

# BIN Standard (1. kap.):

## Oversiktsbilde

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**Bridgen utvikler seg kontinuerlig, og BIN Standard, som ble laget av Jan Mikkelsen på begynnelsen av 80-tallet, har lenge vært moden for en modernisering. I dette særtrykket presenteres den nye utgaven av BIN Standard, et system tilpasset dagens bridge.**

BIN Standard er inndelt i tolv kapitler, hvor vi tar for oss forskjellige emner vedrørende meldeprinsipper og konvensjoner, samt utspill og motspill. Systemet retter seg mot bridgespillere med en viss erfaring, men også de relativt ferske kan ha nytte av BIN Standard.

BIN Standard er et naturlig system, og vi har valgt konvensjoner som er kjente og lette å huske. Mange av disse kan selvfølgelig byttes ut med mer kompliserte varianter, men husk at det er bedre å bruke en konvensjon man behersker enn en konvensjon man er usikker på.

I dette innledende kapittelet vil vi ikke gå i dybden, men heller forsøke å gi deg en god innføring i systemets basis. Gjennomgangen vil følge Jan Mikkelsens kapittelvalg slik at det blir enkelt å se hvilke forandringer som er gjort fra den opprinnelige utgaven.

Den nye utgaven av BIN Standard, som er den du holder i hånden, er basis for Ekspertklubben i Bridge i Norge (BIN).

Vi tar gjerne imot spørsmål og kommentarer til BIN Standard. Lykke til med systemarbeidet!



*Jan Mikkelsen -  
hjernen bak BIN Standard.*

### Åpningsmeldinger:

- 1 kl: 4-kort
- 1 ru: 4-kort
- 1 hj: 4-kort
- 1 sp: 4-kort
- 1 NT: 15-17 hp

2 kl: Sterkt, eneste kravåpning  
2 ru: Svake 2  
2 hj: Svake 2  
2 sp: Svake 2  
2 NT: 20-21  
3 kl: Sperremelding  
3 ru: Sperremelding  
3 hj: Sperremelding  
3 sp: Sperremelding  
3 NT: Gående minor  
4 kl: Sperremelding  
4 ru: Sperremelding  
4 hj: Spillemelding  
4 sp: Spillemelding

## Svar og gjenmeldinger:

### Etter åpning 1 i farge:

Det videre meldingsforløp er stort sett naturlig.

Et viktig unntak er 2 grand som Stenberg etter majoråpning, hvor åpningshånden gjenmelder:

- 1) Ny farge på 3-trinnet: Naturlig, ikke minimum.
- 2) Åpningsfargen på 3-trinnet: 12-14 hp balansert eller en ubalansert minimumshånd.
- 3) 3 NT: 18-19 hp.
- 4) Ny farge på 4-trinnet: Renons.
- 5) Åpningsfargen på 4-trinnet: Renons i motsatt major.

Vi bruker Splinter (dobbelthopp i ny farge viser renons).

Vi bruker positive trial-bids (ny farge etter for eksempel 1 hj - 2 hj og 1 sp - 2 sp ber om hjelp i fargen).

Billigste gjenmelding av grand viser 12-14 hp.

Gjenmelding av grand med hopp viser 18-19 hp.

Revers etter svar på 1-trinnet er rundekrav, og viser minst 5-4 fordeling. Etterpå er preferanse i åpningsfargen den eneste meldingen som kan passes. Gjentakelse av svarfargen er rundekrav.

Etter svar på 2-trinnet eller ny farge på 3-trinnet er revers utgangskrav.

Revers fra svarhånden er utgangskrav. Fjerde farge er utgangskrav.

Hopp i ny farge fra svarhånden viser minst 6-kort farge og er minst krav til utgang. Man benekter normalt sidefarge.

### Etter åpning 1 NT:

2 kløver er Stayman.

Mulige svar er 2 ruter, 2 hjerter og 2 spar.

Over 2 ruter er 2 i major spill, 3 i minor naturlig sleminvitt og 3 i major kortfarge.

Over 2 hjerter er 2 spar søkemelding, 3 i minor naturlig sleminvitt.

Over 2 spar er 3 kløver søkemelding, 3 ruter er naturlig sleminvitt og 3 hjerter er sleminvitt med kløver!

Hopp etter majorsvar på Stayman er cue-bid med majoren som trumf.

2 ruter og 2 hjerter er overføring til henholdsvis hjerter og spar.

2 spar er minorsøk, kan være ønske om å spille 3 i en minor.

3 i minor er naturlig, invitt til utgang.

### **Etter åpning 2 kl:**

2 ruter er avslag, 0-5 hp ubalansert eller 0-7 hp balansert.

2 NT er en balansert hånd med 8 hp+. Andre farger er utgangskrav med minst 5-kort farge og minst 6 hp.

Etter 2 kl - 2 ru er 2 hj/2 sp krav til 3 hj/3 sp, mens 3 kl/3 ru er naturlig utgangskrav.

### **Etter åpning 2 ru:**

2 hjerter/2 spar/3 kløver er ikke krav, men normalt konstruktivt.

2 NT spør om singleton. Svaret 3 ruter er minimum uten singleton, mens 3 NT er maksimum uten singleton.

3 ruter er sperr.

3 hjerter/3 spar er naturlig krav.

### **Etter åpning 2 hj/2 sp:**

2 NT spør om singleton. Svaret 3 i majoren er minimum uten singleton, mens 3 NT er maksimum uten singleton. 3 kløver/3 ruter/3 hjerter er ikke krav, men normalt konstruktivt.

Enkel høyning av majoren er sperr.

Ny farge med hopp er Splinter.

Nye farger etter å ha startet med 2 NT er cue-bid med åpningsfargen som trumf.

### **Etter åpning 2 NT:**

3 kløver er Puppet-Stayman – søk etter 4- og 5-kort major.

3 ruter/3 hjerter er overføring til henholdsvis hjerter og spar.

3 spar lover minst 4-4 i minor og er krav til utgang.

Hopp til 4-trinnet er sleminvitt.

### **Etter åpning 3 kl/3 ru/3 hj/3 sp:**

Ny farge på 3-trinnet er naturlig krav.

Ny minor på 4-trinnet er cue-bid.

Major på 4-trinnet er spill.

### **Etter åpning 3 NT:**

4 kløver er et ønske om å spille makkers minor på 4-trinnet.

4 ruter er sleminvitt og spør makker om han har en kortfarge.

4 NT ber om lengden på minorfargen; 5 kløver viser 7-kort, 5 ruter viser 8-kort, og så videre.

### **Etter åpning 4 kl/4 ru:**

4 hjerter/4 spar er spillemeldinger.

Motsatt minor er cue-bid.

4 NT er Roman Key Card Blackwood (RKCB).

### **Etter åpning 4 hj/4 sp:**

4 spar er spillemelding.

4 NT er RKCB.

5 i minor er cue-bid.

### **Slemkonvensjoner:**

#### **Blackwood:**

RKCB brukes. Da regnes kongen i trumf som et nøkkelkort slik at svarskaalen inneholder fem "ess". Man kan også få greie på om man har damen i trumf.

Svarene er som følger: 5 kl: 0 eller 3 ess, 5 ru: 1 eller 4 ess, 5 hj: 2 ess uten trumf dame, 5 sp: 2 ess med trumf dame.

Svarene 5 NT og 6 i en annen farge enn trumf viser henholdsvis 1 (3) ess med renons og 2 ess med renons.

### **Store frie 5 NT:**

6 kl: Trumf ess eller konge, 6 ru: Trumf dame, 6 hj: Ekstra trumflengde, 6 sp: Ingenting ekstra, 6 NT: To av de tre høyeste trumfene, 7-trinnet: De tre høyeste trumfene.

Med andre trumffarger enn spar komprimeres svarskalaen.

### **Cue-bid:**

1. og 2. kontroller meldes om hverandre. Man kontrollmelder normalt ikke singleton i makkers farge.

### **Defensive/kompetitive meldinger:**

#### **Negative doblinger:**

Brukes når motparten melder inn over åpning 1 i farge og 1 NT. En negativ dobling lover umeldt(e) majorfarge(r). Selv om motparten sperremelder med 3 spar eller 4 kløver, er ikke dobling straff, men negativ/styrkevisende.

#### **Responsive doblinger:**

Brukes etter opplysende doblinger og egne innmeldinger for å vise verdier, men uten noen annen god melding.

#### **Motparten melder inn over 1 NT:**

Som tidligere nevnt brukes negativ dobling over naturlige innmeldinger fra motparten. Over kunstige innmeldinger er dobling styrkevisende. Den setter opp kravpass og er en oppfordring til å straffedoble motparten. Meldes en major på 2-trinnet, 2 NT eller en minor på 3-trinnet. er det spillemeldinger. Majormelding på 3-trinnet er krav.

### **Etter motpartens opplysende dobling:**

Hopp i åpningsfargen er sperr. 2 NT er minst invitt med minst 4-kort støtte til åpningsfargen. Ny farge er ukrav. Redobling viser 10 hp+ og interesse for å straffedoble motparten.

### **Marmic 2 NT:**

Et innhopp med 2 NT viser minst 5-5 i de to laveste umeldte fargene.

### **Michaels cue-bid:**

Overmelding av minor viser begge major (minst 5-5).

Overmelding av major viser motsatt major og en minor (minst 5-5).

### **Innhopp:**

Sperremelding i henhold til soneforholdet (svake innhopp).

### **Innmelding 1 NT og 2 NT (uten hopp):**

Viser 15-18 hp, også i fjerde hånd. Vanlig grandsystem brukes deretter.

### **Kompetative overmeldinger:**

Etter makkers innmelding viser overmelding av motpartens farge en "god løft" (minst invitt til utgang) med minst 3-kort støtte til makker.

*De viktigste endringene vi har gjort i revidert BIN Standard er å gå over til 4-kort åpning i spar, bruke overføring til major etter grandåpning, erstatte Flannery med svake 2 ruter og innføre Roman Key Card Blackwood.*

# BIN Standard (2. kap.):

## Åpning med jevne hender

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**Balanserte hender kaller vi gjerne for grandhender, som omfatter fordelingene 4-4-3-2 (21,5%), 5-3-3-2 (15,5%) og 4-3-3-3 (10,5%). Disse tre håndtypene dekker altså nesten 50% av alle mulige fordelinger.**

Meldeteknikken som brukes på ”grandhendene”, kan vi kalle for et systems ramme. I BIN Standard har denne rammen følgende poengintervaller:

12-14 hp: Åpning 1 i farge, etterfulgt av billigste grandmelding.

15-17 hp: Åpning 1 grand.

18-19 hp: Åpning 1 i farge, etterfulgt av hopp i grand.

20-21 hp: Åpning 2 grand.

22-24 hp: Åpning 2 kløver, etterfulgt av billigste grandmelding.

25-27 hp: Åpning 2 kløver, etterfulgt av hopp i grand.

Hvis vi sammenligner med Goren og Culbertson, har vi i BIN Standard senket åpningen 1 grand fra 16-18(19) hp til 15-17 hp, noe som øker sjansen for å få en grandåpning med 40%.

Vi skal se litt nærmere på de ulike intervallene:

### 12-14 hp:

BIN Standard baserer seg på å åpne med lengste farge, også med 4-3-3-3 fordeling med 4-kort spar.

Hvis vi har to 4-kort farger, åpner vi i prinsippet med den lavest rangerte.

Hvis vi får sjansen, melder vi vår andre 4-kort farge på ett-trinnet. Hvis dette ikke er mulig, gjennmelder vi grand på billigste nivå.

Alle 4-kort majorfarger skal hvis mulig meldes på ett-trinnet. Dette gjelder både for åpningshånden og svarhånden.

### Eksempel 2 a)

♠ E kn 4  
♥ K D 9 3  
♦ D 10  
♣ kn 8 7 5



Vi åpner med 1 kløver siden den 4-kort fargen er den lavest rangerte. Hvis makker svarer 1 ruter, melder vi 1 hjerter.

Svarer makker 1 hjerter, støtter vi til 2 hjerter. Svarer makker 1 spar, melder vi 1 NT, til tross for dårlig ruterhold.

Mange vil kanskje være uenig i å åpne denne hånden med 1 kløver siden kvalitetsforskjellen på kløveren og hjerteren er så stor. Dermed kan makker ofte bomme utspillet hvis motparten kjøper kontrakten.

Fordelen ved å åpne med 1 kløver er at man har langt bedre plass til å utveksle informasjon. Spesielt med tanke på en eventuell slem er dette viktig.

Har makker passet, slik at du sitter i tredje eller fjerde hånd, kan det være lurt å fravike hovedregelen. Ved å introdusere hjerteren på direkten gjør du det vanskeligere for motparten å komme med i meldingsforløpet, og du hjelper også makker med et eventuelt utspill.

**Eksempel 2 b)**

<p>♠ D 8 ♥ E D 9 3 2 ♦ kn 7 6 ♣ E 9 8</p>	
---	--

Vi åpner med 1 hjerter som er vår lengste farge. Svarer makker 1 spar, må vi melde 1 grand siden 2 hjerter i denne sekvensen viser 6-kort farge (det er en god regel at gjentakelse av tangentfargen, eksempelvis 1 ru - 1 hj - 2 ru og 1 kl - 1 ru - 2 kl, viser 6-kort i åpningsfargen). Etter 1 grand hos makker sier vi pass, og etter 2 i en minorfarge melder vi 2 grand (gjennmelder vi 2 hjerter, har vi ikke grandfordeling).

**Eksempel 2 c)**

<p>♠ E kn 10 5 ♥ E 8 6 3 ♦ E 10 2 ♣ 7 3</p>	
---	--

Vi åpner med 1 hjerter, som er den laveste rangerte av våre to 4-kort farger. Sier makker 1 spar, støtter vi til 2 spar. Hvis makker melder 1 grand, sier vi pass. Vi kan ikke ha noen majortilpasning, og utgang er ikke aktuelt. Over 2 kløver eller 2 ruter melder vi 2 grand siden 2 spar ville vist en revershånd.

### 15-17 hp:

En balansert hånd innenfor disse poengrensene åpnes alltid med 1 grand. Det stilles ingen krav om hold i alle farger, og hånden kan godt inneholde 5-kort major og en liten dobbelton. For eksempel vil begge disse hendene åpnes med 1 grand i BIN Standard:

Eksempel 2 d)	Eksempel 2 e)
<p>♠ 3 2 ♥ E K D 10 ♦ 4 3 2 ♣ E D 10 9</p>	<p>♠ E K D 10 8 ♥ 3 2 ♦ E D 10 ♣ 4 3 2</p>

### 18-19 hp:

Svarer makker på ett-trinnet, hopper vi til 2 grand så fremt vi ikke har majortilpasning til makker.

Etter 2 over 1 må vi hoppe til 3 grand for å vise styrken vår. Normalt vil man

ha hold i de to umeldte fargene, men noen ganger må man renonsere på dette kravet i mangel på gode alternativer.

**Eksempel 2 f)**

♠ K kn 9 4  
♥ E D 6  
♦ K 5  
♣ E D 9 7

Vi åpner med 1 kløver som er vår lavest rangerte 4-kort farge. Svarer makker 1 ruter eller 1 hjerter, hopper vi til 2 grand, til tross for 4-kort sparfarge.

Melder makker 1 spar, hopper vi til 4 av sorten, som viser nøyaktig 4-4-3-2 fordeling og 18-19 hp. Med 5-4-2-2 fordeling og 18-19 hp hopper man til 4 i minoren, mens man med samme styrke og en singleton eller renons gjør et sprang i kortfargen (Splinter).

**Eksempel 2 g)**

♠ D kn 7  
♥ E D 10 8 3  
♦ E kn 8  
♣ E 4

Vi åpner med 1 hjerter, som er vår lengste farge. Svarer makker 1 spar, hopper vi til 2 grand. Svarer makker 1 grand, kan vi melde enten 2 eller 3 grand. Over 1 major - 1 NT bruker vi 2 grand som krav til utgang, og svarhånden skal vise fram en eventuell 3-kort støtte til makker. Svarer makker 2 i minor, hopper vi til 3 grand. Støtter makker til 2 hjerter, er mulighetene for

hjerterutgang gode, så vi melder 4 av sorten.

### 20-21 hp:

Disse balanserte hendene skal alltid åpnes med 2 grand. På samme måte som ved åpning 1 grand kan man ha 5-kort major samt en ugardert dobbelton.

**Eksempel 2 h)**

♠ 8 2  
♥ E K kn 6 3  
♦ E K D  
♣ D kn 2

Vi har 20 hp og grandfordeling, altså åpner vi med 2 NT.

### 22-24 hp:

Disse balanserte hendene åpner vi med 2 kløver, og gjennmelder i neste melde- runde grand på laveste nivå.

### 25-27 hp:

Vi åpner med 2 kløver. Over 2 ruter hopper vi til 3 grand, og det samme gjør vi over 2 hjerter og 2 spar uten tilpasning. Over 3 i minor må man hoppe til 4 grand for å få vist poengstyrken sin.

*Vi har nå gjennomgått åpningsmeldinger og gjennmeldinger med jevn hender. Du trenger ikke å være enig i alt som står her, men velger du å spille systemet – prøv å følge det slavisk! Går du utenom de nedskrevne avtalene, kan makkenskapstilliten bli satt på en alvorlig prøve.*

# BIN Standard (3. kap.):

## Grandåpninger

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

### Åpningene 1 grand og 2 grand gir med èn melding beskjed om både fordeling og styrke.

Dette bør være et godt grunnlag for svarhånden til å bestemme sluttkontrakten. Samtidig har grandåpningene en sperreeffekt som gjør det vanskelig for motparten å komme med i meldingsforløpet.

”Sperresverdet” kan imidlertid være tveegget. Etter grandåpninger kan det være vanskelig å finne frem til beste delkontrakt, likeledes kan det være problematisk å finne frem til slemmer med 4-4 tilpasning i minor.

Hva slags grandsystem bør vi så bruke i BIN Standard? Vel, det er nok å velge mellom, og de fleste av BINs lesere har antakelig et grandsystem som de trives med. Vi har valgt å presentere et forholdsvis enkelt system, med 2 kløver og 2 spar som eneste søkemeldinger, og slemapparatet er cue-bid og Blackwood (RKCB). Som vi har sagt tidligere; det viktigste er ikke hvilket system man bruker, men at man kan og husker det systemet man avtaler med makker.

Tabellen på neste side gir en oversikt over svarhåndens første melding og grandåpnerens mulige svar. Vi skal nå se på svarhåndens andre melding.

Starter han med 2 kløver (Stayman), finnes tre mulige svar (2 ruter, 2 hjerter og 2 spar). Svarhånden har deretter følgende meldinger til disposisjon:

#### Etter 2 ruter:

- 2 hj: Viser begge major. Makker skal passe eller korrigere til 2 spar.
- 2 sp: Viser minst 5-kort spar og minst 4-kort hjerter, spillemelding.
- 2 NT: Utgangsinvitt, 8-9 hp.
- 3 kl/ru: Sleminvitt, minst 5-kort farge, ber om cue-bid.
- 3 hj/sp: Kortfarge i hjerter/spar.
- 3 NT: Naturlig, spill.
- 4 NT: Blackwood (4-ess).

#### Etter 2 hjerter:

- 2 sp: Nytt søk. Grandåpneren melder naturlig (3 kl, 3 ru og 3 sp; 4-kort farge, 2 NT; 3-4-3-3 og 3 hj; 5-kort hjerter).
- 2 NT: Utgangsinvitt, 8-9 hp med 4-kort spar.
- 3 kl/ru: Sleminvitt, minst 5-kort farge.
- 3 hj: Invitt til 4 hjerter.
- 3 NT: Naturlig, spill.
- 4 kl/ru: Cue-bid med hjerter som trumf.
- 4 NT: RKCB med hjerter som trumf.

**Etter 2 spar:**

2 NT: Utgangsinvitt, 8-9 hp.  
 3 kl: Nytt søk. Grandåpner melder naturlig. (Unntak: 3 hjerter viser 4-kort kløver!)  
 3 ru: Naturlig sleminvitt.  
 3 hj: Sleminvitt i kløver!

3 sp: Invitt til 4 spar.  
 3 NT: Naturlig, spill.  
 4 kl/ru/hj: Cue-bid med spar som trumf.  
 4 NT: RKCB med spar som trumf.

Har svarhånden en majorfarge på minst 5-kort, skal han bruke overføring, ikke Stayman! Dette gjør han både for å få

## 1 grand-systemet

### Svarhåndens første melding

### Grandåpnerens svar

2 kl: Søkemelding etter major (Stayman)

2 ru: Ikke 4-k. major  
 2 hj: 4-k. hjerter, kan ha 4-k. spar  
 2 sp: 4-k. spar, benekter 4-k. hjerter

2 ru: Overføring til hjerter

2 hj

2 hj: Overføring til spar

2 sp

2 sp: Søkemelding etter minor (Minor-Stayman)

2 NT: Best eller like god ruter  
 3 kl: Best kløver

2 NT: Invitt, 8-9 hp

Pass: Minimum, 15-16 hp  
 3 hj/3 sp: 5-k. farge og maksimum  
 3 NT: Maksimum, 16-17 hp

3 kl/3 ru: Naturlig invitt

Pass/3 hj/3 sp/3 NT

3 NT: Spillemelding

Pass

4 kl/4 ru: Overføring til 4 hj/4 sp

4 hj/4 sp

4 hj/4 sp: Spillemelding

Pass

4 NT: Invitt til lilleslem, 16-17 hp

Pass: Minimum  
 5 kl/5 ru: 4-k. farge og maksimum  
 5 hj/5 sp: 5-k. farge og maksimum  
 5 NT: 4-4 i minor og maksimum  
 6 kl/6 ru: 5-k. farge og maksimum  
 6 NT: Maksimum, vil spille grand

kontrakten på rett hånd og for å få bedre kontroll på et eventuelt videre meldingsforløp.

Når svarhånden innleder med 2 kløver, vil han enten være interessert i en majorfarge eller ønske å sleminvitere i minor. Men svarhånden er ikke alltid interessert i utgang når han melder 2 kløver. Han kan ha en trefargehånd hvor han har tenkt å passe makkers svar, eller en svak hånd med begge major.



Etter å ha åpnet med 1 grand, må åpneren ofte vurdere sin hånd med tanke på utgang eller slem. Vi opererer med begrepene maksimum og minimum, men det er ofte vanskelig å vite hva som er maksimum og minimum siden grandintervallet er så lite. I de fleste tilfeller kan man gå ut i fra at 15 hp er minimum og at 17 hp er maksimum, men noen ganger er det ikke nok å telle honnørpoeng. Under alle omstendigheter får man ofte problemer med å vurdere en hånd med 16 hp. Vi skal prøve å gi noen råd med hensyn til kortvurdering, både på åpningshånden og svarhånden:

1) Langfarger kan produsere mange stikk i grand, og bør derfor medvirke

til oppvurdering av håndens styrke. En 5-kort farge med et par topphonnører er et aktivum. Og to 4-kort farger gir flere muligheter for stikk enn en steril 4-3-3-3 fordeling.

2) Hvis det er snakk om grandkontrakt, er det normalt dårligere å ha honnører i kortfargene enn i langfargene. Honnører i makkers langfarge er imidlertid et klart pluss. Ugarderte honnører som Dx, Dkn og knxx er tvilsomme verdier, og det samme gjelder Kkn, Ekn, KD og ED. Disse kombinasjonene er imidlertid glimrende i toppen på langfarger.

3) I fargekontrakter på utgangsnivå er ugarderte damer og knekter ofte verdiløse, mens de kan være uvurderlige i trumffargen og i makkers eventuelle sidefarge. Ess og konger i sidefarger vurderes høyt.

4) Med 5-3 tilpasning i major skal man normalt spille 4 i majorfargen. Men ikke alltid! Med dårlig farge og gode sidehold bør man absolutt vurdere å spille 3 grand. Manglende ess (og konger) kan også tale til fordel for grandkontrakt.

5) På slemnivå er det spesielt viktig å ha ess og konger, selv om *det* selvfølgelig ikke er nok til å få hjem en slem. I en fargekontrakt gjelder det å være sikker på at trumffargen er god nok.

Grandåpneren vil kunne foreta et cuebid når han har god tilpasning til sin makker. Her er det ofte håndens fordeling og toppkort som er avgjørende, ikke om man har 15, 16 eller 17 hp. Cuebid er ofte innledningen til et slemforsøk etter at utgangskravet er etablert.

Vi skal nå gi noen eksempler på svarhåndens første melding etter at makker har åpnet med 1 grand (se tabell side 9):

**Eksempel 3 a)**

♠ ED4  
♥ D3  
♦ 7643  
♣ 8742

Meld pass. Utgang er lite trolig.

**Eksempel 3 b)**

♠ D9873  
♥ E42  
♦ K85  
♣ K7

Meld 2 hjerter (overføring), fulgt av 3 grand. Nå velger makker beste utgang.

**Eksempel 3 c)**

♠ 10  
♥ E kn 93  
♦ K73  
♣ D kn 865

Meld 2 kløver (Stayman). Her gjelder det å lete seg frem til beste utgang.

**Eksempel 3 d)**

♠ ED  
♥ D kn 10543  
♦ D10  
♣ ED2

Meld 2 ruter (overføring), og deretter 4 grand som RKCB. Et annet alternativ er å hoppe til 4 kløver (cue-bid) over 2 hjerter fra grandåpneren, for å forsikre deg om at makker har ruterkontroll.

**Eksempel 3 e)**

♠ K kn 98632  
♥ 5  
♦ kn 542  
♣ 3

Meld 4 ruter som er overføring til 4 spar. Vi får dessverre ikke undersøkt om makker har de rette eller gale verdiene, men øker oddsen for suksess ved å beskytte makkers honnrører i utspillet.

**Eksempel 3 f)**

♠ 84  
♥ E83  
♦ KD1096  
♣ 764

Meld 3 grand med den gode ruterfargen, til tross for bare 9 hp.

**Eksempel 3 g)**

♠ 84  
♥ E83  
♦ KD63  
♣ 8764

Meld 2 grand, utgangsinvitt. Denne hånden har like mange hp som i eksempel f), men er ett til to stikk dårligere.

### Eksempel 3 h)

♠ D 9 3 2  
♥ E D 8 7 5  
♦ 4  
♣ K 6 5



Meld 2 ruter (overføring), deretter 2 spar. Dermed har du vist minst 5-kort hjerter og 4-kort spar, og fortalt at du er interessert i utgang eller mer.

### Eksempel 3 i)

♠ K kn 4  
♥ D 9 5  
♦ K D kn 4  
♣ E 10 7



Meld 4 grand (kvantitativt), som er en balansert invitt til lilleslem.

### Eksempel 3 j)

♠ kn 8 4 3  
♥ E 7 5  
♦ 9 7 6 4 3  
♣ 8



Meld 2 kløver (Stayman), og pass deretter makkers melding.

### Eksempel 3 k)

♠ 9  
♥ 7 6  
♦ D 8 4  
♣ D kn 8 6 4 3 2



Meld 2 spar, Minor-Stayman. Det er normalt bedre å spille 3 kløver enn 1 grand.

### Eksempel 3 l)

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



Meld 2 hjerter (overføring). En svak hånd med 5-kort farge spiller normalt bedre i farge- enn grandkontrakt.

## 2 grand-systemet

Intervallet for 2 grand åpning har vi satt til 20-21 hp. I den første ACOL-boken var forutsetningene for å åpne med 2 grand både en balansert hånd og hold i alle farger. I dag er vi ikke like strenge, og åpner gjerne med 2 grand på:



♠ E K 6 4  
♥ 10 6  
♦ K D 8  
♣ E K D 4



♠ K 7 4  
♥ E kn 10 9 5  
♦ E K D  
♣ K 6

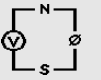
## Puppet-Stayman


Siden vi har mindre melderom etter 2 grand, trenger vi en annen konvensjon enn ordinær Stayman for å sjekke om åpneren har 4- eller 5-kort major. Bli kjent med Puppet-Stayman!

- 2 NT - 3 kl: Puppert-Stayman.  
 3 ru: Benekter 5-kort major, men lover minst én 4-kort major.  
 3 hj/sp: 5-kort hjerter/spar  
 3 NT: Benekter 4- eller 5-kort major.

Over 3 ruter melder svarhånden:

- 2 NT - 3 kl  
 3 ru - 3 hj: Viser 4-kort spar og benekter 4-kort hjerter. Grand-åpner melder 3 spar med 4-kort spar, ellers 3 NT.  
 - 3 sp: Viser 4-kort hjerter og benekter 4-kort spar. Grand-åpner kontrollmelder med maksimum og 4-kort hjerter, og melder 4 hjerter med minimum og 4-kort hjerter, ellers 3 NT.  
 - 3 NT: Ingen 4-kort major (var interessert i 5-kort major).  
 - 4 kl: Begge major. Slemnivitt.  
 - 4 ru: Begge major. Velg major-utgang, makker!

Eksempel 3 m)		
♠ E D 8 5 ♥ E 7 ♦ E K D 4 ♣ D 9 5		♠ K kn 7 4 ♥ D 9 6 3 ♦ 7 5 3 ♣ 8 2
Vest	Øst	
2 NT 3 ru <sup>2)</sup> 4 sp	3 kl <sup>1)</sup> 4 ru <sup>3)</sup> pass	
1) Puppert-Stayman 2) Minst én 4-kort major 3) Velg majorutgang, makker!		

Eksempel 3 n)		
♠ E kn 7 5 ♥ K 8 ♦ K D kn 4 ♣ E K 9		♠ 10 5 ♥ E 10 7 6 ♦ 6 5 3 ♣ D 7 6 5
Vest	Øst	
2 NT 3 ru <sup>2)</sup> 3 NT <sup>4)</sup>	3 kl <sup>1)</sup> 3 sp <sup>3)</sup> pass	
1) Puppert-Stayman 2) Minst én 4-kort major 3) 4-kort hjerter 4) 4-kort spar		

## Andre svar på 2 grand

3 ruter og 3 hjerter er, på samme måte som 2 ruter og 2 hjerter etter åpning 1 grand, overføring til hjerter og spar. Videre meldinger er naturlige og krav.

3 spar etter 2 grand viser minst 4-4 i minor, og grand-åpner melder enten 3 grand eller støtter til 4 i minor med slemvennlige kort.

Hopp til 4 kløver og 4 ruter over 2 grand er naturlig slemnivitt. Grand-åpneren kan deretter foreta et cue-bid eller slå av med 4 grand.

Hopp til 4 hjerter og 4 spar over 2 grand er naturlig slemnivitt. 4 grand fra grand-åpneren er RKCB.

Hopp til 4 grand er på samme måte som etter 1 grand kvantitativt.

Vi bruker samme system når meldingsforløpet starter 2 kl - 2 ru - 2 NT.

# BIN Standard (4. kap.):

## Åpninger på 1-trinnet og svarmeldinger

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

### De fleste meldingsforløp starter med åpning 1 i farge.

Vi har tidligere nevnt at balanserte hender utgjør nesten 50% av alle mulige fordelinger. Men den perfekte bridge-spiller behersker jo alle fordelinger!

#### Noen prinsipper:

Ugangspunktet for vårt system er at vi åpner med alle hender med minst 12 hp, uansett fordeling og soneforhold. Med en god farge og bra fordeling kan man åpne på 1-trinnet med 10 hp, men husk at makker forventer en del defensive verdier hos deg når du åpner!


I 3. og 4. hånd slakker vi litt på kravet til åpningsstyrke. Da kreves ikke mer enn 9-10 hp hvis du har en god 5-kort farge eller disponerer sporen. Men man bør ha en god gjennmelding! En "lett" tredjehåndsåpning kan skape trøbbel for en sterk 4. hånd, i tillegg til at den hjelper makker med å finne det beste utspillet.

Når poengene er jevnt fordelt rundt bordet, blir vedkommende som sitter i 4. hånd ofte stilt overfor dette problemet: Skal jeg la det gå pass rundt? Det som avgjør i tvilstilfeller, er hvordan

majorfargene ser ut. Siden sparfargen rangerer høyest, er det spesielt viktig å ta hensyn til den.

De fleste har nok hørt om 11-regelen, og her introduserer vi 15-regelen: "Hvis du er i tvil om du skal åpne i 4. hånd, legg sammen antall honnørpoeng og antall spar. Hvis summen blir mindre enn 15, pakk sammen kortene! Hvis summen blir minst 15, start meldingsforløpet!"

**Eksempel 4 a)**

♠ E D kn 8 6	
♥ K 4	
♦ 6 3	
♣ 9 7 6 4	

Her har vi 10 hp og 5-kort spar, og det er sparåpning i 4. hånd (og 3. hånd!).

Hvilken farge skal vi åpne i?

- 1) Vi åpner alltid med den lengste fargen.
- 2) Vi åpner alltid med den lavest rangerte av flere 4-kort farger.

3) Vi åpner alltid med den høyest rangerte av to 5-kort farger.

4) I 3. hånd fraviker vi punkt 2 hvis den høyest rangerte 4-kort fargen er mye bedre enn den lavest rangerte (med tanke på makkers eventuelle utspill).

### Svar på åpning 1 i farge:

Svarhåndens første melding følger stort sett de prinsipper vi kjenner fra Goren og Acol. Vi skal her repetere svarene skjematisk, gruppert etter svarhåndens styrke. Se tabellen nedenfor.

### Honnørpoeng og fordelingspoeng:

Når vi i disse artiklene snakker om poeng, mener vi honnørpoeng (hp) etter 4-3-2-1 prinsippet: 4 for ess, 3 for konger, 2 for damer og 1 for knekter.

Fordelingspoeng (fp) teller vi kun når vi har støtte til makkers farge, og vi vet at tilpasningen er på minst åtte kort (ikke 6-2, 7-1 eller 8-0): 3 for renons, 2 for singleton og 1 for dobbelton. Den samlede poengstyrken kaller vi for honnørfordelingspoeng (hfp). Både åpningshånden og svarhånden kan telle fordelingspoeng når de har funnet en tilpasning på 4-4 eller 5-3.

Hvis hånden inneholder en singleton eller en renons, er det greit å åpne med 11 hp. Med 4-3-3-3 fordeling og en essløs hånd bør man ha 13 hp for å åpne.

### Svake hender:

Når man har god støtte til makkers majorfarge, prioriteres alltid å støtte denne. Er det derimot åpning i en

## Svar på åpning 1 i farge

Styrke	Svarmelding	Betydning
Svake hender (6-10 hp)	1) Enkel støtte 2) 1 over 1 3) 1 grand	6-10 hfp Minst 6 hp 6-10 hp
Invitt-hender (11-12 hp)	1) 1 over 1 2) 2 over 1 3) 3 i makkers farge 4) 2 grand (etter minoråpning) 5) 2 grand (etter pass i åpning)	Minst 6 hp Minst 11 hp 11-12 hfp 11-12 hp, jevn hånd Cirka 11 hp, jevn hånd
Utgangs- og sleminteresserte hender (13 hp+)	1) 1 over 1 2) 2 over 1 3) 4 i makkers majorfarge 4) 2 grand (etter majoråpning) 5) 3 grand 6) Enkelthopp i ny farge 7) Dobbeltthopp i ny farge	Minst 6 hp Minst 11 hp Spill, fordelingshånd 13 hfp+, trumfstøtte 13-15 hp, jevn hånd 13 hp+, god farge 13 hfp+, renons

minorfarge, skal man alltid vise majorfarger før man eventuelt støtter makkers farge. Med flere 4-kort farger meldes den laveste først, og med to 5-kort farger meldes den høyeste først (samme prinsipp som når man åpner). Ellers gjelder regelen om at lengste farge meldes først. Hvis den svake hånden ikke får meldt egen farge på 1-trinnet, og heller ikke har støtte til makkers majorfarge, melder han 1 grand med 6-10 hp.

**Eksempel 4 b)**

♠ K 8 7 3  
♥ 9 3  
♦ D kn 7 6 2  
♣ 6 4

Etter makkers ruteråpning melder vi 1 spar, og støtter så ruterer i neste melderunde, så fremt makker ikke viser spartilpasning.

**Eksempel 4 c)**

♠ D 10 6 4  
♥ E 7 6 5  
♦ 7 3 2  
♣ 9 7

Eter makkers hjerteråpning støtter vi til 2 hjerter.

**Eksempel 4 d)**

♠ K kn 8 7 3  
♥ 7 5  
♦ K 9 8 5 4  
♣ 6

Etter makkers kløveråpning melder vi 1 spar, vår høyest rangerte 5-kort farge.

### Invitthender:

Invitthender er hender som i poengstyrke ikke er sterke nok til å kreve til utgang, men som med god tilpasning og/eller tillegg i honnørstyrke hos åpneren, vil føre oss til utgang. Også her gjelder regelen om at man med god støtte bør invitere direkte fremfor å melde en egen farge.

Med 4-kort farge i en major og 5-kort farge i en minor og 11-12 hp, bør man melde majorfargen på 1-trinnet fremfor å starte med minorfargen på 2-trinnet. Ved å melde minorfargen får man riktignok vist minst 11 hp, men man risikerer å gå glipp av en mulig major-tilpasning.

Et hopp til 2 grand over minoråpning viser 11-12 hp og benekter 4-kort major. Etter å ha passet i åpning, er hopp til 2 grand invitt over alle 1-åpninger, og viser cirka 11 hp.

**Eksempel 4 e)**

♠ 9 8 4  
♥ K kn 6 2  
♦ K 9 3  
♣ E 8 6

Over åpning 1 spar fra makker melder vi 2 kløver, og støtter spar så billig som mulig i neste melderunde, under forutsetning av at makker ikke melder hjerter i mellomtiden. Husk at 2 hjerter over 1 spar alltid viser 5-kort farge, mens et

hopp til 2 grand er Stenberg. Hvis vi har passet i åpning, vil nok et hopp til 2 grand være den mest dekkende meldingen på hånden.

**Eksempel 4 f)**

<p>♠ D kn 8 3 ♥ K 2 ♦ 8 6 ♣ E kn 10 4 2</p>	
---	--

Over 1 ruter eller 1 hjerter fra makker bør vi melde 1 spar med denne hånden. For å starte med 2 kløver, bør vi ha minst 15 hp, ellers kan sparfargen forsvinne. Hvis makker melder 1 grand over 1 spar, inviterer vi med 2 grand.

### Hender med utgangs- og sleminteresse:

Sitter man med en åpningshånd selv, og makker åpner med 1 i farge, skal man omtrent alltid i utgang. Av og til kan svarhånden være sleminteressert allerede etter makkers åpning, og svarhånden bør da legge opp meldingsforløpet slik at han får vite mest mulig om makkers hånd.

Når svarhånden vet om tilstrekkelig styrke til utgang, bør han først ta rede på om det finnes en majortilpasning på minst 8-kort. Subsidiært bør han undersøke mulighetene for 3 grand, eventuelt 5 i en minorfarge, eller prøve å finne fram til 4-3 tilpasning i major.

Et hopp til 3 i makkers majorfarge viser 11-12 hfp (invitt/limit), mens et hopp til 4 i makkers farge er en spille-/sperre-

melding med en ubalansert hånd. Et dobbelthopp etter makkers majoråpning viser minst 13 hfp og renos i den meldte fargen. Med 4-kort støtte og styrke til utgang, men uten renos, må vi innlede med 2 grand (Stenberg). Mer om denne konvensjonen kommer i kapittel 7 som handler om slemteknikk.

Når svarhånden gjør et enkelt hopp i en ny farge, viser han en god farge på minst 6-kort og egen åpning (utgangskrav).

**Eksempel 4 g)**

<p>♠ E D 9 7 ♥ E K kn 6 ♦ E 8 ♣ D 7 6</p>	
---	--

Etter makkers 1 kløver åpning melder vi 1 hjerter, til tross for hele 20 hp. Vi er interessert både i makkers styrke og fordeling. Antakelig skal vi minst i lilleslem, men før vi kommer så høyt bør vi finne ut om vi skal spille kløver-, hjerter-, spar- eller grandkontrakt.

**Eksempel 4 h)**

<p>♠ 10 4 ♥ K D 7 ♦ D kn 8 ♣ E K 10 8 6</p>	
---	--

Over makkers 1 hjerter åpning melder vi 2 kløver. Vi svarer aldri 3 grand med dobbelton i en umeldt farge! Hopp til 2 grand lover minst 4-kort hjerter, mens et hopp til 3 kløver viser en mer ensidig hånd med minst 6-kort kløver.

## BIN Standard (5. kap.):

# Åpners andre melding

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**Åpningshånden kommer ofte i en situasjon hvor det finnes alternative meldinger. Spørsmålet er hvordan de ulike meldingene skal prioriteres.**

I moderne meldeteori forsøker man først å vise sin fordeling, deretter styrken. Kan man gjøre begge deler med èn melding, er selvfølgelig det ideelt, men ofte må man ta en ekstra melderunde til hjelp.

Åpneren bør prioritere sin andre melding slik:

1) Støtt makker med 4-kort tilpasning. Man bør imidlertid være forsiktig med å støtte makkers minorfarge når det kan finnes en 8-kort majortilpasning. Gjennmelding av egen god 6-kort farge bør prioriteres fremfor å støtte makkers minorfarge.

2) Uten støtte til makker meldes en eventuell sidefarge. En god 6-kort majorfarge gjennmeldes normalt før en 4-kort sidefarge i minor.

3) Uten støtte eller sidefarge gjennmeldes åpningsfargen med 6(5)-kort farge.

4) Hvis hånden ikke tilfredsstillter kravene under punktene ovenfor, gjennmeldes grand på et passende nivå. Dette viser en jevn hånd innenfor et forholdsvis snevert poengintervall.

### 1) Åpner har støtte til makker:

Når man støtter makkers farge, lover det normalt 4-kort tilpasning. Enkel støtte viser en minimums åpning (12-14 hfp), hopp i makkers farge viser en skjev hånd med omtrent 15-17 hfp, mens hopp til utgang i makkers farge lover 18-20 hfp. Et unntak er når makker svarer 2 hjerter etter 1 spar åpning. Han lover da 5-kort farge og minst 11 hp, slik at kravene for å støtte til 4 hjerter blir redusert tilsvarende.

#### Eksempel 5 a)

♠ D 8 6 4  
♥ E 7 3  
♦ K 8  
♣ E 9 7 5

1 kl - 1 sp  
?

Meld 2 spar med din minimums åpning.

#### Eksempel 5 b)

♠ E 9 8 2  
♥ 8  
♦ K D 4  
♣ E kn 10 8 6

1 kl - 1 sp  
?

Meld 3 spar (eventuelt 3 hjertes som Splinter). Du har riktignok bare 14 hp, men en veldig spillesterk hånd (16 hfp). 2 spar vil være en liten undermelding som kan gjøre at utgangen glipper.

**Eksempel 5 c)**

<p>♠ K 6 ♥ K D 7 4 ♦ 6 3 ♣ E K 8 6 3</p>		<p>1 kl - 1 hj ?</p>
--	--	--------------------------

Meld 3 hjertes. Du har 4-kort hjerter-tilpasning, 15 hp og 17 hfp. En beskrivende melding.

**Eksempel 5 d)**

<p>♠ K 6 2 ♥ E K 8 2 ♦ E K kn 6 4 ♣ 4</p>		<p>1 ru - 1 hj ?</p>
---	--	--------------------------

Meld 4 hjertes (eller enda bedre 4 kløver som Splinter). Dette viser 4-kort støtte og 18-20 hfp.

## 2) Åpner gjennmelder ny farge:

Ny farge på ett-trinnet viser 12-17 hp og lover minst 4-4 i de meldte fargene. Hvis åpneren kan vise en ny farge på ett-trinnet, foretrekkes alltid dette fremfor å gjennmelde 1 grand.

Ny lavereliggende farge på 2-trinnet, eksempelvis 1 hj - 1 sp - 2 kl, viser 4-kort farge og minst 5-kort i åpningsfargen. Poengstyrken er 12-17 hp, og meldingen er derfor ikke krav.

Ny høyereliggende farge på 2-trinnet, eksempelvis 1 ru - 1 sp - 2 hj, viser også 4-kort farge med minst 5-kort i åpningsfargen. Kravet til poengstyrke er minst 16 hp. Grunnen til kravet om tilleggsstyrke er selvfølgelig at ved å melde en høyereliggende farge, tvinges makker til å preferere den førstmeldte fargen på 3-trinnet. Slike meldinger kaller vi reversmeldinger. Meldingen er krav for en runde etter at makker har svart på 1-trinnet, eksempelvis 1 kl - 1 sp - 2 ru, mens det er krav til utgang når makker har svart på 2-trinnet, eksempelvis 1 hj - 2 kl - 2 sp.

Ny lavereliggende farge på 3-trinnet etter at makker har svart 2 over 1, eksempelvis 1 sp - 2 ru - 3 kl, kalles også revers og er krav til utgang. Meldingen lover minst 5-kort i åpningsfargen og minst 4-kort i reversfargen. Kravet til styrke er minst 15 hp.

Hopp i ny farge, eksempelvis 1 kl - 1 ru - 2 hj eller 1 sp - 2 kl - 3 hj, viser 18-20 hp. Etter 1 over 1 er meldingen krav for en runde, mens den etter 2 over 1 er krav til utgang. Etter 2 over 1 viser det normalt 5-5 i de meldte fargene.

**Eksempel 5 e)**

<p>♠ 7 ♥ E K kn 8 ♦ E K kn 10 3 2 ♣ K 4</p>		<p>1 ru - 2 kl ?</p>
---	--	--------------------------

Meld 2 hjertes, som er naturlig og krav til utgang. Et hopp til 3 hjertes ville vist kortfarge i hjertes (Splinter) og vært sleminvitt med kløvertilpasning.

### Eksempel 5f)

♠ E D 10 4 2  
♥ K 6 4  
♦ 9  
♣ E K kn 6



1 sp - 2 ru  
?

Meld 3 kløver, som gir beskjed om 5-kort spar og 4-kort kløver og er krav til utgang.

### Eksempel 5g)

♠ E D kn 7  
♥ K kn  
♦ 5  
♣ E D kn 10 7 4



1 kl - 1 ru  
?

Meld 2 spar. Dette er en minimumshånd for å hoppe i ny farge, og uten kløver knekt ville vi nøyd oss med 1 spar. Grunnen til at vi stiller så sterke krav for en hoppmelding, er at hender med 4-kort major og en lengre minorfarge er svært vanskelige å vise etter en sterk 2 kløver åpning. Husk også at sekvensen 2 kl - 2 ru - 3 kl/ru er naturlig og utgangskrav. En sterk, ubalansert hånd med en minor som lengste farge må vi derfor åpne på 1-trinnet når vi ikke har styrke eller stikk nok til å kreve til utgang.

### 3) Åpner gjenmelder egen farge:

Billigste gjenmelding av egen farge lover minst 5-kort og 12-16 hp. Etter 1 over 1 lover gjenmeldingen 6-kort farge. Unntaket er 5-4 hender hvor man ikke får vist sidefargen på grunn av manglende styrke til revers. Etter 2 over 1 lover gjenmeldingen bare 5-kort.

Hopp i åpningsfargen viser en god 6-kort farge med minst 15-16 hp. Hopp i minorfarge viser ofte større honnørstyrke enn hopp i majorfarge. Etter 1 over 1 er hoppmelding ikke krav. Etter 2 over 1 er meldingen krav til utgang.

Hopp til utgang i en majorfarge viser minst 7-kort farge med for stor honnørstyrke til å åpne direkte på 4-trinnet.

Dobbelt hopp i ny farge er Splinter, eks-empelvis 1 kl - 1 hj - 3 sp og 1 hj - 1 sp - 4 ru. Dobbelt hopp i egen minorfarge, eksempelvis 1 kl - 1 sp - 4 kl, viser nøyaktig 4-2-2-5 og 18-20 hfp.

### Eksempel 5h)

♠ K 6  
♥ E K 7 6 2  
♦ 9 8  
♣ D kn 7 4



1 hj - 2 ru  
?

Meld 2 hjerter. Hadde makker svart 1 spar eller 1 grand, kunne vi vist kløverfargen, men etter 2 ruter har vi ikke nok honnørstyrke til å melde 3 kløver.

### Eksempel 5i)

♠ 6 4  
♥ E D 4 3  
♦ K D kn 6 5  
♣ 10 7



1 ru - 1 sp  
?

Meld 2 ruter. Gjenmelding av egen farge på 2-trinnet etter 1 over 1 viser normalt 6-kort farge, men unntaket er svake 5-4 hender. Ikke gjenmeld 1 grand med ni kort og all styrke i to farger!

### Eksempel 5 j)

♠ E kn 9 8 7 5  
♥ E D 7  
♦ 6  
♣ K 8 4



1 sp - 2 kl  
?

Meld 3 spar. Den gode kløvertilpasningen kompenserer for mangelen på fargekvalitet og honnørpoeng.

### Eksempel 5 l)

♠ K 10  
♥ 7 4 3  
♦ E kn 9 6 5  
♣ K D 4



1 ru - 1 hj  
?

Meld 1 grand. Vi har ikke 4-kort støtte til makker, og 2 ruter lover 6-kort farge (tangentfargen til hjerter).

### Eksempel 5 k)

♠ 10 5  
♥ E 6  
♦ K 8 4  
♣ E K D 10 7 6



1 kl - 1 hj  
?

Meld 3 kløver. Et hopp i en minorfarge fører oss ofte til 3 grand, og derfor er kravet til en god farge større ved hopp i minor kontra major.

## 4) Åpner gjemmer grand:

Når åpneren gjemmer grand på laveste nivå, viser han en minimumshånd med 12-14 hp, eksempelvis 1 kl - 1 hj - 1 NT og 1 sp - 2 ru - 2 NT.

Hopp i grand viser en jevn hånd med 18-19 hp, eksempelvis 1 ru - 1 hj - 2 NT og 1 hj - 2 ru - 3 NT. I disse eksemplene kan åpneren gjerne ha 5-kort farge.

Hopp til 3 grand etter 1 over 1 viser en god 6(7)-kort farge med store muligheter for ni stikk. Fargen bør være så bra at den kan gi seks stikk med singleton hos makker. Poengstyrken er cirka 15-18 hp, og vi benekter tilpasning til makker.

### Eksempel 5 m)

♠ E kn 9 5  
♥ K 8 7 4  
♦ E kn 7 6  
♣ 7



1 ru - 2 kl  
?

Meld 2 grand. 4-4-4-1 hender er problematiske. Det beste alternativet med denne hånden er å gjemmelde 2 grand. Husk at 2 hjerter og 2 spar viser minst 15 hp og 5-4 i de meldte fargene.

### Eksempel 5 n)

♠ K kn 6  
♥ E D 10 7 3  
♦ K 9  
♣ E kn 4



1 hj - 2 ru  
?

Meld 3 grand, som lover 18-19 hp.

### Eksempel 5 o)

♠ 6  
♥ K kn 5  
♦ E K D 10 5 2  
♣ E 6 4



1 ru - 1 sp  
?

Meld 3 grand (eller 3 ruter hvis du synes det er nok!), som lover god ruterfarge og benekter spartilpasning.


### Makker støtter:

Hittil har vi ikke sett på åpners andre melding når svarhånden har støttet åpningsfargen. Vi må skille mellom minor- og majoråpning.

Etter enkel støtte i minor er majorfarge på 2-trinnet vanlig reversmelding, men etter limitstøtte i minor, eksempelvis 1 kl - 3 kl, er ny farge holdvisende og sikter mot 3 grand. Når svarhånden gjenmelder 2 grand etter enkel støtte i minor, viser det en 18-19 grand.


Etter enkel støtte i major viser 2 grand en jevn hånd med 18-19 hp, 3 grand er for spill, mens en ny farge (trial-bid) fra åpner er et invitt til utgang I BIN Standard bruker vi "positive" trial-bids. Det vil si at når åpner introduserer en ny farge, trenger han hjelp i den fargen. Svarhånden skal hoppe til utgang med honnrører i fargen, eventuelt en singleton eller dobbelton hvis han har litt tillegg. Hopp i ny farge etter enkel støtte i major er sleminvitt og viser vanligvis renons (man går veien om et trial-bid når man er sleminteressert uten renons). Ny farge etter limit, eksempelvis 1 hj - 3 hj - 4 kl, er cue-bid.

**Eksempel 5 p)**

♠ E D 9 6 5		1 sp - 2 sp ?
♥ kn 9 7 5		
♦ E K kn		
♣ 9		


Meld 3 hjerter, som er utgangsinvitt og spør om hjelp i fargen.

**Eksempel 5 q)**

♠ E 8		1 hj - 2 hj ?
♥ K D 10 8 4		
♦ E D 9 6 2		
♣ 7		


Meld 4 hjerter. Denne hånden er for spillesterk til bare å invitere med. På en god dag kan det stå tolv stikk!

**Eksempel 5 r)**

♠ 8 7 3		1 kl - 3 kl ?
♥ E K 6		
♦ kn 7		
♣ E D 9 6 4		

Meld 3 hjerter, som viser interesse for 3 grand med hjerterhold. Du forteller samtidig at du ikke har stort i ruter. 3 kløver er invitt til utgang (limit), som tas imot med 13 gode hp og mer.

**Eksempel 5 s)**

♠ K kn 6		1 kl - 2 kl ?
♥ E K kn		
♦ D 6 4		
♣ K D 8 3		

Meld 2 grand. Hele 19 hp, men for lite spillestikk til å hoppe til 3 grand.

*Kapittelet om åpners andre melding er krevende, og du bør bruke litt tid på å bli kjent med metodene.*

# BIN Standard (6. kap.):

## Svarhåndens andre melding

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**Når svarhånden i første melderunde har meldt en ny farge uten hopp, skal han deretter forsøke å vise sin styrke og fordeling.**

Han må bestemme seg for å:

- 1) Stanse i delkontrakt
- 2) Invitere til utgang
- 3) Melde utgang
- 4) Kreve videre
- 5) Invitere til slem
- 6) Melde slem

Vi skal i dette kapittelet se på de fire første alternativene. I neste kapittel blir slemteknikken blir behandlet.

Avhengig av åpnerens andre melding, har svarhånden ofte flere alternativer å velge mellom. Det er viktig å være klar over hvilke meldinger som er krav (runde krav og utgangs krav), hvilke som kan passes (inviter) og hvilke som skal passes (spillemeldinger).

### Fjerde farge som krav:

Når svarhånden bruker fjerde farge, er det for å få mer opplysninger om åpners hånd. Meldingen er krav til utgang, og svarhånden trenger ikke ha fargen. Når man bruker fjerde farge, er man usikker på hva som er beste utgangs kontrakt. Svarhånden vil også bruke fjerde farge

som innledning til en slemnivitt. Etter fjerde farge skal åpner vise sin styrke og fordeling så nøyaktig som mulig. Som svar på fjerde farge bør åpner prioritere sine meldinger slik:

a) Sekundærstøtte til makker vises først.

b) Uten støtte til makker vises eventuelle ekstra fargelengder.

c) Med minimum (12-14 hp) og hold i fjerde farge meldes grand på laveste trinn. Med hold i fjerde farge og tillegg (15-17 hp uten grandfordeling), hopper man i grand, eksempelvis 1 hj - 1 sp - 2 kl - 2 ru - 3 NT).

d) Hvis åpneren ikke kan melde etter punktene a til c ovenfor, løfter han fjerde farge et hakk. Dette viser minst to små kort i fjerde farge og ikke ekstra fargelengder å vise frem.

Etter å ha brukt fjerde farge, vil svarhåndens neste melding vise hans intensjoner (husk at svarhånden nå har krevd til utgang):

- Gjenmelding av svarhåndens første

farge er utgangskrav og viser normalt 6-kort farge.

- Hvis svarhånden støtter åpners minorfarge på 3-trinnet, er dette en mild slem-invitt. 3 grand fra åpner blir avslag, mens 3 i major er cue-bid.

- Hvis svarhånden støtter åpners minorfarge på 4-trinnet, er dette en sterk slem-invitt. 4 grand fra åpner er avslag, mens andre farger er cue-bid.

- Hvis svarhånden støtter åpners majorfarge på 3-trinnet, er dette en sterk slem-invitt, eksempelvis 1 sp - 2 kl - 2 ru - 2 hj - 2 NT - 3 sp.

- Hvis svarhånden støtter åpners majorfarge på 4-trinnet, er dette en mild slem-invitt, eksempelvis 1 kl - 1 hj - 1 sp - 2 ru - 2 NT - 4 sp.

### **Andre kravmeldinger:**

- Revers fra svarhånden er alltid krav til utgang, eksempelvis 1 ru - 1 hj - 1 NT - 2 sp eller 1 ru - 1 hj - 2 ru - 2 sp.

- Ny farge på 3-trinnet fra svarhånden er alltid krav til utgang, eksempelvis 1 sp - 2 hj - 2 sp - 3 kl).

- Hopp i ny farge fra svarhånden er alltid krav til utgang, eksempelvis 1 kl - 1 sp - 1 NT - 3 ru.

### **Eksempler:**

Alle disse generelle reglene illustreres best ved meldeeksempler. Når du skjønner disse eksemplene, har du kommet langt på vei til å lære systemet.

## **Svarhåndens andre melding kan grupperes etter håndens styrke**

### **Styrke**

#### **Svake hender**

(Svarhånden forventer at åpner passer)

### **Svarhåndens andre melding**

- 1) Pass
- 2) Enkel preferanse til åpners første farge
- 3) Gjenmelding av egen farge på laveste nivå
- 4) Ny lavereliggende farge på 2-trinnet etter at åpner har gjenmeldt 1 grand eller egen farge
- 5) 1 grand

#### **Invitthender**

(Svarhånden forventer at åpner melder utgang med maksimum og passer med minimum)

- 1) Hopp i makkers farge(r)
- 2) Hopp i egen farge
- 3) 2 grand (så fremt åpner ikke har reversert)
- 4) Enkel støtte av makkers 2. farge (til 3-trinnet)

#### **Utgangs- og slem-interesserte hender**

- 1) Hopp i ny farge etter at åpner har gjenmeldt egen farge eller 1 grand
- 2) Fjerde farge når åpner har meldt to farger
- 3) Utgang meldes direkte
- 4) Slem-invitt via cue-bid, Splinter eller RKCB
- 5) Slem meldes direkte

**a) 1 kl - 1 hj****1 sp - ?**

- Pass: 6-7 hp, ingen bedre melding  
1 NT: 6-10 hp, naturlig  
2 kl: 6-9 hp, enkel preferanse  
2 ru: 12 hp+, utgangskrav (4. farge)  
2 hj: 6-10 hp, normalt 6-kort hjerter  
2 sp: 7-10 hfp, 4-kort spar  
2 NT: 11-12 hp, naturlig invitt  
3 kl: 10-12 hp, naturlig invitt  
3 ru: 11 hfp+, Splinter med sparstøtte  
3 hj: 11-12 hp, utgangsinvitt med minst 6-kort farge  
3 sp: 11-12 hfp, naturlig invitt  
3 NT: 13-16 hp, naturlig  
4 kl: 13 hfp+, Splinter med sparstøtte  
4 ru: 13 hfp+, renons med sparstøtte  
4 hj: Naturlig, ingen sleminteresse  
4 sp: 13-15 hfp, naturlig  
4 NT: RKCB med spar som trumf

**b) 1 kl - 1 hj****1 NT - ?**

- Pass: 6-11 hp  
2 kl: 6-10 hp, minst 4-kort kløver  
2 ru: 6-11 hp, minst 5-kort hjerter og minst 4-kort ruter. Ikke krav.  
2 hj: 6-10 hp, 5- eller 6-kort hjerter  
2 sp: 13 hp+, utgangskrav med minst 3-kort spar  
2 NT: 11-12 hp, utgangsinvitt. Åpner melder 3 hjerter med 3-kort støtte og maksimum.  
3 kl: 11-12 hp, naturlig utgangsinvitt  
3 ru: 13 hp+, utgangskrav med minst 5-kort hjerter og minst 3-kort ruter  
3 hj: 11-12 hp, utgangsinvitt med minst 6-kort hjerter  
3 sp: 13 hfp+, Splinter med kløver

som trumf

- 3 NT: 13-18 hp, naturlig  
4 kl: 16 hfp+, sterk sleminvitt  
4 ru: 13 hfp+, Splinter med kløver som trumf  
4 hj: Naturlig, ingen sleminteresse  
4 NT: Kvantitativt, 19-20 hp

**c) 1 kl - 1 hj****2 kl - ?**

- Pass: 6-9 hp  
2 ru: 6-10 hp, minst 5-kort hjerter og minst 4-kort ruter. Ikke krav.  
2 hj: 6-10 hp, normalt 6-kort hjerter  
2 sp: 13 hp+, utgangskrav med minst 3-kort spar  
2 NT: 10-12 hp, utgangsinvitt  
3 kl: 10-12 hfp, naturlig utgangsinvitt  
3 ru: 13 hp+, utgangskrav med minst 5-kort hjerter og minst 3-kort ruter  
3 hj: 11-12 hp, utgangsinvitt med minst 6-kort hjerter  
3 sp: 13 hfp+, Splinter med kløver som trumf  
3 NT: 13-18 hp, naturlig  
4 kl: 16 hfp+, sterk sleminvitt  
4 ru: 13 hfp+, Splinter med kløver som trumf  
4 hj: Naturlig, ingen sleminteresse  
4 NT: RKCB med kløver som trumf

**d) 1 kl - 1 hj****2 ru - ?**

- 2 hj: 6 hp+, minst 5-kort hjerter, krav for en runde  
2 sp: 8 hp+, utgangskrav (4. farge)  
2 NT: 8 hp+, utgangskrav med sparhold  
3 kl: 5-8 hp, preferanse. Ikke krav.  
3 ru: 8 hfp+, naturlig utgangskrav

- 3 hj: 8 hp+, naturlig utgangskrav med minst 6-kort hjerter
- 3 sp: 8 hfp+, Splinter med ruterstøtte
- 3 NT: 8-12 hp, spillemelding
- 4 kl: 12 hfp+, sterk sleminvitt
- 4 ru: 12 hfp+, sterk sleminvitt
- 4 hj: Naturlig, ingen sleminteresse
- 4 NT: RKCB med ruter som trumf

**e) 1 kl - 1 hj  
2 NT - ?**

- Pass: 5-6 hp
- 3 kl: 6 hfp+, naturlig og krav
- 3 ru: 6 hp+, krav med minst 5-kort hjerter og 4-kort ruter
- 3 hj: 6 hp+, krav med minst 5-kort hjerter
- 3 sp: 6 hp+, krav med 4-4 i major
- 3 NT: 6-12 hp, spillemelding
- 4 kl: 10 hfp+, sterk sleminvitt
- 4 ru: 10 hp+, sleminvitt med minst 5-kort hjerter og 5-kort ruter
- 4 hj: Naturlig spillemelding
- 4 NT: Kvantitativt, 13-14 hp

**Praktiske eksempler:**

**Eksempel 6 a)**

1 hj - 1 sp 2 kl - ?		♠ K 10 7 4 2 ♥ K 3 ♦ kn 8 3 ♣ E D 5
-------------------------	--	--

Det er opplagt at vi skal i utgang, men hvilken? 4 spar kan være den beste kontrakten hvis makker har sekundærstøtte. 4 hjerter kan være best hvis makker har en god hjerterfarge. 3 grand burde være en grei endestasjon hvis makker kan

hjelpe til i ruter. Hvordan skal vi finne ut av dette? Jo, vi melder selvfølgelig 2 ruter – fjerde farge og utgangskrav – som forteller makker at du har gode kort, men trenger litt assistanse for å finne beste sluttkontrakt.

**Eksempel 6 b)**

1 hj - 1 sp 2 kl - ?		♠ K kn 9 7 ♥ E kn ♦ K D 7 6 ♣ 8 7 5
-------------------------	--	--

Meld 3 grand. Makker har åpnet, og du har 14 hp og ruterhold. Husk at makker kan passe 2 grand fra deg.

**Eksempel 6 c)**

♠ D 6 ♥ 10 3 ♦ E kn 6 5 2 ♣ K D kn 5		1 ru - 1 sp 2 kl - 2 hj ?
---	--	---------------------------------

Meld 3 hjerter. Du har ikke hjerterhold og ingen ekstra fargelengder å vise.

**Eksempel 6 d)**

♠ K 7 5 ♥ E kn 10 5 3 ♦ E D 9 4 ♣ 5		1 hj - 1 sp 2 ru - 2 hj ?
--	--	---------------------------------

Meld 2 spar. I denne sekvensen viser forsinket støtte 3-kort i makkers farge, singel eller renons i den umeldte fargen og litt tillegg. Uten ruter dame ville vi ha støttet til 2 spar på direkten.

## BIN Standard (7. kap.):

# Slemteknikk

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**Hvis du vil hevde deg over gjennomsnittet som bridgespiller, er du avhengig av å ha en god slemteknikk.**

Dette er ikke noe du bare kan lese deg til. Det viktigste er at du og makker er på bølgelengde når de store spillene plutselig dukker opp.

Dyktige bridgespillere kan komme langt med Blackwood og en god nese, men det finnes klare begrensninger. Det er ikke alle slemmer som kan meldes etter antall ess og konger, ei heller de magiske 33 og 37 poengs grensene. Ofte er singleton og renons sammen med visse nøkkelkort helt avgjørende.

Generelt tror jeg nok det meldes for mange slemmer når begge hendene er balanserte, og for få slemmer basert på fordeling. Hvilke hjelpemidler har vi så til rådighet for å forbedre slemteknikken vår? Vi kommer til å gå disse slemapparaterne nærmere i sømmene:

- 1) Blackwood
- 2) Cue-bid
- 3) Splinter
- 4) "Store frie" (trumfspørremelding)
- 5) Stenberg

Eksemplene som følger er stort sett hentet fra "Slam Bidding" av Hugh Kelsey og "Modern Standard" av Mats Nilslund.

### Litt om odds:

Hvor gode odds bør en lilleslem ha for å meldes? Hvis du melder en majorslem utenfor sonen og går en bet, taper du 50 poeng pluss de 450 som du ville fått for å stoppe i utgang, til sammen 500. Vinner du derimot slemmen, får du en bonus på 500 (480 pluss 500 = 980). Det samme forholdet gjelder om du er i sonen. Dette vil igjen si at alle lilleslemmer som har minst 50% vinner-sjansje, er gode slemmer.

En lilleslem som kun er avhengig av en 3-2 sits (cirka 68%), er altså en bra slem, mens en slem som avhenger av en finesse, er grensetilfellet.

I praktisk bridge er det ofte vanskelig å avgjøre hvor god en slem er før man har sett begge hendene. Er du i tvil om du skal melde en lilleslem eller ei, kan følgende tommelfingerregel være til hjelp: Hvis du tror slemmen i verste fall er avhengig av en finesse, meld den. Hvis du tror slemmen i beste fall er avhengig av en finesse, stopp i utgang.

Når det gjelder storeslemmer, blir vurderingen litt annerledes. Spiller du

robber, risikerer du å tape både utgangs- og lilleslembonusen mot det å vinne bonus for storeslem (1000 mot 500 utenfor sonen og 1500 mot 750 i sonen). Altså må en storeslem ha minst 2/3 vinningsjansje for å være verd å meldes.

Spiller du parturnering, bør du nok ha enda bedre odds hvis du ikke er på desperat jakt etter en topp. Det å melde en lilleslem gir i seg selv ofte en god score, så for å melde en storeslem i par, bør den nok ha 75% vinningsjansje.

Spiller du lagturnering, reduserer IMP-skalaen effekten av de store svingene. Utenfor sonen er det 11 IMP å vinne og 14 IMP å tape ved å melde en storeslem, i sonen er tallene 13 og 17. "Break-even" for å melde en storeslem blir da cirka 57%, under forutsetning av at motparten har meldt lilleslem. Hvis vi tar med muligheten for at motparten har stoppet i utgang, bør vi i lagkamp ha minst 60% vinningsjansje for å melde storeslem.

### Blackwood:

Easley Blackwood lanserte i 1934 denne konvensjonen. Dette enkle hjelpemiddelet ble straks populært, og gikk sin seiersgang verden over. Millioner av bridgespillere har ennå glede av Blackwoods oppfinnelse, men om de profitterer på den, er en annen historie. Husk at 4 grand som Blackwood først og fremst skal hjelpe oss til å unngå slemmer når vi mangler to ess.

I den senere tid har Blackwood hos de fleste blitt oppgradert til Roman Key Card Blackwood (RKCB), der trumf konge også telles som et ess (nøkkel-

kort). Med denne konvensjonen får man også spurt om makker har damen i trumf. Svarene på RKCB er:

5 kl: 0 eller 3 ess

5 ru: 1 eller 4 ess

5 hj: 2 ess uten trumf dame

5 sp: 2 ess med trumf dame

Etter svarene 5 kløver og 5 ruter spør reløet (5 ruter og 5 hjerter) etter damen i trumf, forutsatt at dette ikke er trumffargen (som er spillemelding). Uten trumf dame svarer man trumffargen på billigste nivå. Med trumf dame melder man av sin lavest rangerte konge. Uten konger, men med trumf dame, svarer man 5 grand.

Hvis man via 4 grand har sjekket at alle nøkkelkortene er til stede, kan man gjøre en storeslemsin vitt med 5 grand. Makker skal da melde storeslem med et godt tillegg. Kan makker ikke ta imot invitten på direkten, skal han melde av kongene sine nedenfra.

Merk at 5 grand i en Blackwood-sekvens alltid er storeslemsin vitt. Derfor skal du aldri melde 5 grand hvis ikke alle nøkkelkortene er på plass.

**Eksempel 7 a)**


<p>1 kl - 1 sp 2 sp - ?</p>		<p>♠ KD 10 8 6 5 ♥ E K ♦ KD 4 2 ♣ 7</p>
---------------------------------	--	---

En ideelhånd for 4 grand – Blackwood. Du fastsetter sluttkontrakten alt etter hvor mange ess makker har.

Så et par huskereglene for når du ikke skal bruke Blackwood:

- 1) Ikke bruk Blackwood hvis dere mangler kontroll i en farge.
- 2) Ikke bruk Blackwood hvis du er renons i en farge.

Er så 4 grand alltid Blackwood? Nei, ikke etter en grandmelding fra makker, eksempelvis 1 NT - 4 NT og 2 NT - 4 NT. Disse meldingene er kvantitative, og ber makker melde 6 grand med maksimum og passe med minimum. Et annet unntak er når svarhånden inviterer til slem i en minorfarge på 4-trinnet, og åpningshånden allerede har begrenset sin styrke gjennom en grandmelding. 4 grand fra åpner blir da avslag.

Eksempel 7 b)	
<p>♠ K D 10 2 ♥ 10 9 6 ♦ K kn 6 5 ♣ K 7</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>♠ kn ♥ K kn 8 7 ♦ E D 7 6 ♣ E D 10 4</p>
Vest	Øst
1 ru	2 kl
2 NT	3 hj
3 NT	4 ru
4 NT	pass

Svarhånden sleminviterer med 4 ruter. Åpner har minimum og godt sparhold, og slår av med 4 grand.

Mange bruker 4 grand i en cue-bid sekvens som en "hvilemelding"; at man fortsatt er interessert i slem, men ikke har noe nytt cue-bid. Dette fungerer kanskje bra for noen, men vårt utgangs-

punkt er at 4 grand alltid er Blackwood, med de unntakene som er beskrevet.

### Renons på svarhånden:

Hvis den som svarer på RKCB er renons i en farge, kan han vise dette på ulike måter. Her er alternativene:

- 5 NT: 1 eller 3 ess og en renons
- 6 i en farge under trumffargen: 2 ess og renons i den meldte fargen
- 6 i trumffargen: 2 ess og renons i en høyere liggende farge enn trumffargen

### Åpning 4 grand:

En sjelden gang får man utdelt en hånd hvor man kun er interessert i *hvilket* ess makker har. Svarene på åpning 4 grand er:

- 5 kl: Ingen ess
- 5 ru: Ruter ess
- 5 hj: Hjerter ess
- 5 sp: Spar ess
- 5 NT: To ess
- 6 kl: Kløver ess

### Cue-bid:

Et cue-bid er en melding som viser kontroll i den meldte fargen. Det viser 1. kontroll (ess eller renons) eller 2. kontroll (konge eller singleton). Vi kan definere et cue-bid slik: Ny(e) farge(r) etter at trumffargen er avtalt og vi har krevd til utgang.

Cue-bid forekommer vanligvis på 4-trinnet (unntatt 3 spar når hjerter er trumf og etter slemvitt i minor på 3-trinnet). Etter meldingsforløpet 1 kl - 1 sp - 2 sp

vil en ny farge på 3-trinnet være trial-bid med utgangsinteresse, mens en ny farge på 4-trinnet (1 kl - 1 sp - 2 sp - 4 ru) vil være Splinter. Hvis meldingsforløpet går 1 hj - 2 kl - 3 kl (krav!), vil en ny farge på 3-trinnet vise hold i fargen og interesse for 3 grand.

Eksempler på cue-bid:

1 ru - 2 sp  
3 sp - 4 kl

1 hj - 3 hj  
3 sp

Meldinger som ikke er cue-bid:

1 sp - 2 sp  
3 ru


1 hj - 2 ru  
3 sp - 4 hj

1 hj - 3 kl  
4 kl - 4 hj

I de to siste eksemplene er 4 hjerter fra svarhånden forslag til kontrakt.

Vi kan dele cue-bid inn i to kategorier; aktive og passive. Et passivt cue-bid er alltid under trumffargen og lover ikke tillegg, mens et aktivt cue-bid passerer trumffargen og viser tillegg.

**Eksempel 7 c)**

<p>♠ E K D 8 4 3 ♥ K 7 ♦ E D 3 2 ♣ 6</p>		<p>♠ kn 7 6 5 ♥ E 9 6 5 ♦ 8 ♣ E 8 5 3</p>
--	---	---

Vest	Øst
1 sp	3 sp
4 kl	4 ru
4 hj	5 kl
5 ru	5 hj
6 ru	7 sp
pass	

Etter at øst har invitert til utgang, slem-inviterer vest med et cue-bid av 4 kløver. Øst viser ruterkontroll med 4 ruter (passivt cue-bid), og vest kontroll-melder hjerter. 5 kløver fra øst viser nå tillegg (aktivt cue-bid). Deretter viser vest og øst sine respektive kontroller før øst hopper til den glimrende kontrakten 7 spar.

### Splinter:

Splinter definerer vi som et dobbelthopp (enkelthopp i andre melderunde) i en ny farge. Over makkers åpning viser Splinter renons, mens det er singleton eller renons i senere melderunder. Meldingen lover minst 4-kort støtte til makker og er i utgangspunktet en mild sleminvitt.

Den mest kjente Splinter er kanskje et hopp til 4-trinnet etter åpning 1 i major, eksempelvis 1 sp - 4 kl. Da har man kløverrenons og minst 4-kort sparstøtte. Med singel kløver og en hånd god nok til utgang bruker man Stenberg.

Alle sekvenser nedenfor definerer vi som Splinter:

- a) 1 kl - 3 hj (renons)
- b) 1 hj - 3 sp (renons)

- c) 1 sp - 4 hj (renons)
- d) 1 kl - 1 sp  
3 ru (singel/renons)
- e) 1 hj - 2 ru  
3 sp (singel/renons)
- f) 1 sp - 2 ru  
4 kl (singel/renons)
- g) 1 kl - 1 hj  
2 kl - 3 sp (singel/renons)
- h) 1 NT - 2 ru  
2 hj - 4 kl (singel/renons)
- i) 2 kl - 2 ru  
2 sp - 4 kl (singel/renons)

**Eksempel 7 d)**

♠ K 6 ♥ KD 9 6 5 ♦ KD 3 ♣ 10 8 7		♠ E 8 5 2 ♥ E 10 4 2 ♦ kn 10 9 4 2 ♣ -
<b>Vest</b>		<b>Øst</b>
1 hj 4 NT 6 hj		4 kl 5 hj pass

Vest ser at tilpasningen er fin, og legger kontrakten i 6 hjerter via RKCB.

**Eksempel 7 e)**

♠ ED 7 4 3 ♥ KD 10 7 ♦ 6 ♣ kn 6 4		♠ K 9 8 6 2 ♥ - ♦ E 8 5 2 ♣ E 9 3 2
--	--	--

Vest	Øst
1 sp 4 sp	4 hj pass

Her er det dårlig tilpasning, så vest bøyer av i 4 spar. Vi ser at om østs kløver- og hjerterfarge hadde vært byttet, ville 7 spar vært toppkontrakten!

**Eksempel 7 f)**

♠ E 9 ♥ 6 ♦ K 9 4 2 ♣ ED 10 8 6 5		♠ 7 ♥ E kn 7 4 3 ♦ E 10 8 5 ♣ K kn 9
<b>Vest</b>		<b>Øst</b>
1 kl 2 kl 4 NT 5 NT pass		1 hj 3 sp 5 kl 6 kl

Når vest gjenmelder 2 kløver, viser han nesten alltid 6-kort farge (unntaket er en svak hånd med 5-kort kløver og 4-kort ruter). Øst viser singleton spar og kløverstøtte ved å hoppe til 3 spar. Vest, som nå har fått en kjempéhånd, kan gå rett i RKCB, men på storeslemsinvidden har øst ingenting å tilføye.

### ”Store frie” (trumfspørremelding):

Noen ganger vet vi at vi har stikk nok til å spille storeslem bare trumffargen er god nok. Den kan vi sjekke ved å hoppe til 5 grand, en trumfspørremelding som kalles ”Store frie” eller ”Josephine” om du vil. Svarskalaen er avhengig av hva som er trumf:

Spar er trumf:

- 6 kl: Esset eller kongen i spar
- 6 ru: Damen i spar
- 6 hj: Ingen topphonnør i spar, men ekstra trumflengde
- 6 sp: Ingen topphonnør i spar, ikke ekstra trumflengde
- 6 NT: To av tre topphonnører i spar
- 7 sp: Tre (alle) topphonnører i spar

Over 6 kløver og 6 ruter kan man spørre med relèet (6 ruter og 6 hjerter) om makker har ekstra trumflengde. I så fall skal makker melde storeslem.

Hjerter er trumf:

Som ovenfor, bortsett fra at svaret 6 hjerter benekter topphonnører i hjerter.

Ruter er trumf:

- 6 kl: Èn topphonnør i ruter
- 6 ru: Ingen topphonnør i ruter
- 6 NT: To av tre topphonnører i ruter
- 7 ru: Tre (alle) topphonnører i ruter

Kløver er trumf (5 spar er "Store frie"!):

- 5 NT: Èn topphonnør i kløver
- 6 kl: Ingen topphonnør i kløver
- 6 NT: To av tre topphonnører i kløver
- 7 kl: Tre (alle) topphonnører i kløver

Når er så 5 grand "Store frie"? Kun ved hopp til 5 grand og i cue-bid sekvenser!

Vest	Øst
1 sp	5 NT
6 kl	6 ru
7 sp	pass

Etter at makker har åpnet med 1 spar, er det ikke nødvendig for øst å gå rundt grøten med Splinter i kløver. Alt han er interessert i er hvordan makkers sparfarge ser ut. Det får han greie på ved å bruke 5 grand som "Store frie". Når makkeren viser fram spar ess (eller konge) og benekter spar dame med 6 kløver, er øst interessert i om vest har flere enn 5-kort spar (ekstra lengde). Det spør han om med 6 ruter, og makker melder da storeslemmen. Den står på trumfen 2-1 eller at man klarer å gjette hvem som har spar dame tredje.


### Stenberg:

Svensken Alvar Stenberg er opphavsmannen til denne konvensjonen. Senere har det dukket opp andre varianter i "Modern standard" av Mats Nilslund og i Romex-systemet av George Rosenkrantz. Vår versjon av Stenberg er en blanding av de to sistnevnte.

Konvensjonen innebærer at når svarhånden hopper til 2 grand etter makkers majoråpning, krever han til utgang og gir samtidig beskjed om minst 4-kort trumfstøtte.

Hvis vi melder utgang direkte i makkers åpningsfarge, eksempelvis 1 sp - 4 sp, viser vi en hånd som er spillesterk, men svak honnørmessig. Svarhånden må derfor innlede med 2 grand når han har en åpningshånd med 4-kort trumfstøtte.

**Eksempel 7 g)**

♠ E kn 10 9 7 2		♠ K 8 6 4
♥ D 3 2		♥ E 6
♦ 8		♦ EKDKn 10 7 5
♣ K D 7		♣ -

Åpningshånden gjenmelder slik:

1 sp - 2 NT

?

3 kl: Sidefarge i kløver og tillegg, minst

5-kort spar og minst 4(3)-kort kløver

3 ru: Sidefarge i ruter og tillegg, minst

5-kort spar og minst 4(3)-kort ruter

3 hj: Sidefarge i hjerter og tillegg, minst

5-kort spar og minst 4-(3) kort hjerter

3 sp: Minimum

3 NT: 18-19 hp, balansert, 4- eller 5-

kort spar

4 kl/4 ru: Renons i kløver/ruter

4 hj: Renons i hjerter og maksimum

4 sp: Renons i hjerter og minimum

1 hj - 2 NT

?

3 kl: Sidefarge i kløver og tillegg, minst

5-kort hjerter og minst 4(3)-kort kløver

3 ru: Sidefarge i ruter og tillegg, minst

5-kort hjerter og minst 4(3)-kort ruter

3 hj: Minimum

3 sp: Sidefarge i spar og tillegg, minst

5-kort hjerter og minst 4(3)-kort spar

3 NT: 18-19 hp, balansert, 4- eller 5-

kort hjerter

4 kl/4 ru: Renons i kløver/ruter

4 hj: Renons i spar og minimum

4 sp: Renons i spar og maksimum

Det videre meldingsforløp etter Stenberg er som følger:

A) *Åpner har vist sidefarge*

Hvis svarhånden (den som bruker Stenberg) melder trumffargen på 3-trinnet, er dette et spørsmål om singleton. Har åpneren en singleton, melder han av

singleton-fargen billigst mulig. Har han ikke singleton, melder han 3 grand.

Hvis svarhånden melder en hvilken som helst farge over svarhåndens sidefarge (gjelder også dersom han løfter sidefargen et hakk), viser dette singleton i den meldte fargen.

Hvis svarhånden melder utgang direkte over åpners svar, viser dette en minimumshånd (benekter sleminteresse).

B) *Åpner har gjenmeldt egen farge*

Melder svarhånden en ny farge, viser han singleton der og sleminteresse.

Hvis svarhånden melder 3 grand, spør han etter cue-bid hos åpneren.

C) *Åpner har gjenmeldt 3 grand*

Ny farge fra svarhånden er cue-bid.

4 i trumffargen viser minimum.

Vi avrunder med en liten historie:

Selv verdens beste bridgespiller kunne ikke ha unngått å pådra seg diverse beteri i et forsøk på å gjøre storeslem i grand, og husets frue hadde is i stemmen da hun så på sin gemal og makker og sa: *"Jeg hadde fire ess og tre konger. Hva i all verden hadde du å melde grand på?"* Han svarte, ikke helt støtt: *"To damer, to knekter og fire pjoletter."*

*Vi håper at dette kapittelet har gitt deg et godt innblikk i slemkonvensjonene du har til rådighet i BIN Standard.*

## BIN Standard (8. kap.):

# Åpningsmeldinger på høyere trinn

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**I første kapittel i dette særtrykket av BIN Standard, definerte vi de høyere åpningsmeldingene slik:**

2 kl: Sterk, eneste kravåpning

2 ru: Svake 2

2 hj: Svake 2

2 sp: Svake 2

2 NT: 20-21 hp

3 kl: Sperremelding

3 ru: Sperremelding

3 hj: Sperremelding

3 sp: Sperremelding

3 NT: Gående minor

4 kl: Sperremelding

4 ru: Sperremelding

4 hj: Spillemelding

4 sp: Spillemelding

spiller naturlig må vente med dette til andre melderunde. På den annen side får vi normalt melde i fred når vi åpner med 2 kløver, mens presisjonsåpningen er et yndet mål for destruktive forsvarskonvensjoner.

I Acol brukte man opprinnelig halvsterke 2-åpninger og 2 kløver som utgangskrav. Men etter hvert som svake 2-åpninger har gått sin seiersgang over hele kloden, har 2 kløver måttet dekke flere sterke håndtyper.

### **BIN Standards 2 kløver:**

Vår 2 kløver er relativt forskjellig fra "Halles 2 kløver". Den viktigste forskjellen er at sekvensene 2 kl - 2 hj og 2 kl - 2 sp i vårt system viser 5-kort farge, mens "Halles 2" her ikke krever mer enn 4-kort farge.

Hvis vi sammenligner en sterk 2 kløver åpning med 1 kløver åpning i presisjon, har sistnevnte en opplagt fordel ved at den begynner meldingsforløpet ett trinn lavere. Det største fortrinnet i presisjon har man på hender fra 16 til 20 hp, hvor man får vist styrken direkte, mens vi som

### **Hvilke krav setter vi til åpningen 2 kløver?**

I riktig gode, gamle dager var det antall honnørstikk som avgjorde. Så kom poengberegningen inn i bildet. Det siste skuddet på stammen er den såkalte "taperteorien" (Losing Trick Count). Den teorien går ut på at i enhver farge finnes det tre tapere. Hvis en farge inneholder en honnør (ess, konge eller dame), eller er på to kort (dobbelton), har fargen to tapere. Med to topphonnører eller en singleton har fargen bare én taper, mens en farge hvor man er renons, har esset singel, ess-konge dobbel eller ess-konge-dame, er uten

tapere. Ess er selvfølgelig mer verd enn damer, og dermed blir det litt skjevt at både Dxx og Ekn10 regnes som to tapere. Vær oppmerksom på dette, slik at du kan foreta en opp- eller nedjustering når du har spesielt gode eller dårlige fargekombinasjoner.

En normal åpningshånd inneholder sju tapere, mens vi setter følgende krav til åpningen 2 kløver:

- 1) Minst 22 hp, eller
- 2) Maksimalt fire tapere der en major er hovedfarge, eller
- 3) Maksimalt tre tapere, eventuelt ni sikre stikk, der en minor er hovedfarge.

Grunnen til at vi bruker så strenge krav til åpningen 2 kløver, er at meldingen vanligvis er krav til utgang. Men det er visse unntak fra denne regelen:

- 1) Åpner gjenmelder 2 grand (22-24 hp) etter makkers avslag. Svarhånden kan da passe.
- 2) Åpneren gjenmelder 2 hjerter eller 2 spar etter avslaget 2 ruter. Svarhånden melder 3 kløver som nytt avslag. Hvis åpneren gjenmelder sin farge på 3-trinnet, er dette ikke lenger krav.

### **Svar på 2 kløver:**

2 kl - ?

2 ru: Avslag (0-5 hp ubalansert eller 0-7 hp balansert).

2 hj/sp: Minst 5-kort og minst 6 hp.

2 NT: Balansert hånd og minst 8 hp.

3 kl/ru: Minst 5-kort og minst 6 hp.

3 hj/sp: Gående farge, minst 6-kort.

4 kl/ru: Gående farge, minst 6-kort.

### **Den sterke håndens gjenmelding etter 2 kløver - 2 ruter:**

2 kl - 2 ru

?

2 hj/sp: Minst 5-kort farge. Krav for en runde.

2 NT: 22-24 hp, balansert. Kan inneholde 5-kort major.

3 kl/ru: Minst 5-kort farge. Utgangskrav.

3 hj/sp: Naturlig utgangskrav. Fastsetter trumffargen. Ber om cue-bid.

3 NT: 25-27 hp, balansert.

4 hj/sp: Spillemelding. 9-10 spillestikk uten sleminteresse.

4 NT: 28-30 hp, balansert.

### **Den svake håndens gjenmelding etter 2 kløver - 2 ruter:**

2 kl - 2 ru

2 hj - ?

2 sp: 4-7 hp, minst 4-kort spar.

2 NT: 4-7 hp, balansert.

3 kl: 0-3 hp, nytt avslag (dobbel negativ). Eneste melding som gjør det mulig å stoppe under utgang.

3 ru: 4-5 hp, minst 5-kort farge.

3 hj: 4-7 hp, minst 3-kort støtte og lover minst ett cue-bid.

3 sp: Splinter med hjerterstøtte.

4 kl/ru: Splinter med hjerterstøtte.

4 hj: 4-7 hp, minst 3-kort støtte og benekter cue-bid.

2 kl - 2 ru

2 sp - ?

Svarer som etter 2 kl - 2 ru - 2 hj. 2 grand, 3 ruter og 3 hjerter er naturlig utgangskrav, mens 3 kløver er nytt avslag.

2 kl - 2 ru  
2 NT - ?

Svarhånden melder som etter åpning 2 grand, altså med Puppet-Stayman, overføringer og minor-søk.

2 kl - 2 ru  
3 minor - ?

Ny farge bør vise minst en grei 4-kort farge. Høyning til 4 i minoren er slem-  
invitt – ellers melder man 3 grand.

2 kl - 2 ru  
3 majør - ?


Svarhånden viser en eventuell første-  
kontroll på direkten, melder 3 grand  
med trumfhonnør eller andrekontroll,  
og sier ellers 4 i makkers majørfarge.

2 kl - 2 ru  
3 NT - ?


4 kløver ber makker melde sine 4-kort  
farger nedenfra, 4 ruter er naturlig slem-  
invitt, mens 4 hjerter og 4 spar er spille-  
melding.

### Etter positivt svar på 2 kløver:

Når makker svarer positivt på 2 kløver,  
er man straks i slemsonen. Hvis man har  
22-24 hp og mangler god støtte til  
makkers farge, bør man gjennelde grand  
på laveste nivå. Etter innledningen  
2 kløver - 2 grand vil 3 kløver fra åpner  
be svarhånden melde sine farger neden-  
fra. Finner man en trumftilpasning, kan  
man starte en cue-bid sekvens.

Eksempel 8 a)		
♠ E K D 10 8 6		♠ 4
♥ E D kn		♥ 10 6 5 2
♦ E 5 3		♦ kn 7 6 4
♣ 4		♣ 9 8 7 2
Vest		Øst
2 kl	2 sp	2 ru
2 sp	3 sp	3 kl
3 sp		pass

Vest har fire tapere med spar som trumf,  
og tilfredsstillende kravet til å åpne med  
2 kløver. 2 ruter er avslag, 2 spar er  
naturlig krav, og 3 kløver er et nytt av-  
slag. Med bare ni spillestikk nøyer vest  
seg med 3 spar, som øst kan og bør passe.

Eksempel 8 b)		
♠ E K D 7 4 2		♠ kn 10 6 3
♥ E		♥ kn 6 4 2
♦ E K 10 6		♦ D 7 4
♣ E K		♣ 6 3
Vest		Øst
2 kl	2 sp	2 ru
2 sp	5 kl	4 sp
5 kl	7 sp	5 ru
7 sp		pass

Selv om vest har utgang på egen hånd,  
nøyer han seg med 2 spar over 2 ruter.  
Når øst hopper til 4 spar, viser det spar-  
støtte og 4-7 hp, men benekter 1. og 2.  
kontroll i en sidefarge. 5 kløver fra vest  
er cue-bid, og øst kan da vise frem ruter  
dame med 5 ruter. Det er alt vest trenger  
for å melde storeslemmen.

## **Åpning 2 ruter, 2 hjerter og 2 spar:**

Disse åpningene faller inn under kategorien ”svake 2”. I revidert BIN Standard vil det si 5-9 hp og normalt 6-kort farge.

Når man vurderer om man skal åpne i svake 2, er soneforholdet og fargekvaliteten viktig. I gunstige soner (motparten i sonen, vi utenfor) kan vi gjerne driste oss til å åpne med svake 2 selv uten topphonnører i fargen! Grunnen er at det er lite attraktivt å straffedoble oss i disse soneforholdene, og sperreåpninger er først og fremst et destruktivt våpen for å gjøre det vanskelig for motparten å finne rett kontrakt.

I like soner, og spesielt i ugunstig sone, bør fargekvaliteten være bedre. To topphonnører sjette er i alle tilfeller en god nok farge for å åpne med svake 2.

I tredjehånd er man friere til å åpne med svake 2, siden makker har vært i pass i åpning og begrenset sin poengstyrke. Derfor kan man gjerne være litt svakere eller litt sterkere enn de opprinnelige poengintervallene. Det er heller ikke forbudt å åpne med svake 2 på en bra 5-kort farge hvis man sitter i gunstig sone. Motstanderen som sitter etter deg, har sannsynligvis en meget god hånd, og han kan nå få problemer med å beskrive sin styrke og fordeling.

I fjerdehand er det ytterst lite frekvent at du skal sitte med 5-9 honnørpoeng og en 6-kort farge. Derfor brukes åpningene 2 ruter, 2 hjerter og 2 spar i denne posisjonen til å vise 6-kort farge og 11-15 honnørpoeng.

## **Svar på svake 2:**

En ny farge fra svarhånden er ikke krav, men normalt konstruktivt.

Enkel og dobbel høyning av åpningsfargen er spillemelding.

2 grand er minst invitt til utgang, og ber åpner vise fram en eventuell kortfarge på 3-trinnet.

## **Åpners gjenmelding etter 2 grand:**

Etter 2 grand svarer åpningshånden en eventuell singleton eller renons på 3-trinnet. Uten kortfarge melder han 3 i fargen sin med minimum (5-7 hp) og 3 grand med maksimum (7-9 hp).

Etter svar på 2 grand vil 3 i åpningsfargen fra svarhånden (som brukte 2 grand) være invitt til utgang. Melder svarhånden 3 i motsatt major, er det krav med minst 5-kort farge. Melder svarhånden en minor på 4-trinnet, er det cue-bid (første- eller andrekontroll) med åpningsfargen som trumf.

Etter 2 ruter, 2 hjerter og 2 spar i fjerdehand spør 2 grand etter singleton. Åpningshånden melder da av en eventuell singleton. Uten singleton meldes 3 i fargen med minimum (11-13 hp) og 3 grand med maksimum (14-15 hp).

## **Sperreåpninger:**

Med en sperreåpning mener vi her en åpning på 3-trinnet eller 4-trinnet.

En sperreåpning stjeler mange meldetrinn, og hovedhensikten er naturligvis

å gjøre det vanskeligere for motparten å finne rett kontrakt. For sperreåpninger kreves en lang farge (minst 6-kort, normalt 7-kort) og relativt lite honnørpoeng (under åpningsstyrke). Nettopp det at man er svak poengmessig, øker sjansene for at motparten har gode kort.

Noen ganger treffer vi imidlertid makker med en sterk hånd. Derfor må en sperreåpning skje etter visse retningslinjer, slik at makker har sjansen til å foreta en fornuftig avgjørelse etter en slik åpning.

Følgende faktorer bør vurderes før man eventuelt sperreåpner:

- 1) Risiko mot gevinst (soneforhold)
- 2) Posisjon ved bordet (første-, andre- eller tredjehånd)
- 3) Offensiv styrke (stikkpotensial)
- 4) Defensiv styrke (motspillsverdier)

En sperreåpning bør være så god at skulle du bli doblet, risikerer du ikke stort mer enn verdien av motpartens forventede utgang. 3-2-1 regelen tilsier at du tåler tre beten i gunstig sone, to beten i lik sone og èn bet i ugunstig sone. Om du skulle følge denne regelen slavisk, ble det nok ikke så ofte du fikk åpne med en sperremelding. Vi vil heller foreslå 4-3-2 regelen når du vurderer om du skal åpne eller ei. Du bør nok likevel være mer restriktiv i parturnering enn i lagkamp, for 800 mot 650 er bare 5 IMP, mens det er forskjellen mellom topp og bunn i par.

Åpning 3 i minor viser normalt to topphonnører sjuende i ugunstig sone, mens i like soner og gunstig sone kan èn topp-

honnør sjuende eller to topphonnører sjette være nok.

Åpning 3 i major bør vise cirka sju spillestikk i ugunstig sone og cirka seks spillestikk i like soner. I gunstig sone kan man nesten åpne med en hvilken som helst 7-kort farge!

### **Åpning 3 grand:**

Denne åpningen viser en gående minorfarge på minst 7-kort, med maksimalt en dame ved siden av. Svarhånden melder 4 kløver for å spille på 4-trinnet (åpneren korrigerer med ruterfarge). 4 ruter fra svarhånden er slemminvitt med åpnerens minorfarge. Etter 4 ruter kontrollmelder åpneren kortfarge i major på 4-trinnet, melder 4 grand uten singleton (7-2-2-2 fordeling), og sier 5 i fargen sin med kortfarge i motsatt minor!

### **Åpning 4 kløver og 4 ruter:**

Normalt 8-kort farge uten to av tre topphonnører, slik at 3 grand ikke virker aktuelt.

Over 4 kløver og 4 ruter er 4 i major spillemelding, motsatt minor cue-bid og 4 grand RKCB.

### **Åpning 4 hjerter og 4 spar:**

Spille(sperre)melding etter 4-3-2-regelen.

Over 4 hjerter og 4 spar er 5 i minor cue-bid, mens 4 grand er RKCB.

*Med dette håper vi at du har fått god oversikt over systemets kravåpning og de ulike sperreåpningene.*

# BIN Standard (9. kap.): Motparten forstyrrer

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**Vi har så vidt begynt på et nytt år – ungdommens år – og vi kan ikke regne med at ting vil være som de en gang var.**

I fjor kunne vi melde i fred og ro – ingen forstyrret oss. Men fra nå av må vi være forberedt på innmeldinger fra alle kanter. Og jo yngre de er, desto mer ødelegger de. Selv i BIN Standard må vi ta våre forholdsregler og ha en strategi mot forstyrrende innblanding. Vi deler inn motpartens innmeldinger slik:

- 1) Innmeldinger på lavt nivå
- 2) Innmeldinger på høyt nivå
- 3) Motparten dobler opplysende

## **1) Innmeldinger på lavt nivå:**

Dette gjelder de situasjonene hvor vi har åpnet med 1 i farge og motparten melder inn en naturlig fargemelding til og med 2 spar – altså det samme intervallet hvor vi benytter en klassisk negativ dobling.

Etter en innmelding må vi ta stilling til om vi skal passe, melde farge eller grand, støtte makker, doble negativt eller kreve ved å overmelde motpartens farge.

Hva som er riktig i det aktuelle tilfellet, må du vurdere ut fra din erfaring og makkerskapsavtaler. Førstnevnte kan vi ikke hjelpe deg så mye med, men vi vil

definere ulike meldealternativer slik at du og din makker kan hankses bedre med en innmelding.

## **Negativ dobling:**

Hvis vi har muligheten til å avgi en naturlig melding, bør vi gjøre det. Ofte vil imidlertid fiendens innmelding umuliggjøre vår melding fordi:

- A) Vi ikke har honnørstyrke eller fargelengde til å melde på 2- eller 3-trinnet
- B) Vi ikke har hold i motpartens farge

I noen av disse tilfellene vil vi kunne bruke en negativ dobling som i prinsippet viser minst 4-4 i de umeldte fargene. For at doblingen skal kunne brukes oftere, er det spesielt lengden i umeldt(e) majorfarge(r) som blir prioritert. Jo svakere hånd du dobler negativt med, desto viktigere er det at du har lengde i begge umeldte farger, eventuelt tilpasning til makkers farge.

Vi kan stille opp de ulike mulighetene for en negativ dobling slik:

*1 kl - 1 ru - x:* Nøyaktig 4-4 i major.

*1 kl - 1 hj - x:* Nøyaktig 4-kort spar.

*1 kl - 1 sp - x*: 4-kort hjerter, eventuelt lengre hjerter, men for svak til 2 over 1.

*1 kl - 2 ru - x*: Normalt 4-4 i major, eventuelt en sterk hånd med bare én 4-kort major.

*1 kl - 2 hj/sp - x*: 4-kort farge i motsatt major, eventuelt lengre majorfarge, men for svak til å kreve.

*1 ru - 1 hj - x*: Nøyaktig 4-kort spar.

*1 ru - 1 sp - x*: 4-kort hjerter, eventuelt lengre hjerter, men for svak til 2 over 1.

*1 ru - 2 kl - x*: Normalt 4-4 i major, eventuelt en sterk hånd med bare én 4-kort major.

*1 ru - 2 hj/sp - x*: 4-kort i motsatt major, eventuelt lengre majorfarge, men for svak til å kreve.

*1 hj - 1 sp - x*: Minst 4-4 i minor.

*1 hj - 2 kl/ru - x*: 4-kort spar, eventuelt lengre spar, men for svak til 2 over 1.

*1 hj - 2 sp - x*: Minst 4-4 i minor.

*1 sp - 2 kl/ru - x*: 4-kort hjerter, eventuelt lengre hjerter, men for svak til 2 over 1.

*1 sp - 2 hj - x*: Minst 4-4 i minor.

Hvor sterk må man være for å doble negativt? Hvis makker har mulighet til å svare på 1-trinnet, kan man være nede i 6 hp, men hvis makker må melde på et høyere trinn, må man ha honnørstyrke og tilpasning som er tilstrekkelig.

Etter innmelding er fremdeles ny farge krav, majorfarge på 2- og 3-trinnet viser alltid minst 5-kort, mens minorfarge kan være på 4-kort. Etter innmelding 1 hjerter viser 1 spar minst 5-kort farge.


Når du spiller med negative doblinger, må åpningshånden gjenåpne med svakere kort enn ellers. Hvis meldingsforløpet går 1 sp - (2 ru) - pass - (pass), har svarhånden enten dårlige kort, eller

så er han interessert i å straffedoble 2 ruter. Jo kortere åpningshånden er i innmeldingsfargen, desto større er sjansen for at makkeren vil passe ned en dobling. Som en tommelfingerregel kan vi si at med to eller færre kort i motpartens farge, bør man reåpne, selv med en minimumshånd. Man bør imidlertid ikke gjenåpne med dobling hvis man har en svært skjev eller ensidig hånd. Da bør man heller melde naturlig. Spør deg selv om du ville stått med på en klassisk straffedobling fra makker. I så fall kan du gjenåpne med dobling – hvis ikke, meld det du har.

Hvis svarhånden overmelder motpartens farge etter makkers minoråpning, eksempelvis 1 kl - (1 hj) - 2 hj, er dette minst invitt til utgang med kløvertilpasning. Denne meldingen benekter 4-kort (eller lengre) umeldt(e) majorfarge(r). Åpneren gjenmelder 2 grand eller 3 i minoren med minimum. En ny farge viser tillegg.

Hvis svarhånden overmelder motpartens farge etter at makkeren åpnet med 1 i major, eksempelvis 1 hj - (1 sp) - 2 sp, er dette minst invitt til utgang med hjertertilpasning. 2 grand er naturlig invitt.

**Eksempel 9 a)**

<p>♠ kn 4 ♥ K D 7 2 ♦ D 8 6 3 2 ♣ 6 5</p>		<p>1 sp - (2 kl) - ?</p>
---	---	--------------------------

Dobl negativt! En ideell hånd for en negativ dobling; 4-kort hjerter, ruterfarge og semi-tilpasning til makker.

### Eksempel 9 b)

♠ 85  
 ♥ 72  
 ♦ E kn 952  
 ♣ K kn 74

1 sp - (2 hj) - ?

Dobl negativt! Viser minst 4-4 i minor.

### Eksempel 9 c)

♠ K 6  
 ♥ D 107  
 ♦ K kn 952  
 ♣ K 42

1 sp - (2 ru) - ?

Pass! Forhåpentligvis doubler makker...

### Eksempel 9 d)

♠ E kn 954  
 ♥ K 54  
 ♦ 6  
 ♣ D kn 103

1 sp - (2 ru) - p - (p)  
?

Gjenåpni med en dobling! Singel ruter kan tyde på at makker har straffepasset!

### Eksempel 9 e)

♠ E 1084  
 ♥ D 964  
 ♦ 6  
 ♣ E D 109

♠ K 762  
 ♥ E K 3  
 ♦ K 842  
 ♣ 74

Vest	Nord	Øst	Syd
1 kl	2 ru	x	pass
2 hj	pass	3 NT	pass
4 sp	pass	pass	pass

Når svarhånden først doubler negativt, for så å melde grand etter at åpner har meldt en ny farge, viser han 4-kort i den umeldte fargen. Når svarhånden i dette tilfellet ikke støtter hjerterfargen, melder 3 grand, viser han 4-kort spar pluss ruterhold.

### Eksempel 9 f)

♠ E 63  
 ♥ E kn 8  
 ♦ K D 72  
 ♣ kn 96

1 ru - (1 sp) - ?

Meld 2 spar; minst invitt til utgang med ruterstøtte. Har makker Dxx (Dx) i spar, skal granden på hans hånd.

### Eksempel 9 g)

♠ 72  
 ♥ E kn 105  
 ♦ K 8  
 ♣ E 10952

1 kl - (1 sp) - x - (2 sp)  
?

Meld 3 hjerter! Riktignok minimums-åpning, men erfaringsmessig tror vi det er riktig å melde med god tilpasning. Det er viktig å avtale dette med makker slik at han ikke tror 3 hjerter viser mye tillegg – mange spiller nemlig slik.

Generelt bør åpner, etter en negativ dobling fra makker, anstrenge seg for å melde makkers majorfarge med 4-kort støtte. Har makkers dobling indikert en major og en minor, bør åpner vurdere å gjenmelde grand eller egen god farge fremfor å melde makkers mulige minorfarge. Åpner bør også være forsik-


ting med å støtte makkers majorfarge med bare 3-kort støtte.

## 2) Innmeldinger på høyt nivå:

Dette er de tilfellene der vi åpner med 1 i farge og nestemann sperremelder fra 3 kløver og oppover. Litt av de samme vurderinger får vi når begge motstanderne er med og sperrer. Noe av det vanskeligste i bridge er nemlig å "gjette riktig" når alle rundt bordet deltar aktivt i meldingsforløpet.

La oss ha én ting klart for oss: Når meldingsforløpet nærmer seg faretruende høyder, er det din bridgeerfaring og dine avtaler med makker som best kan løse flokene. På dette området er det dessverre ikke så mye å hente på å lese teori.

**Eksempel 9 h)**

♠ K 9 4 ♥ E D 6 ♦ D 10 4 ♣ D 9 6 2		1 hj - (3 sp) - ?
---	---	-------------------

Alternativene er dobler (styrkevisende), 3 grand og 4 hjerter. Hva som er rett, vet du først når du får se alle hendene. En viktig faktor er soneforholdene. Det vil for eksempel være mer attraktivt å doble motparten i ugunstig sone enn i gunstig sone. Ofte vil du også ha en viss peiling på dine motstanderes meldestil. Du kjenner sikkert noen som pleier å ta i litt for mye når de melder inn!

Etter innmelding på et høyt nivå vil ny farge fortsatt være krav, så fremt utgang

ikke er nådd. For eksempel vil 1 ru - (3 sp) - 4 hj være forslag til kontrakt. Jo høyere motparten melder inn, desto mer går en dobling over fra å være negativ til å bli styrkevisende. Ren straffedobling er det imidlertid aldri. Har åpneren en skjev hånd med en eller to farger, må han vurdere å ta ut makkers dobling. Som før nevnt er soneforholdene viktig i en slik vurdering. Tar man ut doblingen i sin egen farge, bør fargekvaliteten være god, siden svarhånden kan være kort i din farge.

Overmelder vi motpartens farge etter at de har meldt inn 3 kløver eller høyere, vil dette automatisk være en sleminvitt med støtte i makkers farge. Går for eksempel meldingsforløpet:

1 hj - (3 ru) - 4 ru - (pass)  
4 hj - (pass) - 4 sp

lover man sparkontroll (cue-bid) med hjerter som trumf.

## 3) Motparten dobler opplysende:

Vi skal se nærmere på de ulike alternativene svarhånden har etter at andrehånd har doblet opplysende etter makkers åpning. Pass viser i prinsippet dårlige kort, og de andre tre alternativene er som følger:

- A) Støtte til makkers åpningsfarge
- B) Redobling
- C) Farge- eller grandmelding

### Støtte til makkers åpningsfarge:

Med støtte i åpningsfargen bør man vise denne så tidlig som mulig. For å diffe-

rensiere svarhåndens muligheter noe, foreslår vi disse alternativene:

1) Enkel høyning (1 hj - (x) - 2 hj) er som om det hadde gått pass i mellom, men kan være litt svakere (4-5 hp) for å hjelpe makker med utspillet samt å gjøre det vanskeligere for motparten.

2) Dobbel høyning (1 kl - (x) - 3 kl) er en ren sperremelding og lover ingen honnørstyrke. Sonebetont.

3) Hopp til 2 grand (1 hj - (x) - 2 NT) viser en hånd med minst 4-kort støtte i makkers åpningsfarge og er minst invitt til utgang. Altså en hånd hvor man ville meldt 3 i åpningsfargen eller 2 grand som Stenberg uten dobling.

4) Hopp til utgang (1 hj - (x) - 4 hj) er omtrent som uten innblanding fra motparten, kanskje noe svakere.

5) Redobling etterfulgt av støtte under utgangsnivå er naturlig, men ikke krav.

### **Redobling:**

Redobling er, utenom hopp til 2 grand, eneste kravmelding svarhånden har til disposisjon. Redobling viser minst 10 hp, som betyr at du og makker disponerer over halvparten av honnørstyrken. Normalt vil svarhånden være interessert i å straffedoble noen av motpartens redningsaksjoner, men det kan også være innledningen til å vise egen farge eller støtte makker med 3-kort tilpasning.

Redobling etterfulgt av egen farge er altså krav for en runde. Etter redoblingen får ikke motparten spille grand

eller udoblet delkontrakt under 2 spar. Etter at svarhånden har redoblet, bør åpningshånden melde direkte med en svak fordelingshånd (enseter eller toseter), slik at meldingsforløpet 1 hj - (x) - xx - (pass) - pass viser enten en jevn hånd eller en sterk fordelingshånd.

### **Egen farge eller grand:**

Vi definerte redobling som eneste krav når motparten dobler opplysende. Det medfører at fargemelding fra svarhånden blir begrenset. Allikevel bør åpningshånden prøve å melde mest mulig naturlig, men med en jevn minimums-åpning kan han passe makkers melding.

Når svarhånden melder en farge uten hopp etter dobling, viser det normalt 5-kort, men på ett-trinnet kan det være 4-kort farge. Fargemelding med hopp, eksempelvis 1 hj - (x) - 3 kl, er spenn. Hvis svarhånden melder 1 grand etter dobling, viser dette (7)8-9 hp, og han kan ha en dårlig 4-kort majorfarge.

*De to eldre damene hadde nettopp avsluttet et begynnerkurs i bridge, og skulle for første gang prøve ut sine ferdigheter. Det gikk bra lenge, men så inntraff katastrofen: 1 spar i åpning hos motparten, dobler og pass rundt! Ni stikk var ikke til å rokke. Etter å ha sjekket i meldeboksen, var motparten i ferd med å notere pluss 360 på slippet. Med sine nylærte kunnskaper grep imidlertid den ene damen inn: "Nei, nei – det kan du ikke skrive. Dette var opplysende dobling, ikke straffedobling!"*

*Vi håper at du nå har god kontroll selv om motparten skulle blande seg inn.*

## BIN Standard (10. kap.):

# Doblinger

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**Til nå har vi konsentrert oss om meldingene til åpneren og hans makker. Dessverre starter motparten meldingsforløpet halvparten av tiden, og da gjelder det å være forberedt.**

Etter at motparten har åpnet, må vi ta stilling til om vi skal passe, melde eller kanskje doble opplysende. Risiko kontra mulig gevinst vil være avgjørende for vårt valg. De fleste gangene vil det være lett å bestemme seg for om man skal doble eller ei, men i enkelte tilfeller vil vi ligge i grenseland.

I dette kapittelet vil vi forsøke å etablere noen normer for den opplysende doblingen og svarene på denne. Vi skal også se på andre typer doblinger.

Du er kanskje ikke enig i alt som står på de neste sidene, men mye kan du nok bruke. Bli enig med makker om hvilke doblinger dere skal ha på repertoaret.

### Opplysende dobling:

Dette var vel den første konvensjonelle meldingen som kom i bridgen, og den er, sammen med Stayman og Blackwood, etablert verden over. Kravene til en opplysende dobling er imidlertid ikke like over alt. I den tradisjonelle amerikanske robberstilen satte man strenge krav til honnrørstyrke og lengde

i umeldte farger. I den italienske stilen, derimot, krevde man stort sett bare egen åpning for å doble opplysende. Vår stil ligger et sted i mellom, kanskje nærmest den tradisjonelle, da vi stiller en del krav til tilpasningen til de umeldte fargene.

Vi definerer en opplysende dobling slik:

En dobling av en fargemelding på 1-, 2- eller 3-trinnet, forutsatt at:

- Makker til den som doubler opplysende ikke har avgitt andre meldinger enn pass.

- Motparten ikke har meldt mer enn to farger.

Her følger noen eksempler på en opplysende dobling (motpartens meldinger står i parantes):

- a) (1 hj) - x
- b) (1 hj) - pass - (2 kl) - x
- c) (2 sp) - x
- d) (1 hj) - pass - (3 hj) - x
- e) (3 ru) - x
- f) (1 kl) - pass - (1 hj) - pass  
(2 hj) - x

Vi ser at alle disse eksemplene tilfredsstillende definisjonen.

Selv blant eksperter kan det være tvil om en dobling er opplysende eller straff. Her er tre av grensetilfellene:

g) (1 hj) - pass - (1 NT) - pass  
(2 hj) - x

Når man i andrehånd doubler en gjennmelding av åpningsfargen, er det etter den gamle skolen straffedobling, og mange spiller slik ennå. I vårt system definerer vi imidlertid også disse doblingene (se definisjonen) som opplysende.

h) (1 hj) - x - (2 hj) - pass  
(pass) - x - (3 hj) - pass  
(pass) - x

Den første doblingen er opplysende. Den andre doblingen er en gjentatt opplysende dobling som forteller om ekstra styrke. Også den tredje doblingen definerer vi som opplysende. Dobleren har opplagt vist en meget sterk trefargehånd, og han bør samtidig ha en del sikre defensive stikk.

i) (3 hj) - x

Forsvarsmeldinger mot sperreåpninger finnes det mange av. Vi definerer våre doblinger slik at dobling av 3 ruter er opplysende, mens dobling av 4 spar er styrkevisende. Dobler vi sperremeldinger i mellom dette, vil det være en kombinasjon av opplysende og styrkevisende dobling. Du bør for eksempel aldri doble 3 hjerter uten spartilpasning, men du kan være nødt til å doble 4 spar selv med kortfarge i hjerter.

Hvis åpningsmeldingen blir passet rundt til fjerdehand, gjelder stort sett de samme prinsippene som for å doble opplysende i andrehånd, selv om kravet til poengstyrke kan reduseres noe. En dobling som gjøres i fjerdehand, kalles en balanseringsdobling.

Også åpningshånden kan doble opplysende! Når motparten har blandet seg inn i meldingsforløpet, kan åpneren vise tilleggsstyrke og tilpasning til umeldt(e) farge(r) gjennom en opplysende dobling. Vår definisjon (se forrige side) gjelder også her:

j) 1 kl - (1 hj) - pass - (2 hj)  
x  
k) 1 ru - (pass) - pass - (1 sp)  
x  
l) 1 kl - (1 ru) - pass - (1 hj)  
x  
m) 1 sp - (2 ru) - pass - (3 ru)  
x

I ingen av disse eksemplene avgir doblerens makker noen annen melding enn pass, og doblingen er altså opplysende. I slike situasjoner lover åpneren en sterk hånd (cirka 15-19 hp) med mottakelighet i umeldt(e) farge(r).

### Hvilke krav stiller vi til en opplysende dobling?

I hovedtrekk starter vi tre typer hender med en opplysende dobling:

A) Hender med åpningsstyrke eller bedre og tilpasning til de umeldte fargene.

B) Sterke, balanserte hender som er for gode til innmeldingen 1 grand.

C) Enseter eller toseter som er for sterk til en vanlig innmelding.

### Hender med tilpasning til de umeldte fargene:

De fleste av dine opplysende doblinger vil være i denne kategorien. Du bør ha minst 3-kort i de umeldte fargene. Dobler du opplysende over en major-åpning, bør du ha 4-kort i motsatt major. Den helt ideale fordelingen er 4-4-4-1 eller 5-4-4-0 med kortfarge i motpartens åpningsfarge. Men hvis du insisterer på en slik fordeling for å doble opplysende, vil du sjelden få dratt frem rødlappen. Husk imidlertid at jo dårligere tilpasning du har til de umeldte fargene, desto sterkere bør hånden din være honnørmessig.

Med disse tre hendene dobler vi opplysende over motpartens ruteråpning:

Hånd 1	Hånd 2	Hånd 3
♠ K 9 8 5	♠ D 10 9 8	♠ E D kn
♥ K D 7 3	♥ K 10 8 7	♥ K D 10
♦ 7 4	♦ -	♦ 6 3
♣ E 10 7	♣ E kn 10 5 2	♣ K 10 8 7 2

Hvor mange poeng trenger vi for å doble opplysende? To faktorer vil være avgjørende:

- Hvilket trinn du tvinger makker til å svare på.
- Hvor god fordeling du har.

Minstekravet til en opplysende dobling øker jo høyere motparten åpner. Å kreve en melding av makker etter for eksem-

pel 3 spar, er mer risikofylt enn å doble 1 kløver. Også soneforhold, styrken på motpartens åpninger og om makker har passet i åpning eller ei, influerer på kravet til styrke og fordeling.

### Sterke, balanserte hender:

Vi har definert styrken for innmelding 1 grand til 15-17(18) hp. Hvis du skal doble opplysende med en hånd som har lavere honnørstyrke enn dette, må det være en hånd som passer inn under håndtype A).

Hvis vi dobler opplysende, for deretter å gjenmelde grand på laveste nivå, viser vi en hånd som var for sterk til å melde inn 1 grand direkte, det vil si (18) 19-21 hp.

Opplysende dobling etterfulgt av hopp i grand viser 22-24 hp.

Disse intervallene gjelder kun når makker har avgitt en tvungen minimumsmelding. Har makker meldt frivillig eller hoppet i en ny farge, må dobleren melde sterkere med over 18 hp (hopp i grand eller overmelding av motparten).

### Enseter eller toseter:

For å doble med denne typen hender, krever vi en poengstyrke på minst 16-17 hp. Dette betyr igjen at våre innmeldinger spenner over et bredt poengspekter. Du kan lese mer om innmeldinger i kapittel 11, som dreier seg om våre forsvarsmeldinger.

Motparten åpner meldingsforløpet med 1 kløver, og du sitter i andrehånd med:

### Eksempel 10 a)

♠ K 6 3  
♥ E D kn 9 4  
♦ E 10 5  
♣ 9 3



Tilpasningen til de umeldte fargene tilfredsstiller kravene vi satte under A), likevel melder vi 1 hjerter over 1 i minor fra syd. Det er ingen fare for at vi mister noen utgang, for med 10 hp vil makker melde videre. Dobler du opplysende med denne hånden, risikerer du å miste 5-3 tilpasning i hjerter. Dessuten vil makker få større problemer med å finne beste utspill hvis motparten får kontrakten.

Dobling etterfulgt av en ny farge viser som tidligere nevnt minst 16 hp. Hvis vi dobler opplysende og så hopper i en ny farge, viser vi en enda bedre hånd. Har vi så sterke kort at vi kan kreve til utgang, dobler vi først opplysende, og overmelder deretter motpartens farge. Egen farge må vi vise fram senere.

Med en toseter med de to laveste umeldte fargene vil vi normalt hoppe inn med 2 grand (Marmic). En annen måte å vise en toseter på er å overmelde motpartens åpningsfarge. Over minor-åpning viser dette minst 5-5 i major, mens det over majoråpning viser minst 5-5 i motsatt major og en minor (Michaels cue-bid).

Når motparten åpner med en minor-farge, og vi har 6-kort major samt 5-kort i den andre minoren, foretrekker vi å melde 1 i major istedenfor 2 grand.

### Svar på opplysende dobling:

Vi kan dele inn svarene på opplysende dobling i fire kategorier:

- 1) Negative svar
- 2) Halvpositive svar
- 3) Positive svar
- 4) Frivillige meldinger

### Negative svar:

Et negativt svar på en opplysende dobling definerer vi som en fargemelding uten hopp. Et negativt svar lover ingen honnrstyrke, men kan likevel inneholde inntil 8-9 hp. Med begge disse hendene svarer vi 1 spar etter at makker har doblet opplysende over motpartens 1 kløver åpning:

Hånd 1	Hånd 2
♠ kn 6 4 2	♠ K 7 5 3
♥ 10 3 2	♥ kn 6 2
♦ 9 8 6	♦ K 6 4 3
♣ 7 4 2	♣ kn 8

Legg merke til at vi melder 1 spar fremfor 1 ruter med hånd 2. Major blir prioritert fremfor minor. Selv med 4-kort spar og 5-kort ruter ville vi ha meldt 1 spar med tilsvarende honnrstyrke.

Dobleren må altså være forsiktig med å "ta av" etter makkens svar. Det er nok å løfte et hakk (til 2 spar i eksempelet ovenfor) for å vise tillegg.

### Halvpositive svar:

Disse svarene er ikke krav, men lover alle en viss honnrstyrke.

- Enkelt hopp i en majorfarge viser normalt 5-kort farge og cirka 8-10 hp, men kan også være på 4-kort farge med 9-11 hp.

- Enkelt hopp i en minorfarge er invitt til utgang (normalt 3 grand) og viser minst 5-kort farge og 8-11 hp.

- 1 grand. Viser 7-10 hp, hold i åpningsfargen og benekter normalt 4-kort i umeldt(e) majorfarge(r).

- 2 grand. Viser 11-12 hp, hold i åpningsfargen og benekter normalt 4-kort i umeldt(e) majorfarge(r).

- Dobbelt hopp i en majorfarge er invitt til utgang med skjev fordeling. Man trenger minst 5-kort farge og har sjelden mer enn 7-8 hp.

### **Positivt svar:**

Et positivt svar er når svarhånden melder utgang direkte eller overmelder motpartens farge. Sistnevnte er imidlertid ikke krav til utgang, så dobleren må vise tilleggsstyrke ved å hoppe.

Hvis svarhånden overmelder åpningsfargen og deretter støtter doblerens farge, er dette utgangsinvitt. Overmelding etterfulgt av en ny farge på 2-trinnet, viser normalt 4-kort farge, mens overmelding etterfulgt av en ny farge på 3-trinnet, viser 5-kort farge. De to sistnevnte meldingene er krav.

Hvis svarhånden passer ned makkers opplysende dobling, lover han en meget solid trumffarge. Han forventer å få trumfutspill fra makker.

### **Frivillig melding:**

Når åpnerens makker melder etter en opplysende dobling, trenger ikke makkeren til dobleren å melde. Hvis han allikevel melder, er det fordi han *vil* og ikke fordi han *må*. I bridgeterminologien kaller vi dette en frivillig melding, og den viser alltid at man har litt verdier. En frivillig melding på 1-trinnet antyder 5-9 hp, på 2-trinnet 6-10 hp og på 3-trinnet 8-11 hp. Lengde og kvalitet på fargen vil selvsagt være en viktig faktor.

Begrepet frivillig melding faller bort når åpnerens makker redobler. Etter en redobling vil motparten omtrent alltid få kontrakten, slik at hvis doblerens makker melder, er det for å finne beste tilpasning og å unngå en straffedobling, eventuelt hjelpe makker med utspillet. Alle hoppmeldinger er sperrebetonte, så hvis du mot formodning skulle ha en brukbar hånd, må du si pass i første melderunde og komme sterkere tilbake senere.

Hvis motparten har meldt to farger, for eksempel (1 kl) - x - (1 hj), vil en overmelding av motpartens farge vise hold i den meldte fargen og være invitt til 3 grand. Hvis man sitter bak med hjerter, viser man dette ved å doble 1 hjerter.

### **Responsiv dobling:**

I moderne meldeteori blir det stadig sjeldnere å bruke straffedoblinger i kompetitive sekvenser. En responsiv dobling har mye til felles med en negativ dobling. Den viser styrke til å være med å slåss om sluttkontrakten og benekter samtidig en meldbar farge. Vi

kan bruke en responsiv dobling når makkeren vår har doblet opplysende etter en åpning på 1- eller 2-trinnet, og åpnerens makker deretter støtter åpningsfargen ett eller to trinn, eksempelvis (1 ru) - x - (2 ru) - x. Vi bruker responsive doblingser til og med 3 spar.

### **Straffedobling:**

Vi kan dele dem inn i tre kategorier:

- 1) Offensiv straffedobling
- 2) Defensiv straffedobling
- 3) Utspillsdirigerende straffedobling

### **Offensiv straffedobling:**

Dette er tilfeller hvor du og makker har mesteparten av honnørene, og dere velger å straffedoble motparten fremfor å spille en kontrakt selv. Dere forventer altså å score bedre på å innkassere betet enn ved å spille en kontrakt deres vei.

Når motparten stamper over din utgang eller slem, må du ofte doble dem selv om plussen du får er mindre enn egen utgang eller slem. Har du minimum, er det viktig å advare makker med en dobling for å unngå å komme for høyt.

### **Defensiv straffedobling:**

Selv om motparten har mesteparten av poengstyrken, hender det at de kommer i kontrakter som går bet på grunn av sur sits. Det vil ofte være god butikk å doble slike kontrakter, men før du gjør det, bør du være sikker på at:

- Motparten ikke kan rømme til en kontrakt som står.

- Motparten er i en normalkontrakt, hvor det å få plussen på spillet ikke nødvendigvis gir en god score.

### **Utspillsdirigerende straffedobling:**

En utspillsdirigerende dobling gjøres ikke primært for å få størst mulig pluss på spillet, men for å øke sjansene til å bete kontrakten, når makkers normale utspill trolig vil føre til hjemgang.

Mot slem forlanger en dobling et unormalt utspill (Lightner-dobling). Vanligvis er man renons i en farge, men det kan også være at man ønsker bordets førstmeldte farge ut.

Mot 3 grand uttrykker en dobling normalt at man sitter med en gående farge som man ikke har fått vist i løpet av meldingsforløpet. Men det kan også være at man ønsker blindemanns førstmeldte farge ut. Den som har utspillet bør ta meldingsforløpet til hjelp for å resonnerer seg fram til hva som er riktig.

Ved å doble kunstige meldinger, eksempelvis Stayman, overføringer og svar på Blackwood, kan man gi utspilleren god hjelp. En slik dobling viser først og fremst honnør(er) i fargen, og man trenger ikke ha noe særlig lengde. I denne sammenhengen kan man også trekke negative slutninger. Dersom makker ikke doblet en kunstig melding, tilsier det ofte at man bør prøve en annen farge i utspill.

*Dermed har vi vært i gjennom det mest sentrale hva angår doblingser. Gjør deg kjent med de ulike variantene slik at du er trygg på hva doblingene betyr.*

# BIN Standard (11. kap.):

## Forsvarsmeldinger

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**I de ni første kapitlene konsentrerte vi oss om tilfeller hvor du eller makker starter meldingsforløpet. Problemet var å komme i beste delkontrakt, utgang eller slem.**

Noen ganger blandet motparten seg inn i meldingsforløpet, og da fikk vi problemer med om vi skulle straffedoble, melde videre eller la motparten få spille kontrakten udoblet.

Den som åpner meldingene, gjør det med tro på at hans side skal få plusscoren. Han har altså en positiv forventning til resultatet. Innmelderen er sjelden like optimistisk. Han har normalt gitt opp håpet om slem og vanligvis også troen på utgang. Som regel vil han være fornøyd med å vinne en delkontrakt, å hjelpe makker med utspillet eller å finne en billig stamp. Et bra resultat for ham vil være at motparten ikke finner en god utgang eller slem. Et veldig bra resultat vil være at motparten går bet i en dårlig kontrakt.

### Vanlig innmelding:

Det mest brukte defensive våpenet er en vanlig innmelding. En slik melding oppfylder mange mål, og de fleste av disse er listet opp her:

- Vise en god farge.
- Indikere et godt utspill.

- Vise offensive verdier når du har en hånd som ikke egner seg til en opplysende dobling.
- Finne frem til den optimale kontrakten når hånden tilhører din side.
- Forberede en eventuell stamp.
- Stjele melderom fra motparten.

Når du vurderer om en hånd egner seg for en innmelding eller ei, må du også ta hensyn til:

- På hvilket trinn du må melde inn.
- Soneforhold.
- Kvaliteten på fargen og håndens generelle spillestyrke.
- Turneringsform (lag eller par).
- Hvordan du ligger an i turneringen og om det er cup- eller seriespill.
- Din makkers dømmekraft og deres avtaler vedrørende innmeldinger.
- Hvem du spiller mot.

I kapittel 10 var vi inne på grensedragningen mellom en opplysende dobling og en innmelding. Siden vi der satte strenge krav til en opplysende dobling, blir det et stort antall hender vi skal dekke med våre innmeldinger. Åpner motparten i 1 kløver, vil vi melde

inn 1 spar med begge disse hendene utenfor sonen:

Hånd 1	Hånd 2
♠ E D 10 5 3	♠ E D 10 5 3
♥ kn 3	♥ E kn
♦ kn 6 4 2	♦ K kn 6 4
♣ 8 7	♣ D 8

Med hånd 1 melder vi inn for å gjøre det vanskelig for motparten, mens vi med hånd 2 forventer å få spille kontrakten selv, og da er 1 spar den beste innledningen. Siden sperreeffekten er en viktig faktor, vil minimumskravet for å melde 1 spar over 1 kløver være lavere enn for å melde 1 spar over 1 hjerter. På samme måte vil vi strekke oss langt for å kunne melde 2 kløver over 1 ruter i åpning fra motparten.

Alle liker fint vær i ferien og en god 5-kort farge når de melder inn, men ofte må man ut å jobbe med det man har fått utdelt.

Eksempel 11 a)	
♠ E K kn 10	
♥ 5 4	
♦ 4 3 2	
♣ 10 9 7 2	

Med denne hånden bør man melde inn 1 spar etter motpartens minoråpning, men være mer forsiktig hvis åpningen er 1 hjerter. Vi har tidligere understreket viktigheten av å ha en god farge når vi melder inn, men noen ganger får man utdelt en hånd som bare kan vises ved å

starte med en innmelding på en dårlig farge.

Eksempel 11 b)	
♠ 8	
♥ 6 5 4 3 2	
♦ E D 3 2	
♣ E K 4	

Med denne hånden bør vi melde inn 1 hjerter etter motpartens kløveråpning. Å doble opplysende med singel spar er ikke aktuelt, og sier vi pass nå, kan det bli vanskelig å komme inn i meldingsforløpet senere.

Det er to farer ved å melde inn med en dårlig farge. Den ene er at motparten lettere kan straffedoble deg, den andre er at makker kan bli forledet til et dårlig utspill. Med den aktuelle hånden er ikke faren for å bli straffedoblet så stor, i og med vår gode poengstyrke. Vi kan derimot ikke hindre makker i å spille ut hjerter konge fra kongen dobbel! I det lange løp tror vi likevel det lønner seg å melde inn med denne hånden. Legg merke til at kravet til fargens kvalitet er omvendt proporsjonal med honnørstyrken – jo mindre poeng, desto bedre farge kreves for en innmelding.

Når du skal melde inn på 2-trinnet, kan du utelukke 4-kort farger og dårlige 5-kort farger. En slik innmelding viser minst 5-kort farge med honnør og ofte åpningsstyrke. Du bør ha noen stikk – soneavhengig – slik at du unngår et teleffonnummer hvis motparten velger å straffedoble deg. Å melde inn med en hullete farge og lite poeng er risikabelt.

### Eksempel 11 c)

♠ D kn 3  
♥ K kn 8 7 2  
♦ E 4 3  
♣ D kn



Med denne hånden, til tross for 14 hp, fraråder vi å melde inn over 1 spar. Du har for jevn fordeling og for dårlig farge.

### Eksempel 11 d)

♠ 10 7 6 2  
♥ E D 10 9 6 3  
♦ K 4  
♣ 2



Her er det imidlertid opplagt å melde inn over 1 spar, uansett soneforhold! Fin fordeling og en god farge gjør at risikoen for å bli straffedoblet er liten, mens det offensive potensialet er stort.

En innmelding etter at motparten har åpnet med en sperreåpning på 2- eller 3-trinnet, vil normalt vise 6-kort farge. Men med en åpningshånd som ikke egner seg til en opplysende dobling, er man nødt til å kaste seg inn med en 5-kort majorfarge, selv på 3-trinnet.

### Innmelding når begge motstanderne har meldt:

Når du vurderer om du skal melde inn, må du ta hensyn til hvordan meldingsforløpet har gått. Hvis motstanderen til venstre (LHO: Left hand opponent) har åpnet, og motstanderen til høyre (RHO: Right hand opponent) har svart, blir

vurderingen annerledes enn når du melder inn i andrehånd. Vi skiller mellom fem ulike situasjoner:

- 1) RHO melder en ny farge på 1-trinnet, og du melder inn på 1-trinnet.
- 2) RHO melder en ny farge på 1-trinnet, og du melder inn på 2-trinnet.
- 3) RHO melder 1 grand, og du melder inn på 2-trinnet.
- 4) RHO støtter makkeren sin, og du melder inn på 2- eller 3-trinnet.
- 5) RHO melder en ny farge på 2-trinnet, og du melder inn på 2- eller 3-trinnet

I 1) og 2) har RHO minst 6 hp og er ubegrenset. I 3) og 4) har RHO (5)6-10 hp og normalt ikke noen farge av høyere rang enn åpningsfargen. I situasjon 5) viser svarhånden minst 11 hp, og motparten vil normalt komme i utgang. Dette tilsier at du melder inn noe forsiktigere enn normalt i situasjonene 1) og 2), tar sjansen på "lette" innmeldinger i situasjonene 3) og 4), men er forsiktig i det siste tilfellet.

Etter at RHO har svart 1 grand, kaller vi de fargene som rangerer høyere enn åpningsfargen for "sikre" farger, mens de laveliggende fargene er "farlige" farger. La oss se på en hånd:

### Eksempel 11 e)

♠ 10 3  
♥ kn 10 7 5 4 2  
♦ 3  
♣ E K 8 7



Spiller motparten et naturlig system, og meldingene går (1 kl) - pass - (1 NT),

har de minst 7-kort kløver til sammen. Svarhånden har benektet 4-kort majorfarge, ergo er hjerter en "sikker" farge. Makker har sannsynligvis 4-4-4-1 eller 4-3-5-1 fordeling og 5-10 hp. På bakgrunn av denne analysen blir det opplagt å melde inn 2 hjerter. Like opplagt er det å si pass med den neste hånden etter (1 hj) - pass - (1 NT):


**Eksempel 11 f)**

♠ D 3

♥ E 4 2

♦ D kn 9 7 6

♣ E kn 7



Ruter er nå en "farlig farge", og du bør heller satse på å spille motspill mot 1 grand. I situasjonene 1), 2) og 5) kommer motparten normalt til å spille kontrakten, så din målsetting ved å melde inn er som regel å hjelpe makkeren din med utspillet eller å oppmuntre til en mulig stamp.

### Svar på vanlig innmelding:

Da en vanlig innmelding ikke lover en åpningshånd, bør heller ikke alle svar på en innmelding være krav. Det er normalt en god idè for svarhånden å vise sin hånd så godt som mulig i første melderunde, da det er et stort intervall mellom nedre og øvre grense for en innmelding. Med tilpasning til makkers farge har vi disse mulighetene:

- Enkel høyning viser 5-10 hp og minst 3-kort støtte.
- Dobbel høyning er sperrebetont med minst 4-kort støtte og maksimalt 6 hp.

- Høyning til utgang viser enten en hånd der utgang bør være spillbart eller så er det en sperremelding (forhåndsstamp) hvor svarhånden har tatt hensyn til soneforholdet.

- Overmelding av motpartens farge(r) viser minst en "god løft" i makkers farge, det vil si minst 9 hp med tilpasning til innmeldingsfargen. Svarhånden vil i neste melderunde avklare hvor sterk han er.

- Dobbel hopp i ny farge er Splinter; singleton eller renons med minst 4-kort støtte til makker.

Både den enkle og doble høyningen viser altså begrenset styrke. Ønsker du å invitere eller kreve med tilpasning til makker (uten kortfarge), innleder du med å overmelde motpartens farge.


**Eksempel 11 g)**

♠ K 9 4

♥ E 10 9 8 2

♦ 10 4

♣ E 8 5



♠ E 10 5

♥ K D kn 4

♦ D kn 8 6

♣ 9 3

Vest	Nord	Øst	Syd
1 hj	pass	2 ru	1 ru
2 hj	pass	3 hj	pass
4 hj	pass	pass	pass

Etter at vest har meldt inn 1 hjerter, viser øst minst en "god løft" med 2 ruter. Vest har ikke noe tillegg, så han nøyter seg med 2 hjerter. Med en litt svakere hånd ville øst ha sagt pass, men i vårt eksempel har han til en innvitt med 3 hjerter. Etter det første avslaget er vest nå sterk nok til å løfte til utgang.

Uten tilpasning til innmeldingsfargen har svarhånden disse mulighetene:

- Ny farge er ikke krav, men viser en hyggelig farge og cirka 7-13 hp.
- Laveste grandmelding er en svak invitt med hold i motpartens farge(r) og 9-12 hp.
- Hopp til 2 grand er en sterk invitt med 13-14 hp.
- Hopp i ny farge er naturlig krav.
- Hopp i motpartens åpningsfarge ber innmelderen melde 3 grand med hold i denne fargen.

### **Innhopp:**

Selv om mye godt kan sies om både sterke og variable innhopp, er antakelig svake innhopp best, spesielt i parturneringer. Her er noen grunner til at svake innhopp fungerer så bra:

- Du får anledning til å sperre motparten med en svak enseter.
- Det er mer trolig at du har en svak hånd etter at motparten har åpnet.
- Andre meldinger er tilgjengelige hvis du har en sterk hånd.
- Du begrenser antall varianter for en vanlig innmelding.
- Makker vet med en gang at du har lite defensive verdier, og kan stampe på direkten.

Ved et innhopp trenger du minst åtte stikk for å klare kontrakten. Din beskjedne honnørstyrke gjør at du ikke klarer dette på egen hånd, og du må derfor ta nivå og soneforhold i betraktning. Jo høyere du hopper inn, desto mer spillestikk trenger du. Det samme gjelder for ugunstige kontra gunstige soneforhold.

### **Svar på innhopp:**

- Alle høyninger er sperrebetonte, og det er svarhånden som bestemmer om din side skal stampe eller ikke.
- Ny farge er naturlig og ikke krav.
- 2 grand ber innmelderen melde av en eventuell kortfarge. Uten singleton eller renons gjentas innmeldingsfargen.

### **Innmelding 1 grand:**

Av alle innmeldinger er kanskje 1 grand den farligste, for du er ute å kjøre hvis makkeren din er blank. Da risikerer du å gå flere doblete betet uten at motparten har utgang i kortene. På den annen side er det farlig ikke å melde også. Hvordan skal du ellers finne veien til utgang om makkeren din har litt verdier?

For å doble en delkontrakt, kreves ofte god teft, men for å doble 1 grand er det nok at man kan legge sammen poeng. Det er derfor viktig at man har sunne prinsipper for en innmelding av 1 grand. De tre kravene vi setter er:

- A) 15-18 hp
- B) Hold i motpartens farge
- C) Balansert eller semi-balansert

Etter innmelding 1 grand er det nok best og lettest å bruke ditt vanlige grand-system, men det går også an å spille slik:

- Overmelding av motpartens farge er eneste krav.
- Ny farge på 2-trinnet er spillemelding.
- Ny farge på 3-trinnet er invitt.
- Overmelding etterfulgt av en ny farge på 3-trinnet viser 5-kort farge og er utgangskrav.

# BIN Standard (12. kap.): Kunstige forsvarsmeldinger, utspill og kast

Av Jan Mikkelsen & Boye Brogeland

**Siste kapittel av BIN Standard handler om sofistikerte forsvarsmeldinger og fornuftige strategier når motparten har fått kontrakten.**

## **Michaels cue-bid:**

Opphavsmannen til denne konvensjonen er amerikaneren Michael Michaels. Overmelding av motpartens åpningsfarge viser en toseter:

- Overmelding av motpartens minoråpning viser begge major.
- Overmelding av motpartens majoråpning viser motsatt major og en minor.

Ved å bruke Michaels cue-bid viser vi minst 5-5 fordeling. Over både minor og majoråpning er styrken ubegrenset. Soneforholdene påvirker selvfølgelig minimumstyrken.

Når du har vist en major og en minor, kan makker søke med 2 grand for å få vite hvilken minorfarge du har.

## **Marmic:**

Hoppinnmelding 2 grand – Marmic – viser de to laveste umeldte fargene. Styrken påvirkes av soneforholdene. I gunstig sone er 6-5 fordeling med en honnør i hver farge tilstrekkelig.

## **Hoppovermelding av åpningsfargen:**

Når andrehånd hopper i motpartens åpningsfarge, eksempelvis (1 hj) - 3 hj, ber han makker melde 3 grand med hold i fargen. Meldingen lover en gående farge og åtte-ni stikk på egen hånd.

## **Forsvar mot åpning 1 grand:**

2 kløver viser begge major (minst 4-4), mens 2 grand lover begge minor (minst 5-5). Øvrige innmeldinger er naturlige.

## **Utspill:**

Motspill blir betraktet som det vanskeligste i bridge, og motspillet starter med utspillet. Siden blindemanns kort ikke er kjent, kreves det en del detektivarbeid og analyse av meldingsforløpet for å finne det beste utspillet. Valg av utspill er også knyttet til de utspillskonvensjoner vi bruker.

## *Hvilket kort?*

Fra en sekvens som KDkn eller Dkn10 spilles det høyeste kortet. Fra farger som KDxx eller Dknxx vil man normalt spille

ut det høyeste kortet mot farge og et lite mot grand. Fra EK dobbel spiller vi ut kongen, ellers esset fra EKx og lengre farger. En dame, knekt og tier kan være fra en indresekvens, som damen fra EDkn(x), knekten fra Kkn10(x) og tieren fra D109(x).

Etter BIN Standards utspillskonvensjoner (norske fordelingsutspill) spilles det høyeste kortet ut fra dobbelton. Fra 3-kort farge spilles det laveste. Dette gjelder imidlertid ikke fra sekvenser fra 109x og høyere. Fra 4-kort farge spilles det nest minste kortet ut, eventuelt det laveste mot grand hvis det nest minste kan koste stikk. Fra 5-kort farge spilles det laveste kortet ut, mens vi fra 6-kort farge starter med det tredje laveste.

### *Hvilken farge?*

Uansett hvilke utspillskonvensjoner som brukes, kan ikke de fortelle deg hvilken farge du skal spille ut. Vi vil her gi deg noen generelle råd, men skyld ikke på oss om du bommer utspillet!

- 1) Hvis motparten har vist styrke i en eller flere farger, bør utspilleren forsøke en annen farge.
- 2) Hvis motparten har vist svakhet i en farge, bør angrepet settes inn der.
- 3) Hvis en motstander trolig er renons i en farge, bør man ikke spille ut esset i denne fargen mot en trumfkontrakt.
- 4) Hvis blindemann har en lang, solid farge som kan gi avkast, bør utspillet være offensivt (aggressivt) for å forsøke å sette opp flest mulig stikk hurtig.
- 5) Hvis motparten har slitt seg opp i en utgang, bør utspillet være passivt (defensivt) for ikke å gi noen favør.

6) Hvis motparten har mer enn nok honnørpoeng for sin utgang, bør man velge offensive utspill i lagkamp og robber.

7) Hvis makker har meldt en farge, er det normalt å spille ut denne.

8) Hvis makker har benektet styrke og lengde i en farge ved ikke å melde den ved leilighet, bør ikke utspilleren prøve å finne makker i denne fargen.

9) Hvis makker har vist generell styrke ved en opplysende dobling, er det relativt sikkert å spille ut en ugardert honnør.

10) Hvis makker har benektet generell styrke ved en sperremelding, er det ikke tilrådelig å spille ut en ugardert honnør utenom i makkers farge.

11) Hvis makker har forlangt utspill i en farge ved en utspillsdirigerende dobling, er det normalt best å spille denne fargen ut. (Et avgjørende poeng her kan være om man ønsker å spille flere turneringer med denne makkeren! En annen god måte å bli kvitt gamle makkere på er konsekvent å la være å spille ut den fargen de har meldt!)

For de som vil forske videre på utspill, er "Opening Leads" av Ewen "Bibelen".

### **Styrke- og fordelingskast:**

Vi har valgt å bruke lave kort som styrke. Styrkekast bruker vi hovedsakelig på makkers utspill og ved første frie avkast.

Vi har valgt å bruke norske fordelingskast. Det vil si at vi legger høy-lav (lav-høy) for å markere et likt (ulikt) antall kort i fargen. Fordelingskast bruker vi hovedsakelig når spillefører spiller en farge.