge. INV i♦.

4♥ = Renons i ♥ og 4+♠ + 5+♦ 18-19HFP. GF.

4♠ = 18-19HP, 5+♦, 4+♠ og ingen singelton. Spillemelding.

4NT = BLW med ♥ som trumf. 18-19HP. Fordelingshånd.

## Meldinger etter 1♦-1♠ (=3+HP og 4+♥)

1♦ - 1♠ = Naturlig: 3+HP og 4+♥. **Setter opp ROMEX kort** (direkte hopp til 3♣/♠). RF.

1♦ - 1♠

?

1NT = 18-19NT, alle BAL/SEMIBAL hender uten 4-korts♥. **Setter opp XYNT**. 1NT

= kun NF når SH har SUBMIN. Med 7+HP hos SH er 1NT GF.

pass = SUBMIN (3-6HP), 4♠, ingen lengre sidefarge (BAL/SEMIBAL) og

tror 1NT er beste kontrakt.

2♣ = **XYNT INV**. RF. Ber om 2♦, hvoretter pass eller seriøs INV i hva

som helst.

2♦ = **XYNT GF**. ÅH melder primært umeldte verdier i M. 2♥ =

holdvisende, mens 2♠ = 3-korts♠.

2♥ = 5+♠ og 4+♥. NF. (3-6HP). (Kravhender **må** gå gjennom XYNT).

2♠ = 5+♠ og NF (3-6HP). (Kravhender må gå gjennom XYNT).

2NT = Ber om preferanse i m. SH er svak med 4+♣ og 4+♦ (INV- og GF-

hender må gå gjennom XYNT: 1♦ – 1♠ – 1NT – 2♣ – 2♦ – 2NT =6-

7HP).

3♣ = **Canapé** i ♣ (4+♠ og 5+♣). NF! (3-6HP). Kravmeldinger fra SH skal

gå gjennom XYNT.

3♦ = **Canapé** i ♦ (4+♠ og 5+♦). NF! (3-6HP). Kravmeldinger fra SH skal

gå gjennom XYNT.

3♥ = 6+♠ + 4+♥. SPERR. 3-6HP. NF (3-6HP) med mindre ÅH har god

♥/♠-støtte. (Kravmeldinger fra SH skal gå gjennom XYNT.).

3♠ = 6+♠ og NF (3-6HP). Sperreinvitt.

3NT = Sjanse. NF med 7+HP og minst halvhold i ♣ og♥.

4♣ = Canapé i ♣ (4+♠ og 6+♣ og 11+HP). GF. Ber om CUE med♣–støtte.

Avslag = 4NT.

4♦ = Canapé i ♦ (4+♥ og 6+♦ og 11+HP). GF. Ber om CUE med♦–støtte.

Avslag = 4NT.

4♥ = 6+♠ og 5+♥ og ikke krav (3-6HP). Tror ikke på slem. For å

kreve/invitere må SH gå gjennom XYNT.

4♠ = 6+♠. SPERR. 3-6HP. For å kreve/invitere må SH gå gjennom

XYNT. Tror på utgang. Stikkpotensiale.

4NT = BLW med ♠ (sistmeldte farge) som trumf. 11+HP.

5♣ = Spillemelding med 7-10HP og 4+♥ og 7+♣. Tror ikke på slem.

5♦ = Spillemelding med 7-10HP og 4+♥ og 7+♦. Tror ikke på slem.

2♣ = Naturlig. UBAL 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦. 11+HP. RF. Benekter 4♥.

2♦ = Naturlig, 6-kort♦, 11-14HP. Benekter 4♥. NF.

2♥ = Naturlig støtte med 5+♦ og 4+♥ (kan være 4-4-4-1). 11-14HFP. NF.

2♠ = Naturlig revers, 15+HP. og benekter 4+♥. RF. **NB!** **2NT fra SH vil nå være BUK-Lebensohl** med SUBMIN, og ber om 3♣ som kan passes. Bremsekloss.

2NT = NB! 18-19NT med 4-korts♥–støtte (kan ha 5+♦ og være UBAL). 3♥ (submin) er ”sign-off”, men alle andre meldinger på 3-trinnet er naturlig og GF. Hopp fra SH til 4♣/♦/♥ = CUE og SLEMINV.

3♣ = **ROMEX kort** (singel♣). Bekrefter 4+♥. (15+HFP) RF.

3♦ = 15-17HP, god 6+♦-farge, max 3♥ og ingen singelton. RF.

3♥ = 4+♥ + 5+♦ 15-17HFP. INV.

3♠ = **ROMEX kort** (singel♥). Bekrefter 4+♥. (15+HFP) RF.

3NT = Sjanse, (semi-)gående 6-7♦ 15-19HP m. sidestoppere i ♣/♠.

4♣ = Renons i♣, 4+♥ og 5+♦. 18-19HFP. GF. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

4♦ = 6+♦. Naturlig 18-19HP. Benekter 4-kort♥. INV til 5♦.

4♥ = 18-19. (Benekter kortfarge i ♥/♣.) Bekrefter 4+♥. Ingen sleminteresse.

4♠ = Renons i♠, 4+♥ og 5+♦. 18-19HFP. GF. Ber om CUE. Avslag: 5♥.

4NT = BLW med ♥ som trumf. 18-19HP. Helt spesiell hånd.

## Meldinger etter 1♦-1NT

1NT viser 7-10HP uten 4-kort ♥/♠ og normalt uten 3-korts♦. Ergo må SH ha minst 5♣. Meldingssekvensen setter ikke opp noe som helst, og man bruker hopp/revers for å vise hender på 15+HP. Etter revers på ÅH kan en svak SH benytte **BUK-Lebensohl**.

1♦ - 1NT

?

Pass = Tror 1NT er beste kontrakt. Har 5+♦ UBAL.

2♣ =Naturlig. UBAL 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦, NF og 11-14HP (kan ha 5-5 i m, men merk at med 5-5 i m eller lenger åpnes det med 2NT som viser MAX 10HP eller minst 15+HP. Derfor vil melding av begge m med minst 15HP oftest vise 6-4 eller 7-4-fordeling! )

2♦ = 6+♦. Kan ha 4♥/♠ i en svak åpningshånd (11-14HP).

2♥ = Revers: 15-19HP og minst 5+♦ og 4+♥. RF og minst INV.

2♠ = Revers: 15-19HP og minst 5+♦ og 4+♠. RF og INV+.

2NT = 18-19NT, 2+♦ og BAL/SEMIBAL. GF. SH viser hånden sin:

3♣ = 3-3-1-6

3♦ = 3-3-2-5

3♥ = 2-3-2-6

3♠ = 3-2-2-6

3 NT = 3-3-3-4

3♣ = 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦, 15-19HP. RF og INV+.

3♦ = 6+♦, 15-17HP. INV.

3♥ = 5+♥, 6+♦. 18-19HP. GF. Avslag: 3NT/4♦/♥/5♦. Ny farge = CUE med♥.

3♠ = 5+♠, 6+♦. 18-19HP. GF. Avslag: 3NT/4♦/♠/5♦. Ny farge = CUE med♠.

3NT = Sjanse, gående eller semigående 6-7♦ og minst halvstoppere i begge M (♣har SH vist gjennom sin første melding). NF.

4♣ = 4+♣, 6+♦. 18-19HP. GF.Avslag: 3NT/4♣/♦/5♦. Ny farge = CUE med♣.

4♦ = 7+♦. 15-19HP. Ingen interesse for NT (pga dårlige sidefarger). INV i♦.

4♥ = Kortfarge med 6-7♦. 18-19HP. GF. Ber om CUE.

4♠ = Kortfarge med 6-7♦. 18-19HP. GF. Ber om CUE.

4NT = BLW med ♦ som trumf. 18-19HP.

5♣ = Kortfarge m. 6-7♦. 18-19HP. GF. Ber om CUE.

## Meldinger etter 1♦- 2♣

2♣ er **naturlig 2/1 RF** og hvis ♣ ikke gjenmeldes på laveste nivå i neste melderunde er det GF. 2♣ Setter **ikke** opp straff på **ÅH**, men setter opp STRAFF på SH. Først når SH har vist GF gjennom en annen melding enn 3♣ (også gjennom en straffedobling ), setter meldingen opp straff også på ÅH. SH kan ha 4♥/♠ når han er sterk nok til GF. Derfor er ikke lenger ÅHs melding av M på 2-trinnet revers.

1♦ - 2♣

?

2♦ = 11-14HP. 6+♦. Ikke 4♥/♠. RF. SH har forpliktet seg til å melde opp til minst 3♣.

2♥ = **Ikke Revers**: 11-19HP og minst 5+♦ og 4+♥. SH har forpliktet seg til å melde opp til minst 3♣. RF.

2♠ = **Ikke Revers**: 11-19HP og minst 5+♦ og 4+♠. SH har forpliktet seg til å melde opp til minst 3♣. RF.

2NT = 18-19 NT BAL/SEMIBAL. Fordi 2♣-melderen kan ha styrke nok til GF over en 11HP-hånd, skal han melde 3♣ hvis han ønsker å stoppe der med en SUBMIN hånd. 3♦/♥/♠ viser ekte sidefarge og er GF. Uten tilpass melder ÅH 3NT. Med tilpass skal ÅH CUE, og hvis SH bare returnerer til trumffargen på 4-trinnet, hadde han kun til GF etter at ÅH har vist 18-9NT. **NB!** 2NT er imidlertid NF mot en SUBMIN SH som tror at 2NT spiller bedre enn 3♣.

3♣ = 4+♣-støtte og 11-14HP. Denne meldingen kan naturligvis passes hvis 2♣- melderen hadde tenkt å gjenmelde 3♣ = NF.

3♦ = Naturlig, 15-17HP og 6+♦. Benekter 4♥/♠. NF mot en SUBMIN SH. Alle andre meldinger enn 4♣ er GF fra SH.

3♥ = 5+♥, 6+♦. 18-19HP. GF. Avslag: 3NT/4♦/♥/5♦. Ny farge = CUE med♥.

3♠ = 5+♠, 6+♦. 18-19HP. GF. Avslag: 3NT/4♦/♠/5♦. Ny farge = CUE med♠.

3NT = (Semi)gående 6-7♦, minst halvstoppere i begge M. 18-19HP. NF.

4♣ = 4+♣, 6+♦. 15-19HP UBAL. GF.Avslag: 3NT/4♣/♦/5♦. Ny farge = CUE med♣.

4♦ = 6+♦. 18-19HP. Ingen interesse for NT. Ingen sidefarge. INV i♦.

4♥ = Singelton/renons med 6+♦ + 4+♣. 15-19HP UBAL. Sleminvitt i♣.

4♠ = Singelton/renons med 6+♦ + 4+♣. 15-19HP UBAL. Sleminvitt i♣.

4NT = BLW med ♣ som trumf

5♣ = 6+♦ + 5+♣. 11-14HP. Tror på utgang, men ikke på slem.

## Meldinger etter 1♦-2♦ (= 4+♦ og 11+HFP)

2♦ er **omvendt minorhøyning**, og dermed minst INV: 11+HFP og minst 4-korts-støtte i ♦ (9-10 etter pass i åpning). Meldingen 2♦ viser ingen interesse for majorkontrakter. Alle andre svar enn 3♦ (11-14HP) fra ÅH er GF. (2NT fra ÅH viser 18-19NT). SH viser MIN eller hold i sidefarger med 15+HP. **Holdene meldes nedenfra**, og hold man hopper over er hold man ikke har. 2♦ setter opp straff på begge hender. RF (men ikke etter tidligere pass).

### Motparten melder inn etter åpning 1♦-2♦:

Hvis M4 melder etter 1♦-2♦, skal ÅH primært vise 18-19NT med billigste NT-melding (viser hold i motpartens innmeldingsfarge), eller med x. I og med at 2♦ er minst invitt mot en svak ÅH, vil senere x fra begge hender være forslag til STRAFF (og ikke BUKX!). Hvis motpartens melding tvinger deg til å si 2NT (GF) for å vise 18-19 BAL, blir meldinger fra SH naturlig.

Nye farger fra ÅH er holdvisende på 2/3-trinnet med 15+. Overmelding av motpartens innmeldingsfarge spør etter hold i fargen (og viser 15+HP). Farge med hopp = Splinter, ♦-tilpass og tillegg. Melding av ♦ opp til 3♦ = 11-14 UBAL HP med lang♦.

## Meldinger etter 1♦-2♥ (Svak 6+♥ 3-6HP)

Hopp til 2♥ viser en svak minst 6+♥ uten sidefarge. SH vil normalt vise 3-6HP men med♦–støtte kan han være enda svakere. ÅH bør vanligvis passe med en normal åpning (11-14HP og 5+♦), selv om han bare har singel/renons i♥. Med renons i ♥ og 6+♦ bør ÅH ta ut i laveste sidefarge/3♦ (sperr) eller melde 3♥ som SPERR med tilpass og 11-14HP. Hopp i sidefarge/hopp til 4♦ (sperre-INV) viser 15-17 HP. Med 18-19HP melder ÅH en utgangsmelding. (3NT/4♥/5♦).

## Meldinger etter 1♦-2♠ (Svak 6+♠ 3-6HP)

Hopp til 2♠ fra SH viser en svak minst 6+♠ uten sidefarge. SH vil normalt vise 3-6HP men med♦–støtte kan han være svakere. ÅH bør vanligvis passe med en normal åpning (11-14HP og 5+♦), selv om han bare har singel/renons i♠. Med renons i ♠ og 6+♦ bør ÅH ta ut i laveste sidefarge/3♦ (sperr) eller melde 3♠ som SPERR med tilpass og 11-14HP. Hopp i sidefarge/hopp til 4♦ (sperreINV) viser 15-17HP. Med 18-19HP melder ÅH en utgangsmelding. (3NT/4♠/5♦).

## Meldinger etter 1♦- 2NT (INV m. max ♦xxx)

Hopp til 2NT viser 11-13HP BAL, og er naturlig INV som benekter 4-kort ♥/♠ og 5+♣. MAX 3♦. NF. Makker passer normalt med 11-12 og vurderer å legge på ut fra stikkpotensialet med 13+HP. Sier han 3♦, er dette NF, bare forslag til en bedre kontrakt. 2NT Setter opp STRAFF på begge hender. **NB!** **Siden 2NT er naturlig INV i NT, kan ikke 3NT fra ÅH vise 18/19-hånden.** 3♣/♥/♠/4♦ vil derimot være UBAL, naturlig og krav med minst 15+HP. **4NT** er derimot kvantitativ høyning med 18-19HP BAL/SEMIBAL.

## Meldinger etter 1♦-3♣ (Sperr)

Hopp til 3♣ er sperr, 6+♣ og 3-7HP. Makker skal normalt passe med 11-14HP, selv med singel♣, men kan ta ut i ♦ med singel/renons i ♣ og 6+♦. 3NT/5♣/♦ viser 18-19NT-hånden. 4♣ er sperr, mens 4♦ er SLEMINV med 15-19HP og lang♦. 3♥/♠ vil vise hold i meldt farge, og ber om 3NT hvis makker har hold i den andre M.

## Meldinger etter 1♦-3♦ (=sperr 4+♦, 5-9HP)

I og med at alle hender som åpnes med 1♦ viser UBAL 4+♦ (5♦ eller 4-4-4♦-1♣) når de ikke inneholder 18-19NT, er hopp til 3♦ er direkte sperr fra SH. Meldingen viser 4+♦ og 5-9HP (kan være 3♦ og stjeleverdi), og tåler meldingen 3NT fra en ÅH med 18-19NT. 3NT/5♦ viser 18-19NT-hånden. Makker skal ellers normalt passe hvis han ikke ser muligheten for mange stikk i NT, eller kan sperreinvitere gjennom å løfte et hakk i♦(15+HP/svært lang ♦). 3♥/♠ vil vise hold i meldt farge, og ber om 3NT hvis makker har hold i den andre M.

## Meldinger etter 1♦-3♥/♠ (=sperr m. 6+♥/♠)

Hopp til 3♥/3♠ er Sperr m/ 6+kort i meldt farge og 3-7HP. Makker skal normalt passe hvis han ikke ser muligheten for mange stikk i NT, eller kan med tilpass sperre videre gjennom å løfte et hakk i ♥/♠. Med renons i ♥/♠ og 6+♦, kan han ta ut i 4♦ uten at dette blir krav (men helst ikke før det blir doblet). 3NT viser 18-19-hånden uten tilpasning (max xx), ny farge på 4-trinnet er CUE med støtte i hoppfargen (mild SLEMINV) og 4NT er BLW med makkers M som trumf (18-19HP).

## Meldinger etter 1♦-3NT (=14+HP uten ♥/♠)

Hopp til 3NT er 3-3-3-4/3-3-4-3, og 14+HP. NF. 4♦ setter trumf og ber om CUE. (avslag er 4NT). Ny farge viser fordelingshånd med lang ruter + fargen og er SLEMINV. CUE tar imot (avslag = 4NT). 4NT viser 18-19NT og er i prinsippet BLW med ♦ som trumf, siden ingen andre farger er aktuelle.

## Meldinger etter 1♦-4♣ (= sperr)

Hopp til 4♣ er Sperr 4-7HP m/7+♣. Makker passer normalt eller sperrer videre til 5/6♣. 4NT er BLW med ♣ som trumf (18-19NT).

## Meldinger etter 1♦-4♦ (= sperr)

Hopp til 4♦ er sperr med 4-7HP og 5+♦. Makker passer normalt eller sperrer videre på direkten til 5/6♦. 4NT er BLW med ♦ som trumf (18-19NT).

## Meldinger etter 1♦-4♥/4♠ (= sperreutgang)

Hopp til 4♥/4♠ er Sperr m/ 7-8-kort i fargen og 4-7HP. Makker skal normalt passe, men 4NT er BLW med makkers M som trumf (18-19NT).

## Meldinger etter 1♦-4NT (=BLW)

Hopp til 4NT setter ♦ som trumf og spør direkte etter ess med svar etter BLW.

## Meldinger etter 1♦-5♣ (= sperr)

5♣ er Spillemelding m/7+♣. Ingen sleminteresse. ÅH passer normalt, men legger på til 6♣ med tilpasning og 18-19HP.

## Meldinger etter 1♦-5♦ (= sperr)

5♦ er Spillemelding m/5+♦. Ingen sleminteresse. ÅH passer med mindre han har tro på noe mer eller han ser at det bør stampes på forhånd. Han kan legge på til 6♦ med tilpasning og 18-19HP.

# Konvensjoner etter åpning 1♣/♦

## Omvendt minorhøyning

1♣ – 3♣ og 1♦ – 3♦ vil alltid være sperr. 1♣ – 2♣ og 1♦ – 2♦ vil dermot vise minst INV (11+HP) som benekter 4-korts M, og som har fargestøtte: minst 5-kort etter 1♣ og minst 4-kort etter 1♦.

Prinsippet etter omvendt minorhøyning vil være at ÅH viser fram hold i sidefargene med 15+HP. Hold vises nedenfra, og hold man hopper over er hold man ikke har. Etter 1♣ - 2♣ finnes det 2 svake meldinger (11-14HP): 2NT, som vil benekte 3♣, og 3♣, som viser 3+♣. Etter 1♦ – 2♦ finnes det kun 1 svak melding (11-14HP): 3♦ (siden 2NT vil vise 18-19NT). Når 2NT viser 18-19NT (=GF) etter 1♦ – 2♦ skal SH melde naturlig.

## XYZ/XYNT

### XYZ

**XYZ** brukes kun av SH, og er ”on” alle ganger det er gått 3 meldinger på 1-trinnet eller tilsvarende (**og kun da**): 1♣ – 1♦ – 1♥/♠; 1♣ – 1♥ – 1♠; Dessuten etter 1♦ – 1♥ – 1♠.

### XYNT

**XYNT** brukes også kun av SH, og er ”on” alle ganger det er gått 3 meldinger på 1-trinnet eller tilsvarende og den siste meldingen er 1NT: 1♣ – 1♦ – 1NT; 1♣ – 1♥ – 1NT; 1♣ – 1♠ – 1NT. Dessuten etter 1♦ – 1♥ – 1NT og 1♦ – 1♠ – 1NT, og kun i ett tilfelle uten innmeldinger etter majoråpninger: 1♥ – 1♠ – 1NT.

XYZ/XYNT er et overordnet prinsipp, og skal prioriteres brukt for å invitere (2♣) eller som GF (2♦). Alle andre meldinger enn dette er enten **ROMEX kort** (= singelton-INV, som tar prioritet over 2♣ **XY** når SH vil invitere med singelton) eller ny farge som ikke er krav (NF). Ny m etter vist M på 1-trinnet vil alltid vise Canapé (dvs. viser lenger m enn M), for vi gjentar ellers alltid en 5-korts M heller enn å vise en 4-korts m sidefarge.

Men merk at vi også bruker XYZ/XYNT etter M2/M4s innmelding 1♥/♠/NT i følgende meldingsforløp. Regelen er at når x erstatter en melding på 1-trinnet, er systemet on:

1♣ – (p) - 1♦ (= 4+♥) – (1♥/♠)

x (support-x) (p) - XYZ = on

1♣ – (p) - 1♥ (= 4+♠) – (1♠)

x (support-x) (p) - XYZ = on

1♣ – (1♦) – x (= 4+♥) – (p)

1♠/NT - (P) - XYZ/XYNT = on

1♣ – (1♥/♠) – x (= negativ x) – (p)

1♠/NT - (P) - XYZ/XYNT = on

1♣ – (1♦) - x (= 4+♥) – (1♥/♠/NT)

x (support-x) (P) - XYZ = on

1♣ – (1♦) - 1♥ (= 4+♠) – (1♠/NT)

1NT/x (supp.) (P) - XYZ/XYNT = on

1♦ – (1♥) - x (= 4+♠) – (p)

1♠/NT - (P) - XYZ/XYNT = on

1♦ – (1♥) - x (= 4+♠) – (1♠)

1NT - (P) - XYNT = on

1♦ – (1♥) - x (= 4+♠) – (1♠)

x (responsiv) (P) - XYZ = on

1♦ – (1♥) - x (= 4+♠) – (1♠/1NT)

x (responsiv) (P) - XYZ = on

1♦ – (1♥) - x (= 4+♠) – (1♠)

1NT - (P) - XYNT = on

1♦ – (1♥) - 1♠ (=5-kort) – (p/x)

1NT - (P) - XYNT = on

1♦ – (1♥) - 1♠ (=5-kort) – (1NT)

x (responsiv) (P) - XYZ = on

1♦ – (1♠) - x (= negativ x) – (p)

1♠/NT - (P) - XYZ/XYNT = on

1♦ – (1♠) - x (= negativ x) – (1NT)

x (= responsiv) (P) - XYZ = on

**Men merk:**

1♣/♦ – (1NT) - x (**NB! = forslag til STRAFF!**).

1♣/♦ – (p) - 1/♦/♥/♠ – (1NT)

x (**NB! = forslag til STRAFF!**).

I alle disse tilfellene (unntakene er direkte x av innmelding av sterk NT) vil x erstatte en melding på 1-trinnet, og regnes da som melding på 1-trinnet, og XYZ/XYNT er ”on”. XYZ/XYNT brukes imidlertid aldri etter innmelding 1NT eller høyere.

### Slik skal du melde XYNT/XYZ:

**2♣** ber om 2♦ og er da innledning til spillemelding 2♦ (som NF) eller ny melding, som **alltid** vil være INV til utgang.

**2♦** er GF og ber i første rekke om vising av umeldte verdier i ♥/♠. Slike verdier vil være fargelengde der dette ikke er benektet, og hvis 4-kort er umulig, vil melding i fargen vise stopper(e). Deretter vil alle nye meldinger under utgang be om flere opplysninger om hånden. Slike nye meldinger fra SH vil i prinsippet være ekte, men hvis 2NT ikke er tilgjengelig av noen grunn, kan 3♣/♦være avgitt på 3-kortsfarge.

Hovedregelen er altså at **alle andre meldinger** enn 2♣ og 2♦ vil stort sett være **svake spillemeldinger** når XYZ er tilgjengelig («satt opp»)som INV/GF, med **to unntak:**

1. Direkte hopp til ROMEX kort fra vist M som 3. melding på 1-trinnet tar prioritet. Viser fremdeles singelton i meldt farge og er tilpasningsINV i den viste M.
2. Meldinger som viser tilpasning gjennom hopp til 4-trinnet (også hopp til 3♠ over♥–melding) viser renons i fargen og tilpasning til sist viste M. Dette er SLEMINV som ber om CUE under utgangsnivå hvis man har det.

## 2 over 1.

2♣ over 1♦ er systemets eneste tradisjonelle 2 over 1 (2/1) i et meldingsforløp der motparten ikke blander seg inn. Etter 2/1 er det ingen ting som heter ”revers” lenger, for 2♣-melderen har forpliktet seg til å komme igjen (2♣ er tempokrav til 3♣!). Enten vil han melde 3♣ (= vekk), hvoretter du får melde en gang til med en sterk hånd, ellers vil han melde **en hvilken som helst annen melding**, som er **GF**.

Det er altså ikke nødvendig for ÅH å hoppe, selv ikke med en 18-19HP hånd. Han kan bare rett og slett melde en melding som er lavere enn 3♣ eller meldingen 3♣ hvis han har tilpasning og en normal ÅH (NF), og vil få vite hva slags hånd makker har i neste øyeblikk.

Dersom motparten melder inn på 2-trinnet over en åpningsmelding på 1-trinnet, kan systemet være korrumpert (= off), og 2/1 funksjonen vil kunne slå inn på samme måten som 2♣ over 1♦. 2 over 1 i M er alltid på 5+kort.

### BUK-Lebensohl

**BUK-Lebensohl** kan i et gitt meldingsforløp benyttes av SH for å skille mellom en hånd med 7+HP og en svakere hånd (3-6HP) med ønske om å spille delkontrakt. Dette skjer normalt etter at ÅH har reversert og dermed vist sterke kort. Den svake SH innledes med 2NT som ber om 3♣, som SH eventuelt korrigerer til 3♦ (som han bør få spille) eller kommer med en svak støttemelding til en av ÅHs farger. Dersom svarer ikke melder 2NT, men farge på 3-trinnet lover han minst 7+HP, altså en konstruktiv melding.

**BUK-Lebensohl** brukes også etter TO av svake 2♥/♠ hos motparten (se egne innmeldinger), og også etter TO av Tartan (svake tofargeåpninger), men **ikke** etter 1NT-åpning og innmelding (se eget BUK-forsvar mot motpartens innmeldinger over 1NT).

### Canapé

Canapé betyr at man melder en lengre farge etter først å ha vist en kortere. I BUK dreier dette seg stort sett om SHs melding av en m etter at han først har vist en M.

ÅH vil aldri ha noen canapéfarge, for åpningsfargen vil alltid være hans lengste farge i en fordelingshånd. SH vil derimot svært ofte kunne ha **Canapé** som andre melding etter å ha vist 4+ ♥/♠ som første melding.

Siden første prioritet i dette systemet alltid er å avsløre M-tilpasninger, vil en svak SH med 4M+5m eller 4M+6m alltid velge å melde M (eller NT) framfor å vise fram minorfargen. 4-korts ♣/♦ vil han veldig sjelden melde, men han viser fram en 4-korts m hvis makker melder fargen eller det foreligger et krav som gjør det naturlig å melde ♣/♦ (f. eks. etter en BUKX) eller hvis han er sterk nok til det og man ikke har funnet noen annen tilpasning ennå.

Derav følger at når SH først viser en naturlig M og deretter velger å vise fram en m, er ♣/♦-fargen normalt lenger enn ♥/♠ hver gang makker ikke har støttet majorfargen. Eksempel: 1♦ – 1♠ – 1NT - 3♣/♦ = Canapé i ♣/♦ (4+♠ og 5+♣/♦). NF! 3♣/♦ blir ikke betraktet som ny farge på 3-trinnet, for hvis SH skal kreve eller invitere, må han bruke XYZ/XYNT. Hvis SH har 5♥/♠ + 4♣/♦, bør han heller gjenta en 5-korts ♥/♠ enn å melde en 4-korts ♣/♦ (med eller uten hopp).

SH kan altså:

a) gå gjennom **XYZ/XYNT** og slå fast enten INV eller GF, for deretter å vise fram en lengre m.

b) hoppe til 3♣/♦ som NF Canapé etter først å ha vist 4♥/♠ når XYZ/XYNT er tilgjengelig.

c) passe først med en ikke altfor sterk hånd, og deretter (hvis han får anledning) melde ♣/♦-fargen som naturlig canapé, dersom han synes at meldetrinnet, soneforholdene og håndens styrke rettferdiggjør dette.

d) benytte seg av BUKX for å få makker til å melde sin m i et konkurranseforløp. (Dette kan også ÅH gjøre.)

Det vil være lett å vise en lengre m direkte (og enda lettere dersom motparten blander seg inn), for hvis ikke kontraktfargen er avtalt, vil nye farger i et kompetitivt meldingsforløp:

a) etter en BUKX ikke nødvendigvis være krav lenger (særlig hvis begge motstanderne har meldt)

b) ikke nødvendigvis være på mer enn 4-kort.

Men hovedregelen er at dersom SH har en farge som er lenger enn en annen, så er dette minorfargen etter en vist (og ikke gjentatt) M.

### Vær svært forsiktig med en SUBMIN SH.

Det kan være gode grunner til å advare SH mot å melde særlig mer enn en gang på 3-6HP når man viser M på 1-trinnet etter 1♣/♦ åpning. Selv ikke når ÅH viser 4-korts tilpasning bør man melde noe mer, med mindre ÅH viser minst 15HP. **Dette er spesielt viktig når man er i faresonen.**

Det kan være greit å huske på at når makker reverserer ÅH, og viser minst 15HP, så har SH med SUBMIN en mulighet for å advare gjennom 2NT, som er **BUK-Lebensohl**. 2NT viser 3-6HP og ber om 3♣, som SH eventuelt kan passe eller justere til en ny spillemelding på 3-trinnet. Derav følger at hvis SH melder noe annet enn 2NT etter revers på ÅH, garanterer han minst 7HP (= en normal svarhånd).

Likeledes er det all grunn til å advare en MIN ÅH mot å være altfor aktiv så lenge hans makker ikke kan garantere 7+HP med sin første melding. Det er også svært gode grunner for ikke å ta steget fullt ut når makker etter et reversbud sier 2NT (**BUK-Lebensohl**). Da bør ÅH være snill gutt og si 3♣, med mindre han har noe som er helt utenom det vanlige!

# Åpning 1♥/♠ (5+)

Åpning 1♥/♠ viser minst 5-kort og 11-19HP (kan ha mindre ved ZAR-åpning). Åpnings-fargen er alltid håndens lengste farge.

SH har en mengde meldinger som viser tilpass og mangel på tilpass, og kan **skille klart mellom 4- og 3-korts tilpasning til åpnings-fargen**. Den viktigste grunnen til dette er samme grunn som vi har for å åpne på 5-korts M, nemlig at med 5+4=9 korts tilpasning skal vi i henhold til Cohens «the Law» ende minst på 3-trinnet. I prinsippet skal SH derfor hoppe (til 2♠/NT/3♣/♦/♥ etter 1♥ og til 2NT/3♣/♦/♥/♠ etter 1♠) med 4-kortstilpasning, og melde 1♥-2♦/♥ eller 1♠-2♥/♠ med 3-kortstilpasning.

Med bare 2 kort eller mindre i åpningsfargen bør SH melde BUK-overføringer på 2-trinnet: 1♥ – 2♣ og 1♠ – 2♣/♦. Disse overføringene tar seg av alle typer invitt-, krav- og vekk-meldinger i alle andre farger enn åpningsfargen.

**a)** SH hopper (til 2♠/NT/3♣/♦/♥ etter 1♥ og til 2NT/3♣/♦/♥/♠ etter 1♠) med 4-kortstilpasning til åpningsfargen. Dette kaller vi **BUK Strukturhopp**.

**b)** Overføring til fargen under åpningsfargen på 2-trinnet er **BUK-overføring**: 1♥ – 2♦ og 1♠ - 2♥, og lover **3-korts støtte** til åpningsfargen og enten

a) SUBMIN (3-6HFP). ÅH sier 2♥/♠ og SH passer.

b) INV (11-13HFP). ÅH sier 2♥/♠ og SH melder ny farge (=**ROMEX kort**).

c) GF (14+HFP). ÅH sier 2♥/♠ og SH melder 2NT (=**Stenberg** m/3-kort).

**c)** **3-kortsstøtte** til åpningsfargen og 7-10HP vises gjennom direkte enkel støtte i fargen: 1♥ – 2♥ og 1♠ - 2♠. Det skal klart prioriteres å vise fram 3- og 4-kortsstøtte så snart som mulig.

**d)** **2♣** er en **BUK-overføring** som benyttes etter 1♥/♠ til å vise et utall av **minor-hender**. 2♣ ber om 2♦, som kan passes av en SUBMIN SH med 6+♦. ÅH bør normalt fullføre overføringen, selv med singel♦, med mindre han har spesielt gode grunner til å bryte den. Han kan bryte med gjentagelse av åpningsfargen, som vil vise minst 6-kort, svært dårlig tilpasning til overføringsfargen og ikke nødvendigvis flere HP enn 11+, eller gjennom en hvilken som helst annen naturlig melding, som vil vise minst 15HP og dårlig tilpasning til overføringsfargen. De videre meldinger er helt likt etter både 1♥ og 1♠.

Etter 1♥/♠ - 2♣ - 2♦ introduseres to nye begreper: «**Umulig major**» og «**Umulig støtte**» viser fram minorbaserte hender med henholdsvis **xx** og **Hx i støtte** til åpningsfargen. Den lavest rangerende av dem vil vise best tilpasning (Hx i støtte), mens den lavest rangerende vil vise xx.

**e)** 2♦er en BUK-overføring etter 1♠, som lover minst 4-korts♥. Hvis SH har flere farger enn bare♥, er ♥ bare lengst når SH deretter melder 3♣ eller høyere. ÅH skal i likhet med overføringene på 1-trinnet melde 2♥ med minst 3-korts ♥-støtte. Har han dårligere, skal han si 2♠ (= nødmelding med minimumsåpning og ikke nødvendigvis mer enn 5♠) eller hva som helst annet, som er naturlig og vil vise tillegg (15+HP).

## Svar på åpning 1♥ (5+♥, 11-19HP)

Åpning 1♥ viser minst 5-kort og 11-19HP (kan ha mindre ved ZAR). Åpningsfargen er håndens lengste farge. Det brukes BUK-overføringer på 2-trinnet, krav-Stenberg og BUK-strukturhopp på 3-trinnet. 1♥ - 2♥ viser 3-kortstøtte og normal styrke (7-10HP), mens en SUBMIN støtte på 3-kort (3-6HP) og dessuten invitt- og GF-hender med 3-kortsstøtte vises med BUK-overføringen 2♦. 1♥ - 3♥ er SPERR og viser 4-kortstøtte med SUBMIN (3-6HP).

1♥ - ?

pass = 0-6 HP. Max dobbel♥.

1♠ = 4+♠, 7+HP. RF. Kan ha 3♥ men ikke 4♥. Med 4+♥ prioriteres BUK Strukturhopp. **Setter opp ROMEX kort**.

1NT = 7-10(kan ha 12)HP, max dobbel♥, ikke 4 kort♠. NF. Hånden kan inneholde 4-4 eller 5-4 i minor, og til og med 5-5 hvis SH har 7-10HP. (Men med 11+HP og a) 6-4 i minor, b) 6-korts enseter i minor og også c) 5-5 i minor, melder SH derimot alltid 2♣).

2♣ = **BUK-overføring til 2♦.** RF. ÅH skal normalt akseptere overføringen, selv med singel♦, med mindre han har et opplagt bedre alternativ Brudd på overføring viser en hånd som fordelingsmessig absolutt ikke egner seg for spill i 2♦ og enten a) 6♥ (2♥) eller b) tillegg (15+HP). Etter dette er det en rekke veier å gå for SH. NB! 2♣ benekter i prinsippet 4+♠ og setter opp ”Umulig Støtte” (RF 2♥ med xx i♥) og ”Umulig major” (RF 2♠ med Hx i♥). Begge disse meldingene er prioriterte.

2♦ = **BUK-overføring til 2♥.** Viser a) SUBMIN ♥-støtte (=3-6HFP og 3♥), b) 11-13 HP (INV) med 3♥ og en lengre minor eller c) 14+ HP (GF) med 3♥. ÅH skal forutsette at meldingen betyr 3-6 HFP og skal derfor melde 2♥ dersom han ikke har til en invitt (ROMEX kort/lang) over en SUBMIN hånd. Når ÅH melder 2♥, setter dette opp ROMEX kort/lang for SH. GF-hånden (14+HFP) vises gjennom meldingen 2NT, som fungerer som ”Stenberg” med 3-kortsstøtte: 1♥ – 2♦ – 2♥ - 2NT. Fortsettelsen blir som etter «normal» Stenberg (hopp til 2NT direkte), med den forskjell at SH viser3-korts ♥-støtte (og ikke 4-kort, som etter 2NT).

2♥ = 3+ kort♥, 7-10HFP. Setter opp ROMEX kort/lang.

2♠ = **(BUK strukturhopp+1:)** 4-korts ♥ + singelton og 7-10HFP. RF. Mild INV. 2NT spør etter singelton. 3♣= singel♣, 3♦= singel♦, 3♥= singel♥. Se 1♥-2♠.

2NT = **(Stenberg)** 14+HFP. GF med minst 4-korts♥. Se 1♥-2NT.

3♣ = **(BUK strukturhopp+2)** 4-korts ♥ + 11-13HFP. RF. Kan ha en singelton. 3♦ spør etter singelton: 3♥= ingen singelton (ujevn), 3♠ = singel♠, 3NT = Jevn hånd uten singelton, 4♣ = singel ♣ og 4♦ = singel♦.

3♦ = **(BUK strukturhopp+3)** 4-korts ♥ og 7-10HP. RF. Benekter singelton. Svært mild sperre-INV i♥.

3♥ = 4-korts ♥-støtte. Svært aggressiv SUBMIN SPERR: 3-6HFP.

3♠ = GF. 4-kortstøtte. Renons i♠. 4♥ = avslag. CUE/BLW = positiv.

3NT = 14-17HP, 3-2-4-4 (dobbel♥). NF. Ingen sleminteresse.

4♣ = GF. 4-kortstøtte. Renons i♣. 4♥ = avslag. CUE/BLW = positiv.

4♦ = GF. 4-kortstøtte. Renons i♦. 4♥ = avslag. CUE/BLW = positiv.

4♥ = NF SPERR. Svært aggressiv. Minst 5-korts♥. 4-10HFP.

4♠ = NF. Egen lang (7+) farge og SPERR.

4NT = BLW, 5-ess (0-3-1-4). Minst 4-korts♥.

## Motparten blander seg inn etter åpning 1♥.

Hvis motparten melder pass eller x (uansett hånd), betraktes dette stadig som ikke-meldinger, og derfor er det alltid ”system on”, som om motparten ikke skulle ha meldt. xx viser 11+HP og interesser for å «ta FI». xx setter opp STRAFF på begge hender.

Hvis M2 melder inn 1♠ i mellomhånden, vil heller ikke dette ødelegge noen av systemets meldinger, er det også her ”System on”.

Hvis M2/M4 melder inn 1NT (=naturlig sterk NT) vil x alltid vil være forslag til STRAFF (som setter opp STRAFF på begge hender), mens farge på 2-trinnet eller høyere vil være naturlig spillemelding/SPERR. Etter senere meldinger fra motparten vil også BUKX kunne komme til nytte.

Hvis M2 melder inn 2♣ eller høyere, går man stort sett over til naturlige meldinger, med NEGX tom. 3♠, Support-x/xx (når M4 går inn etter SHs melding) 2/1-prinsippet, Overmeldinger, 4. farge (=GF), Revers, Splinter, Renonsvisende hopp, osv. Men 2NT vil fortsatt være Stenberg selv om motparten melder inn helt t.o.m 2♠. Man vil prioritere å vise Hx i åpningsfargen hvis man først har benektet minst 3-korts støtte. Senere vil man etter kravmeldinger også vise fram xx i åpningsfargen. I et kompetitivt meldingsforløp hvor man har en vanskelig melding på SH kan SH velge å melde fra støtte med en gang, selv på bare xx.

Hvis motparten x etter overføring på 2-trinnet, vil pass fra ÅH vise minst H10xx i overføringsfargen og xx vise minst 5-kort i overføringsfargen. Har man ikke dette bør ÅH bare fullføre overføringen. Igjen er x en ikke-melding, som ikke korrumperer systemet, og som gir vår side en ekstra opsjon i tillegg som man ikke hadde fra før.

ÅH melder altså stort sett slik han skal i henhold til systemet. Hvis M2 melder inn etter gjennomført overføring på 2-trinnet, vil x fra SH være straffebetont hvis overføringen kan innebære INV (x vil fastslå at det var INV). Eksempel: hvis M2 melder inn etter 1♥-2♣-2♦ eller 1♥-2♦-2♥, vil x fra SH være forslag til STRAFF, siden overførings-meldingene har opptil flere INV-sekvenser innebygget i seg.

Hvis ikke overføringen kan innebære noen INV, vil x fra SH være BUKX. Fra ÅH vil x etter melding fra enten M2 eller M4 nesten alltid være BUKX, som viser tillegg, og vil gjerne ha en fargemelding til fra makker. (Makkeren til en som BUKX kan imidlertid omgjøre x til STRAFF hvis han har meget gode motspillskort!). Nye farger fortsetter å være naturlige og RF på begge hender.

Det er også verd å merke seg at hvis motparten hopper etter at makker har meldt 2♣, som kan bety en rekke forskjellige ting, så er det viktig for SH at han tenker nøye ut hvilke av de mulige hendene som vil kunne formidles gjennom hvilke meldinger.

Dette vil gi ham løsningen på hvordan ÅH vil tenke. Hvis SH passer, formidler han trolig at han verken hadde til INV- eller GF. Hvis SH vet at man skal minst invitere til utgang, er det hans oppgave å formidle dette for ÅH. Hvis han avgir en melding som er støtte eller gjentagelse av farge under utgangsnivå, vil ÅH gå ut fra at det dreier seg om en kamp om delkontrakten, og ikke om noen utgang eller slemforsøk.

## Meldinger etter 1♥ - 1♠ (4+♠, 7+HP):

1♠ viser 4+♠, i prinsippet 7+HP. RF. Kan ha 3♥ (4-4 spiller bedre enn 5-3) men ikke 4♥. Med 4+♥ prioriteres **BUK Strukturhopp**. Hvis SH ikke melder 1♠, så har han oftest max 3♠, men han kan ha 4-korts ♠ selv om han velger å prioritere visning av 3-korts♥. 1♠ **setter opp ROMEX kort**.

1♥ - 1♠

?

1NT = 11-14HP, ikke 4 kort♠, og ikke 6-korts♥. BAL/SEMIBAL (kan ha 4♣/♦ og 2-2). **Eneste sekvens etter majoråpning som setter opp XYNT**. Utvungen melding av 3♣/♦ senere vil være Canapé (med eller uten hopp).

pass = Spillemelding.

2♣ = **XYNT INV.** Ber om 2♦ og er da innledning til a) spillemeldingen 2♦ (som da passes) eller b) en hvilken som helst annen melding i farge/NT etter at ÅH har meldt 2♦, (også 3♦) som vil være INV.

2♦ **XYNT GF.**

Ber i første rekke om avmelding av umeldte lengder i ♥/♠. Dernest vil alle meldinger under utgang be om flere opplysninger (les: hold). Ekte 5-korts ♣/♦ skal vises før 3-korts ♥/♠, men en uvist 4-kortfarge i M vil alltid ta prioritet.

2♥ = 3+♥. NF. Alle INV+ går gjennom XYNT.

2♠ = NF. 5-6♠. Ikke utgangsinteressert. Ikke 3♥. NF.

3♣ = Svak 5-10HP. 4♠ + 5+♣. UBAL Canapé. Ikke 3♥. NF.

3♦ = Svak 5-10HP. 4♠ + 5+♦. UBAL Canapé. Ikke 3♥. NF.

3♥ = 5-10HP. 4♠ og 3+♥. SPERR. Skal passes. NF.

3♠ = 5-10HP. 6+♠. SPERR. Ikke 3♥. NF.

3NT = 14+HP. BAL/SEMIBAL. Ikke 3♥. Spillemelding. NF.

4♣ = Setter ♥ som trumf. 4♠ og minst 3♥. Renons i♣. GF.

4♦ = Setter ♥ som trumf. 4♠ og minst 3♥. Renons i♦. GF.

4♥ = 14+HFP. 4♠ og minst 3♥. Ikke sleminteressert. NF.

4♠ = 14+HP. 6+♠. Ikke 3♥. Ikke sleminteressert. NF.

4NT = BLW med ♥ som trumf. 5-ess (0-3, 1-4)

2♣ = 11-19HP, 5+♥ + 4+♣. RF.

SHs opsjoner kan være begrenset når han har SUBMIN styrke for sin første melding.

2♦ = 11-19HP, 5+♥ + 4+♦. RF.

2♥ = 11-14HP oftest UBAL med 6+♥. Pass og 2♠ er begge NF og kan være SUBMIN. Alle andre meldinger er RF. **Setter opp ROMEX kort- og lang**:

Pass = spillemelding.

2♠ = Innledning til **ROMEX lang**.

2NT = OK

3♣ = **ROMEX lang** (4♣)

3♦ = **ROMEX lang** (4♦)

3♥ = **ROMEX lang** (4♠)

2NT = **ROMEX kort** (singel♠)

3♣ = **ROMEX kort** (singel♣)

3♦ = **ROMEX kort** (singel♦)

3♥ = SPERR.

2♠ = 4-korts ♠-støtte og 11-14HFP.

I prinsippet skal sparstøtte direkte vise 4-korts♠, men det er lov til å ”juksa litt” og støtte med ♠Hxx + singelton/renons i en sidefarge, altså i slike tilfeller hvor man kan se at selv en eventuell 4-3-tilpasning vil kunne gi mange stikk.

2NT = 15-17NT med 5+♥. Alle andre meldinger enn pass på SH er GF.

3♣ = ROMEX kort: 15+HP, singel ♣ og 4♠.

3♦ = ROMEX kort: 15+HP, singel ♦ og 4♠.

3♥ = 15-19HP, 6+♥. Ikke 4♠. INV. NF.

**NB!** I og med at SH kan ha holdt oppe med så lite som 3HP, er det viktig at ÅH ikke går helt berserk med 6-korts hjerter og en kjempehånd. SH vil vite hva dette handler om, og vil helt sikkert greie å plassere oss på riktig nivå med en normal svarhånd.

3♠ = 15-17HFP og 4-korts♠. NF hvis SUBMIN. Ellers: INV. SH bør ta imot INV med 9-10HFP og kortfarge og med alle 11+-hender.

3NT = 18-19HFP. Forslag til sluttkontrakt med 5♥ og max 3♠.

4♣ = 15-19HFP, GF. Renons i♣. 4♠.

4♦ = 15-19HFP, GF. Renons i♦. 4♠.

4♥ = 18-19HP, 7+♥, Ikke 4-korts♠. Stort spillestikkpotensiale

4♠ = 18-19HFP, 4-korts♠. Tåler ikke nedpassing av 3♠. Ingen kortfarge.

4NT = BLW med 4♠. 5-ess (0-3, 1-4)

## Meldinger etter 1♥-1NT (7-10HP max ♥xx & ♠xxx):

1NT = 7-10HP (kan ha opp til 12 svært dårlige HP), med max dobbel♥, og benekter 4♠. NF. Hånden kan inneholde 4-4 eller 5-4 i minor, og til og med 5-5 hvis SH har 7-10HP. Med 11+HP og a) 6-4 i minor, b) 6-korts enseter i minor og c) 5-5 i minor melder SH derimot alltid 2♣ (= **BUK-overføring** til 2♦).

1♥ - 1NT

?

2♣ = 11-14HP. 5♥ + 4♣. UBAL. RF. Men kan til nød passes med 3+♣ og ♥x hvis SH har MIN og ikke ser noen utgangsmulighet mot 14HP på ÅH.

2♦ = 11-14HP. 5♥ + 4♦. UBAL. RF. Men kan til nød passes med 3+♦ og ♥x hvis SH har MIN og ikke ser noen utgangsmulighet mot 14HP på ÅH.

2♥ = 11-14HP. 6+♥. **Setter opp ROMEX kort- og lang** på SH:

Pass = spillemelding.

2♠ = Innledning til **ROMEX lang**.

2NT = OK

3♣ = **ROMEX lang** (4♣ (eventuelt xxx), som trenger hjelp)

3♦ = **ROMEX lang** (4♦ (eventuelt xxx), som trenger hjelp)

3♥ = **ROMEX lang** (4♠ (eventuelt xxx), som trenger hjelp)

2NT = **ROMEX kort** (singel♠)

3♣ = **ROMEX kort** (singel♣)

3♦ = **ROMEX kort** (singel♦)

3♥ = SPERR.

2♠ = 15+HP. 6+♥ + 4+♠. RF og INV+.

2NT = 15-17HP BAL (5♥-3-3-2) eller SEMIBAL (kan ha 5♥, 4♣/♦ og 2-2).

3♣ = 15-17HP. 5♥ + 4+♣. UBAL RF.

3♦ = 15-17HP. 5♥ + 4+♦. UBAL RF.

3♥ = 15-17HP. 6+♥. INV med god farge.

3♠ = 18-19HP. 6♥ + 5♠. GF og ber om CUE i m hvis sleminteressert i ♥/♠.

3NT = 18-19HP. BAL (5♥-3-3-2) eller SEMIBAL (kan ha 5♥, 4♣/♦ og 2-2).

4♣ = Setter ♥ som trumf. 18-19HP. 6+♥ . Renons i♣.

4♦ = Setter ♥ som trumf. 18-19HP. 6+♥ . Renons i♦.

4♥ = 18-19HP, 6+♥. Ikke sleminteressert.

4♠ = Setter ♥ som trumf. Renons i♠.

4NT = Kvantitativ med 5+♥.

## Meldinger etter 1♥ - 2♣ (BUK-overføring til 2♦):

2♣ er BUK-overføring til 2♦ med (normalt) 11+HP, og brukes på minorbaserte INV, GF og også noen få svake svarhender. ÅH skal normalt akseptere overføringen, selv med singel♦, med mindre han har et opplagt bedre alternativ (Brudd på overføring viser enten lang åpningsfarge uten tillegg (2♥) eller tillegg (15+HP) med eller uten sidefarge (2♠/3♣/3♦/hopp til 3♥ = 15+HP og en hånd som absolutt ikke egner seg for spill i 2♦, og 2NT viser 18-19HP).

2♣ benekter i prinsippet både 4-korts ♠ og 3♥, og setter derfor opp a) pass på 2♦ b) **”Umulig støtte”** = 2♥) som alltid viser Hx i♥ (prioritert visning) c) **”Umulig major”** (= 2♠) som alltid viser xx i♥ (prioritert visning), d) 2NT (som ber om 3♣ og alltid viser max singel♥) og e) direkte mild/sterk INV gjennom 3♣/♦/♥/♠ osv. med max singel♥.

**De 5 veiene etter sekvensen 1♥ – 2♣ - 2♦ (NB! De samme sekvensene og veiene forekommer også etter 1♠** **åpning):**

**1) Pass = (Vei 1) Spillemelding med lang, svak♦:**

1♥ - 2♣

2♦ - pass

**2) 2♥ = (Vei 2) “Umulig støtte”. Viser nøyaktig ♥Hx:**

1♥ - 2♣

2♦ - 2♥ =”Umulig Støtte”, ber om 2♠.

2♠ - ?

2NT

3♣

3♦ etc.

**3) 2♠ = (Vei 3) ”Umulig Major”. Viser nøyaktig ♥xx:**

1♥ - 2♣

2♦ - 2♠ =”Umulig Major”, ber om 2NT.

2NT - ?

3♣

3♦

3♥ etc.

**4) 2NT = (Vei 4) Viser normalt max singel♥:**

1♥ - 2♣

2♦ - 2NT = Ber om 3♣.

3♣ - ?

pass

3♦

3♥ etc.

**5) Direkte fargemelding: (Vei 5) 3♣ eller høyere = Viser normalt max singel♥):**

1♥ - 2♣

2♦ - ?

3♣

3♦ etc.

1♥ - 2♣

?

2♦ = «Ja vel». Melder det jeg er bedt om. Alle andre meldinger viser

hender som ikke vil spille 2♦: 2♥ = 6+♥, (ikke nødvendigvis tillegg), ellers 15+HP.

ÅH bør melde 2♦ på nesten alt unntagen renons i ♦. SH melder:

1♥ - 2♣

2♦ - ?

Pass = **(Vei 1)** Spillemelding. Lang ♦, men dårlig hånd.

1♥ - 2♣

2♦ - ?

2♥ = **(Vei 2)** **”Umulig støtte”**. Viser alltid ♥Hx. RF og ber om 2♠. Har som regel en fordelingshånd med verdier i en eller to minorfarger.

1♥ - 2♣

2♦ - 2♥

? 2♠ = Ja vel. Jeg melder det jeg er blitt bedt om. I og med at ÅH ikke

brøt overføringen etter 2♣, er det liten grunn til å tro at han

kommer til å gjøre det etter 2♥.

2NT = INV med en BAL/SEMIBAL hånd med ♥Hx.

Pass/billigste ♥-melding = avslag. Alt annet aksepterer INV.

3♣ = INV (11-13HP) med 5♣ og 4+♦ og ♥Hx.

Pass = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♦ = 4+♦ og spillemelding. Deretter er 3M CUE med ♦ som trumf.

3♥ = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♠ = CUE med♣.

3NT = Spillemelding. Tar imot INV.

4♣ = INV til 5♣.

4♦ = CUE med♣. Benekter ♠-CUE.

4♥ = Spillemelding. Tar imot INV. God♥.

4NT = BLW med♣.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3♦ = INV (11-13HP) med 5♦ og 4+♣ og ♥Hx.

Pass = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♥ = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♠ = CUE med♦.

3NT = Spillemelding. Tar imot INV.

4♣ = 4+♣ og forslag til spillemelding. Deretter 3M = CUE m/ ♣

som trumf.

4♦ = INV til 5♦.

4♥ = Spillemelding. Tar imot INV. God♥.

4NT = BLW med♦.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3♥ = INV (11-13HP) med 6+♣ og ♥Hx.

3♠ = God ♠ og dårlig minor.

3NT = Spillemelding.

4♣ = ♣-støtte. Ber om CUE. Benekter ♠-CUE.

4♦ = CUE med ♣-støtte.

4♥ = Spillemelding. God♥.

4NT = BLW med♣.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3♠ = INV (11-13HP) med 6+♦ og ♥Hx.

3NT = Spillemelding.

4♣ = CUE med ♦ som trumf.

4♦ = Hvilemelding. Ber om CUE i M.

4♥ = Spillemelding. God♥.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3NT = GF med 5♣ + 5♦ og ♥Hx. 14-17HP.

Pass = Spillemelding.

4♣ = Setter ♣ som trumf. Ber om CUE.

4♦ = Setter ♦ som trumf. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. God♥.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♣ = GF med 6+♣ og 4♦ og **♥**Hx. 14+HP.

4♦ = Setter ♦ som trumf. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥. Forslag.

4♠ = CUE med ♣ som trumf.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♦ = GF med 6+♦ og 4♣ og ♥Hx. 14+HP.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = CUE med ♦ som trumf.

4NT = BLW med ♦ som trumf.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs..

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♥ = GF med 6+♣ + 5♦ og ♥Hx. 14+HP.

Pass = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = CUE med ♣ som trumf.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♠ = GF med 6+♦ + 5♣ og ♥Hx. 14+HP.

4NT = BLW med♦.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♥ = Spillemelding. God 6+♥.

4NT = GF med 5+♣ + 5+♦ og ♥Hx. 18-19HP.

5♣ = Setter ♣ som trumf og ber om CUE.

5♦ = Setter ♦ som trumf og ber om CUE.

5♥ = Spillemelding. God 6+♥.

5♣ = 7♣ og 4♦ og **♥**Hx. 14+HP.

Pass = Spillemelding.

5♦ = Spillemelding. Forslag.

5♥ = Spillemelding. Forslag.

5♠ = CUE med ♣ som trumf. Slemambitiøs.

6♣ = Spillemelding.

6♦ = Spillemelding.

5♦ = GF med 7♦ og 4♣ og ♥Hx. 14+HP.

5♥ = Spillemelding. Forslag.

5♠ = CUE med ♦ som trumf. Ber om CUE.

6♣ = Spillemelding.

6♦ = Spillemelding.

1♥ - 2♣

2♦ - ?

2♠ = **(Vei 3)** **”Umulig major”**. Viser alltid ♥xx. RF med de samme minor-

fordelingene som etter ”Umulig støtte”. Ber om 2NT.

1♥ - 2♣

2♦ - 2♠

? 2NT = Ja vel. Viser en BAL/SEMIBAL minimumsåpning på 11-14HP og er

NF. (Hva som helst annet viser 15+HP og er GF.) Dette er den

eneste måten man kan avslå en eventuell balansert invitt til 3NT på

etter man har vist «Umulig major». Alle nye meldinger fra SH = GF.

3♣ = INV (11-13HP) med 5♣ og 4+♦ og ♥xx.

Pass = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♦ = 4+♦ og spillemelding. Deretter er 3M CUE med ♦ som trumf.

3♥ = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♠ = CUE med♦.

3NT = Spillemelding. Tar imot INV.

4♣ = INV til 5♣.

4♦ = INV til 5♦.

4♥ = Spillemelding. Tar imot INV. God♥.

4NT = BLW med♣.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3♦ = INV (11-13HP) med 5♦ og 4+♣ og ♥xx.

Pass = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♥ = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♠ = CUE med♣.

3NT = Spillemelding. Tar imot INV.

4♣ = INV til 5♣.

4♦ = INV til 5♦.

4♥ = Spillemelding. Tar imot INV. God♥.

4NT = BLW med♦.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3♥ = INV (11-13HP) med 6+♣ og ♥xx.

3♠ = God ♠ og dårlig minor.

3NT = Spillemelding.

4♣ = ♣-støtte. Ber om CUE. Benekter ♠-CUE.

4♦ = CUE med ♣-støtte.

4♥ = Spillemelding. God♥.

4NT = BLW med♣.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3♠ = INV (11-13HP) med 6+♦ og ♥xx.

3NT = Spillemelding.

4♣ = CUE med ♦ som trumf.

4♦ = Hvilemelding. Ber om CUE i M.

4♥ = Spillemelding. God♥.

4NT = BLW med♦.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3NT = GF med 5♣ + 5♦ og ♥xx. 14-17HP.

Pass = Spillemelding.

4♣ = Setter ♣ som trumf. Ber om CUE.

4♦ = Setter ♦ som trumf. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. God♥.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♣ = GF med 6+♣ og 4♦ og **♥**xx. 14+HP.

4♦ = Setter ♦ som trumf. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥. Forslag.

4♠ = CUE med ♣ som trumf.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

1♥ - 2♣

2♦ - 2♠

? 4♦ = GF med 6+♦ og 4♣ og ♥xx. 14+HP.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = CUE med ♦ som trumf.

4NT = BLW med ♦ som trumf.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs..

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♥ = GF med 6+♣ + 5♦ og ♥xx. 14+HP.

Pass = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = CUE med ♣ som trumf.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♠ = GF med 6+♦ + 5♣ og ♥xx. 14+HP.

4NT = BLW med♦.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♥ = Spillemelding. God 6+♥.

4NT = GF med 5+♣ + 5+♦ og ♥xx. 18-19HP.

5♣ = Setter ♣ som trumf og ber om CUE.

5♦ = Setter ♦ som trumf og ber om CUE.

5♥ = Spillemelding. God 6+♥.

5♣ = 7♣ og 4♦ og **♥**xx. 14+HP.

Pass = Spillemelding.

5♦ = Spillemelding. Forslag.

5♥ = Spillemelding. Forslag.

5♠ = CUE med ♣ som trumf. Slemambitiøs.

6♣ = Spillemelding.

6♦ = Spillemelding.

5♦ = GF med 7♦ og 4♣ og ♥xx. 14+HP.

5♥ = Spillemelding. Forslag.

5♠ = CUE med ♦ som trumf. Ber om CUE.

6♣ = Spillemelding.

6♦ = Spillemelding.

1♥ - 2♣

2♦ - ?

2NT = **(Vei 4)** RF. Ber om 3♣, og har max singel♥. Kan være spillemelding med kun lang ♣ eller ♦ (7-10HP) eller INV med kun lang ♣ eller ♦ (11-13HP) eller invitt med minst 5-4 i m og 11-13HP.

1♥ - 2♣

2♦ - 2NT

? 3♣ = Javel.

Pass = SPERR med 3-10HP og 6+♣. Max singel ♥. NF.

3♦ = SPERR med 3-10HP og 6+♦. Max singel ♥Skal passes.

3♥ = INV med 5♣ og 4+♦ og max singel ♥ og 11-13HP.

3♠ = INV med 5♦ og 4+♣ og max singel ♥ og 11-13HP.

3NT = GF (14-17HP) med 5♣ + 5♦. Max singel♥.

4♣ = GF med 6+♣ og 4♦ og 14+HP. Max singel♥.

4♦ = GF med 6+♦ og 4♣ og 14+HP. Max singel♥.

4♥ = GF med 6+♣ og 5♦ og 14+HP. Max singel♥.

4♠ = GF med 6+♦ og 5♣ og 14+HP. Max singel♥.

4NT = GF (18-19HP) med 5♣ + 5♦. Max singel♥.

5♣ = GF med 7+♣ og 5+♦ og 14+HP. Max singel♥.

5♦ = GF med 7+♦ og 5+♣ og 14+HP. Max singel♥.

3♦ = NB! Bryter overføringen. Viser 5♥ + 4♦ og 15+HP.

3♥ = NB! Bryter overføringen. Viser 6+♥ og max singel ♣ og 11-14 HP.

3♠ = NB! Bryter overføringen. Viser 5+♥ og 4+♠ og 15+HP.

3NT = NB! Bryter overføringen. Viser 5♥ og 18-19HP.

1♥ - 2♣

2♦ - ?

3♣ = **(Vei 5)** Mild INV (7-10HP) med HHxxxx i ♣ og max singel♥.

Pass = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♦ = Hold i ♦ og 15+HP. Invitt til 3NT.

3♥ = Spillemelding. 6+♥. Tar ikke imot INV.

3♠ = Hold i ♠ men ikke i ♦ og 15+HP. Invitt til 3NT.

3NT = Spillemelding. Tar imot INV.

4♣ = INV til 5♣.

4♦ = CUE med♣. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. Tar imot INV. God 6+♥.

4♠ = CUE med♣. Benekter ♦-CUE.

4NT = BLW med♣.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3♦ = **(Vei 5)** Mild INV (7-10HP) med HHxxxx i ♦ og max singel♥.

Pass = Spillemelding. Tar ikke imot INV.

3♥ = Spillemelding. 6+♥. Tar ikke imot INV.

3♠ = Hold i ♠ og 15+HP. Invitt til 3NT.

3NT = Spillemelding. Tar imot INV.

4♣ = CUE med♦. Ber om CUE.

4♦ = INV til 5♦.

4♥ = Spillemelding. Tar imot INV. God 6+♥.

4♠ = Renons i ♠ med god ♦-støtte.

4NT = BLW med♦.

5♣ = Renons i ♣ og god ♦-støtte.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

1♥ - 2♣

2♦ - ?

3♥ = **(Vei 5)** INV med 6+♣, 11-13HP og max singel♥.

3♠ = Viser hold i ♠.

3NT = Spillemelding.

4♣ = ♣-preferanse. NF.

4♦ = CUE med ♣ som trumf. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = Renons i ♠ med god ♦-støtte.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3♠ = **(Vei 5)** INV med 6+♦, 11-13HP og max singel♥.

3NT = Spillemelding.

4♣ = CUE med ♦ som trumf. Ber om CUE.

4♦ = ♦-preferanse. NF.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = Renons i ♠ med god ♦-støtte.

4NT = BLW med♦.

5♣ = Renons i ♣ med god ♦-støtte.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

3NT = **(Vei 5)** INV med 5♣ + 5♦ og max singel♥. 11-13HP.

Pass = Spillemelding.

4♣ = Setter ♣ som trumf. Ber om CUE.

4♦ = Setter ♦ som trumf. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = CUE med ♦ som trumf (komplementær).

4NT = BLW med ♣ som trumf (residuet).

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♣ = **(Vei 5)** INV med 6♣ + 4♦ og max singel♥. 11-13HP.

Pass = Spillemelding.

4♦ = 4+♦ Spillemelding.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = CUE med ♦ som trumf (komplementær).

4NT = BLW med ♣ som trumf (residuet).

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♦ = **(Vei 5)** INV med 6♦ + 4♣ og max singel♥. 11-13HP.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = CUE med ♦ som trumf (komplementær).

4NT = BLW med ♣ som trumf (residuet).

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♥ = **(Vei 5)** GF med 6♣ + 5♦ og max singel♥. 11-13HP.

Pass = Spillemelding. God 6+♥.

4♠ = Setter ♦ som trumf. Ber om BLW.

4NT = BLW med♣.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♠ = **(Vei 5)** GF med 6♦ + 5♣ og max singel♥. 11-13HP.

4NT = BLW med ♦ som trumf.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4NT = **(Vei 5)** GF med 6♣ + 6♦ og max singel♥. 11-13HP.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♣ = **(Vei 5)** GF med 7+♣ + 5♦ og max singel♥. 11-13HP.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = **(Vei 5)** GF med 7+♦ + 5♣ og max singel♥. 11-13HP.

1♥ - 2♣

?

2♥ = **NB! Brudd på overføring**. Viser 6-korts god ♥ og ikke nødvendigvis sterkere enn MIN (=11-14HP). Egner seg bedre for spill i 2 ♥ enn i 2♦ (max singel♦). **Setter opp ROMEX kort- og lang på SH**:

Pass = spillemelding.

2♠ = Innledning til **ROMEX lang**.

2NT = OK

3♣ = **ROMEX lang** (4♣)

3♦ = **ROMEX lang** (4♦)

3♥ = **ROMEX lang** (4♠)

2NT = **ROMEX kort** (singel♠)

3♣ = **ROMEX kort** (singel ♣

3♦ = **ROMEX kort** (singel♦)

3♥ = SPERR.

1♥ - 2♣

?

2♠ = **NB! Brudd på overføring**. Viser 5+♥, 4+♠ og minst 15HP. Egner seg ikke for spill i 2♦. INV.

2 NT = **NB! Brudd på overføring**. Viser 5+♥, og 18-19HP. Makker kan passe med SUBMIN, men meldingen er GF mot 7+HP hos SH.

3♣ = **NB! Brudd på overføring.** Viser 5+♥, 4+♣ og minst 15HP. Egner seg ikke for spill i 2♦. INV.

3♦ = **NB! Brudd på overføring**. Viser 5+♥, 4+♦ og minst 15HP. INV.

3♥ = **NB! Brudd på overføring**. Viser 6-korts god ♥ og minst 15HP. INV.

3♠ = **NB! Brudd på overføring**. Viser 5+♥, 4+♠ og 18-19HP. GF.

3 NT = **NB! Brudd på overføring**. Viser 6+♥,og 17+HP. Ser mange stikk.

4♣ = **NB! Brudd på overføring**. Viser 6+♥, 5+♣ og 18-19HP.

4♦ = **NB! Brudd på overføring**. Viser 6+♥, 5+♦ og 18-19HP.

4♥ = **NB! Brudd på overføring**. Viser 6-korts god ♥ og 18-19HP.

4♠ = **NB! Brudd på overføring**. Viser 6+♥, 5+♠ og 18-19HP.

## Meldinger etter 1♥ - 2♦ (BUK-overføring)

2♦ viser **alltid** 3-korts ♥ og er BUK-overføring til 2♥. Meldingen viser a) enten SUBMIN (3-6HP) eller b) INV med 11-13HP med 3♥ (og kan ha en lang minor) eller være c) GF på 14+ HP med 3♥.

Meldingen er svært vanskelig å forholde seg til for motparten, fordi den kan være såvel hypersvak som sterk, og fienden vil derfor kvie seg for å melde inn dersom de ikke har til en klar innmelding.

Overføringen til 2♥ **setter opp ROMEX både kort og lang** **på begge hender**:

1♥ - 2♦

?

2♥ = 11-17 HFP. Spillemelding. NF mot en SH på 3-6HFP, men er RF (INV) hvis SH har 11+HP og GF hvis SH har 14+HP.

Pass = har 3-6HP.

2♠ = **ROMEX** **overføring til 2NT**. 11-13HP. INV. Innledning til langfargetrial.

2NT = Ja vel

3♣ = **ROMEX lang** i♣. INV.

3♦ = **ROMEX lang** i♦. INV.

3♥ = **ROMEX lang** i♠. INV.

2NT = NB! GF. 14+HP og 3+♥. Svar som etter Stenberg.

3♣ = **ROMEX kort** i♣. 11-13HP. INV.

3♦ = **ROMEX kort** i♦. 11-13HP. INV.

3♥ = **ROMEX kort** i♠. 11-13HP. INV.

1♥ - 2♦

?

2♠ = **ROMEX overføring til 2NT**. 15+HP. Innledning til langfargetrial.

2NT = Javel

3♣ = **ROMEX lang** i♣. INV.

3♦ = **ROMEX lang** i♦. INV.

3♥ = **ROMEX lang** i♠. INV.

2NT = **ROMEX kort** i♠. 15+HP. INV.

3♣ = **ROMEX kort** i♣. 15+HP. INV.

3♦ = **ROMEX kort** i♦. 15+HP. INV.

3♥ = SPERR i♥. 11-14HFP. NF.

3♠ = 15-19HP. Renons i♠. GF og ber om CUE.

3NT = 18-19HP. BAL (5♥-3-3-2)/SEMIBAL (kan ha 5♥, 4♣/♦ og 2-2).

4♣ = 15-19HP. Renons i♣. GF og ber om CUE.

4♦ = 15-19HP. Renons i♦. GF og ber om CUE.

4♥ = 18-19HP. Spillemelding. Ikke sleminteressert. NF.

4NT = 18-19HP. BLW med ♥ som trumf.

## Meldinger etter 1♥ - 2♥ (3+♥, 7-10HFP):

Direkte støtte til 2♥ viser 3+ kort♥. 7-10HFP. Normal støtte. SPERR. NF. **Setter opp ROMEX både kort og lang på ÅH.**

1♥ - 2♥

?

2♠ = **ROMEX overføring til 2NT**. Innledning til langfargetrial. 15+HP/fordeling.

2NT = Javel.

3♣ = **ROMEX lang** i♣. INV.

3♦ = **ROMEX lang** i♦. INV.

3♥ = **ROMEX lang** i♠. INV.

2NT = **ROMEX kort** i♠. INV.

3♣ = **ROMEX kort** i♣. INV.

3♦ = **ROMEX kort** i♦. INV.

3♥ = SPERR i♥. NF. Normalt 11-14HFP.

3♠ = 15-19HP. Renons i♠. GF.

3NT = 18-19HP. BAL (5♥-3-3-2)/SEMIBAL (5♥, 4♣/♦ og 2-2). NF.

4♣ = 15-19HP. Renons i♣. GF.

4♦ = 15-19HP. Renons i♦. GF.

4♥ = 18-19HFP. Spillemelding. Ikke sleminteressert.

4NT = 18-19HP. BLW med ♥ som trumf.

## Meldinger etter 1♥ - 2♠ (BUK strukturhopp+1):

2♠ **(BUK Strukturhopp+1)** viser 4-korts ♥ + singelton og 7-10HFP. RF. INV.

1♥ - 2♠

?

2NT = = Spørsmål etter singelton. **NB! Ikke ROMEX!**

(Ekte farge/komplementærfarge/residuet)

3♣ = Singel ♣ (ekte farge).

3♦ = Singel ♦ (ekte farge).

3♥ = Singel ♠ (residuet).

3♣ = Naturlig. Ikke MIN (da sier du 3♥). RF.

3♦ = Naturlig. Ikke MIN (da sier du 3♥). RF.

3♥ = Forslag til spillemelding. MIN. NF.

3♠ = Splinter. 15+HP Revers. GF.

3NT = 15+HP. BAL/SEMIBAL. Mange stikk. Sjanse. NF. Kontraktforslag.

4♣ = Splinter. 15+HP Revers. GF.

4♦ = Splinter. 15+HP Revers. GF.

4♥ = NF. 15+HFP. Ser mange stikk.

4NT = BLW med♥. 18-19HFP.

## Meldinger etter 1♥ - 2NT (Stenberg):

Hopp til 2NT (Stenberg) viser 14+HFP. GF med minst 4-korts ♥

1♥ - 2NT

?

3♣ = Tillegg og ekte farge.

3♦ = Tillegg og ekte farge.

3♥ = Tillegg – ber om singelton.

3♠ = Singel♠.

3NT = Ingen singelton. Kontraktforslag.

4♣ = Singel♣.

4♦ = Singel♦.

4♥ = Ingen singelton.

3♠ = Tillegg og ekte farge.

3NT = Tillegg, /SEMI)BAL. NF i par.

4♣ = Splinter i♣. (Singel) GF.

4♦ = Splinter i♦. (Singel) GF.

4♥ = Minumum. (11-14HP) NF.

4♠ = Renons i♠. Sterk sleminteresse

4NT = BLW

5♣ = Renons i♣. (Singel) GF.

5♦ = Renons i♦. (Singel) GF.

## Meldinger etter 1♥ - 3♣ (BUK-strukturhopp+2):

3♣ **(BUK-strukturhopp+2)** viser 4-korts ♥ + 11-13HFP. RF. Kan ha singelton/ renons. Hvis ÅH melder 3♥, har han MIN og NF.

1♥ - 3♣

?

3♦ = Spør etter singelton.

3♥ = Ingen singelton. Ujevn hånd.

3♠ = Singel♠.

3NT = Ingen singelton. Forslag til kontrakt.

4♣ = Singel♣.

4♦ = Singel♦.

3♥ = MIN (11-12HFP). NF under tvil! SH passer med 11-12HP.

3♠ = CUE. (kan være Splinter). 15+HFP. Ber om CUE.

3NT = 15+HP, BAL/SEMIBAL forslag. Benekter CUE i ♠ og ber om at makker melder m-CUE med minst 2. kontroll i♠.

4♣ = Splinter i♣. 15+HFP. Benekter CUE i♠. Ber om CUE.

4♦ = Splinter i♦. 15+HFP. Ber om CUE.

4♥ = MIN. 11-14HFP, men stikkpotensiale. Ingen kortfarge. NF.

4♠ = Renons i♠. SLEMINV. 18-19HFP

4NT = BLW. 18-19 HFP.

## Meldinger etter 1♥ - 3♦ (BUK-strukturhopp+3):

3♦ **(BUK-strukturhopp+3)** viser 4-korts ♥ og 7-10HP. Benekter singelton. Meget svak sperre-INV.

1♥ - 3♦

?

3♥ = NF. MIN og dårlig fordeling. Bør passes.

3♠ = CUE i♠. GF.

3NT = Tillegg, (Semi-)BAL. Benekter CUE i ♠ og ♣ og ber om at makker sier 4♥ med max 3. ktr. i ♠ og♣. Med minst 2. kontroll i både ♠ og ♣ bør makker avgi m-CUE. 4♣ er da 1. kontroll, mens 4♦ er minst 2. kontroll i ♦ og 2. kontroll i ♣ og♠.

4♣ = CUE i♣. Benekter CUE i♠. GF.

4♦ = CUE i♦. Benekter CUE i ♠/♣. GF.

4♥ = MIN. God fordeling. NF.

4NT = BLW.

## Meldinger etter 1♥ - 3♥ (=3♥, 3-6HFP, Sperr):

3♥ viser 4-kortstøtte. Svært aggressiv SPERR på 3-6HFP i henhold til Cohens «the Law». Makker passer eller sperrer videre (melder utgang – eller til og med sperrer med hopp til 5♥ hvis dette ser riktig ut).

1♥ - 3♥

?

Pass = MIN. Dårlig fordeling.

3♠ = CUE i♠. GF. Ber om CUE under utgang.

3NT = Tillegg, (Semi-)BAL. Benekter CUE i ♠ og ♣ og ber om at makker sier 4♥ med max 3. ktr. i ♠ og♣. Med minst 2. kontroll i både ♠ og ♣ bør makker avgi m-CUE. 4♣ er da 1. ktr., mens 4♦ er minst 2.ktr. i ♦ og 2. ktr. i ♣ og♠.

4♣ = CUE i♣. Benekter CUE i♠. GF.

4♦ = CUE i♦. Benekter CUE i ♠/♣. GF.

4♥ = MIN. God fordeling. NF. Kan være SPERR.

4NT = BLW.

5♥ = SPERR.

## Meldinger etter 1♥-3NT(=14-17HP max ♥xx):

Hopp til 3NT viser max dobbel ♥ og 14-17 og 3-2-4-4. Hvis SH har 18-19, bør han gå gjennom 2♣ - 2♦ - 2♥ før hopp til 4NT (viser x-2-5-5, dobbel ♥ og 18-19HP). 2♣ - 2♦ - 2♥ før hopp til 3NT (viser x-2-5-5, dobbel ♥ og 14-17HP)

# Svar på åpning 1♠ (5+♠, 11-19HP)

Åpning 1♠ viser minst 5-kort og 11-19HP (kan være mindre ved ZAR). Åpningsfargen er håndens lengste farge. Det brukes BUK-overføringer på 2-trinnet, Krav-Stenberg og BUK-strukturhopp på 3-trinnet. 1♠ - 2♠ viser 3-kortstøtte og normal styrke (7-10HP), mens en SUBMIN støtte på 3-kort (3-6HP) vises med BUK-overføringen 2♥, en overføring som for øvrig også kan ha så vel INV- som GF-kvaliteter. 1♠ - 3♠ er SPERR med 4♠ og SUBMIN (3-6HP). Hvis man ikke benytter anledningen til å melde 2♥/♠ (=3-korts ♠-støtte) eller 2NT/3♣/3♦/3♥/3♠ (=4-korts ♠-støtte), har man benektet å ha flere enn dobbel♠.

De samme prinsipper gjelder som for åpning 1♥. Unntaket er svaret 2♦, (også overføring), som alltid viser minst 4+♥. Hvis SH ikke melder 2♦, så viser han i prinsippet max 3♥! Meldingsforløpet 1♠ - 2♦ - 2♥ setter opp 2♠ på SH som **«Umulig Støtte»**. Dette viser xx eller Hx i ♠, og er RF. På 2♦ skal ÅH si 2♥ med 3+♥ (prioritet). Har han dårligere ♥-støtte, skal han si 2♠ som NF, mens alt annet er GF.

Unntak 1: Det kan være «conflicts of interests» her, så hvis SH velger en av meldingene som viser 3- eller 4-korts ♠-støtte direkte (2♥/2♠ eller strukturhopp), kan han fremdeles sitte med 4-korts ♥.

Unntak 2: a) han kan ha 4+♥ med en svak SH, for svak til INV (melder 1NT eller overfører til 2♦ som han passer) b) hvis han melder 1NT (7-10HP).

I og med at SH i prinsippet ikke skal ha mer enn 3-korts ♥ hvis han ikke innleder med 2♦ over 1♠, setter overføringsmeldingen 2♣ opp a) **”Umulig major”** (♠xx), b) **”Umulig Støtte”** (♠Hx) for SH (= milde/sterke slem-INV med max singel ♠ og 6-4 eller 5-5 i minor), c) sign-off i minor, d) INV-meldinger med 6-korts minor med eller uten sidefarge og e) slem-INV med mye minor. Innledningen 2♣ brukes således til å vise hender (oftest) med invitts styrke eller GF som har fargelengde i en eller begge m. Se åpning 1 – 2.

## SHs meldinger etter 1♠

1♠ - ?

pass = 0-6 HP. MAX dobbel♠. NF.

1NT = 7-10HP. MAX dobbel♠. NF. Kan inneholde både 4- og 5-korts♥. Se videre utvikling under 1♥ – 1NT.

2♣ = **BUK-overføring til 2♦**. RF. ÅH skal normalt akseptere overføringen, selv uten tilpass, med mindre han har et opplagt bedre alternativ. Brudd på overføring viser ekstra fargelengde uten tillegg (6+♠), tillegg og en hånd som absolutt ikke egner seg for spill i 2♦ (ny farge) eller 18-19HP (2NT). Etter 2♦ fra ÅH har **SH 5 veier å gå**. NB! 2♣ benekter 4+♠ og setter opp ”Umulig major” (som lover ♠xx) og «Umulig støtte» (som lover ♠Hx). Begge disse meldingene har prioritet. Se videre utvikling (= 1♥ – 2♣ med unntagelse av ♠- og ♥-meldingene som bytter plass) under 1♥ - 2♣.

2♦ = **BUK-overføring til 2♥**. SH har alltid minst 4-korts ♥ og normalt max dobbel ♠ **(Unntak:** Med 5♥ og 3♠ skal SH overføre med 2♦ til 2♥ og deretter hoppe til 3♠ med INV (11-13HFP) og til 4♠ med GF (14+HFP). ÅH skal ellers normalt akseptere overføringen med 3-korts ♥ og 11-17HFP (melder 2♥). Har ÅH mindre enn 3♥, må han gjenta åpningsfargen med 2♠ **(=**11-14 =minimum), mens alt annet er naturlig og viser tillegg (15+HP). Med 4+♥ bør ÅH melde 2♥ med MIN (11-14HFP), vise superfit med 15-17HFP ved å hoppe til 3♥, og hoppe til 4♣/♦ (CUE) med 18-19HFP. Med 5+♥ bør ÅH hoppe rett til 4♥, nesten uansett hvor svak han er. Etter 1♠ - 2♦ - 2♥ har SH 4 **veier** å gå (og utgangspunktet er at med 4-korts ♥ og 5-8HP med max dobbel ♠ må SH si 1NT over 1♠:

1. **(Vei 1)** Han kan passe = Lang ♥ og max singel ♠ og 3-6HP.
2. **(Vei 2)** Han kan si 2♠ = ”**Umulig støtte**” og INV i NT = 4+♥, alltid minst ♠Hx/xx og minst 11+HP i utgangspunktet (ny melding under utgang). 2♠ = RF, og ber om 2NT med 11-14HP og noe annet enn 2NT med 15+HP.
3. **(Vei 3)** Han kan si 2NT = INV+ med max ♠xx (normalt bare singelton), og lenger ♣/♦ enn ♥ eller like lang. 2NT er NF og kan passes.
4. **(Vei 4)** Han kan melde direkte farge på 3-trinnet eller høyere = spesielle INV på 3-trinnet (9-10) og GF på 4-trinnet med lengere ♥ enn en eventuell sidefarge i minor. Max ♠xx (normalt bare singelton) unntagen etter hopp til 3♠ (INV med 5♥ og 3♠) og 4♠ (GF med 5♥ og 3♠)

2♥ = **BUK-overføring til 2♠**. Viser alltid 3-korts ♠ og a) 3-6HFP (SUB-MIN ♠-støtte), b) 11-13 HP (INV) eller c) 14+ HP (GF). Overføringsmeldingen setter opp ROMEX kort/lang på begge hender. ÅH skal forutsette at meldingen betyr 3-6 HP og melder 2♠ dersom han ikke har til en INV (ROMEX kort/lang) over en SUBMIN SH. Når ÅH melder 2♠, kan SH benytte ROMEX kort eller lang for å invitere med 3-korts♠–støtte. GF-hånden (14+HFP) vises gjennom meldingen 2NT, som fungerer som en slags ”Stenberg” med 3-korts-støtte etter 1♠ – 2♥ – 2♠. Fortsettelsen blir som etter «vanlig» Stenberg (hopp til 2NT direkte), men altså med 3-korts ♠**-**støtte. Se utviklingen videre: som etter 1♥ – 2♦.

2♠ = 7-10HFP og 3♠. NF. Setter opp ROMEX kort/lang på ÅH.

2NT = **Stenberg**, GF med 4+♠. 14+HFP. Se utviklingen videre: som etter 1♥-2NT.

3♣ = **BUK-strukturhopp+1:** 4+♠, 7-10HFP, RF, og lover singelton i en sidefarge. Reléfargen 3♦ spør hvor singeltonen er. 3♥ = singel ♥ (naturlig), 3♠ = singel ♦ (komplementær) og 3NT er singel ♣ (residuet).

3♦ = **BUK-strukturhopp+2:** 4+♠ og 10-13HFP. RF. Kan ha singelton. Reléfargen 3♥ spør hvor singeltonen er. 3♠ = singel ♦ (komplemen-tær), 3NT = singel ♥ (residuet) og 4♣ er singel ♣ (naturlig).

3♥ = **BUK-strukturhopp+3:** 4+♠ og 7-10HFP. Benekter kortfarge. Mild sperre-INV med god trumfstøtte. Retur til 3♠ er spillemelding. RF.

3♠ = 4-kortstøtte. Svært aggressiv SPERR. 3-6HP. NF.

3NT = 14+HP, 2-3-4-4/2-3-5-3/2-3-3-5 fordeling. MAX dobbel♠. NF.

4♣ = Renons i♣. 4+♠. GF.

4♦ = Renons i♦. 4+♠. GF.

4♥ = Egen langfarge (7+) aggressiv sperreutgang 3-10HFP. NF.

4♠ = Svært aggressiv SPERR. Minst 5♠. 3-10HFP. NF. Normalt ikke 2 ess.

4NT = BLW, 5-ess (0/3-1/4)

1♠ - 2♦

2♥ = Ja vel. Minst 3-korts ♥. 11-19HP. 5♠, (kan ha 4♥). SH har en rekke

muligheter (4 veier) etter dette. Nødmelding: 2♠ = 11-14HP. Alt annet =15+.

Pass = **(Vei 1)** Lang ♥ og max singel ♠ og 3-6HP.

2♠ = **(Vei 2) ”Umulig Støtte”**. Lover ♠Hx/xx og er RF.

BAL/SEMIBAL INV med 4+♥. Ber om 2NT med 11-14HP hos

ÅH og noe annet som GF med 15+HP.

2NT = SEMIBAL INV (11-13 dårlige HP). NF.

1♠ - 2♦

2♥ - 2♠

?

2NT = SEMIBAL INV (11-13 dårlige HP). NF.

Pass = Hadde bare INV (11-13 dårlige HP). ♠Hx/xx + 4♥.

3♣ = INV (11-13HP), 5♥ og 4♣. ♠Hx/xx.

3♦ = INV (11-13HP), 5♥ og 4♦. ♠Hx/xx.

3♥ = INV (11-13HP), 6♥ og ♠ xx.

3♠ = INV (11-13HP), 5+♥ ♠Hx.

3NT = GF, 14+HP med ♠Hx, 5+♥ og 5+♣/♦.

Pass = Spillemelding.

4♣ = Spørsmål om minorfargen.

4♦ = ♠Hx, 5+♥ og 5+♦.

4♥ = Spillemelding.

4♠ = Spillemelding.

4NT = BLW med ♦ som trumf.

5♦ = Spillemelding.

4♥ = ♠Hx, 5+♥ og 5+♣.

Pass = Spillemelding

4♠ = Spillemelding

4NT = BLW med ♣ som trumf.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = Spillemelding.

4♣ = GF 14+HP. 5+♥ og 4♣ og ♠Hx/xx.

4♦ = GF 14+HP. 5+♥ og 4♦ og ♠Hx/xx.

4♥ = GF 14+HP. 6+♥ og ♠Hx/xx. Spillemelding.

4♠ = GF 14+HP. 5+♥ og ♠Hx. Spillemelding.

5♣ = GF 14+HP. 6♥ og 5♣ og ♠Hx/xx.

5♦ = GF 14+HP. 6♥ og 5♦ og ♠Hx/xx.

1♠ - 2♦

2♥ - 2NT = **(Vei 3)** INV i NT med BAL/SEMIBAL 4+♥ og max ♠Hx. NF.

?

Pass = Minimum.

3♣ = 5♠, 4♣, 3♥ og 11-13 HP. NF.

3♦ = NT-INV(11-13HP). 5♦ og 4♥. Max ♠xx. NF.

3♥ = INV(11-13HP). 4♥ og 5♣. Max ♠xx. NF.

3♠ = INV(11-13HP). 5♦ og 4♥. ♠Hx. NF.

3NT = (11-13HP). 5♣ og 4♥. ♠xx. NF.

4♣ = GF 14+HP. 6♣ og 5♥. Max ♠xx.

4♦ = GF 14+HP. 6♦ og 5♥. Max ♠xx.

4♥ = 14+HP. 6♥ og ♠xx. NF.

4♠ = 14+HFP. ♠Hx , 3♥ og 4-4/5-3 i dårlige minorfarger.

3♦ = 14-17HP og 5+♠ og 4+♦ og max 2♥. GF. (Naturlig)

3♥ = 14-17HP 5+♠ og 4♥. GF.

3♠ = 14-17HP 5+♠ og 4+♣ og max 2♥. GF. (Residuet)

3NT = 14-17HP med god 6+♠ og max singel ♥. NF.

4♣ = 18-19HP. 5+♠ og 4+♣ og max 2♥. GF.

4♦ = 18-19HP. 5+♠ og 4+♦ og max 2♥. GF.

4♥ = 18-19HP. 5+♠ og 4+♥. NF.

4♠ = 18-19HP. 6♠ og max 2♥. Spillemelding.

1♠ - 2♦

2♥ - ?

3♣ = **(Vei 4)** 5♥ og 4+♣ og INV (11-13HP). Max ♠x.

3♦ = **(Vei 4)** 5♥ og 4+♦ og INV (11-13HFP). Max ♠x.

3♥ = **(Vei 4)** 6+♥ og en svært mild INV (9-11HP). Max ♠x.

3♠ = **(Vei 4)** 5♥ og 3♠ og nøyaktig INV (11-13HFP) NB: UNNTAK!

3NT = **(Vei 4)** 5♥ + 4♦ + 4♣ og. 14-17HP GF.

4♣ = **(Vei 4)** 6♥ og 4+♣ og GF (14+HFP). Max singel♠.

4♦ = **(Vei 4)** 6♥ og 4+♦ og GF (14+HFP). Max singel♠.

4♥ = **(Vei 4)** 6+gode♥ UBAL og GF (14+HFP). Max singel♠.

4♠ = **(Vei 4)** 5+♥ og 3♠ og GF (14+HFP). NB: UNNTAK!

4NT = **(Vei 4)** 5♥ + 4♦ + 4♣ og 18-19HP. GF.

5♣ = **(Vei 4)** 6+♥ og 5+♣ og 14+HP. GF med max singel♠.

5♦ = **(Vei 4)** 6+♥ og 5+♦ og 14+HP. GF med max singel♠.

## Motparten blander seg inn etter åpning 1♠.

Samme prinsipper som etter 1♥. Hvis motparten melder pass eller x (uansett hånd), betraktes dette som ikke-meldinger, og systemet er ”on”. Så vel BUK-overføringer på 2-trinnet som Stenberg og BUK-strukturhopp+1, +2 og +3 brukes som om motparten ikke skulle ha meldt.

Hvis motparten melder inn 1NT (= naturlig, sterk NT) vil x vil være forslag til STRAFF (og sette opp straffepass på begge hender), mens farge på 2-trinnet eller høyere vil være naturlig spillemelding/SPERR. Det er ytterst sjeldent at man skal i utgang etter at motparten har vist fram en sterk NT.

Hvis motparten melder inn 2♣ eller høyere, går man stort sett over til naturlige meldinger, med NEGX tom. 3♠, 2/1-prinsippet, støtte-x/xx (etter innmelding over SHs første melding), overmeldinger, 4. farge (GF), revers, Splinter, renonsvisende hopp osv. Men 2NT vil fortsatt være Stenberg selv om motparten melder inn t.o.m 2♥. Hvis man har benektet så mye som 3-korts ♠-støtte, vil man prioritere å vise Hx i åpningsfargen så fort som mulig, men xx vil man vente med til man blir krevet en gang av makker.

Hvis M4 melder inn etter SHs melding, bruker vi Supportx/xx. Se ellers forsvar etter 1♥ åpning.

# Prinsipper og konvensjoner etter åpning 1♥/♠:

## Fingradering

Vi bruker et svarsystem som graderer finmasket både når det gjelder honnørstyrke og når det gjelder fargetilpasning. Vi skiller i prinsippet veldig mellom ikke-tilpasning (max Hx), tilpasning (minst xxx) og superfit (Minst xxxx).

## Hovedprinsippet

Hovedprinsippet er at 5-4-tilpasning funker mye, mye bedre enn omtrent alt annet. **Larry** **Cohen’s ”The** l**aw of the total number of tricks”** slår fast at hvis vi har 9 trumf til sammen i ♥/♠, **skal vi normalt spille (minst) på 3-trinnet**. Enten står det av seg selv, ellers er det en fin-fin oppofring mot hva-som-helst som fienden måtte ha i kortene. **Dette er grunnen til at vi med 4-korts trumfstøtte, skal hoppe aggressivt selv med så lite som 3 HFP.**

Dette tjener flere hensikter på en gang. For det første får SH vist med en gang temmelig noyaktig hva hånden er verd. For det andre vil de INV som ligger i slike meldinger ikke bli forstyrret gjennom motpartens aksjoner, og for det tredje vil alle slike hopp virke temmelig forstyrrende på motpartens planer, hva nå enn de måtte være, i og med at de er langt oppe på 3-trinnet før de i det hele tatt slipper til med en melding.

## BUK-strukturhopp

Med 4-korts tilpasning skal vi derfor hoppe, enten i trumffargen, i ny farge (Hopp + 1, +2 og +3, som er en form for ”Bergen Raises”.) eller hoppe i NT (= Krav-Stenberg unntagen etter forhåndspass, da det er Invitt-Stenberg). Etter vist 9-korts tilpasning i en M er NT-kontrakt ingen stor opsjon lenger, og disse hoppmeldingene virker i to retninger samtidig: de er konstruktive tilpasnings-meldinger for oss, og de sperrer enormt for motparten.

### BUK-strukturhopp+1

betyr at SH hopper like forbi enkel støtte av åpningsfargen og melder 1 farge høyere. (1♥ – 2♠ og 1♠ – 3♣). Meldingen er RF og betyr at SH har minst 4-korts trumfstøtte, lover singelton ett eller annet sted og nøyaktig 7-10HFP. Denne meldingen vil effektivt ta seg av alle meldinger der man tidligere har vist ”Mini-Splinter”.

Reléfargen (2NT etter 1♥ – 2♠ og 3♦ etter 1♠ – 3♣ ) er krav til å vise singelton, og ny farge = CUE. Singelton vises i følgende prioriterte rekkefølge: 1) naturlig farge, 2) komplementærfarge (♣til ♥ og ♦ til ♠ og omvendt) og 3) Residuet (det som da står igjen). ÅH kan etter dette slå av i 3♥/♠ (spillemelding) med dårlig minimumsåpning og liten tro på utgang.

### BUK-strukturhopp + 2

betyr at SH hopper forbi enkel støtte av åpningsfargen og melder 2 farger høyere. (1♥ – 3♣ og 1♠ – 3♦). Meldingen betyr at SH har 4-korts trumfstøtte og 11-13HFP. RF (tilnærmet lik GF), og en veldig sterk utgangssøknad i og med at man har 9 kort i trumf. Det skal ekstremt mye til for at man nå stanser under utgang, men med minimum hos begge skal det la seg gjøre. Ny farge = CUE.

### BUK-strukturhopp + 3

betyr at man hopper forbi enkel støtte av åpningsfargen og melder 3 farger høyere. (1♥ – 3♦ og 1♠ – 3♥). Meldingen betyr at SH har 4-korts trumfstøtte og 7-10HFP **og benekter** å ha noen kortfarge. RF. Ny farge etter dette = CUE. ÅH kan slå av i 3♥/♠ (forslag til spillemelding) med minimumsåpning, og gjør han dette skal man aldri i utgang.

### Stenberg

2NT etter åpning 1♥/♠ betyr at SH har minst 4-korts trumfstøtte og 14+HFP = nok til GF. Hender med kun 3-korts trumfstøtte og 14+HFP vises gjennom overføringsmeldingen 2♦/♥. Dette innebærer at alle enkelthopp direkte over 1♥/♠ viser 4-kortsstøtte. Hopp til 2NT etter at ÅH starter med 1 M betyr:

**Minst 4-korts støtte til åpningsfargen.**

**Minst 14+HFP.**

**Meldingen er GF og ofte SLEMINV.**

**Etter pass er meldingen INV.**

Denne konvensjonen gjør svært mye for roen i et meldingsforløp, der man skal forsøke å finne ut av om det kan være slem i kortene eller om det kun kan stå utgang.

I og med at meldingen 2NT er minst **GF**, og at forutsetningen vil være at man etter denne konvensjonen så å si **ALDRI** skal i andre kontrakter enn minst utgang i åpningsfargen (meldingen er i seg selv lett **SLEM-INV**). Etter 2NT har man et apparat som gjør det mulig å fortelle om både fordeling og honnører i fargene/kortfarger. Dette vil være meget gunstig når det gjelder videre undersøkelser omkring slemmulighetene. **NB!** Etter pass i åpning viser Stenberg bare en INV-hånd (10-13HFP).

NB! Stenberg meldes også **etter vist 3-kortsfarge på SH**: 1♥ - 2♦ – 2♥ – 2NT og 1♠ - 2♥ - 2♠ - 2NT. 2NT her viser altså 3-kortsstøtte og 14+HP. Prinsippene for meldinger etter dette er nøyaktig de samme som etter vist 4-kortsstøtte.

#### Hva skal ÅH melde etter 2NT?

Med MIN (11-12HFP) skal ÅH hoppe rett i utgang i åpningsfargen: 1♥ - 2NT - 4♥ eller 1♠ - 2NT - 4♠. Dette er en advarsel til SH om at ÅH er relativt dårlig.

Alle andre meldinger enn utgangsmelding i åpningsfargen fra ÅH viser tilleggsverdier (minst 13+HFP). Melding av sidefarge på 3-trinnet er naturlig (viser minst 4-kort), men merk at åpningsfargen fremdeles er fastsatt som trumf, og at bortsett fra åpningsfargen (som viser tillegg og spør etter singelton), er alle meldinger som kommer etter dette CUE-bids, med åpningsfargen som trumf. Melding av 3 i trumffargen etter svaret på 2NT viser tillegg, (oftest 15+HFP) og ber om kortfarge (singelton/renons).

Meldingen 3NT viser en BAL/SEMIBAL hånd på 13-14HP uten sidefarge. Dette er jo helt naturlig, for med 11-12HP hopper ÅH til 4 i åpningsfargen, og med 15-17HP sier han 3 i trumffargen. 3NT kan til nød passes ned når 2NT-melderen a) ikke er slemambitiøs, b) når han tror at det er like mange stikk i NT som i M eller c) når han tror det er raskere vei til 9 stikk i NT enn til 10 i M. Pass bør nok forekomme langt oftere i par enn i lag.

Alle direkte hopp til 4-trinnet viser kortfarge (singel/renons) men med en vanskelig hånd kan det også vise Esse-CUE i fargen (Ex/Exx). Hopp til 4NT etter Stenberg er naturligvis BLW med åpningsfargen som avtalt trumf:

### Hopp til 3 i åpningsfargen

(1♥ – 3♥ og 1♠ – 3♠) betyr at SH har 4-korts trumfstøtte og 3-6HFP. Meget aggressiv SPERR. Ny farge = CUE.

### Direkte hopp til 3♠ (over 1♥)/4♣/♦/♥ (over 1♠):

(1♥ – 3♠/4♣/♦ og 1♠ – 4♣/♦/♥) betyr at SH har 4-korts trumfstøtte og renons i hoppfargen. GF. Ny farge = CUE. 4NT = Exclusion BLW.

### Direkte hopp til 4♠ (over 1♥)/4♥ (over 1♠):

(1♥ – 4♠ og 1♠ – 4♥) betyr at SH har en egen, god, selvspillende majorfarge. Meldingen er ikke slemambitiøs, men mer SPERR. Ny farge = CUE. 4NT = Exclusion BLW i makkers meldte farge.

## BUK-overføringer.

Etter åpning 1♥/♠ benytter vi BUK-overføringer på 2-trinnet (opp til og med fargen under åpningsfargen) for a) å vise 3-kortsstøtte, b) differensiere HP-styrken og c) å vise fram andre fordelingshender, oftest med minst INV-styrke (men kan også være spillemelding i overføringsfargen og i noen tilfeller vekk-meldinger i minor eller ekstremt svake INV.

Overføringsmeldingene er:

* + - 1. 2♣ overfører til 2♦. Viser minorhender uten 3-kortsstøtte i åpningsfargen.
      2. 2♦ overfører til 2♥. Viser 3-kort ♥ og 3-6/11+ etter 1♥ og 11+ og 4+♥ etter 1♠.
      3. 2♥ overfører til 2♠. Viser 3-kort ♠ og 3-6/11+HP etter 1♠.

**ÅH bør normalt melde den fargen det blir overført til**, for å få vite hvor SH vil hen. Dette bør i alle fall være ÅHs strategi hver gang han har en normal minimumshånd uten noe vesentlig nytt å berette.

Hvis han avviker fra dette (bryter overføringen), må han ha betydelige tillegg i form av fordeling, for eksempel 6-korts god åpningsfarge eller minst 15HP med sidefarge eller sterke kort i sidefarger (og max singel eller renons i den fargen det overføres til). Bryter ÅH overføringen med 2NT, viser han 18-19HP.

ÅH kan også eksempelvis unngå å melde overføringsfargen når nedpassing av denne fargen vil være helt uaktuelt for ham. Likevel må det påpekes at SH i nesten 99% av tilfellene er ute for å vise noe helt annen enn en lang, poengfattig egen overføringsfarge. Med 11-14HP (og selv med opp til 17HP) bør man derfor alltid melde det man er blitt bedt om og ingenting annet. Dette handler minst like mye om disiplin innen paret, som noe annet.

## Kravsekvenser

### XYNT etter 1♥ – 1♠ – 1NT

Etter åpning 1♥/♠ er det bare en eneste sekvens som kan sette opp XYNT, nemlig 1♥ – 1♠ – 1NT. Men merk også 4 tilfelle av XYNT hvis motparten blander seg inn i 2. eller 4. hånd:

1♥ – (x) – 1♠ – (p) – 1NT,

1♥– (p) – 1♠ – (x) – 1NT (benekter 3♠),

1♥ – (1♠) – x – (p) – 1NT og

1♥ – (x) – xx – (1♠) – 1NT og dessuten dette spesielle meldingsforløpet:

1♥ – (p) – 1♠ – (x) – xx (support-xx – viser 3♠) som faktisk også aktiverer XYZ.

I alle disse tilfellene skal GF/INV-funksjonen ivaretas av XYZ/XYNT, som prioriteres brukt for å invitere (2♣) eller som GF (2♦). Alle andre meldinger enn dette er enten ROMEX kort (= singelton-INV), strukturhopp til 3♠ (over 1♥)/4♣/♦/♥ (over 1♠) som viser renons og tilpass til sistnevnte M, eller fargemelding som ikke lenger er krav (NF). Ny m på SH etter 1♥ – 1♠ – 1NT vil alltid vise Canapé (dvs. viser lenger m enn M), for vi gjentar ellers alltid en 5-korts M heller enn å vise en 4-korts m. Ellers følger vi vanlig strategi og har systemet ”on” etter at motparten har sagt pass, dobler eller 1♠ (over 1♥) i 2. hånd

### Fjerde farge = krav til utgang.

I alle de andre tilfellene er ikke **XYZ** tilgjengelig, og vi må ha andre kriterier for hva som inviterer og hva som krever til utgang. 4. farge vil da bli GF som spør etter hold i 4. farge på begge hender. Hold vises da gjennom melding av NT. 4. farge blir også aktuell etter aktivitet fra motparten.

#### Fjerde farge blir doblet av motparten.

Når fjerde farge (spørsmål om hold) blir doblet, viser vi hva vi har i den aktuelle fargen:

**Pass** = Ikke hold. Makker redobler med hold og melder NT med

halvannet hold.

**xx** = Halv- eller helhold. Makker melder NT med halv- eller

helhold, og tar ut i farge uten hold.

**3NT** = Dobbelt hold

**Annet** = Singelton

### Revers

Det er så å si ingen ting som heter ”revers” på ÅH etter åpning 1 i M, da det kun er denne sekvensen: 1♥ – 1NT – 2♠ vil kunne vise en revershånd.

2♣ (og også 2♦ over 1♠ er BUK-overføringer som ber om at ÅH melder fargen over, og du viser altså ingen spesiell håndtype eller spillestyrke hvis du lydig melder overføringsfargen. Kun gjennom å bryte overføringen kan ÅH gi beskjed om større lengde og/eller mer styrke. Bryter han overføringen med en fargemelding eller NT, viser han minst 15HP. Hvis ÅH bryter overføringen med gjentagelse av åpningsfargen, viser han lengre farge, men ikke nødvendigvis større styrke (11-14HP), og dessuten en hånd som absolutt ikke egner seg til spill i overføringsfargen. Bryter ÅH overføringen ved å melde 2NT viser han 18-19 HP.

SH har mange sekvenser som viser revershånd, spesielt etter innmeldinger fra motparten. I motsetning til ved vanlig system, er revers på SH ikke nødvendigvis GF, men er RF og minst INV. I og med at alle nye farger er RF på begge hender, er det ikke så vanskelig å rulle opp selv sterkere hender. I tillegg har vi visse sekvenser som gir INV+ situasjoner (XY/Romex). Disse er overordnede krav om at nye farger er RF, så hvis de er tigjengelige, men ikke benyttes, er nye farger, selv med hopp, ikke krav.

### NEGX

Negative x brukes stort sett av SH etter alle åpninger på 1-trinnet, når motparten går inn med fargemelding. (Unntagen etter motpartens pass/x/1♦/1♥/1♠ over 1♣ og pass/x/1♠ over 1♥, da det stort sett er ”system on”.) NEGX skal først og fremst vise lengde i umeldt M, men kan også brukes for å vise ”en hånd som man ikke ønsker passet ned”.

Etter NEGX er det ingen ting som heter revers lenger. Man melder høyere rangerende farge selv med en minimumsåpning. Det viktige er om man har tilpasning eller ei.

I prinsippet brukes NEGX slik:

1. Hvis det er en M ledig, viser NEGX 4-kort i denne. (kan ofte ha minst 3-kort i uvist m også)

2. Hvis begge M er ledig, viser NEGX minst 4-4 i disse.

3. Hvis begge m er ledig, viser NEGX minst 4-4 i disse.

Dette er i en perfekt verden. Siden verden ikke er perfekt, vil man ha tilpasning til minst en annen farge når man viser 4-kort i en M, og en sjelden gang kan det nok skje at man bare har 4-3 eller 4-2 i stedet for 4-4. Men makker skal alltid gå ut fra at det er 4-4.

### Romex

Romex trialbids brukes etter at vi har funnet 8-korts tilpass i M på 2-trinnet. I motsetning til etter minoråpninger kan vi etter åpning 1♥/♠ kun ”BUK-hoppe direkte inn i **ROMEX kort**” i en eneste sekvens: nemlig etter 1♥ - 1♠.

Disse sekvensene setter opp ROMEX etter åpning 1♥/♠:

1♥-2♥, (3-korts ♥-støtte og 7-10HFP)

1♥-2♦, (3-korts ♥-støtte og 3-6HFP. 11-13HFP eller 14+HFP)

1♥ - 2♣ –2♥, (6-korts ♥ og 11-13HFP)

1♥-1♠, (Hopp til 3♣/♦ vil vise ROMEX kort)

1♠ - 2♠, (3-korts ♠-støtte og 7-10HFP)

1♠ - 2♥, (3-korts ♠-støtte og 3-6HFP. 11-13HFP eller 14+HFP)

1♠ - 2♣ – 2♠, (6-korts ♠ og 11-13HFP)

1♠ - 2♦ – 2♠. (6-korts ♠ og 11-13HFP med 4+♥.)

Når man bruker **ROMEX TRIALBIDS** er prinsippet er at dersom man går den **LANGE** veien, viser man **lang sidefarge**, og går man den **KORTE** veien, viser man **kort sidefarge** (max singelton). Begge settes opp når siste melding på 2-trinnet bekrefter minst 8-korts tilpasning i en M:

1♥ - 2♥ 2♠ ber om 2NT, hvoretter langfargetrial: 3♣ viser lang♣, 3♦ lang ♦ og 3♥ lang♠. 2NT= kort♠, 3♣/♦ = kortfarge og INV. 3♥ er SPERR.

1♠ - 2♥ 2NT ber om 3♣, hvoretter langfarge-INV: 3♦ = langfarge, 3♥ = langfarge og 3♠ = lang♣. Direkte farge: 3♣, 3♦ og 3♥ = kort. 3♠ er SPERR.

Også etter at motparten har meldt seg inn, vil eksempelvis en støtte-x også kunne sette opp bruk av ROMEX. Forutsetningen er imidlertid at motparten ikke har meldt så høyt at det ikke er plass til alle ROMEX-meldingene. I motsatt fall blir det naturlige meldinger. Hvis motparten eksempelvis dobler i en slik posisjon, er dette stadig en ikke-melding for oss, i og med at doblingen ikke tar bort noe melderom.

### Splinter/Romex

Mens Romex stort sett tar seg av INV- meldinger (kan også være så sterke som slem-INV hvis Romex-melderen CUE-bidder på 4-trinnet), er hopp i ny farge på 4-trinnet som regel renonsvisende i hoppfargen, og setter sist meldte farge som trumf dersom det skulle være tvil om dette.

Men det finnes situasjoner, der ÅH eller SH ikke får vist singelton på 3-trinnet, enten fordi meldingene er kommet så høyt eller fordi motparten har vært ufine nok til å delta aktivt. Da vil kortfargehopp normalt være Splinter og vise enten singelton eller renons, og første kontroll i denne fargen er ikke vist før (prioritet) en i makkerparet har meldt fargen ved første lovlige anledning.

### Canapé

Canapé brukes aldri på ÅH, da åpningsfargen alltid er den lengste fargen hver gang man åpner med 1♥/♠. Dette er også tilfellet med 1♦ (skjev), og for så vidt også med 1♣, i og med at dersom man har en skjev ÅH, er ♣ alltid lengste farge (bortsett fra at 1♦ – 1x - 2♣ kan vise enten lengst i ♣ eller lengst i♦).

På SH vil man imidlertid benytte Canapé, spesielt etter 1♥ – 1♠. Eksempel: 1♥ – 1♠ – 1NT(/2♥) – 3♣/♦ vil vise 4-korts ♠ og lenger ♣/♦ (Canapé) og ikke være krav (dette siden det finnes så mange sekvenser som konstituerer RF-INV, deriblant XYZ/XYNT).

Dessuten vil 1♥/♠ – 1NT – 2♦ - 3♣ vise lang kløver og være NF. Likeledes vil en del sekvenser etter innledningen 2♣ etter 1♥/♠ vise lang(e) m, eventuelt lang m + sidefarge i motsatt M (etter 2♦ over 1♠).

### Minisplinter

”Minisplinter” blir i dette systemet etter majoråpninger stort sett ivaretatt av **”BUK-strukturhopp+1”** når motparten ikke blander seg inn. Hvis motparten blander seg inn så høyt at det blir ”system off”, så trer vanlig Minisplinter og Splinter i funksjon. Legg merke til at også **”BUK-strukturhopp+2”** kan inneholde singelton, og er da en noe sterkere «Minisplinter». Kun i ett tilfelle vil man ha noe som ligner Minisplinter, nemlig hopp i Romex kort etter 1♥ – 1♠: 1♥ – 1♠ – 3♣/♦ vil vise 4♠ og kortfarge i ♣/♦.

### Splinter

Etter minoråpning viser dobbelthopp i ny farge ”Splinter”, dvs. singelton eller renons i hoppfargen. 1. kontroll er ikke vist i fargen før en av spillerne har CUE-biddet fargen ved første lovlige anledning.

Direkte dobbelt hopp i ny farge etter majoråpning vil normalt bety renons i hoppfargen + minst 4-kort i åpningsfargen, GF og SLEMINV. Meldingen ber om CUE nedenfra for å undersøke slemmulighetene nærmere. Trumffargen er avtalt (=åpningsfargen).

Singeltonvisning blir stort sett ivaretatt gjennom «Hopp +1» og «Hopp +2» etter 1♥/1♠. Også dette hoppet ber om CUE nedenfra etter at man eventuelt har undersøkt hvor singeltonfargen er.

**Hovedregelen er at dersom melding av farge uten hopp er ekte og krav, blir hopp i denne fargen (Mini-)splinter med sist nevnte farge som avtalt trumf.** Denne regelen gjelder også dersom motparten skulle blande seg inn. Den siste fargen som er meldt før hoppet vil da være avtalt trumffarge. Dette kan f. eks. være 2♣ – 2♠ - 4♣ (siden 3♣ er naturlig og krav) eller 1NT - 2♦ (overføring) – 2♥ – 3♠/4♣/4♦ (2♠/3♣/3♦ = krav).

### Renonsvisende hopp

Etter 1♥ viser direkte hopp til 3♠/4♣/4♦ renons i hoppfargen. Etter 1♠ viser dobbelthopp til 4♣/4♦ renons (mens 4♥ vil vise egen god farge og SPERR). Etter 1♣/1♦ vil dobbelthopp i ny farge vise splinter (= max singelton), mens trippelhopp vil vise renons i hoppfargen. **Unntak:** direkte hopp til 4 i ny M etter åpning er spillemelding: 1♣ - 4♥/♠, 1♦ - 4♥/♠, 1♥ - 4♠ og 1♠ - 4♥.

### CUE-Bids

Et CUEBID er en NØKKELMELDING som viser KONTROLL i den meldte fargen. En slik kontroll er enten et ess/renons (= 1. kontroll) eller en konge/singelton (= 2. kontroll). Vi melder normalt kontrollene om hverandre, men nedenfra og oppover, slik at farger du hopper over er farger du **ikke** har kontroll i!

Kontrollmeldinger kan brukes til å finne ut hvor godt kortene passer til hverandre, men også til å finne ut hvorvidt det er riktig å gå videre mot slem eller om det mangler vitale kontroller, slik at det vil være riktig å stanse før slem-nivået.

Ny farge på 4-trinnet etter at trumffargen er avtalt og et GF er etablert (f. eks. hopp etter ny farge på 3. trinnet eller 4. farge og deretter fargestøtte), viser kontroll i fargen og mild interesse for slem. Legg merke til at dersom du hopper til ny farge på 4-trinnet, er dette enten kortfarge (singelton eller renons) eller CUE med sist meldte farge som avtalt trumf!

1♦ - 1♥ 1♦ - 3♦ 1NT - 2♦ 1♦ - 2♦

3♥ - 4♣ (CUE) 4♣ (CUE) 2♥ - 4♣ (kortfargeCUE) 4♣ (kortfargeCUE)

**4NT** midt i et **CUE**-forløp er **alltid** **RKC-BLW**.

Alle **CUE** på **5-trinnet** er **lilleslemsINV**, mens alle **CUE** på 6-trinnet er **storeslemsINV**.

Det mest positive bud man kan avgi etter et CUE er et nytt CUE eller 4NT (=BLW). **Det mest negative bud man kan avgi, er retur til trumffargen på billigste nivå.** Dette er en kraftig advarsel mot å gå videre, for enten er makker for svak for å ta imot SLEMINV, eller han mangler rett og slett de kontrollene som ligger imellom ditt CUE og trumffargen.

Uansett er det grunn til å være litt forsiktig, for husk at CUEBIDS ikke bare har til hensikt å plotte inn om nøkkelkortene er til stede, men også å finne tidsnok at det ikke er grunnlag for noen slem.

Dersom motparten x et CUEBID, skal du bruke dette til din egen fordel. Med førstekontroll i den doblede fargen, xx du, og uten førstekontroll PASSER du, slik at makker gratis kan få vist førstekontroll i fargen (gjennom å xx).

Den første gang du CUE-bidder i makkers meldte farge viser du ekte kontroll.

Hvis motparten dobler et CUE er xx 1. kontroll. Pass ber om at makker viser 1. kontroll gjennom xx.

**Under utgangsnivå** er du etter Splinter/CUE forpliktet til å vise kontroller på veien opp til utgang i trumf. Dette er **ikke forpliktende**, og tar ikke imot SLEMINV, men er **kun visende**, som en hjelp for makker for de videre meldingene. Med mega-minimum er det imidlertid lov til å hoppe over et CUE som en advarsel til makker mot å gå videre.

Hvis makker CUE-bidder på nivå **over utgang** i trumf, er dette **forpliktende**, og du er **nødt til** CUE-bidde opp til neste nivå i trumffargen, uansett hvor lite du måtte ha av kontroller/HP.

## Motparten melder inn

Vi bruker BUK-strukturhopp og BUK-overføringer på 2-trinnet **kun** når M2 melder pass, dobler (eller melder 1♠ etter 1♥ åpning). Prinsippet er altså at dersom M2s bud **ikke tar bort melderom**, er det **”system on”**. Dette prinsippet gjelder også selv etter at SH har vært i pass i åpning.

Hvis M2 melder NT eller en fargemelding (eller en annen fargemelding enn 1♠ etter 1♥ åpning), går man over til naturlige meldinger, STRAFF over 1NT innmelding, NEGX, 2 over 1-prinsippene, revers, 4. farge, overmelding osv. 2NT vil imidlertid fortsatt være ”krav-Stenberg”, selv etter innmelding fra motparten på 2-trinnet (men ”INV-Stenberg” etter pass i åpning).

Hvis SH har vært i pass, vil 2NT alltid være bare INV-Stenberg (viser 9-10 HFP i og med at vi åpner på de fleste 11HP-ere). Det går da an å stanse i trumf under utgang når ÅH har MIN. 3♣ vil da vise minimumsåpning og revertering til trumffargen på 3-trinnet er NF. Alle andre gjenmeldinger enn 3♣ fra ÅH vil vise minst 14+HFP og kontituere GF.

Når spørsmål om hold (eller fjerde farge) blir doblet, viser vi hva vi har i den aktuelle fargen:

**Pass** = 2-4 små i fargen. Den som meldte 4. farge bør deretter redoble

uten stopper eller singelton i fargen, Nå skal makker melde 3NT

med halvstopper, som må tas ut i farge hvis makker ikke også har

halvhold. Etter …….p – p – xx er det umulig å stoppe under utgang.

**xx** = 1 stopper (makker bør normalt være spillefører i 3NT).

**3NT** = Minst 1,5 stoppere.

**Ny f.** = Singelton/renons i 4. farge. Dette prinsippet anvendes også av 4.

farge-melderen selv hvis makker passer på motpartens x.

Poenget er at hvis fienden dobler 3 ♠ med ♠Kkn109x, skal vi sørge for at det er denne hånden som har utspillet *uten å røpe* om vi har både Esset og Damen i fargen. Eneste unntak er hvis nestemann har både Ess og Dame, da må han selvsagt melde 3NT direkte - men i så fall ligger vi bra an uansett.

Disse prinsippene anvendes også etter overmelding av motpartens farge som blir doblet:

1♥ (1♠) 2♣ (p)

2♠ (x) ?

Og de samme prinsippene brukes også når andre kunstige meldinger som ikke viser noen ting i fargen blir doblet:

1NT (p) 2♦ (x)

?

Som tidligere viser pass 2 eller 3 små og xx nøyaktig en stopper, mens enhver annen melding (inklusivt, men ikke begrenset til, 2NT) vil vise 1,5 stoppere (siden man ikke lenger kan ha singel).

Dessuten:

1NT (p) 2♦ (x)

p (p) ?

2NT fra SH vil nå vise an ruterstopper, xx viser 2 eller 3 små (kan eventuelt ha en halvstopper, naturligvis) og ethvert annet bud viser singel ruter.

Merk at disse prinsippene **ikke** anvendes på:

Trial Bids

CUE Bids

Meldinger som viser en stopper

Meldinger som viser en singelton

I disse tilfellene vil det kunstige budet vise noe om den meldte fargen, og fortsettelsen vil være som beskrevet andre steder i systemet.

# Åpning 1NT (15-17HP normalt BAL/SEMIBAL)

1NT åpning viser i dette systemet en hånd på 15-17HP, som enten er BAL eller SEMIBAL. Åpningen kan inneholde 4-korts M og 5-6-korts m (6-3-3-2) og kan til og med vise SEMIBAL 4-korts ♥/♠ og 5-korts ♣/♦ (4-2-5-2/4-2-2-5/2-4-5-2/2-4-2-5). En sjelden gang i mellom kan man også åpne på 1NT med 4-4-4-1-hender, med hvilken-som-helst singel i m. Kan også inneholde en svært honnørfattig 5-korts M, som da regnes som bare 4-korts. En 14HP-hånd med 5-6 gode minor og gode mellomkort kan oppjusteres til 1NT-åpning. Likeledes kan en 18HP hånd med 3-3-3-4/3-3-4-3 dras ned til 1NT åpning.

## Svar på åpning 1NT

1NT - ?

2♣ = **«Drop Dead»** Stayman. Kan være interessert i 5-korts m eller kan være sleminteressert med begge M.

2♦ = Overføring til♥. Kan være slemambitiøs med begge M.

2♥ = Overføring til♠. Kan være slemambitiøs med begge M.

2♠ = Overføring til en eller begge minorfargene.

2NT = Naturlig BAL INV uten interesse for M.

3♣ = Naturlig INV (H H x x x x i♣).

3♦ = Naturlig INV (H H x x x x i♦).

3♥ **=** Naturlig INV (H H x x x x i♥).

3♠ **=** Naturlig INV (H H x x x x i♠).

3NT = NF. Ingen interesse for M.

4♣ = Overføring til ♥ (Sør-Afrikansk Texas)

4♦ = Overføring til ♠ (Sør-Afrikansk Texas)

4♥ = NF (”Jeg vil spille sjæl!”)

4♠ = NF (”Jeg vil spille sjæl!”)

4NT = Kvantitativt

## Meldinger etter 1NT – 2♣:

2♣ er **«Drop Dead Stayman»**. ÅH skal kun melde 2♦/♥/♠. Men med max og singelton i m får han melde 3♣/♦. 2♣ er normalt minst en INV-melding, men SH kan passe ned svaret på 2♣ og etter svaret 2♦ kan SH legge av med både 2♥ og 2♠eller melde GF med 5-4 i M. I så fall hopper han i korteste major (**”Smolen”**), som viser 5 i den andre M.

1NT - 2♣

?

2♦ = Ikke 4-korts M.

Pass = Beste kontrakt.

2♥ = **«Drop Dead» Stayman**, Krever pass med minst 3-korts♥. NF.

2♠ = **«Drop Dead» Stayman**. Krever pass med minst 3-korts♠. NF.

2NT = BAL INV. 9-10HP

3♣ = Ny søkemelding. ÅH svarer:

3♦ = 5(-6)-korts m.

3♥ = Hvor da?

3♠ = i ♦ (korresponderende)

3NT = i ♣ (residuet)

3♦ = 4-3-3-3 med 4-korts minor. GF og lett slemINV. Med 4+ i minst en minor og max, bør ÅH spørre etter minoren:

3♥ = Hvilken minor da?

3♠ = i ♦ (korresponderende)

3NT = i ♣ (residuet)

3♥ = 4-korts ♥ og 5-korts♠. GF. **”Smolen”**.

3♠ = 4-korts ♠ og 5-korts♥. GF. **”Smolen”**.

3NT = Spillemelding. Lette etter 4-4 i minst en M.

2♥ = 4-korts♥. Kan ha 4♠.

Pass = Beste kontrakt.

2♠ = **«Drop Dead» Stayman**. Krever pass med minst 3-korts♠. NF.

2NT = BAL INV. 9-10HP

3♣ = Ny søkemelding (GF). ÅH svarer:

3♦ = 5(-6)-korts m i tillegg til 4♥.

3♥ = Hvor da?

3♠ = i ♦ (korresponderende)

3NT = i ♣ (residuet).

3♥ = 5-korts ♥ (meget honnørfattig).

3♠ = 4-korts ♠ i tillegg til 4-korts♥.

3NT = Intet mer å fortelle.

3♦ = 5-korts ♦ og 4♠. GF og lett slem-INV. Ber om CUE med ♦-tilpass.

3♥ = Setter ♥ som trumf. INV.

3♠ = Splinter med singel ♠ og 4+♥. GF. Ber om CUE.

3NT = Spillemelding. Lette etter 4-4 i minst en M.

2♠= 4-korts♠. Kan ikke ha 4♥.

Pass = Beste kontrakt.

2NT = BAL INV. 9-10HP

3♣ = Ny søkemelding (GF). ÅH svarer:

3♦ = 5(-6)-korts m i tillegg til 4♠.

3♥ = Hvor da?

3♠ = i ♦ (korresponderende)

3NT = i ♣ (residuet).

3♥ = 5-korts ♥ (meget honnørfattig).

3♠ = 4-korts ♠ i tillegg til 4-korts♥.

3NT = Intet mer å fortelle.

3♦ = 5-korts ♦ og 4♠. GF og lett slem-INV. Ber om CUE med ♦-tilpass.

3♥ = GF. CUE med 4+♠.

3♠ = Setter ♠ som trumf. INV.

3NT = Spillemelding. Lette etter 4-4 i minst en M.

2NT = Viser 5-4 i m. (2-2 i M).

3♣ = Spillemelding. (Alle nye meldinger er GF.)

3♦ = Spillemelding. (Alle nye meldinger er GF.)

3♥ = 5-korts ♥ (meget honnørfattig). GF.

3♠ = 5-korts ♠ (meget honnørfattig). GF.

3NT = Spillemelding.

3♣ = Singelton i ♣ (4-4-4-1♣) og max.

Fargemelding i ♦ på 3-trinnet = spillemelding.

Fargemelding i M på 3-trinnet = INV.

SH melder utgang hvis han ser noen.

3♦ = Singelton i ♦ (4-4-1♦-4) og max.

Fargemelding i M på 3-trinnet = INV.

Fargemelding i ♣ på 4-trinnet = spillemelding.

SH melder utgang hvis han ser noen.

### ”Drop Dead” Stayman.

2♣ **«Drop Dead Stayman»** viser en svak, skjev hånd med eksakt 4-kort ♠ og en ukjent kortfarge (minst 4-4 eller 5-3 (med 5-kort minor) i de to andre fargene). Drop-dead benekter 5-kort major (vises ved overføring). **Ny fargemelding av SH på 2-trinnet er alltid Drop-dead og søker beste delkontrakt i farge.** Makkerparet melder så økonomisk som mulig («sykler») inntil tilpass er konstatert (minst 4-3 tilpass).

Denne konvensjonen gjør det mulig å bråstoppe etter en søkemelding (2♣) som ikke fører frem. I verste fall spiller man da på 4-3-tilpass.

Dersom svarer kommer igjen med 2♠som Drop Dead over 2♦-svaret (og dermed benekter 4-korts♥!), og åpner har dobbel ♠, melder han 2NT på 2-3-5-3 eller 2-2-5-4 hvorpå svarer melder sin minorfarge som sign off.

Har åpner derimot 6-kort m og dobbel spar melder han 6-kortfargen sin og vet vår side er i beste delkontrakt:

1NT - 2♣

2♦ - 2♠

?

2NT = velg minor!

3♣/♦ = kontrakt!

Det finnes et unntak der svarer kan melde «Drop Dead» med en invitthånd! Med minst en 4-kort major og 8-9 HP og en kortfarge (kan til og med være spar!) bør svarer undersøke muligheten for 4-4 tilpass i major. Dersom slik tilpass ikke etableres kommer svarer igjen med 2NT som invitt.

### “Smolen”

I denne konvensjonen har SH 5-4 i M og nok til utgang (10+HP). I stedet for å overføre til en M og melde den andre, kan SH benytte seg av Stayman. Hvis makker da melder en M, er dette bra, men dersom han sier 2ru, kan SH hoppe i 4-kortfargen sin, som vil være GF med 5-kort i den andre M. Da kommer alltid kontrakten på den sterke hånden.

Dette har den konsekvens at når SH overfører til en M og deretter melder den andre M, så er dette nøyaktig INV.

## Meldinger etter 1NT – 2♦:

2♦ er overføring til♥. Med 4-kort ♥-støtte meldes 3♥ med MIN og 2NT med max. Etter 2♥ hos ÅH:

1NT - 2♦

?

2♥ = Ja vel. Sier ingenting om styrken, men max 3♥ med MIN og max 2♥ med MAX.

2♠ = 5♥ + 4♠ og INV. (Med kravhånd og 5-4 i M går du om 2♣!)

2NT = INV med 5-korts♥.

3♣ = INV med 5♥ + 4♣.

3♦ = INV med 5♥ + 4♦.

3♥ = INV med 6♥.

3♠ = Transfer til ♥ og hopp til 3♠ er minst GF og viser minst 5-5 i

major. ÅH melder 3NT uten tilpass, melder utgang med minimum

og 3+ tilpass og melder 4♣ med tillegg og tilpass i♥, og 4♦ med

tillegg og tilpass i♠.

3NT = GF med 5♥.

4♣ = Splinter med 6+♥. Ber om CUE.

4♦ = Splinter med 6+♥. Ber om CUE.

4♥ = GF med 6♥.

2♠ = 3+♥ + 4♠. MAX.

2NT = 4♥. MAX.

3♣ = 3♥ + verdier/lengde i♣. MAX.

3♦ = 3♥ + verdier/lengde i♦. MAX.

3♥ = 4+♥. MIN.

4♥ = 4+♥. MAX.

## Meldinger etter 1NT – 2♥:

2♥ er overføring til♠. Med 4-kort ♠-støtte meldes 3♠ med MIN og 2NT med max. Etter 2♥ hos ÅH:

1NT - 2♥

?

2♠ = Ja vel. Sier ingenting om styrken, men max 3♠ med MIN og max 2♠ med MAX.

2NT = INV med 5♠ og mulig 4-kort♥.

3♥ = 4-korts♥. Aksept av INV.

3♠ = 3+♠. Vil spille 3♠ heller enn 2NT.

3NT = Ikke 4♥ og max 2♠, men tar imot INV.

4♣/♦ = CUE. God hånd.

4♠ = Tar imot INV med 3+♠.

3♣ = INV med 5♠ + 4♣.

3♦ = INV med 5♠ + 4♦.

3♥ = INV med 5-5 i major.

3♠ = INV med 6+♠.

3NT = GF med 5♠.

4♣ = Splinter med 6+♠. Ber om CUE.

4♦ = Splinter med 6+♠. Ber om CUE.

4♥ = Splinter med 6+♠. Ber om CUE.

4♠ = GF med 6+♠.

2NT = 4♠. MAX.

3♣ = 3♠ + verdier/lengde i♣. MAX.

3♦ = 3♠ + verdier/lengde i♦. MAX.

3♥ = 3♠ og 4+♥. MAX.

3♠ = 4+♠. MIN.

4♠ = 4+♠. MAX.

## Meldinger etter 1NT – 2♠:

2♠ er overføring til en eller begge minorfargene. ÅH melder 2NT med lengst i ♦ (3♣/3♦ er deretter spillemelding) og 3♣ med lengst i ♣ eller like lang i begge minorfargene. (Pass/korrigering til 3♦ er deretter spillemelding.)

**NB!** Hvis SH etter svaret på 2♠ kommer igjen med enten CUE i M på 3-trinnet (spør om ÅH har ekte m-farge eller ei) eller hopp til 4♣/♦ (naturlig), er dette SLEMINV med lang ♣/♦. CUE tar imot, og 3/4NT er avslag:

Eksempel:

1NT - 2♠

?

2NT = Lengst i♦.

Pass = Spillemelding

3♣ = Spillemelding

3♦ = Spillemelding

3♥/♠ = Har du ekte m-farge? (CUE)

3NT = Nei, 2♣ og 3♦

4♣ = Ja, 3+♣ og 4+♦.

4♦ = Ja, 2♣ og 4+♦.

3♣ = Lengst i ♣ eller like lang.

Pass = Spillemelding

3♦ = Spillemelding

3♥/♠ = Har du ekte m-farge? (CUE)

3NT = Nei, 3♣ og 2+♦

4♣ = Ja, 4+♣ og 2♦.

4♦ = Ja, 4+♣ og 3+♦.

## Meldinger etter 1NT – 2NT:

2NT er naturlig BAL INV uten interesse for M. ÅH passer eller melder 3NT.

## Meldinger etter 1NT – 3♣/♦/♥/♠:

3♣/♦/♥/♠er naturlig INV med H H x x x x i meldt farge. ÅH passer, melder 3NT med utfyllende H, eller 4M hvis dette ser riktig ut.

## Meldinger etter 1NT – 4♣/♦:

4♣/♦er Sør-Afrikansk Texas (SAT) og er overføring til korresponderende M-farge (♣til ♥ og ♦ til♠). ÅH melder 4 i riktig M. Det er kun etter 1NT man bruker SAT, for på sterkere NT (20+NT) vil hopp til 4m være sleminviterende med ekte farge.

## Meldinger etter 1NT – 4♥/♠:

4♥/♠er en naturlig melding med lengde i meldt farge. Når SH melder slik har han normalt en overraskelse til fienden (renons i en farge) eller en honnør eller flere å gardere. ÅH passer normalt.

## Meldinger etter 1NT – 4NT:

4NTer en kvantitativ SLEMINV. ÅH passer, eller melder 6NT. Alle meldinger på 5-trinnet er mot-INV, og avslag er da 5NT.

## Motparten melder over vår 1NT:

Dette forsvaret tar i bruk helt andre virkemidler enn bare NEGX og Lebensohl.

### Motparten dobler 1NT:

Hvis motparten dobler 1NT (STRAFFeforslag) i 2. hånd, bruker vi **”****Nilslands Slinkninger”** i 3. hånd:

1NT - (x) - ?

Farge = Fargen + fargen over (minst 4-4).

2♣ = ♣ + ♦

2♦ = ♦ + ♥

2♥ = ♥ + ♠

2♠ = ♠ + ♣

2NT = Svak 5-5 i uspesifisert.

xx = Ber om 2♣, hvoretter:

Pass = ♣ (En farge)

2♦ = ♦

2♥ = ♥

2♠ = ♠

Pass = Ber om xx, hvoretter:

2♣ = ♣ + ♥ (minst 4-4)

2♦ = ♦ + ♠

2♥ = 5+♥ INV m. skjev hånd.

2♠ = 5+♠ INV m. skjev hånd.

2NT = GF m. skjev hånd.

Hvis motparten dobler 1NT (STRAFF) i 4. hånd, vil xx vise maksimums-åpning (16+ gode - 17HP). Uttak i m vil vise 5-6-kort m og minst én farge med tvilsomt hold. Uttak i 2hj viser 4-4 i ♥+♠. Hvis det går:

1NT – (p) – p – (x)

p – (p) – xx

viser xx to 4-kortfarger, og ber om uttak i laveste 3+-kortfarge hos ÅH..

### Motparten melder inn 2NT eller høyere

Hvis motparten melder inn 2NT eller høyere, er x forslag til STRAFF. Hvis meldingen viser 2 farger, er x beskjed om at du vil straffedoble minst en av fargene.

### Motparten melder inn en kunstig farge

x viser 5-kortfarge og er forslag til å spille delkontrakt i fargen. Hvis motpartens innmelding viser 2 eksakte farger, vil x være beskjed om at man kan straffedoble minst en av fargene deres.

### Motparten melder inn en ekte farge

#### Melding av 2 i ny farge

Melding av 2 i ny farge er NF og viser 5-kort i fargen**.**

#### X er negativ på 2-trinnet

X er negativ på 2-trinnet når fienden har meldt en ekte farge. Den viser 2 av 3 umeldte farger. **NB!** Slik NEGX viser fightminst to farger og **lover** altså **ikke** mottak i umeldt M. Betydningen av x er dermed forskjellig fra når makker ÅH i farge, fordi det nå er 3 umeldte farger, og ikke bare 2.

#### Hopp til 3-trinnet i M

Hopp til 3-trinnet i M viser 5-kort **med hold** i innmeldingsfargen.

#### Overmelding av fi-fargen

**Overmelding av fi-fargen** viser 4-kort M (kan være en eller begge om innmeldingen var ekte m) og **benekter hold.**

**Eksempel:**

1NT - (2♥) - 3♥ = 4♠ uten ♥-hold

?

3♠ = 4♠ og max NT.  
3NT = hold men ikke 4♠.  
4 i minor = max 3♠ og benekter ♥-hold.

4♠ = 4♠ og MIN-NT.

1NT - (2♠) - 3♠ = 4♥ med eller uten♠–hold.

?

3NT = ♠-hold, men ikke 4♥.  
4♣/♦ = max 3♥ og benekter ♠-hold.

4♥ = 4-kort ♥-tilpasning.

#### Fom. 2NT tom. fargen under innmeldingsfargen = overføring

Fra og med **2NT til og med fargen under innmeldingsfargen er overføring!** (også overføring til innmeldingsfargen.)

**Overføring til innmeldingsfargen** viser alltid **5-kort i umeldt M** og **benekter** **hold** i innmeldingsfargen.  **Men**; dersom innmeldingen var 2♠, kan overføringen være både **med og uten hold,** men alltid med 5-kort i umeldt M. ÅH melder 3NT med ♥xx og hold, men må fullføre overføringen (= melde 3♠) uten hold og ♥xx, hvorpå svarer melder 3NT hvis han har hold. Har heller ikke svarer hold, melder han en m på 4 -trinnet eller satser på majorutgang på 5-2 tilpasning.

**2NT/3ny<innmeldingsfargen** over **enhver** innmelding av vår 1NT er **overføring**! Overføringen kan være sign off i fargen SH overfører til, men er **GF** dersom SH ikke melder pass på overføringen. Ny farge etter dette viser overførings-fargen + ny farge som meldes og er GF.

**Eksempler:**

1NT - (2♥) - 2NT - (pass)

3♣ - (p) - ?

pass = Spillemelding

3♦ = 5+♣ og 4+♦ GF! Kan ha 4♠ 3♥ = 5+♣ og 4+♠ GF. Benekter ♥-hold

Benekter 4♦.  
 3♠ = 5+♣ og 4+♠. GF. ♥-hold! Ikke 4♦.

1NT - (2♥) - ?

2♠ = 5+♠ og sign off.

2NT = overføring til 3♣.

3♥ = 4-kort ♠ uten hold.

3♠ = 5+♠ med ♥-hold!

x = fight, kan ha dobbel spar!

Har 2 av 3 ledige farger.

Etter 2NT (overføring til 3♣) svarer ÅH:

3♣ p = Spillemelding  
 3♦ = ekte og GF! Hvorpå ÅH melder:

3♥ = benekter ♥-hold.

3♠ = 4♠ + ♥-hold!  
3NT = ♥-hold, men ikke 4♠.

3♥ = benekter ♥-hold. Ikke 4♦. GF  
3♠ = 4♠ med ♥-hold. GF. ÅH melder:  
 3NT = ikke 4♠.  
 4♠ = 4♠ tilpasning.

3NT = ♥-hold og maks 3♠.

Etter 3♣ = overføring til 3♦ svarer ÅH:

3♦ p = Spillemelding

3♥ = benekter ♥-hold. Kan ha 4♠.

3♠ = 4♠ med ♥-hold.

3NT = ♥-hold. Ikke 4♠.

Etter 3♦ = Overføring til fi-fargen svarer ÅH:

3♦ 3♥ = ikke ♥-hold. 2♠ eller 4♠.

3♠ = 4♠ + ♥-hold.

Melder ÅH 3NT over 3♠ og SH heller

ikke har hjerterhold, må han ta ut i 4♣/♦.

3♠ = 5-kort♠. Hold i♥.

3NT = ♥-hold. MAX 3♠.

Den røde tråden er enkel:

1. **Enhver melding av fi-fargen benekter alltid hold (på begge hender).**
2. **Den som passerer fi-fargen bekrefter samtidig at han har hold!**
3. **Direkte overmelding viser 4-kort M uten hold**.
4. **Overføring til fi-fargen viser 5-kort M uten hold** (kan ha hold hvis fargen var♠) **og ber NT-ÅH fullføre overføringen dersom han heller ikke har hold.** Går ÅH forbi fi-fargen, bekrefter han hold!
5. Forøvrig gjelder det stort sett å gi **billigste opplysning**.
6. Når Fi har meldt inn slik at overføringer ikke lenger virker på 2-trinnet, vil det fremdeles være mulig å overføre direkte med SA-Texas på 4-trinnet. Forutsetningen er naturligvis at Fi ikke har meldt inn 4♣ eller høyere. Prinsippet er at kontrakten skal på den sterke hånden.

# Åpning 2♣ (”Sterk”)

Åpning 2♣ viser 20+ fargehånd med 5-6-kort, 22-23NT (uten hopp, kan ha 5-kort M) eller 26-27NT (med hopp, kan ha 5-kort M). Åpningen krever til 2NT, 3♥/♠ eller 4♣/♦. (Dette vil si at hvis ÅH kommer tilbake med 2♥, så er det etablert tempokrav til og med 3♥ osv.) Ingen ”second negative” eller lignende fra SH.

SH melder 5-kort og positiv hvis han har minst 7HP, gjennom 2♦ (Minst 7HP i prinsippet og benekter Q10xxx i major), 2♠ (7+HP, minst Q10xxx i♠) og 2NT (7+HP, minst Q10xxxi♥). Ellers kan han melde 3♣/♦ (7+HP, minst HHxxxx i ♣/♦ og benekter 4-kort Major.)

Med negativ hånd 0-6HP melder han 2♥. Kun etter 2♥-svaret kan man stanse under utgang. Men regelen er at man skal melde utgang i M dersom SH har 3-korts M-støtte og en stjeleverdi (dobbelton eller bedre), uansett poengstyrke!

Hopp til 3♥/♠ eller 4♣/♦ etter svaret 2♥ (=negativ) er alltid ekte GF, fastsetter trumfen og lover max 1 taper i fargen. Hoppet er **ALDRI** CUE-bid. Med tilpass i svarers farge, må ÅH støtte fargen.(ber om CUE-bid). ÅHs 4 i minor uten hopp er alltid en ekte melding, med mindre svarer har støttet til 3 i Major.

Normalt vil støtte i ÅHs M etablere GF: 2♣ – 2♦ – 2♠ – 3♠ (4♠ ville vise MIN med støtte).

SHs 4 i minor uten hopp er alltid CUE-bid med sist meldte farge som trumf. Det fins ett unntak: Etter vist NT og SH melder 3♦/3♥ som overføring. Hvis SH melder 4♣/♦ i neste runde (etter å ha overført), er det ekte farge.

Dersom tilpass blir etablert og svarer har 3 kontroller, MÅ han avgi en slemINV. Har svarer 4+ kontroller, **skal** det meldes slem. (betes kun ved sur sits eller feil åpning)

I og med at åpningen 2♣ viser godt og vel halve kortstokken, er åpningen i seg selv minst INV til utgang, og setter dermed opp STRAFF på begge hender hvis motparten skulle være så dumme å melde seg inn.

Direkte hopp fra 2♣ til 3M (6-kort)/4m/M (7-8-kort) benekter mer enn 0-1 kontroll. Med 2+ kontroller eller med 1 kontroll + en singelton i en annen farge, går man alltid gjennom positiv melding på 2-trinnet.

## Svar på åpning 2♣

2kl - ?

2♦ = Minst 7HP i prinsippet og benekter Q10xxx i major (kan være bedre hvis NT-hånd). SH kan ha 6-kort minor og 4-kort Major, men benekter HHxxxx i minor uten sidefarge i major. (Unngår problemet etter 2kl – 3kl/3ru hvis ÅH har 4-kort major).

2♥ = 0-6HP. ”Avslag”.

2♠ = 7+HP, minst Q10xxx i♠.

2NT = 7+HP, minst Q10xxxi♥.

3♣ = 7+HP, minst HHxxxx i♣. Benekter 4-kort major.

4♣ = Fastlegger trumfen og ber om CUE-bid.

3♦ = 7+HP, minst HHxxxx i♦. Benekter 4-kort major.

4♦ = Fastlegger trumfen og ber om CUE-bid.

3♥ = 7-kort med eksakt 2 topphonnører.

3NT ber om CUE-bid. Ny farge er ekte.

3♠ = 7-kort med eksakt 2 topphonnører.

3NT ber om CUE-bid. Ny farge er ekte.

3NT = En eller annen gående 6+kort uten sidestyrke.

4♣ = Spør om lengde med trinnsvar.

4♦ er 6-kort etc

4♣ = 7-kort med eksakt 2 topphonnør og max 2 ekte kontroller.   
4♥/♠ = Har egen, solid farge.

4♦ = 7-kort med eksakt 2 topphonnør og max 2 ekte kontroller.   
4♥/♠ = Har egen, solid farge.

4♥ = 8♥ med K eller Q på topp. MAX 1 ekte kontroll. Benekter 3 kontroller.

4♠ = 8♥ med K eller Q på topp. MAX 1 ekte kontroll. Benekter 3 kontroller.

## Det videre meldingsforløp etter 2♣:

### Etter 2♣ – 2♦ (7+HP. Ikke D10xxx i M/HHxxxx i m)

7+HP. Benekter D10xxx i M. (Kan ha 6-kort minor og 4-kort major, og må melde slik for ikke å miste 4-4 i major) Benekter også HHxxxx i minor.

2♣ – 2♦

?

2♥ = 5+♥ og 20+HP. GF.

2♠ = 5+♠ og 20+HP. GF.

2NT (=22-23HP).

3♣ = Puppet Stayman (Se nedenfor!)

3♦ = overføring til♥.

3♥ = Javel.

3♥ = overføring til♠.

3♠ = Javel

3♠ = Minorstayman.

Makker melder

3NT = Ikke 4-korts ♣/♦.

4♣ = 4-korts♣. Etter dette er:

CUE = SLEMINV (setter opp BLW)

4NT = NF

4♦ = 4-korts♦.

Etter dette er

CUE = SLEMINV (setter opp BLW)

4NT = NF

4♥ = CUE med begge: 4+♣ og 4+♦

4♠ = CUE med begge: 4+♣ og 4+♦

3♣ = 5+♣, GF.

3♦ = 5+♦, GF.

3♥ = Fastlegger ♥ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

3♠ = Fastlegger ♠ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

3NT = 26+HP, BAL (samme krav til fordeling som 1/2NT)

4♣ = Fastlegger ♣ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

4♦ = Fastlegger ♦ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

4♥ = NF. Ikke slemambitiøs.

4♠ = NF. Ikke slemambitiøs.

### Etter 2♣ – 2♥ (0-6HP).

0-6 HP og negativ. Melder ÅH farge, hopper SH til utgang med 3+ tilpasning + 1 sannsynlig stikk (kan være stjeleverdi).

2♣ – 2♥

?

2♠ = 5+♠ og 20+HP. Tempokrav til 3♠.

2NT (=22-23HP). NF.

3♣ = Puppet Stayman (Se nedenfor!)

3♦ = overføring til♥.

3♥ = overføring til♠.

3♠ = Minorstayman.

Makker melder

3NT = Ikke 4-korts ♣/♦.

4♣ = 4-korts♣.

Etter dette er

CUE = SLEMINV (setter opp BLW)

4NT = NF

4♦ = 4-korts♦.

Etter dette er

CUE = SLEMINV (setter opp BLW)

4NT = NF

4♥ = CUE med begge: 4+♣ og 4+♦

4♠ = CUE med begge: 4+♣ og 4+♦

3♣ = 5+♣, Tempokrav til 4♣.

3♦ = 5+♦, Tempokrav til 4♦.

3♥ = 5+♥ og 20+HP.

3♠ = Fastlegger ♠ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

3NT = 26+HP, BAL (MAX dobbel♥).

4♣ = Fastlegger ♣ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

4♦ = Fastlegger ♦ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

4♥ = Fastlegger ♥ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

4♠ = NF. Ikke slemambitiøs.

4NT = BLW med♥.

### Etter 2♣ – 2♠ (7+HP og minst Q10xxx i♠)

2♣ – 2♠ viser 7+HP og minst Q10xxx i♠.

2♣ – 2♠

?

2NT (=22-23HP) GF. MAX dobbel♠.

3♣ = Puppet Stayman (Se nedenfor!)

3♦ = overføring til♥.

3♥ = overføring til♠.

3♠ = Minorstayman. Se tidligere beskrevet meldingsforløp.

3♣ = 5+♣, GF.

3♦ = 5+♦, GF.

3♥ = 5+♥ GF. Ber om CUE med tilpass.

3♠ = 3+♠ GF. Fastlegger trumfen og ber om CUE.

3NT = 26+HP, BAL (MAX dobbel♠).

4♣ = Fastlegger ♣ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

4♦ = Fastlegger ♦ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

4♥ = NF. Ikke slemambitiøs.

4♠ = NF. Ikke slemambitiøs.

4NT = BLW med♠.

### Etter 2♣ – 2NT (7+HP og minst Q10xxx i♥)

2♣ – 2NT viser 7+HP og minst Q10xxx i♥.

2♣ – 2NT

?

3♣ = 5+♣, GF.

3♦ = 5+♦, GF.

3♥ = 3+♥ GF. Fastlegger trumfen og ber om CUE.

3♠ = 5+♠ GF. Ber om CUE med tilpass.

3NT = Forslag til kontrakt (22-23HP BAL med max dobbel♥).

4♣ = Fastlegger ♣ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

4♦ = Fastlegger ♦ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll)

4♥ = NF. Ikke slemambitiøs.

4♠ = NF. Ikke slemambitiøs.

4NT = BLW med♥.

### Etter 2♣ – 3♣ (Viser 7+HP og HHxxxx i♣)

7+HP, minst 2 topphonnører sjette i♣. Benekter 4-kort major.

2♣ – 3♣

?

3♦ = 5+♦, GF.

3♥ = 5+♥ GF.

3♠ = 5+♠ GF.

3NT = 22-23HP, BAL.

4♣ = Fastlegger ♣ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll).

4♦ = Fastlegger ♦ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll).

4♥ = NF. Ikke slemambitiøs.

4♠ = NF. Ikke slemambitiøs.

4NT = 26+NT

### Etter 2♣ – 3♦ (Viser 7+HP og HHxxxx i♦)

7+HP, minst 2 topphonnører sjette i♦. Benekter 4-kort Major.

2♣ – 3♦

?

3♥ = 5+♥ GF.

3♠ = 5+♠ GF.

3NT = 22-23HP, BAL. NF.

4♣ = Fastlegger ♣ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll).

4♦ = Fastlegger ♦ som trumf, ber om CUE-bid (1. / 2. kontroll).

4♥ = NF. Ikke slemambitiøs.

4♠ = NF. Ikke slemambitiøs.

4NT = 26+NT

## Prinsipper og konvensjoner etter 2♣

### Puppet Stayman

Puppet Stayman og overføringer brukes etter sterk NT på mer enn 20HP (dvs. NT som første gjenmelding etter åpningene 2♣ og 2♦.), og dessuten på NT-meldinger/innmeldinger på 2-trinnet (2NT = 15-18HP).

2♣ - 2♦

2NT - ? (=22-23HP)

Eller:

2♣ - 2♥/♠

2NT - ? (=22-23HP)

Eller:

2♦ - 2♥

2NT - ? (=20-21HP)

3♣ = Puppet Stayman: (= spørsmål etter 4- eller 5-korts M)

3♦ = 4-kort i én eller begge M.

3♥ = 4-kort ♠ (Vridd).

3♠ = 4-kort ♥ (Vridd).

3NT = Var ute etter 5-korts ♥/♠.

4♣ = SLEMINV med 4-4 i ♥/♠.

4♦ = CUE med ♥/♠ som trumf. Deretter:

4NT = BLW med ♥ som trumf.

4♥ = NF.

4♠ = NF.

4NT = BLW med ♠ som trumf.

4♦ = Velg M. 4-4 i ♥/♠.Ikke sleminteressert.

3♦ = Overføring med 5+♥

3♠/4♣/♦ = CUE-bid med ♥ som trumf.

3NT = NF.

4♥ = NF.

3♥ = Overføring med 5+♠

3NT = NF.

4♣/♦/♥ = CUE-bid med ♠ som trumf.

4♠ = NF.

3NT = Benekter 4/5 kortM.

3♠ = Minorstayman.

3NT = Ingen 4-korts m.

4♣ = Minst 4-korts♣.

Etter dette er:

CUE = SLEMINV.

4NT = NF.

4♦ = Minst 4-korts♦.

Etter dette er:

CUE = SLEMINV.

4NT = NF.

4♥ = CUE med begge: 4+♣ og 4+♦.

4♠ = CUE med begge: 4+♣ og 4+♦.

3NT = NF.

**4♣ =** Sleminteresse i♣.

4NT = tar ikke imot INVen (spillemelding)

CUE = sleminteressert.

**4♦ =** Sleminteresse i♦.

4NT = tar ikke imot INVen (spillemelding)

CUE = sleminteressert.

4♥ = NF. Ikke slemambitiøs.

4♠ = NF. Ikke slemambitiøs.

4NT = Kvantitativ.

## Etter at 2♣ blir doblet:

Pass = 0-5HP UBAL eller 0-7HP BAL. Minst H10xx i♣. Viser interesse for å spille 2♣x.

Rex = Sterk oppfordring til å spille 2♣xx. Minst HHxxx i♣.

2♦ = System

2♥/♠ = System

2NT = System

3♣/♦ = System

## Ved innmeldinger over 2♣:

Pass = Negativ

X = STRAFF (Sterkt forslag)

# Åpning 2♦ (Multi)

Åpning 2♦ er Multi. Åpningen viser Svake 2♥/♠ (7-10HP ) eller 20-21NT eller 24-25NT (hopp).

Svake 2♥/♠ (7-10HP ). I faresonen og i 1. og 2. hånd bør man ha HHxxxx eller bedre(=MAX farge). Utenfor sonen bør fargen MIN være HJ10xxx. Hånden kan inneholde MAX (9-10HP) eller MIN (5-8HP). Svake 2 skal i prinsippet ikke inneholde noen sidefarge i M, og heller ikke så mye som 2 ess.

Eller:

20-21NT eller 24-25NT (hopp). Puppet Stayman og overføringer etter 2♦–2♥/♠–2NT/3NT.

## Svar på 2♦ Multi:

2♥ = Dårlig i♥, kanskje bedre i♠. Ber om **pass** med svake 2♥, melding av 2♠ med svake 2♠, **2NT** med 20-21NT-hånden. (Puppet Stayman og overføringer) og **3NT** med 24-25NT-hånden. (Puppet Stayman og overføringer). Direkte hopp til 4M er spillemelding med langfarge i meldt M uansett om motparten har meldt eller ei.

2♦ - ?

2♥ = Dårlig i♥, kanskje bedre i♠.

2♠ = Spillemelding i♠. Krav til minst 3♥.

3♣ = Naturlig SPERR med 6-korts♣. Dårlig i M.

3♦ = Naturlig SPERR med 6-korts♦. Dårlig i M.

3♥ = SPERR hvis ÅH har ♥ (kan være krav hvis ÅH har♠).

3♠ = KRAV hvis ÅH har ♥ (SPERR hvis ÅH har♠).

3NT = NF. Forslag til kontrakt.

4♣ = Tilpass til begge M. CUE. Ber om CUE i♦. Retur til trumffargen hvis hånden er dårlig. Stor sleminteresse:

4♥ = Ikke♦–CUE. NF.

4♠ = Ikke♦–CUE. NF.

4NT = BLW. (med ♥ som trumf)

4♦ = Tilpass til begge M. Meld M! Moderat sleminteresse. Deretter: 4NT = BLW (sleminteresse likevel når ÅH har♠).

4♣ = Naturlig SPERR med 7+-korts♣. Dårlig i M.

4♦ = Naturlig SPERR med 7+-korts♦. Dårlig i M.

4♥ = 7-8-kortsfarge i ♥ og spillemelding.

4♠ = 7-8-kortsfarge i ♠ og spillemelding.

### Meldinger etter 2♦ – 2♥:

2♦ - 2♥

?

pass = spillemelding. Har svake 2♥.

2♠ = Har svake 2♠. SH kan nå finne ut mer om hånden.

2NT = 20-21NT. (Puppet Stayman og overføringer).

2NT = 24-25NT. (Puppet Stayman og overføringer).

#### Meldinger etter 2♦ - 2♥ - 2♠:

2♦ - 2♥

2♠ - ?

pass = spillemelding

2NT = INV i NT med max singel♠.

3♣ = Beskriv hånden din!

3♦ = MIN farge + MIN styrke

3♥ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

3♠ = NF

3NT = NF

4♣ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♦ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♥ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♠ = NF

3♥ = MAX farge + MIN styrke

3♠ = NF

3NT = NF

4♣ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♦ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♥ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♠ = NF

3♠ = MIN farge + MAX styrke

3NT = NF

4♣ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♦ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♥ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♠ = NF

3NT = MAX farge + MAX styrke

4♣ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♦ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♥ = CUE (benekter CUE I lavere farge).

4♠ = NF

(MAX farge = H H x x x x

MAX styrke = 9-10HP.)

3♦ = CUE med ♠-støtte.

3♥ = CUE med ♠-støtte.

3♠ = NF.

3NT = NF. Forslag til kontrakt.

4♣ = CUE med ♠-støtte.

4♠ = NF.

### Meldinger etter 2♦ – 2♠:

2♠ er dårlig i ♠-kontrakt, men krav til minst 3♥ hvis svake 2♥. Ber om pass med svake 2♠, melding av 3♥ med MIN, CUE med MAX (9-10HP og HHxxxx), **2NT** med 20-21NT-hånden. (Puppet Stayman og overføringer) og **3NT** med 24-25NT-hånden. (Puppet Stayman og overføringer).

2♦ - 2♠ = (NF, RF hvis svake 2♥)

?

pass = spillemelding. Har svake 2♠

2NT = 20-21NT. Puppet Stayman og overføringer)

3♣ = CUE m/svake 2♥

3♦ = CUE m/svake 2♥

3♥ = MIN (max 8 HP og ikke mer enn max Hknxxxx)

3♠ = CUE m/svake 2♥

3NT = 24-25NT. Puppet Stayman og overføringer)

#### Meldinger etter 2♦ - 2♥/♠ - 2NT

2♦ - 2♥/♠

2NT - ? (Etter dette: Puppet Stayman og overføringer)

3♣ = Puppet Stayman: Spørsmål etter 4- eller 5-korts ♥/♠.

3♦ = 4-kort i én eller begge M

3♥ = 4-kort ♠ (Vridd)

3♠ = 4-kort ♥ (Vridd)

3NT = Var ute etter 5-korts ♥/♠.

4♣ = SLEMINV med NT-ÅHs M. (4-4 i M).

4♦ = CUE med ♥/♠ som trumf. Deretter:

4NT = BLW med ♥ som trumf

4♥ = NF

4♠ = NF

4NT = BLW med ♠ som trumf

4♦ = Velg majorutgang. (4-4 i M).

3♥ = 5 kort ♥

3♠ = CUE-bid med ♥ som trumf.

3NT = Forslag til kontrakt.

4♣ = CUE-bid med ♥ som trumf.

4♦ = CUE-bid med ♥ som trumf.

4♥ = NF.

3♠ = 5 kort ♠

3NT = NF

4♣ = CUE-bid med ♠ som trumf

4♦ = CUE-bid med ♠ som trumf

4♥ = CUE-bid med ♠ som trumf

4♠ = NF

3NT = Benekter 4/5 kort i ♥/♠.

3♦ = Overføring til♥.

3♥ = Ja vel

Pass = Vil ikke høyere

3NT = Pass eller korriger til 4♥ med 3+♥.

CUE = SLEMINV. 3NT/4♥ avslår INVen.

4♥ = NF med 6+♥.

CUE = Superfit: Minst 4+♥.

3NT = MAX dobbel♥, men stort stikkpotensiale.

4♥ = NF.

3♥ = Overføring til♠.

3♠ = Ja vel

Pass = Vil ikke høyere

3NT = Pass eller korriger til 4♠ med 3+♠.

CUE = SLEMINV. 3NT/4♠ avslår INVen.

4♠ = NF med 6+♠.

CUE = Superfit: Minst 4+♠.

3NT = MAX dobbel♠, men stort stikkpotensiale.

4♠ = NF.

3♠ = Minorstayman.

3NT = Ingen 4-korts m.

4♣ = Minst 4-korts♣. Etter dette er:

CUE = SLEMINV.

4NT = NF.

4♦ = Minst 4-korts♦. Etter dette er:

CUE = SLEMINV.

4NT = NF.

4♥ = CUE med begge: 4+♣ og 4+♦.

4♠ = CUE med begge: 4+♣ og 4+♦.

3NT = NF.

**4♣** = Sleminteresse med minst 6+♣.

4NT = tar ikke imot INVen (spillemelding)

CUE = sleminteressert. (Deretter: BLW).

**4♦** = Sleminteresse med minst 6+♦.

4NT = tar ikke imot INVen (spillemelding)

CUE = sleminteressert. (Deretter: BLW).

4♥ = NF. Ikke sleminteressert.

4♠ = NF. Ikke sleminteressert.

4NT = Kvantitativ.

### Meldinger etter 2♦ – 2NT:

2NT fra SH er Teknisk krav (RF). **NB! Kontrakten skal spilles på den sterke hånden:** Derfor skal det overføres direkte med svak ÅH og 3♣ etterfulgt av vridd M viser sterke svake 2♥/♠:

2♦ - 2NT (RF)

3♣ = Sterke svake 2♥/♠ (MaximumHP **og** farge)

3♦ = Hvilken farge da?

3♥ =♠. (Vri fargene)

3♠ =♥. (Vri fargene)

3♦ = Svake svake 2♥ (minimumHP og/eller farge)

3♥ = Svake svake 2♠ (minimumHP og/eller farge)

3NT = 20-21NT

4♣ = Puppet Stayman

4♦ = Minst en 4-korts M

4♥ = ♠

4♠ = ♥

4♥ = 5♥

4♠ = 5♠

4♦ = Overføring til 4♥.

4♥ = Overføring til 4♠.

4NT = Kvantitativ.

4NT = 24-25NT (makker svarer på BLW m/sleminteresse)

## Motparten melder inn etter 2♦

Etter 2♦ – (3♣/♦) = x = INV i begge M.

3♥ = Stopp i din M.

Etter 2♦ – (x) = xx = Vis fargen din.

2♥/♠ = Egen god farge.

2NT = Vis verdiene: ”System on”!

3♥ = SPERR i din M.

Etter 2♦ – (2♥/♠) 2NT = Vis verdiene: ”System on”!

x = STRAFF hvis makker har fargen/take out.

3♣/♦ = SPERR med 6-kort (system).

Hvis M4 melder seg inn etter 2♦ – 2NT, vil 3♥/4♥ fra SH be om preferanse, 3NT vil være spillemelding og x blir STRAFF. Fra ÅH vil x av M hos motparten vise at de har truffet fargen din (eller at du har sterk NT), og pass viser den andre fargen. Ellers vil x av alle andre meldinger hos motparten vise den sterke NT-hånden. Makker vil måtte avgjøre om x skal stå eller om vi har noe annet (mer) i kortene.

# Høyere åpningsmeldinger

## Svar på åpning 2♥: 7-10HP : 5♥ og 4+♣/♦

2NT spør etter den andre fargen. Etter 2NT er 3♥/4 i meldt m INV.

Utgangsmelding direkte er spillemelding med egen god farge. Ellers naturlig. Ny farge er krav, 3M/4m er spillemelding (SPERR). Direkte hopp til 4 i motsatt M er sperreutgang med egen langfarge,

## Svar på åpning 2♠: 7-10HP 5♠ og 4+♣/♦

2NT spør etter den andre fargen. Etter 2NT er 3♠/4 i meldt m INV.

Utgangsmelding direkte er spillemelding med egen god farge. Ellers naturlig. Ny farge er krav, 3M/4m er spillemelding (SPERR). Direkte hopp til 4 i motsatt M er sperreutgang med egen langfarge.

## Svar på åpning 2NT: 5-5 i ♣+♦ + 6-11HP

2NT - 3♣ = Preferanse. SPERR.

3♦ = Preferanse. SPERR.

3♥ = 6-korts god♥, og krav

(H/xx er nok til støtte)

3♠ = 6-korts god ♠, og krav

(H/xx er nok til støtte)

3NT = NF

4♣ = Større SPERR.

4♦ = Større SPERR.

4♥ = sperreutgang og spillemelding. NF.

4♠ = sperreutgang og spillemelding. NF.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = NF. sperreutgang

5♦ = NF. sperreutgang

Hvis 2NT-melderen løfter preferanse, har han 6-6/6-5 + max. Hvis motparten blander seg inn, skal SH likevel sperremelde så høyt han tør. Alle M-meldinger vil bli 5+ og RF. NB! Normalt har 2NT-melderen under åpning, men han kan også ha minst 15HP. I så fall vil han vise dette med et CUE etter makkers initielle preferansemelding.

## Svar på åpning 3♣ & 3♦ (SPERR)

Ny farge på 3-trinnet = Naturlig krav

3NT = NF

4 i samme m = SPERR (interesse for stamp?)

4 i motsatt m = CUE-bid

4♥/♠ = sperreutgang og spillemelding. Egen farge. NF.

4NT = BLW

## Svar på åpning 3♥ (SPERR)

3♠ = Naturlig krav

3NT = NF

4♣/♦ = CUE-bid

4♥ = NF.

4♠ = sperreutgang og spillemelding. Egen farge. NF.

4NT = BLW

## Svar på åpning 3♠ (SPERR)

3NT = NF.

4♣/♦ = CUE-bid

4♥ = sperreutgang og spillemelding. Egen farge. NF.

4♠ = NF.

4NT = BLW

## Svar på åpning 3NT (Gående m)

4♣ = Uttakminorfargen

4♦ = Spør om CUE-bid (kortfarge)

4♥/♠ = sperreutgang og spillemelding. Egen farge. NF.

4NT = Spør om lengde. 5♣ = 7 osv…

5NT = Spillbar mot renons?

## Svar på åpning 4♣ (Gående♥)

4♦ = (Relé:) Hvor mange?

4♥ = 7 kort

4♠ = 8 kort

4NT = 9 kort osv.

4♥/♠ = NF

## Svar på åpning 4♦ (Gående♠)

4♥ (Relé:) Hvor mange?

4♠ = 7 kort

4NT = 8 kort osv.

4♥/♠ = NF

4NT = BLW

## Svar på åpning 4♥ & 4♠

4♠ = NF

Ny farge på 5-trinnet = CUE-bid

4NT = BLW

## Svar på åpning 4NT

5♣ = Ingen ess

5♦ = ♦-ess

5♥ = ♥-ess

5♠ = ♠-ess

5NT = To ess

6♣ = ♣-ess

7NT = Tre ess

# Slemkonvensjoner

## The Principle of Fast Arrival

I slemsonen bør man benytte seg av et meget godt prinsipp, nemlig "The Principle of Fast Arrival". Dette prinsippet sier rett og slett at "jo hurtigere man kommer fram til en utgangskontrakt, jo mer sannsynlig er det at vi skal være bare der, og ikke høyere!" Dette er meget nyttig kunnskap å legge seg bak øret når man lurer på om man skal gå videre mot slem eller ei.

## Kvantitative 4NT på NT

NT etter NT-melding er alltid kvantitativt. Makker sier pass med MIN for hva han har vist og legger på til 6NT med MAX/tillegg.

## Mottak og avslag på SLEMINV

Over 3NT og over minormeldinger (når trumfen ennå ikke er avtalt), vil ny m på 4-trinnet alltid innebære en mild SLEMINV i fargen. Man tar imot (og setter da fargen som trumf) gjennom billigste CUEBID, mens avslaget alltid heter 4NT.

## Roman Key Card BLW: 4NT

I BLW regnes trumf konge som det 5. esset (= Key Card = nøkkelkort). Trumffargen bør være avtalt, og i fall det er noen som helst tvil, er avtalt trumffarge den siste meldte fargen før et eventuelt hopp til 4NT. BLW kan naturligvis brukes av beggemakkerparet, og på samme måte som meldingen kan hjelpe oss til å finne en spesifikk slem fordi nøkkelkortene er til stede, kan konvensjonen også hjelpe oss til å finne ut når vi bør stoppe under slem når trumfkvaliteten er for dårlig og eller det mangler for mange nøkkelkort:

### Svar på BLW

Med avtalt trumffarge er 4NT alltid BLW (Roman Key Card Blackwood).

Uten avtalt trumffarge viser hopp til 4NT BLW med siste meldte meldte farge som trumf, selv om denne ikke skulle være ekte. Når begge har meldt og motparten forstyrrer, er 4NT BLW med makkers farge som trumf.

1. trinn = 5♣ = 0 eller 3 ess

2. trinn = 5♦ = 1 eller 4 ess

3. trinn = 5♥ = 2 ess uten trumf dame

4. trinn = 5♠ = 2 ess med trumf dame

5. trinn = 5NT = 1 eller 3 ess og renons i en farge

6. trinn = 6 i en farge under trumf = 2 ess og renonsmeldte farge

7. trinn = 6 i trumffargen: = 2 ess og renons i høyereliggende farge

### Muligheter etter svar på BLW

Etter at SH har vist antall nøkkelkort har 4NT-melderen følgende muligheter:

a) Han kan melde 5 i trumf hvis det mangler 2 (eller flere) nøkkelkort (KC).

b) Han kan melde 6 i trumf dersom det kun mangler 1 KC, eller dersom man har alle nøkkelkortene, men det mangler spillestikk (/HP) for å ha nok til storeslem.

c) Han kan spørre etter trumf Dame dersom svaret var 5♣ eller 5♦. Og senere kan han spørre etter konger med 5NT hvis makker har trumf Dame og det er plass nok til dette.

d) Han kan melde 5NT som spørsmål etter konger. Dette viser storesleminteresse og bekrefter at makkerparet har alle 5 KC samt trumf Dame.

e) 6 i en farge under trumf etter svar på 4NT ber makker melde storeslem med 3. kontroll (dame eller dobbelton) i fargen.

### Trumf dame-spørsmålet:

Etter svaret 5♣ (0-3 KC) og 5♦ (1-4 KC) er billigste fargemelding (utenom trumf og NT) spørsmål etter trumf Dame. På trumf Dame-spørsmålet er svarene:

**5 i trumffargen**  = Benekter trumf Dame.

**5NT** = Har trumf Dame + kongen i en overliggende

farge i forhold til trumffargen.

**Ny farge (5 eller 6)** = Har trumf Dame + kongenmeldt farge

(konger meldes alltid nedenfra).

**6 i trumffargen** = Har trumf Dame, men ingen side-konger.

Man har lov til å spørre etter trumf Dame selv om det mangler et KC. Dette kan være nyttig for å greie å unngå de slemmene der man mangler ett Ess og trumfdamen.

En nyttig tilleggsregel er at SH kan melde som om han har trumf Dame hvis han vet at makkerparet har **minst 10 trumf til sammen**. Trumfen vil jo da sitte 2-1 i hele 78% av tilfellene. Og i de tilfellene hvor den sitter 3-0 vil man kunne finesse damen halvparten av gangene.

### Konge-spørsmålet

Etter at svarer har vist antall KC, kan 4NT-melderen spørre etter spesifikke konger med 5NT. Man kan også spørre direkte etter konger ved å melde 2 farger høyere enn svaret på BLW. Både denne meldingen og 5NT-spørsmålet garanterer at makkerparet har kontroll over alle 5 KC samt trumf Dame. SH melder sine konger nedenfra. Farger han hopper over er farger han benekter kongen i. Hvis det er spurt etter trumf dame, vil neste ledige farge (utenom trumf) kunne spørre etter konger (sparer melderom). Dette gjelder særlig når svaret på dame-spørsmålet var 5NT eller høyere.

Kongespørsmålet vil alltid være storeslem-INV. Når alle ess er vist, bør SH derfor vurdere stikkpotensialet. Hvis han eksempelvis har en lang, gående farge som han ikke har fått vist, eller betydelige merverdier i form av uviste honnører) kan dette være nok til å legge kontrakten i storeslem. Hvis Konge-spørgeren melder en ny farge under trumffargen etter svaret, er dette spørsmål etter ytterligere uviste verdier. En konge til (eller andre betydelige uviste merverdier) vil da normalt være nok til å legge kontrakten på 7-trinnet.

### 6 i underliggende farge etter svar på 4NT

6 i en farge under trumf etter svar på 4NT ber makker melde storeslem med 3. kontroll (dame eller dobbelton) i fargen.

## DOPI/ROPI

Brukes ved innmelding over 4NT (BLW). **D**obler viser **0** (=1. trinn = 0 eller 3 ess) **P**ass viser **1** (=2. trinn = 1 eller 4 ess). Første farge utenom trumfen viser 3. trinn = 2 ess uten trumf dame og 2. farge viser 4. trinn = 2 ess med trumf dame.

Naturlig Setter opp BLW: **dame-spørsmålet** (1 farge høyere enn svarfargen, men ikke trumffargen) og **konge-spørsmålet** = 5NT eller eventuelt fargen over svaret på damespørsmålet (hvis svaret på BLW viste damen) to farger høyere enn svaret på BLW når dette ikke viste damen). Heller ikke som svar på disse skal man melde keycard-verdier i en eventuell vist renonsfarge.

På kongespørsmålet skal SH melde sine konger nedenfra. Kongespørsmålet er i seg selv en storeSLEMINV, og garanterer at 1. kontroll er til stede i alle farger + trumf dame. Med to sidekonger (ingen av dem i en eventuell renonsfarge) bør SH løfte til 7, selv om makker slår av i 6.

## ”Store Frie 5NT”

2♣ - 2♠

5NT - 6♣ = Ess eller konge

6♦ = Damen

6♥ = Ingen topphonnør, men ekstra lengde

6♠ = Ingen topphonnør, ikke ekstra lengde

6NT = To topphonnører

7 i trumf = 3 topphonnører

Etter svaret 6♣ kan det spørres om ekstra trumflengde med 6♦. 6♥ viser da ekstra lengde, 6♠ benekter.Ved reduserte skalaer (avhengig av trumffargen) kuttes først 6♥-svaret, deretter 6♦. Når kløver er trumf brukes 5♠ som «store frie». 5NT viser da E/K/D mens 6♣ viser ingenting.

## Exclusion BLW

1♠ - 2NT/4♣/4♦/4♥

?

5♣/♦/♥ = Exclusion BLW. Blakk!

Ikke meld av ess i denne fargen!

1. trinn = 0 eller 3 ess

2. trinn = 1 eller 4 ess

3. trinn = 2 ess uten trumf dame

4. trinn = 2 ess med trumf dame

Uvanlig hopp til 5-trinnet som viser renons vil samtidig være RKC-BLW. SH skal naturligvis ikke melde av keycard-verdier i renonsfargen. DOPI/ROPI ved innmelding. Hvis motparten melder, blir første trinn **dobler** og deretter **PASS** (**D0 P1**) Hvis motparten dobler blir første trinn **redobler**, og deretter 2. = **PASS** (**R0 P1**).

Makker returnerer til trumf med 0 ess, melder 1 trinn for 3 ess, 2 trinn for 1/4 ess og 3 trinn for 2 ess uten trumf dame og 4 trinn for 2 ess med trumf dame. Retur til trumffargen på billigste meldetrinn er alltid det svakeste du kan svare.

Naturlig Setter opp BLW: **dame-spørsmålet** (1 farge høyere enn svarfargen, men ikke trumffargen) og **konge-spørsmålet** fargen over svaret på damespørsmålet (eller hvis svaret på Exclusion Blw. viste damen) eller på en av to måter: a) laveste melding i NT hvis dette er på 5-trinnet eller lavere ogmotsatt fall direkte: b) to farger høyere enn svaret på Excluxion Blw når dette ikke viste damen). Heller ikke som svar på disse skal man melde keycard-verdier i renonsfargen.

På kongespørsmålet skal SH melde sine konger nedenfra. Kongespørsmålet er i seg selv en storeSLEMINV, og garanterer at 1. kontroll er til stede i alle farger + trumf dame. Med to sidekonger (ingen av dem i renonsfargen) bør SH løfte til 7, selv om makker slår av i 6.

## SLEMINV i m:

SLEMINV i m, som innledes med 4 i m (enten som ny farge eller som gjentatt farge etter at makker er ”gått ned” i 3NT) har 3 retninger.

1. Man **tar imot** SLEMINV gjennom å **CUE på 4-trinnet**. Dette setter fargen som trumf ved senere BLW.
2. **Avslag er normalt 4NT** (spillemelding) eller (sjeldnere) 5 i minorfargen og (en veldig sjelden gang) 4 i egen meldt (lang) M for en svakere SH. Når det gjelder en sterk ÅH, dvs. en hånd som er vesentlig sterkere enn den andre hånden, så er det oftest denne som trenger å «fylles inn», og da må 4NT som BLW være tilgjengelig i tillegg til CUE (som viser interesse og tillegg). På slike hender er det 5 i minorfargen som er avslag.

I tilfeller der det blir viktig å finne ut om man har en eventuell minorkontrakt som ikke lot seg fastslå tidligere, vil 4♣ spørre om hvilken eventuelle m og samtidig være SLEMINV i minst en m.

* 1. 4♦ vil si at man har ♦ men ikke kløverfarge. Etter 4♦ blir
     1. CUE interesse med ♦ som trumf
     2. 4NT er avslag.
  2. 4♥/♠ vil være CUE med ♣ som trumf. Etter direkte CUE blir
     1. 4NT avslag.
     2. Nytt CUE viser interesse for slem med ♣ som trumf.
  3. 4NT vil enten benekte m eller benekte sleminteresse,

Prinsippet er altså at **man må CUE for å vise tilpass, og først etter dette vil 4NT være Blackwood**. Hvis man ikke melder CUE, vil 4NT bare være avslag på SLEMINV.

## I stampeposisjon:

Vi har vist superfit, og motparten melder 6x:

I 2. hånd = pass = 0-1 motspillsstikk

x = 2 motspillsstikk

I 4. hånd = (makker har passet og vist 0-1 motspillsstikk)

pass = 2 motspillsstikk

x = 1 motspillsstikk (makker stamper med 0)

Stamp = 0 motspillsstikk

# Egne innmeldinger

## Opplysende doblinger (= Take-Out = TO):

TO viser normalt 4 kort i motsatt M, minst 4-3 i M over minoråpning. Unntak fra dette er en oversterk hånd, 17HP+ UBAL eller 19HP+ BAL.

Kan unntaksvis være ♠Kxx - ♥x - ♦EDxxx - ♣Kxxx eller tilsvarende over 1♥, men TO viser i prinsippet 4-kort i den andre M. Etter alle TO på 2-trinnet brukes 2NT som Lebensohl. Direkte fargemelding blir derfor INV.

Makker svarer på en TO med fargemelding (=0-7HP), Hoppmelding (=8-11HP) NT (= 8-11HP og hold) og Overmelding (=egen åpning). TO blir i dette systemet også en utvidet sak, siden vi sjelden bruker STRAFFer på 1, 2 og 3-trinnet. Slike TOer har det felles at de viser tillegg og ønsker en melding til fra makker (og absolutt ikke nødvendigvis pass!).

Hvis motparten bruker overføringsmeldinger på 1kl-åpning, vil x av overføringsmeldingen vise 5+ i den fargen og melding av overføringsfargen vil være TO.

## BUK-Lebensohl.

**BUK-Lebensohl** benyttes av SH for å skille mellom en hånd på minst 7HP og en svakere hånd (0-6HP) med ønske om å spille delkontrakt. Den svake håndtypen innledes med 2NT som ber om 3♣, som svarer da eventuelt korrigerer. Dersom svarer ikke melder 2NT, men farge på 3-trinnet lover han minst 7+HP. Lebensohl benyttes i følgende tre situasjoner:

1. Makker dobler opplysende over fiendes M på 2-trinnet:

(2♠) x (p) ?

1. Makker dobler opplysende over fiendes støtte i M på 2-trinnet:

(1♠) x (2♠) p

(p) dobl (p) ?

Fargemelding viser nå en ok hånd (7+HP), mens 2NT viser max 6HP og ber om 3♣ som svarer kan korrigere til riktig enfargehånd. Dersom den sterke hånden har 20+H(F)P, skal han ikke akseptere overføringen til 3♣, men normalt melde 3♦!

1. I eget meldingsforløp når ÅH har reversert:

1♣ (p) 1♥ (=♠) (pass)

2♦/♥ (p) ? og

1♣ (p) 1♦ (=♥) (pass)

2♦ (p) ? og

1♦ (p) 1♠ (pass)

2♥ (p) ?

Svarer setter nå på bremsen med 2NT (Lebensohl) mens alle fargemeldinger er GF og minst 7HP.

## Innmelding av farge:

På 1-trinnet kan innmeldingene være først og fremst utspillsdirigerende (8-15HP og 5-kort), men i prinsippet brukes konstruktive innmeldinger på billigste nivå. På 2-trinnet viser innmelding nesten alltid i nærheten av en ÅH (10-15HP og 5-kort). Men hvis motparten har meldt på begge hender, kan innmeldingen være svakere (utspillsdirigerende).

Med sterkere hånd enn 15HP dobler man alltid før man viser fargen.

Det kan være fristende å melde inn selv en 4-kortfarge, dersom denne bare er sterk nok. Med E K D x i ♠ vil man fort melde inn 1♠ fordi denne meldingen a) gjør det vanskeligere for motparten å melde, b) genererer så å si alltid et godt utspill og c) bringer motparten bort fra ideen om å prøve seg i 3NT uten hold.

### Svar på innmelding i farge

Makker svarer på en innmelding etter pass i mellomhånden som om makker skulle ha åpnet i fargen. Etter innmelding 1♥/♠ fra makker og 1♠/pass/x i mellomhånden vil SH etter avtale kunne forholde seg som etter åpning 1♥/♠, dog med en liten skjeling ned mot det faktum at motparten har åpnet. Dette bør eventuelt være avtalt i makkerparet på forhånd, slik at man vet hvordan man forholder seg.

Om motparten korrumperer vårt system, vil overmelding av motpartens farge vise en god løft i makkers meldte farge. Hopp til 3 i motpartens farge ber makker om å melde 3NT med hold i fargen.

Når du balanserer på 2-trinnet, vil 2NT fra makker bety at han ønsker å spille 3NT hvis du har ”full” åpning:

## Hoppinnmeldinger

er SPERR og kan være svært tynne både på 2- og 3-trinnet.

## 1NT-innmelding

1NT innmelding viser 15-18HP, BAL også i 4. hånd. Systemet er det samme som etter åpning 1NT. Hvis motparten dobler 1NT, brukes Nilslands Slinkninger. 10-14NT vises gjennom TO.

## Hoppinnmelding 2NT

viser minst 5-5 i de to laveste umeldte fargene, og kan være sterk eller svak. Den svake hånden vises gjennom å passe makkers preferanse, mens den sterke hånden vises gjennom å melde en gang til (minst 15HP).

## Vanlig innmelding 2NT

er 15-18HP BAL, også (1M) - pass - (2M) - 2NT. Det brukes likt system som etter 2NT-åpning (Puppet Stayman og overføringer).

## Overmelding av motpartens farge (Marmic)

viser minst 5-5 i M over minoråpning, og minst 5-5 i den andre majoren og en ukjent m over majoråpning. Man kan være sterk eller svak. Den svake hånden vises gjennom å passe makkers preferanse, mens den sterke hånden vises gjennom å melde en gang til (minst 15HP).

Hvis motparten viser begge ♣/♦, så vil TO vise begge ♥/♠ (minst 4-4). Overmelding i ♣ vil vise minst 5-4 i ♥/♠, lengst i ♥ (komplementærfargen), og overmelding i ♦ vil vise minst 5-4, lengst i ♠ (komplementærfargen).

På samme måten: hvis motparten viser begge ♥/♠, så vil TO vise begge ♣/♦ (minst 4-4). Overmelding i ♥ vil vise minst 5-4 i ♣/♦, lengst i ♣ (komplementærfargen), og overmelding i ♠ vil vise minst 5-4, lengst i♦.

**Hopp til 3-trinnetmotpartens åpningsfarge er alltid spørsmål om hold.**

Det er også verd å merke seg at overmelding av motpartens eneste meldte farge vil alltid være RF på begge hender, selv om denne fargen kan være kort.

### Overmelding av motpartens farge etter innmelding

Etter egen innmelding 1♥/♠ og pass/x/1♠mellomhånden viser overmelding av motpartens åpningsfarge enten det samme som etter åpning 1♥/♠ (hvis man er enig om det) eller tilpasning og minst ”god løft” (9-10HFP). Hvis makker har meldt inn m, vil overmelding *alltid* vise tilpasning og minst ”god løft” (9-10HFP).

## Fit-jumps (Splinter)

på 4-trinnet etter egne M-innmeldinger. **NB!**  Men **ikke i motsatt M!** Dette er ekte og spillemelding**.**

## Etter 3NT-åpning hos motparten

X = Viser en «bra» åpning (13+HP)

4♣ = Begge M med best♥.

4♦ = Begge M med best♠.

4♥/♠ = Naturlig

## Holdmeldinger

Når motparten har vist to farger, og vi har muligheten til å melde begge, viser vi hold i den fargen vi melder.

Når motparten har vist én farge, eller det bare er én farge som er «ledig», spør vi om hold i fargen når vi melder den.

# Utspillsdoblinger

## Lightner-x

Når vi dobler motparten på slem- eller utgangsnivå, ønsker vi (er forberedt på) et unaturlig utspill. Vi er blakk, og vil ha en stjeling i utspillet.

Hvis det ikke er noe annet å holde seg til, og vi ikke har meldt noen farger, er det normalt **blindemanns førstmeldte farge** som skal spilles ut.

Dersom dobleren har meldt en farge selv, skal denne normalt *ikke* spilles ut.

## x av fiktiv farge

Når vi dobler en alertert melding er dette **i første rekke utspillsdirigerende**, spesielt dersom den alerterte meldingen ikke inneholde den fargen som ble meldt. Man viser dessuten lengde i fargen, så med meget god tilpasning og en offensiv hånd kan makker tenke i retning av stamp.

## x av NT

Når motparten kommer i 3NT (eller høyere) som makker dobler, er x i første rekke utspillsvisende. Makker skal spille ut i henhold til denne prioriterte rekkefølge:

* 1. Hvis du har meldt en farge: din farge skal ut.
  2. Hvis makker har meldt en farge: hans farge skal ut.
  3. Hvis ingen har meldt: Spill ut bordets førstmeldte farge.
  4. Hvis bordet ikke har meldt noen farge: spill ut den M som du ikke har honnør i. Hvis du ikke har honnør i noen av dem (eller begge): spill ut din korteste M.

# Forsvarsmeldinger

## Mot sterk 1 kløver (Kramsdnas):

x = begge m (minst 4-4)

1♦ = begge M (minst 4-4)

1♥ = 5+♥

1♠ = 5+♠

1NT = Minst 5-5 i uspesifisert

2♣/♦/♥/♠ = Naturlig SPERR i en farge.

## Amundsen

Vi bruker Amundsens NT-forsvar når motparten melder (/melder inn) 1NT. Samme prinsipper i både 2. og 4. hånd (etter 1NT – p - p - ? eller (p) – (p) – 1♣ – 1NT - ? eller 1♣ – 1NT - ?)

x = Minst like sterk (HP) eller spillestikk

2♣ = ♦eller begge M (minst 4-4)

2♦ = ♥eller ♠ + en m

2♥ = ♥+ en m

2♠ = Naturlig

2NT = Begge m.

3x = SPERR

Innmeldinger mot en sterk grand kan være destruktiv utenfor sonen. Det blir det samme systemet i 4. hånd. Hvis motparten tar ut etter en svak grandåpning, brukes det TO og kravpass.

## Mot Multi 2♦:

X = Opplysende, minst 15HP og minst 4-3 i M.

2NT = 15-18HP (2NT-systemet)

Normalt kan det lønne seg å vente til motparten har deklarert åpningen sin før man aksjonerer!

## Mot Ekrens 2♦:

X = Interesse for å ta motparten i minst én M, setter opp kravpass. Påfølgende x er STRAFF. Viser egen åpning og minst 4-3 i M.

Andre meldinger = Naturlig

## Mot svake to: Maursluker

X = Opplysende. Etter x av svake 2 brukes Lebensohl.

2NT = 15-18HP (2NT-systemet: Puppet & overføring))

3 i åpningsfargen = Spørsmål om hold

Hopp til 4 m = Minst 5-5 i motsatt M og den meldte minoren

# Motspillskonvensjoner

## Fordelings-utspill:

Ved utspill av et tallkort (fra 2-8), viser det utspilte kortet hvor mange kort utspilleren har i utspillsfargen:

**HØY-LAV = 2-4-6-8 kort i fargen.**

**LAV-HØY = 3-5-7-10 kort i fargen.**

Ved ileggelse av honnør, spiller man tilbake NORSKE fordelings­kast fra det man har igjen i fargen.

## Honnørutspill:

Når du har en eller annen honnørsekvens i en farge som du spiller ut fra: dvs kombinasjoner av E K D kn og 10, spiller vi normalt det høyeste fra sekvens og det høyeste kortet i en mellomsekvens.

E K D (x) Ess

E K kn (x)

E K x (x)

E x x (eller liten)

E x

E K Kongen

K D kn (x)

K D 10 (x)

K x

D kn 10 (x) Damen

D kn 9 (x)

D kn

D x

E D kn (x) (eller esset)

E kn 10 (x) Knekten

K kn 10 (x)

kn 10 9 (x)

kn 10 8 (x)

kn 10

kn x

E D 10 9 Tieren (eller esset)

E 10 9 (x)

K 10 9 (x)

D 10 9 (x)

10 9 x (x)

10 9

10 x

## Makkers påkast etter sekvensutspill:

a) Han skal avblokkere med H x, med mindre han ser at dette vil føre til unødig tap av stikk.

b) Han bruker **STYRKEKAST** hvis han ikke kan stikke bordets kort, eller (i prinsippet) hvis han har tangerende honnør.

c) Hvis det utspilte kortet er Ess som kan vise E K mot fargekontrakt:

1) Hvis bordet har Dx eller flere små: STYRKEKAST fra x x/D x x(x)!

**2) Hvis bordet har Dxx/knxxx eller** **lenger: FORDELINGSKAST!**

NB! Utspilleren er i første rekke ute etter stjeleverdi hos deg, så dersom du a) ikke kan stikke trumfen i bordet når begge har dobbelton eller **NB!** b) har Dxx eller Dxxx, og risikerer at utspilleren i stikk 3 spiller til dobbeltrenons, bør du legge **svakhet også fra så vel dobbelton, som fra damen**. Et styrkekast i denne posisjonen fungerer altså som et ”Come on”-signal. Svakhet vil alltid være advarsel. Det er om å gjøre å kunne forutse konsekvensene når makker har et så godt utspill.

d) Hvis det utspilte kortet er Konge som **kan være fra EK** (du ser ikke esset) Kan være viktig mot høyere kontrakter: FORDELINGSKAST!

e) Hvis det utspilte kortet er Konge som viser K D (bordet eller du har esset), gjelder det at du tolker utspillet riktig og gir makker det signalet han trenger:

1) Hvis bordet har esset, og du ikke ser damen: SVAKHETSKAST!

2) Hvis bordet har esset og du selv har damen: STYRKEKAST!

2) Hvis du har esset selv: STYRKEKAST eller stikke

over med esset for å avblokkere E x eller forhindre

kludder med E x x/E x x x.

3) STYRKEKAST fra kn hvis du ser esset i bordet, ellers:

FORDELINGSKAST.

f) Hvis det utspilte kortet er Dame, skal 3. hånd:

1) Bruke STYRKE- eller SVAKHETSKAST fra tangerende honnør

(=K/kn) hvis bordet har:

**I) E x x (x)**

**II) x x x (x)**

2) Bruke FORDELINGSKAST i ALLE andre tilfeller.

g) Hvis det utspilte kortet er knekt, skal 3. hånd:

1) Dekke honnør med honnør.

2) Avblokkere med H x. Gå opp med E eller K hvis bor-

det ikke har høyere honnør enn det utspilte kort.

3) Kaste STYRKE hvis det er opplagt at makker trenger

dette. (Sjeldent, men med honnør som dekker bor­dets

honnør, og bordet legger lavt: STYRKE!) Dessuten

kaste STYRKE fra tangerende honnør (Eventuelt

avblokkere tangerende honnør.)

4) Kaste FORDELINGSKAST hvis han ikke kan stikke bor-

dets kort, eller hvis bordet er uten honnør og han

ikke har esset eller kongen.

## Styrkekast:

Styrkekast er det laveste kortet du har i fargen (du har alltid det laveste du har).

Etter at du har lagt styrkekast, skal det neste kortet du legger i fargen vise hvilken fordeling du har igjen i fargen (Norske fordelingskast).

Det er også en form for styrkekast når du spiller en ny farge inne i spillet, og du tror det er viktig for makker å få vite om du har en av de tre høyeste honnørene i den fargen. Jo lavere kort du spiller, jo sikrere kan makker være på at dette er fra topphonnør.

Svakhet marke­res med det 3. laveste kortet i fargen (men med det nest laveste kortet dersom det 3. laveste er verdifullt).

Styrke- og svakhetskast brukes:

**1) Stort sett hver eneste gang vår egen side spiller en ny farge første gang, selv midt inne i spillet.**

2) På første frie avkast.

3) På ess-utspill i situasjoner hvor motspillerne må sikre seg sine stikk straks for at de ikke skal gå tapt. Dette gjelder også på Ess ut fra E K (x) (x)

4) På ess-utspill som kan være fra E K mot fargekontrakter. Makkeren til esseutspillet legger styrke fra damen og fra dobbelton (stjeleverdi), altså når han ønsker fortsettelse i fargen. Han legger ellers svakhet.

5) På ess-utspill eller kongeutspill mot slemkontrakt. Utspillet benekter ofte kongen/esset, og søker fortrinnsvis etter topphonnør hos makker.

6) På honnørutspill når man har tangerende honnør eller når spillerne stikker i bordet og man har undertangerende honnør men ikke kan stikke kortet i bordet.

## Fordelingskast:

Norske fordelingskast **benyttes hver gang motparten rører en ny farge for første gang**.

Vi legger da lav-høy fra 3-5-7-10-kort og høy-lav fra 2-4-6-8-kort.

Fordelingskast brukes også etter at et kast i en farge har markert noe annet (styrkekast/lavinthal/honnørtendens). Man legger da Norsk fordeling fra det man har igjen i fargen.

Når makker spiller ut en konge (som kan være fra E K) mot fargekontrakt, skal du alltid legge fordeling!

### Unntak

1. **NB!** Aldri fordelingskast hvis det kan koste stikk!
2. Mot NT bruker vi høy-lavmotpartens første (beste) farge til å markere hvor godt vi likte utspillet (Smith Peter).

## Sekvensmarkering:

SEKVENS markeres ved:

**I) PÅSPILL** av laveste kort i sekvensen.

**II) PÅKAST** av høyeste kort i sekvensen.

**III) AVKAST** av høyeste kort i sekvensen.

## Lavinthal:

a) Et **HØYT** markeringskort betyr ønske om skift til den HØYESTE av de aktuelle farger. De aktuelle fargene er aldri trumffargen og heller aldri den fargen som blir spilt.

b) Et **LAVT** markeringskort betyr ønske om skift til den LAVESTE av de aktuelle farger.

c) Et UBESTEMMELIG markeringskort viser INGEN fargepreferanse.

d) LAVINTHAL-signalet brukes i følgende typiske situasjoner:

1) På åpningsutspill mot trumfkontrakt, hvor utspilleren beholder stikket i en farge hvor bordet har singelton, eller tar neste stikk (F.eks. K x/K D (x) (x) etter utspilt ess). M.a.o. når bordet behersker fargen etter utspillet.

2) ALLTID på et utspill når bordet tar de to neste stikkene i fargen, uansett NT- eller trumfkontrakt, når det er helt opplagt å skifte farge. Makker kan trenge informasjon om hvilken av fargene han kan finne deg med honnør(er) i, eller eventuelt hvilken farge du først ønsker skift til.

3) Når du som motspiller gir din makker stjelestikk, skal du samti­dig veilede ham om hvilken farge du ønsker tilbake. Dette gjøres gjennom høyden på det kortet du gir ham stjeling på.

4) Når du som motspiller godspiller din farge mot en NT-kontrakt, og makker er eller blir renons i fargen, skal du vise Lavinthal med det kortet som driver ut motpartens siste stopper.

5) Når du spiller en 3-korts honnørsekvens, vil måten du spiller den på kunne gi indikasjoner om hvilken farge du kan holde i sluttspillet.

6) Når din makker forventer seg det, f. Eks. Når han har spilt ut singelton i en farge han vet du har topphonnører i. Måten du legger honnørene dine på vil fortelle ham hvor han kan treffe deg hen.

En merkverdig lavinthal-posisjon opptrer når alle kort er kjente rett etter utspillet, og såvel utspilleren som utspillerens makker kan se at spillefører har max singelton i fargen:

## TRUMF-EKKO:

Når motparten spiller trumf, markerer du **OMVENDT**: (dvs. svensk på trumfen)

**LAV-HØY = 2 trumf eller 4 trumf.**

**HØY-LAV = 3 trumf eller 5 trumf.**

Poenget er at makker skal kunne beregne om han skal forsøke å gi deg en eventuell stjeling eller om han skal spille egen langfarge for å korte spille­føreren i trumf (trumfmatte ham – og gjøre ham ”kort og rar”).

## ODDBALL (SMITH PETER):

Når motparten spiller NT-kontrakt, og utspillet har vært fordelings­visende fra langfarge, så kan utspillet ha vært fra bare småkort, eller det kan ha vært fra en farge med substans. Utspilleren kan ha truffet blinken hos makker, eller det hele kan ha vært skivebom.

For å finne ut hvor godt utspillet har vært, markerer **begge motspil­lerne** dette første gang spilleføreren spiller sin "gode" farge (dette er normalt det første han gjør).

**LAV - HØY** = Ingen interesse for utspillsfargen.

**HØY - LAV** = Sterk interesse for utspillsfargen.

## KOMBINERTE MARKERINGER:

Når den første markeringen i en farge viser styrke, svakhet, Lavinthaleller ODDBALL, vil den andre vise antallet **GJENVÆRENDE KORT** i fargen.