BUK

Best uten kort

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

11-14NT ((SEMI)BAL 2+♣) med Overføringer på 1- og 2-trinnet.

Åpning 1♦: 11-19HP 5+♦ UBAL (4-4-4-1♣ eller verre) eller 18-19NT

((SEMI)BAL 2+♦). «SWITCH» på 1-trinnet (1♥/♠) og Overføring på 2♣,

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

Åpning 1NT: 15-17HP (SEMI)BAL med «DropDead Stayman».

Overføringer på 2- og 4-trinnet og «Smolen».

Åpning 2♣: 20+ (farge) eller sterk NT ((SEMI)BAL 22-23/36-27HP).

Overføringer (2♦/♥/2NT/3♣) og «Puppet Stayman» og Overføringer på NT.

Åpning 2♦: «Multi». enten svake 2♥/♠ eller sterk NT ((SEMI)BAL 20-21/24-25HP). Overføringer og «Puppet Stayman» på sterk NT.

Åpning 2♥/♠: «Tartan»: 5-korts M og 4+ sidefarge i m.

Åpning 2NT: Begge m (5+♣ og 5+♦) og under åpning eller minst 15+HP

Norske fordelingsutspill.

Norske fordelingskast

Lavt kort = styrke.

Tommy Sandsmark

Oppdatert: 21.08.2016 versjon 8,60

##### Innholdsfortegnelse

[1 Innledning 9](#_Toc449516854)

[1.11 Hva er «naturlig»? 9](#_Toc449516855)

[1.12 Hvorfor aggressivt? 9](#_Toc449516856)

[1.13 Hvorfor overføringer? 9](#_Toc449516857)

[1.14 Hvorfor SPERRE? 10](#_Toc449516858)

[1.15 Hvorfor M (M)? 12](#_Toc449516859)

[1.16 Hvorfor PRI-sekvenser? 13](#_Toc449516860)

[2 Generelle prinsipper 13](#_Toc449516861)

[2.1 Forkortelser (Det vil være lurt å ha denne listen tilgjengelig) 13](#_Toc449516862)

[2.2 Litt om systemet 14](#_Toc449516863)

[2.3 PRI 17](#_Toc449516864)

[2.4 Balanserte hender 19](#_Toc449516865)

[2.5 Faser 19](#_Toc449516866)

[2.6 Meldinger etter pass i åpning 19](#_Toc449516867)

[2.7 Åpningshender 20](#_Toc449516868)

[2.7.1 ZAR 20](#_Toc449516869)

[2.7.2 I tredje og fjerde hånd 21](#_Toc449516870)

[2.7.3 Taperberegningen 22](#_Toc449516871)

[2.7.4 Ved åpning: 22](#_Toc449516872)

[2.7.5 Fra svarhånden: 22](#_Toc449516873)

[2.7.6 Ved fordelingshender med stort stikkpotensiale: 22](#_Toc449516874)

[2.8 NT-konseptet i BUK: 23](#_Toc449516875)

[2.9 Kravmeldinger: 23](#_Toc449516876)

[3 Åpningsmeldinger 25](#_Toc449516877)

[4 Åpning 1♣ (2+♣ hvis 11-14NT ellers 4+♣) 26](#_Toc449516878)

[4.1.1 Meldinger etter pass i åpning 26](#_Toc449516879)

[4.2 SHs Overføringer på 1-trinnet 27](#_Toc449516880)

[4.3 SH med (SEMI)BAL hender 27](#_Toc449516881)

[4.4 SHs meldinger etter 1♣ 28](#_Toc449516882)

[4.5 Motparten blander seg inn over 1♣ 29](#_Toc449516883)

[4.6 Meldinger etter 1♣ - 1♦ (=4+♥, 3+HP) 30](#_Toc449516884)

[4.6.1 Motparten blander seg inn etter 1♣ – 1♦ 34](#_Toc449516885)

[4.7 Meldinger etter 1♣-1♥ (=4+♠, 3+HP) 35](#_Toc449516886)

[4.7.1 Motparten blander seg inn etter 1♣ – 1♥ (=4+♠) 38](#_Toc449516887)

[4.8 Meldinger etter 1♣ -1♠ (BUK-overføring til 1NT) 38](#_Toc449516888)

[4.9 Meldinger etter 1♣-1NT (11-13HP, INV) 40](#_Toc449516889)

[4.10 Meldinger etter 1♣-2♣ 40](#_Toc449516890)

[4.10.1 M4 melder inn etter åpning 1♣-2♣ 41](#_Toc449516891)

[4.11 Meldinger etter 1♣-2♦ (Overføringssperr -> 2♥) 41](#_Toc449516892)

[4.12 Meldinger etter 1♣-2♥ (Overføringssperr->2♠) 42](#_Toc449516893)

[4.13 Meldinger etter 1♣-2♠ 42](#_Toc449516894)

[4.14 Meldinger etter 1♣-2NT 43](#_Toc449516895)

[4.15 Meldinger etter 1♣-3♣ 43](#_Toc449516896)

[4.16 Meldinger etter 1♣-3♦ 44](#_Toc449516897)

[4.17 Meldinger etter 1♣-3♥/♠ 44](#_Toc449516898)

[4.18 Meldinger etter 1♣-3NT 44](#_Toc449516899)

[4.19 Meldinger etter 1♣-4♣ 44](#_Toc449516900)

[4.1 Meldinger etter 1♣-4♦ 44](#_Toc449516901)

[4.2 Meldinger etter 1♣-4♥/4♠ 44](#_Toc449516902)

[5 Åpning 1♦: 2+♦ hvis 18-19NT/4+♦ UBAL ellers 45](#_Toc449516903)

[5.1 SH viser M etter ♦-åpning 45](#_Toc449516904)

[5.1.1 Meldinger etter pass i åpning 46](#_Toc449516905)

[5.2 PRI etter 1♦-åpning 46](#_Toc449516906)

[5.3 Om 1♦ åpning: 47](#_Toc449516907)

[5.4 Overordnede (PRI) prinsipper 48](#_Toc449516908)

[5.5 Svar på åpning 1♦ (18-19NT m/2+♦/11-17 m/5+♦) 49](#_Toc449516909)

[5.6 Strategi når motparten blander seg inn over 1♦ 50](#_Toc449516910)

[5.7 Meldinger etter 1♦-1♥ (4+♠ og 3+HP) 50](#_Toc449516911)

[5.8 Meldinger etter 1♦-1♠ (=3+HP og 4+♥) 55](#_Toc449516912)

[5.9 Meldinger etter 1♦-1NT 58](#_Toc449516913)

[5.10 Meldinger etter 1♦- 2♣ (Overføring -> 2♦) 59](#_Toc449516914)

[5.11 Meldinger etter 1♦-2♦ (= SPERR: 4+♦ og 3-6HFP) 62](#_Toc449516915)

[5.11.1 Motparten melder inn etter åpning 1♦-2♦ 62](#_Toc449516916)

[5.12 Meldinger etter 1♦- 2♥ (SUBMIN 6+♥, 3-6HP) 63](#_Toc449516917)

[5.13 Meldinger etter 1♦-2♠ (SUBMIN 6+♠ 3-6HP) 63](#_Toc449516918)

[5.14 Meldinger etter 1♦- 2NT (Naturlig INV) 63](#_Toc449516919)

[5.15 Meldinger etter 1♦-3♣ (SUBMIN SPERR) 63](#_Toc449516920)

[5.16 Meldinger etter 1♦-3♦ (4+♦, 7-10HFP) 63](#_Toc449516921)

[5.17 Meldinger etter 1♦-3♥/♠ (GF med kort ♥/♠) 64](#_Toc449516922)

[5.18 Meldinger etter 1♦-3NT (14+HP uten 4♥/♠) 64](#_Toc449516923)

[5.19 Meldinger etter 1♦- 4♣ (GF med kort ♣) 64](#_Toc449516924)

[5.20 Meldinger etter 1♦-4♦ (SPERREINV) 64](#_Toc449516925)

[5.21 Meldinger etter 1♦-4♥/4♠ (Sperreutgang) 64](#_Toc449516926)

[6 Prinsipper og konvensjoner etter åpning 1♣/♦ 65](#_Toc449516927)

[6.1 XY 65](#_Toc449516928)

[6.1.1 Slik skal du melde XY/XY 66](#_Toc449516929)

[6.2 2 over 1 (2/1) 66](#_Toc449516930)

[6.3 BUK-Lebensohl 66](#_Toc449516931)

[6.4 Canapé 67](#_Toc449516932)

[6.5 Vær svært forsiktig med en SUBMIN SH 68](#_Toc449516933)

[7 Åpning 1♥/♠ (5+♥/♠) 69](#_Toc449516934)

[7.1 Hvordan vise M-tilpasning (eller mangel på slikt): 71](#_Toc449516935)

[7.1.1 Med 4+ i makkers M: 71](#_Toc449516936)

[7.1.2 Med tre kort i makkers M: 71](#_Toc449516937)

[7.1.3 Med to korts støtte til åpningsfargen: 72](#_Toc449516938)

[7.1.4 Med færre enn 2-kortsstøtte i makkers åpningsfarge: 72](#_Toc449516939)

[7.2 Svar på åpning 1♥ (5+♥, 11-19HP) 73](#_Toc449516940)

[7.2.1 Meldinger etter pass i åpning 74](#_Toc449516941)

[7.3 Motparten blander seg inn etter åpning 1♥ 74](#_Toc449516942)

[7.4 Meldinger etter 1♥ - 1♠ (4+♠, 7+HP) 75](#_Toc449516943)

[7.5 Meldinger etter 1♥-1NT (7-10HP, max ♥xx + ♠xxx) 77](#_Toc449516944)

[7.6 Meldinger etter 1♥ - 2♣ (BUK-overføring til 2♦) 77](#_Toc449516945)

[7.6.1 Videre meldinger etter INV(+) 80](#_Toc449516946)

[7.6.2 Videre Meldinger etter GF 82](#_Toc449516947)

[7.6.3 Etter brudd på overføring: 84](#_Toc449516948)

[7.1 Meldinger etter 1♥ - 2♦ (BUK-overføring) 84](#_Toc449516949)

[7.2 Meldinger etter 1♥ - 2♥ (3+♥, 7-10HFP) 86](#_Toc449516950)

[7.3 Meldinger etter 1♥ - 2♠ (BUK strukturhopp+1) 86](#_Toc449516951)

[7.4 Meldinger etter 1♥ - 2NT (Stenberg) 87](#_Toc449516952)

[7.5 Meldinger etter 1♥ - 3♣ (BUK strukturhopp+2) 90](#_Toc449516953)

[7.6 Meldinger etter 1♥ - 3♦ (BUK strukturhopp+3) 91](#_Toc449516954)

[7.7 Meldinger etter 1♥ - 3♥ (=3♥, 3-6HFP SPERR) 91](#_Toc449516955)

[7.8 Meldinger etter 1♥-3NT(=14-17HP UBAL med max ♥x) 92](#_Toc449516956)

[8 Svar på åpning 1♠ (5+♠, 11-19HP) 93](#_Toc449516957)

[8.1 Etter pass i åpning 94](#_Toc449516958)

[8.2 SHs meldinger etter 1♠ 94](#_Toc449516959)

[8.2.1 Meldinger etter pass i åpning 94](#_Toc449516960)

[8.1 SHs meldinger etter 1♠ - 1NT (7-10HP, max 2♠) 95](#_Toc449516961)

[8.2 SHs meldinger etter 1♠ - 2♣ (BUK-overføring) 95](#_Toc449516962)

[8.3 SHs meldinger etter 1♠ - 2♦ (overføring med 4+♥) 95](#_Toc449516963)

[8.4 Meldinger etter 1♠ - 2♥ (overføring med 3-korts ♠) 97](#_Toc449516964)

[8.5 Motparten blander seg inn etter åpning 1♠ 97](#_Toc449516965)

[9 Prinsipper og konvensjoner etter åpning 1♥/♠ 98](#_Toc449516966)

[9.1 Fingradering av støtte 98](#_Toc449516967)

[9.2 Hovedprinsippet 98](#_Toc449516968)

[9.3 BUK-strukturhopp 98](#_Toc449516969)

[9.3.1 BUK Strukturhopp+1 98](#_Toc449516970)

[9.3.2 BUK Strukturhopp+2 99](#_Toc449516971)

[9.3.3 BUK Strukturhopp+3 99](#_Toc449516972)

[9.3.4 Stenberg GF hopp til 2NT 99](#_Toc449516973)

[9.3.5 ÅHs svar på 2NT (Stenberg) 100](#_Toc449516974)

[9.3.6 Hopp til 3 i åpningsfargen 100](#_Toc449516975)

[9.3.7 Direkte hopp til 3♠/4♣/♦(over 1♥) og 4♣/♦(over 1♠) 101](#_Toc449516976)

[9.3.8 Direkte hopp til 4♠ (over 1♥)/4♥ (over 1♠) 101](#_Toc449516977)

[9.4 BUK-overføringer 101](#_Toc449516978)

[9.5 Kravsekvenser 101](#_Toc449516979)

[9.5.1 XY etter 1♥ – 1♠ – 1NT 101](#_Toc449516980)

[9.5.2 4. farge = krav til utgang. 102](#_Toc449516981)

[9.5.3 Revers 102](#_Toc449516982)

[10 Generelle Prinsipper etter åpning 1 i farge 103](#_Toc449516983)

[10.1 SPERR 103](#_Toc449516984)

[10.1.1 Åpningshånden (ÅH) 103](#_Toc449516985)

[10.1.2 Svarhånden (SH) 103](#_Toc449516986)

[10.1.3 SPERR etter innmelding 104](#_Toc449516987)

[10.1.4 SPERREINV 104](#_Toc449516988)

[10.1.5 Åpningsmelding som SPERR 104](#_Toc449516989)

[10.2 NEG-X (Negative doblinger) 105](#_Toc449516990)

[10.2.1 Svar på NEG-X 106](#_Toc449516991)

[10.3 Canapé 106](#_Toc449516992)

[10.4 Minisplinter 107](#_Toc449516993)

[10.5 Overføringsmeldinger 107](#_Toc449516994)

[10.6 Rundekrav 108](#_Toc449516995)

[10.7 INV 109](#_Toc449516996)

[10.8 Doblinger 111](#_Toc449516997)

[10.8.1 x er ikke STRAFF 111](#_Toc449516998)

[10.8.2 BUK-X 112](#_Toc449516999)

[10.8.3 STRAFF-X 114](#_Toc449517000)

[10.8.4 ROMEX 114](#_Toc449517001)

[10.8.5 SUPPORT-X 117](#_Toc449517002)

[10.8.6 Revers og 4. farge 117](#_Toc449517003)

[11 Åpning 1NT (15-17HP normalt (SEMI)BAL) 118](#_Toc449517004)

[11.1 Svar på åpning 1NT 118](#_Toc449517005)

[11.1.1 Meldinger etter pass i åpning 118](#_Toc449517006)

[11.2 Meldinger etter 1NT – 2♣ 119](#_Toc449517007)

[11.2.1 ”DropDead” Stayman 121](#_Toc449517008)

[11.2.2 “Smolen” 122](#_Toc449517009)

[11.3 Meldinger etter 1NT – 2♦ 122](#_Toc449517010)

[11.3.1 Meldinger etter 1NT – 2♥ 123](#_Toc449517011)

[11.3.2 Motparten dobler overføringsmelding 124](#_Toc449517012)

[11.3.3 Meldinger etter 1NT – 2♠ 125](#_Toc449517013)

[11.4 Meldinger etter 1NT – 2NT (= minor, INV) 126](#_Toc449517014)

[11.5 Meldinger etter 1NT – 3♣/♦/♥/♠ 126](#_Toc449517015)

[11.6 Meldinger etter 1NT – 4♣/♦ 126](#_Toc449517016)

[11.7 Meldinger etter 1NT – 4♥/♠ 126](#_Toc449517017)

[11.8 Meldinger etter 1NT – 4NT 126](#_Toc449517018)

[11.9 Motparten melder over 1NT 127](#_Toc449517019)

[11.9.1 Motparten dobler: Nilslands Slinkninger 127](#_Toc449517020)

[11.9.2 Motparten melder inn 2NT eller høyere 127](#_Toc449517021)

[11.9.3 Motparten melder inn en kunstig farge 128](#_Toc449517022)

[11.9.4 Melding av 2 i ny farge 128](#_Toc449517023)

[11.9.5 X er NEG-X på 2-trinnet 128](#_Toc449517024)

[11.9.6 Hopp til 3-trinnet i M 128](#_Toc449517025)

[11.9.7 Overmelding av fi-fargen 128](#_Toc449517026)

[11.9.8 2NT/♣/♦/♥ = overføring til fargen over 128](#_Toc449517027)

[11.9.9 Den røde tråden er relativt enkel: 131](#_Toc449517028)

[12 Åpning 2♣ (”Sterk”) 132](#_Toc449517029)

[12.1 Positive svarmeldinger 132](#_Toc449517030)

[12.1.1 SH melder 2♦ eller 2♥: 132](#_Toc449517031)

[12.1.2 SH melder 2NT/3♣: 136](#_Toc449517032)

[12.1.3 SH melder 3♦: 137](#_Toc449517033)

[12.2 Andre meldinger fra SH etter 2♣ åpning: 138](#_Toc449517034)

[12.3 Negativ svarmelding: 2♠ “Good-Bad” 139](#_Toc449517035)

[12.4 Prinsipper og konvensjoner etter 2♣ 141](#_Toc449517036)

[12.4.1 Puppet Stayman 141](#_Toc449517037)

[12.4.2 MINORSTAYMAN 142](#_Toc449517038)

[12.4.3 SPØRREMELDINGER 143](#_Toc449517039)

[12.4.4 ETA-spørremeldinger: 143](#_Toc449517040)

[12.4.5 GAMMA Spørremelding: 144](#_Toc449517041)

[12.4.6 EPSILON Spørremeldinger: 145](#_Toc449517042)

[12.5 Etter at 2♣ blir doblet 146](#_Toc449517043)

[12.6 Ved innmeldinger over 2♣ 147](#_Toc449517044)

[13 Åpning 2♦ (Multi) 148](#_Toc449517045)

[13.1 Svar på 2♦ Multi 148](#_Toc449517046)

[13.1.1 Meldinger etter 2♦ – 2♥ 149](#_Toc449517047)

[13.1.2 Meldinger etter 2♦ – 2♠ 150](#_Toc449517048)

[13.1.3 Meldinger etter 2♦ – 2NT 150](#_Toc449517049)

[13.2 Motparten melder inn etter 2♦ 151](#_Toc449517050)

[14 Høyere åpningsmeldinger 152](#_Toc449517051)

[14.1 Svar på åpning 2♥: 7-10HP : 5♥ og 4+♣/♦ 152](#_Toc449517052)

[14.2 Svar på åpning 2♠: 7-10HP 5♠ og 4+♣/♦ 153](#_Toc449517053)

[14.3 Svar på åpning 2NT: 5-5 i ♣+♦ + 6-11HP/15+ 154](#_Toc449517054)

[14.4 Svar på åpning 3♣/3♦ (SPERR) 155](#_Toc449517055)

[14.5 Svar på åpning 3♥/3♠ (SPERR) 156](#_Toc449517056)

[14.6 Svar på åpning 3NT (Gående minor, + max en D) 156](#_Toc449517057)

[14.7 Svar på åpning 4♣ (Gående ♥) 156](#_Toc449517058)

[14.1 Svar på åpning 4♦ (Gående ♠) 156](#_Toc449517059)

[14.2 Svar på åpning 4♥ & 4♠ 157](#_Toc449517060)

[14.3 Svar på åpning 4NT 157](#_Toc449517061)

[15 Slemkonvensjoner 158](#_Toc449517062)

[15.1 The Principle of Fast Arrival 158](#_Toc449517063)

[15.2 Splinter 158](#_Toc449517064)

[15.3 CUE-Bids 158](#_Toc449517065)

[15.4 Dobbelthopp som viser kortfarge/renons 159](#_Toc449517066)

[15.5 Kvantitative 4NT på NT 160](#_Toc449517067)

[15.6 Roman Key Card Blackwood (BLW): 4NT 161](#_Toc449517068)

[15.6.1 Svar på BLW 161](#_Toc449517069)

[15.6.2 Etter svar på BLW 161](#_Toc449517070)

[15.6.3 Trumf Dame-spørsmålet 162](#_Toc449517071)

[15.6.4 Konge-spørsmålet 162](#_Toc449517072)

[15.6.5 6 i underliggende farge etter svar på 4NT 163](#_Toc449517073)

[15.7 DOPI/ROPI 163](#_Toc449517074)

[15.8 ”Store Frie 5NT” 163](#_Toc449517075)

[15.9 Exclusion BLW (E-BLW) 164](#_Toc449517076)

[15.10 Aksept og avslag på slem-INV I m 166](#_Toc449517077)

[15.11 slemINV i m 166](#_Toc449517078)

[15.12 I stampeposisjon 167](#_Toc449517079)

[16 Egne innmeldinger 167](#_Toc449517080)

[16.1 Opplysende doblinger (= Take-Out (TOX)) 167](#_Toc449517081)

[16.2 Canapé i forsvar 168](#_Toc449517082)

[16.1 Innmelding av M: «system on» 168](#_Toc449517083)

[16.2 BUK-Lebensohl 168](#_Toc449517084)

[16.3 Innmelding av farge 169](#_Toc449517085)

[16.3.1 Svar på innmelding i farge 170](#_Toc449517086)

[16.4 Hoppinnmeldinger 170](#_Toc449517087)

[16.5 1NT-innmelding 170](#_Toc449517088)

[16.6 Hoppinnmelding 2NT 171](#_Toc449517089)

[16.7 Vanlig innmelding 2NT 171](#_Toc449517090)

[16.8 Overmelding av motpartens farge (Marmic) 171](#_Toc449517091)

[16.8.1 Overmelding av motpartens farge etter innmelding 172](#_Toc449517092)

[16.9 Etter 3NT-åpning hos motparten 172](#_Toc449517093)

[16.10 Holdmeldinger 172](#_Toc449517094)

[17 Utspillsdoblinger 173](#_Toc449517095)

[17.1 Lightner-x 173](#_Toc449517096)

[17.2 x av fiktiv farge 173](#_Toc449517097)

[17.3 x av NT 173](#_Toc449517098)

[1. Hvis du har meldt en farge: din farge skal ut. 173](#_Toc449517099)

[2. Hvis makker har meldt en farge: hans farge skal ut. 173](#_Toc449517100)

[3. Hvis ingen har meldt: Spill ut bordets førstmeldte farge. 173](#_Toc449517101)

[4. Hvis bordet ikke har meldt noen farge: spill ut den M som du ikke har honnør i. 173](#_Toc449517102)

[5. Hvis du ikke har honnør i noen av dem (eller begge): spill ut din korteste M. 173](#_Toc449517103)

[18 Forsvarsmeldinger 174](#_Toc449517104)

[18.1 Mot sterk 1♣ (Kramsdnas = Sandsmark bakvendt) 174](#_Toc449517105)

[18.2 Mot sterk 2 kløver (Overføring) 174](#_Toc449517106)

[18.1 Mot 1NT (Amundsen) 174](#_Toc449517107)

[18.2 Mot Multi 2♦ 175](#_Toc449517108)

[18.3 Mot Ekrens 2♦ 175](#_Toc449517109)

[18.4 Mot svake to ♥/♠: 175](#_Toc449517110)

[18.5 Mot svake 3: 175](#_Toc449517111)

[19 Motspillskonvensjoner 177](#_Toc449517112)

[19.1 Fordelingsutspill 177](#_Toc449517113)

[19.2 Honnørutspill 177](#_Toc449517114)

[19.3 Makkers påkast etter sekvensutspill (farge) 178](#_Toc449517115)

[19.4 Styrkekast 179](#_Toc449517116)

[19.5 Fordelingskast 180](#_Toc449517117)

[19.5.1 Unntak fra fordelingskast 180](#_Toc449517118)

[19.6 Sekvensmarkering 180](#_Toc449517119)

[19.7 Lavinthal 180](#_Toc449517120)

[19.8 TRUMF-EKKO 181](#_Toc449517121)

[19.9 ODDBALL (SMITH PETER) 181](#_Toc449517122)

[19.10 KOMBINERTE MARKERINGER 182](#_Toc449517123)

# 1 Innledning

BUK er et meget aggressivt naturlig meldesystem med helt klart formulerte forutsetninger og mål: 1) det skal sperre og 2) blokkere motparten maksimalt, 3) ta bort mest mulig melderom for motparten (SPERR) og 4) samtidig gi grunnlag for å finne alle Mkontrakter og 5) de fleste andre optimale kontrakter i egen retning.

## Hva er «naturlig»?

BUK skiller seg fra andre naturlige systemer gjennom åpningssekvensene, som ofte innebærer en eller annen form for overføring til fargen over. Dessuten vil en del konvensjoner og prinsipper være innvevet i startmeldingene, slik at det å bruke disse skal ta PRI (prioritet) hvis du har til det. Dermed benekter du visse ting dersom du ikke bruker dem, men viser da også samtidig en del andre ting. Når åpningssekvensene er «unnagjort», så vil naturlige meldinger stort sett råde grunnen, slik dere er mer eller mindre vant til fra før. Husk å alertere meldinger som benekter noe, selv om de er naturlige.

## Hvorfor aggressivt?

Jo, fordi jo mer aktive vi er, jo mer passive blir motparten. Fienden er alltid redd for motstandere som melder kortene fullt ut. I BUK ønsker man å melde mer og oftere. Derfor er åpningshendene senket til 11HP, noe som gjør at vi starter meldingene langt oftere. I tillegg introduserer vi ZAR-åpninger, der vi åpner med langt under åpningsstyrke, men med spesielt gode fordelingshender. Motparten har oftest et godt utviklet åpnings- og svarsystem, men sjeldnere gode defensive avtaler.

BUK er spesielt aggressivt på de ”riktige” forutsetningene, dvs. at man melder svært hardt og aggressivt når man har god tilpasning i farge. Når du skjønner at du sannsynligvis ikke har høyeste kontrakt, men har god tilpasning i en farge, skal du sperre så høyt som mulig så tidlig som mulig.

Dette gjør at motparten ofte vil befinne seg på minst 3-trinnet før de kan ta stilling til om de skal være med i meldingsforløpet eller ei. Svært ofte vil de være redde for å bli «meldt ut» av oss, og vil delta på skiftende premisser. De vil derfor ofte melde for høyt og gå bet(er) eller rett og slett ikke finne sin beste felles farge fordi meldetrinnene er blitt tatt fra dem.

## Hvorfor overføringer?

Overføringsmeldinger er ikke noe nytt i Norge. Allerede på 1960-tallet eksisterte det et svensklaget system, EFOS, som baserte seg på overføringsmeldinger. Den som overførte ble da «kaptein» i paret, men dette systemet var nok ikke helt gjennomtenkt, for den andre hånden slapp sjelden til for å fortelle hva han egentlig hadde.

I BUK vil man noen ganger være «kaptein» og be om opplysninger. Andre ganger forteller man hva man har. Atter andre ganger vil man utveksle opplysninger og deretter be om vurderinger. Disse tingene vil ofte skje interaktivt innenfor ett og samme meldingsforløp. Noen meldinger vil «love noe», mens andre meldinger vil «benekte noe», og totalt sett vil flere opplysninger se dagens lys på kortere tid enn i et helt naturlig meldesystem

.

Overføringsmeldinger har opptil flere riktig gode, offensive egenskaper:

1. De blokkerer fargene til motparten, slik at de ikke slipper så lett til på tidlige trinn.
2. De genererer en kravsituasjon, der den som overfører får tid til å nyansere hendene på en langt bedre måte enn tidligere. Overføringsmeldinger skaper et nytt, kunstig meldenivå mellom 1- og 2-trinnet, som gjør at mer info kan deles hurtigere. Du får vite på et lavere trinn hva makkers hånd er verd.
3. De skaper ro i meldingsforløpet og gir både åpningshånd (ÅH) og svarhånd (SH) muligheter til raskt å kunne identifisere tilpasninger, spesielt i M (M).
4. De gjør det mye lettere enn tidligere å bestemme seg for om man skal passe eller «være med» en gang til. Det er viktig å lytte til musikken i meldingsforløpet.

## Hvorfor SPERRE?

Ved å ta fra motparten melderom, oppnår vi flere mål samtidig:

1. Vi ødelegger kommunikasjonen mellom motpartens hender.
2. De får mindre plass til å utveksle info.
3. De må ofte bestemme seg på et høyt meldetrinn om de skal være med eller ei.
4. De kommer ofte for høyt eller i feil kontrakt.
5. Det er svært vanskelig å straffedoble en direkte stamp.

Det å ta fra fienden melderom er imidlertid et tve-egget sverd. Sperremeldinger tar også mye melderom fra oss. Derfor er det helt essensielt at våre sperremeldinger er av en slik kategori at de formidler hele håndens verdi, oftest gjennom en eller to meldinger.

Alle sperremeldinger må derfor avgis på riktige premisser, slik at de er positive for oss og har stor sperrende effekt på motparten. Dette er grunnen til at sperremeldinger en integrert del av systemet.

Alle ganger SH avgir (hopp-)støtte til 3 i en av ÅH viste ekte farger (3♥/♠ og 3/4♣/♦), vil dette innebære en svak SPERR, og altså ikke INV. Merk at det er en helt ny måte å tenke på her, i og med at når vi tror vi har høyeste kontrakt, er det om å gjøre å melde så tett opp til den optimale kontrakten som mulig, uten å «bikke over». Når man tror at motparten har høyeste kontrakt, er det ikke lenger et spørsmål om å finne det som står vår vei, men å finne en sperremelding som a) gjør det vanskelig for motparten å finne ut at de har høyeste kontrakt og b) som vil være en god oppofring mot fiendens potensielle kontrakt. Å finne en god melding betyr mye mere enn å komme i en kontrakt som kan vinnes. Du vil alltid ha en INV-melding til disposisjon i slike tilfeller (ny farge/NT eller en BUK-X etterfulgt av støtte).

Det samme gjelder når ÅH høyner et hakk til 3 (eller hakket under utgang) i en støttet farge, f. eks. 1♥ - 2♦ - 3♥ eller 1♥ - 2♥ - 3♥, så er dette alltid SPERR og aldri INV. (Derimot blir det alltid INV hvis ÅH ikke har hatt anledning til å støtte fargen tidligere på grunn av motpartens aktivitet eller egne PRI meldinger).

Dette er et velkjent scenario:

Vest Nord Øst Syd

1♣ pass 1♦ pass

2♥ pass pass ?

Vanligvis kommer det nå en dobling, og 2♠ hos Nord, og da hjelper det ikke at vi ofrer oss i utide:

x

pass 2♠ 3♥ ?

Nå har motparten opptil mange for dem svært gode muligheter. De kan kjempe om kontrakten med 3♠, INV til utgang eller en av dem kan straffedoble oss:

3♠

pass pass pass eller

pass

pass 3♠ pass pass

pass eller

x

pass 3♠ pass pass

pass eller

x

pass 4♠ pass pass

pass eller

x

pass 3♠ pass 4♠

pass pass pass eller

x

pass pass pass eller

pass

pass x pass pass

pass

Gjennom et så enkelt trekk som å høyne ett hakk før motparten kommer med, mister motstanderne alle disse mulighetene:

Vest Nord Øst Syd

1♣ pass 1♦ pass

2♥ pass 3♥ ? eller:

Vest Nord Øst Syd

1♣ pass 1♦ pass

1♥ pass 3♥ pass

pass ?

Dette er det svært vanskelig for motparten å forholde seg til. En dobling nå vil være opplysende, og det skal solid gjettverk til for å omgjøre denne til STRAFF. Begge motstanderne vil dessuten omtrent alltid være i tvil om de har noe på 3-trinnet å gjøre, og en naturlig opparbeidet feighet hos gode spillere vil ofte gjøre at vi får beholde kontrakten 3♥, mens mindre gode spillere ofte vil mistenke oss for å stjele kontrakten fra dem (hvilket altså er nettopp hva vi gjør), og kommer til å være med en gang til, på svært varierende premisser. Noen ganger vil de gjøre det riktige, men mange ganger vil dette føre til at de kommer for høyt eller i feil kontrakt, og går bet(er).

## Hvorfor M (M)?

Hvis du skal ha suksess ved bridgebordet, bør du jakte på M-kontrakter (M). De gir mye, mye bedre poenghøst enn minor (m), og hvis du har minst 4-4-tilpasning i M, gir dette nesten alltid et stikk mer enn i tilsvarende NT-kontrakt. Selv om NT-kontrakter gir 10 poeng ekstra, vil M-kontrakter på minst 4-4-tilpasning derfor være langt å foretrekke. Derfor er dette systemet konstruert slik at:

1. Man skal finne fram til 8+-korts M-tilpasninger så tidlig som mulig.
2. Man skal ha godt nok system til å håndtere slike opplysninger:

I og med at man i BUK heller skal vise en 4-korts M enn en 5-6-korts m når man ikke har til å kreve til utgang, blir nok m-kontrakter noe «nedgradert» i dette systemet. Minorfargen blir eventuelt vist senere, vanligvis som Canapéfarge (= minorfargen er lenger enn Mfargen) på SH (Canapé brukes aldri på ÅH).

## Hvorfor PRI-sekvenser?

**Prioriterte meldesekvenser** vil alltid vise et meldenivå, der man skal melde på en spesiell måte dersom man har den eller den typen hånd. Både svarene på slike sekvenser og det faktum at man eventuelt ikke benytter seg av slike PRI, selv om man har anledning, vil fortelle ganske meget om hendene.

I moderne bridge er de fleste utspills-, spilleførings- eller motspills-måter relativt godt kjent. Derimot kan det fremdeles gjøres svært mye på systemfronten, for omtrent alle «naturlige» meldesystemer har store feil, mangler og unøyaktigheter. Naturligvis har også BUK slike unøyaktigheter, for det er ingen som ennå har funnet opp et helt perfekt system, men i BUK får du flere opplysninger mye tidligere, noe som vi hjelpe deg til å komme i riktig kontrakt oftere.

**Prioriterte meldesekvenser (PRI)** har nettopp en del av de kvaliteter som normale systemer mangler. I ethvert system er det slett ikke vanskelig å melde utgang eller holde seg unna dem, eller, for den saks skyld å «ta en sjanse». Overføringene sammen med PRI-sekvensene setter nettopp invittmeldinger (INV) i et helt nytt lys, for mange av PRI-sekvensene handler om nettopp INV kontra utgangskrav (GF) og ikke-krav (NF). Hemmeligheten bak gode resultater er at du finner ut når du skal melde utganger og når du skal la være. Hvis du vet hva som er mulig, vil dette gi større poenghøst i det lange løp enn hvis du gjetter.

Det har ingen hensikt å ”pugge” alle sekvensene, for alle dialoger fremkommer som et resultat av prinsipper, konvensjoner og prioriterte sekvenser. Det er faktisk mye bedre å studere prinsippene, startsekvensene i hver farge og forsøke å forstå de underliggende idéene.

# Generelle prinsipper

## Forkortelser (Det vil være lurt å ha denne listen tilgjengelig)

I det følgende står ÅF for åpningsfargen, 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. E = ess, K = konge, D = dame, kn = knekt og x = et småkort. KTR = kontroll. KC = nøkkelkort (Key Card). RF = ”krav for en runde” (Round Force), GF = utgangskrav (Game Force) og NF = ikke-krav (Non-Forcing). INV = meldinger som er nøyaktig inviterende (= 11-13HP på SH og normalt 15+ på ÅH). INV+ betyr meldinger som er minst invitt. slemINV = Invitt til slem. SPERRE-INV er en forkortelse for Sperreinvitt (se dette). SPERR står for sperremelding. Balanserte hender blir beskrevet med BAL, mens SEMIBAL er semibalanserte hender og (SEMI)BAL er enten balanserte eller semibalanserte hender eller begge. UBAL er ubalanserte (fargebetonte) hender med minst en singelton eller renons. (U)BAL er enten ubalanserte hender eller balanserte hender. CUE er en nøkkelmelding (cuebid). x står for dobling og xx for redobling. TO-X (Take-Out double) brukes om opplysende dobling, NEG-X = negativ dobling. BUK-X brukes om BUK-dobling. STRAFF-X betyr straffedobling. SUPPORT-X = Støttedobling. MIN = minimum HP, MED = medium HP og MAX = maksimum HP (disse begrepene brukes alltid relativt i forhold til hvor mye man kan ha vist underveis). De tilsvarende betegnelser max/min (med små bokstaver) går stort sett på en farges kvalitet. SUBMIN = en 3-6HP SH. En «ZAR»-åpning er en fordelings-åpning under åpnings styrke (men med minst 10 kort i 2 farger). ROMEX = Romex kombinerte trial bids. ROMEX Kort = Romex kortfarge-INV. ROMEX Lang = Romex langfarge-INV. XY = 2♣/♦ som INV/GF etter 3 fargemeldinger (eller tilsvarende doblinger) på 1-trinnet (en fellesbetegnelse for XY-NT og XYZ). BLW står for Roman Key Card Blackwood (= PI- Blackwood: 0-3-1-4). E-BLW står for Exclusion Blackwood (hopp til ny farge over utgang = renons og E-BLW). HOPP+1, HOPP+2 og HOPP+3 er BUK Strukturhopp etter åpning 1♥/♠. PRI betyr at den antydede sekvensen har (eller tar) PRIORITET og skal derfor være førstevalg i et valg mellom flere meldinger. Kortfarge = KORT = singel/renons (oftest singel). Ny = ny farge. Canapé = en m meldt etter tidligere melding av en M er på SH lengre enn M. UMULIG Støtte/UMULIG M er begreper som brukes etter 1♥/♠ - 2♣ - 2♦ for å vise en dobbelton med eller uten honnør i ÅF.

## Litt om systemet

Systemet i seg selv, har visse mål og ambisjoner, som er overordnet. Prinsipper og prioriterte åpningssekvenser (PRI) er dominerende i 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 svært M-orientert, nettopp fordi M-kontrakter gir mest poeng hvis man kan finne en fit (8+kort til sammen). Hvis ikke, bør man spille NT, og først i tredje rekke kommer m-kontrakter.
2. Å ødelegge mest mulig for kommunikasjonen mellom motspillerne. Dette gjøres delvis gjennom overføringsmeldingene etter åpningsmeldingene på 1- og 2-trinnet, som foruten å gjøre egne meldinger bedre tilgjengelig og mer nyanserte, ofte benytter seg av motpartens farge/r på veien, og delvis gjennom flertydige 2-åpninger og gjennom eget fletrydig NT-forsvar. Flertydigheten i systemets komponenter gjør aksjoner vanskeligere for motparten, men er svært lette å mestre for oss selv.
3. Å ta bort mest mulig melderom for motparten, slik at de må gjette mer enn de vet. Systemet skal ha stor sperrende effekt, og derfor er sperremeldinger (SPERR) en integrert del av systemet. I tillegg til at ÅH kan sperreåpne, kan så vel ÅH som SH sperrehoppe (eller sperremelde) til 3♥/♠ og 3/4♣/♦ i mange tilfeller. I slike tilfeller vil det alltid være andre meldinger til rådighet som INV.

Selve systemet er bygget opp svært aggressivt, og en av mange gyldne regler er at hvis man er i tvil, skal man stort sett melde, og ikke passe. BUK er så aggressivt i seg selv at den enkelte spiller ikke bør legge til egen personlig aggressivitet. Dette ødelegger mer enn det bygger opp.

Hovedregelen er altså 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 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 eller mange tapere i trumffargen) 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 meldeSEMI(BAL)er) skal greie å finne ut:
   1. Om vi skal spille M eller ikke.
   2. Om vi bør stoppe i delkontrakt, sperre, invitere eller melde utgang (eller eventuelt invitere til slem).
2. 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, blir nok m-kontrakter noe nedgradert i systemet. Minorfargen blir eventuelt vist senere, 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 ser jo litt tullete ut, men det virker stort sett slik at:

a) enten er dette en god kontrakt, eller

b) det er en god forhåndsstamp mot motpartens kontrakt.

Troen på dette prinsippet vil gjøre oss i stand til å avgi langt flere sperremeldinger enn vi er vant til tidligere. Dette er grunnen til at vi bruker 5-korts M-åpninger og at vi skiller skarpt mellom 3- og 4-kortsstøtte på SH.

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 Mkontrakt eller ei, og prinsippet om at enkelte meldinger og meldesekvenser (ny farge på 3-trinnet/revers på svarhånden osv.) etablerer GF gjelder i det store og hele. Men: nye meldinger er stort sett RF (også når det gjelder våre egne innmeldinger), med to viktige unntak:

1. SH har avgitt en begrenset melding i første meldeSEMI(BAL)e (eller passet i åpning). Da kan selv ikke revers vise mer enn supermax av det man kan ha for sin begrensede melding.

b) Det finnes meldinger til rådighet som er reservert for INV- og RF/GF-meldinger, som for eksempel XY, ROMEX eller tilpasningsvisende dobbelthopp i ny farge, (=tilpasning til sist meldte farge + renons i hoppfargen). Hvis slike meldinger er tilgjengelige, vil man i regelen gå gjennom disse for å invitere/kreve (de tar PRI). Hvis man har muligheten til å bruke en av disse meldingene, men avstår fra det, vil alle andre meldinger ikke være krav (NF). SHs utvungne melding av ny m vil alltid være Canapé og NF (med mindre SH har brukt XY før han Canapérer).

Nye farger som RF skaper ro i meldingsforløpet og gjør at man ikke trenger å ta bort verdifullt melderom gjennom å hoppe med gode hender. SH vil normalt ha 1NT som sekkepost for alle meldinger som ikke er minst INV (alle hender som har max 10 HP). (Prinsippet om at nye farger er RF, brukes også når makker melder inn en fargemelding over motpartens åpning. Melding av ny(e) farge® på SH er da RF.)

I prinsippet vil dette virke slik: de eneste 3 eksemplene på at SH har lov til å passe ned ny farge etter selv å ha meldt er:

1. Når han har SUBMIN (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.
2. ÅH skal så å si alltid melde en gang til når en ubegrenset 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.
3. Hvis motparten melder inn, vil nye farger fremdeles være krav, men en ny type x, BUK-dobling (BUK-X), vil frita den andre hånden for slike krav. Etter en BUK-X er ny farge fra den andre hånden ikke lenger krav. (Se punkt 10.5.2)

## PRI

I dette systemet er det noen grunnregler der prioriterte meldesekvenser (PRI) blir aktivert:

1. 1. PRI er alltid å vise fram 4-korts ♥/♠ på 1-trinnet der man kan gjøre det. Dette er langt viktigere enn å vise en 5-6-korts ♣/♦. En slik lengre m meldes senere med/uten hopp og med/uten INV/GF fra SH som Canapé.
2. Hvis en av hendene er vesentlig sterkere enn den andre og man er enig om M som trumf, og fargen ikke er meldt ennå av den sterke hånden, skal det gis PRI til å overføre på 3- og 4-trinnet med fargen under. Dette innebærer at fargen under aldri blir CUE i slike situasjoner. Eks: 1♦ - 1♠ - 2NT - ? (2NT viser 18-19HP og 4-korts tilpasning til SHs viste ♥-farge). 3♦ er nå overføring til 3♥ PRI. ÅH skal melde 3♥, og SH kan:
   1. Passe med SUBMIN.
   2. slemINV med CUE eller melde utgang, som da er kommet på riktig hånd (7-10HFP). Også et hopp fra 2NT til 4♦ er direkte overføring til utgang (men benekter slem-ambisjoner).
   3. Hvis det er mulig å bruke XY, (dvs. etter tre meldinger på 1-trinnet. selv om motparten har meldt inn, og en av meldingene kan godt være en negativ, responsiv eller støtte-x), vil 2♣ og 2♦ være opptatt til XY (PRI). Andre meldinger enn XY blir NF med mindre de viser hoppstøtte (= kortfarge-INV/GF). (Se punkt 6.2)
3. Når en svarmelding på 1-trinnet viser ♥/♠, vil hopp i ny farge på 3-trinnet (eventuelt til 2♠ etter 1♥) fra ÅH være reservert INV-meldingen ROMEX kort. ROMEX kort/lang tar PRI også hver gang melding av 2♥/♠ etablerer 8-korts tilpasning i en M. (Se punkt 10.5.4)
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. Dette prinsippet gjelder også i motmeldinger.
5. Når motparten blander seg inn i meldingsforløpet (i 4. hånd) etter at SH har meldt fargemelding på 1-, 2- eller 3-trinnet, skal Support-x/xx gis PRI. Support-x viser nøyaktig 3-kortsstøtte til siste meldte farge fra SH. (Se punkt 10.5.5)
6. Kun etter 1♥ - 1♠ - 2♣ vil 4. farge (2♦) kreve til utgang. 4. farge kan også bli aktuell etter aksjon fra motparten.
7. Hvis motparten blander seg inn med meldinger eller eget meldingsforløp har vært så uøkonomisk at det har hindret bruken av PRI-meldinger, trer andre INV- og kravfunksjoner i kraft: Negativ x (RF), STRAFF-X, BUK-X (RF), Overmelding av motparten (RF), 4. farge (GF), revers på SH (GF) osv.
8. STRAFF-X trer stort sett i funksjon når en av makkerne har avgitt en melding som kan innebære minst INV, og dessuten når den som dobler var i stand til å melde en av flere aktuelle farger selv, slik at BUK-X ikke lenger er aktuelt. (Se punkt 10.5.3)
9. Systemet inneholder egentlig svært få straffeforslag når motparten melder inn. Derfor vil en BUK-X (x i en uavklart posisjon) nesten bestandig be makker om å melde en gang til. Slike doblinger kan også avgis når melding av en ny farge ville vært RF, og doblingen gir makker anledning til å melde en ny farge (også på 3-trinnet og høyere) som NF. (Se punkt 10.5.2)
10. 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 vise fram mellomliggende kontroller fram til 4♥. Unntak: 1♥ – 2NT – 4♥ og 1♠ – 2NT – 4♠, som viser død MIN.
11. Når 2♦ (XY) brukes etter en melding som benekter M på ÅH, skal prioriteten i fortsettelsen være: 1. PRI) vise 3-kort i en M som SH har meldt. 2. PRI) melde 4-kort i umeldt M. 3. PRI) melde umeldt 5+kortfarge i m hvis man har det.
12. 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 viser spørrepoenget i den aktuelle fargen). Når det ikke er flere naturlige farger å melde (blant de 3 neste meldingene), ser du etter

**2) Korresponderende farge** (♣<->♥og ♦<->♠ = SEMI(BAL) til SEMI(BAL) farge i motsetning til spiss til spiss farge). Helt til slutt, når du har sluppet opp for naturlige og korresponderende farger, blir det en eneste melding igjen:

**3) Residuet** (det som blir igjen etter at det ikke er flere naturlige eller korresponderende farger å melde på billigste nivå). Dette prinsippet benyttes mange steder i systemet, eksempelvis når man spør hvor singeltonen er etter 1♥-2♠-2NT, 1♠-3♣-3♦ eller 1♥-3♣-3♦, 1♠-3♦-3♥. Eksempler:

1♥ - 2♠ - 2NT (= Hvor er singeltonen?)

3♣ = singel ♣ (naturlig)

3♦ = singel ♦ (naturlig)

3♥ = singel ♠ (residuet)

1♠ - 3♣ - 3♦ (= Hvor er singelton?)

3♥ = singel ♥ (naturlig)

3♠ = singel ♦ (komplementær)

3NT = singel ♣ (residuet)

## 2.4 Balanserte hender

I BUK skiller vi mest mellom ubalanserte hender (UBAL = hender som har en singelton eller renons) og balanserte/semibalanserte hender (BAL = hender som har 4-3-3-3, 4-4-3-2 eller 5-3-3-2 med 5-korts m. SEMIBAL = hender som ikke har singelton eller renons, men som heller ikke er BAL.) Slike hender kan være så ubalanserte som 2-2-2-7 eller 2-2-7-2, med langfarge i m, men aldri med 5M (unntagen på (SEMI)BAL hender på minst 20HP).

BUKs NT-hender er alltid (SEMI)BAL og inneholder normalt ikke 5M, men 1♣ åpning og deretter visning av 11-14NT kan altså i verste fall ha 7-korts ♦ (2-2-7-2) eller 7-korts ♣ (2-2-2-7). Det samme er tilfelle for 15-17NT og 18-19NT (1♦ - 1♥/♠ - 1/2NT). Spesielt når det gjelder 11-14NT er det viktig å fullføre NT-meldingen før man eventuelt melder en ♦-farge på 6-7-kort, for ellers vil SH alltid tro at ÅH har 5♣,4♦ og 15+UBAL.

## Faser

Systemet er delt opp i forskjellige faser. Den viktigste er en fortellerfase, der man rett og slett utveksler opplysninger. Noen sekvenser går over til en spørrefase med en «kaptein» og en tilsvarende svarfase (menig). Det er mange PRI-faser, der man både bør og skal melde i henhold til PRI sekvenser. Hvis man ikke gjør dette, vil dette både bekrefte noe og benekte noe. Flere sekvenser vil dessuten også ha en «bekrefte/benekte-fase».

Man bør aldri blande fasene, men stort sett svare på det man blir spurt om og fortelle det man kan om hånden man sitter med. Hvis man bruker systemet riktig, vil systemet i seg selv ta deg til en «vurderings-fase», hvor du må bestemme deg for om du, basert på det du vet til nå, skal lande der, eller gå videre til utgang eller i retning av en slem.

## Meldinger etter pass i åpning

Selv om SH har vært i pass først, beholdes alle systemets prinsipper, men med den begrensning at SH er begrenset oppad til 10HP. SH kan imidlertid ha 8-10HP og en slik fordeling at han ikke har til åpning, men likevel har til en INV. Han kan eksempelvis se en tilpasning og regne FP med i sin beholdning.

Eksempel 1:

pass - 1♦ - 1♥ - 1♠ - 2♣ (=XY).

SH kan her se en tilpasning med 5-3 i ♠, og kan ta med FP: ♠KDxxx ♥Exxx ♦- ♣109xx. Denne hånden er nå verd 12HFP fordi ÅH har vist 3+♠, og XY kan brukes likevel.

Eksempel 2:

pass - 1♦ - 1♥ - 1NT - 2♣ (=XY).

ÅH har nå vist 18-19NT uten 4-korts ♠, og SH vil nå melde naturlig INV (XY) med 5-6HP: ♠KDxxx ♥9xxx ♦3 ♣98x. Etter 2♦ fra ÅH vil han nå melde 2♥, og har da vist 5-4 i M og INV

## Åpningshender

Åpning i BUK er normalt på minst 11HP, og vi åpner så å si alltid med 11+HP uansett fordeling. Men med 3-3-3-4/3-3-4-3 er det imidlertid tillatt å unnlate å åpne, spesielt hvis hånden er lite verdifull og mangler mellomkort. Som en huskeregel kan vi si at vi ikke åpner med 11HP hvis vi har mer enn 7 tapere. Med 4-4-3-2 eller bedre åpner vi alltid med mindre vi har opphopning av honnører i kortfargene, men vi åpner alltid hvis begge 4-kortfargene er i M.

Dette innebærer at vi **aldri** åpner i 1. og 2. hånd med 10HP eller mindre (unntatt på Zar-hender). I 3. og 4. hånd kan åpningen godt være på 9-10HP og med bare 4-korts 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. For å ha en ZAR-hånd må du ha minst 10 kort i 2 farger og minst én kortfarge.

På ZAR-hender legger du 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:

♠K 7 6 5 4 7 HP.

♥- 3 kontroller

♦A 8 6 5 4 3 11 langfargepoeng Tilsammen 27 ZAR – en normal Zar-åpning.

♣4 2 6 kortfargepoeng Åpne i 1♦ og gjenmeld svakt med mindre maker gjør en INV.

En ZAR-ÅH vil alltid gjenmelde svakt for å vise tynn honnørstyrke. Her er du bedre:

♠A 7 6 5 4 7 HP.

♥4 3 kontroller

♦K 8 6 5 4 3 2 12 langfargepoeng Tilsammen 29 ZAR – 5 tapere - en meget god åpning!

♣- 7 kortfargepoeng Åpne i 1♦. Med 29 ZAR kan du senere melde sparfargen som revers.

Hvis man har en ZAR, vil INV-hender inneholde minst 29 ZAR etter et vanlig 7-10HP svar, og du trenger antagelig 32 ZAR overfor hender som kan være vesentlig svakere (som etter 1♣ – 1♦/♥, som ikke trenger å ha mer enn SUBMIN).

SH tar imot med MAX av det han har vist ellers. En ZAR-hånd inneholder aldri en så dårlig fordeling som 5-4 i to farger (5-4-3-1). Dette er en normal åpningshånd og bør passes hvis du ikke har 11+HP. 5-4-4-0, kan derimot godt være en ZAR-åpning.

På SH vil 24 ZAR normalt være nok til INV, og 28 ZAR vil være nok til GF.

NB! Man bør imidlertid antagelig også være litt forsiktig hvis makker allerede har vist to andre farger enn din ZAR-hovedfarge, for da kan det fort være misfit.

En liten advarsel til: Hvis du har meldt på en ZAR som SH, og ÅH gjenmelder svakt, kan det være grunn til å mistenke dette for å være to ZAR-hender. Da har du lange farger på begge hender, og uten tilpasning med hender som er anemiske m.h.t. toppstikk bør det stoppes, jo før, jo heller!

På den annen side: Etter en ZAR-åpning skal ÅH normalt gjenmelde svakt første gang, men han bør tenke seg om minst to ganger før han avslår en INV.

Eks.: 1♠ (ZAR) – 3♦ (11-13, 4♠, kan ha singelton) - ?

Med to 5-kortfarger eller lenger på ÅH har denne hånden så stor spillestyrke pga. tilpasningen at man her ikke bør slå av i 3♠, men heller ta imot INV, med mindre honnørene er så dårlig plasserte at det er imot oddsen: 3♥ (= hvor er singelton?) - 3♠ (= ingen singelton).

### I tredje og fjerde hånd

I 3. og 4. hånd åpner vi gjerne ekstra tynt på 1-trinnet. Vi legger imidlertid mest vekt på utspillsdirigering. Vi åpner derfor gjerne i 4. hånd med 1♥/♠ på 10+HP og en svært god 4-kortfarge.

Selv etter pass i åpning er systemet «on». Men man bør ta med i betraktningen at SH ikke kan ha mer enn 10 rene HP.

Åpning på 2-trinnet (Multi, Tartan eller 2NT=m) viser fremdeles i prinsippet under åpning, men kan i 3. og 4. hånd være en vesentlig sterkere hånd enn i 1. og 2. hånd (helt opp til 15HP). Dette henger sammen med prinsippene SEMI(BAL)t SPERR.

### Taperberegningen

Ved etablert 8-korts trumftilpasning i en M (og også for å beregne hvor sterkt du skal melde med begge minor etter 1M – 2♣ – 2♦) bruker vi den såkalte ”taperberegningen”:

Det er max 3 tapere pr. farge (E K D eller tilsvarende i kortfarger). Singelton/Ekn10 = 1 taper, Ekn9 = 1,5 tapere, Kx = 1 taper og Dx/xx = 2 tapere, osv.

Ved dobbeltilpass, kan den som inviterer trekke fra 1 taper. Når noen har en renons, så fungerer taperne dessverre ikke optimalt. Men man bør i alle fall melde litt hardere enn man normalt gjør. Denne beregningen brukes hardt i lag, og litt mer moderat i par, og skal primært avgjøre tvilstilfeller: INV eller ikke? GF eller ikke? Ta imot INV eller ikke?

Tallet 24 minus antallet tapere på begge hender gir antall stikk man kan forvente.

### Ved åpning:

Åpningshånd = normalt 7 tapere (8 er en dårlig åpning og 6 tapere er en god åpning). Slik skal en ÅH beregnes:

1NT = 6-7 tapere,

Revers på ÅH = 5-6 tapere,

2♣ = 4-5 tapere og

Svake 2 = normalt 8-9 tapere.

### Fra svarhånden:

Enkel løft/1NT = 9 tapere,

INV = 8 tapere (spør om makker har 6 tapere),

Utgang via krav = 7 tapere (har bra med HP)

Utgang direkte = 7 tapere (har god fordeling).

### Ved fordelingshender med stort stikkpotensiale:

For fordelingshender med et stort stikkpotensiale (f.eks. etter 1M - 2♣ - 2♦ -?) gjelder litt andre regler, siden disse er basert på langfarger og ikke på topphonnører. Det er jo forskjell på x-x-Qxxxx-QJxxxx og x-Ax-AJxxx-AJxxx selv om begge egentlig har 6 tapere. I tillegg er jo systemet basert på åpninger som til tider kan være heller lette da det kun er snakk om å telle honnørpoeng. Det samme problemet er det i grunnen også med ZAR-åpninger. Ved å åpne 11-poengere med max 7 tapere, kan vi styre hendenes utvikling bedre ut i fra taperberegningen. For å foreta en INV i m bør man ha 7 tapere (en tynn 6-tapers fordelingshånd).

For å ta imot INV i m bør man derfor ha 6 tapere selv. For å ta imot INV og melde NT bør man ha max 7 tapere selv, men tilpass og stoppere vil være avgjørende. For å foreta et GF i m, bør man ha max 6 tapere.  For å INV til slem bør man ha max 5 tapere (kanskje noen få 6-tapershender). For å ta imot en lillesleminvitt bør man ha max 6 tapere. For å ta imot en storeslemsinvitt bør man max ha 5 tapere.

## NT-konseptet i BUK:

I BUK vil alle NT-hender være enten (SEMI)BAL. Man har ikke lov til å ha singelton på en slik hånd (med unntak av enkelte 4-4-4-1-hender som ellers vil bli vanskelige å melde) Man får heller ikke lov til å vise en NT-hånd som har 5-korts M. (Men man kan åpne i 5-korts M og deretter vise en (SEMI)BAL fordeling.) På den andre siden kan du ha så mange dobbeltoner du ønsker og du kan ha helt opp til 7♣/♦ hvis du har en 2-2-7-2/2-2-2-7-fordeling.

Dette gjelder for all visning av NT-hender. I sin ytterste konsekvens kan du derfor åpne med 1♣ og vise 11-14NT med 2-2-7♦-2-fordeling, og du kan åpne med 1♦ og vise 18-19NT med selv en 2-2-2-7♣-fordeling.

Når du viser en (SEMI)BAL hånd med 1NT behøver du ikke å ha stoppere i motpartens farge. Poenget er at motparten kan godt ta 5 eller til og med 6 stikk i egen farge, og likevel kan 1NT være en bra kontrakt for oss. Hvis SH er interessert i 3NT, kan han overmelde motpartens farge på 3-trinnet og således få vite om hold. Når du viser en (SEMI)BAL hånd med 2NT eller høyere, er du imidlertid nødt til å ha stopper(e) i motpartens meldte farge(r).

## Kravmeldinger:

På ÅH vil alle gjenmeldinger som bekrefter en viss fordeling samtidig vise 11-14HP. Åpneren kan imidlertid reversere eller hoppe i egen åpningsfarge, en ny farge eller foreta støttehopp i en av makkers meldte farger for å vise en 15-17HP hånd (hopp til 2NT viser nesten alltid 18-19). En svak gjenmelding av egen farge viser alltid 11-14HP. Likeledes 1♦ - 1♥/♠/NT - 2♣. Melding av ny farge vil ellers i prinsippet være RF med mindre noe annet er avtalt. Unntak: 1♠ - 1NT - 2♥ er NF (men 1♠ - 1NT - 2♣/♦ er RF).

Dette prinsippet innebærer at ÅH aldri vil trenge å hoppe i sin andre melding unntagen for å vise styrke der dette er nødvendig. Unntak 1: Etter at SH har vist en M på 1-trinnet, vil hopp i ny farge fra ÅH være kortfargevisning med 4+ støtte til den av SH viste M. Unntak 2: Etter at SH har vist en M på 1-trinnet, vil hopp til 2 i den viste fargen vise 11-12HP og 4+ støtte. (1♣ - 1♦ - 2 ♥, 1♣ - 1♥ - 2♠ or 1♦ - 1♥ - 2♠.

Alle nye farger fra SH er RF, og derfor trenger heller ikke SH å hoppe for å få en ny melding fra ÅH. Hopp fra SH vil derfor være enten SPERR eller inviterende med kortfarge og 4+ i makkers sist viste farge. INV fra SH foregår ved hjelp av ROMEX, XY eller en ny farge uansett nivå. Hopp til nivået under utgang i ÅHs farge eller i egen vist farge er alltid SPERR! Dessuten: Hopp direkte til utgang i M eller til slem uansett benevnelse viser egen god farge, og er spillemelding.

# Åpningsmeldinger

1♣ = 2+♣, 11-19HP. Hvis (SEMI)BAL inneholder hånden 11-14HP. Hvis UBAL, inneholder hånden lang ♣, eventuelt med sidefarge® og 11-19HP. Med 15-19HP er hånden alltid UBAL og har normalt 5+♣ (kan også være 4-4-1-4♣/4-1-4-4♣/1-4-4-4♣). NB! SH overfører på 1-trinnet og hoppoverfører til 2♦/♥ En sterk UBAL 5-4 i m (15+HP) åpnes alltid med 1♣ uansett hvilken m som er lengst.

1♦ = Hvis (SEMI)BAL: 18-19NT (samme SEMIBAL som 1♣). Hvis UBAL: alltid 5+♦, (men kan være 4♠-4♥-4♦-1♣) og 11-19HP. NB! SH «overfører» og «underfører» på 1-trinnet (1♥ viser 4+♠ og 1♠ viser 4+♥ = «Switch»). En svak UBAL 5-4 i m (11-14HP) åpnes alltid med 1♦ uansett hvilken m som er lengst.

1♥ = 5+♥, 11-19HP. NB! SH overfører på 2-trinnet (2♣+2♦). Strukturhopp (2♠, 3♣ og 3♦), Stenberg (2NT) og 3♥= SUBMIN SPERR (3-6HP og 4♥).

1♠ = 5+♠, 11-19HP. NB! SH overfører på 2-trinnet (2♣,2♦ og 2♥). Strukturhopp (3♣ og 3♦ og 3♥), Stenberg (2NT) og 3♠ = SUBMIN SPERR (3-6HP og 4+♠).

1NT = 15-17HP, (SEMI)BAL. Samme SEMIBAL som etter 1♣/♦. «DropDead Stayman», Overføringer på 2-trinnet, «Smolen» og SA-Texas på 4-trinnet.

2♣ = Sterk, honnør- eller stikkmessig. Minst 20+HP hvis fargehånd, og 22-23HP eller 26+HP hvis NT-hånd. Tempokrav (etter det negative svaret 2♠) til 2NT, 3♥/♠, 4♣/♦. Puppet Stayman, Overføringer og Minor-Stayman etter sterk NT. Svarhånden melder a) 2♦ = 5+HP GF og minst ♥xxxx. b) 2♥ = 5+HP GF og minst ♠xxxx. c) 2♠ = enten 0-4HP eller 5+HP og ikke 4♥/♠ (Good-Bad). d) 2NT = overføring til 3♣ med minst 5+HP GF og ♣HHxxxx. e) 3♣ = overføring til 3♦ med minst 5+HP GF og ♦HHxxxx. f) 3♦ = 5+HP, både HHxxxx i ♣/♦ og xxxx i ♥/♠ (GF). 3♥/♠ viser en minst 6-kortfarge med max ett hull (minst KDkn10xx GF). 3NT viser en gående farge ett eller annet sted. ÅH vil stort sett melde naturlig, men kan også benytte spørremeldinger for å finne ut mest mulig etter 2♣ - 2♦/♥: ETA og EPSILON (Avansert Presisjon) og etter 2♣ - 2NT - 3♣ or 2♣ - 3♣ - 3♦: GAMMA (etterfulgt av EPSILON).

2♦ = «MULTI»: svake 2♥/♠, 20-21NT eller 24-25NT (med hopp). Puppet Stayman og overføringer på 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. Med 15+ kommer åpneren igjen med CUE i M etter en preferanse.

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

3♥/♠ = Naturlig SPERR. 7-kortsfarge. Det meste av honnørene i fargen.

3NT = Gående m med max en D ved siden av.

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

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

4♥/♠ = Naturlig, aggressiv SPERR.

4NT = Spørsmål om spesifikke ess

5♣/♦ = Naturlig, aggressiv SPERR.

5♥/♠ = 11 stikk, mangler to topphonnører i den meldte fargen (♥/♠).

# Åpning 1♣ (2+♣ hvis 11-14NT ellers 4+♣)

Hvis (SEMI)BAL: 2+♣, 11-14HP. Kan ha 5-6 ♣/♦ i en SEMIBAL NT-hånd: 6-3-2-2 (6♣/♦), eller UBAL med 6+♣. (Man åpner imidlertid med 1♦ på en UBAL hånd med 6+♦.)

Hvis UBAL, har ÅH skjev fordeling med 6+♣, eller 5+♣ med sidefarge og 11-19HP (kan også være 4-4-1-4♣/4-1-4-4♣/1-4-4-4♣). Hender med 15+HP er alltid UBAL.

Åpning 1♣ kan også inneholde UBAL 5+♣ og 4+♦ eller 5+♦ og 4+♣ og 15+HP. Den hånden meldes som ♦-revers (RF). (Tilsvarende m-fordeling med 11-14HP vises gjennom åpning 1♦ og gjenmelding 2♣.) På ♦-revers skal SH melde 2NT som BUK-Lebensohl, som ber ÅH om å melde lengste m på 3-trinnet. Bortsett fra denne ene sekvensen vil ♣ alltid være lengste farge når ÅH har 15+HP.

Åpningen kan også inneholde en UBAL revers på 15+HP (RF) med 5+♣ og 4+♥/♠. SH melder 2NT som BUK-Lebensohl med SUBMIN (3-6HP), som ber ÅH om å melde 3♣. Deretter kan SH passe eller korrigere til riktig spillemelding (som skal passes). Hvis SH ikke benytter BUK-Lebensohl, men melder en annen melding enn 2NT, lover han 7+HP.

Den hyppigst forekommende hånden etter åpning 1♣ er en 11-14 (SEMI)BAL NT, som kan inneholde dobbel ♣, men som også kan ha inntil 7-korts ♣/♦. NB! Hvis hånden inneholder lang ♣/♦, er det viktig at man først definerer den som en NT-hånd før man eventuelt melder fargelengde i m: 1♣ - 1♦ - 1♥ - 2♦ (GF) - ? Hvis man har en 11-14-hånd med 2-3-5-3 eller 2-3-6-2, bør man IKKE si 3♦, for SH er nødt til å tolke dette som minst 5-4 i m og en sterk hånd (15+). Først bør man si 2NT, som plasserer hånden som en 11-14NT. Hvis man slipper til etter dette, kan man eventuelt vise lang m.

ÅH inneholder aldri 5-korts ♥/♠, med mindre ♣-fargen er lenger. Merk at man kan velge å vise en 4-4-4-1 (med singel m, aldri singel M) som en 11-14NT eller som en 15-17NT.

## Meldinger etter pass i åpning

Når SH har vært i pass først, beholdes likevel alle systemets prinsipper, med mindre motparten har meldt slik at systemet er korrumpert. Forutsetning vil alltid være at SH er begrenset oppad til 10HP. SH kan imidlertid ha 8-10HP og en slik fordeling at han ikke har til åpning, men likevel har til INV. Han kan eksempelvis se en tilpasning og regne FP med i sin beholdning.

## SHs Overføringer på 1-trinnet

På ♣-åpning bruker SH overføringer på 1-trinnet (1♦, 1♥ og 1♠), både etter pass, dobler, og innmelding 1♦/1♥ i mellomhånden, og dessuten SUBMIN overføringshopp til 2♦ og 2♥ (overføring til ♥ og ♠). Sistnevnte kan være tvetydig (15+HP).

SHs første PRI er alltid 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. Han kan melde med selv så lite som 3+HP.

Hvis SH etter å ha vist en M melder m, vil denne i prinsippet være lenger enn M (Canapé) og NF (selv med hopp eller melding på 3-trinnet) hvis XY er tilgjengelig. Også etter bruk av XY vil meldt m etter vist M på 1-trinnet være Canapé (med INV/GF).

Hvis XY 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 BUK-X vil tillate melding av nye farger (også på 3-trinnet) som NF og da er det kun kamp om kontrakten. Dette gjelder begge makkere.

## Visning av sterkere hender etter 1♣

Hvis kløveråpneren har 18-19HP, vil han vise det ved å hoppe til 2NT etter svaret på 1♣. Dette vil imidlertid ikke vise en BAL hånd, for den åpnes med 1♦. Nå har du alltid langfarge i ♣, og en SUBMIN SH kan melde 3♣ som stoppmelding. Hvis ♣-åpneren har 18-19HFP og 4+tilpass i ev av SH vist M, kan han hoppe til 4 i den viste M.

Med 15-17HP kan ÅH i sin andre melding hoppe til 3♣ med 6-kort og ikke tilpasning til en vist M. Med tilpasning til en vist M, kan åpneren hoppe til 3 i den viste M. Revers i ♦/♥/♠ på 2-trinnet viser også 15+HP (dårligst 15-17HP). Ellers er alle nye farger RF mot SH på minst 7HP. Til nød kan han gjenmelde 1NT emd 15HP og ikke så gode honnører.

## SH med (SEMI)BAL hender

Når SH ikke har 4+M, og skal markere en NT-hånd, gjør han det på følgende måte:

1. Han bruker 1♠ som overføring til 1NT med 7-10NT (eller med en hvilken som helst hånd med lang ♦. ÅH sier 1NT med 11-14HP, og melder han noe annet enn dette, har han 15+HP. Etter 1♣ - 1♠ - 1NT trer XY i funksjon.
2. Hvis SH sier 1NT, er dette direkte INV til utgang med (SEMI)BAL 11-13HP.
3. Hvis SH melder 3NT, viser han 14-17HP (SEMI)BAL.
4. Hvis SH hopper til 2NT, viser dette 18-19 (SEMI)BAL.

## SHs meldinger etter 1♣

1♣ - ?

pass = 0-2 HP eller 3-6HP og ingen 4-korts M og dårlige verdier.

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

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

1♠ = 1♠ benekter 4+♥/♠ og viser enten en 7-10NT, eller en hvilken som helst UBAL hånd med lang ♦. 1♠ ber ÅH om å melde 1NT med en normalhånd (11-14HP). ÅH gjenmelder i prinsippet 1NT med alle hender som ikke er minst INV mot en 7-10NT hos SH. Etter 1NT gjenmelding (som setter opp XY) kan SH:

a) Passe (= 7-10NT),

b) Melde 2♣ (XY INV). Ber om 2♦. Med en UBAL hånd med minst 5♦ kan SH passe ned svaret 2♦ med SUBMIN (3-6HP), men dette skjer så sjeldent at man ikke skal tro at han kan ha en slik hånd. Etter 2♦ (obligatorisk for ÅH) kan SH invitere med 2NT/3♣/♦/ny farge.

c) Melde 2♦ (XY GF) over 1NT for å kreve til utgang. ÅH skal a) støtte med 3-kort i makkers viste farge. b) melde uvist fargelengde i M. c) Vise en 5-korts m. Etter svaret på 2♦ kan SH vise GF-hånden sin (naturlige meldinger). 2NT vil nødvendigvis måtte vise en UBAL hånd med minst 5-4 i m, siden SH kan vise alle typer BAL NT direkte på 1♣.

1NT = 11-13HP (SEMI)BAL INV. Ikke 4+♥/♠, men kan ha 7♣/♦(7-2-2-2).

2♣ = 7-10HFP og 5+♣. Meldingen benekter 4♥/♠. NF

2♦ = BUK Overføringshopp. SUBMIN SPERR (3-6HP) med 6+♥ uten sidefarge (flesteparten av HP i ♥–fargen). Merk: SH kan også ha verdier nok til slemINV (15+HP). I så fall kommer SH igjen med et CUE etter 2♥.

2♥ = BUK Overføringshopp. SUBMIN SPERR (3-6HP) med 6+♠ uten sidefarge (flesteparten av HP i ♠–fargen). Merk: SH kan også ha verdier nok til slemINV (15+HP). I så fall kommer SH igjen med et CUE etter 2♠.

2♠ = 11+HP, INV/GF med en skjev hånd med en lang m (minst 6♣/♦) og benekter 4♥/♠. ÅH sier:

2NT = Hva har SH?

3♣ = INV med lang ♣ (naturlig).

3♦ = INV med lang ♦ (naturlig).

3♥ = GF med lang ♣ (komplementær).

3♠ = GF med lang ♦ (komplementær).

Melder ÅH en høyere melding enn 2NT, er dette naturlig og GF (minst 15HP). Unntak: a) 3♣ viser 11-14HP med 6+♣. b) 3♦ viser en GF-hånd (15+) med 5♣ og 4+♦/5♦ og 4+♣.

2NT = 18-19HP (SEMI)BAL, GF uten 4-kort ♥/♠ og benekter 6+♣. Mild

slemINV. ÅH melder 3NT med 11-12HP. Se 1♣ - 2NT.

3♣ = SPERR, 3-6HP og 5+♣. (Med 7-10HP og 5+♣ meldes normalt 1♠ = 1NT).

3♦ = SPERR, 3-6HP og 6+♦. (Med 7-10HP og 5+♦ meldes normalt 1♠ = 1NT).

3♥ = Splinter (singelton) m/(5)6+♣. INV+. (11+HFP). Avslag: 3NT/4♣.

3♠ = Splinter (singelton) m/(5)6+♣. INV+. (11+HFP). Avslag: 3NT/4♣.

3NT = 14-17HP. NF. Benekter 4-kort ♥/♠ og 6+♣. Principle of fast arrival. ÅH passer normalt med 11-17HP.

4♣ = SPERREINV 3-6HP m/7+♣.

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

4♥/♠ = CUE, tar imot invitten.

4NT = Avslag.

5♣ = Tar ikke imot invitten.

4♥ = Spillemelding. Egen farge. Ingen sleminteresse.

4♠ = Spillemelding. Egen farge. Ingen sleminteresse.

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

## Motparten blander seg inn over 1♣

Hvis M2 (Motstanderen i 2. hånd) dobler, overser vi det totalt – det er akkurat som pass. Systemet er «on», og vi melder som om M2 ikke har meldt noe. Doblinger er i BUK «ikke-meldinger», fordi de overhodet ikke griper inn i systemet. Eneste unntak er xx fra SH, som viser 11+HP og interesse for å «ta Fienden». xx setter opp STRAFF og dermed også kravpass på begge hender.

Hvis ÅH 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 er advarsel mot å melde noe mer.

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

Hvis M2 melder inn 1♥, er det også «system on». x viser da 4+♠, og hvis M4 aksjonerer etter dette, 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: 1♠ = 7-10NT (behøver ikke å ha ♥-hold. ÅH tar imot med 1NT på en 11-14HP hånd). 1NT = 11-13HP, 2♣ = 7-10HFP (NF), 2♦ = SUBMIN SPERR i ♥, 2♥ = SUBMIN SPERR i ♠.

Melder M2 inn 1♠, vil systemet være «off». X er NEG-X og viser 4+♥. 1NT viser 7-10HP (behøver ikke å ha ♠-hold), 2NT = 11-13 (Må ha ♠-hold) og 3NT 14+HP (Må ha ♠-hold). Hvis M4 aksjonerer etter NEG-X fra SH, vil support-x/xx vise 3-korts ♥ (Se punkt 10.5.5), støtte i fargen viser 4+♥ og alle andre meldinger benekter mer enn 2♥. 2♣ = 7-10HFP (NF), 2♦ = Naturlig farge (RF) og 2♠ er spørsmål etter ♠-hold. (Du vil prioritere å melde NT med hold).

I og med at 1♣ ikke viser noen spesifikk farge, er det 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 punkt 18.2)

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

Hvis motparten derimot melder så høyt at systemet vårt blir korrumpert (dvs. 1♠ eller høyere), går vi over til naturlige meldinger, noe som inkluderer NEG-X, SUPPORT-X, BUK-X, 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.

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

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 forsøke å tolke hans neste melding ut med utgangspunkt i meldingen han startet med.

## 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 SUBMIN verdier. Derfor bør en hånd med ♥-støtte vises fram slik: 2♥ = 11-12HP og 4♥. 1♥ = 13-14HP og 4+♥ (ÅH melder da ♥ neste gang det er hans tur til å melde) eller 11-14HP (SEMI-)BAL med 3+♥ (ÅH melder noe annet (svakt) enn ♥ i neste meldeSEMI(BAL)e) eller 15-19HP UBAL med 3♥ og 5+♣ (ÅH avgir kravmelding (INV/RF/GF) i neste meldeSEMI(BAL)e).

Hvis ÅH har bekreftet 3+♥ og deretter står overfor XY fra SH, skal han med 4-korts ♥ og 13-14HP melde 2♥ med en gang etter både 2♣ og 2♦ fordi dette viser en helt nøyaktig hånd.

Etter 1♥ fra ÅH passer SH med 4+♥ og SUBMIN (3-6HP) og melder en gang til svakt (1NT/farge/2♥) med 7-10HP og 5+♥. Med 11+HP benytter SH XY, og viser etter INV/GF om han har 5-korts ♥. Direkte hopp til 2NT viser INV med (bare) 4-kort♥. Hopp til 2♠/3♦ er 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), kan en 18-19HP ÅH kreve/gå i utgang neste gang det er hans tur til å melde, eventuelt hoppe i en (ny) farge 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 (selv etter XY). 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 XY og hopp til ROMEX Kort med ♥ som trumf.

1♣ - 1♦

1♥ - ?

Pass = 4♥ og SUBMIN (3-6HP).

1♠ = 4♠, max 4♥ og max 10HP. (XY vil være INV/GF). Setter opp 3♣/3♦/3♥ som ROMEX Kort med ♠ som trumf. (Se punkt 10.5.4)

1NT = Naturlig, 4♥, 7-10HP (SEMI)BAL.

2♣ = XY INV. Ber om 2♦. (Se punkt 6.1)

2♦ = XY GF. (Se punkt 6.1)

2♥ = 7-10HP. 5+♥. Forslag til spillemelding. Setter opp ROMEX Kort og lang for ÅH:

2♠ = Innledning til ROMEX lang: Ber om 2NT.

2NT = Javel

3♣ = ROMEX lang: 3+♣.

3♦ = ROMEX lang: 3+♦.

3♥ = ROMEX lang: 3+♠.

2NT = ROMEX Kort med singel ♠.

3♣ = ROMEX Kort med singel ♣.

3♦ = ROMEX Kort med singel ♦.

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♣ - 1♦

1♠ = 4+♠ og 11+HP. Benekter 3+♥. 1♠ setter opp XY og hopp til ROMEX Kort med ♠ som trumf:

1♣ - 1♦

1♠ - ?

Pass = 4♥, minst 3♠ og 3-6HP. SUBMIN.

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

2♣ = XY INV, ber om 2♦. (Se punkt 6.1)

2♦ = XY GF. (Se punkt 6.1)

2♥ = Naturlig spillemelding. 5+♥. 7-10HP. NF. (INV+ går gjennom XY.)

2♠ = Naturlig støtte: 4-korts ♠ og 8-10HFP. Mer konstruktiv enn 3♠.

2NT = Max 10 HP, 4♥ og max 3♠ og minst 4-3 i m. NF.

INV+ vises gjennom XY!

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

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

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

3♠ = SPERR: 3-7HFP og 4-korts ♠. NF.

3NT = NF. 14+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♠ = 4-korts ♠. 11+HFP. Ikke sleminteressert.

1♣ - 1♦

1NT = 11-14NT, (SEMI)BAL med verken 3♥ eller 4♠. Kan ha 6-korts ♣/♦. Setter opp XY.

1♣ - 1♦

1NT- ?

Pass = 4♥ og 3-10HP.

2♣ = XY INV: overføring til 2♦. (Se punkt 6.1)

2♦ = XY GF. (Se punkt 6.1)

2♥ = 5+♥. NF. 3-10HP. (Med INV+ går man gjennom XY.)

2♠ = 4+♠ og 5+♥, NF. 6-10HP. (Med INV+ går man gjennom XY.) M.a.o. alle hender med 4♠ og 5♥ som man ikke synes er verd minst en INV.

2NT = Max 10 HP, max 3♠, 2♥ og 4-4/4-5/5-4 i m. NF. (INV+ går gjennom XY.)

3♣ = Nøyaktig 4♥ og 6♣ (Canapé). NF 7-10HP. (INV+: gjennom XY.)

3♦ = Nøyaktig 4♥ og 5+♦ (Canapé). NF. (Se punkt 6.2.2) (INV+: gjennom XY.)

3♥ = 6+♥, SPERR. 7-10HP. (INV+ går gjennom XY.)

3♠ = Singel ♠ med lang ♥. GF. Ber om CUE (PRI). Avslag: 4♥ (benekter CUE).

3NT = (SEMI)BAL NF med nøyaktig 4♥. 14+HP.

4♣ = Singel ♣ med lang ♥. GF. Ber om CUE (PRI). Avslag: 4♥ (benekter CUE)..

4♦ = Singel ♦ med lang ♥. GF. Ber om CUE (PRI). Avslag: 4♥ (benekter CUE)..

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

4♠ = Renons i ♠ med lang ♥. Exclusion Blackwood. (Se punkt 15.7)

1♣ - 1♦

?

2♣ = 11-14HP UBAL, 6+♣, ♣ er eneste farge. Betente honnører i kortfargene hvis BAL. Benekter 3+♥ og 4+♠. (Kan ha 5+♣ og 4♦ uten revers.)

2♦ = Revers. Enten BAL eller UBAL 5+♦ og 4+♣ / 5+♣ og 4+♦ og 15-19HP. RF. Benekter 3♥/4♠. SH sier 2NT med SUBMIN (BUK-Lebensohl). Også 3♣/♦ er SUBMIN spillemelding. Alt annet lover minst 7+HP:

Pass = SUBMIN spillemelding med 4♦. Utgang er uaktuelt.

2NT = BUK-Lebensohl med SUBMIN, og ber om at ÅH melder av lengste m, som passes eller korrigeres til ny NF-farge. (Se punkt 6.2.1)

3♣ = SUBMIN preferanse med 4+♣. NF.

3♦ = SUBMIN preferanse med 4+♦. NF.

3♥/♠ = CUE med støtte til en eller begge m. GF.

3NT = Spillemelding

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

Pass = max 12(13)HP.

2♠ = Innledning til ROMEX Lang

2NT = Javel.

3♣ = ROMEX Lang: 3+♣. (Naturlig)

3♦ = ROMEX Lang: 3+♦. (Naturlig)

3♥ = ROMEX Lang: 3+♠. (Residuet)

2NT = ROMEX Kort: kort ♠. (Residuet)

3♣ = ROMEX Kort: kort ♣. (Naturlig)

3♦ = ROMEX Kort: kort ♦. (Naturlig)

3♥ = SPERR.

2♠ = ROMEX kort. 5+♣ og 4+♥ og kortfarge i ♠. 15+HP. RF.

2NT = 15+HP (SEMI)BAL med 5+♣ og max 2♥. Kan passes av en SUBMIN SH. Alt annet enn a) pass, b) 3♣ og c) 3♥ fra SH er GF.

3♣ = 6+♣. UBAL 15-17HP med max singel ♥ og benekter 4♠. NF hvis SUBMIN SH.

3♦ = ROMEX kort. 5+♣ og 4+♥ og kortfarge i ♦. 15+HP. RF.

3♥ = 4+♥ og 15-17HP. NF for alle SH med 0-8HFP.

3♠ = Renons i ♠. 5+♣ og 4+♥, 15+HFP. slemINV.

3NT = 18-19HP. 5+♣. Ikke 4♠ eller 3♥. Stort stikkpotensiale! UBAL spillemelding.

4♣ = CUE i ♣. 5+♣ og 4+♥, 18-19HFP. slemINV. Benekter kortfarge (2-4-2-5).

4♦ = Renons i ♦. 5+♣ og 4+♥, 15+HFP. slemINV.

4♥ = 18-19HFP m/5+♣ og 4+♥. UBAL men ikke slemambitiøs.

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

Hvis M4 dobler, er det ”system on”. Hvis M4 melder farge etter 1♣ – 1♦, er det også ”system on”. Support-x/xx tar PRI og viser 3-korts ♥. (Se punkt 10.5.5)

Dersom M4 melder inn 1NT (sterk), brukes STRAFF-X, men hvis M4 melder 1NT som svar på en x/melding fra M2, er det Support. Første-PRI er å vise support til en vist M hvis man kan.

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

Etter 1♣ – 1♦ – 1NT og 1♣ – (p) - 1♦ – (1♥/♠) - 1NT vil XY tre i funksjon (PRI). Dette innebærer at alle andre meldinger enn 2♣ (INV) og 2♦ (GF) vil være NF (unntak: hopp som viser kortfarge og tilpass).

NB! Hver gang det blir konstatert 8 kort til sammen i en M på 2-trinnet, vil INV være i henhold til ROMEX (kort vei = kort farge. Lang vei = lang farge). Dette prinsippet gjelder også i for svar etter f. eks. x fra den ene hånden og melding av umeldt M som har vært vist av x på den andre.

Dessuten vil ROMEX Kort kunne vises direkte gjennom hopp etter 1♣ – (x) - 1♦ - (pass/x) og etter 1♣ – (pass) - 1♦ – (1♠) - x (hoppet til 2♠/3♦ vil bekrefte 4+♥ på ÅH, og viser singelton i meldt farge).

Hvis motpartens innmelding er på et slikt nivå at vårt system korrumperes, går vi over til naturlige meldinger: nye farger (RF), ny farge på 3-trinnet (GF), BUK-X (RF), osv.

Merk følgende presisering etter motpartens innmeldinger over 1♣:

1♣ - (1♦) - 1♥ - (2♦)

?

Pass = 11-14NT uten 4+♠. Intet mer å fortelle foreløpig.

x = SUPPORT-X (viser 3-korts ♠).

2♠ = 5+♠ og 8-10HFP.

3♠ = SPERR med 5+♠ og 3-7HFP.

3♦ = ROMEX Lang: INV med 5+♠.

Pass = spillemelding.

3NT = Tar imot INV og viser ♦-hold.

4♣ = CUE.

4♦ = CUE.

4♥ = CUE.

4♠ = Spillemelding.

2♥ = Revers. 15+HP, ikke 4♠, men 5+♣ og 4+♥. RF. SH går gjennom 2NT (= BUK-Lebensohl) med SUBMIN.

2♠ = 11-14 og 4-korts ♠.

2NT = 15+ UNBAL med max dobbel ♠ og solid ♦-hold. NF

3♣ = 6+♣, 11-14HP og ikke interessert i ♠.

3♦ = Ber om 3NT med en stopper i ♦.

3♥ = 15+HFP, 4+♠ og 5+♣ og ROMEX Kort. INV med 4+♠.kort ♥. GF.

3♠ = 11-14HFP og SPERR (skjev hånd).

3NT = 18-19HP, ikke 4♠ og spillesterk med minst halvannet ♦-hold.

4♣ = CUE med 4+♠. GF.

4♦ = Renons i ♦ og 4+♠. GF.

4♥ = Renons i ♥ og 4+♠. GF.

4♠ = 18-19HFP og 4+♠. Benekter kortfarge og sleminteresse.

## 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. Derfor bør en hånd med ♠-støtte vises fram fra ÅH ifølge de samme prinsipper som etter 1♣ - 1♦: 2♠ = 11-12HP og 4♠. 1♠ = 11-14HP BAL/UBAL med 3+♠, 13-14 BAL/UBAL med 4+♠ eller 15-19 UBAL med 5+♣ og 3+♠ (kan være 4-1-4-4♣/1-4-4-4♣/4-4-1-4♣). Setter opp hopp til ROMEX kort.

Etter 1♠ fra ÅH (=3+♠, og setter opp XY), passer SH med 4+♠ og SUBMIN (3-6HP) og melder en gang til (1NT/farge/2♠) med 7+HP. 2♣/♦ er XY, mens direkte hopp til 2NT er max 10HP med kun 4♠ og 5+♣ (alle INV+ går gjennom XY/ROMEX kort). Hopp til 3♦/3♥ er ROMEX Kort med ♠ som avtalt trumf. Hvis makker har nok til å holde oppe en gang til (viser minst 7H(F)P), kan en 18-19HP-hånd kreve/gå i utgang neste gang det er hans tur til å melde, eller hoppe med 15-17HP (INV).

1♣ - 1♥

?

1♠ = 3+♠ (PRI) med 11+HP. 1♠ er RF med mindre SH har SUBMIN. Kan ha 4-kort ♠ og 13-14 BAL/UBAL og gjenmelder da ♠ uten hopp neste gang (PRI). 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 med bare 3-korts ♠ og hopper til 4♠ med 4-korts ♠. 1♠ setter opp både XY og hopp til ROMEX Kort på SH:

1♣ - 1♥

1♠ ?

Pass = 4+♠ og 3-6HFP (SUBMIN).

1NT = Naturlig, 4♠, 7-10HP. NF.

2♣ = XY INV, ber om 2♦.

2♦ = XY GF.

2♥ = 5+♠, 4+♥ og 7-10HFP NF. (INV+ går via XY).

2♠ = 5+♠. NF. Spillemelding 7-10HP. (INV+ går via XY). Setter opp ROMEX Kort og Lang på ÅH

2NT = Innledning til ROMEX Lang. Ber om 3♣.

3♣ = Javel.

3♦ = ROMEX Lang: 3+♦. (Naturlig)

3♥ = ROMEX Lang: 3+♥. (Naturlig)

3♠ = ROMEX Lang: 3+♣. (Residuet)

3♣ = ROMEX Kort: Singel ♣. (Naturlig)

3♦ = ROMEX Kort: Singel ♦. (Naturlig)

3♥ = ROMEX Kort: Singel ♥. (Naturlig)

3♠ = SPERR.

2NT = Max 10HP. NF med 4♠ + begge minor. 4-1-4-4, 4-0-5-4 eller4-0-4-5.

(INV+ går gjennom XY!)

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. SUBMIN SPERR.

3NT = 14+HP. Kun 4♠. NF.

4♣ = Renons i ♣ med 5+♠. Ber om CUE/BLW. 4♠ = avslag.

4♦ = Renons i ♦ med 5+♠. Ber om CUE/BLW. 4♠ = avslag.

4♥ = Renons i ♥ med 5+♠. Ber om CUE/BLW. 4♠ = avslag.

4♠ = Spillemelding. Ikke sleminteressert. Ingen kortfarge.

1♣ - 1♥

?

1NT = Naturlig 11-14NT med max 2♠. Kan være SEMIBAL med 5♣+4-2-2 eller 6♣/♦-3-2-2 (/kan ha 1♠-4-4-4). NF. Setter opp XY.

1♣ - 1♥

1NT - ?

Pass = 4♠ og 3-6HP.

2♣ = XY INV, overføring til 2♦.

2♦ = XY GF.

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

2♠ = 5+♠. Svak spillemelding. 3-6HP (SUBMIN).

2NT = Max 10 HP, max 2♠, 3♥ og 4-4/4-5/5-4 i m. NF.

(INV+ går alltid gjennom XY.)

3♣ = SPERR med 4♠ og 6♣. (Svak Canapé, 7-10HP). INV+ går gjennom XY.

3♦ = SPERR med 4♠ og 5+♦. (Svak Canapé). INV+ går gjennom XY.

3♥ = 5+♥, 5+♠ og en supermild fordelings-INV. 7-10HP NF.

3♠ = Lang ♠. SPERR. 7-10HP. INV+ går gjennom XY.

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

4♣ = Splinter med 6+♠. Ber om CUE/BLW. Avslag: 4♠.

4♦ = Splinter med 6+♠. Ber om CUE/BLW. Avslag: 4♠.

4♥ = Splinter med 6+♠. Ber om CUE/BLW. Avslag: 4♠.

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

1♣ - 1♥

?

2♣ = 6+♣, som eneste farge 11-14HP BAL (med betente honnører i kortfargen(e)), eller 11-14HP UBAL med 5+♣ og en høyere 4-korts sidefarge uten revers styrke). Max 2♠.

2♦ = Naturlig Revers. 5+♦+4+♣, eller 5+♦+4+♣ og 15-19HP UBAL RF. Benekter 3♠.

Pass = SUBMIN spillemelding med 3+♦. Utgang er uaktuelt.

2NT = BUK-Lebensohl med SUBMIN, og ber om at ÅH melder av lengste m, som passes eller korrigeres til ny NF-farge. (Se punkt 6.3.1)

3♣/♦ = 7-10HP. Preferanse med 4+♣/♦. NF.

2♥ = Naturlig Revers, 15-19HP UBAL RF med 5+♣ og 4+♥. Max 2♠. 2NT = BUK-Lebensohl (viser en SUBMIN SH, og ber om 3♣).

2♠ = 4♠, 11-12HP (BAL/UBAL). Setter opp ROMEX Lang/Kort.

Pass = max 12(13)HP. 4-4 i ♠.

2NT = Innledning til ROMEX Lang.

3♣ = Javel.

3♦ = ROMEX Lang: 3+♦. (Naturlig)

3♥ = ROMEX Lang: 3+♥. (Naturlig)

3♠ = ROMEX Lang: 3+♣. (Residuet)

3♣ = ROMEX Kort: Singel ♣. (Naturlig)

3♦ = ROMEX Kort: Singel ♦. (Naturlig)

3♥ = ROMEX Kort: Singel ♥. (Naturlig)

3♠ = SPERR.

2NT = 15+HP UBAL med 6+♣ og max 2♠. Kan passes. SH viser SUBMIN 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 (3-6HP). Ellers: RF.

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

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

3♠ = 5+♣ + 4+♠ og 15-17HP. NF for alle SH med 0-8 HP.

3NT = 18-19HP UBAL. 6♣ og max dobbel ♠. Stort stikkpotensiale! Spillemelding.

4♣ = UBAL CUE med 5+♣ + 4♠. 18-19HP. slemINV. Ber om CUE/BLW. Avslag: 4♠.

4♦ = Renons i ♦, 15+HP. slemINV. Ber om CUE/BLW. Avslag: 4♠.

4♥ = Renons i ♥, 15+HP. slemINV. Ber om CUE/BLW. Avslag: 4♠.

4♠ = UBAL 18-19HP med 5+♣ + 4♠. Ikke slemambitiøs.

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

Hvis M4 dobler, er din PRI å redoble med nøyaktig 3-korts ♠ (= Support-XX). Meldingen 1♠ viser da 4♠ og 13-14HP, mens hopp til 2♠ fremdeles viser 11-12HP 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). Alle andre meldinger benekter mer enn dobbel ♠.

Melder M4 inn 1NT (15-17HP) er X STRAFF-X, men hvis 1NT fra M4 er svar på X/fargemelding fra M2, er det Support-X (X viser 3-korts ♠, selv etter meldingen 1♠ fra M4).

Hvis M4 melder andre meldinger etter 1♣ – 1♥, er det «system off».

Merk at vi setter opp XY også etter support-x etter innmelding 1♠ i følgende dialog: 1♣ - (pass) – 1♥ – (1♠) - x og XY etter denne sekvensen: 1♣ - (pass) – 1♥ – (1♠) - 1NT. Det er i begge tilfeller i prinsippet gått 3 meldinger på 1-trinnet (selv om motparten har vært ”innom”), og XY er ”on”.

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

Med 1♠ benekter SH 4-korts ♥/♠, og viser en hånd som

1. vil i 1NT (7-10HP), men på riktig hånd (ÅH), b) har minst 5+♦, og er UBAL med 3+HP (og kan være ubegrenset i styrke) eller c) har minst INV med 5+♣.
2. Meldingen 1♠ ber om meldingen 1NT fra ÅH med 11-14HP (BAL/UBAL). Melder ÅH noe annet enn 1NT (11-14HP) eller 2♣ (= 11-14 og UBAL med 6+♣), må han ha minst 15HP.

Etter at ÅH har gjenmeldt 1NT, som setter opp XY, kan SH melde:

1. 2♣ (XY INV), som forlanger 2♦ som han kan
   1. passe (sign off med 5+♦ og 3-6HP),
   2. invitere (2NT/3♣/♦/ny farge), eller
2. 2♦ (XY GF). Etter at åpneren har svart på 2♦ kan SH:
   1. Melde 3♣ med minst 5♣.
   2. Melde 3♦ med minst 5♦.
   3. Melde 2NT med minst 5-4 i m. ÅH melder da:
      1. 3♣/♦ med minst 3-kortsstøtte og dårlig hold i M. (4. PRI)
      2. 3♥ med godt ♥-hold men manglende hold i ♠. (3. PRI)
      3. 3♠ med godt ♠-hold men manglende hold i ♥.(3. PRI)
      4. 3NT med godt hold i begge M og ikke mer enn 3♣/♦. (2. PRI)
      5. 4♣/♦ med minst 4-korts støtte (deretter: CUE). (1. PRI)

Prinsippet er: Når XY er tilgjengelig, er nye farger NF.

En ÅH med helt opp til 17HP (= alle hender som ikke kan kreve mot en SUBMIN SH) 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 7-10HP og melder 2♣ (XY INV) med en SUBMIN ♦-hånd 3-6HP (vil deretter passe ned 2♦) eller med 11-13HP (SH melder 2♥/♠ som naturlig INV) med ♦ som lengste farge, 3♦ som INV i ♦ eller 3♣ som INV med 6-korts ♣. Hvis SH har nok til å holde oppe en gang til etter svaret 2♦ over 2♣, har han alltid 11-13HP (INV) med ♦ som lengste farge, og da kan en ÅH med 15+HP gå i utgang neste gang det er hans tur til å melde, eller selv gjøre en INV med 13-14HP.

SH melder 2♦ (XY GF) etter 1NT med GF (14+HP) med ♦ eller ♣ som lengste farge. På 2♦ melder ÅH primært hold i M (2NT = hold i begge M). Hvis SH ikke benytter XY, men avgir andre meldinger etter 1NT, viser han 7-10HP (NF), og 5+♦ eller naturlig ny farge med lenger♦.

1♣ - 1♠

?

1NT = 11-14NT (kan være sterkere – helt opp til 17HP med en hånd som ikke vil i utgang over en 7-10NT hos SH). NF. Vanligvis BAL, men trenger ikke nødvendigvis å være det. Kan eksempelvis ha 15-17HP UBAL uten å få vist det foreløpig. 1NT setter opp XY.

1♣ - 1♠

1NT - ?

2♣ = XY-INV, overføring til 2♦.

2♦ = XY-GF.

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

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

2NT = Svak preferansemelding med 4+♦ og 4+♣. Åpner prefererer med tilpass.

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

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

3♥/♠ = Holdvisende med HHxxxx i ♦.

3NT = Spillemelding, 14+HP med 5+♦. Meget mild slemINV i♦.

1♣ - 1♠

?

2♣ = Naturlig 6+♣. UBAL 11-14.

2♦ = Revers. Enten 5+♦ og 4+♣, eller 5+♣ og 4+♦ og 15-19HP UBAL RF. Benekter 3♥/4♠.

Pass = SUBMIN preferanse med 3+♦. Utgang er uaktuelt.

2NT = BUK-Lebensohl med SUBMIN. ÅH melder sin lengste m, som passes eller korrigeres til ny NF-farge på 3-trinnet.

3♣ = 3-6HP. SUBMIN preferanse med 4+♣.

3♦ = 7+HP. SPERRE-preferanse med 4+♦.

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

2♠ = 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 åpnes med 1♦.] Hvis SH tar ut i 3♣/♦ har han SUBMIN (3-6HP) med ♣-tilpasning og/eller lang ♦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 med stort stikkpotensiale i ♣.

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

Meldingen 1NT er naturlig etter 1♣, 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 gi en GJEN-INV (2NT) og med 14+ bør han melde utgang.

Hvis ÅH kommer igjen med 2♣/2♦ etter 1♣ - 1NT, er dette spillemelding. Ny M er RF og ofte på 3-kort, og ber 1NT-melderen om å melde beste m. (2NT med like lang). Melder han 3 i samme M, har han MAX (13HP) og Hxx i fargen.

Etter 2NT (gjen-INV), er dette sluttmelding hvis SH har 11 dårlige HP. Hvis SH tar imot gjen-INV, skal han alltid melde beste m, i tilfelle dette var hva ÅH ønsket. Med en god 5-korts eller en 6-korts m bør SH alltid ta imot gjen-INV, selv med 11 HP.

Hvis ÅH nå melder 2♦ = Revers, har han enten 5+♦ og 4+♣, eller 5+♣ og 4+♦ og 15-19HP UBAL GF. 2NT fra SH ber ÅH om å melde av lengste m-farge.

## Meldinger etter 1♣-2♣

2♣ viser 5+♣ og 7-10HP. NF. Meldingen benekter 4+♥/♠.

1♣ - 2♣

?

2♦ = Revers, med enten 5+♦ og 4+♣, eller 5+♣ og 4+♦ og 15-19HP UBAL GF. 2NT fra SH ber ÅH om å melde av lengste m-farge.

2♥ = Hold i ♥. 15+HP.

2♠ = Hold i ♠. 15+HP. Benekter hold i ♥.

2NT = 15-17HP. (SEMI)BAL INV.

3♣ = SPERR. 11-14HFP, med minst 3♣.

3♦ = Singel ♦ og 4+♣, 15-19HFP. slemINV i ♣.

3♥ = Singel ♥ og 4+♣, 15-19HFP. slemINV i ♣.

3♠ = Singel ♠ og 4+♣, 15-19HFP. slemINV i ♣.

3NT = Sjanse: lang, toppsterk 6+♣. Eller 15+UBAL HP med max 3♣.

4♣ = 18-19HFP, 5+♣ og slemINV. Ikke renons i sidefarge. Avslag: 4NT/5♣.

4♦ = Renons i ♦ og 5+♣. CUE tar imot slemINV. Avslag: 4NT/5♣.

4♥ = Renons i ♥ og 5+♣. CUE tar imot slemINV. Avslag: 4NT/5♣.

4♠ = Renons i ♠ og 5+♣. 4NT er BLW. Ess i renonsfargen meldes ikke.

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

### M4 melder inn etter åpning 1♣-2♣

Hvis M4 dobler eller melder 2♦/♥/♠, viser pass fra ÅH 11-14HP. 3♣ er SPERR. Med 15+ melder ÅH hold i motpartens farge med 2NT, og melder ellers farger holdvisende på 2- og 3-trinnet. Farge med hopp = kortfarge, 5+♣-tilpass og 15+HFP. Overmelding av M4s farge spør etter hold i M4s innmeldingsfarge. X er BUK-X på begge hender. (Se punkt 10.5.2)

## Meldinger etter 1♣-2♦ (Overføringssperr -> 2♥)

BUK-hopp til 2♦ viser primært en svak overføring (SUBMIN SPERR) til 2♥ med minst 6+♥ uten sidefarge. Hånden vil normalt være på 3-6HP. Mesteparten av honnørstyrken skal være i ♥. Men hånden kan også ha verdier nok til slemINV (15+HP). I så fall kommer SH igjen med et CUE etter at ÅH har sagt 2♥. Avslag vil da være 3/4♥.

1♣ - 2♦

?

2♥ = Javel! ÅH bør melde 2♥ på alle hender med mindre enn 18HP og med minst ♥x. Alle meldinger etter dette vil være CUE (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 7+♣, eller 18+HP, som er uegnet til spill i ♥ (singel/renons i ♥).

2♠ = 5/6♣ + 4+♠. Revers: ≥ 18HP. ♥ er uaktuelt for ÅH (max ♥x).

2NT = 18-19HP UBAL. Minst ♥xx og svak INV til 4♥. NF.

3♣ = 7+♣ og 11-14HP. ♥ er uaktuelt for ÅH (max ♥x).

3♦ = Revers: 5+♣ + 4+♦, 18+HP. ♥ er uaktuelt (max ♥x).

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

3♠ = Renons i ♠ med minst ♥Hxx/xxxx, 18-19HP. slemINV i ♥.

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

4♣ = 18-19HP, CUE med 5+♣ og ♥Hxx/xxxx. slemINV i ♥. Makker tar imot invitten med CUE, og slår av i 4♥/4NT/5♣.

4♦ = Renons i ♦ med minst ♥Hxx/xxxx, 18-19HP. slemINV i ♥.

4♥ = Minst ♥Hxx/xxxx og 18-19HP. Spillemelding og ikke slemambitiøs. (Kan også være SPERR)

4♠ = Renons i ♠ med minst ♥Hxxx. slemINV i ♥. 18+HP. Avslag: 5♥.

4NT = BLW i ♥. Minst 4+♥-støtte. Minst 18HP.

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

5♦ = Renons i ♦ med 5+♣ og minst ♥Hxxx. Exclusion Blackwood.

## Meldinger etter 1♣-2♥ (Overføringssperr->2♠)

BUK-hopp til 2♥ viser primært en SUBMIN overføring (SPERR) til 2♠ med minst 6+♠ uten sidefarge og 3-6HP eller minst 15HP. Det meldes etter nøyaktig samme prinsipper som etter 1♣ – 2♦.

1♣ - 2♥

?

2♠ = Javel! ÅH bør melde 2♠ på alle hender med mindre enn 18HP og minst ♠x. Se 1♣-2♦.

2NT = 18-19 UBAL. INV til 4♠ med 4+♣ og minst ♠xx. (Kan være 1♠-4-4-4). NF.

3♣ = 7+♣ og 11-14HP. ♠ er uaktuelt (max ♠x).

3♦ = Revers. 5+♣ + 4+♦. 18+HP. ♠ er uaktuelt (max ♠x).

3♥ = Revers. 5+♣ + 4+♥. 18+HP. ♠ er uaktuelt (max ♠x).

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

3NT = 18-19HP spillesterk med 6+ (semi)gående ♣ og max ♠x.

4♣ = 18-19HP, CUE med 5+♣ og ♠Hxx/xxxx. slemINV i ♠. Makker tar imot invitten med CUE, og slår av i 4♠/4NT/5♣.

4♦ = Renons i ♦ med minst ♠Hxx/xxxx, 18-19HFP. slemINV i ♠.

4♥ = Renons i ♥ med minst ♠xxxx/Hxx, 18-19HFP. slemINV i ♠.

4♠ = Minst ♠Hxx/xxxx, 18-19. Spillemelding og ikke slemambitiøs. (Kan også være SPERR)

4NT = BLW i ♠. Minst 4+♠-støtte. Minst 18HP.

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

5♦ = Renons i ♦ med 5+♣ og minst ♠Hxxx. Exclusion Blackwood.

## Meldinger etter 1♣-2♠

1♣ - 2♠ viser 6+♣/♦, 11+HP UBAL RF og benekter 4-korts ♥/♠. ÅH bør si 2NT for å få vite hva SH har:

1♣ - 2♠

?

2NT = Spørsmål om hva SH har.

3♣ = INV (11-13HP) med 6+♣ (naturlig).

3♦ = INV (11-13HP) med 6+♦ (naturlig).

3♥ = GF (14+HP) med 6+♣ (komplementær).

3♠ = GF (14+HP) med 6+♦ (komplementær).

Melder ÅH en høyere melding enn 2NT, er dette naturlig og GF (minst 15+HP). Unntak:

a) 3♣ viser minimumshånden (11-14HP) med 6+♣ (PRI).

b) 3♦ viser 15+ med 5+♣ og 4+♦ eller 4+♣ og 5+♦ (PRI).

## Meldinger etter 1♣-2NT

Hopp til 2NT viser en naturlig (SEMI)BAL GF: 18-19HP uten 4♥/♠ og normalt uten 6+♣. Som regel har SH minst 4♦. (Kan også være 3-3-3♦-4♣.)

1♣ - 2NT

?

3♣ = Ber om at SH melder 4-korts ♦ hvis han har 4-korts ♦. Deretter: CUE med ♦.

3♦ = Revers. 4+♣ + 5+♦ eller 5+♣ og 4+♦ og 15+HP. CUE i M ber om lengste m.

3♥ = Revers. 5+♣ + 4+♥. 15+HP. Naturlig fortsettelse

3♠ = Revers. 5+♣ + 4+♠. 15+HP. Naturlig fortsettelse.

3NT = 11-12HP U(SEMI)BAL/BAL. Kan være 4-4-1♦-4/4-1♥-4-4/1♠-4-4-4.

4♣ = 13+HP, 6+♣ UBAL og ber om CUE. SH tar imot med CUE, slår av med 4NT.

4♦ = 13+HP, 4+♣ + 5+♦ eller 5+♣ og 4+♦ GF og ber om CUE. SH tar imot med CUE, slår av med 4NT.

4♥ = 13+HP, 5♥ + 6+♣. GF og ber om CUE. 4NT = avslag.

4♠ = 13+HP, 5♠ + 6+♣. GF og ber om CUE. 4NT = avslag.

4NT = Kvantitativ høyning med 13-14HP og jevn hånd.

## Meldinger etter 1♣-3♣

Hopp til 3♣ er SUBMIN SPERR, 3-6HP og 6+♣ (NB! Med 7-10HP og 5+♣ meldes normalt 1♠ (= overføring til 1NT), og med 11-13 hopper man til 2NT).

1♣ - 3♣

?

Pass = Spillemelding. 11-14 UBAL/(SEMI)BAL.

3♦ = 5+♣ + 4+♦ eller 5+♦ + 4+♣. Revers: ≥ 15HP. RF. Makker passer med 3+♦, viser Mhold med 4-6HP. 3NT = 4-6HP med hold i begge M og melder 4♣ med 3-4HP med bedre ♣–tilpass enn ♦ og ingen NT-interesse.

3♥ = 5+♣ + 4+♥. Revers: ≥ 15HP. RF. Makker passer med 3+♥ og 3-4HP, melder 4♣ med 3-4HP uten støtte i ♥. 3NT = 5+HP og hold i ♠. 3♠ = 5+HP og ? etter hold. 4♥ = 4♥ og 5+HP, og 3♠/4♦ = singelton, 4+♥ og 5+HP.

3♠ = 5+♣ + 4+♠. Revers: ≥ 15HP. RF. Makker passer med 3-korts ♠ og 3-4HP, melder 4♣ med 3-4HP uten støtte i ♠ og uten ♥-hold. 3NT = 5+HP og hold i ♥. 4♠ = 4♠ og 5+HP, og 4♦/4♥ = singelton, 4+♠ og 5+HP.

3NT = 18-19 UBAL. 5+♣ men ikke slemabitiøs i ♣. Kan være 4-4-1♦-4/4-1♥-4-4/1♠-4-4-4.

4♣ = SPERREINV, enten tillegg (15+HP) eller svært lang ♣. Makker tar imot invitten med CUE og slår av ved å passe eller melde 5♣.

4♦ = Renons i ♦ med 15-19HP, 5+♣. GF. CUE tar imot og 4NT/5♣ avslår slemINV.

4♥ = Renons i ♥ med 15-19HP, 5+♣. GF. CUE tar imot og 4NT/5♣ avslår slemINV.

4♠ = Renons i ♠ med 15-19HP, 5+♣. GF. CUE/4NT (BLW)tar imot og 5♣ avslår slemINV.

## Meldinger etter 1♣-3♦

1♣ - 3♦ = SUBMIN SPERR, 3-6HP og 6+♦ (NB! Med 7-10HP og 5+♦ meldes normalt 1♠ = overføring til 1NT, og med 11-13HP melder man 1NT).

## Meldinger etter 1♣-3♥/♠

1♣ - 3♥/♠ = kortfarge m/5+♣. INV+. (11+HFP). Avslag: 3NT/4♣. CUE/4NT (BLW) tar imot slemINV, 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/5♣). 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. (Se punkt 15.2)

## Meldinger etter 1♣-4♣

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

## Meldinger etter 1♣-4♦

Hopp til 4♦ viser renons i ♦ med 7+♣. slemINV. 4♥/♠=CUE, 4NT=BLW og 5♣ tar ikke imot invitten.

## Meldinger etter 1♣-4♥/4♠

Hopp til 4♥/4♠ viser egen farge og er SPERRE-utgang i ♥/♠, NF, bør passes.

# Åpning 1♦: 2+♦ hvis 18-19NT/4+♦ UBAL ellers

1♦ viser 11-19HP, og inneholder aldri 5-korts ♥/♠ med mindre hånden er sterk og har lengre ♦. Hvis den er BAL 18-19HP, kan ♦-fargen være nede på 2-kort. Mellom 12 og 17HP er ÅH alltid UBAL med ♦ som lengste farge (normalt 5+♦, men kan ha 4-4-4♦-1♣). Unntak: 1♦ - 1♥/♠/NT - 2♣, som kan ha lengre ♣ enn ♦ (NF).

## SH viser M etter ♦-åpning

Etter ♦-åpning, liksom etter ♣-åpning, skal SH vise fram 4+M hvis han har. Etter ♦-åpning er det imidlertid ikke nok melderom til å overføre fullstendig på 1-trinnet. Med 4+♠ melder SH 1♥ (Overføring). Med 4+♥ skal SH imidlertid melde invers M med 1♠ («Underføring» eller «Switch»). Grunnen er at vi fremdeles ønsker å misbruke fiendens farge for å vise vår egen, både fordi dette hindrer dem i å melde naturlig, og fordi det underminerer deres moral.

1♥ vil alltid love 4+♠, men kan også inneholde 4+♥. (Hvis SH har begge M, kan fargene være like lange (4-4 eller 5-5) eller ♠-fargen er lenger enn ♥-fargen. 1♥ sier ingenting om lengden i de to M-fargene. 1♥ må derfor meldes av SH med hender som kan inneholde 5/6♠ og 4♥ så vel, som 5♥ og 5♠!

1♠ hos SH, derimot, viser 4+♥ og kan inneholde 4♠ (men normalt ikke flere), og da kun hvis ♥-fargen er lenger.

Fortsettelsen etter 1♦ – 1♥/♠ har mye til felles med fortsettelsen etter 1♣ – 1♦/♥:

1. XY settes opp for SH etter 3 meldinger på 1-trinnet (PRI). (1♦ - 1♥ - 1♠/NT og 1♦ - 1♠ - 1NT, og flere varianter (og doblinger) etter innmelding fra motparten).
2. Etter vist M fra SH viser direkte hopp til 3♣ på ÅH ROMEX Kort (INV, PRI) (1♦ - 1♥/♠ - 3♣) og bekrefter 4+ støtte i vist M.
3. Etter 1♦ - 1♥ viser hopp til 2♠ fra ÅH nøyaktig 11-12HP og 4♠. (Etter 1♦ - 1♠ er dette umulig å få til, og 2♥ vil vise 11-14HP og 4+♥.)
4. Etter 1♦ - 1♥ viser 1♠ fra ÅH 3+♠ og 11+HP. Kommer ÅH tilbake med ny ♠-melding (PRI), viser han ganske nøyaktig 13-14HP og 4+♠. Etter 1♦ - 1♥ - 1♠ - 2♣ (/2♦XY) bør ÅH bryte overføringen og melde 2♠ (som viser en helt eksakt hånd.)
5. Også etter 1♦ – 1♥ – 1♠ vil SH kunne hoppe rett i ROMEX Kort: 3♣/♥ vil vise 5+♠, 13+HFP og INV med (max) singelton i hoppfargen.
6. Hvis motparten blander seg inn etter 1♥/♠ fra SH, vil dette sette opp SUPPORT-X hos ÅH.

I tillegg opptrer visse fellestrekk når det gjelder utviklingen etter 1♦ - 1♥ og 1♦ - 1♠:

1. Meldingen 1NT fra ÅH viser 18-19NT og benekter 4-kort i SHs viste M.
2. Meldingen 2NT fra ÅH viser 18-19NT og bekrefter 4-kort i SHs viste M.
3. SH kan ha NF Canapé med lengre ♣ eller minst 4♦ som han kan vise på 3-trinnet etter visse sekvenser. Etter 1♦ - 1♥/♠ - 1NT er hopp til 3♣/♦ NF Canapé, for alle INV+ går gjennom XY.

### Meldinger etter pass i åpning

Når SH har vært i pass først, beholdes likevel alle systemets prinsipper, med mindre motparten har meldt slik at systemet er korrumpert. Forutsetning vil alltid være at SH er begrenset oppad til 10HP. SH kan imidlertid ha 8-10HP og en slik fordeling at han ikke har til åpning, men likevel har til INV. Han kan eksempelvis se en tilpasning og regne FP med i sin beholdning.

## PRI etter 1♦-åpning

Etter 1♦-åpning er **1. PRI** for SH alltid å vise fram 4+M hvis han har det. Dette kan han gjøre med så lite som 3HP.

SHs **2. PRI** er å sperre med forhåndsdefinerte meldinger:

a) melde 2♦ som sper med 4+♦ og 3-6HP,

b) hoppe til 3♦ med 7-10HP (NB! Må kunne tåle 3NT fra en 18-19HP ÅH) og 4+♦ (SPERR),

c) hoppe til 3♣ med 3-10HP og 6+♣ (SPERR).

d) 1♦ - 1♥/♠ - 3♥/♠ er SPERR med 4+støtte og 11-12HFP.

e) 1♦ - 1♥ - 1♠ - 3♠ er SPERR med 5+♠ og 3-10HFP.

f) 1♦ - 1♠ - 2♥ - 3♥ er SPERR med 4♠ og 3-10HFP.

g) hoppe til 2♥/♠ med en SUBMIN 6-kortfarge (SPERR).

SHs **3. PRI** er:

a) å melde 2♣ med hender som passer til det.

b) å melde 1NT med 7-10HP som ikke kan vises på annen måte og

c) Melde 2NT med 11-13HP som naturlig INV.

1. PRI er for ÅH **alltid** å vise en 18-19NT-hånd hvis man har det.
2. PRI er for ÅH etter 1♦ - 1♥:

a) å vise fram 3+♠ med meldingen 1♠ (etter 1♥ fra SH),

b) å vise 4-korts støtte til SHs viste M (hvis hans 2. melding ikke viste dette).

1. PRI for ÅH er å vise frem svake, definerte hender
   1. 2♣: viser 11-14HP NF og 5-4 i m uansett vei,
   2. 2♦: Viser 11-14HP NF med 6+♦ og
   3. 3♦: Viser 15-17HP NF med 6+♦).

Etter 3 meldinger på 1-trinnet (eller tilsvarende) er SHs **1. PRI** å benytte **XY** for å vise INV+. Gjør han ikke det er meldingen hans NF med mindre det er et dobbelthopp som viser kortfarge med tilpasning til en vist M.

## Om 1♦ åpning:

1♦ åpning kan være UBAL eller (SEMI)BAL (samme (SEMI)BAL håndtyper som etter 1♣). Hvis hånden er på 11-17HP, er den i prinsippet alltid UBAL med normalt minst 5♦ (NB! 4♦ hvis 4-4-4-1♣, og da kan man eventuelt vurdere åpning på 1NT, som kan inneholde singel minor og dessuten 1♦ etterfulgt av 2♣, som kan vise 4♦ og 5♣).

Hvis vi viser hånden som 18-19NT vil den for SH alltid være (SEMI)BAL, og kun da kan ÅH ha færre enn 4♦. Men hånden kan naturligvis også være UBAL med 18-19HP, og da med ♦ som lengste farge.

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♣) eller 1NT åpning. 1♦ vil oftest meldes med en hånd som har

1. Minst én singelton og en god lang enseter (6+♦), 1♦ - 1♥/♠/NT - 2♦.
2. 5♦ og 4♥/♠ med eller uten HP nok for revers. (Dette betyr at 1♦ - 1x - 2♦ kan inneholde 5+♦ og 4♥/♠ uten revers styrke (11-14HP)).

c) 4-4-4♦-1♣-fordeling.

d) 11-14HP UBAL minorpreget med minst 5-4 en eller annen vei i m (5+♣ + 4+♦ eller 5+♦ + 4+♣): 1♦ - 1♥/♠/NT - 2♣. (5-4-2-2 vises normalt som en NT-hånd).

e) En 18-19NT.

SH skal holde oppe på 1-trinnet med så lite som 3+HP (PRI), for åpningen 1♦ kan inneholde en 18-19NT. (Det kan tenkes at SH er nødt til å «fake» en M-farge for å få dette til, for med: ♠knxx-♥xxx-♦x-♣D9xxxx, vil du neppe strande en 18-19HP-makker i 1♦ på 2-1 tilpasning! Du melder derfor 1♥ i praktisk bridge, selv om du da lyver på en ♠, for ikke å ha noen ulempe overfor resten av salen. Dette kan riktignok strande deg i 4-3-tilpasning i M på 2-trinnet eller føre til at makker sier 2NT, som du eventuelt passer.)

Gjenmelding 1NT (18-19HP) fra ÅH benekter 4-kortsstøtte i vist M, og etter dette kan SH bruke XY (2♣/♦ PRI) for å invitere eller kreve (det er gått 3 meldinger på 1-trinnet). Alle andre meldinger enn XY vil da bli svake spille- og/eller preferansemeldinger.

Et hopp til 2NT direkte etter 1♥/1♠ viser imidlertid 18-19NT med 4-kortsstøtte i vist M). Dette har noen konsekvenser.

1) SH kan som svar på 2NT passe eller gjenmelde 3♥/♠ (den støttede M) som spillemelding med SUBMIN (3-6HP). Alt annet vil være GF.

2) Alle ROMEX Kort (direkte hopp til 3♣/3♥ etter 1♦ – 1♥ og hopp til 3♣/3♠ etter 1♦ – 1♠) vil derfor også vise sterke hender (15-17HP), men altså ikke så sterke som en 18-19NT. Slike hopp vil vise 4+♦, 4 i SHs viste ♥/♠ og dessuten max singelton i hoppfargen (ofte 4-4-4♦-1♣).

3) Konsekvensen av dette er at 1♦ - 1♥/♠ - 2♣ vil vise minst 5-4 en eller annen vei i m (5+♣ + 4+♦ eller 5+♦ + 4+♣) benekter støtte i vist M og er NF (11-14HP).

4) Melding av ikke vist M på 2-trinnet vil bli Revers, vise 15+HP og SH bør bruke BUK-Lebensohl (2NT) med en SUBMIN hånd.

## Overordnede (PRI) prinsipper

SH skal etter 1♦ stort sett melde naturlig, bortsett fra i 4 tilfeller, som er mer eller mindre PRI.

1. Man skal alltid først undersøke M-tilpasningen. Selv med så lite som 3HP bør SH vise en 4-korts M hvis han har det. Dette setter opp Canapé hvis SH senere melder ♣ og ikke har fått støtte i vist M.

1. ROMEX Kort er beskrevet under åpning 1♣. Alle langfargetrials bortfaller på ÅH fordi 2NT brukes til å vise 18-19HP med M-støtte.
2. Sperreprinsippet.

1♦ – 3♦ er SPERR på SH med 4+♦ og 7-10HFP.

1♦ - 3♣ er SPERR på SH med 6+♣ og 3-10HP.

1♦ - 1♥/♠ - 3♥/♠ er SPERR med 4+støtte og 11-12HFP.

1♦ - 1♥ - 1♠ - 3♠ er SPERR med 5+♠ og 3-10HFP.

1♦ - 1♠ - 2♥ - 3♥ er SPERR med 4♥ og 3-10HFP.

1♦ - 2♦ er SPERR på SH med 4+♦ og 3-6HP.

Det samme er tilfelle hver gang enten ÅH eller SH høyner en støttet M til 3-trinnet eller en støttet m til ¾-trinnet. Dette gjør man hver gang man antar at man ikke har den høyeste kontrakten og ikke går mer enn 100 i bet. Man må da melde det man tror er en god melding, ikke hva man tror står! Det lille ekstra trinnet gjør livet ekstra surt for fienden.

1. Det 4. prinsippet er at **XY** settes opp og brukes **hver gang det er gått tre meldinger på 1-trinnet**, også når ÅH viser 18-19NT (uten tilpass til vist M) med gjenmeldingen 1NT.

Etter 1♦ – 1♥/1♠ – 2NT er alle meldinger på 3-trinnet CUE og GF, og alle meldinger på 4-trinnet er CUE og slemINV. (NB! Unntak: Når den sterke hånden ikke får meldt trumffargen, vil fargen under etablert trumffarge være overføring til trumffargen både på 3- og 4-trinnet for å få kontrakten på riktig hånd.) Gjentagelse av fargen viser 3-6 (SUBMIN) og NF, og alle nye meldinger på 4-trinnet er CUE og slemINV.

Når gjenmeldingen som viser 18-19NT forekommer tvunget på 2-trinnet (f. eks. 1♦ – 2♣ – 2NT eller etter fiendens innmeldinger), er 2NT (og eventuelt 3♣) endestasjon for en SUBMIN SH. Alt annet enn pass fra SH naturlig og GF.

Hopp direkte til 4♣/♦ etter 2NT (som ikke viser M-støtte) vil være slemINV med ekte farge. Svar: CUE er aksepterende mens 4NT er avslag.

Med en SUBMIN SH må man ha en bremsekloss overfor en revers på ÅH. I meldings-forløpet 1♦ – 1♥/♠/NT/2♣ – 2♥/♠ (som revers) vil derfor 2NT fra SH være BUK-Lebensohl, som viser max 6HP, og 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+. (Se punkt 6.3.1)

En SH med minst 4-korts ♦-støtte uten 4-korts M vises slik: 0-5HFP: pass. 6-8HFP: 3♦ (=SPERR). 9-10HFP: 2♦. 11-13HFP: 2♣ etterfulgt av 3♦. 14+HFP: 2♣ etterfulgt av 2NT.

## Visning av 15-17HP etter åpning 1♦

Med 15-17HP kan ÅH i sin andre melding hoppe til 3♦ med 6-kort og ikke tilpasning til en vist M. Med 5-4 i m kan han melde 2♣, som er RF mot alle SH på minst 7HP. Med tilpasning til en vist M, kan åpneren hoppe til 3 i den viste M. Revers i ♥/♠ på 2-trinnet viser også 15+HP (dårligst 15-17HP).

## Svar på åpning 1♦ (18-19NT m/2+♦/11-17 m/5+♦)

1♦ - ?

pass = 0-6HP, ikke 4+♦ og ikke 4+♥/♠.

1♥ = RF: 3+HP og 4+♠. Hvis begge M: kan være like lang i M eller lengst i ♠: (4-4-x-x/5-4-x-x/5-5-x-x/6-4-x-x). Setter opp Romex kort (direkte hopp fra ÅH til 3♣/♥).

1♠ = RF: 3+HP og 4+♥. Kan ha 4♠, men er da lengre i ♥. Setter opp Romex kort (direkte hopp fra ÅH til 3♣/♠).

1NT = NF 7-10HP uten 4♥/♠. Har 4+♦ og/eller 4+♣. Kan være i toppen av SUBMIN (5-6HP) med spesielt med ♦-støtte og gode honnører.

2♣ = Overføring til 2♦ (RF), og viser a) INV med 6+♣/♦. b) GF med 6+♣/♦. C) INV med minst 4-4 i m. Ingen interesse for M.

2♦ = 3-6HFP NF, 4+♦, ikke 4-korts ♥/♠. SPERR

2♥ = 3-6HP, Naturlig SUBMIN SPERR. 6-kortsfarge i ♥. Mesteparten av HP i ♥. Trenger ikke å ha ♦-støtte.

2♠ = 3-6HP, Naturlig SUBMIN SPERR. 6-korts ♠. Mesteparten av HP i ♠. Trenger ikke å ha ♦-støtte.

2NT = 11-13HP, Naturlig BAL INV uten 4♥/♠, og max 3♦. Setter opp straff på begge hender. (Se punkt 10.5.3)

3♣ = 3-6HP, Naturlig SUBMIN SPERR. 6+♣. Mesteparten av HP i ♣. Trenger ikke å ha ♦-støtte. (Med 5+♣ og 7-10 meldes 1NT).

3♦ = SPERR med 4+♦, 7-10HFP. (NB! Må være god nok (ha mellomkort) til å tåle 3NT med 18-19NT på ÅH.)

3♥ = 4+♦, 11+HFP med kortfarge i ♥. Ikke 4♠. slemINV. Ber om CUE.

3♠ = 4+♦, 11+HFP med kortfarge i ♠. Ikke 4♥. slemINV. Ber om CUE.

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

4♣ = 4+♦, 14+HFP med kortfarge i ♣. Ikke 4♥/♠. slemINV. Ber om CUE.

4♦ = SPERREINV med minst 4+♦, 6-10HFP.

4♥ = Langfarge i ♥. Spillemelding.

4♠ = Langfarge i ♠. Spillemelding.

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

## Strategi når motparten blander seg inn over 1♦

Hvis M2 dobler 1♦, er 1♥/♠ det samme som uten x. Alle nye farger på laveste nivå er RF. Hopp i ny farge er SPERR. XX er INV+ med 11+HP og interesse for STRAFF av motparten (setter opp STRAFF-X på begge hender). 2♣ setter opp INV (3♦) og GF (2NT) med ♦-støtte (og dessuten SPERR i ♣ (3♣) og generell GF (alt annet enn 2NT/3♣/♦)). 2♦ viser 7-10HP med ♦-støtte, og 2NT er INV (setter opp STRAFF-X på begge hender) uten ♦-støtte (11-13HP).

Hvis M2 melder inn farge på 1-3-trinnet, er x NEG-X, ny farge RF og hopp i ♦ sperrende. Overmelding = INV+ med ♦-støtte og 2NT = INV til 3NT med max ♦xx. 2♦ er fremdeles 7-10HP og 4+♦. Hvis ÅH dobler etter 2 passer eller melder NT viser dette 18-19NT.

Hvis M2 melder inn sterk 1NT, er x forslag til straff, 2♣ = begge M og alle nye farger naturlig og sperr, 2NT viser 5+♣ og 3+♦ og 2♦/3♦/4♦ er sperr med 4+♦.

Hvis M4 melder inn farge på ½-trinnet etter Mvisning på 1♦, er dobling en SUPPORT-X, og alle nye farger uten hopp er RF. Melding i vist M = 4-kortsstøtte. Overmelding fra ÅH vil vise 15+ og spørre etter hold. Hvis motparten melder inn på minst 2-trinnet, vil både 2NT og x kunne vise 18-19, uansett om makker har meldt noe eller ei.

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

1♦ - 1♥ er naturlig RF: 3+HP og 4+♠. Meldingsforløpet fortsetter som etter 1♣ – 1♦/♥ (ÅH «kvitterer» via 1♠ med 3+♠ og hopper til 2♠ med 4+♠ og 11-12HP). 1♥ setter opp Romex Kort på ÅH (via hopp til 3♣/♥). 1♥ viser enten bare ♠, lengst i ♠ eller like lang i ♥/♠.

Med 3-3-3-4/3-3-2-5/3-3-1-6 og SUBMIN bør SH melde 1♥ med 3-korts ♠ som en nødmelding, for å gardere en ÅH med 18-19NT.

1♦ - 1♥

?

1♠ = UBAL 11-17HFP (Kan ha 18-19HP UBAL, men benekter 18-19NT). RF med (4)5+♦ og 3+♠. RF. Setter opp XY. Kan kun passes med 4+♠ og SUBMIN. Kan være 13-14HP med 4♠, som ÅH viser gjennom å melde ♠ uten hopp i sitt neste bud (jfr. Utviklingen etter 1♣ - 1♦/♥). 2♠ tar da PRI over alle andre svar på XY.

1♦ - 1♥

1♠ ?

pass = 3-6HP, 4+♠, SUBMIN og max 3♦. Med 4+♦ og SUBMIN hopper man med bare 3♠ til 3♦ (SPERR), med 5+♠ og SUBMIN, hopper man til 3♠ (SPERR).

1NT = Naturlig. 7-10, (SEMI)BAL NF. Benekter 5+♠.

2♣ = 5-4 eller 4/5 i m UBAL. Ikke interessert i NT. 11-14HP. SH prefererer eller melder 2NT for å få vite hvilken m som er lengst.

2♦ = 6-korts ♦. 11-14HP UBAL. Ikke interesse for NT.

2♥ = 4+♥ sammen med 4♠, 11-14HP.

2♠ = 4♠. Spillemelding. 13-14HFP.

2NT = Naturlig INV (15-17HP). Nøyaktig 3-korts ♠.

3♣ = 5+♦, 4+♣ og 15-17HP. INV.

3♦ = 6+♦ og 15-17HP. INV.

3♥ = 5+♦, 4+♥, 3♠ og 15-17HP. INV.

3♠ = 4♠ og 11-14HFP med en singelton og minst 5+♦. SPERR.

3NT = Spillemelding. Ikke 4♠.

4♣ = Kortfarge i ♣ og 15+HP med minst 5+♦ og 4+♠. GF.

4♦ = CUE i ♦ og 15+HP med minst 5+♦ og 4+♠. GF.

4♥ = Kortfarge i ♥ og 15+HP med minst 5+♦ og 4+♠. GF.

4♠ = Spillemelding. 4+♠. 15+HFP. Ingen kortfarge. NF.

2♣ = XY INV. Ber om 2♦.

2♦ = XY GF.

2♥ = 4♥ og 4+♠. 7-10HFP NF. Invitter går gjennom XY. ÅH bør preferere til ♠ med 11-14HFP og 3-3 i M, for hvis SH er lenger i en farge, er dette i ♠.

Pass = 4+♥.

2♠ = 3-3 i M eller 4-korts ♠ og 13-14HP. NF.

2NT = NF. Velg m. Har 5-4 i m. 11-14HP.

3♣ = INV med 5♣ og 4♦, 15-17HP.

3♦ = INV med 5♦ og 4♣. 15-17HP.

3♥ = INV med 4♥. 15-17HP.

3♠ = INV med 4♠. 15-17HP.

3NT = 18-19HP UBAL Spillemelding. 5♦ og ikke 4♥/♠.

4♣ = Kortfarge i ♣ og 15+HP med minst 5+♦ og 4+♥. GF.

4♦ = CUE i ♦ og 15+HP med minst 5+♦ og 4+♥. GF.

4♥ = Spillemelding med 15+HFP, minst 5+♦ og 4+♥. Ingen kortfarge..

4♠ = Spillemelding. 4+♠. 15+HFP.

2♠ = PRI med 5+♠, 7-10HFP. NF, men konstruktiv.

2NT = 7-10HP NF UBAL med kun 4♠ men kan ha 3+♦ og/eller 4+♣. ÅH passer med minimum, eller tar ut i 3♣/♦/♥. 3NT er for play.

3♣ = ROMEX Kort i ♣ (singel). Bekrefter 5+♠. INV.

3♦ = Minst 4♦. SUBMIN SPERR (3-6HFP).

3♥ = ROMEX Kort i ♥ (singel). Bekrefter 5+♠. INV.

3♠ = 5+♠. SUBMIN SPERR. 3-6HFP. (INV+ går gjennom XY.)

3NT = Sjanse: 14+HP eller stikkrik 11-13HP med 3+♦-støtte, egen god ♣-farge og minst hold/halvhold i ♥.

4♣ = Renons i ♣ m/5+♠. 15+HFP. GF, og ber om CUE.

4♦ = SPERRE-INV i ♦. Benekter 5+♠. 7-10HFP.

4♥ = Renons i ♥ m/5+♠. 15+HFP. GF, og ber om CUE.

4♠ = Spillemelding. 5+♠. 15+HFP. Kan være SPERR. Ingen slemambisjoner.

1♦ - 1♥

1NT = 18-19, PRI. (SEMI)BAL hånd uten 4♠, men kan ha 4-korts ♥. Setter opp XY. 1NT er NF når SH har 3-6HP (SUBMIN). Med 7+HP på SH er 1NT GF.

1♦ - 1♥

1NT - ?

pass = 3-6HP, 4♠, ingen sidefarge ((SEMI)BAL) og 1NT er beste kontrakt.

2♣ = XY INV. RF. Ber om 2♦.

2♦ = XY GF med 7+HP.

2♥ = 4♥ sammen med 4+♠. NF SUBMIN (3-6HP). ÅH bør preferere til ♠ med 3-3 i M, for hvis SH er lenger i noen farge, er dette i ♠. (INV+ går gjennom XY).

2♠ = 5+♠ og NF (3-6HP). (INV+ går gjennom XY).

2NT = Ber om preferanse i m. SH har en svak UBAL hånd (3-6HP) med 4♠ og minst 4-4 i m: 4-1-4-4/4-0-5-4/4-0-4-5. (INV+ går gjennom XY).

3♣ = NF Canapé i ♣ (4♠ og 5+♣) med 3-6HP. (INV+ går gjennom XY).

3♦ = NF Canapé i ♦ (4♠ og 5+♦) med 3-6HP. (INV+ går gjennom XY).

3♥ = SUBMIN (3-6HP) 5-5 i ♥/♠. (INV+ går gjennom XY).

3♠ = 6+♠ og SPERRE-INV (3-6HP). (INV+ går gjennom XY).

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

4♣ = Kortfarge i ♣, 6+♠ (7+HP). GF. Ber om CUE. Avslag = 4♠.

4♦ = Kortfarge i ♦, 6+♠ (7+HP). GF. Ber om CUE. Avslag = 4♠.

4♥ = Kortfarge i ♥, 6+♠ (7+HP). GF. Ber om CUE. Avslag = 4♠.

4♠ = 6+♠ og NF (3-10HP). Tror ikke på slem.

4NT = Kvantitativ melding. 11-13HP. Ingen langfarge. (Se punkt 15.2)

1♦ - 1♥

?

2♣ = Naturlig. UBAL 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦ og 11-14HP. NF og benekter 3+♠. Kan ikke ha 2-2-4-5/2-2-5-4, (ville da ha åpnet 1♣ og vist en 11-14NT). Kan naturligvis til nød ha 4♥ (0-4-4-5/0-4-5-4).

1♦ - 1♥

2♣ - ?

Pass = Spillemelding (3+♣ sammen med 3♦ og max 4♠). SUBMIN.

2♦ = Minorpreferanse. NF. Kan være SUBMIN.

2♥ = 4♥ sammen med 4+♠. NF. ÅH bør preferere til ♠ med 3-3, da meldingen kan vise lenger ♠ enn ♥.

2♠ = 5+♠ NF og SUBMIN (3-6HP).

2NT = INV med 4♠ og 11-13HP. Hvis ÅH melder, bør han vise hvilken m som er lengst.

3♣ = INV med 4+♣ og 4♠ og 11-13HP.

3♦ = INV med 4+♦ og 4♠ og 11-13HP.

3♥ = INV med 5-5 i M. 11-13HP. Velg M på 3- eller 4-trinnet!

3♠ = 6+♠ and a PRE-EMPT INV (7-10HP).

3NT = Spillemelding med ♥-hold og 14+HP.

4♣ = SPERRE-INV med 5+♣ og (7-10HP).

4♦ = SPERRE-INV med 5+♦ og (7-10HP).

4♥ = GF med 5-5 i M. 11-13HP. Velg en M! Ikke slemambitiøs.

4♠ = 6+♠ og NF (11+HP). Selvspillende farge. Ikke slemambitiøs.

1♦ - 1♥

2♦ - = Naturlig, normalt en UBAL 6-korts ♦ 11-14HP NF. Benekter 3+♠. Kan være en nødmelding på 5-korts ♦ og 4-korts ♥ med 11-14HP (= en ikke-revershånd.)

1♦ - 1♥

2♦ - ?

2♥ = 4♥ sammen med 5+♠ (3. farge RF: kan ha 6-korts ♠). ÅH bør passe med 3♥ og preferere til 2♠ med 11-14HP og 2-2 i M, for SH kan være lenger i ♠ enn i ♥. Med 4♥ bør ÅH løfte til 3♥ med 11-13HFP og hoppe til 4♥ med 14+HFP.

2♠ = 5+♠ og NF SUBMIN (3-6HP).

2NT = Naturlig INV.

3♣ = NF Canapé i ♣ (4♠ og 5+♣) med max 10HP.

3♦ = 4♠ og 3+♦ og 3-6HFP. SPERR.

3♥ = INV (11-13HP) med 5-5 i M. Velg M på 3- eller 4-trinnet!

3♠ = 6+♠ og SPERRE-INV (7-10HP).

3NT = Spillemelding. Hold i ♣ og ♠ og tror på utgang.

4♣ = Kortfarge i ♣, 4+♦ (14+HFP). GF. Ber om CUE. Avslag = 4♠/5♦.

4♦ = SPERRE-INV i ♦, 4+♠, 4+♦ og 7-10HFP. NF.

4♥ = GF med 5-5 i M. 11-13HP. Velg M på 4-trinnet! Ikke slemambitiøs.

4♠ = 7+♠ og NF (7-10HP). Tror på utgang, men ikke på slem.

5♦ = 5+♦, 4♠ og 11-13HFP. Tror ikke på slem.

1♦ - 1♥

?

2♥ = Naturlig revers, 15+HP RF. 5+♦ og 4+♥. NB: 2NT fra SH = BUK-Lebensohl (viser max 6HP). Alt annet viser 7+HP og er minst INV. (Se punkt 6.2.1)

1♦ - 1♥

2♥ - ?

Pass = SUBMIN og 3+♥.

2♠ = 5+♠, 7-10HP NF.

2NT = BUK-Lebensohl. 3-6HP. Ber om 3♣ fra ÅH.

3♣ = Javel

Pass = Vil spille 3♣. Minst 5+♣ og SUBMIN.

3♦ = Vil spille 3♦ (minst 3♦ og SUBMIN).

3♥ = Vil spille 3♥/♠. Minst 5-5 i M og SUBMIN (3-6HP). NF.

3♣ = Canapé. Viser 5-6♣ sammen med 4♠. 7-10HP INV.

3♦ = ♦-preferanse på minst 3♦. 7-10HP INV.

3♥ = 4♥ og 4+♠. 7-10HP INV.

3♠ = 6♠ og 7-10HP INV.

3NT = Spillemelding. 11+HP.

4♣ = 11+HP, slemINV m/max singel ♣ og 4♥. CUE/4NT tar imot, 4♥ avslår.

4♦ = 11+HP, slemINV m/♦-støtte og 4♠. Ber om CUE. slemINV. CUE/4NT tar imot, 5♦ avslår.

4♥ = 11+HP og 4♥. Spillemelding. Ingen slemambisjoner.

4♠ = 11+HP og 6+ selvspillende ♠. Spillemelding. Ingen slemambisjoner.

5♦ = Spillemelding. Ingen slemambisjoner.

1♦ - 1♥

?

2♠ = 4♠, 5♦ (kan være 4♠-4♥-4♦-1♣) og 11-12HFP. UBAL NF. Setter opp ROMEX Kort og Lang. SH kan passe med max 12(13)HP.

1♦ - 1♥

2♠ - ?

Pass = Spillemelding med SUBMIN og med svak INV (3-10/11-12(13)HP). 4-4 i ♠ er etablert.

2NT = Innledning til ROMEX Lang.

3♣ = Javel.

3♦ = ROMEX Lang: 3+♦ (Naturlig).

3♥ = ROMEX Lang: 3+♥ (Naturlig).

3♠ = ROMEX Lang: 3+♣ (Residuet).

3♠ = SPERR. Avslår alle invitter.

3♣ = ROMEX Kort. INV med singel ♣ (Naturlig). 11-13HFP.

3♦ = ROMEX Kort. INV med singel ♦ (Naturlig). 11-13HFP.

3♥ = ROMEX Kort. INV med singel ♥ (Naturlig). 11-13HFP.

3♠ = SPERR.

3NT = Spillemelding. 14+HP. Tror det er like mange stikk i NT som i ♠.

4♣ = 11+HP og renons i ♣ og 4+♠. slemINV. CUE/4NT tar imot, 4♠ avslår.

4♦ = 11+HP og renons i ♦ og 4+♠. slemINV. CUE/4NT tar imot, 4♠ avslår.

4♥ = 11+HP og renons i ♥ og 4+♠. slemINV. CUE/4NT tar imot, 4♠ avslår.

4♠ = Spillemelding. Ingen slemambisjoner.

1♦ - 1♥

?

2NT = NB! PRI med en 18-19NT med 4-korts ♠–støtte. NB! 3♥ (= SUBMIN overføring til 3♠ eller slemINV) er eneste ”sign off” fra SH etter dette. Alle andre meldinger på 3-trinnet er CUE og GF. Likeledes er 4♥ overføring til 4♠ uten sleminteresse.

1♦ - 1♥

2NT- ?

3♣ = Ekte CUE. 7+HP og 4+♠.

3♦ = Ekte CUE. 7+HP og 4+♠. Benekter ♣-CUE.

3♥ = Overføring til 3♠ (for å få kontrakten på rett hånd). PRI.

3♠ = OK.

Pass = Sign off med SUBMIN.

3NT = Kontraktforslag med jevn hånd og ingen sleminteresse.

4♣ = CUE. Viser sleminteresse. Avslag: 4♠.

4♦ = CUE. Viser sleminteresse. Avslag: 4♠.

4♥ = CUE. Viser sleminteresse. Avslag: 4♠.

3♠ = Normalt en meget dårlig melding! Bør unngås for enhver pris.

3NT = Normal utgang, og forslag til kontrakt med en jevn hånd. Ikke slem-ambitiøs. ÅH tar ut i 4♠ hvis han ikke ønsker å spille 3NT.

4♣ = Renons i ♣ med 4+♠. Ikke E-BLW, men slemINV

4♦ = Renons i ♦ med 4+♠. Ikke E-BLW, men slemINV

4♥ = Overføring til 4♠. Ingen sleminteresse.

4♠ = Jeg vil spille sjøl, for jeg har en overraskelse på lur til FI.

4NT = BLW med ♠ som trumf.

5♣ = Renons i ♣ med 4+♠. E-BLW.

5♦ = Renons i ♦ med 4+♠. E-BLW.

5♥ = Renons i ♥ med 4+♠. E-BLW.

1♦ - 1♥

?

3♣ = ROMEX Kort (singel ♣). Bekrefter 4+♠. (15+HFP) INV.

3♦ = 15-17HP (kan være sterkere), god 6+♦-farge, MAX 2♠. INV.

3♥ = ROMEX Kort (singel ♥). Bekrefter 4+♠. (15+HFP). INV.

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

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

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

4♦ = 7+♦. 15-19HP. Ingen interesse for NT. Ingen sidefarge. INV i ♦. MAX 2♠.

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

4♠ = 18-19HP, 5+♦, 4+♠ og ingen kortfarge. Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

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

1♦ - 1♠ viser 4+♥ og 3+HP, og enten er ♥ eneste M eller, hvis han også har ♠-farge, er ♥ alltid lengst. Setter opp ROMEX Kort (direkte hopp til 3♣/♠) og videre meldingsforløp er helt standard. RF.

1. PRI for ÅH er å vise 18-19NT (1NT uten og 2NT med 4-korts ♥). 2. PRI er å bekrefte 4+♥ (gjennom å melde 2♥). 3. PRI er å vise 6+♦ og svak hånd eller 5-4/4-5 i m (11-14HP NF).

Revers på ÅH viser 15-17HP, og SHs 1. PRI er da å melde 2NT som BUK-Lebensohl med SUBMIN (=max 6 HP). Når en 18-19NT med ♥-støtte ikke får vist fargen naturlig på lave nivåer, er både 3♦ (SUBMIN eller slemINV) og 4♦ (ingen slemambisjoner) øremerket overføring til ♥ for å få kontrakten på den riktige (sterke) hånden.

1♦ - 1♠

?

1NT = 18-19NT, (SEMI)BAL uten 4-korts ♥. Setter opp XY. 1NT er kun NF når SH har SUBMIN. Med 7+HP hos SH er 1NT GF:

1♦ - 1♠

1NT - ?

pass = SUBMIN (3-6HP), 4♠, ingen lengre sidefarge ((SEMI)BAL) og tror 1NT er beste kontrakt.

2♣ = XY INV. RF. Ber om 2♦.

2♦ = XY GF.

2♥ = 5+♥ NF. (3-6HP). (INV+ må gå gjennom XY).

2♠ = 5+♥ og 4+♠ og NF (3-6HP). (INV+ må gå gjennom XY).

2NT = Ber om preferanse i m. SH har SUBMIN med 4♥, 4+♣ og 4+♦ (INV+ må gå gjennom XY: 1♦ – 1♠ – 1NT – 2♣ – 2♦ – 2NT =6-7HP).

3♣ = NF Canapé i ♣ (4+♥ og 5+♣). (3-6HP). INV+ skal gå gjennom XY.

3♦ = NF Canapé i ♦ (4+♥ og 5+♦). (3-6HP). INV+ skal gå gjennom XY.

3♥ = 6+♥. SPERR. NF (3-6HP). (INV+ skal gå gjennom XY.).

3♠ = Singel ♠ og 6+♥. GF (14+HP). Setter ♥ som trumf. Ber om CUE.

3NT = Sjanse med 11+HP og minst halvhold i både ♣ og ♠.

4♣ = Singel ♣ og 6+♥. GF (14+HP). Setter ♥ som trumf. Ber om CUE.

4♦ = Singel ♦ og 6+♥. GF (14+HP). Setter ♥ som trumf. Ber om CUE.

4♥ = 6+♥ og NF (11+HP). Tror ikke på slem.

1♦ - 1♠

?

2♣ = Naturlig. UBAL 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦. 11-14HP. NF. Max 3♥.

2♦ = Naturlig, normalt 6-korts ♦, 11-14HP. NF (Kan være en nødmelding med 5♦ + 4♠ og 11-14HP = en ikke-revershånd.) Max 3♥.

2♥ = Naturlig støtte med 5+♦ og 4+♥ (kan være 4-4-4-1♣ eller 0-4-4-5/0-4-5-4). Kan ha 3♥, men visning av dette er bare 4. PRI. 11-14HFP. NF. Setter opp ROMEX Kort og Lang:

2♠ = Innledning til ROMEX Lang.

2NT = OK.

3♣ = ROMEX Lang: 3+♣.

3♦ = ROMEX Lang: 3+♦.

3♥ = ROMEX Lang: 3+♠.

3♥ = Tar ikke imot noen INV.

4♥ = Tar ikke imot alle INV.

2NT = ROMEX Kort med Singel ♠.

3♣ = ROMEX Kort med Singel ♣.

3♦ = ROMEX Kort med Singel ♦.

3♥ = SPERR.

2♠ = Naturlig Revers, 15+HP, 5♦ og 4♠ og benekter 3+♥. RF. NB! 2NT fra SH er

BUK-Lebensohl med SUBMIN, og ber om 3♣ som kan passes eller justeres til rett farge som skal passes.

1♦ - 1♠

?

2NT = NB! 18-19NT med 4-korts ♥–støtte (kan ha 5+♦ og kan dessuten være UBAL). SH bør overføre med 3♦ til 3♥ enten med en SUBMIN hånd (passer ned 3♥) eller med en slemambitiøs hånd (SH CUEer etter 3♥). Med en normal hånd uten sleminteresse overfører SH direkte med 4♦ til 4♥ og passer.

1♦ - 1♠

2NT- ?

3♣ = CUE og GF. ÅH sier normalt 3♥ og så fortsetter CUE-forløpet derifra. Hvis ÅH ikke sier 3♥, men CUEer 3♦, vil 4♦ være ny overføring og ikke CUE, uansett om man er i et CUE-forløp.

3♦ = submin (eller sterk) overføring til 3♥.

ÅH sier 3♥, som SH kan passe (SUBMIN) eller melde et CUE i en annen farge = Slemambisiøs. 3NT fra SH etter 3♥ viser sleminteresse, men benekter CUE i ♠ og ♣

3♥ = Normalt en meget dårlig melding! Bør unngås for enhver pris.

3♠ = CUE og GF. ÅH sier normalt 4♥, men sier han 3NT (kontraktforslag) eller CUEer 4♣ er 4♦ alltid overføring til ♥, og IKKE CUE! 3♠ benekter CUE i ♣.

3NT = Normal utgang, og forslag til kontrakt med en jevn hånd. Ikke slem-ambitiøs.

4♣ = Renons i ♣ og slemINV. Ikke E-BLW, men slemINV,

4♦ = Normal overføring til 3♥. Ingen slemambisjoner.

4♥ = Jeg vil spille sjøl, for jeg har en overraskelse på lur til FI.

4♠ = Renons i ♠ og E-BLW.

4NT = BLW med ♥ som trumf.

1♦ - 1♠

?

3♣ = ROMEX Kort (singel ♣). Bekrefter 4+♥. (15+HFP) RF. Også her vil 3♦/4♦ være øremerket til overføring av kontraktfargen til den riktige hånden.

3♦ = 15-17HP, god 6+♦, max 2♥ og ingen kortfarge. NF.

3♥ = 4+♥ + 5+♦ (kan være 4-4-4-1♣) 15-17HFP. INV.

3♠ = ROMEX Kort (singel ♠). Bekrefter 4+♥. (15+HFP) RF. Igjen blir ¾♦ overføring til 4♥ fra SH.

3NT = Sjanse, (semi-)gående 6-7♦ 15-19HP med hold i ♣/♠. Max 2♥.

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

4♦ = Kortfarge i ♦ med 4+♥. Naturlig 18-19HP. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

4♥ = SEMIBAL 18-19HP. (Benekter kortfarge i ♠/♣.) Bekrefter 4+♥ og 5+♦. Ingen slemambisjoner. Mest sannsynlig fordeling: 2-4-5-2.

4♠ = Renons i ♠, 4+♥ og 5+♦. 18-19HFP. Exclusion Blackwood.

4NT = BLW med ♥ som trumf. 18-19HP. 4+♥ og 5+♦ og en helt spesiell hånd.

5♣ = Renons i♣, 4+♥ og 5+♦. 18-19HFP. Exclusion Blackwood.

## Meldinger etter 1♦-1NT

1NT viser 7-10HP (SEMI-)BAL uten 4♥/♠ og ikke 4♦. (Unntak: kan avvike fra dette med 7-10HP og 3-3-3-4/3-3-4-3.) SH har derfor normalt minst 4♣: 3-3-3-4/3-3-4-3/3-3-2-5/3-2-2-6/2-3-2-6. Til nød: 2-2-2-7. Meldingssekvensen setter ikke opp noe som helst, og man bruker hopp/revers for å vise åpningshender på 15+HP.

1♦ - 1NT

?

Pass = Tror 1NT er beste kontrakt. Har 5+♦ UBAL (kan være 4-4-4♦-1♣).

2♣ = Naturlig. UBAL NF med 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦ og 11-14HP.

2♦ = 6+♦. (Kan ha 5♦ og 4♥/♠ i en svak åpningshånd (11-14HP).) NF

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

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

2NT = 18-19NT GF med 2+♦ og (SEMI)BAL. SH viser hånden sin:

3♣ = 3-3-3-4

3♦ = 3-3-2-5

3♥ = 2-3-2-6

3♠ = 3-2-2-6

3 NT = 2-2-2-7

3♣ = 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦, 15+HP eller svært fordelingspreget. RF. (ÅH passer normalt 1NT med 11-14HP.)

3♦ = 6+♦, 15-17HP. INV. Ingen sidefarge.

3♥ = 5+♥, 6+♦. 15+HP. slemINV. Avslag: 3NT/4♥/5♦. Ny farge = CUE med ♥.

3♠ = 5+♠, 6+♦. 15+HP. slemINV. Avslag: 3NT/4♠/5♦. Ny farge = CUE med ♠.

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

4♣ = 5+♣, 6+♦. 15+HP. slemINV. Avslag: 4♣/5♣/♦. 4M = CUE med ♣. 4♦ setter ♦ som trumf.

4♦ = 7+♦. 15+HP. Ingen interesse for NT (pga dårlig M). SPERRE-INV i ♦.

4♥ = Kortfarge med 6-7♦. 15+HP. GF. Ber om CUE.

4♠ = Kortfarge med 6-7♦. 15+HP. GF. Ber om CUE.

4NT = BLW med ♦ som trumf. 15+HP.

5♣ = Kortfarge m. 6-7♦. 15+HP. GF. Ber om CUE.

## Meldinger etter 1♦- 2♣ (Overføring -> 2♦)

2♣ er overføring til 2♦ som benekter 4M og viser 1) INV med lang (6+) ♣/♦, 2) GF med lang (6+) ♣/♦ eller 3) (SEMI)BAL GF med minst 4 i enten ♣ eller ♦ eller begge. Når SH avgir en ny melding etter 2♦ fra ÅH (PRI) setter dette opp straff på begge hender. Når SH melder 2♥/♠/NT (GF) etter 1♦ - 2♣ - 2♦, skal ÅH i prinsippet forsøke å vise hvilken håndtype han har.

1♦ - 2♣

2♦ = det normale svaret på 2♣. Dette avgis normalt på alle 11-14HP hender.

1♦ - 2♣

2♦ - ?

2♥ = UBAL GF med 6+♣ (komplementær).

2♠ = UBAL GF med 4+♦ (komplementær). (ÅH må ha 4+♦.) Setter i gang CUE direkte. Forslag om 3NT kan passes ned.

2NT = (SEMI/U)BAL GF med minst 4-kort i en eller begge m.

3♣ = UBAL INV med 6+♣. Avslag = pass.

3♦ = UBAL INV med 4+♦.(ÅH må ha 4+♦.) Avslag = pass.

Hvis ikke ÅH har en revershånd eller bedre, bør han melde 2♦ over 2♣, slik at SH får vist hva han har. Selv med en revershånd vil det ofte lønne seg å si 2♦ for å få høre hvilken hånd SH har. (Se punkt 10.5). Med 18-19NT bryter ÅH overføringen og melder 2NT på 2♣.

1♦ - 2♣

2♦ - 2♥ = UBAL GF med 6+♣ (komplementær).

?

2♠ = Hold i ♠ eller ♥ eller i begge.

2NT = Hvilken?

3♣ = i ♥, og minst 3+♣. (komplementær).

3♦ = i ♠, og minst 3+♣. (komplementær).

3♥ = i ♥, og benekter mer enn dobbel ♣ (ergo 5+♦).

3♠ = i ♠, og benekter mer enn dobbel ♣ (ergo 5+♦).

3NT = Hold i begge M og max dobbel ♣.

2NT = Hold i begge M og minst 3+♣.

3♣ = 5♦ og 4♣ eller 5♣ og 4♦, 11-14HP.

3♦ = Hvilken er lengst?

3♥ = Lengst i ♣ (komplementær).

3♠ = Lengst i ♦ (komplementær).

3NT = Like lang i ♣ og ♦ (5-5).

3♦ = 6-korts ♦. 11-14HP.

3♥ = 5♦ og 4♥ og 11-14HP.

3♠ = 5♦ og 4♠ og 11-14HP.

3NT = 4-4-4-1♣ og 11-14HP.

4♣ = ♣-støtte. SlemINV med 15-17HP. Avslag: 4NT/5♣. Aksept: CUE.

Disse prinsippene gjelder også etter 1♦ - 2♣ - 2♦ - 2♠:

1♦ - 2♣

2♦ - 2♠ = UBAL GF med 4+♦ (komplementær).

?

2NT = Hold i en eller begge M.

3♣ = Hvilken da?

3♦ = i ♠ (komplementær).

3♥ = i ♥ (Naturlig).

3♠ = I begge (residuet).

3♣ = 5♦ og 4♣ eller 5♣ og 4♦, 11-14HP.

3♦ = Hvilken er lengst?

3♥ = Lengst i ♣ (komplementær).

3♠ = Lengst i ♦ (komplementær).

3NT = Like lang i ♣ og ♦ (5-5).

3♦ = 6-korts ♦. 11-14HP.

3♥ = 5♦ og 4♥ og 11-14HP.

3♠ = 5♦ og 4♠ og 11-14HP.

3NT = 4-4-4-1♣ og 11-14HP.

Etter 1♦ - 2♣ - 2♦ - 2NT ((SEMI)BAL GF med minst 4 i en eller begge m.) bør ÅH Vise hva slags åpning han egentlig har opp til 3NT:

1♦ - 2♣

2♦ - 2NT

?

3♣ = 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦. 11-14HP.

3♦ = Relé: Hvilken m er lengst?

3♥ = ♣ (komplementær).

3♠ = ♦ (komplementær).

3NT = Like lang (5-5 eller bedre).

Etter denne visning melder SH 4♣/♦, som setter trumfen og ber om CUE, passer eller melder utgang i minor som spillemelding.

3♦ = 6-korts ♦. 11-14HP.

3♥ = 5♦ og 4♥ og 11-14HP.

3♠ = 5♦ og 4♠ og 11-14HP.

3NT = 4-4-4-1♣ og 11-14HP.

Hvis ÅH bryter 2♣-overføringen, viser han en hånd på 15-17HP UBAL (GF mot en INV+hånd, men NF mot en SUBMIN.).

Her er hvordan SH skal melde etter brudd på overføring til 2♦, og disse prinsippene gjelder for alle slike overføringsbrudd.

1♦ - 2♣

?

2♥ = NB! Bryter overføringen. Revers: 15-17HP UBAL med minst 5+♦ og 4+♥. GF mot en INV-hånd, men ikke mot en SUBMIN med lang ♦.

2♠ = UBAL GF. ÅH viser hva han har åpnet på:

3♣ = 5♦, 4♥, 3♣ og singel ♠.

3♦ = 6+♦ og 4♥.

3♥ = 5♦ og 5♥.

3♠ = 5♦, 4♥, 3♠ og singel ♣.

3NT = 4-4-4-1♣.

Alle meldinger på 4-trinnet er slemINV. Hopp til 4♣/♠ = renons.

2NT = (SEMI/U)BAL GF med 4+ i enten ♣, ♦ eller begge og 4+. ÅH viser håndtypen sin best mulig:

3♣ = 5♦, 4♥, 3♣ og singel ♠.

3♦ = 6+♦ og 4♥.

3♥ = 5♦ og 5♥.

3♠ = 5♦, 4♥, 3♠ og singel ♣.

3NT = 4-4-4-1♣.

Alle meldinger på 4-trinnet er slemINV. Hopp til 4♣/♠ = renons.

3♣ = UBAL GF med 6+♣.

3♦ = 6+♦ og 4♥.

3♥ = 5♦ og 5♥.

3♠ = 5♦, 4♥, 3♠ og max singel ♣.

3NT = 4-4-4-1♣.

4♣ = 5♦, 4♥, 3♣ og singel ♠.

Alle meldinger på 4-trinnet er slemINV. Hopp til 4♠ = renons.

3♦ = SUBMIN 3-6HP med 6+♦. Forslag til kontrakt.

3♥ = 4-korts ♥-støtte. SlemINV.

3♠ = Cue med minst 4-korts ♥-støtte. SlemINV.

3NT = Hold i begge M. Forslag til kontrakt.

4♣ = UBAL slemINV med 6+♣. Ber om CUE. (4NT er spillemelding).

4♦ = UBAL slemINV med 4+♦. Ber om CUE. (4NT er spillemelding).

4♥ = 4-korts ♥-støtte. Ikke slemambitiøs.

4♠ = Renons i ♠. E-BLW.

2♠ = NB! Bryter overføringen. Revers: 15+HP UBAL med minst 5+♦ og 4+♠. GF.

For videre utvikling: se 1♦ - 2♣ - 2♥.

1♦ - 2♣

?

2NT = NB! Bryter overføringen. 18-19 NT (SEMI)BAL.

3♣ = Puppet Stayman.

3♦ = Overføring til ♥.

3♥ = Overføring til ♠.

3♠ = Minor-Stayman. 3NT = Ingen m.

3NT = Spillemelding.

Alt på 4-trinnet etter dette er SlemINV.

1♦ - 2♣

?

3♣ = NB! Bryter overføringen. 5+♦ og 4+♣ og 15+HP.

For videre utvikling: se 1♦ - 2♣ - 2♥.

1♦ - 2♣

?

3♦ = NB! Bryter overføringen. 15+HP og 6+♦.

For videre utvikling: se 1♦ - 2♣ - 2♥.

1♦ - 2♣

?

3♥ = NB! Bryter overføringen. 5+♥ og 6+♦. 15+HP. UBAL slemINV. Avslag: 3NT/4♥/5♦. Ny farge = CUE med ♥.

1♦ - 2♣

?

3♠ = NB! Bryter overføringen. 5+♠, 6+♦. 15+HP. UBAL slemINV. Avslag: 3NT/4♠/5♦. Ny farge = CUE med ♠.

1♦ - 2♣

?

3NT = NB! Bryter overføringen. Gående 6-7♦ og minst halvstoppere i begge M. 11+HP.

1♦ - 2♣

?

4♣ = NB! Bryter overføringen. 6+♦ og 5+♣,. 15+HP UBAL. slemINV. Avslag: 3NT/4♣/5♦. Ny farge = CUE med ♣.

1♦ - 2♣

?

4♦ = NB! Bryter overføringen. 6+♦. 18-19HP UBAL. Ingen interesse for NT. Ingen sidefarge. SlemINV i ♦. Avslag: 4NT/5♦. Ny farge = CUE med ♦.

## Meldinger etter 1♦-2♦ (= SPERR: 4+♦ og 3-6HFP)

2♦ viser 4+♦ og 3-6 HFP, og er NF (4+♦ og 7-10HFP «sperrehoppes» til 3♦). Meldingen 2♦ benekter interesse for M-kontrakter. 2NT fra ÅH viser 18-19NT og er NF. SH viser hold i sidefarger, og holdene meldes nedenfra: hold man hopper over er hold man ikke har.

### Motparten melder inn etter åpning 1♦-2♦

Hvis M4 melder etter 1♦- 2♦, skal ÅH primært vise 18-19NT med billigste NT-melding (PRI viser hold i motpartens innmeldingsfarge), eller med X. Nye farger fra ÅH viser 15+HP og er holdvisende på 2/3-trinnet. Overmelding av motpartens innmeldingsfarge spør etter hold i fargen (og viser 15+HP). 3♦ fra ÅH er SPERR (11-14 UBAL HP) med 4+♦. Alle hopp i ny farge fra ÅH er «splinter» og viser ♦-tilpasning, kortfarge i hoppfargen og er slemINV. Positivt: CUE. Avslag: 3NT/4NT/5♦.

## Meldinger etter 1♦- 2♥ (SUBMIN 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 ♥. Med renons i ♥ og 6+♦ bør ÅH ta ut i laveste sidefarge/3♦ (SPERR). Med tilpass og 11-14HP kan ÅH melde 3♥ som SPERR. Hopp i sidefarge/hopp til 4♦ (SPERRE-INV) viser 18-19 HP. Ellers kan ÅH med 18-19HP og gode verdier melde utgang. (3NT/4♥/5♦).

## Meldinger etter 1♦-2♠ (SUBMIN 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 ♠. Med renons i ♠ og 6+♦ bør ÅH ta ut i laveste sidefarge/3♦ (SPERR). Med tilpass og 11-14HP kan ÅH melde 3♠ som SPERR. Hopp i sidefarge/hopp til 4♦ (SPERRE-INV) viser 18-19HP. Med 18-19HP og gode verdier kan ÅH melde utgang. (3NT/4♠/5♦).

## Meldinger etter 1♦- 2NT (Naturlig INV)

Hopp til 2NT viser 11-13HP, og er naturlig BAL INV (mot en 11-14HP ÅH) som benekter 4-korts ♥/♠ (dvs. hånden må ha 4+♣). Makker passer normalt med 11-12 og vurderer å legge på ut fra stikkpotensialet med 13+HP. Sier han 3♦, er dette NF med 11-14HP og 6+♦ (bare et forslag til en bedre kontrakt). Med 5-4 i m kan han si 3♣ (NF), som SH kan passe eller preferere uten krav. 2NT Setter opp STRAFF-X på begge hender. NB! Siden 2NT er naturlig INV i NT (mot en 11-14HP ÅH), kan 3NT fra ÅH **ikke** vise 18/19-hånden. 4NT vil derimot være kvantitativ høyning med 18-19HP (SEMI)BAL. 3♣/♥/♠/4♦ fra ÅH vil være UBAL, naturlig RF med 15+HP.

## Meldinger etter 1♦-3♣ (SUBMIN SPERR)

Hopp til 3♣ er SPERR, 6+♣ og 3-6HP. Makker skal normalt passe med alle hender som ikke er utgangsinteresserte mot en SUBMIN, selv med singel ♣, men han kan ta ut i ♦ med singel/renons i ♣ og 6+♦. 3NT/5♣/♦ viser 18-19NT-hånden. 4♣ er SPERRE-INV, mens 4♦ er slemINV (GF) 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♦ (4+♦, 7-10HFP)

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, viser hopp til 3♦ 4+♦ og 7-10HFP. Grunnen til at meldingsmønsteret er forandret er at SH skal tåle 3NT fra en 18-19NT ÅH.

3NT/5♦ fra ÅH viser 18-19NT-hånden. Makker skal ellers normalt passe hvis han ikke ser muligheten for mange stikk i NT, eller kan SPERRE-INV gjennom å løfte til 4♦(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♥/♠ (GF med kort ♥/♠)

Hopp til 3♥/3♠ er en slemINV med kortfarge i meldt farge, 4+♦ og 11+HFP. Makker tar imot slemINV med CUE, og slår av i 3NT/5♦.

## Meldinger etter 1♦-3NT (14+HP uten 4♥/♠)

Hopp til 3NT viser normalt 3-3-3♦-4♣ eller 3-3-4♦-3♣ og 14+HP, og er kontraktsforslag. 4♦ etter 3NT setter trumfen og ber om CUE. (avslag er 4NT). Ny farge viser en fordelingshånd med lang ruter + fargen og er slemINV. CUE tar imot (avslag = 4NT). 4NT viser 18-19NT og er i prinsippet en kvantitativ slemINV.

## Meldinger etter 1♦- 4♣ (GF med kort ♣)

Hopp til 4♣ er en slemINV med kortfarge i ♣, 4+♦ og 11+HFP. Makker tar imot slemINV med CUE, og slår av i 3NT/5♦.

## Meldinger etter 1♦-4♦ (SPERREINV)

Hopp til 4♦ er SPERREINV med 3-6HP og 7+♦. Makker passer normalt eller sperrer videre med 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 3-10HP. Makker skal normalt passe, men 4NT er BLW med makkers M som trumf (18-19NT).

# Prinsipper og konvensjoner etter åpning 1♣/♦

## XY

XY er en fellesbetegnelse på konvensjonene XYZ og XYNT. I og med at de brukes helt likt, og at forskjellen mellom dem kun består I at den sistnevnte ender på 1NT, vil vi i hele dette systemkompendiet kun benytte XY som fellesbetegnelse på konvensjonene.

XY brukes kun av SH, og er ”on” (PRI) alle ganger det er gått 3 meldinger (eller tilsvarende) på 1-trinnet og kun da: 1♣ – 1♦ – 1♥/♠; 1♣ – 1♥ – 1♠; 1♦ – 1♥ – 1♠; 1♣ – 1♦ – 1NT; 1♣ – 1♥ – 1NT; 1♣ – 1♠ – 1NT. Dessuten etter 1♦ – 1♥ – 1NT og 1♦ – 1♠ – 1NT. Kun i ett tilfelle uten innmeldinger brukes XY etter M-åpninger: 1♥ – 1♠ – 1NT. Hvis motparten blander seg inn i meldingsforløpet vil hvilken som helst type dobling erstatte en (eller flere) melding(er) på 1-trinnet.

XY er det overordnede prinsippet, og skal ta PRI for å invitere (2♣) eller som GF (2♦). I tillegg til XY bruker vi tilpasningsvisende bud som ROMEX Kort (= singelton-INV, som tar PRI over 2♣ XY når SH vil invitere og har en kortfarge) eller dobbelthopp i ny farge som viser renons og tilpasning til sist meldte farge. Alle andre meldinger, selv nye farger er NF). Ny m fra SH etter vist M på 1-trinnet vil alltid vise Canapé (dvs. viser lenger m enn M), for vi gjentar heller en 5-korts M enn å vise en 4-korts m sidefarge.

Men merk at vi også bruker XY etter M2s/M4s innmelding av 1♥/♠/NT i mange sekvenser. Regelen er at når X (SUPPORT-X eller NEG-X) erstatter en melding på 1-trinnet, regnes dette også som en melding på 1-trinnet, og systemet er «on». Eksempler:

1♣ – (p) - 1♦ (= 4+♥) – (1♥/♠)

x (support-x) (p) - XY = on

1♣ – (1♦) - x (= 4+♥) – (1♠)

x (support-x) (p) - XY = on

Men merk:

1♣/♦ – (1NT) - x (NB! = STRAFF-X). Og:

1♣/♦ – (p) - 1/♦/♥/♠ – (1NT)

x (NB! = STRAFF-X).

Merk også 5 tilfeller som setter opp XY etter 1♥ hvis motparten blander seg inn i 2. eller 4. hånd (disse prinsippene vil også gjelde etter minoråpninger):

1♥ – (x) – 1♠ – (p) – 1NT.

1♥ – (p) – 1♠ – (x) – 1NT (benekter 3♠, for xx = SUPPORT-X).

1♥ – (1♠) – x – (p) – 1NT (x = NEG-X og viser begge m).

1♥ – (x) – xx – (1♠) – 1NT.

1♥ – (p) – 1♠ – (x) – xx (SUPPORT-XX – viser 3♠, og aktiverer XY).

XY brukes aldri etter åpning 1♠ eller høyere, eller etter innmelding 1NT (15-17HP) eller høyere.

### Slik skal du melde XY/XY

Etter 3 meldinger på 1-trinnet:

2♣ (XY INV) ber om 2♦ og er da innledning til spillemelding 2♦ (NF) eller ny melding, som alltid vil være INV.

2♦ (XY GF) ber i første rekke om visning av umeldte verdier i ♥/♠. Slike verdier vil være fargelengde der slike fargelengder ikke allerede er benektet, og hvis 4-kort er umulig, vil melding i fargen vise 3-kort i farge vist av ÅH (PRI). Sekundært ber meldingen om visning av en 5-kort m, og kan du verken vise umeldte verdier i M eller 5-korts m, bør du si 2NT.

XY gir oss tid og melderom nok til å utveksle nødvendig info før vi melder en utgang. Alle nye meldinger under utgang vil derfor både gi og be om flere opplysninger om begge hender. Nye meldinger fra ÅH vil kunne være gitt på 3-kortfarger, mens nye meldinger fra SH i prinsippet alltid vil være ekte.

Hovedregelen er altså at alle andre meldinger enn 2♣ og 2♦ vil stort sett være svake spillemeldinger når XY er tilgjengelig som INV+, med to unntak:

1. Direkte hopp til ROMEX Kort fra vist M som 3. melding på 1-trinnet tar PRI. Viser singelton i meldt farge og er tilpasnings-INV i den viste M.
2. Tilpasningshopp til 4-trinnet (også hopp til 3♠/4♣/♦ over ♥–melding) viser renons i hoppfargen (med mindre dette er en vist farge) og 4-korts tilpasning til sist viste M. Dette er en slemINV som ber om CUE under utgangsnivå hvis man har det. Retur til avtalt trumf = avslag.

## 2 over 1 (2/1)

BUK har ingen egentlige 2 over 1-sekvenser uten innmelding fra motparten. Det som kommer nærmest, er 1♦ - 2♣.

Men dersom motparten melder inn 1♠ eller høyere over 1♣ eller 1♥ eller høyere over 1♦, er systemet korrumpert og dermed «off». Da vil 1NT være sekkepost for alle meldinger mellom 7 og 10 HP (hvis meldingen er tilgjengelig).

I og med at vi da går overtil naturlige meldinger, vil 2 over 1 høre hjemme i denne settingen, og vise 5+ kort i M, 4+ kort i m og 11+HP. 2 over 1 setter opp PEN-X på begge hender.

## BUK-Lebensohl

BUK-Lebensohl benyttes av SH etter revers på ÅH for å skille mellom en hånd med 7+HP og en svakere hånd (SUBMIN: 3-6HP) med ønske om å spille delkontrakt.

En SUBMIN SH melder 2NT som ber om 3♣, som SH enten passes, korrigerer til 3♦/♥ (underliggende farge til revers-budet), som han bør få spille, eller han kan avgi en svak støttemelding til en av ÅHs viste farger.

En beslektet variant av BUK-Lebensohl inntreffer når ÅH har vist 5♣+4♦ eller 5♦+4♣ med revers etter 1♣ (1♣ - 1x - 2♦). Hvis SH sier 2NT bør ÅH ta ut i lengste m.

Dersom SH i denne situasjonen ikke melder 2NT, men farge på 3-trinnet lover han minst 7+HP, så dette er altså en konstruktiv melding.

BUK-Lebensohl brukes også etter TOX (opplysende dobling) av svake 2♥/♠ hos motparten (se egne innmeldinger), og også etter TOX av Tartan (svake tofarge-åpninger), men ikke etter 1NT-åpning og innmelding (se eget BUK-forsvar mot motpartens innmeldinger over 1NT).

## Canapé

Canapé betyr at man melder en lengre m etter først å ha vist en kortere M.

ÅH vil aldri bruke Canapé, for åpningsfargen er så å si alltid hans lengste farge i en fordelingshånd. (Unntak: 5-4 i m).

SH vil derimot kunne vise en Canapéfarge i m som andre melding etter å ha vist 4+ ♥/♠ i sin første melding (og naturligvis etter å ha reagert riktig i PRI situasjoner).

Siden første PRI i dette systemet alltid er å avdekke M-tilpasninger, vil en svak SH med 4M + 5/6m alltid velge å vise M først. 4-korts ♣/♦ vil han veldig sjelden melde, med mindre han er nødt til det (f. eks. etter en BUK-X) eller hvis han er sterk nok til vise en m Canapé når man ennå ikke har funnet noen tilpasning.

Derav følger at når SH først viser en naturlig 4+M og deretter velger å vise fram en m, er ♣/♦-fargen normalt lenger enn ♥/♠ hver gang ÅH ikke har etablert en 8+ tilpasning i M.

Eksempel 1: 1♦ – 1♠ – 1NT - 3♣/♦ = NF Canapé i ♣/♦ (4♥ og 5+♣/♦). 3♣/♦ blir følgelig ikke betraktet som «ny farge på 3-trinnet». INV/GF går gjennom XY.

Eksempel 2: 1♦ – 1♠ – 1NT – 2♣ - 2♦ - 3♣/♦ = INV Canapé i ♣/♦ (4♥ og 5+♣/♦).

Eksempel 3: 1♦ – 1♠ – 1NT – 2♦ - 2♥ - 3♣/♦ = GF Canapé i ♣/♦ (4♥ og 5+♣/♦).

Hvis SH har 5♥/♠ + 4♣/♦, bør han derfor heller gjenta 5-korts ♥/♠ enn å melde en 4-korts ♣/♦ (med eller uten hopp).

SH kan altså:

1. gå gjennom XY og slå fast enten INV eller GF, for deretter å vise fram en lengre m.
2. hoppe til 3♣/♦ som NF Canapé etter først å ha vist 4♥/♠ når XY er tilgjengelig.
3. passe først med en ikke altfor sterk hånd, og deretter (hvis han får anledning) melde ♣/♦-fargen som naturlig NF canapé, dersom han synes at meldetrinnet, soneforholdene og håndens styrke rettferdiggjør dette.

d) benytte seg av BUK-X for å få makker til å melde sin m i et konkurranseforløp. (Dette kan også ÅH gjøre.)

Etter en BUK-X vil det være lett å vise en 4+m direkte, for hvis ikke kontraktfargen er avtalt, vil nye farger i et kompetitivt meldingsforløp:

a) Fremdeles være krav (BUK-X opphever dette kravet for den andre hånden)

b) Ikke nødvendigvis være på mer enn 4-kort.

## 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. Poenget er todelt. For det første vil ny melding love minst 7+HP, og ÅH vil aldri skjønne at dette egentlig er en SUBMIN. For det andre vil man «stå lagelig til for hogg», og risikerer å bli straffedoblet når ÅH melder høyere enn kortene tåler. Husk også at du har en makker, og han vil vanligvis være både villigtil og interessert i å strekke hånden litt og melde en gang til basert på ditt løfte om 7+HP.

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 preferansemelding på 3-trinnet. Hvis SH melder noe annet enn 2NT, garanterer han 7+HP.

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 kan også være svært gode grunner for ikke å ta steget fullt ut når SH 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-korts ♥ og 11-19HP (kan ha mindre ved ZAR). Åpningsfargen er alltid håndens lengste farge (men med en MIN ZAR-åpning kan det tenkes at man kan ha 5-kort ♥ og en lengre m).

Siden svarene over 1♥ og 1♠ stort sett går nøyaktig likt, vil de fleste av prinsippene og meldesekvensene som også gjelder for 1♠ åpning kun bli forklart under 1♥ åpning. (De eneste prinsipielle forskjellene mellom de to M er at etter 1♠, er 2♦ overføring til ♥ og viser minst 4♥, og etter 1♥ vil SH kunne si 1♠ med 4+♠).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Bud: | Etter 1♥ | Betydning | Etter 1♠ | Betydning |
| 1♠ | 4+♠, 7+HP. | Kun etter 1♥. |  |  |
| 1NT | 7-10HP. |  | 7-10HP. |  |
| 2♣ | 11+HP. | Overføring til 2♦. Minorpreget hånd. | 11+HP. | Overføring til 2♦. Minorpreget hånd. |
| 2♦ | 3♥ og 3-6HP eller minst 11HP. | Overføring til 2♥ med nøyaktig 3♥. | 4+♥, 7+HP. | Kun etter 1♠. |
| 2♥ | 3♥ og 7-10HP | 3-korts ♥-støtte | 3♠ og 3-6HP eller minst 11HP. | Overføring til 2♠ med nøyaktig 3♠. |
| 2♠ | 7-10HP, 4+♥ og en singelton. | «Hopp +1». | 3♠ og 7-10HP | 3-korts ♥-støtte |
| 2NT | 14+HP og 4+♥. | «Stenberg». | 14+HP og 4+♠. | «Stenberg». |
| 3♣ | 11-13HP og 4+♥. Kan ha singelton | «Hopp +2». | 7-10HP, 4+♠ og en singelton. | «Hopp +1». |
| 3♦ | 7-10HP og 4+♥. Benekter sing. | «Hopp +3». | 11-13HP og 4+♠. Kan ha singelton | «Hopp +2». |
| 3♥ | 3-6HP og 4+♥. | SUBMIN SPERR. | 7-10HP og 4+♠. Benekter sing. | «Hopp +3». |
| 3♠ |  |  | 3-6HP og 4+♠. | SUBMIN SPERR. |
| 3NT |  | Spillemelding. |  | Spillemelding. |

SH har en mengde meldinger som viser tilpass og mangel på tilpass, og skiller klart mellom 4- og 3-korts tilpassning til åpningsfargen. Den viktigste grunnen til dette er at med 5♥ + 4♥ = 9 korts tilpasning skal vi i henhold til Cohens «The Law» være minst på 3-trinnet.

1.PRI for SH er derfor å hoppe med 4-kortstilpasning (BUK Strukturhopp), og 2. PRI er å melde 1♥-2♦/♥ med 3-korts ♥ (1♠ - 2♥/♠ er tilsvarende etter ♠-åpning). Med 3-korts dårlig ♥-støtte (♥xxx) har SH lov til å vise fram en god 4-korts ♠ etter 1♥ åpning før han støtter i ♥).

Med bare 2 kort eller mindre i åpningsfargen og med max 10HP bør 1. PRI for SH være å melde 1♠ med 4+♠ og 7+HP, og 1NT uten 4-korts ♠ (=7-10HP). Med 11+HP og færre max 2-kort i åpningsfargen er SHs 1. PRI å bruke BUK-overføring på 2-trinnet: 1♥ – 2♣. (Tilsvarende etter 1 ♠ åpning: 1♠ - 2♣.) Denne overføringen tar seg av alle typer INV- og GF-hender med fargelengder i minorfargene og vil skille mellom Hx, xx og x/renons i åpningsfargen. Etter 1♠ åpning er det dessuten en overføringsmelding som ikke finnes etter 1♥: 1♠ - 2♦, som overfører til minst 4-korts ♥ med 11+HP.

Når vi har (minst) 5-4 i en Mfarge, er 3NT så å si aldri noen alternativ kontrakt. Når ÅH derfor melder ny farge etter at SH har vist 4-kortsstøtte og dette ikke er et konvensjonelt ekte bud f.eks. etter 1♥ - 2NT, viser dette i første rekke (PRI) kortfarge CUE, og ber om CUE under utgang. slemINV uten singelton vises gjennom meldingen 3NT (RF), som også ber om CUE.

Hovedregelen er at en 3/4-kortsstøtte i åpningsfargen skal vises så snart som mulig, ganske enkelt fordi dette setter trumffargen, klargjør meldenivået og gir ÅH muligheter for å benytte tilleggsverdier (FP). Slike sekvenser som ender i 2 i åpningsfargen og samtidig etablerer en 8-korts tilpasning setter opp ROMEX Kort og lang på ÅH.

Hvis SH overfører til 2♥ med 2♦ (viser 3-korts ♥ og med mindre enn 7HFP eller 11+HFP), bør ÅH si 2♥ nesten uansett hva han har. (Tilsvarende etter 1♠ åpning: 1♠ - 2♥). Deretter vil SH vise ganske nøyaktig hva han har:

1♥ - 2♦

2♥ - ?

Pass = SUBMIN (3-6HFP).

Ny f. = INV med naturlig farge (11-13HFP = ROMEX Lang).

2NT GF (14+HFP). (Se punkt 7.1)

Tilsvarende etter 1♠ åpning:

1♠ - 2♥

2♠ - ?

Pass = SUBMIN (3-6HFP).

Ny f. = INV med naturlig farge (11-13HFP = ROMEX Lang).

2NT = GF (14+HFP).

2♣ er en BUK-overføring som benyttes etter 1♥/♠ til å vise et utall av minor-dominerte SH med max 2-korts ♥-støtte: 2♣ ber om 2♦ (som en gang hvert jubelår kan bli passet 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.

ÅH kan bryte overføringen ved enten å gjenta åpningsfargen (viser minst 6-korts ♥(/♠), svært dårlig tilpasning til overføringsfargen (max singel) men ikke nødvendigvis flere HP enn 11+), eller gjennom en hvilken som helst annen naturlig melding, som enten viser en ZAR-åpning med max singelton i overføringsfargen eller 18+HP (2NT). SH skal anta at det er ZAR. (Se punkt 2.5.1). De videre meldinger etter 2♣ går for øvrig mer eller mindre identisk likt etter både 1♥ og 1♠ åpning. Det finnes ett unntak:

Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ (1♠ - 2♣ - 2♦) introduseres to nye PRI begreper: «UMULIG M » og «UMULIG STØTTE ». «UMULIG STØTTE » er melding av 2 i åpningsfargen (her: 2♥), som viser en minorbasert hånd men som lover ♥Hx. «Umulig M» er melding av den andre M (her: 2♠), som viser en minorbasert hånd men som lover ♥xx.

Dette virker slik at dersom SH etter 1♥ - 2♣ - 2♦ ikke melder enten 2♥ eller 2♠ (hopper over dem), så har han max singelton i åpningsfargen. Både 2♥ og 2♠ er RF, og ÅH må melde neste melding, slik at SH kan få vist hvilken type minorkonstellasjon han har. (Hvis «neste melding» er 2NT, tar dette bort SHs muligheter for å melde en BAL INV med 2NT. Derfor må ÅH ikke melde 2NT med mindre han vil avslå en BAL INV til 3NT. Hvis han «tar imot, er hvilken som helst annen melding enn 2NT i orden.)

## Hvordan vise M-tilpasning (eller mangel på slikt):

### Med 4+ i makkers M:

Med 4+ i åpningsfargen skal SH alltid hoppe:

* 1. Hopp+1 viser 7-10HFP, 4+trumf og lover en singelton. (1♥ - 2♠ eller 1♠ - 3♣).
  2. Hopp+2 viser 11-13HFP, 4+trumf og kan ha en singelton. (1♥ - 3♣ eller 1♠ - 3♦).
  3. Hopp+3 viser 7-10HFP, 4+trumf og benekter singelton. (1♥ - 3♦ eller 1♠ - 3♥).
  4. Hopp til 2NT viser 4+trumf og 14+HFP (GF). (1♥ - 2NT eller 1♠ - 2NT).
  5. Hopp til 3 i åpningsfargen viser 3-6HFP og 4+trumf. (1♥ - 3♥ eller 1♠ - 3♠).
  6. Ethvert hopp til 4 i lavere farge (og til 3♠ over 1♥) viser 4+trumf og renons i hoppfargen (1♥ - 3♠/4♣/4♦ eller 1♠ - 4♣/4♦/4♥). Dette kan være en SLEM-INV, og SH bør melde CUE hvis han kan på veien opp til utgang.

### Med tre kort i makkers M:

1. Med 3+ støtte og 7-10HFP, høyner SH til 2 i åpn.fargen. (1♥ - 2♥ eller 1♠ - 2♠).
2. Med 3+ støtte og enten a) 3-6HFP, b) 11-13HFP eller c) 14+HFP, overfører SH med 2 i fargen under på 2-trinnet. Dette ber ÅH om å melde 2 i åpningsfargen, og deretter viser SH hvilken av de tre mulighetene han har:

1♥ - 2♦

2♥ - ?

Pass = 3-6HFP. Spillemelding med 3♥.

2 Ny = 11-13HFP INV med 3♥.

2NT = 14+HFP. “Stenberg” med 3-korts ♥-støtte. GF.

eller:

1♠ - 2♥

2♠ - ?

Pass = 3-6HFP. Spillemelding med 3♠.

2 Ny = 11-13HFP INV med 3♠.

2NT = 14+HFP. “Stenberg” med 3-korts ♠-støtte. GF.

### Med to korts støtte til åpningsfargen:

Med bare to kort i åpningsfargen, melder SH 1NT, den andre M eller 2♣. 2♣ viser alltid en minor-basert hånd som enten vil spille 2♦ eller som vil gjøre en INV eller GF med en lang m eller med begge m. ÅH skal si 2♦ på 2♣, og deretter kan SH:

1. Melde 2 i åpningsfargen («Umulig støtte»). Dette viser Hx i åpningsfargen, og er RF.

1♥ - 2♣

2♦ - 2♥

2♠ - 2NT/3♣/3♦/3♥/3♠/3NT/4♣/4♦/4♥/4♠

eller:

1♠ - 2♣

2♦ - 2♠

2NT \*) - 3♣/3♦/3♥/3♠/3NT/4♣/4♦/4♥/4♠

\*) Viser MIN (tar ikke imot en BAL INV). Alt annet er GF.

1. Melde 2 i motsatt M («Umulig M»). This shows xx in the opening suit, og er RF.

1♥ - 2♣

2♦ - 2♠

2NT \*)- 3♣/3♦/3♥/3♠/3NT/4♣/4♦/4♥/4♠

\*) Viser MIN (tar ikke imot en BAL INV). Alt annet er GF.

eller:

1♠ - 2♣

2♦ - 2♥

2♠ - 2NT/3♣/3♦/3♥/3♠/3NT/4♣/4♦/4♥/4♠

### Med færre enn 2-kortsstøtte i makkers åpningsfarge:

Med færre enn to kort i åpningsfargen, melder SH 2♣, og etter 2♦, hopper han over visning av «umulig M»/«umulig støtte» og melder 2NT eller høyere for å vise hvilken minorkonstellasjon han har. Det at han hopper over dette leddet i meldesekvensen viser at han max har singelton i åpningsfargen:

1♥ - 2♣

2♦ - 2NT/3♣/3♦/3♥/3♠/3NT/4♣/4♦/4♥/4♠

eller:

1♠ - 2♣

2♦ - 2NT/3♣/3♦/3♥/3♠/3NT/4♣/4♦/4♥/4♠

## Visning av 15-17HP etter åpning 1♥/1♠

Hvis man har en M-åpning med 15-17HP, kan dette vises på forskjellige måter, alt avhengig av hva makker viser. Med 6-kort kan han hoppe i egen farge. Med sidefarge kan han melde sidefargen, som er RF mot alle ikke-SUBMIN-hender, og med 5-5 kan han hoppe i sidefargen. Han kan imidlertid IKKE hoppe i NT, for det viser 18-19HP.

Noen ganger må man lyve for å få til et meldingsforløp, og da gjelder det å lyve minst mulig. Man kan aldri lyve i M, for en M sidefarge må alltid være på 4+kort. Derimot kan det tenkes at ÅH må «fake» en 4-korts m for å få en melding til fra makker, slik at han kan få et bedre grunnlag for å ta en riktig avgjørelse. Dette må en SUBMIN makker være oppmerksom på, og med dobbelton returnere til åpningsfargen hvis han ikke kan passe med 4+ tilpasning i den viste minorfargen.

## Svar på åpning 1♥ (5+♥, 11-19HP)

1♥ - ?

pass = 0-6 HFP og max dobbel ♥ eller 0-2HFP og 3+♥.

1♠ = 4+♠, 3+HP. RF. Kan ha 3♥ men aldri 4♥. Setter opp hopp til ROMEX Kort (hopp til 3♣/3♦ med ♠ som trumf).

1NT = 7-10HP NF, max dobbel ♥, og benekter 4 korts ♠. Hånden kan inneholde 4-4, 5/6-4 eller 5-5 i minor. (Med 11+HP melder SH alltid 2♣ på slike hender).

2♣ = BUK-overføring til 2♦. RF. ÅH skal normalt akseptere overføringen, selv med singel ♦. Dette setter opp et par nye PRI begreper på SH: ”UMULIG STØTTE ” (RF 2♥ med ♥Hx) og ”Umulig M” (RF 2♠ med ♥xx). Brudd på overføringen vil vise 6-kort i åpningsfargen og 15-17HP (2♥), 18-19HP (2NT) eller en ekstrem ZAR-hånd (ny farge).

2♦ = BUK-overføring til 2♥. Viser **alltid** 3-korts ♥-støtte og dessuten:

a) SUBMIN (=3-6HFP),

b) INV (11-13 HFP) eller

c) GF (14+ HFP). (Tilsvarende melding etter 1♠ er 2♥.)

ÅH bør tro at dette viser SUBMIN helt til SH sier noe annet, og bør derfor melde 2♥, nesten uansett hva han har.

2♥ = 3+ korts ♥ og 7-10HFP. Setter opp ROMEX kort/lang på ÅH. (Tilsvarende melding etter 1♠ er 2♠.)

2♠ = BUK strukturhopp+1: 4♥, en singelton ett eller annet sted og 7-10HFP. RF og mild INV. (Tilsvarende melding etter 1♠ er 3♣.)

2NT = (Stenberg) 14+HFP. GF med minst 4-korts ♥. (Etter 1♠ betyr 2NT nøyaktig det samme som etter 1♥).

3♣ = BUK strukturhopp+2: 4+♥ og 11-13HFP RF. Kan ha en singelton ett eller annet sted (Relémeldingen spør). (Tilsvarende melding etter 1♠ er 3♦.)

3♦ = BUK strukturhopp+3: 4-korts ♥ og 7-10HFP. RF. Benekter kortfarge. Svært svak SPERRE-INV i ♥. (Tilsvarende melding etter 1♠ er 3♥.)

3♥ = Svært aggressiv SUBMIN (3-6HFP) SPERR med 4+♥. (Tilsvarende melding etter 1♠ er 3♠.)

3♠ = slemINV. 4+♥ og renons i ♠. 4♥ = avslag. CUE/BLW = positiv.

3NT = 14-17HP NF. 3-2-4-4 (dobbel ♥).

4♣ = slemINV. 4+♥. Renons i ♣. 4♥ = avslag. CUE/BLW = positiv.

4♦ = slemINV. 4+♥. Renons i ♦. 4♥ = avslag. CUE/BLW = positiv.

4♥ = NF SPERR. Svært aggressiv. Minst 5+♥. 5-10HFP.

4♠ = NF. Egen lang (7+korts) ♠-farge og (kan være) SPERR. Spillemelding.

4NT = BLW med minst 4+♥. Benekter kortfarge.

### Meldinger etter pass i åpning

Når SH har vært i pass først, beholdes likevel alle systemets prinsipper, med mindre motparten har meldt slik at systemet er korrumpert. Forutsetning vil alltid være at SH er begrenset oppad til 10HP. SH kan imidlertid ha 8-10HP og en slik fordeling at han ikke har til åpning, men likevel har til INV. Han kan eksempelvis se en tilpasning og regne FP med i sin beholdning.

## Motparten blander seg inn etter åpning 1♥

Hvis motparten x (uansett hånd), betraktes dette som en ikke-melding, og derfor er det alltid ”system on”, som om motparten ikke skulle ha meldt. xx etter x viser 11+HP og interesse for å «ta FI» (setter opp STRAFF-X på begge hender). Så vel BUK-overføringer på 2-trinnet som Stenberg og BUK-strukturhopp+1, +2 og +3 brukes som om motparten ikke skulle ha meldt.

Unntak 1: xx viser 11+HP og interesse for «STRAFF-X» (setter opp kravpass på begge hender).

Unntak 2: Når motparten dobler et «strukturhopp+1», vil xx være spørsmål om singelton. Da vil de tre neste meldingene vise singelton. Det samme etter «Hopp+2», men da vil trumffargen benekte sigelton.

Hvis M2 melder inn 1♠ i mellomhånden, vil heller ikke dette ødelegge noen av systemets meldinger, og også her er det ”system on”. 1NT er da samlepost for alle 7-10HP hender.

Hvis M2 melder inn 1NT, vil x være STRAFF, og det detter opp STRAFF på begge hender, mens en fargemelding på 2-trinnet eller høyere vil være naturlig og spillemelding. Etter senere meldinger fra motparten kan BUK-X bli aktuelt.

Melder M2 2♣ eller høyere, går man stort sett over til naturlige meldinger, med NEG-X tom. 3♠, 2 over 1, Support-x/xx (når M4 går inn etter SHs melding), overmeldinger, 4. farge (=GF), Revers, Splinter, CUE, Renonsvisende hopp, osv. Men 2NT vil fortsatt være Stenberg selv om motparten melder helt opp 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 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 mellomhånden melder inn etter 1♥ - 2♣ - 2♦ eller 1♥ - 2♦ - 2♥ (eller tilsvarende etter 1♠ - 2♣ - 2♦, 1♠ - 2♦ - 2♥ eller 1♠ - 2♥ - 2♠), vil x fra SH være STRAFF, siden alle disse overføringene kan inneholde iNV-hender.

Fra ÅH vil x etter melding fra enten M2 eller M4 nesten alltid være BUK-X, som viser tillegg, men ingen egen god melding. Nye farger fortsetter å være naturlige og RF på begge hender.

Hvis overføringen ikke kan inneholde minst INV, X fra begge hender vil være BUK-X, som antyder tilleggsverdier og ber om en ny fargemelding fra makker. (Men makker kan naturligvis gjøre om BUK-X til en STRAFF med ekstra gode defensive verdier.) Nye farger fortsetter å være naturlige og RF på begge hender (med mindre man har tilgang til XY).

Hvis M4 dobler eller melder inn etter fargemelding fra SH, setter dette opp Support-x/xx (PRI) fra ÅH. (Se punkt 10.5.5).

## Meldinger etter 1♥ - 1♠ (4+♠, 7+HP)

1♠ viser 4+♠ og minst 7+HP. RF. Kan ha 3♥ (4-4 spiller bedre enn 5-3, og i så fall vil SH vise ♥-støtten i sin andre melding) men ikke 4♥ (med 4+♥ tar BUK Strukturhopp PRI). Hvis SH ikke melder 1♠, så har han normalt max 3♠, men han kan ha en tynn 4-korts ♠ selv om han viser 3-korts ♥. 1♠ setter opp hopp i ROMEX Kort (men kun i ♣/♦) på ÅH. Med 3-korts ♥ bør SH ikke melde 1♠ på 4-kort med mindre han er sterk nok til å støtte til hjerter i 2. melderunde. Dette vil si at ingen SUBMIN hånd kan foreslå ♠ hvis man har 3-korts ♥.

Med 11-13 (INV) melder du aldri 1♠ på 4-kort. Du overfører med 2♦, og over 2♥ sier du 2♠ (Naturlig INV med 3-korts ♥ og 4-korts ♠). Det samme gjelder en SH på 14+HP. Da overfører du til 2♥ gjennom 2♦ og så melder du 2NT (Stenberg med 3-korts ♥-støtte). Da vil ÅH melde 4-korts sidefarge i ♠ hvis han har det.

1♥ - 1♠

?

1NT = 11-14HP, 5♥. Benekter 4♠ og 6♥. (SEMI)BAL (kan ha 4+♣/♦ som sidefarge og 2-2). Dette er den eneste sekvens etter Måpning som setter opp XY (med mindre motparten melder, for da vil det kunne komme NEG-X og/eller SUPPORT-X som erstatter enhver melding på 1-trinnet, og således setter opp XY). Melding av 3♣/♦ senere fra SH vil være Canapé (med eller uten hopp).

1♥ - 1♠

1NT - ?

pass = Spillemelding.

2♣ = XY INV. Ber om 2♦.

2♦ = XY GF.

2♥ = 4♠ + 3♥. 7-10HFP NF. (INV+ går gjennom XY.)

2♠ = 5+♠. 7-10HP NF. Ikke utgangsinteressert. Max 2♥.

2NT = UBAL NF med begge m og kort ♥: 4-1♥-4-4/4-0♥-4-5/4-0♥-5-4.

3♣ = Svak UBAL Canapé. 5-10HP NF SPERR. 4♠ og 5+♣. Ikke 3♥.

3♦ = Svak UBAL Canapé. 5-10HP NF SPERR. 4♠ og 5+♦. Ikke 3♥.

**3♥** = 8-10HP**.** 4♠ og 3+♥.SPERREINVITT med singelton i m.

3♠ = 3-7HP. 6+♠. SPERR. Max 2♥. NF.

3NT = 14+HP. UBAL GF. Max singel ♥. Spillemelding.

4♣ = Setter ♥ som trumf. 4♠ og minst 3♥. Renons i ♣. GF. 14+HFP GF.

4♦ = Setter ♥ som trumf. 4♠ og minst 3♥. Renons i ♦. GF. 14+HFP GF.

4♥ = 14+HFP. 4♠ og minst 3♥. Ikke sleminteressert. NF.

4♠ = 14+HP. 6+♠. Max 2♥. Ikke sleminteressert. Spillemelding.

4NT = BLW med ♥ som trumf. (Se punkt 15.4)

1♥ - 1♠

?

2♣ = 11-19HP RF. 5+♥ + 4+♣. (NF for en SUBMIN SH med 3+♣).

2♦ = 11-19HP RF. 5+♥ + 4+♦. (NF for en SUBMIN SH med 3+♦).

2♥ = 11-14HP NF, oftest UBAL med 6+♥. Pass og 2♠ er begge NF (for en SUBMIN SH). Alle andre meldinger er RF. 3♣/♦ = Canapé.

2♠ = NF 4-korts ♠-støtte og 11-14HFP. Setter opp ROMEX kort- og lang på SH:

Pass = spillemelding.

2NT = Innledning til ROMEX lang.

3♣ = OK

3♦ = ROMEX Lang (3+♦).

3♥ = ROMEX Lang (3+♥). (Dobbel fargestøtte).

3♠ = ROMEX Lang (3+♣).

3♣ = ROMEX Kort (singel ♣).

3♦ = ROMEX Kort (singel ♦).

3♥ = ROMEX Kort (singel ♥).

3♠ = SPERR.

2NT = 18-19NT med 5+♥. NF. Alle andre meldinger enn 3♥ (NF) på SH er GF.

3♣ = ROMEX kort: 15+HP, singel ♣ og 4♠.

3♦ = ROMEX kort: 15+HP, singel ♦ og 4♠.

3♥ = 15-17HP, 6+♥. Max 3♠. INV.

3♠ = 15-17HFP. INV med 4-korts ♠. INV. SH bør ta imot INV med 9-10HFP og kortfarge og med alle hender på 11+HFP.

3NT = 15+HP NF. Forslag til sluttkontrakt med 7+ (SEMI-)GÅENDE ♥ og max 3♠. Stort stikkpotensiale.

4♣ = 15+HFP, GF. Renons i ♣ og 4+♠.

4♦ = 15+HFP, GF. Renons i ♦ og 4+♠.

4♥ = 15+HP UBAL, 6+♥, Max 3♠. Stort spillestikkpotensiale

4♠ = 15+HFP, 4-korts ♠. Tåler ikke nedpassing av 3♠. Ingen kortfarge.

4NT = BLW med 4♠.

## Meldinger etter 1♥-1NT (7-10HP, max ♥xx + ♠xxx)

1NT etter 1♦ = 7-10HP NF, med max dobbel ♥, og benekter 4♠. SH kan ha 4-4 eller 5/6-4 i m, eller 5-5 med 7-10HP. (Med 11+HP og en m-dominert hånd melder SH imidlertid alltid 2♣ = BUK-overføring til 2♦).

1♥ - 1NT

?

2♣ = 11-17HP, 5♥ og 4+♣, UBAL, eller 15-17HP (SEMI)BAL med 3+♣**.** RF, men kan passes av en SH med 3+♣ og SUBMIN.

2♦ = 11-17HP, 5♥ og 4+♦, UBAL,eller 15-17 HP (SEMI)BAL med 3+♦**.** RF, men kan passes av en SH med 3+♦ og SUBMIN.

2♥ = 11-14HP. 6+♥. Kan ha 4♠ (men er for svak til å melde revers).

2♠ = Revers: 15+HP. 5+♥ og 4+♠. RF INV+.

2NT = 18-19HP BAL (5♥-3-3-2) or SEMIBAL (can have 5♥, 4♣/♦ and 2-2).

3♣ = 15+HP. 5+♥ + 5+♣. UNBAL RF.

3♦ = 15+HP. 5+♥ + 5+♦. UNBAL RF.

3♥ = 15-17HP. 6+♥. INV med god farge.

3♠ = 15+HP. 6+♥ + 5♠. GF og ber om preferanse i M eller et m CUE med

slemambisjoner.

3NT = 18-19HP (SEMI)BAL NF 5♥-3-2-2 eller 5♥, 4♣/♦ og 2-2. Stikk-

potensiale.

2NT = 15-17HP (SEMI)BAL: 5♥-3-3-2 (kan ha 5♥, 4♣/♦ og 2-2).

3♣ = 15+HP. 5+♥ + 5+♣. UBAL RF.

3♦ = 15+HP. 5+♥ + 5+♦. UBAL RF.

3♥ = 15-17HP. 6+♥. INV med god farge.

3♠ = 15+HP. 6+♥ + 5♠. GF og ber om preferanse eller CUE i m hvis sleminteressert.

3NT = 18-19HP (SEMI)BAL NF. 5♥-3-3-2 eller 5♥, 4♣/♦ og 2-2.

## Meldinger etter 1♥ - 2♣ (BUK-overføring til 2♦)

2♣ er BUK-overføring til 2♦ og lover normalt 11+HP. 2♣ brukes når SH har en minorbasert INV+ hånd, og benekter 3♥ og 4♠. ÅH skal normalt akseptere overføringen med alle hender, og selv med singel ♦, med mindre han har et opplagt bedre alternativ. Poenget er at 2♣ lover (minst) en melding til, slik at ÅH får max info om SH.

Brudd på overføring på dette tidspunkt viser:

1. en spesielt lang åpningsfarge uten tillegg (2♥)
2. en ekstrem ZAR-hånd med 6♥ and 5+♣/♠ (melding av ♣/♠) eller
3. en 18-19HP (U)BAL hånd (2NT).

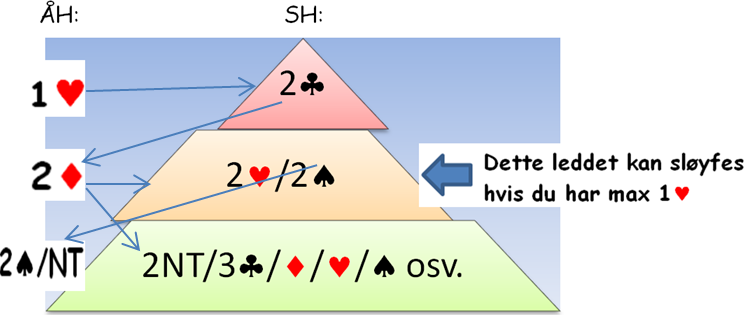
Hopp til 3♥ over 2♣ vil vise 6+♥, 15+HP og en hånd som absolutt ikke egner seg for spill i 2♦. En SUBMIN SH kan nemlig komme til å passe 2♦(med lang ♦ og en ekstremt dårlig hånd med max singel ♥), men dette er en usedvanlig sjeldent forekommende melding (ca. 0,0067 %), så normalt bør man ikke ta dette med i betraktningen.

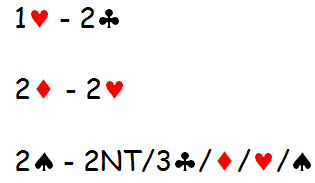
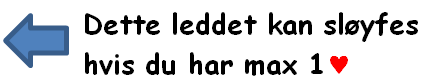
Siden 2♣ benekter 3+♥, setter den opp:

a) ”Umulig støtte” (2♥, som alltid viser Hx i ♥ PRI RF INV+)

b) ”Umulig M” (2♠, som alltid viser xx i ♥ PRI RF INV+), eller

c) direkte INV med max singel ♥ (2NT/3♣/♦/♥/♠ osv.) og d) GF (3NT og høyere bud).



Alle meldinger fra SH på 2-trinnet er RF, og fra 2NT er de INV. 3♣/♦ viser en naturlig langfarge (6+kort) og NF INV, mens 4♣/♦ er langfarge (6+) og GF. 3♥/♠ er RF og INV+ og viser 5+♣ og 4+♦ (3♥) eller 5+♦ og 4+♣ (3♠) (lengst i komplementærfargen). Dette betyr at du kan melde 3♥/♠ selv om du har en GF-hånd eller til og med er slemambitiøs, for å presse fram en preferanse. Sterkere hender vil vises senere gjennom et M CUE. 4♥/♠ (GF) viser 6+♣ og 4+♦ (4♥) eller 6+♦ og 4+♣ (4♠), (lengst i komplementærfargen).

Etter åpningssekvensen 1♥ - 2♣ - 2♦ kan du melde 2♠ (motsatt M - RF) = «UMULIG M » (♥xx) eller 2♥ (åpningsfargen - RF) = «UMULIG STØTTE » (♥Hx). (Etter 1♠ - 2♣ - 2♦ er 2♥ «UMULIG M » (♠xx), mens 2♠ viser «UMULIG STØTTE » (♠Hx).) Med dobbelton i åpningsfargen er disse to meldingene PRI. Disse to meldingene vil altså vise en viss støtte i åpningsfargen, og dermed gjøre åpningsfargen mer attraktiv som kontraktfarge.

Hvis SH ikke melder av dobbelton i støtte til åpningsfargen, men går rett fra 2♦ til 2NT eller høyere, benekter han å ha mer enn max singelton i åpningsfargen, noe som ikke lenger gjør denne attraktiv som kontraktfarge, med mindre åpningsfargen er spesielt lang og god.

Siden 2♥/♠ er RF, skal ÅH melde fargen over (PRI), og etter dette kan SH vise nøyaktig hva han har (og dette visningsmønsteret vil være svært lett å lære seg, i og med at det ikke spiller noen rolle om åpningsfargen er i ♥ eller ♠, og at det heller ikke spiller noen rolle om SH har vist dobbelton i åpningsfargen på veien eller ei):

1. 2NT = INV til 3NT med (U/SEMI)BAL 11-13HP.
2. 3♣ = Mild INV med 6+♣ og 11-13HP (kan være ♣HHxxxx).
3. 3♦ = Mild INV med 6+♦ og 11-13HP (kan være ♦HHxxxx).
4. 3♥ = INV+ med 5+♣ og 4+♦ og 11+HP (komplementær).
5. 3♠ = INV+ med 5+♦ og 4+♣ og 11+HP (komplementær).
6. 3NT = GF med 5+♣ og 5+♦ eller 6+♣ og 6+♦ og 11+HP.
7. 4♣ = GF med 6+♣ og 14+HP. Når SH har vist minst xx i åpningsfargen, vil melding av åpningsfargen være forslag til kontrakt, mens motsatt M vil være CUE. Hvis SH har vist max singelton i åpningsfargen, vil begge M være CUE. 4NT er alltid BLW med den lange m som trumf.
8. 4♦ = GF med 6+♦ og 14+HP. Se 4♣.
9. 4♥ = GF med 6+♣ og 4+♦ og 11+HP (komplementær).
10. 4♠ = GF med 6+♦ og 4+♣ og 11+HP (komplementær).
11. 4NT = UBAL GF+ med minst 9 kort i m (5-4/5-5/6-5) og 18+HP.
12. 5♣ = Spillemelding med minst 7-korts ♣ og 11+HP.
13. 5♦ = Spillemelding med minst 7-korts ♦ og 11+HP.

Over 2♥ fra SH skal ÅH si 2♠, og etter dette blir 2NT fra SH en (U)BAL INV til 3NT. Hvis SH ikke har vist «UMULIG STØTTE » eller «UMULIG M » på veien, benekter han så mange som dobbelton i åpningsfargen, og 2NT blir da en UBAL INV med max singelton i åpningsfargen.

Over 2♠ fra SH skal ÅH si 2NT med en normal 11-13HP hånd (hvilket betyr at han ikke har nok til å ta imot en 11-13HP INV fra SH). Siden SH da ikke har tilgang til den normale INV 2NT, må ÅH ta imot invitten direkte (på forhånd) og si noe annet enn 2NT med minst 14+HP.

Hvis vi ser helt bort fra en eventuell nedpassing fra SH etter 1♥/♠ - 2♣ - 2♦ vil de 3 «veiene» SH kan velge å vise være:

1) «Vei 1» = 2♥ (“Umulig støtte”). Viser nøyaktig ♥Hx:

1♥ - 2♣

2♦ - 2♥ = ”UMULIG STØTTE ”, ber om 2♠.

2♠ - ?

2NT/3♣/♦/♥/♠ = INV(+)

3NT/4♣/♦/♥/♠/4NT/5♣/5♦= GF(+).

(Etter 1♠ åpning er det 2♠ som viser «UMULIG STØTTE » med ♠Hx)

2) «Vei 2» = 2♠ (”UMULIG M ”). Viser nøyaktig ♥xx:

1♥ - 2♣

2♦ - 2♠ = ”UMULIG M ”, ber om 2NT (som ÅH melder med 11-14HP).

?

2NT = (Viser 11-13HP og ikke nok til å ta imot en 11-13HP INV fra SH).

Pass/3♣/♦/♥/♠ = INV

3NT/4♣/♦/♥/♠/4NT/5♣/5♦ = GF.

(Etter 1♠ åpning er det 2♥ som viser «UMULIG M » med ♠xx)

3NT (Tar imot en 11-13HP INV fra SH (på forhånd) og viser 14+HP).

3) «Vei 3» = Direkte melding av 2NT eller høyere. Viser max singel ♥:

1♥ - 2♣

2♦ - ?

2NT/3♣/♦/♥/♠ = INV(+).

3NT/4♣/♦/♥/♠/4NT/5♣/5♦ = GF(+).

(Også etter 1♠ åpning viser 2NT eller høyere max singel ♠.)

### Videre meldinger etter INV(+)

#### Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ - 3♣ - ?

I det følgende kommer vi til å behandle de videre meldinger som om SH ikke har gått veien om “UMULIG STØTTE ” eller “UMULIG M ”. Åpningsfargen er derfor ikke lenger så attraktiv som kontraktfarge, i og med at SH har max singelton der.

Hvis SH har vist dobbelton støtte til åpningsfargen, vil denne naturligvis bli mer tyggbar, og alle meldinger fra ÅH i åpningsfargen på 3- eller 4-trinnet som svar på en INV vil derfor være forslag til kontrakt.

1♥ - 2♣

2♦ - 3♣ = INV (11-13HP) med 6+♣ og max singel ♥. SH kan til nød også ha så lite som ♣HHxxxx uten sideinntak.

1♥ - 2♣

2♦ - 3♣

?

Pass = Spillemelding.

3♦ = Har ♦-hold og 13+HP. Re-invitt til 3NT uten ♠-hold. SH melder 3♠ med knxx eller Dx i ♠, 3NT med ♠-hold eller 4/5♣ som forslag til kontrakt.

3♥ = Spillemelding. 6+ gode ♥, max ♣x og en død MIN (11-12HP) hvis han har både ♠- og ♦-hold.

3♠ = 13+HP, ♠-hold og spørsmål etter ♦-hold. SH melder 3NT med minst ♦Dxx, ellers 4♣.

3NT = Spillemelding hold i både ♠ og ♦.

4♣ = SPERRE-INV til 5♣.

4♦ = CUE med ♣. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥. Ikke slemambitiøs.

4♠ = CUE med ♣. Benekter ♦-CUE. SH melder CUE/4NT med ♦-CUE, ellers 5♣.

4NT = BLW med ♣.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

#### Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ - 3♦ - ?

1♥ - 2♣

2♦ - 3♦ = INV (11-13HP) med 6+♦ og max singel ♥. SH kan til nød ha HHxxxx i ♦ uten sideinntak.

1♥ - 2♣

2♦ - 3♦

?

Pass = Spillemelding.

3♥ = Spillemelding. 6+ gode ♥, max ♦x og en død MIN (11-12HP) hvis han har både ♠- og ♣-hold.

3♠ = 13+HP, ♠-hold og spørsmål etter ♣-hold. SH melder 3NT med minst ♣Dxx, ellers 4♦.

3NT = Spillemelding hold i både ♠ og ♣.

4♣ = CUE med ♦. Ber om CUE.

4♦ = INV til 5♦.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥. Ikke slemambitiøs.

4♠ = Renons i ♠ og god ♦-støtte.

4NT = BLW med ♦.

5♣ = Renons i ♣ og god ♦-støtte.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

#### Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ - 3♥ - ?

1♥ - 2♣

2♦ - ?

3♥ = INV med 5+♣ og 4+♦ (lengre komplementærfarge) og max singel ♥.

1♥ - 2♣

2♦ - 3♥

?

3♠ = Ber om 3NT med hold i ♠. Ellers: 4♣/♦.

3NT = Spillemelding. Lover hold i ♠.

4♣ = Spillemelding i ♣.

4♦ = Spillemelding i ♦.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥. Ikke slemambitiøs.

4♠ = Forslag til spillemelding med 5♠ og 6♥. Max x♣ og xx♦.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

#### Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ - 3♠ - ?

1♥ - 2♣

2♦ - ?

3♠ = INV med 5+♦ og 4+♣ (lengre komplementær) og max singel ♥.

1♥ - 2♣

2♦ - 3♠

?

3NT = Spillemelding. Viser hold i ♠.

4♣ = Spillemelding i ♣.

4♦ = Spillemelding i ♦.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥. Ikke slemambitiøs.

4♠ = Forslag til spillemelding med 5♠ og 6♥. Max xx♣ og x♦.

4NT = BLW med ♦.

5♣ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

#### Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ - 3NT - ?

1♥ - 2♣

2♦ - ?

3NT = 15-17HP med ♠-hold og minst 9 kort i m (5-4/4-5/5-5 eller 6♣/♦ (6-3+ i m) med tynn farge), men lover ♠-hold.

1♥ - 2♣

2♦ - 3NT

?

Pass = Spillemelding.

4♣ = Setter ♣ som trumf. GF. Ber om CUE.

4♦ = CUE med ♣.

4♥ = Kontraktforslag med 6+ gode ♥.

4♠ = CUE med ♣.

5♣ = Spillemelding.

4♦ = Setter ♦ som trumf. Ber om CUE.

4♠ = CUE med ♦.

5♦ = Spillemelding.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥.

5♣ = Spillemelding.

5♦ = Spillemelding.

### Videre Meldinger etter GF

#### Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ - 4♣ - ?

1♥ - 2♣

2♦ - ?

4♣ = GF med 6+♣ (naturlig). Ber om CUE. (4NT = spillemelding, mens CUE

fulgt av 4NT = BLW).

1♥ - 2♣

2♦ - 4♣

?

4♦ = CUE med ♣.

4♥ = Spillemelding. God 6+♥. Ikke slemambitiøs.

4♠ = CUE med ♣. Benekter CUE i ♦.

4NT = Spillemelding. (BLW etter CUE).

5♣ = Spillemelding.

#### Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ - 4♦ - ?

1♥ - 2♣

2♦ - ?

4♦ = GF med 6+♦ (naturlig). Ber om CUE. (4NT = spillemelding, mens CUE

fulgt av 4NT = BLW).

1♥ - 2♣

2♦ - 4♦

?

4♥ = Spillemelding. God 6+♥. Ikke slemambitiøs.

4♠ = CUE med ♦ som trumf.

4NT = Spillemelding. (BLW etter CUE).

5♣ = CUE med ♦ som trumf. Benekter ♠-CUE.

5♦ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

#### Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ - 4♥ - ?

1♥ - 2♣

2♦ - ?

4♥ = GF med 6+♣ + 4+♦ (lengst i komplementærfargen).

1♥ - 2♣

2♦ - 4♥

?

Pass = Spillemelding. God 6+♥. Ikke god m-støtte. Ikke slemambitiøs.

4♠ = CUE med ♣.

4NT = BLW med ♣. (med ♦-tilpass kan ÅH preferere på 6-trinnet).

5♣ = Spillemelding.

5♦ = Spillemelding.

#### Etter 1♥ - 2♣ - 2♦ - 4♠ - ?

1♥ - 2♣

2♦ - ?

4♠ = GF med 6+♦ og 4+♣ (lengst i komplementær).

1♥ - 2♣

2♦ - 4♠

?

4NT = BLW med ♦ som trumf. (Hvis ÅH etter svaret meler 6♣: spillemelding)

5♣ = Spillemelding.

5♦ = Spillemelding.

### Etter brudd på overføring:

1♥ - 2♣

?

2♥ = NB! Brudd på overføring. Viser minst 6-korts god ♥ og ikke nødvendigvis sterkere enn MIN (=11-14HP). Egner seg bedre for spill i 2 ♥ enn i 2♦ (max singel ♦).

2♠ = NB! Brudd på overføring. Viser 5+♥, 5+♠ og en ekstrem ZAR-hånd. Advarsel mot spill i 2♦.

2 NT = NB! Brudd på overføring. Viser 5+♥, og 18-19HP. En SUBMIN SH kan passe eller melde 3♣/♦, men meldingen er GF mot 7+HP hos SH.

3♣ = NB! Brudd på overføring. Viser 5+♥, 5+♣ og en ekstrem ZAR-hånd. Advarer mot spill i 2♦. INV. En SUBMIN SH passer eller prefererer til ♥.

3♦ = NB! Brudd på overføring. Viser 5+♥, 5+♦ og en ekstrem ZAR-hånd. INV.

## Meldinger etter 1♥ - 2♦ (BUK-overføring)

2♦ viser alltid 3-korts ♥ og er BUK-overføring til 2♥. Meldingen viser en av tre mulige HP-intervaller:

a) enten SUBMIN (3-6HP),

b) INV med 11-13HP eller

c) GF med 14+HP.

(Det siste intervallet, 7-10HP og 3♥ vises gjennom 1♥ - 2♥).

Meldingen er svært vanskelig å forholde seg til for motparten, fordi den kan være såvel hypersvak som kjempesterk, og fienden vil derfor kvie seg for å melde inn dersom de ikke har til en klar innmelding. (Tilsvarende melding etter 1♠ åpning er 2♥, som er BUK-overføring til 2♠.)

Selve overføringen til 2♥ setter opp ROMEX Kort og Lang for ÅH (PRI). Sekvensen 1♥ - 2♦ - 2♥ setter også opp ROMEX Lang og STENBERG (med 3-korts ♥-støtte) for SH (PRI). (Grunnen til at man ikke kan bruke ROMEX Kort i det siste tilfellet er at 2NT blir brukt til å vise 14+HP (GF) etter 1♠. Fordi du ikke alltid har noen singelton å vise, vil det være fornuftig å velge ROMEX Lang når du kun kan ha en av dem) (Se punkt 9.3.4)

1♥ - 2♦

?

2♥ = 11-17 HFP. Spillemelding. NF mot en SUBMIN SH (3-6HFP), men er RF (INV) hvis SH har 11+HP og GF hvis SH har 14+HP. Setter opp ROMEX Lang og Stenberg (14+ med 3-korts ♥).

1♥ - 2♦

2♥ - ?

Pass = SUBMIN (3-6HFP) med 3♥.

2♠ = ROMEX Lang (11-13HFP INV) med 3♥ og 4♠. Avslag = 3♥.

2NT = STENBERG (14+HFP GF) med 3-korts ♥-støtte. (Se punkt 9.3.4)

3♣ = ROMEX Lang (11-13HFP INV) med 3♥ og 4♣. Avslag = 3♥.

3♦ = ROMEX Lang (11-13HFP INV) med 3♥ og 4♦. Avslag = 3♥.

3♥ = SPERR.

1♥ - 2♦

?

2♠ = ROMEX overføring til 2NT. 15+HP. Innledning til ROMEX Lang.

2NT = Javel

3♣ = ROMEX Lang i ♣ (3+♣) 15+HP. INV (naturlig).

3♦ = ROMEX Lang i ♦ (3+♦) 15+HP. INV (naturlig).

3♥ = ROMEX Lang i ♠ (3+♠) 15+HP. INV (residuet).

2NT = ROMEX Kort i ♠ (Singel ♠). 15+HP. INV (residuet).

3♣ = ROMEX Kort i ♣ (Singel ♣). 15+HP. INV (naturlig).

3♦ = ROMEX Kort i ♦ (Singel ♦). 15+HP. INV (naturlig).

3♥ = SPERR i ♥. 11-12HFP. NF med lang ♥.

3♠ = 15+HP. Renons i ♠. GF og ber om CUE med ♥ som trumf.

3NT = 18-19HP. (SEMI)BAL med 5♥-3-3-2 eller 5-4♣/♦-2-2).

4♣ = 15+HP. Renons i ♣. GF og ber om CUE.

4♦ = 15+HP. Renons i ♦. GF og ber om CUE.

4♥ = 18-19HP. Spillemelding. Ingen kortfarge. Ikke sleminteressert.

4NT = 18-19HP. BLW med ♥ som trumf.

## Meldinger etter 1♥ - 2♥ (3+♥, 7-10HFP)

Direkte støtte til 2♥ viser 3+ korts ♥ og 7-10HFP. NF. Setter opp ROMEX Kort og Lang på ÅH (PRI).

1♥ - 2♥

?

2♠ = ROMEX overføring til 2NT. Innledning til ROMEX langfargetrial. 15+ HFP.

2NT = Javel.

3♣ = ROMEX Lang i ♣ (3+♣) 15+HFP. INV (naturlig).

3♦ = ROMEX Lang i ♦ (3+♦) 15+ HFP. INV (naturlig).

3♥ = ROMEX Lang i ♠ (3+♠) (3+♠) 15+ HFP. INV (residuet).

2NT = ROMEX Kort i ♠ (Singel ♠). 15+ HFP. INV (residuet).

3♣ = ROMEX Kort i ♣ (Singel ♣). 15+ HFP. INV (naturlig).

3♦ = ROMEX Kort i ♦ (Singel ♦). 15+ HFP. INV (naturlig).

3♥ = SPERR i ♥. NF. 11-14HFP.

3♠ = 15+ HFP. Renons i ♠. GF. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

3NT = 18-19 HFP. (5♥-3-3-2) (SEMI)BAL (kan være 5♥, 4♣/♦ og 2-2). NF.

4♣ = 15+ HFP. Renons i ♣. GF. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

4♦ = 15+ HFP. Renons i ♦. GF. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

4♥ = 18-19HFP. Spillemelding. Ingen kortfarge. Ikke sleminteressert.

4NT = 18-19 HFP. BLW med ♥ som trumf.

## Meldinger etter 1♥ - 2♠ (BUK strukturhopp+1)

2♠ (BUK Strukturhopp+1) viser 4+♥, en singelton ett eller annet sted (tangentbudet spør) og 7-10HFP INV. (Se punkt 9.3) (Tilsvarende Hopp+1 etter 1♠ er 3♣.)

1♥ - 2♠

?

2NT = Spørsmål etter singelton. NB! Ikke ROMEX lang! (NB! Hvis motparten dobler 2♠, vil xx bli spørsmål etter singelton. Svarene vil da være: 2NT (singel ♠), 3♣ (singel ♣) og 3♦(singel ♦)). Normalsvarene er:

1♥ - 2♠

2NT - ?

3♣ = Singel ♣ (naturlig).

3♦ = Singel ♦ (naturlig).

3♥ = Singel ♠ (residuet).

1♥ - 2♠

?

3♣ = Naturlig: 5♥ og 4+♣. Ikke MIN (da sier du 3♥). RF.

3♦ = Naturlig. Ikke MIN (da sier du 3♥). RF.

3♥ = Spillemelding. MIN.

3♠ = 15+HP GF med max singel ♠. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

3NT = 15+HP. (SEMI)BAL. Mange stikk. Kontraktforslag.

4♣ = Splinter. 15+HP Revers. GF med max singel ♣. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

4♦ = Splinter. 15+HP Revers. GF med max singel ♦. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

4♥ = NF. 15+HFP. Ingen kortfarge. Ikke slemambitiøs.

4NT = BLW med ♥. 18-19HFP.

## Meldinger etter 1♥ - 2NT (Stenberg)

Hopp til 2NT (Stenberg) viser 14+HFP GF med minst 4-korts ♥, og benekter renons (renons vises (PRI) med direkte dobbelthopp i ny farge). ÅH viser sidefarge på 3-trinnet (PRI) hvis han har det. I en eventuell slem kan det ofte være bedre å spille på 4-4 i sidefarge enn på 5-3/5/4 i ♥. 3♥ fra ÅH viser en enseter og inviterer til slem ved å spørre etter singelton. 3NT viser tillegg (13+ gode HFP) og benekter singelton, og hopp til 4♥ viser kun en «død» MIN (5-3-3-2 og 11-12HFP), og er forslag til spillemelding. Når ÅH **ikke** har 4-korts sidefarge og har benektet singelton (3♥/3NT), så vil man bruke CUE for å avklare huller og meldenivå. Når en i paret har vist singelton, vil de neste budene være CUE (også en eventuell singelton på den andre hånden). Når en vist sidefarge i ♣/♦/♠ er akseptert som foreløpig trumf, vil 4NT være 6-E-BLW. Også ♣ konge meldes som E. Samme svar som vanlig, også etter Exclusion BLW (et HOPP-CUE høyere enn 5♣).

Etter Stenberg er 3NT IKKE en mulig kontrakt, så 3NT brukes av begge hender for å benekte singelton. Dette betyr at dersom 3NT er en mulig melding, men du melder av et CUE i stedet for å melde 3NT, lover du singelton i CUE-fargen. Hvis du kunne ha benektet singelton med 3NT, så vil melding av ny farge vise singelton og behøver IKKE å være ditt laveste CUE. Etter at singelton er vist, vil det bli et CUE-forløp og du benekter kontroller som du hopper over. Hvis 3NT ikke er tilgjengelig, vil alle CUE vise en kontroll (singelton = 2. kontroll). Kontroller under utgangsnivå er kun «visende» og lover ikke tillegg. Den som går forbi trumffargen på utgangsnivå viser derimot solid tillegg. På 5-trinnet **må** du vise kontroller nedenfra hvis du har (forpliktende).

Disse reglene for meldinger etter Stenberg gjelder også etter:

1♠ - 2NT 1♥ - 2♦ og 1♠ - 2♥ De to siste etter Stenberg

2♥ - 2NT 2♠ - 2NT med 3-korts M-støtte.

1♥ - 2NT

?

3♣ = 4+♣ og ikke nødvendigvis noe tillegg.

3♦ = Singelton. Aksepterer ♣ som foreløpig trumf.

3♥ = ♥ er trumf i det videre meldingsforløp.

3♠ = Singelton.

3NT = Benekter singelton.

4♣ = CUE.

4♦ = CUE.

4♥ = Spillemelding.

4♣ = Singelton.

4♦ = Singelton.

4♥ = Spillemelding.

3NT = Benekter singelton.

4♣ = CUE.

4♦ = CUE.

4♥ = Spillemelding.

4♣ = Singelton.

4♦ = Singelton.

4♥ = Spillemelding.

3♠ = Singelton med ♣ som trumf.

3NT = Benekter singelton.

4♦ = Singelton med ♣ som trumf.

4♥ = Forslag til Spillemelding.

4♠ = Renons med ♣ som trumf. Under utgang og ikke E-BLW.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = Forslag til Spillemelding.

5♦ = Renons med ♣ som trumf. E-BLW.

5♥ = Legg på til 6♥ med HHxxx.

5♠ = Renons med ♣ som trumf. E-BLW.

3♥ = ♣-fargen passet ikke. ♥ er trumf i det videre meldingsforløp.

3♠ = Singelton. Aksepterer ♣ som foreløpig trumf.

3NT = Benekter singelton. Aksepterer ♣ som foreløpig trumf.

4♦ = Renons med ♣ som trumf.

4♥ = Forslag til Spillemelding.

4♠ = Renons med ♣ som trumf.

4NT = BLW med ♣ som trumf. 6-Ess RKCB.

5♣ = Forslag til Spillemelding.

5♦ = Renons med ♣ som trumf. E-BLW.

5♥ = Legg på til 6♥ med HHxxx.

1♥ - 2NT

?

3♦ = 4+♦ og ikke nødvendigvis noe tillegg.

3♥ = ♦-fargen passet ikke. ♥ er trumf i det videre meldingsforløp.

3♠ = Singelton.

3NT = Benekter singelton.

4♣ = CUE.

4♦ = CUE.

4♥ = Spillemelding.

3NT = Benekter singelton.

4♣ = CUE med ♥ som trumf.

4♦ = CUE med ♥ som trumf.

4♥ = Spillemelding.

4♣ = Singelton.

4♦ = Singelton.

4♥ = Spillemelding.

4♠ = Renons. E-BLW.

4NT = BLW.

5♣ = Renons. E-BLW.

5♦ = Renons. E-BLW.

5♥ = Legg på til 6♥ med HHxx

3♠ = Singelton. Aksepterer ♦ som foreløpig trumf.

3NT = Benekter singelton. Aksepterer ♦ som foreløpig trumf.

4♣ = Singelton. Aksepterer ♦ som foreløpig trumf.

4♥ = Forslag til Spillemelding.

4♠ = Renons med ♦ som trumf.

4NT = BLW med ♦ som trumf. 6-Ess RKCB.

5♣ = Renons med ♦ som trumf.

5♦ = Forslag til Spillemelding.

5♥ = Legg på til 6♥ med HHxxx.

1♥ - 2NT

?

3♥ = Spør etter singelton. Lover tillegg (13+ gode HFP). Benekter singelton.

3♠ = Singel ♠. Etter dette: farge = CUE, 4♥ = spillemelding.

3NT = Ingen singelton. RF. Etter dette: farge = CUE, 4♥ = spillemelding.

4♣ = Singel ♣. Etter dette: farge = CUE, 4♥ = spillemelding.

4♦ = Singel ♦. Etter dette: farge = CUE, 4♥ = spillemelding.

4♥ = Ingen singelton og dårlig med tillegg. Spillemelding.

1♥ - 2NT

?

3♠ = 4+♠ og ikke nødvendigvis noe tillegg.

3NT = ♠-fargen passet ikke. ♥ er trumf. Ber om Cue. Kan ha singelton.

4♣ = CUE.

4♦ = CUE.

4♥ = Spillemelding.

4♠ = Renons.

4NT = BLW.

4♣ = Singelton med ♠ som trumf.

4♦ = Singelton med ♠ som trumf.

4♥ = Spillemelding.

4♠ = Spillemelding.

4NT = BLW med ♠ som trumf.

5♣ = Renons med ♠ som trumf. E-BLW.

5♦ = Renons med ♠ som trumf.

5♥ = Legg på til 6♥ med HHxxx.

5♠ = Legg på til 6♠ med HHxx.

1♥ - 2NT

?

3NT = Hvile-CUE. GF. Benekter singelton. Ber om CUE. Avslag: 4♥.

4♣ = Renons i ♣. slemINV. Ber om CUE. (Avslag: 4♥).

4♦ = Renons i ♦. slemINV. Ber om CUE. (Avslag: 4♥).

4♥ = Spillemelding. Tror ikke på slem.

4♠ = Renons i ♠. slemINV. E-BLW.

4NT = BLW med ♥.

5♣ = Renons i ♣. slemINV. E-BLW.

5♦ = Renons i ♦. slemINV. E-BLW.

5♥ = Vil i 6♥ hvis makker har HH i ♥.

## Meldinger etter 1♥ - 3♣ (BUK strukturhopp+2)

3♣ (BUK strukturhopp+2) viser 4-korts ♥ og 11-13HFP. RF. Kan ha en kortfarge (singelton/renons, og reléfargen spør). Hvis ÅH melder 3♥, har han MIN og NF (11-12HDP). (Se punkt 9.3.2) (Tilsvarende Hopp+2 etter 1♠ er 3♦.)

1♥ - 3♣

?

3♦ = (Reléfargen) Spør etter singelton. GF. NB! Hvis motparten dobler 3♣, vil xx være spørsmål etter singelton. Svarene blir da: 3♦ = singel ♦, 3♥= ingen singelton, 3♠ = singel ♠ og 3NT = singel ♣).

1♥ - 3♣

3♦ - ?

3♥ = Ingen singelton. (U)BAL MIN 11-12HFP. NF.

3♠ = Singel ♠. Ber om CUE. Avslag = 4♥.

3NT = Ingen singelton. (SEMI)BAL 13+HFP. Forslag til kontrakt.

4♣ = Singel ♣. Ber om CUE. Avslag = 4♥.

4♦ = Singel ♦. Ber om CUE. Avslag = 4♥.

4♥ = Ingen singelton. UBAL. 13+HFP NF.

1♥ - 3♣

?

3♥ = MIN (11-12HFP). NF. SH bør passe med 11-12HP.

3♠ = CUE. (kan være Splinter). 15+HFP. Ber om CUE.

3NT = 15+HP, (SEMI)BAL kontraktforslag. Benekter CUE i ♠ og ber om m-CUE med minst 2. KTR i ♠ hvis han har ambisjoner, eller gå til 4♥.

4♣ = Splinter i ♣. 15+HFP. Benekter CUE i ♠.

4♦ = Splinter i ♦. 15+HFP. Benekter CUE i ♣ og ♠.

4♥ = MIN. 11+HFP, men har stikkpotensiale. Ingen kortfarge. Spillemelding.

4♠ = Renons i ♠. 18-19HFP. E-BLW.

4NT = BLW.

4♣ = Renons i ♣. 18-19HFP. E-BLW.

4♦ = Renons i ♦. 18-19HFP. E-BLW.

## Meldinger etter 1♥ - 3♦ (BUK strukturhopp+3)

3♦ (BUK strukturhopp+3) viser 4-korts ♥ og 7-10HP. Benekter kortfarge. Meget svak SPERRE-INV. (Se punkt 9.3.3) (Tilsvarende BUK strukturhopp+3 etter 1♠ er 3♥.)

1♥ - 3♦

?

3♥ = Spillemelding (11-14HFP). Bør passes.

3♠ = Kortfarge i ♠ eller CUE. GF.

3NT = Tillegg, (SEMI)BAL 18+HFP. SH bør CUE hvis han ikke har MIN.

4♣ = Kortfarge i ♣ eller CUE. GF. Benekter CUE i ♠. GF.

4♦ = Kortfarge i ♦ eller CUE. GF. Benekter CUE i ♠/♣. GF.

4♥ = MIN. God fordeling. NF.

4NT = BLW med ♥.

## Meldinger etter 1♥ - 3♥ (=3♥, 3-6HFP SPERR)

3♥ viser 4+♥ og er en svært aggressiv SUBMIN SPERR (3-6HFP). Makker passer eller sperrer videre (melder utgang – eller til og med sperrer med hopp til 5♥ hvis dette ser riktig ut). (Tilsvarende SUBMIN SPERR etter 1♠ er 3♠.)

1♥ - 3♥

?

Pass = MIN. Dårlig fordeling.

3♠ = Kortfarge i ♠. GF. Ber om CUE/kortfarge under utgang.

3NT = Tillegg, (SEMI-)BAL. Benekter kortfarge. Ber om CUE opp til 4♥.

4♣ = Kortfarge i ♣. GF.

4♦ = Kortfarge i ♦. GF.

4♥ = God fordeling. NF. Kan være SPERR.

4♠ = Renons og E-BLW.

4NT = BLW.

5♣ = Renons og E-BLW.

5♦ = Renons og E-BLW.

5♥ = Meld slemmen med ♥HHxx.

## Meldinger etter 1♥-3♠ (Renons i ♠)

Hopp direkte til 3♠ viser 4+♥ og renons i ♠. Meldingen er GF og kan være sleminviterende. Den er imidlertid ikke E-BLW, da definisjonen på denne er at den skal foretas med en høyere melding enn 4♥. ÅH bør CUE nedenfra hvis han har kontroller under 4♥. Alle kontroller meldt under utgangsnivå er kun visende og ikke «forpliktende», og kontroller dy hopper over, er kontroller du benekter å ha.

1♥ - 3♠

?

3NT = HvileCUE. Benekter singelton. Ber om CUE opp til 4♥.

4♣ = Singel ♣. GF.

4♦ = Singel ♦. GF.

4♥ = Minimum og/eller bortkastede honnører i ♠.

4NT = BLW.

5♣ = Renons og E-BLW.

5♦ = Renons og E-BLW.

5♥ = Meld slemmen med ♥HHxx.

## Meldinger etter 1♥-3NT(=14-17HP 3-2-4-4, ♥xx)

Hopp til 3NT viser 14-17HP BAL med dobbel ♥ ( 3-2-4-4). Med bedre (UBAL) m og 2♥ bør han gå om 2♣ og vise Umulig M/Umulig Støtte: 1♥ - 2♣ - 2♦ - 2♥/♠ før hopp til 3NT (viser 1-2-5-5 og 14-17HP). Med 3+♥ bør han gå gjennom 2♦/2♥ eller bruke BUK strukturhopp (+1/+2/+3). Med 18-19HP, bør han melde 1♥ - 2♣ - 2♦ - 2♥/♠ før hopp til 4NT (viser 3-2-4-4 eller 1-2-5-5 og 18-19HP).

1♥ - 3NT

?

4♣ = 4+♣ og slemINV. CUE i ♦/♥/♠ tar imot. 4NT avslår.

4♦ = 4+♦ og slemINV. CUE i ♥/♠ tar imot. 4NT avslår.

4♥ = Spillemelding.

# Svar på åpning 1♠ (5+♠, 11-19HP)

Åpning 1♠ viser akkurat som 1♥ minst 5-kort og 11-19HP (kan være mindre med en ZAR åpning). Åpningsfargen er alltid håndens lengste farge (men med en minimums ZAR-åpning kan det tenkes at man åpner med 1♠ med 5-kort ♠ og en lengre m).

Det brukes BUK-overføringer på 2-trinnet, Krav-Stenberg og alle direkte hopp (BUK-strukturhopp+1, +2 og +3) på 3-trinnet viser minst 4-korts støtte i ♠.

1♠ - 2♠ viser 3-kortstøtte og normal styrke (7-10HP), mens BUK-overføringen 2♥ alltid lover nøyaktig 3-korts ♠ og:

a) SUBMIN støtte (3-6HFP),

b) INV (11-13HFP) eller

c) GF (14+HFP «Stenberg» med 3-korts ♠).

1♠ - 3♠ er SPERR med 4♠ og SUBMIN (3-6HP). Hvis man ikke benytter første anledning til å melde 2♥/♠/NT/3♣/♦/♥/♠ (PRI), har man benektet å ha flere enn dobbel ♠. (Unntak: 1♠-2♦-2♥-3♠(INV)/4♠ som viser 5+♥ og 3♠.)

De samme prinsipper gjelder i svarene som etter åpning 1♥. Det eneste unntaket er svaret 2♦ (PRI 2), som er betinget overføring til 2♥), som alltid viser minst 4♥. Hvis SH ikke melder 2♦, så benekterer han i prinsippet å ha mer enn max 3♥!

Unntak: Med 4+♠ skal SH hoppe (PRI 1) til 2NT eller høyere. Med 3♠ kan SH imidlertid velge å vise en 5+♥ før han viser ♠-støtte hvis han har minst 7HFP. Meldingsforløpet 1♠ - 2♦ - 2♥ - 2♠ viser derfor nøyaktig 5+♥, 3♠ og 7-10HFP, 1♠ - 2♦ - 2♥ - 3♠ viser 5+♥, 3♠ og 11-13HFP og 1♠ - 2♦ - 2♥ - 4♠ viser 5+♥, 3♠ og 14+HFP. Alle de tre siste viser dobbelt tilpasning. 1♠ - 2♦ - 2♥ - 3♥ viser 5+♥, max 2♠ og 11-13HFP og 1♠ - 2♦ - 2♥ - 4♥ viser 5+♥, max 2♠ og 14+HFP.

På 2♦ skal ÅH «kvittere» med 2♥ som viser 3+♥ (PRI). Har han dårligere ♥-støtte, skal han si 2♠ som NF (nødmelding som ikke viser noe mer enn de 5♠ som han allerede har vist (11-14HP)), mens alt annet er GF.

NB1: Det kan være «conflicts of interests» her, så når SH velger en PRI melding som viser 3- eller 4-korts ♠-støtte direkte (2♥/2♠ eller strukturhopp), kan han i prinsippet fremdeles sitte med både 4- og 5-korts ♥.

NB2: SH kan også ha 4+♥ med 7-10HP (og melder 1NT eller overfører til 2♦ som han senere passer). Poenget er at 2♦ er i prinsippet minst INV, og har ikke SH til det, må han finne på andre ting.

## Etter pass i åpning

Selv om SH har vært i pass først, beholdes likevel alle systemets prinsipper, med mindre motparten har meldt slik at systemet er korrumpert. Forutsetning vil alltid være at SH er begrenset oppad til 10HP. SH kan imidlertid ha 8-10HP og en slik fordeling at han ikke har til åpning, men likevel har til INV. Han kan eksempelvis se en god tilpasning og regne FP med i sin beholdning.

## SHs meldinger etter 1♠

1♠ - ?

Pass = 0-2HP uansett fordeling eller 3-6HP med max dobbel ♠. NF.

1NT = 7-10HP (SEMI/U)BAL. Max dobbel ♠. NF. Kan inneholde både 4- og 5-korts ♥. Se videre utvikling under 1♥ – 1NT.

2♣ = BUK-overføring til 2♦. RF. Se utviklingen under 1♥.

2♦ = BUK-overføring til 2♥. SH har alltid minst 4-korts ♥, 11+HP og normalt max 3♠. ÅH bør akseptere overføringen (PRI) med 3+♥ og 11-17HFP («kvittere» ved å melde 2♥). Denne meldingen er kun tilgjengelig etter 1♠ åpning.

2♥ = BUK-overføring til 2♠ med 3-korts ♠ og a) 3-6HFP (SUB-MIN ♠-støtte), b) 11-13 HP (INV) eller c) 14+ HP (GF). (Se 1♥ – 2♦.)

2♠ = 7-10HFP og 3♠. NF. Setter opp ROMEX kort/lang på ÅH. (Se 1♥ – 2♥.)

2NT = STENBERG, GF med 4+♠. 14+HFP. (Se 1♥-2NT.)

3♣ = BUK strukturhopp+1: 4+♠, 7-10HFP, RF, og lover singelton i en sidefarge. Reléfargen 3♦ spør hvor singeltonen er. (Se 1♥ – 2♠.)

3♦ = BUK strukturhopp+2: 4+♠ og 10-13HFP. RF. Kan ha en singelton. Relé-fargen 3♥ (GF) spør om singelton og hvor den eventuelt er. (Se 1♥ – 3♣.)

3♥ = BUK strukturhopp+3: 4+♠ og 7-10HFP. Benekter kortfarge. Hypermild SPERRE-INV med god trumfstøtte. Retur til 3♠ er spillemelding. RF. (Se 1♥ – 3♦.)

3♠ = 4-kortstøtte. Svært aggressiv SPERR. 3-6HP. (Se 1♥ – 3♥.)

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 3-14HFP. NF.

4♠ = Svært aggressiv SPERR. Minst 5♠. 3-10HFP. NF. Normalt ikke 2 ess.

### Meldinger etter pass i åpning

Når SH har vært i pass først, beholdes likevel alle systemets prinsipper, med mindre motparten har meldt slik at systemet er korrumpert. Forutsetning vil alltid være at SH er begrenset oppad til 10HP. SH kan imidlertid ha 8-10HP og en slik fordeling at han ikke har til åpning, men likevel har til INV. Han kan eksempelvis se en tilpasning og regne FP med i sin beholdning.

## SHs meldinger etter 1♠ - 1NT (7-10HP, max 2♠)

Samme utvikling som etter 1♥ - 1NT.

## SHs meldinger etter 1♠ - 2♣ (BUK-overføring)

Samme utvikling som etter 1♥ - 2♣. Bytt ut ♥ med ♠.

## SHs meldinger etter 1♠ - 2♦ (overføring med 4+♥)

2♦er BUK-overføring til 2♥. SH har alltid minst 4-korts ♥, 11+HP og normalt max dobbel ♠. (UNNTAK: Med 3-korts ♠-støtte kan SH velge å vise fram 4+♥ før han støtter åpningsfargen på 3- eller 4-trinnet under forutsetning at han har 7+HFP. Med 4-korts ♠-støtte skal SH imidlertid alltid hoppe (Hopp+1,2,3), dvs. ignorere ♥-fargen og anse ♠ som trumf.

ÅH skal akseptere overføringen (PRI) med 3+♥ og 11-17HFP («kvittere» gjennom å melde 2♥). Etter dette viser ÅH 4-korts ♥ gjennom å melde ♥ en gang til ved første lovlige anledning hvis dette ser ut til å være en riktig melding eller hvis SH ikke allerede har etablert ♥ som trumffarge (vist 5-kort). 1♠ - 2♦ - 2♥ - 2♠ vil vise 5♥ og 3♠ og 7-10HFP, 1♠ - 2♦ - 2♥ - 3♠ vil vise 5♥ og 3♠ og 11-13HFP og 1♠ - 2♦ - 2♥ - 4♠ vil vise 5♥ og 3♠ og 14+HFP. 1♠ - 2♦ - 2♥ - 3♥ vil vise 5♥, max 1♠ og 11-13HFP, mens 1♠ - 2♦ - 2♥ - 4♥ vil vise 5♥, max 1♠ og 14+HFP.

Har ÅH mindre enn 3♥, bør ÅH som nødmelding gjenta åpningsfargen med 2♠ (=11-14HP, som ikke viser noe mer enn det som ble vist gjennom åpningsmeldingen). Alt annet er naturlig og viser tillegg (15+HP). Også etter annen farge/2NT som viser 15-17HP bør SH vise fram ♠xxx på 3-trinnet om han kan.

SH kan også overføre med 2♦ til 2♥ med SUBMIN og 6+♥ og max singel ♠. Hvis SH kommer igjen med 3♥ over 2♠, viser han derfor SUBMIN, 6+♥ og max singel ♠.

Med 3♥ bør ÅH melde 2♥ med 11-14HFP. Med 4♥ hopper han til 3♥ med 11-14HFP og til 4♥ med 15-17HFP. Hopper han direkte til 3♠/4♣/♦, er dette CUE og slemINV med 4♥ og 18-19HFP.

1♠ - 2♦

?

2♥ = 3-korts ♥ uansett styrke.

1♠ - 2♦

2♥ - ?

Pass = 3-6 og minst 5♥ og max singel ♠.

2♠ = ♠xxx og 4+♥og 7-10HFP. NB! Dobbelt tilpasning! Ny farge = INV.

2NT = 4♥, max singel ♠. 11-13HP. INV.

3♣ = 4♥, 5+♣ (Canapé) og max ♠x. 11-13HP. INV.

3♦ = 4♥, 5+♦ (Canapé) og max ♠x. 11-13HP. INV.

3♥ = INV med 5+♥ og max ♠x. 11-13HP. (Kan ha 4-korts ♣/♦ sidefarge.)

3♠ = 5♥ + 3♠. 11-13HP. INV.

3NT = 15-17HP UBAL med 4♥ og max singel ♠ (1-4-4-4/0-4-5-4/0-4-4-5).

4♣ = CUE 14+HP med 5+♥ og 18+HFP. Ber om CUE. Avslag: 4♥/♠.

4♦ = CUE 14+HP med 5+♥ og 18+HFP. Ber om CUE. Avslag: 4♥/♠.

4♥ = Spillemelding med 6+♥.

4♠ = Spillemelding med 3♠.

4NT = BLW med ♥.

5♣ = Renons i ♣ med 18+HP, 5+♥ og max singel ♠. E-BLW.

5♦ = Renons i ♦ med 18+HP, 5+♥ og max singel ♠. E-BLW.

1♠ - 2♦

?

2♠ = Viser 5-kort ♠ og 11-14HP. En nødmelding som ikke sien noe som helst annet enn at ÅH ikke har 15+NF eller en ekstrem ZAR. Max dobbel ♥.

Pass = 3-6HFP med 5+♥ og dobbel ♠.

2NT = Naturlig INV med 4♥ og ♠Hx/xx.

3♣ = INV med 5+♣ og 4♥.

3♦ = INV med 5+♦ og 4♥.

3♥ = 6+♥ og max singel ♠. SUBMIN spillemelding.

3♠ = 3♠, 4♥ og INV.

3NT = Forslag til spilllemelding (1-4-4-4)

4♣ = 4♥ og 6+♣ og GF (14+HFP). Max singel ♠.

4♦ = 4♥ og 6+♦ og GF (14+HFP). Max singel ♠.

4♥ = 6+♥ (Min HH10xxx) UBAL og NF (14+HFP). Max singel ♠.Spillemelding.

4♠ = 4♥ og 3♠ og GF (14+HFP). Spillemelding.

1♠ - 2♦

?

2NT = NB! Bryter overføringen. Viser SEMIBAL 18-19HP. 5♠ og max 2♥. MIN. RF.

3♣ = NB! Bryter overføringen. Viser Zar-åpning med ♠ og ♣ og max 2♥.

3♦ = NB! Bryter overføringen. Viser Zar-åpning med ♠ og ♦ og max 2♥.

3♥ = NB! Bryter overføringen. Viser 5+♠ og 4+♥. 14+HP GF. Ber om CUE med ♥.

3♠ = NB! Bryter overføringen. Viser 6♠ og 4♥. GF. Ber om CUE med ♥.

3NT = NB! Bryter overføringen. Viser 15+HP med lang, (semi-)gående♠. Max 2♥.

4♣ = NB! Bryter overføringen. Renons i ♣, 5♠ og 4♥. Ber om CUE. Avslag: 4♥/♠.

4♦ = NB! Bryter overføringen. Renons i♦, 5♠ og 4♥. Ber om CUE. Avslag: 4♥/♠.

4♥ = NB! Bryter overføringen. Viser 6+♥, max singel ♠ og 15+HP. Spillemelding.

4♠ = NB! Bryter overføringen. Viser gode 6+♠ og max 2♥. og 15+HP. Spillemelding.

## Meldinger etter 1♠ - 2♥ (overføring med 3-korts ♠)

Selve overføringen til 2♠ viser 3-korts ♠ og enten a) SUBMIN (3-6HP), b) INV (11-13HP) eller c) GF (14+HP). Setter opp ROMEX Lang og Kort på ÅH, og svaret 2♠ setter opp ROMEX Lang på SH (2NT er opptatt til å vise GF). Se utviklingen under 1♥ - 2♦.

## Motparten blander seg inn etter åpning 1♠

Samme prinsipper som etter 1♥. Hvis motparten melder 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.

Unntak 1: xx viser 11+HP og interesse for «STRAFF-X» (setter opp kravpass på begge hender).

Unntak 2: Når motparten dobler et strukturhopp+1, vil xx være spørsmål om singelton. Da vil de tre neste meldingene vise eventuell singelton. Det samme etter Hopp+2, men da vil trumffargen benekte sigelton.

Hvis motparten melder inn 1NT, vil dobling være STRAFF og setter opp straffepass på begge hender. Ved høyere innmeldinger går man stort sett over til naturlige meldinger, med NEG-X tom. 3♠, 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 eventuelt kunne vente med til man blir krevet en gang av makker.

Hvis M2 melder inn 2♣ eller høyere, går man stort sett over til naturlige meldinger, med NEG-X tom. 3♠, 2/1-prinsippet, 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, er det PRI å vise fram Hx i åpningsfargen så fort som mulig, mens xx kan man vente med å vise fram til det blir nødvendig. Hvis motparten fortsetter å konkurrere om kontrakten vil man kunne benytte BUK-X på begge hender. Se ellers forsvar etter 1♥ åpning.

Hvis M4 melder etter at SH har vist en farge (uansett om M2 har meldt inn eller ei) vil SUPPORT-X/XX tre i funksjon. Obligatorisk på 2-trinnet, og viser tillegg på 3-trinnet.

# Prinsipper og konvensjoner etter åpning 1♥/♠

## Fingradering av støtte

Vi benytter altså et svarsystem som graderer finmasket både når det gjelder honnørstyrke og når det gjelder fargetilpasning til åpningsfargen. Vi skiller i prinsippet sterkt mellom superfit (Minst xxxx), tilpasning (minst xxx), mini-tilpasning (Hx eller xx), og ikke-tilpasning (max singelton).

## Hovedprinsippet

5-4-tilpasning funker mye, mye bedre enn omtrent alt annet. Larry Cohen’s ”The law 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, eller det er en god 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, uansett soneforhold. NB! Det er viktig at man tror på dette prinsippet og melder kortene helt ut hver gang. Selv har jeg spilt dette systemet i mer enn 6 år, og jeg blir stadig like forbauset over hvor godt dette prinsippet virker.

Dette tjener faktisk mange hensikter på en gang. For det første får SH vist med en gang temmelig nøyaktig 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 de nå enn måtte være, i og med at de er langt oppe på 3-trinnet før de i det hele tatt får melde. Og hvis de skulle bestemme seg for å være med, har vi tatt så mye melderom fra dem at det slett ikke er helt sikkert at de vil finne fram til beste kontrakt.

## BUK-strukturhopp

Med 4-korts tilpasning skal vi derfor hoppe, enten i trumffargen, i ny farge: Hopp+1, +2 og +3, (= en underlig ny form for ”Bergen Raises”.) eller hoppe i NT (= Krav-Stenberg unntatt etter pass, for da er det 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 på den ene siden konstruktive tilpasningsmeldinger for oss, og på den andre siden er de enormt sperrende og ødeleggende for motparten (SPERR).

### BUK Strukturhopp+1

Hopp+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 benyttet ”Mini-Splinter”.

Relémeldingen (2NT etter 1♥ – 2♠ og 3♦ etter 1♠ – 3♣ ) er krav til å vise fram kortfargen. Singelton vises i følgende prioriterte rekkefølge:

1) naturlig farge,

2) komplementærfarge (♣til ♥ og ♦ til ♠ og omvendt) og

3) Residuet (det som da står igjen).

Dette betyr i praksis at alle de steder der en naturlig farge kan vise det vi er ute etter, gjør den det. Dernest ser man etter komplementærfarger (og til slutt det som er igjen), slik at man bruker kortest mulig vei (=færrest mulig meldinger) på å vise det man skal vise. ÅH kan deretter melde utgang eller slå av i 3♥/♠ (spillemelding) hvis den viste singelton gir liten grunn til å tro på utgang. En ny farge (annen enn relébudet) fra ÅH er CUE.

### BUK Strukturhopp+2

Hopp+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 (og kan ha en singelton). Meldingen er RF, og en veldig sterk utgangssøknad i og med at man har 9 kort i trumf og minst 22 HP til sammen. Relébudet (3♦ etter 1♥-3♣ og 3♥ etter 1♠-3♦) spør etter singelton.

Det skal ekstremt mye til for at man stanser under utgang etter Hopp+2, men med minimum hos begge lar det seg faktisk gjøre. ÅH melder 3 i åpningsfargen (=11-12HP), og en SH med 11-12HP bør nå greie å passe. Da vil man unngå å komme i mang en utgang som salen kommer i med bet(er). Melder ÅH en ny farge er dette CUE og GF.

### BUK Strukturhopp+3

Hopp+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 kortfarge. Meldingen er en svak, aggressiv SPERR og RF (krav til 3 i åpningsfargen). ÅH slår av med 3♥/♠ (forslag til spillemelding) uten tro på utgang, og gjør han dette skal SH passe. Ny farge fra ÅH etter Hopp+3 er CUE.

(NB! Hvis motparten dobler Strukturhopp +1 eller +2, vil xx være et spørsmål om singelton og hvor den eventuelt er. Svarene vil være de 3 neste meldingene unntatt trumffargen, som vil benekte singelton.)

### Stenberg GF hopp til 2NT

2NT etter åpning 1♥/♠ betyr at SH har minst 4-korts trumfstøtte og 14+HFP = nok til GF. Dette betyr at alle direkte enkelthopp over 1♥/♠ viser 4-kortsstøtte.

Hopp til 2NT etter at ÅH starter med 1M er Stenberg og betyr:

1. Minst 4-korts støtte til åpningsfargen.
2. Minst 14+HFP.
3. GF og ofte slemINV.
4. Etter pass er 2NT 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 slemINV). 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. (Se 1♥ - 2NT for utvikling etter Stenberg.)

NB! Stenberg meldes også etter vist 3-kortsstøtte (overføring) 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.

Stenberg benyttes også etter at motparten har meldt helt opp til 2♠.

### ÅHs svar på 2NT (Stenberg)

Første PRI er å melde av en minst 4-korts sidefarge. Dette viser ikke noe tillegg. Uten sidefarge melder ÅH 4 i åpningsfargen med MIN (11-12HFP): 1♥ - 2NT - 4♥ eller 1♠ - 2NT - 4♠. Dette er en advarsel til SH om at ÅH er relativt dårlig.

Hvis ÅH har vist sidefarge, vil SH begynne å CUE ved å vise singelton. Melder han 3NT er dette IKKE spillemelding, men en melding om at han ikke har noen singelton. Over SHs første CUE(/sglt), kan ÅH hoppe over CUE for å vise MIN (11-12HFP).

Alle andre meldinger enn utgangsmelding i åpningsfargen fra ÅH viser tilleggsverdier (minst 13+HFP). Melding av 3 i trumffargen etter 2NT viser tillegg, (oftest 15+HFP) og ber om kortfargevisning (singelton, for renons kan han ikke ha, for da vil han hoppe rett i dobbelthopp i ny farge, som viser renons). Melding av 3NT viser også tillegg, og ber om CUE nedenfra. Med minst 13HFP kan (og må) ÅH CUE minst opp til utgangsmelding, uten å vise noe sterkere hånd, for CUE under utgang er visende og ikke forpliktende.

Alle andre meldinger etter dette er CUE-bids, med åpningsfargen som trumf.

Alle direkte hopp til 4-trinnet viser renons men med en svært vanskelig hånd kan det også vise Esse-CUE i fargen (E/Ex/Exx). Hopp til 4NT etter Stenberg er naturligvis BLW med åpningsfargen som avtalt trumf.

Hopp til ny farge over utgangsnivå er naturligvis renons i hoppfargen og E-BLW.

### Hopp til 3 i åpningsfargen

(1♥ – 3♥ og 1♠ – 3♠) betyr at SH har 4-korts trumfstøtte og SUBMIN (3-6HFP). Meget aggressiv SPERR,men helt i henhold til «the Law». Ny farge = CUE.

### Direkte hopp til 3♠/4♣/♦(over 1♥) og 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 Mfarge. Spillemelding. Meldingen er ikke slemambitiøs, men en SPERRE-utgang. Ny farge = CUE. 4NT = BLW i SHs meldte farge.

## BUK-overføringer

Etter åpning 1♥/♠ benytter vi tre forskjellige 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 det kan også være en spillemelding i overføringsfargen (1♠ - 2♣ - 2♦ - pass/ 1♠ - 2♦ - 2♥ - pass). BUK-overføringene er:

1. 2♣ til 2♦. Viser minorhender med max 2-kortsstøtte i åpningsfargen.Samme betydning og utvikling både etter 1♥ og etter 1♠.
2. 2♦ til 2♥.
   1. Viser 3-kort ♥ og 3-6HP/11-13HP/14+HP etter 1♥.
   2. Viser 11+HP og 4+♥ etter 1♠.
3. 2♥ til 2♠. Viser 3-kort ♠ og 3-6HP/11-13HP/14+HP. Brukes kun etter 1♠.

ÅH bør normalt melde den fargen det blir overført til, for å få vite hvor SH vil. Dette bør i alle fall være ÅHs strategi hver gang han har en normal MIN hånd 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, en spesiell ZAR-hånd (og max singel eller renons i den fargen det overføres til). Bryter ÅH overføringen med 2NT, viser han 18-19HP.

ÅH kan altså unnlate å melde overføringsfargen når nedpassing av denne fargen vil være fullstendig uaktuelt for ham. Likevel må det påpekes at SH i mer enn 99% av tilfellene er ute for å vise noe helt annen enn en lang, poengfattig egen overføringsfarge. Med 11-14HP (selv med opp til 17HP) bør ÅH derfor alltid være «snill gutt» og melde det han er blitt bedt om og ingenting annet. Dette handler mer om disiplin og gjensidig tillit innen paret, enn noe annet.

## Kravsekvenser

### XY etter 1♥ – 1♠ – 1NT

Etter åpning 1♥/♠ er det bare en eneste sekvens som kan sette opp XY, nemlig 1♥ – 1♠ – 1NT. Men merk også 4 tilfelle av XY hvis motparten blander seg inn i 2. eller 4. hånd:

1♥ – (x) – 1♠ – (p) – 1NT.

1♥– (p) – 1♠ – (x) – 1NT (benekter 3♠, for ellers ville ÅH sagt xx = SUPPORT).

1♥ – (1♠) – x – (p) – 1NT (x = NEG-X og viser begge m).

1♥ – (x) – xx – (1♠) – 1NT og dessuten dette spesielle meldingsforløpet:

1♥ – (p) – 1♠ – (x) – xx (support-xx – viser 3♠, og som også aktiverer XY).

I alle disse tilfellene skal INV+ ivaretas av XY, som tar PRI (2♣ INV eller 2♦ GF). Alle andre meldinger enn dette er enten hopp i ROMEX Kort (= INV med singelton), renonsvisende hopp til 3♠/4♣/♦ (over 1♥) og 4♣/♦(over 1♠) med 4+ tilpass til åpningsfargen, eller fargemeldinger uten hopp som ikke 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 M2 har sagt x (eller 1♠ over 1♥). Merk at 1♠ - 4♥ og tilsvarende 1♥ - 4♠ er spillemeldinger med egen lang selvspillende farge.

### 4. farge = krav til utgang.

I alle de tilfellene der XY ikke er tilgjengelig, må vi 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 ofte aktuell etter aktivitet fra motparten.

#### 4. farge blir doblet av motparten

Når 4. farge (spørsmål om hold) blir doblet av motparten, viser vi hva vi har i den aktuelle fargen:

pass = Ikke hold. Makker redobler deretter 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

Fargemelding = Singelton

### Revers

Etter åpning 1♥/♠ er det kun er denne sekvensen: 1♥ – 1NT – 2♠ vil kunne vise en revershånd (RF). SH har imidlertid mange sekvenser som viser revershånd, spesielt etter innmeldinger fra motparten. I motsetning til ved vanlig system, er revers på SH ikke nødvendigvis GF, men 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.

# Generelle Prinsipper etter åpning 1 i farge

## SPERR

### Åpningshånden (ÅH)

ÅH vil veldig sjeldent melde SPERR etter et svar fra SH. Så å si alle hans meldinger vil være enten dirigert, konstruktive, visende, krevende (RF/GF) eller eventuelt INV. Noen viktige unntak:

1. 2-åpninger og høyere = SPERR.
2. 3♣ etter 1♣ – 2♣ = SPERR.
3. 3♦ etter 1♦ – 2♦ = SPERR.
4. SHs hopp til 3/4♣/♦ etter åpning 1♣/♦ = SPERR.
5. Høyning til 3♥/♠ etter 1♥/♠ – 2♥/♠ = SPERR.
6. SHs hopp til 3♥/♠ etter åpning 1♥/♠ = SPERR
7. Gjenmeldinger/støtte-meldinger/(hopp i) nye farger der XY eller ROMEX er tilgjengelige som INV = SPERR.

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, hvis han ser det kan være mange stikk, 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 ganger SH støtter til (eller hopper til) 3 i en av makker meldte M-farge vil dette være SPERR! Dette prinsippet gjelder også for svar på innmeldinger.

Dessuten vil alle hopp til 4 i ny M (= utgang) være spillemeldinger ( ”SPERRE-utgang”) 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.

Noen støtte-meldinger på 2- og 3-trinnet etter 1♥/♠ vil likeledes fungere som SPERR (1♥ - 2♦/♥/3♦/♥ og 1♠ - 2♥/♠/3♥/♠). Direkte hopp som viser ny farge er alltid SPERR etter 1m (1♣ - 2♦/♥ (= SUBMIN overføring) og 1♦ - 2♥/♠/3♣ = SUBMIN ekte). Dessuten er direkte hoppstøtte til 3/4m alltid SPERR: 1♣ - 3♣/1♣ - 4♣ (= sperreINV) og 1♦ - 3♦/1♦ - 4♦ (= sperreINV).

Hver gang man har XY 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 (dobbelt)hopper i kortfarge), vil alle andre meldinger ha andre betydninger enn INV og krav, ergo være spillemelding, preferansemelding eller 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 dem i minst en av fargene.

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

Etter innmelding vil en BUK-X etterfulgt av fargestøtte alltid være INV.

### SPERREINV

I dette systemet introduserer vi et helt nytt begrep, nemlig «SPERREINVITT».

En SPERREINV er en melding i m som under visse forutsetninger vil fungere som SPERR, men som under andre forutsetninger også vil kunne være mildt inviterende.

Makkeren til den som avgir en slik SPERREINV skal dukke ned i hånden sin og se om den:

1. har bedre trumfstøtte enn makker kan forvente (minst 3+) og
2. vil kunne produsere 3+ stikk (stjelinger inkludert).

Er svarene på både a) og b) «ja», behandler vi SPERREINV som INV og legger på til utgang, Er svaret på enten a) eller b) eller begge «nei», passer vi, og behandler makkers melding som SPERR.

(1♠) - 2NT (begge m) - 3♦ - 4♦. I og med at 3♦ er ren preferansemelding som også kan foretas på 2-1/1-0-tilpasninger, vil 3-korts trumf og muligheten for flere stikk gjøre hånden aktuell for løft til 5♦. Andre SPERREINV:

1♣ - 3♣ - 4♣

1♦ - 3♦ - 4♦

1♣ - 1♦ - 1♠ - 3♣/♦ (SPERR) - 4♣/♦ (SPERREINV).

### 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)]. SH skal sperre videre så høyt han tør (ut fra prinsippet om at ÅH har under åpnings-styrke). Med ekstra god tilpass kan han melde 4♣/♦ som sperreINV.

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 motparten og deres eventuelle kontrakter før han velger 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.

## NEG-X (Negative doblinger)

Negative doblinger brukes stort sett av SH etter alle 1-åpninger, når motparten klyver inn med en fargemelding. (Unntagen etter motpartens x/1♦/1♥ over 1♣ og pass/x/1♠ over 1♥, da det stort sett er ”system on”.) NEG-X skal først og fremst vise lengde i umeldt M, men kan også brukes for å vise ”en hånd som man ikke ønsker passet ned”.

Merk at dersom en hvilken som helst x viser en spesifikk M, slik NEG-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 konkurranse-melding med 8-11HP hvis makker bare har passet. Hopp i ny farge vil således etablere den fargen som er vist gjennom x som trumffarge, og vise 4+støtte og singelton, og dobbelthopp vil vise 4+støtte og renons.

Også SUPPORT-X kan aktiveres under et NEG-X-forløp:

1♣ - (1♠) – x (NEG) – (1NT/2♣/♦/♥/♠) - x (SUPPORT). x viser 3-korts ♥.

Systemet bruker NEG-X 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.

Etter NEG-X er det ingen ting som heter revers lenger. Man melder høyere rangerende farge selv med en minimumsåpning. Det viktigste er om man kan finne tilpasning eller ei.

I prinsippet brukes NEG-X slik:

1. Hvis det er en M ledig, viser NEG-X 4-kort i denne.

2. Hvis begge M er ledig, viser NEG-X minst 4-4 i disse.

3. Hvis begge m er ledig, viser NEG-X minst 4-4 i disse.

I og med at STRAFF-X ikke finnes direkte i NEG-X-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 NEG-X-posisjon.

Regelen er at jo kortere man er i motpartens innmeldingsfarge, jo mer sannsynlig er det at makker har mange og ønsker å straffedoble.

Legg merke til at NEG-X også brukes etter motpartens innmeldinger på 2-trinnet over vår 1NT åpning. Prinsippene er da litt annerledes. (Se punkt 11.10)

### Svar på NEG-X

Når makker dobler negativt, forlanger han en ny melding fra oss, og hvorvidt denne kommer som et resultat av tvang eller frivillighet, er helt irrellevant. Ny melding viser aldri noe tillegg, kun fargetilpasning.

Når makker passer i en NEG-X 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? To double or not to double – that is the question (“Shakespeare Light”).

Har du Dxx 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” (eller en BUK-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.

## Canapé

Canapé brukes aldri på ÅH, da åpningsfargen (♥/♠) alltid er den lengste fargen hver gang man åpner med 1M. (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. Unntak: 1♦ – 1♥/♠/NT - 2♣ (11-14HP), og 1♣ - 1x - 2♦ (15+HP) som viser 5-4 i m og kan enten være lengst i ♣ eller i ♦ (2NT spør hvilken farge som er lengst).

På SH vil man imidlertid ofte benytte Canapé, spesielt etter først å ha vist 4-korts ♥/♠. 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 INV+, deriblant XY).

Dessuten vil 1♥/♠ – 1NT – 2♦ - 3♣ vise lang kløver og være NF. En god del sekvenser etter innledningen 2♣ over 1♥/♠ vil også vise lengde i minst 1 m, (etter 1♠ vil 2♦ vise ♥-farge, eventuelt kombinert med en kortere, eller lengre m).

## Minisplinter

”Minisplinter” blir i dette systemet etter M-åpninger 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. Merk også at ”BUK-strukturhopp+2” også kan ha en singelton, og derfor faller inn under kategorien «Minisplinter».

Kun i en eneste situasjon vil man ha noe som ligner tradisjonell Minisplinter, nemlig direkte hopp i Romex kort etter visning av en M på 1-trinnet: 1♥ – 1♠ – 3♣/♦ vil vise 4♠ og kortfarge i ♣/♦. (Andre: 1♣ - 1♦ - 2♠/3♦, 1♣ - 1♥ - 3♦/♥, 1♦ - 1♥ - 2♠/3♣ og 1♦ - 1♠ - 3♣/♥.)

Hovedregelen er at dersom melding av farge uten hopp er ekte og RF+, blir hopp i denne fargen ROMEX Kort (= Minisplinter) med sist viste farge som avtalt trumf. Denne regelen gjelder også dersom motparten skulle blande seg inn. Dette kan f. eks. være 1NT - 2♦ (overføring) – 2♥ – 4♣/4♦ (3♣/3♦ = krav).

## Overføringsmeldinger

BUK er blant annet basert på en god del overføringsmeldinger.

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

Etter 1♦ åpning er det også overføring på 1-trinnet, i og med at meldingen 1♥ viser 4+♠ og dessuten «underføring»: meldingen 1♠ viser 4+♥ (Switch). Man melder med andre ord av omvendt M.

Etter 1♥/♠-åpning overfører vi på hele 2-trinnet (2♣/♦/♥) opp til og med fargen under åpningsfargen.

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

Etter 2♣ åpning vil 2♦/2♥ være overføring (til 4-korts ♥/♠). Likeledes vil 2NT overføre til ♣ (HHxxxx) og 3♣ overføre til 3♦ (HHxxxx). Dessuten, når ÅH viser en 22-23NT, vil 3♦/♥ overføre til 3♥/♠, mens den SA-overføring som vi bruker på 4-trinnet etter 1NT, faller bort. 4♣/♦ viser egen god farge og er slemINV.

Det hører også med til historien at alle NT-hender på 20+HP bruker samme meldemønster. Merk: etter 2NT (20+HP eller sterkere) overføres det på 3-trinnet, men vi bruker ikke SAT på 4-trinnet. Melding av m på 4-trinnet er naturlig slemINV.

Hvis ÅH etter 2♣/♦ og svar hopper til 3NT, vil 4-trinnet fungere slik som 3-trinnet gjorde over 2NT, med Stayman, overføringer og Minor-Stayman. 4NT direkte fra SH på en NT melding fra ÅH vil alltid være «kvantitativ».

Vi bruker også overføring som gjenmelding etter sterk NT vist etter 2♦ åpning: (2♦ – 2♥/♠ – 2NT - 3♦/♥). Også her er melding av m på 4-trinnet naturlig slemINV (og ikke SAT).

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 ÅH bestemmer seg for å bryte overføringen bør han ha en overraskelse eller to til fienden.

Hvis en av spillerne er mye sterkere enn den andre, er det PRI å få spilleføringen på riktig hånd. Derfor vil man bruke overføring (fargen under) både på 3-trinnet og på 4-trinnet: 1♦ - 1♥ - 2NT - 3♥ (=overføring til 3♠) eller 4♥ (=overføring til 4♠).

## Rundekrav

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. Dette prinsippet gjelde også selv om motparten har åpnet. En enkel innmelding er ikke krav i seg selv (kan vise utspill), men motmelderens makker kan melde ny(e) farge(r) som RF.

Unntak 1 er at SH er svært undervektig for sin første melding (3-6HP SUBMIN) 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 under tvil 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 (PRI) 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 alltid 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 vel så gjerne være 5♣ + 4♦) og NF, og 1♣ - 1x - 2♣ og 1♦ - 1x - 2♦ vise 11-14HP (PRI) og er 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 BUK-X tillater makker å melde en ny farge (selv på 3-trinnet) som NF. Revers vil fremdeles være GF, for en BUK-X er i seg selv RF.

Unntak 5 vil da innebære at etter en hvilken som helst x som ikke er straff (TO-X, NEG-X, BUK-X 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 ekstreme fordelingsverdier.

Unntak 7: Når det har gått tre meldinger på 1-trinnet, setter dette alltid opp XY. Hvis du skal invitere eller kreve til utgang, bør du alltid bruke 2♣ og 2♦ (eller et hopp i ROMEX Kort eller et dobbelt strukturhopp). Hvis du melder andre meldinger enn dette, vil de normalt vise fordeling og være NF (m vil alltid vise Canapé).

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 4-korts 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♦) - x(=♥) – (p) -2♠/3♦ viser singelton og 4+♥ og er INV.

1♣ - 1♥(=♠) –3♦/3♥ viser singelton og 4+♠ og er INV.

1♦ - 1♥ - 3♣/3♥ viser singelton og 4+♠ og er INV.

1♦ - (pass) - 1♠(=♥) - x(=♠) - (p) - 2♠/3♣ viser singelton og 4+♥ og er INV.

1♦ - 1♠(=♥) – 2♠/3♣ viser singelton og 4+♥ og er INV.

1♥ - 1♠ - 3♣/3♦/3♥ viser singelton og 4+♠ og er INV.

I og med at alle nye farger er 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 systemet som INV (f. eks. hopp til singelton/renons med tilpasning til makkers sist viste farge) eller være naturlig og vise 15+HP og struktur.

Huskeregel: Hvis melding av en ny farge på billigste nivå er naturlig og RF, vil et hopp i den samme fargen vise kortfarge med god tilpasning til makkers sist viste farge.

## 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 det tilsvarende i fordelingsverdier). 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 meget lett gi rekyll dersom man ikke justerer svarene fra SH.

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

6-10HP SUBMIN ÅH (ZAR).

11-14HP MIN ÅH.

15-17HP MED ÅH.

18-19HP MAX ÅH.

Likeledes justerer vi poenggrensene på svarhendene opp på denne måten:

3-6H(F)P SUBMIN SH.

7-10H(F)P MIN SH.

11-13H(F)P INV SH.

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

INV fra SH vil så å si aldri bli avgitt i form av høyning til 3 i en farge som er blitt støttet, eller støtte til 3 i en farge. Denne regelen har tre unntak: a) 1NT – 2NT (UBAL invitt med begge m), b) 1NT – 2♣ – 2♥ – 2NT (normal (SEMI)BAL INV) og c) 1NT – 2♣ – 2♥ - 3♥. Prinsippet i c) er at når man av en eller annen grunn ikke har hatt anledning til å INV i en meldt farge (enten fordi man er kommet for høyt, fordi PRI meldinger er blitt benyttet eller fordi motparten har forstyrret meldingsforløpet), så er høyning av denne fargen INV.

Etter at makker har meldt 1NT, vil 2NT fra den andre hånden aldri være normal INV, men vise ♣+♦ og en UBAL INV. Normal INV etter 1NT går alltid gjennom 2♣.

ÅH vil heller aldri invitere gjennom høyning av en støttet farge/en farge meldt av SH, for det vil alltid finnes et trial bid, og dersom det ikke finnes fordi motparten har blandet seg inn, kan man ty til en BUK-X eller en REESE-X og deretter fargestøtte for å INV. Hvis man avgir en BUK-X, og deretter støtter makkers meldte farge under utgang, vil også dette alltid være INV.

#### INV på begge hender skjer gjennom

1. Overmelding av motpartens (underliggende) farge som bringer oss opp på 3-trinnet: 1♦ - (1♠) - 2♣ - (pass) - 2♦ - (pass) - 2♠ = INV.
2. Hopp i ny farge eller revers fra ÅH viser i prinsippet 15-17HP (kan være sterkere) og er INV /RF.
3. Hopp av ÅH etter at SH har vist M viser kortfarge og INV.
4. Etter etablert 8-korts tilpasning i en M, gjennom ROMEX Kort/Lang trial bids.
5. Melding av 2♣ INV eller 2♦ (GF) av SH etter at det er blitt avgitt tre meldinger på 1-trinnet og XY er tilgjengelig.
6. BUK-X etterfulgt av uttak i egen eller makkers meldte farge. (Se punkt 10.5.2).
7. Overmelding av motpartens farge etter at makker har meldt inn viser en god løft i makkers innmeldingsfarge.
8. Hopp til 3 i motpartens farge vil som regel være et spørsmål om hold.
9. 2NT fra SH etter 2♣ som søkemelding over 1NT = naturlig INV.
10. 3♥/♠ etter 1NT - 2♣ - 2♥/♠ (samme M) er INV med 4-kortsstøtte.
11. I et kompetitivt meldingsforløp er en Reese-X etter støtte i en M INV, mens melding av fargen på 3-trinnet kun er kamp om kontrakten. 1♥ - (1♠) - 2♥ - (2♠) - ? (x eller trial bid i m = INV, mens 3♥ = spillemelding).
12. Dette prinsippet gjelder også i forsvar: (1♥) - 1♠ - (2♥) - 2♠ – (3♥) - ?
13. Støtte av makkers farge på 3-trinnet som man ikke hadde anledning til å støtte tidligere er INV: 1♣ - 1♥ (=♠) - 2♣ - 2♥ - 3♥ = INV. Eller: 1♠ - (2♣) - 2♦ - (pass) - 2♥/♠ (xx/Hx i ♠)- (pass) - 3♠ = INV.

## Doblinger

### x er ikke STRAFF

a) Opplysende x (TO-X = Take-Out-X) i 2. hånd så vel som i 4. hånd vil aldri være STRAFF. Våre TO-X-er tar i første rekke sikte på å avdekke M-tilpasninger.

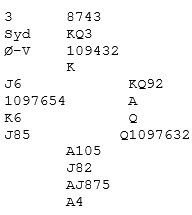
b) Reåpning i 4. hånd med x vil heller aldri være straff. Dette er balanserings-x. Alternativet er pass, og da får motparten lettvint tilslaget på en billig delkontrakt. En slik reåpningsdobling vil ikke nødvendigvis love noen M, og heller ikke noen stor HP-styrke. Eksempel: (1♥) – pass – (pass) - ?

c) Reåpning med x i 4. hånd (mellomhånden) i et ikke-avsluttet meldingsforløp 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 4. hånd kunne se at det kan være 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, og den viser M.

d) X fra en NT-ÅH/melder vil alltid være opplysende, for en NT-hånd vil aldri kunne ha til å straffedoble noen som helst kontrakt på 1-3-trinnet alene. En slik dobling vil ikke nødvendigvis vise noen maksimum, men ÅH bør ha enten MAX eller være godt mottagelig i de umeldte fargene. Av denne grunn vil x vise andre farger enn innmeldingsfargen, og SH bør ikke passe ned uten mye trumf og god motspillsstyrke. ÅH viser egentlig for det meste «lyst til å være med en gang til», og bør ikke straffes av SH for dette.

e) NEG-X (Negative doblinger) har til hovedhensikt å finne 4-4 i M etter at motparten har meldt inn i 2. hånd, og er således aldri forslag til straff. (Se NEG-X). Har motparten meldt en M, så lover NEG-X 4+ kort i den andre. Hvis ikke M har vært meldt av motparten, lover en NEG-X minst 4-3 i M.

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 PRI hver gang makker har vist en farge i 3. hånd og M4 aksjonerer. Eks.: 1♣ – (1♥) – X (NEG-X) – (2♥) – X (viser nøyaktig 3-korts ♠.) Slike x/xx er obligatoriske opp til 2 i den fargen makker har vist, men frivillige. Hvis x/xx bringer vår side opp på 3-trinnet eller høyere, viser det tillegg (ikke minimumsåpning på 12-13 svake) og det er ikke PRI. I slike tilfeller må ÅH få lov til å vurdere hvilken melding som best gir uttrykk for det han har, eller som er mest felksibel. Eksempel:

 V N Ø S

1♣

Pass 1♥ 3♣ ?

Du har to muligheter: Support-X eller 3ru. Begge viser tillegg (i hvert fall ingen minimumsåpning). 3♦ vil bedre vise det du har i dette tilfellet. Etter motpartens sperreinnhopp kan ikke 3♦ vise noe annet enn 13-14HP i en NT med 5+♦.

Selv etter x vil Nord melde 3♦ (Canapé), fordi han vet at 3♠ vil være på 4-3. I begge disse tilfellene vil vi melde 4♦ over motpartens 4♣.

g) 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 (oppkalt etter oppfinneren, Terence Reese) 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 mellomliggende 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.

### BUK-X

i) BUK-X (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 ofte være at egen side ikke er blitt enig om noen kontraktfarge ennå, og det foreligger heller ikke noen melding som minst inviterer til utgang eller høyere kontrakter. BUK-X brukes stort sett i disse situasjonene:

1. Egen melding av en ny farge vil være RF og til og med GF (på 3-trinnet). En BUK-X 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).
2. I et meldingsforløp der en av makkerne har avgitt en begrenset melding, vil støtte i en av makkers meldte farger eller gjentagelse av din egen meldte farge oftest sees på som en kamp om delkontrakten. Hvis du først gjør en BUK-X og deretter støtte makker/gjentar egen farge, vil dette være INV.
3. Du har en hånd der du er usikker på om du skal spille i egen eller makkers farge, og kan bruke BUK-X som hjelpemiddel til å finne ut av det.

Eksempel: Her kan du ha en kontrakt i opptil flere farger:

♠ Kxxx Makker har 5+♦, UBAL og max en dobbelton i

♥ EDxxx ♥ (fordi han passet når han kunne ha brukt

♦ xxx support-X). Men her kan det være en bedre M

♣ x kontrakt. Dessuten vet du ikke om 2♦ eller 2♥

vil være riktig. Med MIN kan ÅH ikke melde 2♠

Makker Du (revers). Men BUK-X, vil løse alle problemer for

1♦ – (p) – 1♥ – (2♣) deg i denne situasjonen. Makkers prioritet vil

p – (p) – X være: Med 4♠ melder han 2♠, med ♥Hx vil han

melde 2♥, med en ♣–stopper, vil han melde 2NT

og ellers vil han returnere til 2♦. Problemet løst!

1. 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 BUK-X 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 BUK-X 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 noen kontrakt.

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

c) Vår side har ikke meldt INV+.

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 SH, mens det kun vil være en BUK-X fra ÅH.

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

En BUK-X viser normalt noe tillegg til det man har vist allerede (enten i form av HP eller fordeling eller begge), og ber i utgangspunktet om en fargemelding til fra makker. Makker har etter en slik x lov til å regne med noe større spillestyrke enn det meldingene hittil har vist som MIN, men (NB!) IKKE større motspillsstyrke hos dobleren.

En BUK-X 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 kontrakt (og i dette siste tilfellet kan man godt ha verdier nok til å ville spille utgang eller høyere når man bare har funnet en felles farge).

BUK-X er spesielt kompetitiv og ekstremt lite straffebetont, spesielt når motparten har støttet hverandre i en farge.

### STRAFF-X

Noen ganger vil det gå helt klart frem av konteksten at en x vil være forslag til STRAFF-X (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-X og kravpass 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 (XX viser minst 11HP og interesse for å ”ta” motparten), setter XX naturligvis opp STRAFF-X og kravpass på begge hender.

c) Alle meldinger som er definert som INV+ setter opp X som forslag til STRAFF-X og kravpass på begge hender, for hvis man ikke ønsker å ta imot INV vil det ofte være lønnsomt å doble motparten i stedet.

d) Meldinger fra SH som kan innebære INV+ setter opp STRAFF-X på SH (men kun BUK-X hos ÅH). Senere X vil da vise vise at SH hadde til INV+.

e) Pass fra SH der han kunne ha brukt NEG-X vil oppfordre til reåpning med X, spesielt hvis ÅH er kort i motpartens innmeldte farge (”straffepass”).

f) Når det ikke finnes alternative kontrakter i nye farger, og/eller SH kan melde en fargemelding selv dersom han vil kjempe om kontrakten, er X forslag til STRAFF.

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

### ROMEX

ROMEX kombinerte Trial Bids (konstruert av George Rosenkranz, Mexico) brukes (PRI) etter alle meldinger på 2-trinnet som etablerer 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.

Unntak: Dette gjelder ikke for en ÅH som hopper i egen farge (1♣ - 1♦/♥ - 3♣ og 1♦ - 1♥/♠ - 3♦). Disse sekvensene viser 6-kort i ÅF og 15-17HP (INV). Vi bruker altså **aldri** ROMEX Lang 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 (oftest 2-3 raske tapere), altså en farge der man trenger akutt hjelp. 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 i M på 2-trinnet (eller når hoppet slår fast at man har minst 8 kort til sammen i en M). Den hånden som melder et trial bid 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. SUBMIN HP (3-6HP) Ta ikke imot
   2. Bortkastede Honn. i kortfargen (7-10) Ta ikke imot
   3. Medium HP (7-8HP) Vurdér honnørene
   4. Maximum HP (9+HP) Ta imot
2. Ved langfargetrial:
   1. SUBMIN HP (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. Medium HP (7-8HP) Vurdér hjelp i fargen
   5. Maximum HP (9+HP) Ta imot

Prinsippet ved ROMEX er: kort vei – kort farge og lang vei – lang farge. Disse sekvensene setter opp ROMEX Kort og lang etter åpning 1♥/♠. Merk at kun når en M er blitt vist og støttet vil dette sette opp ROMEX Lang og Kort:

1♥ - 2♥ (3+ ♥-støtte og 7-10HFP)

1♥ - 2♦ (3+ ♥-støtte og 3-6HFP. 11-13HFP eller 14+HFP)

1♥ - 1♠ (Hopp til 3♣/♦ vil være ROMEX kort)

1♠ - 2♠ (3+ ♠-støtte og 7-10HFP)

1♠ - 2♥ (3+ ♠-støtte og 3-6HFP. 11-13HFP eller 14+HFP)

Også over 1♣ og 1♦ vil en vist M kunne bli støttet på 2-trinnet. Dette setter også opp ROMEX Kort og Lang:

1♣ - 1♦ - 2♥

1♣ - 1♦ - 1♥ - 2♥

1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠/1NT/2♣/♦ - 2♥

1♣ - 1♥ - 2♠

1♣ - 1♥ - 1♠ - 2♠

1♣ - 1♥ - 1♠ - 1NT/2♣/2♦/2♥ - 2♠

1♦ - 1♥ - 2♠

1♦ - 1♥ - 1♠ - 2♠

1♦ - 1♥ - 1♠ - 1NT/2♣/♦/♥ - 2♠

1♦ - 1♠ - 2♥

Hopp til ROMEX Kort:

1♣ - 1♦ Hopp til 2♠ og 3♦ vil være ROMEX Kort med 4+♥.

1♣ - 1♥ Hopp til 3♦ og 3♥ vil være ROMEX Kort med 4+♠.

1♦ - 1♥ Hopp til 3♣ og 3♥ vil være ROMEX Kort med 4+♠.

1♦ - 1♠ Hopp til 3♣ og 3♠ vil være ROMEX Kort med 4+♥.

1♥ - 1♠ Hopp til 3♣ og 3♦ vil være ROMEX Kort med 4+♠.

Eksempler på bruk av ROMEX:

1♥ - 2♥ 2♠ ber om 2NT, hvoretter langfarge-INV:

3♣ viser 3+♣ (Naturlig).

3♦ viser 3+♦ (Naturlig).

3♥ viser 3+♠ (Residuet).

2NT = singel ♠ (Residuet).

3♣ = singel ♣ (Naturlig).

3♦ = singel ♦ (Naturlig).

3♥ = SPERR.

Dette gjelder naturligvis også for 1♥ - 2♦, 1♥ - 2♦ - 2♥, 1♠ - 2♥ og 1♠ - 2♥ - 2♠.

1♠ - 2♥ 2NT ber om 3♣, hvoretter langfarge-INV:

3♦ viser 3+♦ (Naturlig).

3♥ viser 3+♥ (Naturlig).

3♠ viser 3+♣ (Residuet).

3♣ = singel ♣ (Naturlig).

3♦ = singel ♦ (Naturlig).

3♥ = singel ♥ (Naturlig).

3♠ = SPERR.

Dette er også tilfellet for 1♠ - 2♥ og 1♠ - 2♥ - 2♠.

Etter 1♣ – 1♦, 1♣ – 1♥ og 1♣ – 1♦ – 1♠, dessuten 1♦ – 1♥ og 1♦ – 1♠ og 1♥ - 1♠ kan man altså hoppe rett i ROMEX Kort som både sperrer, viser singelton, etablerer 8-korts tilpasning i sist viste farge og sparer meldetrinn. Dette gjelder altså på begge hender.

Selv om XY er tilgjengelig (etter 3 meldinger på 1-trinnet), vil BUK-hopp direkte til ROMEX Kort ta PRI framfor XY når man har en singelton å vise. Dette viser altså en INV-hånd ”med struktur”.

ROMEX Kort og lang kan også brukes som GF og vil da være en mild slemINV. Den som har innledet ROMEX vil etter avslag på INV enten melde utgang (mild slemINV) eller en ny farge (CUE) på 3-, 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 et CUE.

### SUPPORT-X

SUPPORT-X (= Støtte-dobling) er obligatorisk på 1- og 2-trinnet alle de ganger motparten melder inn etter en melding fra SH. Dette gjelder ubetinget og er PRI uansett hvilken farge makker har åpnet med på 1-trinnet.

Unntak 1: 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: Når motparten melder inn 1NT (15-18) direkte. Dobling nå er STRAFF, og setter opp STRAFF og kravpass 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, har man max dobbelton i makkers meldte farge.

### Revers og 4. farge

Revers på SH og 4. farge er nesten alltid GF, med mindre XY og/eller Romex er tilgjengelig. Slike kravmeldinger blir nesten alltid virksomme (PRI) 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 BUK-X.

# Åpning 1NT (15-17HP normalt (SEMI)BAL)

1NT åpning viser en hånd på 15-17HP, som er (SEMI)BAL. Åpningen kan inneholde 4-korts M og 5-6-7-korts m (6-3-3-2/7-2-2-2) eller 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 må man åpne i 1NT med 4-4-4-1-hender, men da bør singeltonen være i m, med mindre det er E singel.

En 14HP-hånd med 5-6 gode minor og gode mellomkort kan oppjusteres til 1NT-åpning. Likeledes kan en dårlig 18HP hånd med 3-3-3-4/3-3-4-3 dras ned til 1NT åpning.

## Svar på åpning 1NT

1NT - ?

2♣ = «DropDead Stayman». Kan være interessert i 4M, 5m, være sleminteressert med en eller begge M eller ha en skjev, svak hånd med ønske om å stoppe på 2-trinnet eller ha en naturlig INV i NT.

2♦ = Overføring til ♥.

2♥ = Overføring til ♠.

2♠ = Overføring til en eller begge m. (2NT fra ÅH = lengst i ♦).

2NT = Begge m. (minst 5-4) og UBAL INV. Naturlige invitter går gjennom 2♣.

3♣ = Naturlig INV (HHxxxx i ♣). Ber om 3NT med minst ♣Hx.

3♦ = Naturlig INV (HHxxxx i ♦). Ber om 3NT med minst ♦Hx.

3♥ = Naturlig INV (HHxxxx i ♥). Ber om 3NT/4♥ med minst ♥Hx.

3♠ = Naturlig INV (HHxxxx i ♠). Ber om 3NT/4♠ med minst ♠Hx.

3NT = NF. Ingen interesse for M.

4♣ = Overføring til ♥ (Sør-Afrikansk Texas)

4♦ = Overføring til ♠ (Sør-Afrikansk Texas)

4♥ = NF (”Jeg vil spille sjøl.”)

4♠ = NF (”Jeg vil spille sjøl.”)

4NT = Kvantitativt.

### Meldinger etter pass i åpning

Når SH har vært i pass først, beholdes likevel alle systemets prinsipper, med mindre motparten har meldt så høyt at systemet er korrumpert. Forutsetningen vil likevel alltid være at SH er begrenset oppad til 10HP. SH kan imidlertid ha 8-10HP og en slik fordeling at han ikke har til åpning, men likevel har til INV(+). Han kan eksempelvis se en tilpasning og regne FP med i sin beholdning, eller ha en fordelingshånd som ikke kvalifiserer til en ZAR-åpning.

## Meldinger etter 1NT – 2♣

2♣ er «DropDead Stayman». ÅH skal kun melde 2♦/♥/♠. 2♣ er normalt minst INV, men SH kan passe ned svaret på 2♣ og etter svaret 2♦ eller 2♥ kan SH «legge av» i 2♥ og i 2♥/♠ eller hoppe i M (GF med 5-4 i M; ”Smolen”). SH kan også melde 2NT etter svaret på 2♣ som INV med en BAL hånd.

Etter 1NT – 2♣ – 2♦/♥/♠ er direkte hopp til 4NT alltid kvantitativt og ikke BLW. (For at det skal bli BLW, må SH først avgi et CUE (eventuelt med hopp) som viser tilpasning til makkers viste farge, og etter CUE fra ÅH/retur til trumffargen, er 4NT BLW.)

1NT - 2♣

?

2♦ = Ikke 4-korts M.

1NT - 2♣

2♦ - ?

Pass = Beste kontrakt.

2♥ = «DropDead». Minst 4-4 i M. Krever pass med minst 3-korts ♥. NF.

2♠ = «DropDead». Krever pass med minst 3-korts ♠. NF.

2NT = BAL INV. 8-9HP

3♣ = Ny søkemelding (GF og minst en mild slemINV i en m):

3♦ = 5-korts m.

3♥ = Hvor da?

3♠ = i ♦ (korresponderende).

3NT = i ♣ (residuet).

3♥ = 4-korts ♣. (korresponderende).

3♠ = 4-korts ♦. (korresponderende).

3NT = 4-korts ♣ og 4-korts ♦.

4♣ = 6-korts ♣.

4♦ = CUE.

4♥ = CUE.

4♠ = CUE.

4NT = Spillemelding.

4♦ = 6-korts ♦.

4♥ = CUE.

4♠ = CUE.

4NT = Spillemelding.

3♦ = 3-3-4-3/3-3-3-4 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♠ = ♦ (korresponderende)

3NT = ♣ (residuet)

Etter dette vil melding av den viste m på 4-trinnet sette fargen som trumf og be om CUE. (Avslag: 4NT.)

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.

1NT - 2♣

?

2♥ = 4-korts ♥. Kan ha 4♠.

1NT - 2♣

2♥ - ?

Pass = Beste kontrakt.

2♠ = Stoppmelding (Drop-Dead). Krever pass med minst 3-korts ♠. NF.

2NT = BAL INV. 8-9HP

3♣ = Ny søkemelding (GF og minst en mild slemINV i en m):

3♦ = 5-korts m i tillegg til 4♥.

3♥ = Hvor da?

3♠ = ♦ (korresponderende)

3NT = ♣ (residuet).

3♥ = 4-korts ♣ i tillegg til 4♥ (korresponderende).

3♠ = 4-korts ♦ i tillegg til 4♥ (korresponderende).

3NT = Intet mer å fortelle, dvs 3-4-3-3.

3♦ = 5-korts ♦ og 4♠. GF og lett slemINV. 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 ♠.

4♣ = Splinter med singel ♣ og 4♥. GF. Ber om CUE.

4♦ = Splinter med singel ♦ og 4♥. GF. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. Ikke sleminteressert.

1NT - 2♣

?

2♠ = 4-korts ♠. Kan ikke ha 4♥.

1NT - 2♣

2♠ - ?

Pass = Beste kontrakt.

2NT = BAL INV. 8-9HP

3♣ = Ny søkemelding (GF og minst en mild SLEM INV i en m):

3♦ = 5-korts m i tillegg til 4♠.

3♥ = Hvor da?

3♠ = ♦ (korresponderende)

3NT = ♣ (residuet).

3♥ = 4-korts ♣ i tillegg til 4♠ (korresponderende).

3♠ = 4-korts ♦ i tillegg til 4♠ (korresponderende).

3NT = Intet mer å fortelle, dvs 4-3-3-3

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 ♥.

4♣ = Splinter med singel ♣ og 4♠. GF. Ber om CUE.

4♦ = Splinter med singel ♦ og 4♠. GF. Ber om CUE.

4♥ = Splinter med singel ♥ og 4♠. GF. Ber om CUE.

4♠ = Spillemelding. Ikke sleminteressert.

### ”DropDead” Stayman

2♣ «DropDead Stayman» viser en svak, skjev hånd med eksakt 4-korts ♠ og en ukjent kortfarge (minst 4-4 eller 5-3 (med 5-kort minor) i de to andre fargene). «DropDead Stayman» benekter 5-kort M (som vises ved overføring).

Ny fargemelding av SH på 2-trinnet er alltid DropDead og søker beste delkontrakt i farge. Makkerparet melder så økonomisk som mulig («sykler») inntil semitilpass eller bedre (minst 4-3) er konstatert.

Denne konvensjonen gjør det mulig å bråstoppe etter en søkemelding (2♣) som ikke fører frem. I verste fall spiller man da på 4-3-tilpasning.

Dersom SH kommer igjen med 2♠som «DropDead» over 2♦-svaret (og dermed benekter 4-korts ♥), og ÅH har max dobbel ♠, melder han 2NT på 2-3-5-4 eller 2-2-4-5 hvorpå SH melder sin beste minorfarge (3♣ hvis 3-3) som sign off.

Har ÅH derimot 6-kort m og dobbel spar melder han 6-kortfargen sin og vet at han er i beste delkontrakt:

1NT - 2♣

2♦ - 2♥

?

2♠ = 3+♠

3♣/♦ = spillemelding med 6-korts m. (har 2-2-6-3/2-2-3-6)

1NT - 2♣

2♦ - 2♠

?

2NT = velg minor.

3♣/♦ = spillemelding med 5+♣/♦.

Det finnes et unntak der SH kan melde «DropDead Stayman» med en INV-hånd. Med minst en 4-kort M, 8-9HP og en kortfarge (kan til og med være i ♠) bør SH undersøke muligheten for 4-4 tilpass i M. Hvis tilpass ikke kan etableres, kommer SH igjen med 2NT som INV. Du må alltid gå gjennom 2♣ for å invitere til 3NT med en SEMI(BAL) hånd.

«DropDead Stayman» gjør det mulig for deg å melde 2♣ på nesten hva som helst, og derfor vil motparten ikke være fullt så ivrige som ellers når det gjelder ikke opplagte innmeldinger.

### “Smolen”

I denne konvensjonen har SH 5-4 i M og nok til utgang (10+HP) etter åpning 1NT. I stedet for å overføre til en M og melde den andre, kan SH benytte seg av ”DropDead Stayman”. Hvis makker da melder en M, er jo dette bra, men dersom han sier 2♦, kan SH hoppe i 4-kortfargen sin, som vil være GF med 4-kort i hoppfargen og 5-kort i den andre M. Da vil kontrakten:

a) alltid komme på den sterke NT-hånden og

b) ÅH vil vite nøyaktig hvilken kontrakt som bør spilles.

Dette har den konsekvens at når SH overfører til en M og deretter melder den andre M, så er dette nøyaktig INV.

### Kvantitative høyninger

Alle hopp fra 1/2NT til 4NT, og høyning av 3NT til 4NT er kvantitative sleminvitter.

Etter 1NT – 2♣ – 2♦/♥/♠ er direkte hopp til 4NT alltid kvantitativt og ikke BLW. Det samme gjelder 2♣/♦ – 2x – 2NT – 4NT og 2♣/♦ – 2♦/♥/♠ – 2NT – 3♣ - 3♦/♥/♠ - 4NT og 2♣/♦ – 2♦/♥/♠ – 2NT – 3♣ - 3♦ - 3♥/♠ - 4NT. (For at det skal bli BLW, må SH først avgi et CUE (eventuelt med hopp) på 4-trinnet, som viser tilpasning til makkers viste (sist meldte) farge, og etter CUE fra ÅH/retur til trumffargen, er 4NT BLW.)

## Meldinger etter 1NT – 2♦

2♦ er overføring til 2♥ med 5+♥. Med 4-korts ♥-støtte meldes 3♥ med MIN og 2NT med MAX. Etter 2♥ hos ÅH:

1NT - 2♦

?

2♥ = Ja vel. Sier ingenting om styrken, men har max 3♥.

1NT - 2♦

2♥ - ?

2♠ = 5♥ + 4♠ og INV. Med kravhånd og 5-4 i M går du om 2♣ (Smolen).

2NT = INV med 5-korts ♥.

3♣ = RF med 5♥ + 4♣. Minst INV.

3♦ = RF med 5♥ + 4♦. Minst INV.

3♥ = INV med 6♥.

3♠ = Minst 5-5 i M. ÅH melder 3NT uten tilpass (2-2-4-5/2-2-5-4), melder utgang med MIN og 3+ tilpass, 4♣ med tillegg og tilpass i ♥ og 4♦ med tillegg og tilpass i ♠.

3NT = GF med 5♥.

4♣ = Kortfarge i ♣ med 6+♥. Ber om CUE. (4NT = BLW).

4♦ = Kortfarge i ♦ med 6+♥. Ber om CUE. (4NT = BLW).

4♥ = GF med 6+♥. Ikke sleminteresse.

4NT = BLW med ♥. Ingen kortfarge.

4♠ = Renons i ♠ med 6+♥. (E-BLW).

5♣ = Renons i ♣ med 6+♥. (E-BLW).

5♦ = Renons i ♦ med 6+♥. (E-BLW).

1NT - 2♦

?

2♠ = NB! Bryter overføringen: 4♥ + 4♠. MAX.

2NT = NB! Bryter overføringen: 4♥, 3-3-3 og MAX.

3♣ = NB! Bryter overføringen: 4♥ + 4♣. MAX.

3♦ = NB! Bryter overføringen: 4♥ + 4♦. MAX.

3♥ = NB! Bryter overføringen: 4♥. MIN. NF.

3NT = NB! Bryter overføringen: 4♥. MAX. Kontraktforlag med dårlig ♥.

4♥ = NB! Bryter overføringen: 4♥. MED/MAX. Ingen sleminteresse.

### Meldinger etter 1NT – 2♥

2♥ er overføring til ♠ med 5+♠. 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♠.

1NT - 2♥

2♠ ?

2NT = INV med 5♠. Kan også ha 4-korts ♥. ÅH tar med seg 3♥ ved aksept av INV:

3♣ = Semi-aksept av INV with 3+♠ og 4♣. NF.

3♦ = Semi-aksept av INV with 3+♠ og 4♦. NF.

3♥ = 4-korts ♥ og 2/3♠. Aksept av INV.

3♠ = 3+♠. Vil spille 3♠ heller enn 2NT. Tar ikke imot INV.

3NT = Ikke 4♥ og max 2♠, men tar imot INV.

4♣ = CUE med 3♠. God hånd. GF.

4♦ = CUE med 3♠. God hånd. GF.

4♠ = Tar imot INV med 3♠. Ingen sleminteresse.

3♣ = RF med 5♠ + 4♣. INV+.

3♦ = RF med 5♠ + 4♦. INV+.

3♥ = INV med 5♠ + 4♥.

3♠ = INV med 6+♠.

3NT = GF med 5♠. Forslag. ÅH bør passe med 2♠ og vurdere utgangskontrakten med 3♠.

4♣ = Kortfarge i ♣ med 6+♠. Ber om CUE. (4NT = BLW).

4♦ = Kortfarge i ♦ med 6+♠. Ber om CUE. (4NT = BLW).

4♥ = Kortfarge i ♥ med 6+♠. Ber om CUE. (4NT = BLW).

4♠ = GF med 6+♠. Ingen sleminteresse.

4NT = BLW med ♠. Ingen kortfarge.

5♣ = Renons i ♣ med 6+♠. (E-BLW).

5♦ = Renons i ♦ med 6+♠. (E-BLW).

5♥ = Renons i ♥ med 6+♠. (E-BLW).

1NT - 2♥

?

2NT = NB! Bryter overføringen: 4♠, 3-3-3 og MAX.

3♣ = NB! Bryter overføringen: 4♠ + 4♣. MAX.

3♦ = NB! Bryter overføringen: 4♠ + 4♦. MAX.

3♥ = NB! Bryter overføringen: 4♠ + 4♥. MAX.

3♠ = NB! Bryter overføringen: 4+♠. MIN.

3NT = NB! Bryter overføringen: 4♠, MAX. Kontraktforlag med dårlig ♠.

4♠ = NB! Bryter overføringen: 4♠. MED/MAX. Ingen sleminteresse.

### Motparten dobler overføringsmelding

Hvis motparten dobler en overføringsmelding, skal ÅH passe med dobbelton i overføringsfargen. For øvrig ignoreres doblingen:

Vest Nord Øst Syd

1NT pass 2♦ x

?

pass = Dobbelton i ♥.

xx = MAX og 4 gode ♦. Sannsynlig dobbelton ♥.

2♥ = 3-korts ♥.

2♠ = MAX, 4-korts ♥ og 4-korts ♠.

2NT = MAX, 4-korts ♥ og BAL.

3♣ = MAX, 4-korts ♥ og 4-korts ♣.

3♦ = MAX, 4-korts ♥ og 4-korts ♦.

3♥ = MIN og 4-korts ♥.

Vest Nord Øst Syd

1NT pass 2♥ x

?

pass = Dobbelton i ♠.

xx = MAX og 4 gode ♥.

2♠ = MIN og 3-korts ♠.

2NT = MAX, 4-korts ♠ og 3-3-3.

3♣ = MAX, 4-korts ♠ og 4-korts ♣.

3♦ = MAX, 4-korts ♠ og 4-korts ♦.

3♥ = MAX, 4-korts ♠ og 4-korts ♥.

3♠ = MIN og 4-korts ♠.

Når ÅH passer på doblingen (og viser dobbelton i overføringsfargen):

Vest Nord Øst Syd

1NT pass 2♥ x

pass pass ?

xx = MAX og (SEMI)BAL.

2♠ = Spillemelding. 5+♠.

2NT = INV med 5+♠ og (SEMI)BAL.

3♣ = INV med 5♠ og 4+♣.

3♦ = INV med 5♠ og 4+♦.

3♥ = GF med 5♠. Mangler hold i ♥.

3♠ = INV med 6+♠.

3NT = GF med 5+♠ og (SEMI)BAL.

4♣ = GF med 6♠ og kort ♣. Slem-INV.

4♦ = GF med 6♠ og kort ♦. Slem-INV.

4♥ = GF med 6♠ og kort ♥. Slem-INV.

4♠ = GF med 6+♠. Ingen sleminteresse.

### Meldinger etter 1NT – 2♠

2♠ er overføring til en eller begge minorfargene (oftest svak, men kan være sterk). 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:

1NT - 2♠

?

2NT = Lengst i ♦.

1NT - 2♠

2NT - ?

Pass = Spillemelding

3♣ = Spillemelding

3♦ = Spillemelding

3♥/♠ = CUE.

3NT = Spillemelding

4♣ = slemINV med lang ♣.

4♦ = slemINV med lang ♦.

1NT - 2♠

?

3♣ = Lengst i ♣ eller like lang.

1NT - 2♠

3♣ - ?

Pass = Spillemelding

3♦ = Spillemelding

3♥/♠ = CUE (slemINV). GF.

3NT = Spillemelding

4♣ = slemINV med lang ♣. GF.

4♦ = slemINV med lang ♦. GF.

## Meldinger etter 1NT – 2NT (= minor, INV)

2NT viser begge m (minst 5-4) og er en UBAL INV uten interesse for M. ÅH bør passe hvis det ser riktig ut, dvs med dobbelthold i begge M, eller melde 3♣/♦ (NF) med 4-korts tilpasning (ev. 3♣ med 3-3). For å invitere i NT med en jevn hånd etter 1NT må man gå gjennom 2♣ («DropDead Stayman»).

1NT - 2NT

?

Pass = MIN, oftest 4-4 i M eller BAL 4-3-3-3 m/4-korts M.

3♣ = Sign-off med 4-korts ♣.

3♦ = Sign-off med 4-korts ♦.

3♥ = Tillegg og best i ♣ (Like lang eller lengst i ♣ (minst 4-kort)).

3♠ = Tillegg med best i ♦ (Lengst i ♦, minst 4-kort)

3NT = Spillemelding.

## Meldinger etter 1NT – 3♣/♦/♥/♠

3♣/♦/♥/♠ er naturlig INV med HHxxxx i meldt farge. ÅH passer, melder 3NT med den utfyllende H, eller 4M hvis dette ser riktig ut.

## Meldinger etter 1NT – 4♣/♦

4♣/♦ er Sørafrikansk 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 4♣/♦ være sleminviterende med ekte farge.

## Meldinger etter 1NT – 4♥/♠

4♥/♠ er en naturlig melding med lengde (7+) 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 (avoidance bid). ÅH bør passe.

## Meldinger etter 1NT – 4NT

4NT er en kvantitativ slemINV. ÅH passer med MIN, og melder med MAX. Se kapittel 15 (Slemkonensjoner).

## Motparten melder over 1NT

Dette forsvaret tar i bruk helt andre virkemidler enn bare NEG-X og Lebensohl.

### Motparten dobler: Nilslands Slinkninger

Hvis motparten dobler 1NT (STRAFF-X) i 2. hånd, bruker vi ”Nilslands Slinkninger” i 3. hånd. (Den eneste kontrakten du ikke får lov til å spille er 1NT doblet):

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-X) i 4. hånd, vil xx fra ÅH vise MAX (16-17HP). Uttak i m vil vise 5-6-kort m og minst én farge med tvilsomt hold. Uttak i 2♥ 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+farge hos ÅH.

### Motparten melder inn 2NT eller høyere

Hvis motparten melder inn 2NT eller høyere, er x forslag til STRAFF-X, og setter opp kravpass på begge hender. Hvis meldingen viser 2 farger, betyr X at du kan straffedoble minst en av motpartens farger.

### 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.

### Melding av 2 i ny farge

Melding av 2 i ny farge er NF og viser 5+kort i fargen.

### X er NEG-X 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 NEG-X viser fight i minst to farger og lover altså ikke mottak i umeldt M. Betydningen av x er dermed litt forskjellig fra når makker åpner 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 1:

1NT - (2♥) - 3♥ (= 4♠ u/♥-hold) - (p)

?

3♠ = 4♠ og max NT.  
3NT = ♥-hold men ikke 4♠.  
4♣/♦ = max 3♠ og benekter ♥-hold.

4♠ = 4♠ og MIN-NT.

Eksempel 2:

1NT - (2♠) - 3♠ (= 4♥ m/u ♠–hold) - (p)

?

3NT = ♠-hold, men ikke 4♥.  
4♣/♦ = max 3♥ og benekter ♠-hold.

4♥ = 4-kort ♥-tilpasning.

### 2NT/♣/♦/♥ = overføring til fargen over

Fra og med 2NT til og med fargen under innmeldingsfargen er overføring! (også overføring til innmeldingsfargen.)

2NT = Overføring til 3♣.

3♣ = Overføring til 3♦.

3♦ = Overføring til 3♥.

3♥ = Overføring til 3♠.

2NT/3Ny under 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 + fargen + GF.

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 SH melder 3NT hvis han har hold. Har heller ikke SH hold, melder han en m på 4 -trinnet eller satser på M-utgang på 5-2 tilpasning.

Eksempel 1:

1NT - (2♥) - ?

X = NEG-X, kan ha ♠xx. Har 2 av 3 ledige farger.

2♠ = 5+♠ og sign off.

2NT = Overføring til 3♣.

3♣ = Overføring til 3♦.

3♦ = Overføring til 3♥.

3♥ = 4-kort ♠ uten ♥-hold.

3♠ = 5+♠ med ♥-hold!

Eksempel 2:

1NT - (2♥) - 2NT - (pass)

3♣ - (pass) - ?

pass = Spillemelding

3♦ = Ekte (5♣ og 4+♦) og GF! Hvorpå ÅH melder:

3♥ = benekter ♥-hold.

3♠ = 5♣ og 4♠ og ♥-hold!

3NT = ♥-hold, men ikke 4♠.

3♥ = benekter ♥-hold. Ikke 4♦. GF

3♠ = 5♣ og 4♠ med ♥-hold. GF. ÅH melder:  
 3NT = ikke 4♠.  
 4♠ = 4♠ tilpasning (4-4-fit).

3NT = ♥-hold og max 3♠.

Eksempel 3:

1NT - (2♥) - 3♣ = overføring til 3♦

1NT - (2♥) - 3♣ – (pass)

3♦ - (p) - ?

pass = Spillemelding

3♥ = benekter ♥-hold. Kan ha 4♠.

3♠ = 4♠ med ♥-hold.

3NT = ♥-hold. Ikke 4♠.

Eksempel 4:

1NT - (2♥) - 3♦ = Overf -> fi-fargen. – (pass)

?

3♥ = Ikke ♥-hold. 4♠.

3♠ = 4♠ + ♥-hold. (Passering av fi-fargen).

3NT = ♥-hold. MAX 3♠.

Eksempel 5:

1NT - (2♥) - 3♦ - (pass)

3♥ - (pass) - ?

3♠ = 5♠ med ♥-hold. GF.

3NT = ♥-hold og 5♠.

4♣/♦ = 4+♣/♦ uten ♥-hold og 5♠.

4♠ = 5♠ uten ♥-hold.

Eksempel 6:

1NT - (2♥) - 3♦ - (pass)

3♠ = 4♠ og ♥-hold.

1NT - (2♥) - 3♦ - (pass)

3♠ - (pass) - ?

Pass = Spillemelding.

3NT = Spillemelding. 5♠ med eller uten ♥-hold.

4♣/♦ = CUE med ♠. slemINV.

4♥ = Renons i ♥ med ♠. slemINV.

4♠ = 5-4-tilpasning i ♠.

Eksempel 7:

1NT - (2♥) - 3♦ - (pass)

3NT = ♥-hold. Max 3♠.

1NT - (2♥) - 3♦ - (pass)

3NT - (pass) - ?

4♣/♦ = CUE med 6+♠. slemINV.

4♥ = Renons i ♥ med 6+♠. slemINV.

4♠ = 6+♠. UBAL.

Eksempel 8:

1NT - (2♠) - 3♦ – (pass)

3♥ - (p) - ?

pass = Spillemelding. 5+♥.

3♠ = Benekter ♠-hold. 5+♥.

3NT = ♠-hold. 5+♥.

4♣ = CUE med ♥.

4♦ = CUE med ♥.

4♥ = Spillemelding.

4♠ = Renons i♠. E-BLW.

4NT = BLW m/♥.

5♣ = Renons i ♣. E-BLW.

5♦ = Renons i ♦. E-BLW.

### Den røde tråden er relativt enkel:

1. X er negativ på 2-trinnet (viser 2 av 3 ledige 4-kortsfarger) og forslag til STRAFF-X på 3-trinnet og høyere. Melding av ny farge på 2-trinnet er spillemelding (NF).
2. Melder SH 2NT eller høyere, er dette overføring til fargen over.
3. Overføring til fi-fargen viser 5-kort M uten hold (*kan ha hold* hvis fargen var ♠) og ber ÅH fullføre overføringen dersom han heller ikke har hold.
4. Enhver melding av selve fi-fargen benekter alltid hold (gjelder på begge hender).
5. Går ÅH forbi fi-fargen, bekrefter han samtidig hold i fi-fargen!
6. Direkte overmelding viser 4-kort M uten hold.
7. For øvrig gjelder det stort sett å gi billigste opplysning.
8. Når Fi har meldt inn slik at overføringer ikke lenger virker på 2-trinnet, er det fremdeles 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 en 20+HP fargehånd med 5-6-kort, 22-23NT (uten hopp, kan ha 5-kort M/m) eller 26-27NT (med hopp, kan ikke ha 5-kort M, men kan ha 5-korts m). Åpningen er tempokrav til 2NT, 3♥/♠ eller 4♣/♦, så det er ikke noen «dobbel negativ» å tenke på her. Alle andre svar enn 2♠ etablerer GF.

Det som er vanlig med sterke 2 åpninger er at man oftest får vite svært meget om ÅH, mens de verdier som ligger hos SH blir mer eller mindre oversett. I BUK vil SH bruke overføringer, og dette har ganske bestemte og klare fordeler:

1. Overføringene skaper et kunstig meldenivå på 2- og 3-trinnet, som gjør at mye mer info ser dagens lys på kortere tid.
2. Overføringsfargen er ofte fiendens farge, og for å vise at de har denne fargen er det vanligst å doble overføringsmeldingen, hvilket ikke innvirker på vårt system overhodet, siden dobling fra motparten er en 0-melding for oss.
3. ÅH får først vite noe om de verdier som ligger hos SH, og hvis disse passer, kommer man mye tidligere enn ellers i gang med et konsatruktivt meldingsforløp.
4. Hvis SHs melding ikke passer ÅH i det hele tatt, har ikke ÅH mistet noen av de fordelene som man har i et naturlig meldesystem. Han kan ganske enkelt overse opplysningene fra SH og melde sin farge/NT, slik som tidligere.

## Positive svarmeldinger

SH melder positivt (GF) hvis han har minst (4+/)5HP, gjennom:

1. 2♦ (PRI: 5+HP og minst xxxx i ♥),
2. 2♥ (PRI: 5+HP, minst xxxx i ♠),
3. 2NT (PRI: 5+HP med minst HHxxxx i ♣),
4. 3♣ (PRI: 5+HP med minst HHxxxx i♦) og
5. 3♦ (PRI: 5+HP med både HHxxxx i♣/♦ og xxxx ♥/♠).

### SH melder 2♦ eller 2♥:

Dersom SH melder 2♦ eller 2♥, kan han også ha en lengre minorfarge, men benekter så god m som HHxxxx (som vises med spesialmeldingen 3♦).

Akkurat som etter overføring på 1♣ vil ÅHs 1. PRI etter svarene 2♦/2♥ være å melde SHs viste M med 3+ i den viste fargen (en slags «kvittering»). Etter åpning 2♣ - 2♦/♥ - visning av 3-kort vil SH i sin andre melding vri svarene for å få tidligere tilgang på CUE, og for å få NT på den sterke hånden uten tilpasning. Med minst 5-3 i M er 3NT ingen opsjon:

2♣ 2♦ 2♣ 2♥

2♥ ? 2♠ ?

2NT = 5♥ Setter trumfen 2NT = 5♠ Setter trumfen

3♥ = 4♥ 3♠ = 4♠

1. Hopp+1 (3♠ etter 2♣-2♦-2♥ og 3NT etter 2♣-2♥-2♠) bekrefter 5-kortfarge i vist M og viser 5-7HP og en singelton ett eller annet sted (reléfargen spør), og
2. Høyere meldinger enn Hopp+1 (3NT/4♣/♦ etter 2♣-2♦-2♥ og 4♣/♦/♥ etter 2♣-2♥-2♠) viser 5-kort i vist M, 8+HP og singelton i fargen, komplementærfargen eller residuet etter vanlig mønster.

Eksempel 1:

2♣ - 2♦

2♥ - ?

2♠ = 4♥ + 4♠ og 5+HP. Melder ÅH 3♥, ber dette om CUE med 4♥.

3♣ = Naturlig: 3♥, 5+♣ og ber om støtte til 4♣ eller 3NT.

3♦ = Naturlig: 3♥, 5+♦ og ber om støtte til 4♦ eller 3NT.

3♥ = 4♥. Fortsettelse: CUE.

3♠ = Naturlig: 3♥, 4+♠. Fortsettelse: CUE.

3NT = Spillemelding.

4♣ = Kort ♣. 4+♠. Ber om CUE.

4♦ = Kort ♦. 4+♠. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding med 4+♥. Ikke slemambitiøs.

4♠ = Spillemelding med 4+♠. Ikke slemambitiøs.

4NT = BLW med ♠ som trumf.

2NT = 5♥. Trumfen er satt, og videre meldinger blir CUE.

3♣ = 4♥, 4+♣ og 5+HP.

3♦ = 4♥, 4+♦ og 5+HP.

3♥ = 4♥, ikke sidefarge. ÅH kan foreslå egen 5-kortfarge som slemINV eller «gå av» i 3NT.

3♠ = 5♥, 5-7HP og en singelton ett eller annet sted.

3NT = Hvor er kortfargen?

4♣ = Kort ♣. (Naturlig)

4♦ = Kort ♦. (Naturlig)

4♥ = Kort ♠. (Residuet)

4♣ = CUE med ♥. ber om CUE.

4♦ = CUE med ♥. ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♠ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4NT = BLW med med ♥ som trumf.

3NT = 5♥, 8+HP og singel ♠. (Residuet)

4♣ = 5♥, 8+HP og singel ♣. (Naturlig)

4♦ = 5♥, 8+HP og singel ♦. (Naturlig)

4♥ = 5♥, spillemelding. Ingen singelton. Ikke slemambitiøs.

Eksempel 2:

2♣ - 2♥

2♠ - ?

2NT = 5♥. Trumfen er satt, og videre meldinger blir CUE.

3♣ = 4♠, 4+♣ og 5+HP.

3♦ = 4♠, 4+♦ og 5+HP.

3♥ = 5♠ og en kortfarge ett eller annet sted.

3♠ = Hvor er kortfargen?

3NT = Kort ♥. (Residuet)

4♣ = Kort ♣. (Naturlig)

4♦ = Kort ♦. (Naturlig)

3♠ = 4♠, ikke sidefarge. ÅH kan foreslå egen 5-kortfarge som slemINV eller «gå av» i 3NT.

4♣ = CUE med ♠. ber om CUE.

4♦ = CUE med ♠. ber om CUE.

4♥ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♠ = Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4NT = BLW med med ♠ som trumf.

3NT = 5♠, 5-7HP og en kortfarge ett eller annet sted.

4♣ = Hvor er kortfargen?

4♦ = Kort ♦. (Naturlig)

4♥ = Kort ♥. (Naturlig)

4♠ = Kort ♣. (Residuet)

4♣ = 5♠, 8+HP og kort ♣. (Naturlig)

4♦ = 5♠, 8+HP og kort ♦. (Naturlig)

4♥ = 5♠, 8+HP og kort ♥. (Naturlig)

Men ÅH kan også hoppe til 3♥/♠ (den viste M), som viser minst 4-kortsstøtte, setter fargen som trumf og er ETA spørremelding. ETA bør kun benyttes av en slemambitiøs ÅH, for spørremeldingene tar svært mye plass. Etter svar på en spørremelding vil 4NT fremdeles være BLW. (Se ETA).

Eksempel 3:

2♣ - 2♦

3♥ = 4+♥, fastsetter trumfen og er ETA Spørremelding. GF.

2♣ - 2♦

3♥ - ?

3♠ = ♥Jxxx(x) (eller dårligere).

3NT = ♥Hxxx

4♣ = ♥HHxx

4♦ = ♥Hxxxx eller lenger.

4♥ = ♥HHxxx eller lenger.

4♠ = ♥EKDx(x) eller lenger.

Hvis svaret var H eller HH, vil reléfargen under utgangsnivå spørre hvilken/hvilke honnører makker har:

H HH

Trinn 1 = Damen eller KD

Trinn 2 = Kongen eller ED

Trinn 3 = Esset eller EK

Hvis motparten dobler/melder, erstatter DOPI/ROPI de første to meldetrinnene. Alle nye farger fra ÅH etter svaret på ETA blir EPSILON spørremeldinger. (Se EPSILON)

Eksempel 4:

2♣ - 2♥

3♠ = 4+♠, fastsetter trumfen og er ETA Spørremelding. GF.

2♣ - 2♥

3♠ - ?

3NT = ♠Jxxx(x) (eller dårligere).

4♣ = ♠Hxxx

4♦ = ♠HHxx

4♥ = ♠Hxxxx eller lenger.

4♠ = ♠HHxxx eller lenger.

4NT = ♠EKDx(x) eller lenger.

Se for øvrig videre utvikling under 2♣ - 2♦ - 3♥.

Hvis ÅH melder 2NT etter et hvilket som helst svar på 2-trinnet, viser dette 22-23HP, men det kan også vise 26+HP etter svarene 2♦/♥, for etter positivt svar på 2♣ er GF etablert.

SH kan bruke Puppet Stayman, Overføringer og Minorstayman, uansett sitt første svar (men har anledning til å passe på 2NT med en nærmest blank hånd etter først å ha meldt 2♠).

Eksempel 5:

2♣ - 2♥

2NT = (SEMI)BAL 22-23HP. Kan ha 5-korts M.

2♣ - 2♥

2NT - ?

3♣ = PUPPET STAYMAN. (Se dette).

3♦ = Overføring til ♥. (Se dette).

3♥ = Overføring til ♠. (Se dette).

3♠ = MINORSTAYMAN. (slemINV, lover minst én 4-korts m).

Det samme er tilfelle hvis ÅH hopper til 3NT (26+HP). SH bruker Puppet Stayman, Overføringer og Minorstayman på 4-trinnet.

### SH melder 2NT/3♣:

Hvis SH sier 2NT/3♣ på 2♣ (= overføring med HHxxxx i m), kan ÅH melde 3♣/♦ som fastlegger fargen som trumf og samtidig er GAMMA spørremelding (Se GAMMA). ÅH kan også med m-støtte og den utfyllende topphonnøren i trumf hoppfastsette trumfen med 4♣/♦, som er slemINV og ber om CUE (4NT = avslag/intet CUE). Alle andre fargemeldinger fra ÅH er naturlig 5-kort, med naturlig fortsettelse.

ÅH kan også hoppe i egen farge etter svar på 2-trinnet på 2♣ (2♣ - 2♦ - 3♠/4♣/♦, 2♣ - 2♥ - 4♣/♦ eller 2♣ - 2♠ - 4♣/♦). Dette er GF, benekter mer enn dobbelton i SHs eventuelt viste M og setter egen meldt farge som trumf uansett hva SH har i fargen. Fortsettelsen er naturlig (CUE, etc.).

Eksempel 6:

2♣ - 2NT

3♣ = GAMMA spørremelding med ♣ som trumf.

2♣ - 2NT

3♣ - ?

3♦ = ♣KDxxxx eller ♣EDxxxx (eller lengre)

3♥ = ?

3♠ = ♣KDxxxx.

3NT = Forslag til kontrakt.

4♣ = ♣EDxxxx.

4♦ = ♣KDxxxxx.

4♥ = ♣EDxxxxx. (osv).

3♥ **= ♣**EKxxxxeller lenger**.**

3♠ = ?

3NT = Forslag til kontrakt. 6-kort.

4♣ = ♣EKxxxxx.

4♦ = ♣EKxxxxxx. (osv).

3♠ = ♣EKDxxx eller lenger.

3NT = Forslag til kontrakt. (♣EKDxxx).

4♣ = ♣EKDxxxx.

4♦ = ♣EKxxxxxx. (osv).

Etter svaret på GAMMA kan ÅH bruke 4NT som BLW eller ny(e) farge(r) som EPSILON.

Eksempel 7:

2♣ - 3♣

3♦ = GAMMA spørremelding med ♦ som trumf.

2♣ - 3♣

3♦ - ?

Se utviklingen etter 2♣ - 2NT - 3♣. (Svarene forskyves ett hakk).

Hvis ÅH ikke melder 3♣/♦ etter 2♣-2NT/3♣ (= HHxxxx i ♣/♦), er fargemelding naturlig, akkurat slik vi er vant med fra før, med naturlige svar fra SH. Melder han 3NT over 2♣-2NT/3♣, viser han i utgangspunktet 22-23HP, ikke m-tilpasning og er ikke slemambitiøs. Med 26+HP bør ÅH derfor hoppe til 4NT, som viser det samme, men med slemambisjoner. SH kan passe med MIN, men med tilleggsverdier bør han svare på BLW.

### SH melder 3♦:

Dersom SH har eksakt 4-kort M + minst HHxxxx i m, er dette en svært vanskelig hånd å melde. Siden systemet benytter svarene 2NT/3♣ som overføring for å vise HHxxxx i m, kan ÅH med letthet finne ut om minorfargen er gående. Det er derfor ikke nødvendig å benytte direkte hopp til 3♦ og 4♣ for å vise minst 6-kort med ett hull (slik som hopp til 3♥ og 3♠ gjør).

I stedet viser hopp til 3♦ HHxxxx i en m + eksakt 4-kort i en M. ÅH vil så godt som alltid kunne se hvilken m SH har og dersom han melder den på 4-trinnet, er dette aksept av minorfargen som trumf.

Over SHs direkte hopp til 3♦ er 3♠/4♣/4♦ fra ÅH selvsagt naturlig, mens 3♥ enten er naturlig eller spør etter M fargen (han kommer igjen med 4♥ etter svaret, hvis det bare er ♥). SH skal nå (PRI) vise M fargen sin: («vri»: 3♠ = ♥ og 3NT= ♠).

Med disse avtalene blir det ikke bare lettere å vise 4-kort M + HHxxxx i m, men andre sekvenser blir også bedre definerte:

2♣ - 2♦/♥ vil benekte HHxxxx i m

og

2♣ - 2♦/2♥

2M - 3♣/♦ blir begrenset til å vise minst 5+♣/♦, men aldri så god som

HHxxxxx.

Eksempel:

2♣ – ?

3♦ (Viser minst KDxxxx i en m, og 4-korts M)

2♣ – 3♦

?

3♥ = Hvilken M?

3♠ = ♥.

3NT = Spillemelding.

4♣/♦ = Egen god 6-kortsfarge. GF.

4♥/♠ = Spillemelding.

4NT = BLW med ♥ som trumf.

3NT = ♠.

Pass = Spillemelding.

4♣/♦ = Egen god 6-kortsfarge. GF.

4♥/♠ = Spillemelding.

4NT = BLW med ♠ som trumf.

3♠ = 5+♠. GF.

3NT = 22-23HP BAL. NF.

SH benytter Puppet Stayman, og melder ellers ny farge som naturlig krav.

4♣ = 6+♣. GF.

4♦ = 6+♦. GF

4♥ = NF. Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♠ = NF. Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♣ = NF. Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

5♦ = NF. Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

## Andre meldinger fra SH etter 2♣ åpning:

Hvis SH hopper til 3M, viser han langfarge i meldt farge, med max ett hull i (minst KDkn10xx). ÅH kan undersøke fargen gjennom et relébud. Hvis SH hopper til 3NT over 2♣, viser han en gående minst 6-kortfarge (EKDxxx) ett eller annet sted (ÅH vil alltid kunne se hvor). 4♣ vil da spørre etter lengden (begynner på 6) og 4NT er BLW med SHs gående farge som trumf.

2♣ - ?

3♥ = 6-korts ♥ med max 1 taper mot renons (minst KDkn10xx eller bedre). GF. Reléfargen spør om kvalitet.

3♠ = Hvordan er fargekvaliteten?

3NT = ♥KDkn10xx eller ♥EDkn10xx.

4♣ = ♥EKkn10xx.

4♦ = ♥EKD10xx.

3♠ = 6-korts ♠ med max 1 taper mot renons (minst KDkn10xx eller bedre). GF. Reléfargen spør om kvalitet.

3NT = Hvordan er fargekvaliteten?

4♣ = ♠KDkn10xx eller ♠EDkn10xx.

4♦ = ♠EKkn10xx.

4♥ = ♠EKD10xx.

3NT = Hvis SH hopper til 3NT, viser han en fullstendig gående minst 6-kortfarge uten sidestyrke (EKDknxx eller EKDxxxx). GF. Det bør ikke by på problemer for 2♣-åpneren å se hvilken farge det dreier seg om. 4♣ spør hvor lang fargen er. 4♦ viser 6-kort, 4♥ = 7-kort, osv.

4♣ = SAT: Viser 7-korts ♥ med max D på topp og ingen sidestyrke.

4♦ = SAT: Viser 7-korts ♠ med max D på topp og ingen sidestyrke.

## Negativ svarmelding: 2♠ “Good-Bad”

2♠ fra SH er en såkalt «sekkepost» (PRI: «Good-Bad»: enten 0-4HP, eller 5+HP som benekter 4-kort M og benekter HHxxxx i m). Kun etter 2♠-svaret («Good-Bad») kan man stanse under utgang. Etter svaret 2♠ vil alle meldingene fra ÅH være naturlige: ingen spørremeldinger etc.

Hvis ÅH melder 2NT over 2♠, viser han en (SEMI)BAL 22-23HP hånd, og meldingsforløpet resettes. SH bruker Puppet Stayman og overføringer på 3-trinnet (og dessuten 3♠ = minor Stayman).

Melder ÅH 3♣/♦ over 2♠, viser dette 5+ i fargen og er tempokrav til 3NT eller 4♣/♦. Melder ÅH en M, må han i meldingen vise hvor mange stikk han tror han har. 3♥/♠ viser 9 stikk, 4♥/♠ viser 10 stikk osv. Allerede på 3♥/♠ er tempokravet nådd, og en blank SH kan derfor passe. SH bør imidlertid lete med lys og lykte etter noe som kan gi ett stikk på hans hånd, og legge på til utgang hvis han kan finne det.

2♣ – 2♠

3♣ – ?

3♦ = naturlig 5+♦ (kan være «Bad» 2♠ med 4-korts M ved siden av 5+♦.

3♥ = «Bad» 2♠ med 5+♠. («Switch»: SH vrir svarene med 5-korts M.)

3♠ = «Bad» 2♠ med 5+♥. («Switch»)

3NT = «Good» 2♠ uten 5+♦ og 5+M. Må derfor ha 4+♣, tror mer på 3NT.

4♣ = «Bad» 2♠ med ♣Hx/xxx. Ingen tro på 3NT. Tempokrav nådd.

4♦ = «Good» 2♠. CUE med ♣Hx/xxx. SlemINV.

4♥ = «Good» 2♠. CUE med ♣Hx/xxx. SlemINV.

4♠ = «Good» 2♠. CUE med ♣Hx/xxx. SlemINV.

5♣ = «Bad» 2♠ med ♣Hx/xxx. Ingen tro på 3NT. Ikke SlemINV.

5♦ = «Good» 2♠. Renons i ♦ med ♣Hx/xxx. SlemINV.

5♥ = «Good» 2♠. Renons i ♥ med ♣Hx/xxx. SlemINV.

5♠ = «Good» 2♠. Renons i ♠ med ♣Hx/xxx. SlemINV.

Melder ÅH 3♦ over 2♠, er dette naturlig 5+♦ og tempokrav til 3NT/4♦ (RF). SH melder:

2♣ – 2♠

3♦ – ?

3♥ = viser «Bad» 2♠ med 5+♠. («Switch»: SH «vrir» svarene med 5-korts M.)

3♠ = viser «Bad» 2♠ med 5+♥. («Switch»)

3NT = «Good» 2♠. Ikke 5+M. Har bedre tro på 3NT enn på ♦–utgang. Kan være singel ♦.

4♣ = «Bad» 2♠ med 5+♣. Ingen tro på 3NT. Har minst 2♦.

4♦ = «Bad» 2♠ med ♦-tilpass. (ÅH kan passe 4♦). Ingen tro på 3NT.

4♥ = «Good» 2♠. CUE med ♦Hx/xxx. SlemINV.

4♠ = «Good» 2♠. CUE med ♦Hx/xxx. SlemINV.

5♣ = «Good» 2♠. CUE med ♦Hx/xxx. SlemINV.

5♦ = «Good» 2♠. med ♦Hx/xxx. Ikke SlemINV. Ingen tro på 3NT.

5♥ = «Good» 2♠. Renons i ♥ med ♦Hx/xxx. SlemINV.

5♠ = «Good» 2♠. Renons i ♠ med ♦Hx/xxx. SlemINV.

Melder ÅH 3♥ over 2♠, viser han 5+♥ og 9 spillestikk (NF). SH melder:

2♣ – 2♠

3♥ – ?

Pass = Tempokravet nådd. «Bad» 2♠. En absolutt verdiløs hånd. Max ♥xx.

3♠ = «Good» 2♠ med CUE i ♠. 2+♥. GF.

3NT = «Good» 2♠ med Max singel ♥. Forslag til kontrakt.

4♣ = «Good» 2♠ med CUE i ♣. SlemINV med ♠Hx/xxx.

4♦ = «Good» 2♠ med CUE i ♦. SlemINV med ♠Hx/xxx.

4♥ = «Bad» 2♠, men med ♥Hx/xxx.

4♠ = «Good» 2♠, med ♥Hx/xxx og renons i ♠. SlemINV.

5♣ = «Good» 2♠, med ♥Hx/xxx og renons i ♣. SlemINV.

5♦ = «Good» 2♠, med ♥Hx/xxx og renons i ♦. SlemINV.

Melder ÅH 3♠ over 2♠, viser han 5+♠ og 9 spillestikk (NF). SH melder:

2♣ – 2♠

3♠ – ?

Pass = Tempokravet nådd. «Bad» 2♠. En absolutt verdiløs hånd. Max ♠xx.

3NT = «Good» 2♠ med Max singel ♠. Forslag til kontrakt.

4♣ = «Good» 2♠ med CUE i ♣. SlemINV med ♠Hx/xxx.

4♦ = «Good» 2♠ med CUE i ♦. SlemINV med ♠Hx/xxx.

4♥ = «Good» 2♠ med CUE i ♥. SlemINV med ♠Hx/xxx.

4♠ = «Bad» 2♠, men med ♠Hx/xxx.

5♣ = «Good» 2♠, med ♠Hx/xxx og renons i ♣. SlemINV.

5♦ = «Good» 2♠, med ♠Hx/xxx og renons i ♦. SlemINV.

5♥ = «Good» 2♠, med ♠Hx/xxx og renons i ♥. SlemINV.

Vanligvis viser 3NT 26+HP, men etter svaret 2♠ vil meldingen 3NT oftest uttrykke en hånd som ønsker å spille 3NT.

1. En «Bad» SH (0-4HP) bør stort sett passe 3NT, for åpneren kan ha 9 stikk rett inn. Men med Hxxxxx eller bedre i en M bør han overføre til fargen: 4♦ til 4♥ og 4♥ til 4♠.

1. En «Good» 2♠-hånd (5+HP) kan derimot både overføre, bruke Minorstayman (4♠ hvoretter ÅH melder 4-korts m nedenfra og sier 4NT uten m) og slemINV med 4NT (kvantitativt) etterpå. ÅH svarer som etter BLW hvis han tar imot slemINV.

Hopp direkte til utgang i en farge etter svaret på 2♣ er alltid forslag til spillemelding fra ÅH. SH bør respektere dette, med mindre han har en hånd som er god nok til videre slemundersøkelser.

## 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 og NT-innmeldinger på 2-trinnet (2NT = 15-18HP). En NT-hånd på 20+HP kan utmerket godt inneholde 5-korts M.

2♣ - 2♦/♥/♠

2NT - ? (=22-23NT)

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♦ = Sleminteresse med ♠ som trumf. Deretter:

4NT = BLW med ♠ som trumf.

4♥ = NF. Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♠ = NF. Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4NT = BLW med ♥ som trumf. (Residuet)

4♦ = Velg M. 4-4 i ♥/♠. Ikke sleminteressert.

3♥ = 5-korts ♥.

3♠ = 5-korts ♠.

3NT = Benekter 4/5 korts M.

3♦ = Overføring med 5+♥

3♥ = Javel.

3♠ = CUE-bid med ♥ som trumf.

3NT = NF.

4♣ = CUE-bid med ♥ som trumf.

4♦ = CUE-bid med ♥ som trumf.

3♠ = CUE-bid med ♥ som trumf.

3NT = NF.

4♣ = CUE-bid med ♥ som trumf.

4♦ = CUE-bid med ♥ som trumf.

3NT = NF.

4♥ = NF. Ikke sleminteressert.

3♥ = Overføring med 5+♠.

3♠ = Javel.

3NT = NF.

4♣ = CUE-bid med ♠ som trumf.

4♦ = CUE-bid med ♠ som trumf.

4♥ = CUE-bid med ♠ som trumf.

3♠ = Minorstayman. (Se dette.)

3NT = NF.

4♣ = Sleminteresse i ♣.

4NT = tar ikke imot INV (spillemelding)

CUE = sleminteressert.

4♦ = Sleminteresse i ♦.

4NT = tar ikke imot INV (spillemelding)

CUE = sleminteressert.

4♥ = NF. Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4♠ = NF. Spillemelding. Ikke slemambitiøs.

4NT = Kvantitativ.

### MINORSTAYMAN

Etter 2NT (minst 20HP) fra ÅH (og også etter 3NT fra ÅH), vil laveste melding i ♠ fra SH være MINORSTAYMAN. Denne meldingen spør etter 4-korts minorfarge, og er en slemINV.

2♣ - 2♠ (NB! Forekommer også etter 2♦ - 2x - 2/3NT og 2♣ - 2x - 3NT)

2NT - 3♠ = MINORSTAYMAN. (slemINV og lover minst én 4-korts m).

2♣ - 2♠

2NT - 3♠

?

3NT = Ingen 4-korts m.

4♣ = 4-korts ♣, kan også ha 4-korts ♦.

4♦ = 4-korts ♦, ikke 4♣.

4♥ = CUE med ♦ som trumf.

4♠ = CUE

4NT = BLW

4♠ = CUE med ♦ som trumf.

4NT = BLW

4NT = Spillemelding. Ikke 4♦.

4♥ = CUE med ♣ som trumf.

4♠ = CUE.

4NT = BLW.

4♠ = CUE med ♣ som trumf. Benekter ♥-CUE.

4NT = BLW.

4NT = Mild sleminvitt med kløver. NF, BLW kun etter CUE!

4♦ = 4-korts ♦, har ikke 4-korts ♣.

4♥ = CUE med ♦ som trumf.

4♠ = CUE

4NT = BLW

4♠ = CUE med ♦ som trumf.

4NT = BLW

4NT = Spillemelding. Ikke 4♦. BLW kun etter CUE!

### SPØRREMELDINGER

Spørremeldinger brukes (NB!) kun av ÅH under utgangsnivå etter svaret på 2♣ åpning når SH har vist:

1. 4-korts M eller
2. HHxxxx i m.

(Eksempler: SH har svart 2♦ (=xxxx i ♥). Nå vil et hopp til 3♥ (makkers viste farge) være ETA spørremelding). GAMMA spørremelding kan brukes kun av ÅH etter svarene 2NT/3♣ ( som viser HHxxxx i ♣/♦) over 2♣. EPSILON spørremelding er melding av enhver ny farge etter svaret på ETA eller GAMMA, som spør hva slags kontroller SH har i den meldte fargen.

Det er god grunn til å advare mot å bruke spørremeldinger med mindre du har sterke slemambisjoner. Slike spørremeldinger tar opp svært mye plass i meldingsforløpet, og bør ikke brukes bare fordi de er der. Du må ha en hensikt med å bruke dem, nemlig at du ønsker å finne ut noe spesielt om SH.

Husk at:

a) du må trenge svaret, og

b) svaret aldri kan bli høyere enn du tåler.

Av denne grunn kan du også melde på en slik måte at SH må bruke CUE i stedet for å svare på spørsmål. Dette er helt avhengig av hvordan du melder. Du har også muligheten å «skru av» videre spørremeldinger (vanligvis EPSILON) gjennom å melde 3NT.

### ETA-spørremeldinger:

ETA brukes mest etter ÅHs 2♣ og SHs svar 2♦ (=xxxx i ♥) eller 2♥ (=xxxx i ♠) og deretter hopp til 3♥/♠ (makkers viste farge), og spør om hvordan fargen ser ut i toppen.

Eksempel:

2♣ – 2♦

?

3♥ = 4+♥ og ETA Spørremelding. GF. Hvordan ser ♥–fargen din ut?

2♣ – 2♦

3♥ – ?

3♠ = Første trinn = ♥Jxxx(x) (eller dårligere).

3NT = Andre trinn = ♥Hxxx

4♣ = Andre trinn = ♥HHxx

4♦ = Fjerde trinn = ♥Hxxxx eller lenger.

4♥ = Femte trinn = ♥HHxxx eller lenger.

4♠ = Sjette trinn = ♥EKDx(x) eller lenger.

Hvis svaret er H eller HH, vil reléfargen under utgangsnivå spørre hvilken/hvilke honnører:

H: HH:

Første trinn = Damen (eller KD)

Andre trinn = Kongen (eller ED)

Andre trinn = Esset (eller EK)

Hvis motparten dobler/melder, erstatter DOPI/ROPI de første to meldetrinnene. Alle nye farger fra ÅH etter svaret på ETA blir EPSILON spørremeldinger.

NB! ETA kan kun brukes under utgangsnivå.

NB2! Melder ÅH NT under utgangsnivå, er dette et signal til å gå over til naturlige meldinger (CUE osv).

### GAMMA Spørremelding:

Etter svarene 2NT/3♣ (= overføring) på 2♣, kan ÅH benytte 3♣/3♦ som GAMMA spørremelding. Dette etablerer trumffargen og vil bli etterfulgt av EPSILON, med mindre du melder 3NT underveis for å gå over til CUE-bidding.

Eksempel:

2♣ – 2NT

?

3♣ = 3+♣. ♣ er trumf. GAMMA spørremelding.Hvordan ser ♣–fargen din ut?

2♣ – 2NT

3♣ – ?

3♦ = Første trinn = ♣KDxxxx/♣EDxxxx (eller lengre)

3♥ = ?

3♠ = ♣KDxxxx.

3NT = Forslag til kontrakt.

4♣ = ♣EDxxxx.

4♦ = ♣KDxxxxx.

4♥ = ♣EDxxxxx. (osv).

3♠ = EPSILON Spørremelding.

3NT = Vi går over til CUE

4 i ny = EPSILON Spørremelding.

3♥ = Andre trinn = ♣EKxxxx

3♠ = ?

3NT = ♣EKxxxx

4♣ = ♣EKxxxxx.

4♦ = ♣EKxxxxxx. (osv).

3NT = Vi går over til CUE

4 i ny = EPSILON Spørremelding.

3♠ = Tredje trinn = ♣EKDxxx.

3NT = Ber om CUE.

4 i ny = EPSILON Spørremelding.

4♣ = Fjerde trinn = ♣EKDxxxx. (osv.)

De samme svarene vil også forekomme etter 2♣ - 3♣ - 3♦. Hvis motparten melder inn, bruker vi DOPI/ROPI for de to første trinnene.

Etter svaret på GAMMA kan ÅH bruke 4NT som BLW eller ny(e) farge(r) som EPSILON spørremelding, mens 3NT ikke er forslag til kontrakt, men beskjed om at man går over til naturlige meldinger (CUE).

### EPSILON Spørremeldinger:

Etter svaret på ETA eller GAMMA, (eller etter EPSILON) vil ÅHs melding av ny farge være EPSILON i en ny farge. Denne spør om hvike kontroller (KTR) SH har i den meldte fargen.

Første trinn = Ingen KTR i fargen (xxx minst).

Andre trinn = 3. KTR. i fargen (D/xx).

Tredje trinn = 2. KTR. i fargen (K/x).

Fjerde trinn = 1. KTR. i fargen (E/-).

Hvis ÅH melder samme EPSILON-farge igjen med en gang, er dette «gjentatt EPSILON», og dette spør om den viste kontrollen var en stjelekontroll eller en ekte KTR.

Første trinn = Stjelekontroll basert på kortfarge.

Andre trinn = Ekte KTR (honnør i fargen).

Melding av ny farge etter svaret på EPSILON er ny EPSILON, denne gangen i den nye fargen. Svarene er de samme.

Hvis ÅH har meldt EPSILON i to forskjellige farger og deretter returnerer til den første, er dette spørsmål om ekstrakontroller i fargen.

Hvis svarhånden har vist 2. eller 1. KTR.:

Første trinn = Ingen andre kontroller i fargen.

Andre trinn = Jeg har også 2. KTR (1. svar viste 1. KTR.).

Jeg har også 3. KTR (1. svar viste 2. KTR.).

Tredje trinn = Jeg har også 3. KTR (1. svar viste 1. KTR.).

Eksempel:

2♣ – 2♦

3♥ – 3♠ = Første trinn (♥knxxx(x) eller dårligere).

?

3NT = Ber om CUE.

4♣ = EPSILON i ♣.

4♦ = Ingen KTR i ♣.

4♥ = 3. KTR. i ♣ (D/xx).

4♠ = EPSILON i ♠.

4NT = Ingen KTR i ♠.

5♣ = Ekte KTR eller stjele-KTR i ♣?

5♦ = Stjele-KTR i ♣ (xx).

5♥ = Ekte KTR i ♣ (D)

5♦ = EPSILON i ♦.

5♥ = EPSILON i ♥.

4♠ = 2. KTR i ♣. (K/x).

4NT = BLW.

5♣ = EPSILON Spørsmål om ekstra kontroller i ♣.

5♦ = Ingen andre KTR i ♣.

5♥ = Jeg har også 3. KTR i ♣.

5♦ = EPSILON i ♦.

5♥ = Ingen KTR i ♦.

5♠ = 3. KTR i ♦ (D/xx).

5NT = 2. KTR i ♦ (K/x).

6♣ = 1. KTR i ♦ (E/-).

4NT = 1. KTR i ♣ (E/-).

4♦ = EPSILON i ♦.

4♥ = Spillemelding

4♠ = EPSILON i ♠.

4NT = BLW.

En lur regel er å planlegge EPSILON godt, med tanke på hvilke svar man tåler. Det er vanligvis lønnsomt å starte EPSILON i den laveste av 2 farger man har tenkt å spørre i.

NB! Hvis motparten blander seg inn i meldingsforløpet etter en GAMMA, ETA eller EPSILON, vil DOPI/ROPI alltid være de to første trinnene.

## Etter at 2♣ blir doblet

2♣ – (x) - ?

Pass = 0-5HP UBAL/0-7HP BAL. ♣H10xx+. Interesse for å spille 2♣x. XX fra ÅH er forslag til kontrakt etter dette.

xx = Sterk oppfordring til å spille 2♣xx. Minst H10xxx i ♣.

2♦ = System

2♥/♠ = System

2NT = System

3♣/♦ = System

## Ved innmeldinger over 2♣

Pass = Når dobling eller melding ikke passer/svak hånd

x = Negativ dobling over innmelding 2♥ og 2♠, ellers STRAFF-X (Sterkt forslag)

Ved innmelding 3NT eller høyere er dobling advarsel mot å gå videre, mens pass kan vise interesse for at ÅH melder (minst) en gang til.

# Åpning 2♦ (Multi)

Åpning 2♦ er Multi. Åpningen viser Svake 2♥/♠ (6-10HP ), 20-21NT eller 24-25NT (med hopp).

I faresonen i 1. og 2. hånd bør man ha HHxxxx eller bedre (= max farge) i svake 2M. Hånden bør inneholde MAX (= 9-10HP).

I 3. og 4. hånd i faresonen kan åpningen være nesten hva som helst, men man forventer seg en trumffarge som ikke er dårligere enn Dkn10xxx og MIN (=6-8HP). Makker har ikke rett til å forvente seg noe særlig etter en slik åpning.

Utenfor sonen i 1. og 2. hånd bør fargen minst være HJxxxx, altså en farge som tåler utspill fra en honnør hos makker. Hånden kan inneholde MAX (9-10HP) eller MIN (6-8HP).

I 3. og 4. hånd utenfor faresonen kan åpningen gjerne være omtrent hva som helst, selv en så dårlig farge som kn9xxxx og SUBMIN (=3-6HP). Makker har ikke rett til å forvente seg noe som helst etter en slik åpning.

En svake 2 åpning skal aldri inneholde en 4-korts sidefarge i M, den bør aldri ha så mye som 2 Ess, og de fleste av HP bør være i fargen. (kan ha 4-korts m ved siden av).

Når det gjelder 3.- og 4.-hånds MULTI-åpninger i alle soner kan disse imidlertid utmerket godt inneholde så vel en åpningshånd (= 11+HP), som en god åpningshånd (= 14-15HP).

Utenfor faresonen kan man da av og til våge å hoppåpne med 2♦ med bare en 5-kortfarge, men da må den være honnørsterk. Husk at makker har passet i åpning, og er derfor begrenset til 10HP, og en slik åpning vil strategisk sett ta fra motparten svært mye melderom uten at det er noen særlig fare for eget liv og lemmer. SH bør også være oppmerksom på dette og skal aldri støtte til 3-trinnet uten å ha spesielt god trumf-tilpasning og MAX (= 8-10HP).

Kommer ÅH igjen med 2NT, er dette en 20-21NT (eller med hopp: 24-25NT). Puppet Stayman, Overføringer og Minorstayman fra SH etter 2♦ – 2♥/♠ – 2NT/3NT. (Se disse konvensjonene under 2♣ åpning).

## Svar på 2♦ Multi

2♦ – ?

2♥ = Dårlig i ♥, kanskje bedre i ♠. Ber om pass med svake 2♥, melding av 2♠ med svake 2♠, 2NT med 20-21NT-hånden. (og 3NT med 24-25NT-hånden.) (Puppet Stayman, Overføringer og Minorstayman på sterk NT). NB! Etter vist sterk NT er hopp til 4♣/♦ slemINV med lang m og ikke SAT.

2♠ = Spillemelding i ♠. Krav til minst 3♥ hvis ♥ er fargen.

2NT = Hvordan ser åpningen ut? (Se nedenfor). Minst INV i ♥ eller ♠.

3♣ = Naturlig RF med 5+♣. Dårlig i M (Max 2-1).

3♦ = Naturlig RF med 5+♦. Dårlig i M (Max 2-1).

3♥ = SPERR hvis ÅH har ♥ (krav hvis ÅH har ♠).

3♠ = GF hvis ÅH har ♥ (SPERR hvis ÅH har ♠).

3NT = NF. Forslag til kontrakt.

4♣ = GF med tilpass til begge M. Meld fargen under svake 2-åpningen din, slik at kontrakten kommer på den sterke hånden. Mild SLEM-INV.

4♦ = Svake 2♥.

4♥ = Svake 2♠.

4♠ = 20-21NT.

4NT = 24-25NT.

4♦ = GF med tilpass til begge M. Vil kun i utgang. Meld fargen din.

4♥ = Svake 2♥.

4♠ = Svake 2♠.

4NT = 21-22NT.

5NT = 24-25NT.

4♥ = 7+♥ og spillemelding.

4♠ = 7+♠ 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. Se 14.1.1.1.

2NT = 20-21NT. (Puppet Stayman og overføringer).

3NT = 24-25NT. (Puppet Stayman og overføringer).

#### Meldinger etter 2♦ - 2♥ - 2♠

2♦ - 2♥

2♠ - ?

pass = spillemelding

2NT = INV i NT med max singel ♠.

3♣ = GF. Beskriv hånden din:

(max farge = HHxxxx. MAX styrke = 9-10HP).

3♦ = MIN styrke + min farge.

3♥ = MIN styrke + max farge.

3♠ = MAX styrke + min farge.

3NT = MAX styrke + max farge.

3♦ = CUE med ♠.

3♥ = CUE med ♠.

3♠ = SPERR. NF.

4♣ = Kortfarge med ♠. GF.

4♦ = Kortfarge med ♠. GF.

4♥ = Kortfarge med ♠. GF.

4♠ = Spillemelding. NF.

### Meldinger etter 2♦ – 2♠

2♠ viser dårlig ♠, men er krav til minst 3♥ hvis ÅH har svake 2♥. Ber om pass med svake 2♠, melding av 3♥ med MIN, CUE med MAX (9-10HP og HHxxxx) og svake 2♥, 2NT med 20-21NT-hånden og 3NT med 24-25NT-hånden. (Puppet Stayman og overføringer på 3- og 4-trinnet).

2♦ - 2♠ = (NF, RF hvis svake 2♥)

?

pass = spillemelding. Har svake 2♠.

2NT = 20-21NT. (Puppet Stayman og overføringer på 3-trinnet).

3♣ = CUE m/svake 2♥. MAX HP.

3♦ = CUE m/svake 2♥. Benekter CUE i ♣. MAX HP.

3♥ = MIN (max 8 HP og ikke mer enn max Hknxxxx).

3♠ = CUE m/svake 2♥. Benekter CUE i ♣/♦. MAX HP.

3NT = 24-25NT. (Puppet Stayman og overføringer på 4-trinnet)

### Meldinger etter 2♦ – 2NT

2NT fra SH er RF. NB! Kontrakten skal alltid spilles på den sterke hånden hvis det er mulig. Derfor skal det overføres direkte med en svak ÅH (3♦ viser «svake svake 2♥» og 3♥ viser «svake svake 2♠»). Med «sterke svake 2♥/♠» melder ÅH 3♣. Relémeldingen 3♦ spør etter fargen, og ÅH «vrir» svarene: 3♥ viser «sterke svake 2♠» og 3♠ viser «sterke svake 2♥». Det er liten grunn til å melde noe sterkere, siden SH kan ha INV i den ene fargen og GF i den andre:

2♦ - 2NT

?

3♣ = Sterke svake 2♥/♠ (MAX HP og max farge)

3♦ = Hvilken farge?

3♥ = ♠. (Fargene «vris»)

3♠ = ♥. (Fargene «vris»)

3♥ = Bare INV i ♥, men GF i ♠.

Pass = Har svake 2♥ men tar ikke imot INV.

3NT = Har svake 2♠.

3♠ = Bare INV i ♠, men GF i♥.

Pass = Har svake 2♠ men tar ikke imot INV.

3NT = Har svake 2♥.

3♦ = Overføring: «Svake svake 2♥» (MIN HP og/eller farge).

3♥ = Overføring: «Svake svake 2♠» (MIN HP og/eller farge).

3NT = 20-21NT.

4♣ = Puppet Stayman.

4♦ = Minst en 4-korts M.

4♥ = ♠ (Fargene «vris»).

4♠ = ♥ (Fargene «vris»).

4♥ = 5♥.

4♠ = 5♠.

4♦ = Overføring til 4♥.

4♥ = Overføring til 4♠.

4NT = Kvantitativ.

4♣ = Sleminvitt med minst HHxxx i ♣. Ber om CUE med tilpass. 4NT = avslag.

4♦ = Sleminvitt med minst HHxxx i ♦. Ber om CUE med tilpass. 4NT = avslag.

4NT = 24-25NT. (SEMI)BAL. Makker svarer som på «vanlig» Blackwood uten etablert trumffarge hvis han går videre.

## Motparten melder inn etter 2♦

Etter 2♦ – (x) - ?

Pass = Minst H10xx i ♦.

xx = Vis fargen din.

2♥/♠ = Egen god farge.

2NT = Vis verdiene dine: ”System on”!

3♥ = SPERR i din M.

4♥ = Pass eller juster til 4♠.

Etter 2♦ – (2♥/♠) - ?

2NT = Vis verdiene: ”System on”!

x = STRAFF-X hvis makker har fargen/ellers TOX.

3♣/♦ = SPERR med 6-kort.

Etter 2♦ – (2NT) - ?

x = STRAFF-X.

3♣/♦ = SPERR med 6♣/♦.

3♥ = Stopp i din M. (Pass med svake 2♥).

3♠ = INV hvis fargen er ♠. GF hvis fargen er ♥.

3NT = Spillemelding.

4♣ = Meld fargen under din M.

Etter 2♦ – (3♣) - ?

x = INV i begge M.

3♥ = Stopp i din M. (Pass med svake 2♥).

3♠ = INV hvis fargen er ♠. GF hvis fargen er ♥.

3NT = Spillemelding.

4♣ = Meld fargen under din M.

4♦ = Svake 2♥.

4♥ = Svake 2♠.

Etter 2♦ – (3♦) - ?

x = INV i begge M.

3♥ = Stopp i din M. (Pass med svake 2♥).

3♠ = INV hvis fargen er ♠. GF hvis fargen er ♥.

3NT = Spillemelding.

4♣ = Meld fargen under din M.

4♦ = Svake 2♥.

4♥ = Svake 2♠.

Hvis M4 melder seg inn etter 2♦ – 2NT, vil 3♥/4♥ fra SH be om preferanse mellom ♥ og ♠, 3NT vil være spillemelding og x blir STRAFF-X. Fra ÅH vil x av M hos motparten vise at de har truffet 6-kortfargen din (eller at du har sterk NTmed minst 4-kort i motpartens farge), og pass vil vise den andre fargen.

Ellers vil x av alle andre meldinger hos motparten vise den sterke NT-hånden. Dette vil være en opplysende dobling, og sannsynligheten er høy for at dobleren er kort i motpartens farge. SH 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+♣/♦

2♥ bør ha nøyaktig 5♥ og en minst 4-kortsfarge i m og 7-10 HP. De aller fleste honnørene bør være i fargene du har, og i faresonen bør man ha 9-10HP. 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 RF, 3M/4m er spillemelding (SPERR). Direkte hopp til 4 i motsatt M er SPERRE-utgang med egen langfarge.

Etter 2♥ - (x) - ?: 2♠/3♣/♦ er NF med mindre ÅH har tilpasning og MAX.

xx viser interesse for å straffedoble motparten.

2♥ - ?

2♠ = 5+♠ og RF.

2NT = Ber om visning av sidefargen.

3♣ = Sidefarge.

3♥ = INV til 4♥.

3♠ = INV til 4♠. (Hx/xxx er godt nok til 4♠)

3NT = Spillemelding.

4♣ = SPERREINV i ♣.

4♦ = CUE med ♣ som trumf. SlemINV.

4♥ = Spillemelding

4♠ = Spillemelding.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = Spillemelding.

5♦ = Renons. E-BLW med ♣ som trumf.

5♥ = Legg på til 6♥ med HH.

5♠ = Renons. E-BLW med ♣ som trumf.

3♦ = Sidefarge.

3♥ = INV til 4♥.

3♠ = INV til 4♠. (Hx/xxx er godt nok til 4♠)

3NT = Spillemelding.

4♣ = CUE med ♦ som trumf. SlemINV.

4♦ = SPERREINV i ♦.

4♥ = Spillemelding

4♠ = Spillemelding.

4NT = BLW med ♦ som trumf.

5♣ = Renons. E-BLW med ♦ som trumf.

5♦ = Spillemelding.

5♥ = Legg på til 6♥ med HH.

5♠ = Renons. E-BLW med ♦ som trumf.

3♣ = Ekte Farge. RF.

3♦ = Ekte Farge. RF.

3♥ = SPERR.

3♠ = Kortfarge i ♠. SlemINV med ♥ som trumf. Ber om CUE.

3NT = Spillemelding.

4♣ = Kortfarge i ♣. SlemINV med ♥ som trumf. Ber om CUE.

4♦ = Kortfarge i ♦. SlemINV med ♥ som trumf. Ber om CUE.

4♥ = Spillemelding.

4♠ = Renons i ♠. E-BLW med ♥ som trumf.

4NT = BLW med ♥ som trumf.

5♣ = Renons i ♣. E-BLW med ♥ som trumf.

5♦ = Renons i ♦. E-BLW med ♥ som trumf.

## Svar på åpning 2♠: 7-10HP 5♠ og 4+♣/♦

2♠ bør ha nøyaktig 5♠ og en minst 4-kortsfarge i m og 7-10 HP. De aller fleste honnørene bør være i fargene du har, og i faresonen bør man ha 9-10HP. 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 RF, 3M/4m er spillemelding (SPERR). Direkte hopp til 4 i motsatt M er SPERRE-utgang med egen langfarge. For videre utvikling: se 14.1.

Etter 2♠ - (x) - ?: 3♣/♦/♥ er NF med mindre ÅH har tilpasning og MAX.

xx viser interesse for å straffedoble motparten.

## Svar på åpning 2NT: 5-5 i ♣+♦ og 6-11/15+HP

Åpning 2NT inneholder alltid 5+♣ og 5+♦ og 6-10HP eller 15+HP. Alle honnørene bør være i fargene, og i faresonen bør man minst ha 9-10 HP.

2NT - ?

3♣ = Preferanse.

3♦ = Preferanse.

3♥ = 6-korts god♥, og krav (H/xx er nok støtte)

3♠ = 6-korts god ♠, og krav (H/xx er nok støtte)

3NT = NF. Spillemelding.

4♣ = SPERRE-INV. ÅH legger på med langt bedre verdier enn vist.

4♦ = SPERRE-INV. ÅH legger på med langt bedre verdier enn vist.

4♥ = SPERRE-utgang og spillemelding. NF.

4♠ = SPERRE-utgang og spillemelding. NF.

4NT = BLW med ♣ som trumf.

5♣ = NF. SPERRE-utgang.

5♦ = NF. SPERRE-utgang.

Hvis 2NT-melderen løfter preferanse, har han 6-6/6-5 + max. Hvis motparten blander seg inn, skal SH likevel SPERRE 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. Etter 2NT - 3♦ blir 4♦ SPERRE-INV. (Se dette.)

2NT - 3♣

?

3♦ = 15+HP. Sier ikke noe mer foreløpig

3♥ = 5+♥, og så god farge at SH ønsker å spille minst 4♥ hvis ÅH har ♥Hx/xxx (1-2-5-5/0-3-5-5)

3♠ = Ikke ♥Hx/xxx og IKKE ♠-hold.

3NT = Ikke ♥Hx/xxx men ♠-hold (♠E/Kx/Dxx).

4♣ = Ikke ♥Hx/xxx. Forslag til spillemelding med 15-16HP.

4♦ = ♥Hx/xxx. CUE med 17+HFP.

4♥ = ♥Hx/xxx. Forslag til spillemelding med 15-16HFP.

3♠ = 5+♠, og så god farge at SH ønsker å spille minst 4♠ hvis ÅH har ♠Hx/xxx (2-1-5-5/3-0-5-5)

3NT = Ikke ♠Hx/xxx men ♥-hold (♥E/Kx/Dxx).

4♣ = Ikke ♠Hx/xxx. Forslag til spillemelding med 15-16HP.

4♦ = ♠Hx/xxx. CUE med 17+HFP.

4♥ = ♠Hx/xxx. Kortfarge-CUE med 17+HFP.

4♠ = ♠Hx/xxx. Forslag til spillemelding med 15-16HFP.

2NT - 3♦

?

3♥ = 15+ HP. ♥Hx/xxx (1-2-5-5/0-3-5-5).

3♠ = Hold i ♠, ikke i ♥.

3NT = ♥-hold.

4♣ = CUE med ♥ som trumf.

4♦ = Sign-off.

4♥ = Spillemelding.

4♠ = Renons i ♠. E-BLW.

4NT = BLW med ♥ som trumf.

3NT = Spillemelding med hold i begge M.

4♣ = Sleminvitt i ♦. Avslag er 4/5♦. 4♥/♠ = CUE og 4NT = BLW.

4♣ = CUE med ♥ som trumf.

4♦ = Sign-off.

4♥ = Spillemelding.

4♠ = Renons i ♠. E-BLW med ♥ som trumf.

4NT = BLW med ♦ som trumf.

5♣ = Renons i ♣. E-BLW med ♥ som trumf.

5♦ = spillemelding.

3♠ = 15+ HP. ♠Hx/xxx (2-1-5-5/3-0-5-5).

3NT = Spillemelding med hold i begge M.

4♣ = Sleminvitt i ♦. Avslag er 4/5♦. 4♥/♠ = CUE og 4NT = BLW.

4♣ = Spillemelding.

4♦ = Sign-off.

4♥ = CUE med ♠ som trumf.

4♠ = Spillemelding.

4NT = BLW med ♦ som trumf.

5♣ = Renons i ♣. E-BLW med ♥ som trumf.

5♦ = spillemelding.

## Svar på åpning 3♣/3♦ (SPERR)

Ny farge på 3-trinnet = Naturlig krav.

3NT = Spillemelding. NF.

4 i samme m = SPERR (interesse for stamp).

4 i motsatt m = CUE-bid.

4♥/♠ = sperreutgang og spillemelding. Egen farge. NF.

4NT = BLW.

I 1. og 2. hånd bør det være sterke restriksjoner på slike sperreåpninger:

a) En sperreåpning på 3-trinnet bør inneholde en god farge (minst HHxxxx i ♣/♦).

b) Du bør ikke ha noen renonser eller Ess.

c) Du bør helst ikke ha noen 3-korts M. Hvis du har det, er det bedre å passe i 1. og 2. hånd, og heller støtte makkers M hvis han har noen. Poenget er ikke å ødelegge mulighetene når makker har en meget sterk hand med en minst 5-korts M.

Hvis makker har passet i åpning, blir disse restriksjonene borte. Da kan du åpne så høyt og så modig som du bare tør. Men selv da bør du ha nok i toppen av fargen til at det tåler utspill i fargen fra makker.

## Svar på åpning 3♥/3♠ (SPERR)

3♠ = Naturlig krav (etter 3♥).

3NT = NF.

4♣/♦ = CUE-bid med åpningsfargen.

4♥ = Spillemelding (både etter 3♥ og 3♠ åpning).

4♠ = Spillemelding (både etter 3♥ og 3♠ åpning).

4NT = BLW med åpningsfargen.

I 1. og 2. hånd bør det være sterke restriksjoner på slike sperreåpninger:

1. En sperreåpning på 3-trinnet bør inneholde en meget god farge (minst Hknxxxxx in ♥/♠).
2. Du bør ikke ha noen renonser eller Ess.

Hvis makker har passet i åpning, er disse restriksjonene borte. Da kan du åpne så høyt og modig som du bare tør. Men selv da bør du ha nok i toppen av fargen til at det tåler et utspill i fargen fra makker.

## Svar på åpning 3NT (Gående m, + max en D)

3NT - ?

4♣ = Uttak i minorfargen. Pass eller preferer til 4♦.

4♦ = Spør om CUE-bid (kortfarge)

4♥/♠ = sperreutgang og spillemelding. Egen farge. NF.

4NT = Spør om lengde. 5♣ = 7 osv…

4♣ = Spillemelding i den gående fargen. Pass eller preferer til 5♦.

## Svar på åpning 4♣ (Gående ♥)

4♣ - ?

4♦ = (Relé:) Hvor mange?

4♥ = 7 kort

4♠ = 8 kort

4NT = 9 kort osv.

4♥/♠ = Spillemelding. NF.

4NT = BLW med ♥.

## Svar på åpning 4♦ (Gående ♠)

4♦ - ?

4♥ (Relé:) Hvor mange?

4♠ = 7 kort

4NT = 8 kort osv.

4♥/♠ = Spillemelding. NF.

4NT = BLW

## Svar på åpning 4♥ & 4♠

4♠ = NF

Ny farge på 5-trinnet = CUE-bid

4NT = BLW

## Svar på åpning 4NT

4NT = Hvor er esset ditt?

5♣ = Ingen E.

5♦ = ♦E.

5♥ = ♥E.

5♠ = ♠E.

5NT = To E.

6♣ = ♣E.

7NT = Tre E.

# 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: «Jo hurtigere man i 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.

## Splinter

Splinter brukes i noen sekvenser der det er naturlig å vise fram kortfarge som kan være enten singleton eller renons i fargen. ROMEX Kort vil stort sett ta seg av Splinter-situasjoner i et uforstyrret meldingsforløp i dette systemet. Splinter i sin opprinnelige form blir mer brukt etter fiendtlig innblanding.

Hvis det finnes et lavere bud som kan vise singelton (ROMEX Kort eller BUK Strukturhopp+1 og +2), vil et hopp til ny farge på 4-trinnet alltid vise renons. Ellers vil et slikt hopp vise kortfarge. I det siste tilfellet er 1. KTR i fargen ikke vist før enten den ene eller den andre hånden har gjentatt fargen ved første lovlige anledning. Man må altså gå ut ifra at det kun er 2. KTR som er vist.

## CUE-Bids

Et CUE-BID (CUE) er en NØKKELMELDING som viser KTR (kontroll) i den meldte fargen. En slik KTR er enten et ess/renons (= 1. KTR) eller en konge/singelton (= 2. KTR). 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 KTR i fargen og mild interesse for slem. Legg merke til at dersom du hopper til ny farge på 4-trinnet, er dette normalt kortfarge (singelton eller renons): Hvis du derimot melder en ny farge på 4-trinnet, er dette normalt et CUE med sist meldte farge som avtalt trumf (med mindre du vet bedre).

1♦ - 1♥ 1♦ - 3♦ 1NT - 2♦ 1♦ - 2♦

3♥ - 4♣ (CUE) 4♣ (CUE) 2♥ - 4♣ (kortfarge) 4♣ (kortfarge)

4NT midt i et CUE-forløp er alltid BLW.

Alle CUE på 5-trinnet er lilleslems-INV, mens alle CUE på 6-trinnet er storeslems-INV.

Det mest positive bud man kan avgi etter et CUE er et nytt CUE. Det mest negative bud man kan avgi, er retur til trumffargen på billigste nivå (merk at også 4NT kan være avslag på en sleminvitt (spesielt i m) i flere tilfeller). Et avslag 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 søker også å finne ut at det ikke er grunnlag for noen slem, aller helst før man er kommet for høyt. Husk at CUE under utgangsnivå kun er «visende» og ikke «aksepterende», så det er liten vits i å hoppe over noe CUE på veien til utgang med mindre du er overbevist om at det ikke kan være noen slem i kortene.

Dersom motparten dobler et CUEBID, skal du bruke dette til din egen fordel. Med 1. KTR i den doblede fargen, redobler du, og uten 1. KTR passer du, slik at makker gratis kan få vist 1. KTR i fargen (gjennom å redoble).

Den første gang du CUE-bidder i en av makkers meldte farger viser du ekte KTR (E/K).

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 noen 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 kraftig advarsel til makker mot å gå videre. Hvis makker CUE-bidder på nivå over utgang i trumf, er dette imidlertid forpliktende, og du er nødt til å CUE-bidde opp til neste nivå i trumffargen, uansett hvor lite du måtte ha av kontroller/HP.

Når skal man CUE?

* + 1. Alltid opp til utgang når den andre hånden starter en CUE-serie. Et CUE under utgangsnivå er kun visende og ikke forpliktende. Slike CUE viser aldri noe tillegg. CUE du hopper over, er CUE du ikke har.
    2. Alltid på 5-trinnet etter et annet CUE (forpliktende).
    3. Aldri etter 1M – 2NT (Stenberg) når du har en minimumshånd. Dette gjelder også etter Stenberg med 3-kortsstøtte til M.
    4. Aldri starte en CUE-serie hvis du ikke har slemambisjoner med mindre makker IKKE har benektet å være sterk.
    5. Et CUE er en vanlig 2. ktr. Singeltoner faller inn under denne kategorien. Etter M åpning vises renons med dobbelthopp i ny farge, mens singelton vises som CUE med mindre annet er avtalt (f. eks. etter 1M – 2NT (Stenberg).)

## Dobbelthopp som viser kortfarge/renons

Dobbelthopp i ny farge viser etter M normalt renons i hoppfargen på 4-trinnet.

Hvis en melding kan vise kortfarge, vil et hopp i denne fargen (ev. et dobbelthopp) vise «Splinter»: enten singelton eller renons. NB! Dobbelthoppregelen gjelder IKKE for motsatt M! Dette er ekte og spillemelding. Etter melding i m viser et dobbelthopp i ny farge enten singelton eller renons (Splinter).

Hopp til 5-trinnet i ny farge og alle hopp til farge over utgangsnivå i avtalt trumffarge viser entydig renons, og er dessuten E-BLW.

Mens XY og ROMEX stort sett tar seg av utgangs-INV (ROMEX kan også fungere som slem-INV hvis Romex-melderen CUE-bidder på 4-trinnet), er dobbelthopp i ny farge på 4-trinnet som regel kortfargevisende i hoppfargen, og setter sist meldte farge som trumf dersom det skulle være tvil om dette.

Etter 1♥ viser direkte dobbelthopp til 3♠/4♣/4♦ entydig renons i hoppfargen, siden det finnes opptil flere strukturhopp som kan vise singelton. Etter 1♠ viser dobbelthopp til 4♣/4♦ entydig renons, mens 4♥ vil vise egen god farge (SPERRE-utgang).

Etter 1♣/1♦ vil dobbelthopp i ny farge vise Splinter (max singelton), mens et trippelhopp i ny farge vil vise renons i hoppfargen.

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 i meldingsforløpet. I slike tilfeller vil kortfargehopp normalt være Splinter og vise enten singelton eller renons.

Hovedreglene er imidlertid:

a) Dersom ÅH eller SH er begrenset, slik at slem kun unntaksvis vil kunne vinnes, vil kortfargevisning innebære renons.

b) Når hoppet i kortfargen er høyere enn avtalt utgangskontrakt eller kommer på 5-trinnet, vil kortfargehoppet vise renons og samtidig være Exclusion Blacwood (E-BLW).

## Kvantitative 4NT på NT

4NT etter en NT-melding er alltid kvantitativ INV (1NT – 4NT, 2♣ - 2♦ - 2NT – 4NT, 2♦ - 2♥ - 2NT – 4NT og ethvert løft fra 3NT til 4NT). Makker sier pass med MIN for hva han har vist og melder videre med MAX/tillegg. Det er stort sett minorfarger det letes etter.

3NT - 4NT

?

Pass = Tar **ikke** imot kvantitativ INV.

5♣ = 0 ess.

5NT = For spill – det mangler 2 ess.

6Ny = 4-kortfarge.

5♦ = 1 ess.

5NT = For spill – det mangler 2 ess.

6Ny = 4-kortfarge.

5♥ = 2 ess.

5NT = For spill – det mangler 2 ess.

6Ny = 4-kortfarge.

5♠ = 3 ess. Benekter 5-kort ♣/♦.

6Ny = 4-kortfarge.

5NT = 3 ess og to 4-kortfarger.

Makker melder sine 4-kortfarger nedenfra:

6Ny = 4-kortfarge.

6Ny = 3 ess og minst 5-kortfarge i meldt farge (♣/♦).

## Roman Key Card Blackwood (BLW): 4NT

I BLW regnes trumf konge som det 5. esset (= Key Card = nøkkelkort). Trumffargen bør være avtalt, men hvis det er noen som helst tvil, er den siste meldte fargen før (et eventuelt hopp til) 4NT avtalt trumffarge. Dette kan eksempelvis være hvis motparten kommer inn med forstyrrende hopp.

BLW kan naturligvis brukes av begge i makkerparet, 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 med når vi bør stoppe under slem med for dårlig trumfkvalitet eller for mange nøkkelkort mangler:

### Svar på BLW

Med avtalt trumffarge er 4NT alltid BLW (Roman Key Card Blackwood). Uten avtalt trumffarge viser hopp til 4NT BLW med sist viste 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.

5 i laveste farge under avtalt trumf spør hvor, og svarene er i henholdtil «Naturlig», «Korre-sponderende» og «residu»-prinsippene.

6. trinn = 6 Ny = 2 ess og renons i meldt farge.

7. trinn = 6 i trumffargen: = 2 ess og renons i en høyereliggende farge.

### Etter svar på BLW

Etter at SH har vist antall nøkkelkort har 4NT-melderen følgende muligheter:

1. Han kan melde 5 i trumf hvis det mangler 2 (eller flere) nøkkelkort (KC).
2. 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.
3. Han kan spørre etter trumf Dame dersom svaret var 5♣ eller 5♦ (fargen over svaret, men ikke trumffargen).

1. Han kan spørre etter spesifikke konger med 5NT, etter å ha spurt etter trumf Dame (men kun hvis han har kontroll på trumf Dame). NB! Man bør aldri spørre etter trumf Dame hvis man har den selv eller hvis svaret er uvesentlig (f. eks. du har kontroll på 10 trumf med E K i spissen).

e) Han kan melde 5NT som spørsmål etter spesifikke konger nedenfra. Dette viser storesleminteresse og bekrefter at makkerparet har alle 5 KC samt trumf Dame. Etter svaret på trumf dame-spørsmålet, vil neste ledige farge under trumffargen også kunne spørre etter konger (for å spare plass).

f) Melder han 6 i en farge under trumf etter svar på 4NT (eller 5NT), ber han makker melde storeslem med 3. KTR (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.

Ny farge (5 eller 6) = Har trumf Dame + kongen i meldt farge

(konger meldes alltid nedenfra).

6 i trumffargen = Har trumf Dame, men ingen side-konger.

Man har faktisk 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 bare mangler ett Ess og trumf Dame.

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 nesten 80% av tilfellene. Og dessuten: i de tilfellene hvor trumfen sitter 3-0 vil man kunne finesse damen halvparten av gangene.

### Konge-spørsmålet

Etter at SH har vist antall KC, kan 4NT-melderen spørre etter spesifikke konger med 5NT. Du kan også spørre etter konger gjennom å melde to farger høyere enn svaret på BLW, eller gjennom en farge høyere enn svaret på trumf dame-spørsmålet. Alle disse spørsmålene garanterer at makkerparet har kontroll over alle 5 KC samt trumf Dame. SH melder naturligvis kongen sin hvis han har en konge (**naturlig farge**).

Høyere farger (under 5NT) som ikke er trumf dame-spørsmål ber makker om å melde 5NT (vil stoppe der).

Hvis man selv sitter på trumf Dame, kan man også melde to farger høyere enn svaret på BLW for å spørre etter spesifikke konger. Også da garanterer man at man har alle nøkkelkort + trumf Dame under KTR.

Kongespørsmålet vil alltid være en storeslems-INV. Når alle key cards 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.

To konger bør også være nok til å gå til storeslem i avtalt trumf. Med to konger SH man likevel 6NT på konge-spørsmålet (hvis 6NT er ledig), i tilfelle spørgeren ikke måtte synes at to konger er nok.

Hvis Konge-spørgeren melder en ny farge under trumffargen på 6-trinnet etter svaret på konge-spørsmålet, er dette spørsmål etter 3. KTR i fargen. Positivt svar på dette vil normalt være nok til å spille 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. KTR (dame eller dobbelton) i fargen. Dette kan skje etter CUE-bidding. Ethvert hopp til en farge under trumffargen på 6-trinnet spør etter 3. KTR i fargen.

## DOPI/ROPI

**DOPI** 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. Tilsvarende forståelse etter x: **ROPI** (**R**edobler=**0**, **P**ass=**1**)

Svaret på DOPI/ROPI setter opp Dame-spørsmålet (1 farge høyere enn svarfargen, men ikke trumffargen) og Konge-spørsmålet = 5NT eller fargen over svaret på damespørsmålet (hvis svaret på BLW viste damen). Heller ikke som svar på disse skal man melde keycard-verdier i en eventuell vist renonsfarge.

## ”Store Frie 5NT”

Store Frie 5NT er hopp til 5NT. Dette setter siste farge før hoppet som trumf, og spør kun etter beholdningen i trumffargen. Hvis er trumf:

2♣ - 2♠

5NT - ?

6♣ = Esset eller Kongen

6♦ = Damen

6♥ = Ingen topphonnør, men ekstra lengde

6♠ = Ingen topphonnør, ikke ekstra lengde

6NT = To topphonnører (KD, ED eller EK)

7♠ = Alle 3 topphonnørene (E, K og D)

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 ingen topphonnør.

## Exclusion BLW (E-BLW)

Exclusion Blackwood (E-BLW) brukes i BUK kun i to tilfeller:

a) Når den ene hånden hopper til en farge høyere enn utgang i avtalt trumffarge eller

b) Når hopp til ny farge på 5-trinnet avtaler sist viste farge som trumf. Med dette hoppet viser man renons i hoppfargen, og det er samtidig Exclusion Blackwood.

Dette kan være en slik situasjon:

1NT - (2♠) - 3♦(= lang ♥) - (pass)

3♥ - (pass) - 4♠/5♣/5♦ - (pass)

Alle SHs tre meldinger viser renons i fargen og er E-BLW samtidig.

eller:

1♠ - 2NT/4♣/4♦/4♥

?

5♣/♦/♥ = E-BLW. Renons i ♣/♦/♥. Vis aldri E/K i renonsfargen!

eller:

1♠ - 3♦ (viser 11-13HFP, 4+♠ og kan ha en singelton)

?

5♣/♦/♥ = E-BLW. Renons i hoppfargen. Ikke vis E/K i renonsfargen.

Svarene er som etter BLW:

1. trinn = 0 eller 3 ess (utenom renonsfargen).

2. trinn = 1 eller 4 ess (utenom renonsfargen).

3. trinn = 2 ess (utenom renonsfargen) uten trumf dame.

4. trinn = 2 ess (utenom renonsfargen) med trumf dame.

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. trinn = PASS (R0 P1).

Svaret på E-BLW setter opp Trumf Dame-spørsmålet: melding av 1 farge høyere enn svarfargen. (Spørsmålet kan godt stilles i renonsfargen, men ikke trumffargen).

1. For å benekte trumf dame: Retur til trumffargen.
2. For å vise trumf dame uten sidekonger: Meld 5NT.
3. For å vise trumf dame med sidekonger: Meld laveste sidekonge (men **ikke** i renonsfargen). (Laveste farge utenom trumffargen vil etter dette spørre etter flere konger.)

Noen viktige poeng når det gjelder trumf dame-spørsmålet:

1. Spør aldri etter trumf D hvis du har den selv!
2. Hvis du kan garantere 10+ trumf til sammen kan du svare at du har trumf dame, selv om du ikke har den. Med minst 10 trumf er det 80% sjanse for at trumfen vil sitte 2-1 hos motparten.

Svaret på E-BLW setter også opp Konge-spørsmålet, som stilles på en av følgende måter:

1. Svaret på E-BLW viste trumf dame: fargen over svaret på E-BLW (også i renonsfargen, men naturligvis ikke i trumffargen).

5NT, hvis denne meldingen er tilgjengelig.

1. Etter svaret på Trumf Dame-spørsmålet:

fargen over svaret (også i renonsfargen, men ikke i trumffargen).

5NT, hvis denne meldingen er tilgjengelig.

1. Svaret på Exclusion BLW viste ikke damen:

5NT hvis denne meldingen er tilgjengelig.

1. Du spør ikke etter trumf D (du har den selv):

5NT spør etter din spesifikke K.

Retur til trumffargen er naturligvis aldri noe spørsmål, men forslag til spillemelding basert på de opplysninger som til da har sett dagens lys.

Noen viktige poeng omkring Kongespørsmålet:

1. SH skal melde sine konger nedenfra hvis han har flere enn en.
2. Kongespørsmålet er i seg selv en STOREslemINV, og garanterer at 1. KTR er til stede i alle farger + trumf Dame. Så hvis du vet at storeslem ikke vil kunne stå, bør du heller ikke benytte konge-spørsmålet. Meld bare lilleslemmen.
3. Som SH bør du ikke engang tenke på å vise fram trumf konge. Denne kongen er et Key Card som allerede er vist som svar på BLW/E-BLW.
4. Med to sidekonger (ingen av dem i renonsfargen) bør SH melde 6NT hvis denne er ledig eller løfte til 7 i avtalt trumf, selv om makker slår av med lilleslem.

## 6-Ess Roman Key Card Blackwood

Når ÅH etter «Stenberg» har vist en sidefarge i ♣/♦/♥/♠, og denne er akseptert som «foreløpig trumf», vil 4NT være 6-Ess RKCB. Kongen i sidefargen meldes også som et Ess. Ellers er det de samme svar som etter vanlig RKCB, og dette kan forekomme også etter Exclusion BLW (et HOPP-CUE høyere enn 5♣).

## Aksept og avslag på slem-INV I m

Over 3NT og over minormeldinger (når man ennå ikke har blitt enige om trumffargen), vil en ny m farge på 4 trinnet alltid være en mild slem-INV i fargen.

Ved å avgi et CUE i M aksepterer du både slem-INV og fargen (setter fargen som trumf), mens avslag normalt vil være 4NT.

Ofte vil det være slik at 4♣ vil invitere til slem i m. Cue vil akseptere ♣, mens 4♦ vil fortelle at man ikke har ♣, men ♦. Deretter vil CUE akseptere ♦, mens 4NT vil være avslag.

## slemINV i m

Over 3NT og over minormeldinger (når trumfen ennå ikke er avtalt), vil ny m på 4-trinnet innledes med 4 i m (enten som ny farge eller som gjentatt farge etter at makker er ”gått ned” i 3NT). En slik m-melding vil alltid innebære en mild slemINV i fargen (eller i den andre m), og skal behandles på denne måten:

Eksempel:

2♣ - 2♦

2NT - 3♣

3♦ - 3♠

3NT - ? Fremdeles kan svarhånden ha 4-kort i begge minorfarger, og dessuten være

sleminteressert hvis man finner en tilpass. Så da vil det videre

meldingsforløpet gå:

4♣ = SlemINV i ♣ (og kanskje ♦).

4♦ = 4-kort ♦ og benekter 4♣

4♥ = CUE m/4♦. Tar imot foreløpig.

4♠ = CUE m/4♦. Tar imot foreløpig.

4NT = Avslag. Spillemelding.

4♥ = CUE m/4♣. Tar imot foreløpig.

4♠ = CUE m/4♣. Tar imot foreløpig.

4NT = Avslag. Spillemelding.

4♦ = SlemINV i ♦.

4♥ = CUE m/4♦. Tar imot foreløpig.

4♠ = CUE m/4♦. Tar imot foreløpig.

4NT = Avslag. Spillemelding.

5♦ = Avslag. Spillemelding m/4♦.

1. Man tar imot slemINV gjennom M-CUE på 4-trinnet. Dette setter fargen som trumf ved senere BLW.
2. Avslag på både 4♣ og 4♦ er normalt 4NT (spillemelding på begge hender) [eller (sjeldnere) 5 i minorfargen].
3. Når det gjelder en sterk ÅH, dvs. en hånd som er vesentlig sterkere enn den andre hånden, og ubegrenset, 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 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 (TOX))

Opplysende dobling (TOX) viser normalt 4 kort i motsatt M og 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 TOX skal i prinsippet vise 4-kort i den andre M. Etter en TOX på 2-trinnet brukes 2NT som BUK-Lebensohl. Direkte fargemelding vil derfor være 7+HP.

Makker svarer på en TOX med fargemelding (=0-7HP), Hoppmelding (=8-11HP), NT (= 7-10HP med hold) og Overmelding (=egen åpning). TOX blir i dette systemet også en utvidet sak, siden vi sjelden bruker STRAFF-X på 1, 2 og 3-trinnet. Slike TOX har det felles med BUK-X at de viser tillegg og ønsker en melding til fra makker (og absolutt ikke pass).

Hvis motparten bruker overføringsmeldinger på 1♣-åpning, vil x av overføringsmeldingen vise 5+ i den fargen og melding av overføringsfargen vil være TOX.

## Makker dobler 1NT åpning fra Fienden

Hvis man dobler 1NT fra motparten, er dette forslag til straff, og viser like sterk hånd i 2. hånd som minimum av det Fienden må ha for 1NT. I 4. hånd bør man ha minst maksimum av Fiendens NT-åpning. Hvis åpningen er på 15-17, passer du doblingen med 7+HP. Hvis pass fra mellomhånden, melder du som om makker har åpnet på 1NT, og bruker DropDead Stayman og overføringer.

Hvis mellomhånden redobler (viser styrke), bruker du Nilsland, som etter dobling av 1NT åpning.

## Canapé i forsvar

Også i forsvar vil man kunne oppleve Canapé. Hvis den ene hånden eksempelvis dobler opplysende vil den andre først melde sin M hvis han har det. Hvis han senere i meldingsforløpet kommer igjen med en m (i stedet for å gjenmelde M), vil han ha vist 4 i M og 5-6 i m: (1♣) – x – (1♥) - 1♠ - (2♥) – p - (p) - 3♦ er nødt til å vise lenger ♦ enn ♠.

## Innmelding av M: «system on»

Hvis motparten åpner og makker melder inn 1M, og mellomhånden passer, er det «system on». Da resetter vi det hele, og melder som om makker har åpnet med 1M.

Hvis motparten melder 1♠ over vår innmelding 1♥, er systemet også «on».

Også overmeldinger går inn som en del av M-systemet vårt, og viser «en god løft til…».

Men hvis mellomhånden melder 1NT eller høyere over vår innmelding 1M, går vi over til naturlige meldinger.

## 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 SH da eventuelt korrigerer.

Dersom SH ikke melder 2NT, men farge på 3-trinnet lover han minst 7+HP. Lebensohl benyttes normalt 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) x (p) ?

Fargemelding viser nå en ok hånd (7+HP), mens 2NT viser max 6HP og ber om 3♣ som SH 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) ?

SH setter nå på nødbremsen med 2NT (Lebensohl) mens alle fargemeldinger er RF og viser 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 i M, 6-kort i m).

I 2. hånd bør man stille krav til fargekvalitet. Minst Hkn10xx i M og Hkn10xxx i m (altså en farge som tåler utspill fra makker.

Hvis motparten har meldt på begge hender, kan innmeldingen være svakere og utspillsdirigerende. Ny farge fra innmelderens makker er likevel RF. SH kan overmelde for å vise en god løft til neste nivå i makkers viste farge, og en hoppovermelding vil be om 3NT fra innmelderen med hold i motpartens farge.

I 4. hånd (nedpassingsposisjon) vil man kreve mye mindre av fargens kvalitet. H10xxx bør være tilstrekkelig både i M og i m.

Med en sterkere hånd enn 15HP (16+HP) dobler man alltid før man viser fargen.

Det kan av og til være fristende å melde inn selv en 4-kortfarge, dersom denne bare er honnørsterk nok. Med EKDx i ♥/♠ vil man fort melde inn både på 1- og 2-trinnet 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.

NB! Hvis makker går inn med 1♥/1♠, kan dere bli enige om at systemet etter åpning 1♥ og 1♠ er “on” hvis:

1. 3. hånd passer eller dobler.
2. 3. hånd melder 1♠ over innmeldingen 1♥.

### 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 pass/x/(og 1♠ over 1♥) i mellomhånden vil SH forholde seg som etter åpning 1♥/♠, dog med en liten skjeling ned mot det faktum at motparten har åpnet. Melding av ny(e) farge(r) er alltid RF på begge hender, akkurat som under offensive meldinger.

Dette gjelder også selv om innmeldingen skulle komme i 4. hånd, f. eks. som etter dette:

(1♣)  - p -  (p) - 1♥/♠

(p/1♠)  - ?

1NT = 7-10

2♣ = System

2♦ = System (3♥ over 1♥ og 4+♥ over 1♠)

2♥ = System (3♥ over 1♥ og 3♠ over 1♠)

2♠ = System (Hopp +1 over 1♥ og 3♠ over 1♠)

2NT = Krav-Stenberg (14+HP)

Hopp = 4+ i innmeldingsfargen (Hopp+1,2,3/sperr)

Dobbelt hopp = 4+ i innmeldingsfargen og renons i hoppfargen (osv).

Overmelding av motpartens farge vil normalt vise en god løft i makkers meldte farge. Hopp til 3 i motpartens farge ber alltid makker om å melde 3NT med hold i den fargen.

Når du balanserer på 2-trinnet, vil 2NT fra makker bety at han ønsker å spille 3NT hvis du har ”full” åpning.

## Hoppinnmeldinger

I dette systemet inngår svake innhopp. Slike meldinger er SPERR og kan være svært tynne både på 2- og 3-trinnet. Mesteparten av honnørstyrken bør imidlertid være i fargen du hopper inn med. I faresonen bør fargen være meget god (HH10xxx).

## 1NT-innmelding

1NT innmelding viser 15-18HP, BAL også i 4. hånd. Systemet er det samme som etter åpning 1NT (DropDead Stayman og overføringer). Hvis motparten dobler 1NT, brukes Nilslands Slinkninger. (Se punkt 11.11)

## Hoppinnmelding 2NT

Hopp til 2NT viser minst 5-5 i de to laveste umeldte fargene, og kan være sterk eller svak. Den svake hånden (6-10HP) vises gjennom å passe makkers preferanse, mens den sterke hånden vises gjennom å melde en gang til (minst 15HP). Uansett bør fargene helst være så gode at de tåler et utspill fra Hx fra makker.

## Vanlig innmelding 2NT

(1M) - pass - (2M) - 2NT (viser 15-18HP BAL). Det brukes likt system som etter 2NT-åpning (Puppet Stayman og overføringer). Hvis mellomhånden dobler (STRAFF-X), brukes Nilslands Slinkninger på 3-trinnet (Se dette).

## Overmelding av motpartens farge (Marmic)

Overmelding av motpartens åpningsfarge viser minst 5-5 i M over m-åpning, og minst 5-5 i den andre M og en ukjent m over M-åpning. 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 TOX 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 TOX 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-trinnet i motpartens 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.

Merk følgende forskjeller:

Vest Nord Øst Syd

1♣ pass 1♠

?

X = Opplysende dobling. Minst 4♥ og sannsynligvis minst 4♦ også.

2♣ = Minst 5-4 i de umeldte fargene. Lengst i ♥ (komplementær).

2♠ = Minst 5-4 i de umeldte fargene. Lengst i ♦ (Komplementær).

2NT = Minst 5-5 i de umeldte fargene.

3♣ = Ber om 3NT med hold i ♣.

3♠ = Ber om 3NT med hold i ♠.

4♣ = Begge de umeldte fargene, minst 5-5 og renons i ♣. Sleminvitt.

4♠ = Begge de umeldte fargene, minst 5-5 og renons i ♠. Sleminvitt.

Eksempel:

♠Ex Her hopper du til 4♣ etter 1♣ - 1♠ hos motparten.

♥EKxxxx

♦KDxxx

♣-

### Overmelding av motpartens farge etter innmelding

Etter egen innmelding 1♥/♠ og pass/x/1♠ i mellomhånden viser overmelding av motpartens åpningsfarge tilpasning og minst en ”god løft” (8-11HFP). Hvis makker har meldt inn m, vil overmelding alltid vise tilpasning og minst en ”god løft” (8-11HFP).

## Etter 3NT-åpning hos motparten

x = Viser en «bra» åpning (13+HP)

4♣ = Begge M med best i ♥.

4♦ = Begge M med best i ♠.

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-nivå, ønsker vi (er vi interessert i og forberedt på) et unaturlig utspill. Vi er normalt blakk i en farge, 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 bordets førstmeldte farge som skal spilles ut. Dersom dobleren har meldt en farge selv, skal denne normalt **aldri** 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.
  5. Hvis du ikke har honnør i noen av dem (eller begge): spill ut din korteste M.

# Forsvarsmeldinger

## Mot sterk 1♣ (Kramsdnas = Sandsmark bakvendt)

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.

2♦ = Naturlig SPERR i en farge.

2♥ = Naturlig SPERR i en farge.

2♠ = Naturlig SPERR i en farge.

## Mot overføringsmeldinger

Mot alle overføringsmeldinger fra Fienden bruker vi x som viser fargen (utspillsdobling, og kan generere en stamp mot utgangsmeldinger). Dersom vi melder den fargen det overføres til, er dette å betrakte som en opplysende dobling.

## Mot sterk 2 kløver (Overføring)

Hvis motparten åpner med sterke 2♣, vil det ofte være mye fordeling ute og går. I prinsippet vil innmelding direkte over 2♣ vise fargen over eller de to neste fargene:

x = 6♦ eller begge M (minst 5-5.

2♦ = 6♥ eller ♠+♣ (minst 5-5).

2♥ = 6♠ eller begge m (minst 5-5).

2♠ = 6♣ eller ♦+ ♥ (minst 5-5).

2NT = Minst 5-5 i ♣+♥

3♣ = Minst 5-5 i ♦+♠

## Mot 1NT (Amundsen)

Vi bruker Amundsens NT-forsvar når motparten melder (/melder inn) 1NT. Samme prinsipper i både 2. og 4. hånd etter:

(1NT) – p – (p) - ?

(p) – p – (1NT) - ?

p – (p) – 1♣ – (1NT) - ?

1♣ – (1NT) - ?

1♦ - (1NT) - ? og

p – (p) - 1♦ - (1NT) - ?

x = Minst like sterk (HP) eller spillestikk. STRAFF-X når makker har åpnet.

2♣ = ♦ eller begge M (minst 4-4).

2♦ = ♥ eller ♠ + ♣/♦.

2♥ = ♥ + ♣/♦.

2♠ = Naturlig. Kun ♠.

2NT = Både ♣ og ♦.

3x = Naturlig SPERR.

Innmeldinger mot en sterk grand kan være destruktiv utenfor sonen. Hvis motparten tar ut etter en svak grandåpning, brukes det TOX og kravpass.

En presisering:

Vest Nord Øst Syd

(1NT) pass (pass) 2♣

(pass) 2♦ (x) ?

pass = 6+♦

xx = 5♠ og 4♥, (Lengst i ♠)

2♥ = ♥ og ♠, Lengst i ♥ (5-4/6-4) eller like lang i M (4-4 eller 5-5).

2♠ = 6♠ og 4♥.

## Mot Multi 2♦

X = Viser ♦ i 2. hånd (minst 4 gode ♦)

2NT = 15-18HP med hold i multi-fargene (Puppet Stayman og overføringer)

Med egen åpning og en Majorfarge vil det normalt lønne seg å vente til motparten har deklarert fargen/åpningen sin før man aksjonerer! Når motparten da viser en M, vil en TOX kunne vise den andre M.

## Mot Ekrens 2♦

x = Interesse for å ta motparten i minst én M, setter opp kravpass. Påfølgende x er STRAFF-X. Viser egen åpning og minst 4-3 i M.

Andre meldinger = Naturlig, NF.

## Mot svake to ♥/♠:

x = Opplysende. Etter x av svake 2 brukes Lebensohl av SH.

2NT = 15-18HP (2NT-systemet: Puppet & overføring))

3 i åpningsfargen = Hvis M: den andre M + en farge til. Hvis m: begge M.

Hopp til 4 m = Minst 5-5 i motsatt M og den meldte minoren.

## Mot svake 3:

x = Opplysende.

Fargemelding = Forslag til kontrakt

Overmelding = 18+HP. Find a suit.

3NT = Spillemelding.

4NT = Egen 15-17NT.

# Motspillskonvensjoner

## Fordelingsutspill

Hver gang du skal spille ut i en urørt farge, skal du stort sett benytte Norske Fordelingsutspill: 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.

Det er to unntak fra denne regelen om fordelingsutspill:

1. Hvis en farge er blitt meldt(/antydet) og støttet, så har SH minst 3-kort i fargen, og hans utspill vil vise invitt. Lite kort vil vise en topphonnør i fargen, mens et høyt kort (også fra sekvens) benekter honnør i fargen:

Utspiller

♥3

Bordet

♥K 7 6 2

Du

♥E kn 10 5 4

Utspilleren spiller ut treeren, og bordet legger lavt. Siden treeren viser en honnør i fargen (damen) vil du lett kunne legge tieren her og fange spilleførerens single nier.

1. Inne i spillet spiller vi også stort sett fordelingsutspill, unntagen når man spiller en farge der man vet (eller tror) makker har bedre bruk for å få vite om en topphonnør eller ei enn den eksakte fordelingen. Igjen vil et lavt kort vise en topphonnør i fargen, mens et høyt kort (også fra sekvens) benekter honnør 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 (farge)

1. Hvis makker spiller ut Ess mot fargekontrakt, legger du styrke fra damen eller dobbelton hvis du ønsker fortsettelse i fargen. Hvis bordet har Dxx eller lenger: fordelingskast!
2. Hvis makker spiller ut Kongen, legger du fordeling i fargekontrakt og styrke fra ess eller knekt mot NT.
3. Hvis makker spiller ut Damen, legger du styrke fra kongen, tieren eller esset.
4. Hvis makker spiller ut Knekt, legger du styrke fra damen (eller høyere honnør).
5. Hvis makker kan se at du ikke har styrke i fargen (f eks utspill konge og ess, knekt i bordet; eller utspill dame og ess, konge blokk i bordet) legger du fordeling.
6. Hvis makker spiller ut konge på 5-trinnet eller høyere, ber det om fordeling, med mindre du kan se at makker er på jakt etter styrke fra E/D/kn.
7. Når makker spiller ut en høy honnør skal du avblokkere med H x, med mindre du ser at dette vil føre til unødig tap av stikk.
8. Du bruker fordelingskast hvis du ikke kan stikke bordets kort.

Summa summarum: Mot farge spiller vi ut etter fra EK og konge fra KD (unntatt eventuelt på 5-trinnet+) Esset leter primært etter dobbelton og kongen ber om fordelingskast. Mot NT bruker vi stort sett styrkekast dersom vi ønsker fortsettelse i fargen, noe vi senere forsterker (/avkrefter) ved hjelp av Smith Peter.

## 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). Egentlig er det litt galt å si lavt kort = styrke, for det skal egentlig være «et lavere kort» etterfulgt av «et høyere».

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).

Det finnes 4 forskjellige måter å legge styrkekast på:

1. Direkte styrkekast. Dette vil si at du legger styrkekast så snart som overhodet mulig. Dette er det sterkeste «come-on»-signalet du kan avgi, og det vil oftest flagge at du er meget interessert i at denne fargen skal spilles når makker kommer inn.
2. Indirekte styrkekast. Dette vil si at du legger svakhet i flere andre farger. Slike kast vil du oftest benytte når du ikke har råd til å kaste et direkte styrkekast i fargen fordi det kanskje kan koste stikk.
3. Forsinket styrkekast. Dette vil si at du først kaster svakhet i en annen farge, og deretter kaster styrkekast i den aktuelle fargen. I dette tilfellet ønsker du å flagge at du har noe i toppen av fargen, men at du ikke egentlig ubetinget ønsker skift til fargen, med mindre dette ser riktig ut for makker.
4. Betinget styrkekast. Dette vil si at du første gang legger et kort i en farge som kan tolkes begge veier. Et lavt kort er ikke egentlig det som ligger i begrepet styrkekast, men heller «et lavere kort» etterfulgt av «et høyere kort». Slike kast vil du bruke dersom du ikke er sikker på om du skal kaste styrke eller ei når du må kaste et kort. Det er det neste kortet du legger som avgjør om det første kortet du kastet i fargen viser styrke eller ei.

Styrke- og svakhetskast brukes:

1. Hver eneste gang vår egen side spiller en ny farge for 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 fra fordelingskast

1. NB! Aldri fordelingskast hvis det kan koste stikk!
2. Mot NT bruker vi høy-lav i motpartens første (beste) farge til å markere hvor godt vi likte utspillet (Smith Peter). Høyt kort = likte utspillet.
3. Inne i spillet vil spill av et lavt kort vise topphonnør i fargen, spesielt når vi vet at makker trenger denne informasjonen.

## Sekvensmarkering

SEKVENS markeres ved:

1. PÅSPILL av laveste kort i sekvensen.
2. PÅKAST av høyeste kort i sekvensen.
3. 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.

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, Lavinthal eller ODDBALL, vil det andre kortet i den fargen være fordelingskast, og vise antallet GJENVÆRENDE KORT i fargen.