



BUK

«Best uten kort»

Revolusjonerende nytt overføringsystem

Vekt på Majorfarger, overføringer og sperremeldinger

Åpning:	Betydning:	Konvensjonelt:
Åpning 1♣:	11-19HP 4+♣ UBal [(4-4-1)-4*] eller 11-14NT (Bal) 2+♣.	Overføringer på 1- og 2-trinnet (1♦ ^(♥) /♥ ^(♠) /♠ ^(NT)) (2♣ ^(♦) /♦ ^(♥) /♥ ^(♠)).
Åpning 1♦:	11-17HP 4+♦ UBal [(4-4-4)-1*] eller 18-19NT (Bal) 2+♦.	«SWITCH» på 1-trinnet (1♥ ^(♠) /♠ ^(♥)) og overføring etter 2♣ ^(♦) .
Åpning 1♥:	5+♥	Overføringer på 2-trinnet (2♣ ^(♦) /♦ ^(♥)), BUK Strukturhopp.
Åpning 1♠:	5+♠	Overføringer på 2-trinnet (2♣ ^(♦) /♦ ^(♥) /♥ ^(♠)), BUK Strukturhopp.
Åpning 1NT:	15-17HP (Bal)	«Drop-Dead Stayman», «Smolen», Overføringer (2♦/♥, 4♣/♦)
Åpning 2♣:	20+ (farge) eller	Overføringer (2♦ ^(♥) /♥ ^(♠) /2NT ^(♠) /3♣ ^(♦)) NB! 2♠ = svak SH ^(0-4HP) .
	Sterk NT (22-27HP).	«Puppet Stayman» på sterk NT.
Åpning 2♦:	«Multi». Svake 2♥/♠ eller sterk NT (20-21HP).	«Puppet Stayman» og overføringer på sterk NT.
Åpning 2♥/♠:	«Tartan»:	5-korts M og 4+ sidefarge i m. [(5♥/♠)+(4+♣/♦)]
Åpning 2NT:	Begge minor	5+♣ og 5+♦ og (6-10HP) eller minst 15+HP
Spillekonv.:	Norske fordelingsutspill og fordelingskast, Vinje, Lavinthal og Lavt kort = styrke.	

Av Tommy Sandsmark

Versjon 9,50

Oppdatert: 26.10.2022



Innholdsfortegnelse

1. Innledning 10

1.1	Forord.....	10
1.2	Forkortelser.....	13
1.3	Angivelse av kortfordelinger.....	13
1.4	Hovedkapitlene i denne boken.....	14
1.5	En kort innføring i systemet.....	14
1.6	Hvordan bruke kompendiet.....	14
1.7	Litt om systemet.....	15
1.8	Hovedprinsippet.....	17
1.9	Hva er «naturlig»?.....	18
1.10	Hvorfor aggressiv?.....	18
1.11	Hvorfor overføringer?.....	19
1.12	Hvorfor SPERRE?.....	19
1.13	Hvorfor Major ^(M) ?.....	22
1.14	Hvorfor PRI-sekvenser?.....	22
1.15	Hvordan angi 3 muligheter.....	25
1.16	Modulbasert system.....	26
1.17	Balanserte hender (Bal).....	26
1.18	Faser.....	27
1.19	Etter pass i åpning.....	27
1.20	Kravmeldinger:.....	30
1.21	Fingradering av støtte.....	32
1.22	Åpningshender.....	33
1.22.1	ZAR-beregningen.....	33
1.22.2	Taperberegningen.....	34
1.22.3	I tredje og fjerde hånd.....	36
1.22.4	Hvem melder hva?.....	36
1.22.5	Meldedialoger.....	37
1.22.6	Hyperkoblinger.....	37
1.22.7	Stikkordregister.....	37

2. Åpningsmeldinger 38

2.1	Åpning 1♣.....	38
2.1.1	SH etter pass i åpning.....	39
2.1.2	Overføring på 1-trinnet.....	39
2.1.3	SH med ♣-støtte.....	40
2.1.4	Sterkere hender.....	41
2.1.5	SH med Bal hånd.....	41
2.1.6	SH etter 1♣ åpning.....	42
2.1.7	MTV melder inn.....	42
2.1.8	Majortilpasning.....	45

2.1.9	MTH melder inn.....	46
2.1.10	Konvensjoner etter 1♣/♦.....	47
2.1.10.1	BUK XY.....	47
2.1.10.1.1	Bruken av BUK XY ^{INV}	50
2.1.10.1.2	Etter XY ^{Inv}	51
2.1.10.1.3	Etter BUK XY ^{GF}	51
2.1.10.2	ROMEX Trial Bids.....	54
2.1.10.2.1	ROMEX etter XY ^{Inv}	56
2.1.10.2.2	ROMEX kortfargetrial:.....	57
2.1.10.2.3	ROMEX langfargetrial:.....	57
2.1.10.2.4	Prinsippet bak ROMEX.....	57
2.1.10.2.5	Hopp til ROMEX ^{Kort}	58
2.1.10.2.6	ROMEX som SlemInv.....	59
2.1.10.2.7	ROMEX etter innmelding.....	59
2.1.10.3	BUK-Lebensohl.....	60
2.1.10.4	Canapé.....	60
2.1.10.5	Støtte-X.....	62

2.2 Flowchart etter 1♣..... 64

2.3 Åpning 1♦..... 65

2.3.1	SH etter 1♦ åpning:.....	65
2.3.2	SH viser M.....	66
2.3.3	SHs PRI.....	67
2.3.4	ÅHs PRI på 1♦ - 1♥ ^(*)	67
2.3.5	Om 1♦ åpning:.....	68
2.3.6	PRI etter 1♦.....	68
2.3.7	SH med ♦-støtte.....	70
2.3.8	ÅH med 15-17.....	70
2.3.9	Motparten melder inn.....	70
2.3.9.1	MTV dobler 1♦:.....	71
2.3.9.2	MTV melder 1♥.....	71
2.3.9.3	MTV melder 1♠.....	71
2.3.9.4	MTV melder INT ⁽¹⁵⁺⁾	71
2.3.9.5	MTV melder 2♣+.....	72
2.3.9.6	72.....	
2.3.9.7	MTH dobler.....	72
2.3.10	Viktig etter 1♦.....	73
2.3.10.1	Konvensjoner.....	73
2.3.10.2	Gående farge.....	73
2.3.10.3	Varsom med Submin.....	73

2.4 Flowchart for åpning 1♦..... 76

2.5 Åpning 1♥..... 77

2.5.1	Generelt.....	77
2.5.2	1♥ vs 1♠.....	78
2.5.3	SH med M-støtte.....	80
2.5.3.1	4+ kort støtte.....	80
2.5.3.2	3 kort støtte.....	80
2.5.3.3	Max 2 kort støtte.....	81
2.5.3.3.1	«Umulig Støtte/Umulig M».....	81

2.5.3.3.2	SH uten støtte.....	81	2.9.3.7	Dobling av overføring.....	117
2.5.4	ÅH med 15-17HP.....	82	2.9.4	Den røde tråden.....	118
2.5.5	SH etter åpning 1♥.....	83	2.10	Flowchart for åpning 1NT.....	121
2.5.6	Motparten melder inn.....	84	2.11	Åpning 2♣.....	122
2.5.7	2♣ ^(→♥) over 1M.....	85	2.11.1	SH etter 2♣.....	124
2.5.8	Konvensjoner etter 1♥(/♠).....	88	2.11.1.1	SH har 4+♥/♠.....	124
2.5.8.1	XY etter 1♥ - 1♠ - 1NT.....	88	2.11.1.1.1	Motparten dobler.....	125
2.5.8.2	4. farge = GF.....	91	2.11.1.2	SH har 5+♣/♦.....	125
2.5.8.2.1	4. farge blir doblet.....	91	2.11.1.3	SH melder 2♠.....	126
2.5.8.3	Revers.....	91	2.11.1.4	SH med gående M/m.....	126
2.5.8.4	BUK-Strukturhopp.....	91	2.11.1.5	ÅH melder 2NT.....	127
2.5.8.4.1	Hopp+1.....	92	2.11.2	Spesialmeldinger.....	128
2.5.8.4.2	1♠ - 3♠ ^(H+1)	92	2.11.3	Konvensjoner etter 2♣.....	129
2.5.8.4.3	Hopp+2.....	92	2.11.3.1	Puppet Stayman.....	129
2.5.8.4.4	Hopp+3.....	93	2.11.3.2	MinorStayman.....	129
2.5.8.5	Stenberg.....	93	2.11.3.3	Spørremeldinger.....	129
2.5.8.5.1	ÅHs svar på 2NT.....	94	2.11.3.4	ETA-spørremelding.....	129
2.5.8.6	Hopp til 3 i ÅF.....	95	2.11.3.4.1	Svar på ETA.....	130
2.5.8.7	Renonsvisende hopp.....	95	2.11.3.5	GAMMA Spørremelding.....	130
2.5.8.8	Hopp til utgang.....	95	2.11.3.6	EPSILON Spørremelding.....	131
2.5.8.9	BUK-overføringer.....	95	2.11.3.6.1	SHs Visning av kontroller.....	131
2.6	Flowchart etter 1♥ åpning.....	98	2.11.3.6.2	Gjentatt EPSILON.....	131
2.7	Svar på åpning 1♠.....	99	2.11.3.6.3	Ekstrakontroller.....	131
2.7.1	SH melder 2♦ ^(♥)	99	2.11.4	2♣ blir doblet.....	132
2.7.2	Renonsvisende hopp.....	101	2.11.5	Fienden melder inn.....	132
2.7.3	SHs meldinger etter 1♠.....	101	2.12	Flowchart for åpning 2♣.....	135
2.7.4	Dobbelttilpasning.....	102	2.13	Åpning 2♦.....	136
2.7.5	Motparten melder inn.....	102	2.13.1	Svar på 2♦.....	136
2.8	Flowchart for 1♠.....	105	2.13.2	Motparten melder inn.....	137
2.9	Åpning 1NT.....	106	2.14	Flowchart for åpning 2♦.....	140
2.9.1	SH etter 1NT.....	106	2.15	Høyere åpninger.....	141
2.9.2	Konvensjoner etter 1NT.....	107	2.16	Åpning 2♥.....	141
2.9.2.1	«Drop-Dead» Stayman.....	107	2.16.1.1	SH melder etter 2♥.....	141
2.9.2.2	«Smolen».....	108	2.16.1.1.1	SH melder 2NT.....	141
2.9.2.3	Kvantitative høyninger.....	108	2.16.1.2	Motparten melder inn.....	141
2.9.2.4	«Nilslands Slinkningor».....	109	2.16.1.2.1	MTV dobler.....	141
2.9.2.5	«Sør-Afrikansk Texas».....	110	2.16.1.2.2	MTV Melder 2♠.....	142
2.9.3	Fienden melder inn.....	110	2.16.1.2.3	MTV melder 2NT.....	142
2.9.3.1	MTH dobler.....	110	2.16.1.2.4	MTV melder 3♣/♦.....	142
2.9.3.2	MTV melder 2♣♦♥♠:.....	110	2.16.2	Dialog etter åpning 2♥.....	143
2.9.3.2.1	Negative X.....	110	2.17	Åpning 2♠.....	144
2.9.3.2.2	Innmelding 2 i farge.....	111	2.18	Åpning 2NT.....	144
2.9.3.2.3	SH: 2NT/3♣/♦/♥.....	111			
2.9.3.3	SH: Hopp til 3M.....	114			
2.9.3.4	Innmelding 2NT.....	114			
2.9.3.5	Innmelding 3♣+.....	115			
2.9.3.6	Kunstig innmelding.....	115			

2.18.1 Dialoger etter 2NT.....	144	3.14 BUK-Lebensohl.....	163
2.18.1.1 SH etter 2NT.....	144	4. Slemkonvensjoner	165
2.18.1.2 SH melder farge.....	145	4.1 Fast Arrival.....	165
2.19 Åpning 3♣/3♦.....	145	4.2 Splinter.....	165
2.19.1 SH etter 3♣/♦.....	145	4.3 CUE-Bids.....	165
2.20 Åpning 3♥/3♠.....	146	4.3.1 Når skal du CUE?.....	166
2.20.1 SH etter 3♥/♠.....	146	4.4 Renonsvisende hopp.....	167
2.21 Åpning 3NT.....	147	4.5 Kvantitative 4NT.....	168
2.22 Åpning 4♣(->♥).....	147	4.6 RKCB.....	169
2.23 Åpning 4♦(->♠).....	147	4.6.1 Svar på RKCB.....	169
2.24 Åpning 4♥/4♠.....	148	4.6.1.1 Etter svar på RKCB.....	169
2.25 Åpning 4NT:.....	148	4.6.1.1.1 Trumf D-spørsmålet.....	170
3. Nyttig info om BUK	149	4.6.1.1.2 Konge-spørsmålet.....	170
3.1 SPERR.....	149	4.6.1.1.3 Spørsmål om 3. kontroll.....	170
3.1.1 SPERR fra ÅH.....	149	4.6.2 ExRKCB.....	171
3.1.2 SPERR fra SH.....	149	4.6.3 6ERKCB.....	172
3.1.3 Etter innmelding.....	150	4.6.3.1 Dame-? i 6ERKCB.....	172
3.1.4 SperreInv.....	150	4.7 DOPI/ROPI.....	172
3.1.5 Åpning som SPERR.....	151	4.8 Store Frie 5NT.....	173
3.2 Canapé.....	151	4.9 Hopp til 5 i M.....	173
3.3 Minisplinter.....	152	4.10 Aksept på SlemInv.....	174
3.4 Overføringer.....	152	4.11 I «stampe»-pos.....	175
3.5 Justeringspunkter.....	153	4.12 Flowchart for RKCB.....	176
3.5.1 FP i farge.....	153	5. Forsvarsmeldinger	178
3.5.2 FP i NT.....	154	5.1 Doblinger.....	178
3.5.3 Kortvurdering.....	154	5.1.1 STRAFF-X.....	178
3.5.3.1 Hånden er bedre.....	155	5.1.2 Opplysende dobling.....	179
3.5.3.2 Hånden er dårligere.....	155	5.1.2.1 Svar på TO-X.....	180
3.5.3.3 Samlevurdering.....	156	5.1.3 Neg-X.....	180
3.6 Rundekrav.....	156	5.1.3.1 Svar på NEG-X.....	181
3.7 Invitter.....	158	5.1.4 Sup-X/X.....	181
3.7.1.1 Inv på begge hender.....	159	5.1.5 Bal-X.....	183
3.7.1.2 INVITT-strategi.....	159	5.1.6 BUK-X.....	183
3.8 M-innmelding.....	160	5.1.7 Utspills-X.....	188
3.9 Innmelding av m.....	160	5.1.8 Reese-X.....	188
3.9.1.1 Svar på innmelding.....	161	5.1.9 Lightner-X.....	188
3.10 Hoppinnmeldinger.....	162	5.1.10 X av fiktiv farge.....	189
3.11 Innmelding 1NT.....	162	5.1.11 Dobling av 2NT+.....	189
3.12 Revers/4. farge.....	163	5.2 Redoblinger (XX).....	190
3.13 Gående farge.....	163	5.3 Marmic.....	192

5.4	Michaels Cuebids	193	8.1	Dialoger etter 1♣	215
5.5	Innmelding 2NT	195	8.1.1	1♣ - 1♦ ^(♥)	215
5.6	Overmelding av FI	195	8.1.1.1	1♣ - 1♦ ^(♥) - 1♥	215
5.7	Balansering	196	8.1.1.2	1♣ - 1♦ ^(♥) - 1♠	216
5.8	Dobling av FIs 1NT	199	8.1.1.3	1♣ - 1♦ ^(♥) - 1NT	217
5.9	Canapé i forsvar	200	8.1.1.4	1♣ - 1♦ ^(♥) - 2♣	217
5.10	Holdvisning	200	8.1.1.5	1♣ - 1♦ ^(♥) - 2♦	218
5.11	På FIs 3NT-åpning	200	8.1.1.6	1♣ - 1♦ ^(♥) - 2♥	219
5.12	Forsvar mot FI	200	8.1.1.7	1♣ - 1♦ ^(♥) - 2♠+	219
5.12.1	«Kramsdnas» Mot sterk 1♣	200	8.1.2	1♣-1♥ ^(♠)	220
5.12.2	Mot overføringsmeldinger	201	8.1.2.1	1♣-1♥ ^(♠) -1♠	221
5.12.3	Mot sterk 2♣	201	8.1.2.2	1♣-1♥ ^(♠) -1NT	221
5.12.4	Amundsen	201	8.1.2.3	1♣-1♥ ^(♠) -2♣	222
5.12.5	Mot Multi 2♦	202	8.1.2.4	1♣-1♥ ^(♠) -2♦	223
5.12.6	Mot Ekrens 2♦	202	8.1.2.5	1♣-1♥ ^(♠) -2♥	223
5.12.7	Mot svake 2	202	8.1.2.6	1♣-1♥ ^(♠) -2♠+	223
5.12.8	Mot svake 3	202	8.1.3	1♣ - 1♠ ^(NT)	224
6. Motspillskonvensjoner	203		8.1.3.1	1♣ - 1♠ ^(NT) - 1NT	224
6.1	Utspill	203	8.1.3.2	1♣ - 1♠ ^(NT) - 2♣	225
6.1.1	Fordelingsutspill	203	8.1.3.3	1♣ - 1♠ ^(NT) - 2♦	225
6.1.2	Honnørutspill	203	8.1.4	1♣-2♣	226
6.1.2.1	«Vinje» mot NT	204	8.1.5	1♣-2♦ ^(→♥)	227
6.1.2.1.1	Makkers påkast	204	8.1.6	1♣-2♥ ^(→♠)	227
6.1.2.2	«Vinje» mot farge:	205	8.1.7	1♣-2♠ ^(→2NT)	227
6.1.2.2.1	Makkers påkast	205	8.1.7.1	1♣-2♠ ^(→NT) -2NT	228
6.1.2.3	Stikkfordelingskast:	206	8.1.7.2	1♣-2♠ ^(→NT) -2NT-3♣	228
6.1.2.4	Senere utspill	209	8.1.7.3	1♣-2♠ ^(→NT) -2NT-3♦	230
6.2	Signaler	209	8.1.7.4	1♣-2♠ ^(→NT) -2NT-3♥	231
6.2.1	Styrkekast	210	8.1.7.5	1♣-2♠ ^(→NT) -2NT-3♠	232
6.2.1.1	Styrkekast brukes:	210	8.1.7.6	1♣-2♠ ^(→NT) -2NT-3NT	233
6.2.2	Fordelingskast	211	8.1.7.7	1♣-2♠ ^(→NT) -2NT-4♣	233
6.2.2.1	Unntak fra fordelingskast	211	8.1.7.8	1♣-2♠ ^(→NT) -2NT-4♦	234
6.2.3	Sekvensmarkering	211	8.1.8	1♣-2NT	235
6.2.4	Lavinthal	212	8.1.9	1♣ - 3♣+	235
6.2.4.1	Bruk av LAVINTHAL	212	8.2	Dialoger etter 1♦	236
6.2.5	Trumf-Ekko	212	8.2.1	1♦-1♥ ^(♠)	236
6.2.6	Oddeball (Smith Peter)	213	8.2.1.1	1♦ - 1♥ ^(♠) - 1♠	236
6.2.7	Kombinerte markeringer	213	8.2.1.2	1♦ - 1♥ ^(♠) - 1NT	237
7. Systemkort BUK 9,40	214		8.2.1.3	1♦ - 1♥ ^(♠) - 2♣	238
8. Meldedialoger	215		8.2.1.4	1♦ - 1♥ ^(♠) - 2♦	238
			8.2.1.5	1♦ - 1♥ ^(♠) - 2♥	239
			8.2.1.6	1♦ - 1♥ ^(♠) - 2♠	240
			8.2.1.7	1♦ - 1♥ ^(♠) - 2NT	240
			8.2.1.8	1♦ - 1♥ ^(♠) - 3♣+	241
			8.2.2	1♦-1♠ ^(♥)	241
			8.2.2.1	1♦ - 1♠ ^(♥) - 1NT	241
			8.2.2.2	1♦ - 1♠ ^(♥) - 2♣	242
			8.2.2.3	1♦ - 1♠ ^(♥) - 2♦	243

8.2.2.4	1♦ - 1♠ ^(♥) - 2♥	244	8.3.6	1♥ - 2♠ ^(H+1)	260
8.2.2.5	1♦ - 1♠ ^(♥) - 2♠	244	8.3.6.1	1♥ - 2♠ ^(H+1) - 2NT	261
8.2.2.6	1♦ - 1♠ ^(♥) - 2NT	245	8.3.6.1.1	1♥ - 2♠ ^(H+1) - 3♠+	261
8.2.2.7	1♦ - 1♠ ^(♥) - 3♠+	246	8.3.7	1♥ - 2NT	261
8.2.3	1♦ - 1NT	246	8.3.7.1	1♥ - 2NT - 3♠	261
8.2.4	1♦ - 2♣ ^(→♦)	247	8.3.7.2	1♥ - 2NT - 3♦	262
8.2.4.1	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦	247	8.3.7.3	1♥ - 2NT - 3♥	263
8.2.4.2	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 2♥	247	8.3.7.4	1♥ - 2NT - 3♠	264
8.2.4.3	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 2♠	248	8.3.7.5	1♥ - 2NT - 3NT	264
8.2.4.4	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 2NT	248	8.3.8	1♥ - 3♣ ^(H+2)	265
8.2.4.5	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♣	249	8.3.8.1	1♥ - 3♣ - 3♦	265
8.2.4.6	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♦	249	8.3.8.2	1♥ - 3♣ - 3♥	266
8.2.4.7	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♥	249	8.3.9	1♥ - 3♦ ^(H+3)	266
8.2.4.8	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♠	249	8.3.10	1♥ - 3♥	267
8.2.4.9	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3NT	249	8.3.11	1♥ - 3♠	267
8.2.4.10	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 4♠	250	8.3.12	1♥ - 3NT	268
8.2.4.11	1♦ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 4♦	250	8.4	Dialoger etter 1♠	268
8.2.5	1♦ - 2♦	250	8.4.1	1♠ - 1NT	268
8.2.6	1♦ - 2♥/♠	250	8.4.2	1♠ - 2♣ ^(→♦)	269
8.2.7	1♦ - 2NT	250	8.4.2.1	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦	269
8.2.8	1♦ - 3♣	250	8.4.2.2	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 2♥	269
8.2.9	1♦ - 3♦	251	8.4.2.3	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 2♠	270
8.2.10	1♦ - 3♥/♠	251	8.4.2.4	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 2NT	270
8.2.11	1♦ - 3NT	251	8.4.2.5	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♠	270
8.2.12	1♦ - 4♣	251	8.4.2.6	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♦	271
8.2.13	1♦ - 4♦	251	8.4.2.7	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♥	271
8.2.14	1♦ - 4♥/4♠	251	8.4.2.8	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♠	272
8.3	Dialoger etter 1♥	252	8.4.2.9	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3NT	272
8.3.1	1♥ - 1♠	252	8.4.2.10	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 4♠	272
8.3.1.1	1♥ - 1♠ - 1NT	252	8.4.2.10.1	1♠ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 4♦	272
8.3.1.2	1♥ - 1♠ - 2♣++	252	8.4.3	Brudd på overføring	272
8.3.2	1♥ - 1NT	253	8.4.4	1♠ - 2♦ ^(♥)	273
8.3.3	1♥ - 2♣ ^(→♦)	254	8.4.4.1	1♠ - 2♦ ^(♥) - 2♥	273
8.3.3.1	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦	254	8.4.4.2	1♠ - 2♦ ^(♥) - 2♠	274
8.3.3.1.1	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 2♥	255	8.4.5	1♠ - 2♥ ^(→♠)	274
8.3.3.1.2	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 2♠	255	8.4.5.1	1♠ - 2♥ ^(→♠) - 2♠	274
8.3.3.1.3	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 2NT	256	8.4.5.2	1♠ - 2♥ ^(→♠) - 2NT+	275
8.3.3.1.4	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♠	256	8.4.6	1♠ - 2♠	276
8.3.3.1.5	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♦	257	8.4.7	1♠ - 2NT	276
8.3.3.1.6	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♥	257	8.4.7.1	1♠ - 2NT - 3♠	276
8.3.3.1.7	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3♠	257	8.4.7.2	1♠ - 2NT - 3♦	277
8.3.3.1.8	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 3NT	257	8.4.7.3	1♠ - 2NT - 3♥	277
8.3.3.1.9	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 4♠	257	8.4.7.4	1♠ - 2NT - 3♠	277
8.3.3.1.10	1♥ - 2♣ ^(→♦) - 2♦ - 4♦	257	8.4.7.5	1♠ - 2NT - 3NT	278
8.3.3.2	Brudd på overføring:	257	8.4.8	1♠ - 3♣ ^(H+1)	278
8.3.4	1♥ - 2♦ ^(→♥)	258			
8.3.4.1	1♥ - 2♦ ^(→♥) - 2♥	259			
8.3.4.2	1♥ - 2♦ ^(→♥) - 2♠ ^{(→NT)+}	259			
8.3.5	1♥ - 2♥	260			

8.4.8.1	1♠ - 3♣ ^(H+1) - 3♦	278	8.5.9	SH med gående M/m	294
8.4.8.2	1♠ - 3♣ ^(H+1) - 3♥+	278	8.5.9.1	SH har 6+♥	294
8.4.9	1♠ - 3♦ ^(H+2)	278	8.5.9.2	SH har 6+♠	295
8.4.9.1	1♠ - 3♦ ^(H+2) - 3♥(GF)	279	8.5.9.3	SH har gående 6+m	295
8.4.9.2	1♠ - 3♦ ^(H+2) - 3♠+	279	8.5.9.4	SH har gående 7+ M	295
8.4.10	1♠ - 3♥ ^(H+3)	279	8.6	Dialoger etter 2♦	295
8.4.11	1♠ - 3♠	280	8.6.1	2♦ - 2♥ ^(NF)	295
8.4.12	Dialoger etter 1NT	280	8.6.1.1	2♦ - 2♥ - 2♠	296
8.4.12.1	1NT - 2♣	280	8.6.2	2♦ - 2♠ ^(NF)	296
8.4.12.1.1	1NT - 2♣ - 2♦	280	8.6.3	2♦ - 2NT ^(RF)	297
8.4.12.1.2	1NT - 2♣ - 2♥	281	8.7	Dialoger etter 2♥	297
8.4.12.1.3	1NT - 2♣ - 2♠	282	8.8	Dialoger etter 2♠	298
8.4.13	1NT - 2♦ ^(→♥)	283	8.9	Dialoger etter 2NT	299
8.4.13.1	1NT - 2♦ ^(→♥) - 2♥	283	8.9.1	SH melder på 2NT	299
8.4.13.2	1NT - 2♦ ^(→♥) - 2♠+	283	8.10	ÅH er sterk	299
8.4.13.3	1NT - 2♥ ^(→♠)	284	9. Stikkordregister	300	
8.4.13.3.1	1NT - 2♥ ^(→♠) - 2♠	284			
8.4.13.3.2	1NT - 2♥ ^(→♠) - 2NT+	285			
8.4.14	1NT - 2♠ ^(→m)	285			
8.4.14.1	1NT - 2♠ ^(→m) - 2NT	285			
8.4.14.2	1NT - 2♠ ^(→m) - 3♣	286			
8.4.15	1NT - 2NT	287			
8.4.15.1	1NT - 2NT - 3♣	287			
8.4.15.2	1NT - 2NT - 3♦	288			
8.4.15.3	1NT - 3♣/♦/♥/♠	288			
8.4.15.4	1NT - 4♠ ^(→♥) /♦ ^(→♠)	288			
8.4.15.5	1NT - 4♥/♠	288			
8.4.15.6	1NT - 4NT	289			
8.5	Dialoger etter 2♣	289			
8.5.1	SH har 4+♥/♠	289			
8.5.1.1	SH melder 2♦ ^(♥)	289			
8.5.1.2	SH melder 2♥ ^(♠)	290			
8.5.1.3	2♣ - 2♦ - 3♥	290			
8.5.1.4	2♣ - 2♥ - 3♠	291			
8.5.2	ÅH melder 2NT	291			
8.5.2.1	2♣ - 2♥ ^(♠) - 2NT	291			
8.5.3	2♣ - 2NT ^(♠) /3♣ ^(♥)	292			
8.5.3.1	GAMMA	292			
8.5.4	SH melder 2♠	292			
8.5.5	ÅH melder 3♣	293			
8.5.6	ÅH melder 3♦+	293			
8.5.7	ÅH melder 3♥	293			
8.5.8	SH melder 3♦	294			
8.5.8.1	ÅH melder over 3♦	294			

1. Innledning

1.1 Forord

Så vidt jeg vet har det inntil nå ikke vært laget noe eget system for overføringsmeldinger. Jeg har jobbet med dette systemet i mer enn 15 år, og er derfor glad for å kunne presentere **BUK (Best Uten Kort)**. Øyvind Leonardsen fikk merkelappen «Best uten ball» på fotballandslaget, mest fordi han posisjonerte seg vanvittig godt på banen, slik at han kunne motta ballen nesten når som helst, og visste nøyaktig hva han skulle gjøre med den.

På samme måte er det med BUK. Dette er et system som tar hensyn til alle de involverte spillerne, og som genererer meldinger som er på riktig plass til riktig tid. Dette gjør at i stedet for å miste farten og initiativet til motparten, er BUK-spillere i stand til å score selv eller bevirke at partneren scorer. Det fine er at systemet er laget slik at dette skjer ganske automatisk, så lenge man bare følger systemets mange mantra.

Systemet bygger på 3 grunnmurer:

1)	Et enormt fokus på Majorfargene , som gir deg langt flere poeng og IMP enn du noensinne har sett tidligere.
2)	Overføringsmeldinger , som tillater deg å utveksle langt mer info enn tidligere, samtidig som det stjeler både farger og melderom fra motparten og
3)	Sperremeldinger , som tidligere er blitt vurdert som «et nødvendig onde». I BUK blir slike meldinger avgjørende for en ny forståelse av hvordan bridge kan spilles.

I BUK er det ikke noe poeng å komme i kontrakter som kan vinnes, men heller å finne de meldingene som vil gjøre at det vil gå bra for din side, mens motparten vil bli miserable. Ved å bruke systemet til fulle, vil den andre siden ha store problemer med å finne den beste meldingen, sin beste tilpasning og sin beste kontrakt. Ja, de vil faktisk av og til ikke en gang forstå at de har høyeste kontrakt, og kaste inn håndkledet altfor tidlig.

Til tross for at det er en rekke inngangsportaler, som fører til forskjellige **PRI** (prioriterte) sekvenser, til tross for en skammelig ny bridgefilosofi, som taler Roma midt imot, nye tanker rundt meldinger og kontrakter, en del nye begreper og systemutvikling, er BUK faktisk i bunn og grunn et **NATURLIG** meldesystem!

Men det er langt mer enn bare et system. Det er en portal til en ny bridge-æra for deg og din makker. Det gir deg grunn til å endre på ting du har tenkt og gjort tidligere, det gir deg en ny forståelse og også en langt større innsikt i hva som foregår ved bordet.

Siden systemet er modulbasert, trenger du ikke å lære alt på en dag. Du kan ta det helt med ro og legge inn ett åpningsbud av gangen. Når du føler du har fått noenlunde kontroll på dette, kan du legge inn et nytt osv. til systemet er komplett, eller til du selv mener at du ikke vil lære mer.

BUK er bygget opp systematisk og vitenskapelig gjennom nesten 15 år, og idéer, begrep og konvensjoner er hentet fra en lang rekke andre systemer, som: Precision, Match Point Precision, Advanced Precision, Neapolitanerkløver, The Blue Club, Acol, The Carrot Club, Säfflespader, BOKK andre utmerkede systemer. I tillegg er idéer og begrep som ble

introdusert av noen av bridgens skarpeste systemhjerner blitt inkludert, helt eller delvis. **Larry Cohens** «[The Law of the total Number of Tricks](#)» er blitt en av hjørnesteinene I BUK, og er bakteppe både for sperrebegrepet og for forståelsen av meldingene etter åpning 1♥/♠.

En lang rekke antagelser og nye idéer har vært inkludert i systemet, blitt prøvet ut, og enten forkastet fordi de ikke virket, eller blitt implementert i systemet. Det har vært et stort poeng å forsøke å konstruere systemet slik at det letter innlæringen av systemet, og derfor har jeg strukket meg langt for å forsøke å få et ens sett med regler for like eller nesten like situasjoner.

Men du bør være forsiktig med å blande dette systemet med systemer du har spilt før. Hvis du gjør det, vil du stadig bli usikker, ubestemt, være i tvil og det vil naturligvis forårsake misforståelser. Dette vil dessuten blokkere din bridgeutvikling. Meldedialogene vil lide, og du vil sannsynligvis tape mye mer enn du vinner. Derfor bør du gi BUK frukten av din nysgjerrighet og forsøke å spille systemet slik det er ment å skulle spilles. Da vil det komme deg til gode. Du bør gi det 2-3 måneder med prøving og feiling, misforståelser og kanskje dårlig score, og etter hvert som du lærer det, vil du ganske fort oppdage de enorme fordelene og de av deg hittil uoppdagede kreftene som ligger gjemt i dette systemet.

For å spille systemet godt, må du derfor tro på systemet og dets påstander, og stole på at BUK vil gjøre meldingene dine lettere og øke din bridgeforståelse, slik at du får en Renaissance som spiller, og opplever vidunderlige øyeblikk ved det grønne bord!

Du bør IKKE forsøke å lære deg hver eneste meldesekvens utenat, men heller prøve å finne «den røde tråden» som løper gjennom hele systemet, og som gjør deg i stand til å ta riktige beslutninger i mange relativt like situasjoner. «System» betyr jo nettopp det at like ting er ordnet i forhold til hverandre.

Et av de problemene jeg trodde ville oppstå, var at når du melder andre farger enn de du faktisk sett har, så ville systemet være sårbart overfor motpartens aksjoner. Intet kunne vel ha vært mer feil. Slik systemet fremstår er det faktisk svært få ting fienden kan gjøre for å hindre oss i å utveksle verdifull info. Det er mange grunner til dette:

1)	Opplysende dobling er fiendens hyppigst brukte våpen i forsvar. Siden enhver fiendtlig dobling er en «ikke-melding» for oss, blir doblinger fullstendig ignorert, og betraktet på lik linje som «pass»! Våre overføringer rusler og går videre akkurat som om intet skulle ha skjedd.
2)	Hvis fienden aksjonerer før vi kan overføre, (mis)bruker vi deres bud til fremdeles å avgi overføringsmeldinger.
3)	XY (XYZ and XYNT) and SUP-X er blitt satt i et riktig vakkert system som styrker heller en svekker vår budgivning etter fiendtlig innblanding!
4)	Sist, men slett ikke minst: Når vi er aktive, har motparten ofte en tendens til å bli passive, og utrolig nok blander de seg svært lite inn når vi melder. Svært mange av dialogene våre får vi derfor lov til å melde i fred!

Du vil trolig komme med mange feilmeldinger når du er midt inne i læringsprosessen, men over 2/3 av disse vil likevel ende godt om du bare bruker fornuften i tillegg til

kunnskapene dine. I løpet av få måneder vil systemet sitte vel så godt som noe annet system du kan. De viktigste og hyppigste meldesekvensene vil gå fullstendig «på automatikken», og du vil bruke like lite tid og krefter på disse meldingene som du gjør i ditt vanlige system. Dette vil gjøre deg mer kompetitiv og gjøre deg langt bedre som bridgespiller enn du har vært noen gang. Du blir dessuten en bedre motspiller når du forstår hva fiendens overføringsmeldinger betyr. Det er derfor ingen grunn til verken å fortvile eller kaste inn håndkledet etter en dårlig score eller fem!

Intet system kan garantere gevinst i alle meldingsforløp. Derfor vil du nok også oppleve spill som du taper på grunn av systemet. Men dersom du holder deg til systemet vil du bombesikkert finne ut at én svale ikke gjør noen sommer, og du vil komme til å innse at du vinner uendelig mye mer enn du taper på dette systemet. Du vil få store fordeler i nesten 90 % av alle spill du spiller, og en feilmargin på bare 10 % er betydelig mindre enn den feilmarginen du normalt har i det systemet du har spilt frem til nå.

I tillegg vil du oppleve å få en kolossal bonus i form av glede og moro, og vil oppleve en lang rekke interessante situasjoner. Siden BUK er mer enn bare litt aggressivt i seg selv, tillater det at du deltar i de fleste meldingsforløp og at du åpner langt hyppigere enn tidligere. Dermed vil motparten måtte forsvare mye hyppigere enn de angriper, og dette gagnar deg også, siden de fleste er mye stødigere i sitt offensive system enn i det defensive arbeid. Det er dessuten ingen grunn til å plusse på noen personlig aggresjon, for det kan faktisk bli litt for mye av det gode, og kan føre deg bort fra den gylne sti. Systemet er i seg selv aggressivt nok til å ta deg nøyaktig dit du bør være!

En stor del av BUK er meldedialogene. Disse bør være din gospel og din ledetråd til hva som er rett og hva som er galt. Du har ingen grunn lenger til å bli ergerlig på makker «fordi han ikke forstår....». Det som står i meldedialogene vil gjelde som fasit helt til dere har bestemt dere for noe annet, og endrer betydningen for noen av dialogenes meldinger!

BUK har vært under kontinuerlig endring og forbedring i over 15 år, og de som spiller systemet har vunnet så vel klubbturneringer, som åpne turneringer. Systemet har gjort meg til Sørafrikansk lagmester, og har dessuten gitt meg mange gode plasseringer i NM.

Ved å bruke BUK på en riktig måte, vil dårlige spillere bli «middels+», gjennomsnittsspillere vil bli «meget gode» og gode spillere vil bli «toppspillere»! (De som allerede er toppspillere vil ganske sikkert hevde at deres eget system er bedre, selv uten å ha prøvet BUK, og dessverre for dem, er nyvinningen BUK en tapt sak!) Men systemet er utrolig verdifullt for alle som tror de kan både lære mer og utvikle sin dyktighet som bridgespiller. Det er også et friskt pust for alle som er lei av å melde det samme omattatt og omattatt!

Så, ha det moro og gjør tingene på en ny og forbløffende måte gjennom BUK! Lykke til! Og nyt denne nye reisen!

Tommy Sandsmark



1.2 Forkortelser

ÅF	= Åpningsfargen.	TO-X	= Opplysende dobling («Take-Out»).
ÅH	= Åpningshånden.	NEG-X	= Negativ dobling.
SH	= Svarhånden.	BUK-X	= BUK-dobling.
MTV	= Motspilleren til venstre.	STRAFF-X	= Betedobling (STRAFF).
MTH	= Motspilleren til høyre.	SUP-X	= Støttedobling (SUP-X/xx).
FI	= Fienden (Motspillerne).	Reese-X	= Reese-dobling (UtgangsINV).
HP	= Honnørpunkter.	MIN ^(stor)	= Minimum HP. (11HP av 11-14HP).
FP	= Fordelingspunkter.	MED	= Medium HP. (12-13HP av 11-14HP).
HFP	= Honnør- og fordelingspunkter.	MAX ^(stor)	= Maksimum HP. (14HP av 11-14HP).
H(F)P	= Honnørpunkter + mulige FP.	min ^(liten)	= Andre kriterier enn HP. (Se max).
M ^(stor M)	= Major/Majorfarge.	max ^(liten)	= Farge, fargekvalitet eller antall.
m ^(liten m)	= Minor/Minorfarge.	Submin	= En SH med 3-6HP.
E	= Ess.	ZAR	= Fordelingsåpn.: 10+ kort i 2 farger.
K	= Konge.	Tapere	= En beregning av håndens verdi.
D	= Dame.	ROMEX	= Trial bids for M-fit på 2-tr.
kn	= Knekt.	Romex ^(Kort)	= Kortfarge-Inv.
H	= honnør (E/K/D)	Romex ^(Lang)	= Langfarge-Inv.
x ^(liten x)	= Et småkort (tallkort).	XY	= 2♣/♦ som Inv eller GF.
X ^(stor X)	= Dobling.	XY ^{Inv}	= 2♣ Inv. Etter 3 meldinger på 1-tr.
XX	= Redobling.	XY ^{GF}	= 2♦ som GF. Se XY ^{Inv} .
KTR	= Kontroll. (E:2 KTR, K:1 KTR).	RKCB	= Roman Key Card Bl.wood (0-3/1-4).
KC	= Nøkkelkort (Key Card).	ExRKCB	= Exclusion RKCB.
RF	= Rundekrav (Round Force).	6ERKCB	= 6 Ess RKCB. Etter dobbeltilpass.
GF	= Utgangskrav (Game Force).	HOPP ^{+1/+2/+3}	= Strukturhopp etter åpning 1♥/♠.
NF	= Ikke-krav (Non-Forcing).	PRI	= Melding som tar PRIORITET .
Inv	= Utgangsinvitt/Inviterende.	KORT	= Kortfarge: singel/renons.
Inv+	= Minst invitt.	Ny	= Ny farge.
SlemInv	= Sleminvitt.	Canapé	= SHs lengre m etter en vist M.
SperreInv	= Sperreininvitt.	1♥ ^(♠)	= Viser 4+♠.
SPERR	= Sperremelding.	2♦ ^(-♥)	= Overføring til ♥.
Bal	= (Semi)Balansert. 2+ i alle farger.		
UBal	= Ubalansert (singelton/renons).		
CUE	= Cue-bid.		

1.3 Angivelse av kortfordelinger

Fordelingen av kortene på en hånd vil i denne boken bli vist slik:

4441	En helt presis fordeling: 4 kort I ♠/♦/♥ og single ♣.
(4441)	En hvilken som helst hand med 4441-fordeling. Singeltonen kan være hvorsomhelst.
(53)(41)	Hvilken som helst 5-4 i Major kombinert med hvilken som helst 4-1 i minor.
2+4+(32)	2+♠, 4+♥, og enten 3♦ og 2♣ eller 2♦ og 3♣.
33(2+2+)	Nøyaktig 3♠ og 3♥ og minst 2 kort i hver minor (♣/♦). 33(xx) = Hva som helst i m (0+♣)

	og ♦).
x5(xx)	Nøyaktig 5♥ og hva som helst ♠, ♦ og ♣.

1.4 Hovedkapitlene i denne boken

Denne boken er inndelt i 9 hovedkapitler:

Kapittel 1	Introduksjon
Kapittel 2	Åpningsmeldinger og 1. melding fra svarhånden
Kapittel 3	Nyttig info og grunnprinsippene i BUK
Kapittel 4	Slemkonvensjoner
Kapittel 5	Forsvarsmeldinger
Kapittel 6	Motspillskonvensjoner
Kapittel 7	BUK Systemkort v. 9,40.
Kapittel 8	Meldedialoger
Kapittel 9	Stikkordregister

Det vil være lurt å vente med lesing av kapittel 3 til du har forsøkt deg litt fram etter å ha lest kapittel 1 og 2. Når du leser kapittel 2, kan det likeledes være lurt å starte med én åpningsmelding av gangen. Først når du føler at du behersker en åpning, bør du gå løs på den neste.

1.5 En kort innføring i systemet

BUK er et meget aggressivt naturlig meldesystem med helt klart formulerte forutsetninger og mål: Systemet skal 1) **sperre** og 2) **blokkere motparten** maksimalt, 3) **ta bort mest mulig melderom** for motparten ^(SPERR), 4) finne alle **M-kontrakter** med 8-korts tilpasning og 5) finne så mange **optimale kontrakter** som mulig i egen retning.

1.6 Hvordan bruke kompendiet

Kompendiet er ment som et oppslagsverk. Store deler av det er utskrevne meldedialoger, og disse bør være gospel helt til du og makker bestemmer noe annet. På den måten kan det aldri bli noen tvil om hvem som har skylden hvis noe skulle gå galt. Du bør ikke pugge disse meldedialogene. Forsøk heller å finne systemet i systemet og forstå konsekvens.

Derimot bør du prøve å **lære deg alle åpningsdialoger** (dvs. de 2 første meldingene på hver hånd).

Under «Visning» i menyene øverst kan du klikke «**Vis Navigasjonsrute**». Der kan du klikke deg frem og tilbake i systemet. (NB! Dette går kun i Word, og ikke i .pdf!)

Fra begynnelsen er noen ord i fet blå skrift som er understrøket. Dette er ord som angir noe som du kanskje burde vite, og hvis du trenger å vite hva, holder du inne **ctr + klikker på**

ordet, og du kommer til det stedet der ordet er beskrevet. Når du har lest det du trenger, kan du trykke deg tilbake gjennom navigasjonsruten.

1.7 Litt om systemet

Systemet har i seg selv visse overordnede mål og ambisjoner. Prinsipper og prioriterte åpningssekvenser^{PRI} er dominerende i store deler av systemet. De 3 viktigste målene med systemet er:

1)	Å finne fram til egne meget gode kontrakter, spesielt i M når man har minst 8-korts tilpasning. Systemet er svært M-orientert, nettopp fordi M-kontrakter gir mest poeng hvis man kan finne en fit (8+kort til sammen). Hvis ikke, bør man spille NT, og først i tredje rekke kommer m-kontrakter.
2)	Å ødelegge mest mulig for kommunikasjonen mellom motspillerne. Dette gjøres delvis gjennom overføringsmeldingene etter åpningsmeldingene på 1- og 2-trinnet (som gjør egne meldinger bedre tilgjengelig og mer nyanserte, og ofte benytter motpartens farge/r på veien), og delvis gjennom flertydige meldinger. Flertydigheten i systemets komponenter gjør aksjoner vanskeligere for motparten, men er svært lette å mestre for oss selv.
3)	Å ta bort mest mulig melderom for motparten, slik at de må gjette mer enn de vet. Systemet skal ha en stor sperrende effekt, og derfor er sperremeldinger ^(SPERR) en integrert del av systemet. I tillegg til at ÅH kan sperreåpne, kan så vel ÅH som SH sperremelde (eller hoppstøtte) til 3♥/♠ og 3(4)♣/♦ i mange tilfeller. I alle slike tilfeller vil alltid andre meldinger være definert som Inv.

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

Med minst 8 kort til sammen i en M, skal man altså normalt spille kontrakten i M. Dette betyr imidlertid ikke at man ikke kan både foreslå og passe ned 3NT selv med 8+ kort til sammen i en M. Hvis det ser lettere ut å vinne 9 stikk i NT enn 10 stikk i en M (dårlig med honnørpoeng og godt med langfargestikk eller mange tapere i trumffargen) er 3NT eksempelvis et meget godt alternativ, spesielt i partturneringer.

I slemsonen vil dessuten naturligvis m-kontrakter på 4-4 være minst like aktuelle som M. Systemets syn når det gjelder kontrakter har fått tre hovedkonsekvenser for systemets logikk:

1)	De fleste systemvariantene er konstruert slik at vi snarest mulig (og aller helst innen to melderunder) skal greie å finne ut: a) Om vi skal spille M eller ikke. b) Om vi bør stoppe i delkontrakt, sperre, invitere eller melde utgang (eller eventuelt invitere til slem).
----	---

2)	I og med at man heller skal vise en 4-korts M enn en 5-6-korts m hver gang SH ikke har nok HP til å kreve til utgang, blir nok m-kontrakter dessverre noe nedgradert i BUK. Minorfargen blir eventuelt vist senere som Canapéfarge . Men når du er i slemsonen, vil nok det smarteste være å anvende RF/GF meldinger for å avsløre (minst) 4-4-tilpasninger i m, selv om du allerede har funnet en tilpasning i en M. Hvis det en slik dobbelt tilpasning blir etablert, gir systemet deg anledning til å benytte 6-Ess RKCB, der begge de aktuelle kongene vises som E, og der begge damene vises etter D-spørsmålet.
3)	Cohens « The Law of Total Tricks » sier at med 9 korts tilpasning i en M, skal vi være på minst 3-trinnet, uavhengig av soner og HP. 3M er enten en god kontrakt i seg selv, eller en god forhåndsstamp mot det som måtte stå hos motparten. Troen på dette prinsippet vil gjøre deg i stand til å avgi langt flere sperremeldinger enn du er vant til. Dette er hovedgrunnen til at BUK benytter 5-korts M-åpninger og at vi skarpt skiller mellom 3- og 4-kortsstøtte hos SH.

Imidlertid vil det naturligvis ofte være klokt å være litt mer forsiktig i faresonen enn utenfor, for 200 ut er aldri noen særlig god business. Likevel hender det ofte at selv om vi styrer i retning av en slik katastrofe, så kommer motparten oss ofte til hjelp, for ingen liker å bli utmeldt. Oftere enn ikke vil dette resultere i at de overmelder og går bet(er). Derfor bør du ofre deg, selv i ugunstig sone, hvis du tror a) at det ikke er mer enn 1 bet og b) at motparten ikke vil greie å doble.

Hvis man har nok til **GF** på SH, vil man kunne melde fargene sine i fred og ro etter å ha etablert hvorvidt man har en M-kontrakt eller ei, og prinsippet om at ny farge på 3-trinnet, revers og 4. farge fra SH etablerer **GF** gjelder stort sett. Men: **nye meldinger er vanligvis RF** (også når det gjelder våre innmeldinger), med tre viktige unntak:

1)	SH har avgitt en begrenset melding i første melderunde (eller passet i åpning). Da kan selv ikke revers vise mer enn supermax av det man kan ha av HP for sin begrensede melding.
2)	Det finnes meldinger til rådighet som er reservert for Inv , RF og GF , som for eksempel XY^(Inv/GF) , ROMEX^(Lang/Kort) eller tilpasningsvisende dobbelthopp i ny farge, (= tilpasning til sist meldte farge + renons i hoppfargen). Hvis slike meldinger er tilgjengelige , vil man i regelen gå gjennom disse for å invitere eller kreve (PRI). Hvis man har anledning til å bruke en av disse, men avstår fra det, vil enhver annen melding være NF . SHs utvungne melding av ny m vil alltid være Canapé og NF (med mindre han har brukt XY før Canapé en).
3)	Etter en dobling som ikke er STRAFF , er man nødt til å melde noe. Selv om dette er ny farge på 3-trinnet (billigst), er plikten til å melde helt absolutt, og derfor vil dette ikke kunne oppfattes som verken ny farge eller RF .

Eksempel:

ÅH	(MTV)	SH	(MTH)
1♣	- (1♥)	- $x^{(4+♠)}$	- (2♦)
$x^{(3♠)}$	- (2♥)	- pass	- (pass)
?			

ÅH har vist 2+♣ og etter at SH har vist 4+♠ og en begrenset hånd (3-10HP), kan ÅH nå melde 3♣ som **NF** Canapé. Svarhånden kunne ha brukt BUK-X over 2♥ som rundekrav med 11+HP. **Eller:**

ÅH		(MTV)		SH		(MTH)
1♦	-	(1♠)	-	x ^(4+♥)	-	(2♥)
x ^(3♥)	-	(pass)	-	?		

SH har vist 4♥ og etter at ÅH har vist 3♥, må SH nå ha lov til å melde 3♣ som **NF** Canapé. SH vet om 4-3 i motpartens farge, så pass fra ham vil omgjøre doblingen til STRAFF.

Nye farger som **RF** skaper generelt sett ro i meldingsforløpet og gjør at man ikke trenger å ta bort verdifullt melderom gjennom å hoppe med gode hender. SH vil normalt ha 1NT som sekkepost for alle meldinger som ikke er minst **Inv** (alle hender som har max 10 HP).

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

1)	Når han har 3-6HP ^(Submin) og tilpasning (3+) til den fargen ÅH meldte annen gang. Med minst 7+HP skal SH alltid melde en gang til etter ny farge fra ÅH.
2)	ÅH skal alltid melde en gang til når en ubegrenset SH melder en ny farge! Det finnes ingen åpning som er så elendig at man bør «ta en sjanse» og passe ned en kravmelding. Også SH vet at nye farger er RF , og han kan ha slemambisjoner på sin hånd, selv om han til å begynne med bare melder nye farger på billigste trinn.
3)	Hvis motparten melder inn, vil nye farger fremdeles være krav, men en ny type dobling, BUK-dobling (BUK-X), vil frita den andre hånden for slike krav. Etter en BUK-X er ny farge fra den andre hånden ikke lenger krav!

En BUK-X forlanger en ny **fargemelding** fra makker (og makker bør bare i helt eksepsjonelle tilfelle passe eller melde NT). Doblinger på 1-, 2- og 3-trinnet er **normalt aldri STRAFF** i BUK. Derfor vil en BUK-X i uklare situasjoner gjøre egen side svært kompetitiv. Prinsippet er meget enkelt: Hvis doblingen ikke er en av de andre doblingene som er klart definerte i systemet (utspillsdobling, TO-X, Reese-X eller Neg-X, etc.) vil doblingen nesten alltid være en **BUK-X**. Det er 3 unntak fra dette:

a)	Det finnes ingen alternativ melding.
b)	Når man har en tilpasning, og dobleren kunne meldt felles farge selv ett trinn høyere.
c)	Når motparten har landet i en farge som dobleren er nødt til å ha etter meldingene.

I det siste tilfellet vil få kort i den doblede fargen hos doblerens makker ofte være en god indikasjon på når man skal passe ned doblingen.

1.8 Hovedprinsippet

5-4-tilpasning i M funker mye, mye bedre enn omtrent alt annet. Larry Cohen's «**The Law of the Total Number of tricks**» slår fast at hvis vi har **9 trumf** til sammen i ♥/♠, **skal vi normalt spille (minst) på 3-trinnet** (på 4-trinnet med 10 trumf osv.). Enten står kontrakten av seg selv, eller den vil være en god oppofring mot hva-som-helst som fienden måtte ha i kortene. Dette er grunnen til at vi med 4-korts trumfstøtte etter 5-korts M-åpning skal hoppe aggressivt selv med så lite som 3 HFP, uansett soneforhold.

NB! Det er viktig at man tror på dette prinsippet og melder kortene helt ut hver gang, selv om man en sjelden gang innimellom opplever en katastrofe. (En katastrofe gjør ingen vinter!) Selv har jeg spilt dette systemet i mer enn 15 år, og jeg blir stadig like forbauset over hvor godt dette prinsippet virker. Når man melder slik, tjener det faktisk flere hensikter på en gang:

1)	SH får med en gang temmelig nøyaktig vist hva hans hånd er verd. Dette betyr at slike hopp medfører liten risiko for oss, men vil bli problematiske for fienden (FI).
2)	All den info (inklusive Inv) som ligger i slike meldinger blir aldri forstyrret av motpartens aksjoner.
3)	Alle slike hopp vil virke temmelig forstyrrende på motpartens planer, hva de nå enn måtte være, fordi de stjeler viktig melderom. I og med at FI er langt oppe på 3-trinnet før de i det hele tatt får anledning til å melde, er det slett ikke er sikkert at de vil komme i riktig felles farge, og kanskje heller ikke i sin beste kontrakt. De må ofte ut og gjette.
4)	Motparten vil dessuten av og til føle seg «snytt», og vil nekte å la seg melde ut. Dette vil ofte resultere i halseløse innmeldinger på tvilsomme grunnlag, og oftere enn ikke kommer motparten i kontrakter som ikke kan vinnes.

1.9 Hva er «naturlig»?

BUK skiller seg fra andre naturlige systemer gjennom åpningssekvensene, som ofte innebærer en eller annen form for overføring til fargen over. Dessuten er en del konvensjoner og prinsipper innvevet i startportalene, slik at det å bruke disse skal ta **PRI (prioritet)** når de brukes. Gjennom å melde visse ting som systemet krever, viser du alltid noe, men dersom du **ikke** bruker PRI meldinger, viser du faktisk også andre ting. Etter åpningssekvensene vil stort sett naturlige meldinger råde grunnen, omtrent slik du er mer eller mindre vant til fra før. Alle slike systemmeldinger skal naturligvis **alserteres**.

1.10 Hvorfor aggressiv?

Det er et faktum at jo mer aktive vi er, jo mer passive blir motparten. Fienden er alltid redd for motstandere som melder kortene fullt ut. I BUK ønsker man å melde mer og oftere, og derfor er åpningsstyrken senket til 11HP. Dette gjør at vi åpner langt oftere enn tidligere. I tillegg introduserer vi ZAR-åpninger, der vi åpner med langt under åpningsstyrke, men med spesielt gode fordelingshender. Det er viktig å ta kommandoen hurtig hvis du kan, for motparten har ofte et godt utviklet åpnings- og svarsystem, men langt færre gode defensive avtaler.

BUK er spesielt aggressivt under «riktige» forutsetninger, dvs. at man melder svært hardt og aggressivt når man vet at man har **god tilpasning i en farge (eller flere)**. Når du skjønner at du sannsynligvis ikke har høyeste kontrakt, men har god fargetilpasning, skal du i henhold til systemets mantra sperre så høyt som mulig så tidlig som mulig.

Dette gjør at motparten ofte vil befinne seg på minst 3-trinnet før de kan ta stilling til om de skal være med i meldingsforløpet eller ei. Svært ofte vil de være redde for å bli «meldt ut» av oss, og vil delta på skiftende premisser. De vil derfor ofte gjette galt, melde for høyt og gå bet(er), eller rett og slett resignere (passe), siden melderommet er blitt tatt fra dem. Noen ganger vill de nok gjette riktig, men det bør de få lov til.

1.11 Hvorfor overføringer?

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

I BUK vil du noen ganger være «kaptein» og be om opplysninger. Andre ganger forteller du makker hva du har. Atter andre ganger vil dere først utveksle opplysninger og deretter be om en bridgevurdering. Mange av disse funksjonene vil ofte skje interaktivt innenfor ett og samme meldingsforløp. Noen meldinger vil «**love noe**», mens andre meldinger vil «**benekte noe**», og totalt sett vil flere opplysninger se dagens lys på kortere tid enn i et vanlig naturlig meldesystem. Overføringsmeldinger har mange gode, offensive egenskaper:

1)	De blokkerer fargene til motparten , slik at FI ikke slipper lett til på tidlige trinn.
2)	De genererer et krav , der den som overfører får tid til å nyansere hendene på en langt bedre måte enn tidligere.
3)	De skaper et nytt, kunstig meldenivå mellom 1- og 2-trinnet, som gjør at langt mer info kan deles hurtigere enn tidligere. Du får vite på et lavt trinn nøyaktig hva hver hånd er verd.
4)	De skaper ro i meldingsforløpet og gir både åpningshånd (ÅH) og svarhånd (SH) muligheter for raskt å kunne identifisere tilpasning (spesielt i M).
5)	De gjør det mye lettere enn tidligere å bestemme seg for eventuell videre aksjon. Skal du passe eller «være med» en gang til? Det er viktig å lytte til musikken i meldingsforløpet.

1.12 Hvorfor SPERRE?

Sperremeldinger er temmelig destruktive når de brukes riktig. Det er vitalt å gjøre livet surt for motparten, mens vi selv ikke taper noe på slike sperremeldinger. Gjennom sperremeldinger oppnår vi flere mål samtidig:

1)	Vi tar fra fienden masse melderom , som de kan trenge.
----	---

2)	Vi ødelegger dermed kommunikasjonen mellom motpartens hender.
3)	FI får mindre plass til å utveksle info.
4)	Motparten må ofte bestemme seg på et høyt meldetrinn (ofte 3-trinnet) om de skal melde eller ei.
5)	Fienden kommer ofte for høyt og/eller i feil kontrakt .
6)	Det er svært vanskelig for motspillerne å straffedoble en sperremelding.

Det å ta fra fienden melderom er imidlertid et tve-egget sverd. Sperremeldinger tar også mye melderom fra oss. Alle sperremeldinger må derfor avgis på riktige premisser, slik at de er **positive for oss** og samtidig **sperrer for motparten**. De må brukes slik at de formidler hele håndens verdi, oftest gjennom kun en eller to meldinger, og de bør helst ikke ødelegge for bedre kontrakter vår vei.

Alle ganger SH avgir (hopp-)støtte til 3 i en av ÅH viste ekte farger (3♥/♠ og 3/4♣/♦), vil dette innebære en **svak SPERR**, og altså **ikke Inv**. Merk at dette er en helt ny måte å tenke på. Når vi tror vi har høyeste kontrakt, er det om å gjøre å melde så tett opp til den optimale kontrakten som mulig, uten å «bikke over».

Når du derimot tror at motparten har høyeste kontrakt, er det ikke lenger et spørsmål om å finne det som står vår vei, men å finne en sperremelding som:

a)	gjør det vanskelig for motparten å finne ut at de har høyeste kontrakt, og
b)	vil være en god oppofring mot fiendens potensielle høyeste kontrakt.

Å finne en god melding betyr mye mere enn å komme i en kontrakt som kan vinnes.

Det er ikke mulig å misforstå en sperremelding, for en **Inv**-melding vil alltid være tilgjengelig alle ganger du sperrer. Systemet har så mange **Inv**-meldinger at vi trygt kan slå fast at når du ikke bruker en av disse, så er det (**NF**) ikke krav (Ny farge, NT, **XY**, **ROMEX** eller en BUK-X etterfulgt av støtte for å nevne noen)!

Det samme prinsippet gjelder når ÅH høyner et hakk til 3 (eller hakket under utgang) i en støttet farge, f. eks. 1♥ - 2♦^(→♥) - 3♥ eller 1♥ - 2♥ - 3♥, så er dette **alltid SPERR** og **aldri Inv**. Det er to unntak:

1) Hvis ÅH ikke har hatt anledning til å støtte fargen tidligere enten på grunn av motpartens aktivitet eller på grunn av egne PRI meldinger). Dette er et velkjent scenario:

ÅH		(MTV)		SH		(MTH)
1♣	-	pass	-	1♦ ^(♥)	-	pass
2♥ ^(Min)	-	pass	-	pass	-	?

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

						x
pass	-	2♠	-	3♥	-	?

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

						3♠
pass	-	pass	-	pass	-	pass

2)

	ÅH		(MTV)		SH		(MTH)
	1♣	-	pass	-	1♦ ^(♥)	-	pass
	2♥ ^(4♥Min)	-	pass	-	pass	-	x
	Pass	-	2♠	-	3♥	-	?
a)							pass
	pass	-	3♠	-	pass	-	pass
	pass						
b)							x
	pass	-	3♠	-	pass	-	pass
	pass						
c)							x
	pass	-	4♠	-	pass	-	pass
	pass						
d)							x
	pass	-	3♠	-	pass	-	4♠
	pass	-	pass	-	pass		
e)							x
	pass	-	pass	-	pass		
f)							pass
	pass	-	x	-	pass	-	pass
	pass						

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

ÅH		(MTV)		SH		(MTH)
1♣	-	pass	-	1♦ ^(♥)	-	pass
2♥ ^(4♥Min)	-	pass	-	3♥ ^(Sperr)	-	?

eller:

ÅH		(MTV)		SH		(MTH)
1♣	-	pass	-	1♦ ^(♥)	-	pass
1♥ ^(3+♥)	-	pass	-	3♥ ^(Sperr)	-	pass
pass	-	?				

Hva skal motparten gjøre nå? Dobling vil være opplysende, og det skal solid gjettverk til for å omgjøre denne til STRAFF. Begge motstanderne vil dessuten nesten alltid være i tvil om de har noe på 3-trinnet å gjøre, og en naturlig opparbeidet feighet hos gode spillere vil ofte gjøre at vi får beholde kontrakten 3♥, mens mindre gode spillere ofte vil mistenke oss for å stjele kontrakten fra dem (hvilket altså er nettopp hva vi gjør), og kommer til å være med en gang til, på svært varierende og ofte betenkelige premisser. Noen ganger vil

de gjøre riktig, men mange ganger vil de komme for høyt eller i feil kontrakt, og går bet(er).

1.13 Hvorfor Major (M)?

Hvis du skal ha suksess ved bridgebordet, bør du jakte etter Majorkontrakter (M). M gir mye bedre poenghøst (30 pr. stikk) enn m (20 pr. stikk), og med minst 4-4-tilpasning i M, får du nesten alltid et stikk mer enn i tilsvarende NT-kontrakt. Så, selv om NT-kontrakter gir 10 poeng ekstra (40 for 1. stikk og deretter 30 pr. stikk), vil M-kontrakter på minst 4-4 være langt å foretrekke. Derfor er BUK konstruert slik at:

1)	Du skal finne fram til (minst) 8-korts M-tilpasninger (4-4, 5-3, 6-2 eller bedre) så tidlig som mulig, aller helst på 2-trinnet.
2)	BUK er enormt M-fokusert, med et rikt antall muligheter for nøyaktige meldinger som virker fra det øyeblikket du vet hvordan stillingen er i M.
3)	BUK er så bra du kan bruke kunnskapen om M-tilpasning (eller mangelen på det) til vår fordel. Ofte vil du måtte bruke ditt bridgeskjønn når du vet hvordan situasjonen er, for som regel, når du kommer opp på 2-trinnet, vil du også ha info om sammenlagt styrke.

I og med at du heller skal vise en 4-korts M enn en 5/6-korts m, er m-kontrakter noe «nedgradert». Minorfargen vises eventuelt senere, og vanligvis som **Canapéfarge** (dvs. at m-fargen er lenger enn vist M) på SH (ÅH bruker aldri **Canapé**). Canapé kan vises enten gjennom direkte melding, eller etter først å ha brukt **XY**.

1.14 Hvorfor PRI-sekvenser?

Prioriterte meldesekvenser (PRI) vil alltid vise et sett meldinger, som man skal melde på en spesiell måte ut fra hvilken håndtype man har. Både sekvensene i seg selv, svarene på slike PRI-sekvenser og det at man, selv om man har anledning, eventuelt ikke benytter seg av slike, vil fortelle ganske mye om hver enkelt hånd.

I moderne bridge er de fleste utspills-, spilleførings- eller motspillsmetoder relativt godt kjente. Derimot gjøres det fremdeles svært mye på systemfronten. Omtrent alle «naturlige» meldesystemer har store feil, mangler og unøyaktigheter. Naturligvis har også BUK mange slike unøyaktigheter, for heldigvis er det ingen som har funnet opp et helt perfekt system ennå. Men BUK gir deg den fordel at du får flere opplysninger mye tidligere enn i andre systemer, og dette vil ofte hjelpe deg til å finne riktig kontrakt.

PRI har mange av de kvaliteter som normale systemer mangler. I ethvert system er det slett ikke vanskelig å melde utgang eller holde seg unna dem, eller, for den saks skyld å «ta en sjanse». BUKs overføringer, sammen med PRI-sekvensene setter nettopp invittmeldinger i et helt nytt lys, for mange PRI-sekvenser handler om nettopp (**Inv**) kontra utgangskrav (**GF**) og ikke-krav (**NF**). Hemmeligheten bak gode resultater er nemlig at hvis du **vet** når du skal melde videre og når du skal passe, vil dette gi deg mye større poenghøst i det lange løp enn når du bare gjetter.

Det har ingen hensikt å «pugge» alle **PRI**-sekvensene, for alle meldedialoger i BUK er et resultat av prinsipper, konvensjoner og PRI-sekvenser. Det er faktisk mye bedre å studere prinsippene og startsekvensene i hver enkelt åpning, og forsøke å forstå de underliggende idéene som systemet bygger på. Her er noen grunnregler der **prioriterte meldesekvenser (PRI)** blir aktivert:

1.	1. PRI er alltid å vise fram 4-korts ♥/♠ på 1-trinnet der man kan gjøre det. Dette er langt viktigere enn å vise en 5-6-korts ♣/♦. En slik lengre m meldes senere med/uten hopp og med/uten NF/Inv/GF fra SH som Canapé.
2.	Hvis man er enig om en M som trumf, og en av hendene er vesentlig sterkere enn den andre, og fargen ikke er meldt ennå av den sterke hånden, er 1. PRI å overføre på 3-trinnet med fargen under. Dette innebærer at fargen under aldri blir CUE i slike situasjoner. Eks: 1♦ - 1♠ - 2NT - ? (2NT viser 18-19HP og 4-korts tilpasning til SHs viste ♥-farge). 3♦ ^(→♥) er nå overføring til 3♥ (PRI) for å få trumfen på riktig hånd. (Tilsvarende vil 3♥ ^(→♠) bli overføring til 3♠ etter 1♦ - 1♥ - 2NT - ?).
3.	Hvis det er mulig å bruke XY , dvs. etter tre (eller 5) meldinger på 1-trinnet, er XY PRI når det gjelder Inv/GF. Selv om motparten har meldt inn, og noen av meldingene våre kan være NEG-X, RESP-X eller SUP-X, vil 2♣ og 2♦ være opptatt til XY^{PRI} . Når 2♦ (XY) ^{GF} brukes etter en melding som benekter M på ÅH, skal fortsettelsen være: 1. PRI : vise 3-kort i en M som SH har meldt (eventuelt vise Hx i makkers farge hvis du har benektet 3-kort). 2. PRI : melde 4-kort i umeldt M. 3. PRI : melde umeldt 5+kortfarge i m hvis man har det. 4. PRI : Melde NT. Hvis ÅH har vist 3+ i den M som SH har vist, er hans 1. PRI å gjenta fargen så snart som mulig dersom han har 4-kort i fargen. Dette gjelder helt ubetinget etter XY fra SH: (1♣ - 1♦ ^(♥) - 1♥ - 2♣/2♦ ^(XY) - 2♥).
4.	Når en M-tilpasning på minst 8 kort blir etablert på 2-trinnet, aktiveres ROMEX^{kort/lang} . En rekke forskjellige meldingsforløp tar deg dit, både med og uten innmelding, og ROMEX gis PRI på begge hender etter det. Eks.: Både 1♥ - 2♦ og 1♥ - 2♥ etablerer 8-korts tilpasning. ÅH kan nå si 2♠ som innledning til langfarge- ROMEX eller 2NT/3♣/3♦ som kortfarge- ROMEX .
5.	Når en svarmelding på 1♣/1♦ viser ♥/♠, vil hopp i ny farge på 3-trinnet fra ÅH vise kortfarge-Inv^(PRI) (ROMEX kort med 15+HFP). Meldingen bekrefter 4+ i SHs viste M, og singleton i hoppfargen (en slags Minisplinter).
6.	SH inviterer altså med XY , ROMEX^{kort/lang} , eller hopp i ROMEX^{kort} (etter vist M på 1-trinnet) ^(PRI) . Men SH har også muligheten til å kreve til utgang direkte: 1♥/♠ - 2NT (Stenberg) ^{GF} og dobbelthopp (etter M-åpning) som viser 4+ i åpningsfargen, renons i hoppfargen og er GF. Hvis SH har muligheten til å bruke XY og/eller ROMEX, men velger noe annet, blir alle andre meldinger NF .
7.	Det vil nok skje at du får et valg mellom å bruke XY eller ROMEX^{kort} for å invitere. I og med at ROMEX^{kort} viser struktur, bør dette i så fall være din 1. PRI .
8.	Det kan også være verd å merke seg at det også går an å bruke ROMEX^{kort/Lang} etter først å ha brukt XY^{Inv} : 1♣ - 1♦ ^(♥) - 1♥ - 2♣ ^(XY) - 2♥. Her har ÅH etablert 8-kort til sammen i ♥ på 2-trinnet. Du har kanskje ikke fått info nok til å bestemme deg for om

	du skal være i utgang eller ei, så etter dette er 2♠ overføring til 2NT ^(PRI) , og deretter vil 3♣/♦/♥ vise langfarge. Inv. 2NT/3♣/3♦ ^(PRI) vil være ROMEX ^{Kort} , mens 3♥ vil være SPERR!
9.	Hvis motparten blander seg inn med meldinger eller eget meldingsforløp har vært så uøkonomisk at det har hindret bruken av PRI-meldinger, trer andre Inv- og kravfunksjoner i kraft: Neg-x (RF), STRAFF-X (NF), BUK-X (RF), Overmelding av motparten (RF), 4. farge (GF), revers på SH (GF) osv.
10.	STRAFF-X trer stort sett i funksjon når en av makkerne har avgitt en melding som kan innebære minst Inv ^(PRI) , og dessuten når den som dobler var i stand til å melde en av flere aktuelle farger selv, slik at BUK-X ikke lenger er aktuelt.
11.	Når MTH blander seg inn i meldingsforløpet (i 4. hånd) etter at SH har meldt fargemelding på 1-, 2- eller 3-trinnet, skal Support-x/xx gis PRI. SUP-X/xx viser nøyaktig 3-kortsstøtte til SHs viste farge (mens melding av fargen viser 4-kortstøtte og andre meldinger max 2-kort).
12.	Etter 1♥ - 1♠ - 2♣ og liknende meldedialoger vil 4. farge (2♦) kreve til utgang ^(PRI) . 4. farge kan også bli aktuell etter aksjon fra motparten, og etter visse sekvenser etter m-åpning.
13.	Systemet inneholder egentlig svært få straffeforslag når motparten melder inn. Derfor vil en BUK-X (x i en uavklart posisjon) be makker om å melde en gang til ^(PRI) . Slike doblinger kan også avgis når melding av en ny farge ville vært RF. Doblingen gir makker anledning til å melde en ny farge (også på 3-trinnet og høyere) som NF.
14.	ÅH gjenmelder stort sett svakt ved å si 1NT eller 2 i egen åpningsfarge, enkel støtte i makkers viste farge, 2 i underliggende M (2♥ etter å ha åpnet med 1♠ = NF.) Dette viser 11-14H(F)P. Ny farge (m) er nesten alltid RF ^(PRI) , selv om den er underliggende, og viser enten 11-14HP eller 15+HP. (Unntak: En melding av den andre M-fargen etter at man har vist den ene er ikke nødvendigvis RF.)
15.	ÅH viser 15-17H(F)P ved å hoppe i egen åpningsfarge, reversere, hoppe i makkers farge eller hopp i egen m (viser 6+ i åpningsfargen fordi åpningen 1♣/♦ kan være på 2+) ^(PRI) . Hopp i NT viser alltid 18-19HP, og hopp i ny farge viser alltid 15+HP og minst 5-5 i de to viste fargene.
16.	SPERR er en integrert og viktig del av systemet. Hver gang SH avgir hoppstøtte til 3 i en av ÅHs viste ekte farger (3♥/♠ og 3/4♣/♦), er dette en svak SPERR ^(PRI) , og altså ikke Inv. (BUK har svært mange måter å vise Inv/GF på). Sperreprinsippet gjelder også i motmeldinger ^(PRI) . Støtte til 3- eller 4-trinnet kan imidlertid være en invitt likevel hvis 1) motparten melder så høyt at du ikke kan melde sign off eller 2) dine egne PRI meldinger har hindret deg i å støtte makker tidligere.
17.	ÅH har mindre anledning til å sperre enn SH. Men både ÅH og SH kan høyne en etablert tilpasning ett hakk som SPERR ^(PRI) (Eksempel: 1♠ - 2♥ - 3♠ eller 1♥ - 2♦ - 2♥ - 3♥). Her er det rikelig med andre meldinger som er Inv. Unntak: Når fiendtlig innblanding har gjort det umulig å avgi et Trial Bid fordi fargen ennå ikke er støttet, vil en slik støtte på 3-trinnet være Inv.

18.	Når makker inviterer til slem, plikter man å vise fram kontroller under utgangsnivå i åpningsfargen. Kontrollvisning under utgang er kun visende og ikke forpliktende . Først når man passerer utgangsnivå blir CUE forpliktende og viser reelle tillegg. Når du CUER over utgangsnivå, er makker derfor forpliktet til å CUE hvis han overhodet kan opp til neste meldetrinn i avtalt trumffarge ^(PRI) . Over 1♥ - 3♠/4♣/♦ bør man derfor uforpliktende vise fram mellomliggende kontroller fram til 4♥. Den som tar initiativet med en kontrollmelding sier at sett med hans øyne kan det være en slem i kortene om alt sitter gunstig.
-----	---

1.15 Hvordan angi 3 muligheter

Når makker ber deg å vise fram spesielle ting i en meldedialog, skal alltid de 3 neste meldingene (billigst mulig) vise svarene. Den prioriterte rekkefølgen for svarene vil alltid være:

Naturlig farge	(dvs. farge som naturlig viser spørrepoenget i den aktuelle fargen). Når det ikke er flere naturlige farger å melde (blant de 3 neste meldingene), ser du etter:
Korresponderende farge	(♣↔♥ og ♦↔♠ = rund til rund farge, i motsetning til spiss til spiss farge). Helt til slutt, når du har sluppet opp for både naturlige og korresponderende farger, blir det en eneste melding igjen:
Residuet	(det som er tilbake når du ikke lenger kan vise svaret med naturlige eller korresponderende farger).

Dette prinsippet benyttes mange steder, for eksempel når man spør om hvor singeltonen er:

ÅH		SH	
1♥ ^(5+♥)	-	2♠ ^(H+1)	= Singel ♣ ^(Naturlig) . = Singel ♦ ^(Naturlig) . = Singel ♠ ^(Residuet) .
2NT ^(singel?)	-	?	
		3♣	
		3♦	
		3♥	

Eller:

ÅH		SH	
1♠ ^(5+♠)	-	3♦ ^(H+2)	= Singel ♥ ^(Residuet) . = Ikke singelton. = Singel ♣ ^(Naturlig) . = Singel ♦ ^(Naturlig) .
3♥ ^(singel?)	-	?	
		3♠	
		3NT	
		4♣	
		4♦	

Andre ganger kan man spørre om hvor sidefargen er, f. eks etter **ROMEX**:

1♣ ^(2+♣)	-	1♦ ^(4+♥, 3+HFP)		
2♥ ^(MIN, 4♥)	-	?		

	2♠	= ROMEX ^{Lang} .	
		2NT	=Hvilken sidefarge?
		3♣	= 4+♣ ^(Naturlig) .
		3♦	= 4+♦ ^(Naturlig) .
		3♥	= 4+♠ ^(Residuet) .

1.16 Modulbasert system

BUK er et modulbasert system, som lett kan læres gradvis. For dem som allerede spiller med 5-korts M-åpninger, vil det eksempelvis være gunstig å starte med åpning 1M. De som allerede spiller 15-17NT kan kanskje starte der.

Resten vil sikkert lettest kunne starte med 1♣, og arbeide med «kløverføring» (=overføringer etter 1♣ åpning) til dette sitter, men merk at dere da samtidig bør legge inn 1♦ som eneste vei til 18-19NT (og at 1♣ kun kan ha 11-14NT), for dette vil lette senere innlæring.

Når du og makker er komfortable med den første åpningen, bør du gå videre og utvide med en ting av gangen. Men for all del, begynn på én åpningsmelding og utvid systemet etter hvert, inntil du kan spille hele systemet! Det er helheten som vil gi deg en overlegen innsikt og forståelse, og som etter hvert vil velsigne deg med masse poeng! Du kommer aldri til å tape noe på å spille BUK. Systemet er meget godt bygget, henger godt sammen, er lett å lære og morsomt å spille.

1.17 Balanserte hender (Bal)

I BUK skiller vi skarpt mellom balanserte^(Bal) og ubalanserte^(UBal) hender, og begrepet «Bal» skiller seg ganske mye fra hva du kan ha lært tidligere. **I BUK vil alle NT-hender være enten Bal eller UBal.** Alle hender som inneholder en kortfarge (singleton eller renons) blir betraktet som UBal.

En Bal BUK-hånd kan ikke ha noen singleton eller renons, og har heller ingen 5-korts M (med mindre hånden er på 20+HP). På den annen side: En Bal BUK-hånd betyr egentlig (Semi)Bal, og hånden kan samtidig ha både 5m og 4M⁽⁴²⁾⁽⁵²⁾ eller 5-4 i m²²⁽⁵⁴⁾. Etter åpningen 1NT vil en ny søkemelding (3♣) etter svaret på 2♣ avsløre slike hender.

Dessuten kan du ha så mange dobbeltoner du ønsker, og opp til 7-korts ♣/♦²²⁽⁷²⁾. I sin ytterste konsekvens kan du derfor måtte åpne i 1♣ og vise 11-14NT med 2-2-7♦-2♣, og du kan også bli nødt til å åpne i 1♦ og vise 18-19NT med 2227! Dette har faktisk ikke skjedd på 15 år, men dette er i alle fall det logisk sett marginale resultatet av BUKs behandling av jevne hender. Men det trenger jo ikke å bli noen katastrofe, for 7-kortfarger kan jo med litt tur gi mange stikk i en NT-kontrakt, ikke sant?

Du har imidlertid faktisk lov til å ha en singleton på en NT-hånd med en 4441-hånd som det ellers vil være vanskelig å melde. Det er ikke ønskelig at singletonen da er en lavhonnør (D/kn). Disse reglene gjelder for all visning av NT-hender.

Videre er det BUKs system policy at når du viser en Bal hånd med 1NT, **trenger du ikke å ha stopper** i motpartens farge(r). Poenget er at motparten kan godt ta 5 eller til og med 6 stikk i egen farge, og likevel kan 1NT med 7 stikk være en bra kontrakt for oss. Dette vil gjøre det mye lettere for oss å finne gode meldinger, og det vil lette den senere budgivning.

Hvis SH er interessert i 3NT, kan han overmelde motpartens farge på 3-trinnet og da får han vite om hold. ÅH viser halvhold (K singel, Dx eller knxx) gjennom å melde en mellomliggende farge (3♦, 3♥ eller 3♠). Dette er dessverre ikke mulig når ♠ er fiendens farge. Også ved å redoble etter dobling av overmeldingen 3♣/♦/♥/♠ kan ÅH vise halvhold.

NB! Når du viser en Bal hånd med **2NT eller høyere**, er du imidlertid **nødt til å ha stopper(e)** i motpartens meldte farge(r)!

1.18 Faser

Hver meldedialog kan deles opp i flere forskjellige faser. Den viktigste av disse er en **fortellerfase**, der man rett og slett utveksler opplysninger sammen med makker.

Begrensningsfasen vil gå hånd i hånd med andre faser, men dette er en tidlig fase der du skal forsøke å angi håndens spillestyrke (samtidig med fordelingen), og helst før meldingene kommer opp på 3-trinnet.

Noen sekvenser går over til en **spørrefase** med en «kaptein» som spør og samtidig en tilsvarende **svarfase**, der du så godt og nøyaktig som mulig beskriver hånden din.

Det er mange **PRI-faser**, der man både **bør og skal** melde i henhold til **PRI-sekvenser**. Når du følger systemet, vil alt du melder både bekrefte noe og benekte noe. Flere av disse sekvensene vil derfor også ha en eksplisitt «**bekrefte/benekte-fase**».

Du bør aldri blande fasene, og stort sett svare på det du blir spurt om. Det er viktig at hver melding betyr noe nytt og at du får formidlet for makker hva slags hånd du sitter med. Det er faktisk viktig at du benytter de meldinger som gir deg mest info om hva makker har. Noen av svarene er slik at hvis du ikke gjør dette, så vil du vise en sterkere hånd, men til gjengjeld vil du miste all den info som makker kunne gitt deg. Du må veie ditt behov, og hvis du kommer til at det er viktigst å få mer info om makker, bør du velge dette, selv om det faktisk skulle være en «feil melding».

Hvis du bruker systemet riktig, vil BUK alltid helt automatisk ta deg til en «**vurderings-fase**». Dette er et sted i alle meldedialoger, der du er nødt til å **ta en bridgemessig logisk beslutning** om hvorvidt du, basert på det du vet til nå, skal gi flere opplysninger om hånden, passe, og dermed lande der du er, kjempe videre mot motparten om delkontrakten, legge på til utgang, gå videre og undersøke mulighetene for slem i langt større detaljer, eller til og med ofre deg (stampe) mot motpartens kontrakt. Det er passe mange vurderinger å ta hensyn til, og jo bedre info du får om dine og makkers samlede ressurser, jo lettere vil det være å fatte de riktige avgjørelsene.

1.19 Etter pass i åpning

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

Eksempel 1:

♠KDxxxx
♥Exx
♦-
♣109x



ÅH		SH
pass ^(0-10HP)	-	1♦ ^(2+♦)
1♥ ^(♠)	-	1♠ ^(3+♠, 11+HP)
2♦ ^(XY GF)	-	2♠ ^(4+♠, 13-14HFP)
?		
2NT	= Kortfarge?	
3♣/♦/♥	= CUE BID	
4♣/♦/♥	= Renons	

SH kan her se en tilpasning på 6-4 i ♠, og kan derfor justere hånden sin med FP. Han får da: $(5^{(HP)} + 1^{(FP)}) + 4^{(HP)} + 3^{(FP)} + 0^{(HP)} = 13HFP$, og da har han nok til en **GF** via **XY**. Legg merke til at det kun regnes HP i starten, og at FP kommer som justeringspunkter først når man vet om tilpassen!

Eksempel 2:

SH har en mulig **Inv**^(9HP). Når ÅH viser 11+ og har minst 3♥, melder SH naturlig **Inv** (**XY**). Når ÅH avslører 4-korts ♥, kan SH gi seg selv 2FP for singel ♦, og har da 11+HFP som er mer enn nok til en ny **Inv**! Når han nå bruker **ROMEX** lang, vet ÅH at SH kun har en meget svak invitt, og kan avgi sin melding basert på dette. I samme hus bor:

♠KDxx
♥Kknxxx
♦3
♣kn8



ÅH		SH
pass ^(0-10HP)	-	1♣ ^(2+♣)
1♦ ^(♥)	-	1NT ^(=11-14HP uten 3♥ og 4♠)
2♣ ^(XY Inv)	-	2♦ ^(Obligatorisk)
2♠ ^(5♥ + 4♠)	-	Legg kontrakt. (Kanskje melde 3♥ på 5-2-Tilpasning eller spille 2♠ på 4-3-tilpass?)

SH har en **Inv**^(10HP). Når ÅH viser 11-14NT melder SH naturlig **Inv** (**XY**). Uten tilpasning er hånden ikke verd mer. Hadde ÅH vist 3-korts ♥ eller 4-korts ♠ kan SH gi seg selv 2FP for

singel \heartsuit (+ positivt med dobbel \clubsuit), og har da 12+HFP som er mer enn nok til utgang! Uten tilpass bør ÅH passe eller finne beste delkontrakt, med mindre han har stål-MAX og sier 3NT.

Eksempel 3a:

\spadesuit KDxx
 \heartsuit Kknxx
 \diamondsuit 3
 \clubsuit 98x



ÅH		SH	
pass ^(0-10HP)	-	1 \clubsuit ^(2+\clubsuit)	
1 \heartsuit ^(\heartsuit)	-	1 \heartsuit ^(=11+HP og 3+\heartsuit)	
2 \clubsuit ^(XY Inv)	-	2 \heartsuit ^(4+\heartsuit og 13-14HFP)	(Begge vet nå at det er 4-4-fit i \heartsuit .)
2 \spadesuit ^(ROMEX Lang)	-	?	
		2NT	= Tar ikke imot utgangsinvitt.
		3 \clubsuit / \diamondsuit /NT	= Tar imot utgangsinvitt.
		3 \heartsuit	= Sperr.

SH har en mulig **Inv**^(9HP). Når ÅH viser 11+ og har minst 3 \heartsuit , melder SH naturlig **Inv** (XY). Når ÅH avslører 4-korts \heartsuit , kan SH gi seg selv 2FP for singel \heartsuit , og har da 11+HFP som er mer enn nok til en ny **Inv**! I slike meldesekvenser har du altså lov til å bruke **ROMEX** etter først å ha brukt XY. Når SH nå bruker **ROMEX** lang, vet jo ÅH at SH kun hadde en meget svak invitt, og kan avgi sin melding basert på dette. I samme gate finner du:

Eksempel 3b:

Når ÅH viser 11-12HFP og har minst 4 \spadesuit , bruker SH naturligvis **ROMEX**^(Kort/Lang) som invitasjonsverktøy, siden SHs **PRI** svar var for høy for bruk av XY.

Svarhånden kan naturligvis passe ned 2 \spadesuit hvis han mener at han er høyt nok. Men litt avhengig av hva han har, har han altså fremdeles muligheten til å invitere til utgang gjennom **ROMEX**. SH må vurdere hva som vil være riktig, ut fra de svar han får på det han måtte lure på.

\spadesuit KDxx
 \heartsuit Kknx
 \diamondsuit 3
 \clubsuit D8xx



\spadesuit Ekn10x
 \heartsuit D10xx
 \diamondsuit KD
 \clubsuit K10x

I dette eksempelet får begge greie på at Det eksisterer en 4-4-tilpassning i \spadesuit . Vi er da på 2-trinnet, og det er ikke mulig å invitere med XY. Men vi kan bruke **ROMEX**^(Kort/Lang) på SH for å Inv:

ÅH	SH	
1♣ (2+♣)	1♦ (=4+♥ og 3+HP)	
1♥ (=3+♥)	1♠ (4♥ og 4♠ og RF)	
2♠	?	Begge vet om 4-4-fit i ♠.)
	Pass	= Vi er høyt nok!
	2NT	= ROMEX ^{Lang}
	3♣	Obligatorisk.
	3♦	3♦ = 4-korts (Naturlig).
	3♥	3♥ = 4-korts (Naturlig).
	3♠	3♠ = 4-korts (Residuet).
	3NT	3NT = For spill.
	Utgang	= ROMEX ^{Kort}
		= ROMEX ^{Kort}
		= ROMEX ^{Kort}
		= Sperr.
		= Spillemelding

1.20 Kravmeldinger:

På ÅH vil alle gjenmeldinger på laveste nivå bekrefte en viss fordeling samtidig vise 11-14HP. ÅH kan imidlertid **reversere**, **hoppe i åpningsfargen**, **hoppe i ny farge** (som viser 5+/5+) eller **hoppstøtte en av makkers meldte farger** for å vise en 15+H(F)P hånd. ÅH har naturligvis også lov til å regne med FP så snart han ser en fargetilpasning, men han bør sørge for at denne da blir trumf, ellers er hans FP kun et slag i løse luften.

Disse regler gjelder for en «uforsert» meldedialog (frivillige meldinger), selv om motparten har blandet seg inn. Hvis makker «krever» en melding fra deg, er det imidlertid **ingen ting som heter «revers»** e.l. lenger. Under tvang har man naturligvis lov til å melde sin beste farge uten at dette viser noe mer enn akkurat det.

Eksempel 1:

ÅH	(MTV)	SH	(MTH)
1♣	- (2♥)	- x ^(Neg)	- (pass)
?			
pass	= Omgjør SHs Neg-X til STRAFF.		

2♠	= 4-korts ♠, 11-14HP. Kan ha ♣xx og ♥-hold.
2NT	= 11-14NT med ♥-hold. Ikke 4♠.
3♣	= 4+♣, 11-14HP. Ikke verken 4♠ eller ♥-hold.
3♦	= 4+♦, 11-14HP. Ikke verken 4♠ eller ♥-hold.
3♥	= Sterk ÅH. Spør etter ♥-hold.

Eksempel 2:

På samme måte, under tvang bør du nok melde en 3-korts M i denne posisjonen:

♠1082
♥D94
♦1043
♣kn642



Makker	(MTV)	Du	(MTH)
	(1♣)	- pass	- (pass)
x ^(TO-X)	- (pass)	- ?	

Du har ikke nok HP for 1NT (bør ha 7HP!). Et hopp til 2NT viser alltid 18-19. Hvis du derimot melder 1♦^(♥) eller 1♥^(♠), altså «faker» en major vil makker vite at han ikke kan stole på at du har 4-kort!

Et hopp til 3NT etter åpning 1 i farge viser derimot normalt en gående 6-7 korts i åpningsfarge og 15+HP. SH vet hva ÅH har, og tar normalt ut i 4M, og lar 3NT basert på m stå, hvis han tror det kan bli minst 9 stikk. Uansett vil 4♣ når ÅH har ♦/♥/♠ alltid spørre: «Hvor lang?». ÅH svarer: 4♦ = 7-kort, 4♥ = 8-kort osv. 4♦ fra SH er CUE etter ♣/♥/♠-åpning og spillemelding etter ♦-åpning. Etter ♣-åpning er 4♣ spillemelding etter 3NT, mens 4♦ spør «Hvor mange?»)

Melding av ny farge fra ÅH er i prinsippet **RF** med ett unntak:

ÅH		SH
1♠	-	1NT
?		
2♣ ^(RF)		
2♦ ^(RF)		
2♥ ^(NF)		

Det er viktig å kunne vise begge M som **NF**. SH bør likevel overveie å melde en gang til med en MAX-hånd for eventuelt å beskytte en ÅH som har en problematisk melding.

Også SH kan vise begge major som **NF**, selv med en Submin, siden alternativ kontrakt (NT) kan bli en katastrofe:

♠kn8
♥K92
♦ED43
♣kn654

♠D10754
♥kn10643
♦52
♣3

ÅH		SH
1♣ ^(2+♠)	-	1♥ ^(4♠, 3+HP)
1NT ^(Ikke 3♠)	-	2♥ ^{(4+♠ og 4+♥) NF!}

?		
Pass		= 3+♥.
2♠		= 2♠, ikke 3+♥ ^{NF} .
3♥		= 4♥ og tillegg ^{INV} .

Med 4-korts støtte i ♥, bør ÅH støtte til 3♥ med mindre han har 11-12HFP. Hvis SH har en hånd med potensiale, og vil kreve for en runde med begge M, bør han benytte 2♣ som XY^(Inv).

Dette prinsippet innebærer at ÅH **aldri vil trenge å hoppe** i sin andre melding **unntagen for å vise styrke** der dette er nødvendig **og fordeling** der dette er nødvendig. Hvis du hopper til 3♥ etter 1♠ - 1NT/2♣, lover du 15+HP og minst 5-5 i M. Hvis du hopper i en m, viser du også enn 5M, men ♣/♦ kan være på 4-kort. Et slikt hopp i ny farge vil presse fram en melding til fra en Submin SH ^(PRI).

Unntak 1: Etter at SH har vist en 4+M på 1-trinnet, vil hopp i ny farge fra ÅH være kortfargevisning med 4+ støtte til den viste M.

Unntak 2: Etter at SH har vist en 4+M på 1-trinnet, vil hopp til 2 i den viste fargen vise 11-12HP^(MIN) og 4+ støtte i vist farge. (1♣ - 1♦ - 2♥, 1♣ - 1♥ - 2♠ eller 1♦ - 1♥ - 2♠).

Siden ny farge stort sett er **RF**, trenger verken ÅH eller SH å hoppe for å få en ny melding fra makker. Et hopp fra SH vil derfor være enten SPERR i den meldte fargen eller kortfarge-**Inv** i fargen med 4+kortsstøtte i makkers sist viste farge.

Inv fra SH foregår ved hjelp av **ROMEX**, **XY** eller en ny farge uansett nivå. **Hopp til nivået under utgang** i ÅHs farge/egen farge er **alltid SPERR!**

Dessuten: Hopp direkte til **utgang** i ♥/♠ eller til **slem** uansett benevnelse viser egen god farge, og er **spillemelding**, med mindre man har funnet en tilpasning i en annen farge eller hoppet viser renons og setter sist nevnte farge som trumf.

Når motparten melder inn slik at systemet korrumpes, vil **Inv** også kunne vises gjennom en dobling (BUK-X, RESP-X, NEG-X eller hvilken som helst annen dobling) og deretter melding i makkers viste (eller egen) farge. Direkte melding av fargen, med eller uten hopp får karakter av SPERR eller kamp om kontrakten.

Uten et styrkevisende hopp fra ÅH, vil (og bør) en Submin SH passe 2. gang han skal melde hvis han ser noe som ligner på tilpass. Melder han frivillig en gang til, viser han 7+HP.

1.21 Fingradering av støtte

Vi benytter altså et svarsystem som graderer finmasket både når det gjelder honnørstyrke og når det gjelder fargetilpasning til M-åpningen. Vi skiller i prinsippet sterkt mellom **superfit** (Minst xxxx), **fit** (minst xxx), **mini-fit** (Hx eller xx), og **ikke-fit** (max singelton).

I BUK anses fargestøtte som svært viktig å vise fram, ikke bare fordi man når man finner fargestøtte kan regne inn FP (fordelingspunkter) og dermed endre synet på håndens styrke og verdi (sammen med makkers hånd), men også fordi også makker får samme beskjed. På denne måten kan to hender som så vidt hadde til en åpning og/eller en invitt,

vokse til sikre **GF**-hender. Det er på denne måten man finner (og også unngår) utganger og slemmer som ikke er helt vanlige i «salen».

Systemet har en rekke muligheter for å vise både **Inv** og **GF**, så hvis en av disse er tilgjengelig, og SH ikke bruker den, men avgir fargestøtte, er dette alltid forslag til kontrakt.

Hvis derimot SH på grunn av egne PRI meldinger eller på grunn av motpartens innblanding ikke har noen mulighet for å bruke **Inv**-meldinger, må ÅH se an situasjonen. Hvis motparten gir seg hurtig, er det stor odds for at han bør melde en gang til på en hånd som ikke er kliss minimum.

1.22 Åpningshender

En åpningshånd i BUK skal normalt være på minst **11HP** i 1. og 2. hånd. Vi åpner så å si alltid med 11+HP, nesten uansett fordeling. Men med 3-3-3-4/3-3-4-3 er det imidlertid **tillatt å unnlate å åpne**, spesielt hvis hånden er lite verdifull og mangler mellomkort. Som en huskeregel kan vi si at vi normalt ikke åpner med 11HP hvis vi har mer enn **7 tapere**.

På den annen side bør vi overholde poenggrensene strengt, og ikke strekke 10HP og en god 6-kortfarge til å være åpning. Vi bør isteden enten åpne med svake 2/3, eller passe og la de positive tingene telle som ekstra verdier senere.

Med 4-4-3-2 eller bedre åpner vi alltid, med mindre vi har en opphopning av honnører i kortfargene, men vi bør **alltid** åpne hvis begge 4-kortfargene er i M.

Dette innebærer at vi **aldri** åpner i 1. og 2. hånd med 10HP eller dårligere, med mindre vi har en **Zaråpning** (minst 10 kort i to lange farger og 26+ Zar-punkter).

I **3. og 4. hånd** vil vi i BUK åpne så ofte vi bare kan, og åpningen kan da godt være nede på **8-10HP**, og åpning med 1 M kan foretas på bare **4-kort**. I slike tilfeller er det viktig å tenke fremover, og vel vitende om at dette kanskje er første og siste gang du melder i denne sekvensen, bør du nok helst åpne i den fargen som kan **fremme et godt utspill!**

1.22.1 ZAR-beregningen

På **ekstreme fordelingshender** skal ÅH bruke en helt annen beregningsform for å finne ut om han har nok til å åpne: **ZAR-beregningen**.

Det har alltid vært svært vanskelig å finne ut noen eksakt verdi når det gjelder ekstreme fordelingshender. Svært mange forhold spiller inn: fargelengder, honnørenes plassering, mellomkort, toppkontroller, tilpasning til makker og ikke minst samlet honnørstyrke. Men Zar-beregningen gjør det faktisk mulig å sette en foreløpig verdi på slike hender, slik at du vet mere og må gjette mindre.

Jeg har selv spilt ZAR i nesten 15 år, og blir like forbauset hver eneste gang denne beregningsnormen bringer oss til et riktig sted. Jeg vil derfor karakterisere ZAR-beregningen som en meget god verdinorm for skjeve åpningshender!

For å ha en **ZAR-hånd** må du ha **minst 10 kort i 2 farger** [minst 6-4 eller 5-5, men du får til nød lov til å ha (5440)]. I tillegg skal en ZAR-åpning ha minst 6 HP og 26 ZAR-punkter (vi melder jo ikke på hvasomhelst)!

For å finne ut hvor mange ZAR-punkter ÅH har, skal du legge sammen:

Antall Honnørpunkter:	E=4, K=3, D=2, kn=1.
+ Antall Kontroller:	E=2, K=1.
+ Fordeling (Langfarger):	Summen av kort i de 2 lengste fargene.
+ Fordeling (Differanse):	Forskjellen mellom lengste og korteste farge.
= Totalt antall ZAR-punkter	

For å kunne åpne uansett hånd, bør du ha minst 6HP og **minst 26 Zar-punkter**. For finne ut hvor god Zaråpningen din er, kan du også som ÅH benytte **Taperberegningen**:

Antall tapere:	Tilsvare HP:	Hvor god ÅH er:
7-8 tapere.	= 11-14 HP	En vanlig åpning.
6 tapere.	= 15-17 HP	Åpning 1NT.
5 tapere.	= 18-19 HP	En meget god åpning.
4 tapere (max).	= 20+ HP	En 2♣-åpning.

Eksempel 1:

♠K kn 6 5 4	8 HP.	Tilsammen 27 ZAR, en normal Zar-åpning .
♥-	2 kontroller	7 tapere .
♦K kn 8 6 5 4	11 langfargepunkter	Spredte honnører, tar sjelden imot Inv .
♣4 3	6 kortfargepunkter	Åpne i 1♠ og gjenmeld gjerne ♦ (♦ er lenger).

Eksempel 2:

♠E kn 7 6 5 4	8 HP.	29 ZAR og bare 5 tapere : en meget god åpning!
♥2	3 kontroller	Åpne med 1♦. Så kan du reversere i ♠ som, og dernest kan du melde sparen 2 ganger.
♦K 8 6 5 4 3	12 langfargepunkter	
♣-	6 kortfargepunkter	Denne hånden vil ta imot alle Inv!

SH vil aldri vite på forhånd at ÅH har en ZAR, og skal derfor svare helt normalt (dvs bruke vanlige HP-kriterier for sine meldinger) hvis han har en **Bal** svarhånd.

1.22.2 Taperberegningen

Taperberegning er en enkel og fin norm for vurdering av en SH som i utgangspunktet er **honnørsvak**, men **fordelingssterk**. En **UBal** SH skal **aldri** benytte ZAR-beregningen (og heller ikke vanlige HP-kriterier), men derimot **Taperberegningen** for å finne ut nøyaktig hvor god hånden hans er etter at makkeren har åpnet.

Antall tapere:	Tilsvare HP:	Verdi som SH:	Verdi som ÅH:
10+ tapere	= 3-6 HP	En Subminsvarhånd .	Pass-hånd .
9 tapere	= 7-10 HP	En vanlig svarhånd.	Pass-hånd .
7-8 tapere	= 11-14 HP	En Inv-svarhånd .	Normal åpning .
6-7 tapere	= 15-17 HP	En GF-svarhånd .	NT-åpning .

4-5 tapere	= 18+ HP	En mulig SLEM.	En kjempeåpning.
------------	----------	----------------	------------------

Taperberegningen kan altså brukes som et hjelpemiddel for at SH skal finne ut om han skal **Inv**, ta imot en **Inv**, melde en gang til, passe, gå mot slem, osv. Taperberegningen skal kun brukes når man har etablert en minst 8-korts felles trumffarge!

Alle kort lavere enn D i hver farge regnes som tapere, og kun de tre høyeste honnørene i hver farge (EKD) er «vinnere». **Ingen farge kan ha mer enn 3 tapere.** (Det 4. kortet vil potensielt gi stikk). Totalt er det derfor **24 tapere** til sammen i paret og stikkpotensialet beregnes derfor slik:

Antall stikk vi kan vinne totalt	= 24
- Dine tapere	= ?
- Makkers tapere	= ?
= Antallet stikk du normalt kan vinne.	= ?

Med til sammen (7+7=) **14 tapere** til sammen (= **24 - 14 = 10 stikk**) bør du gå i utgang med tilpasning i ♥/♠. Med 11-12 tapere vil du være i nærheten av slemsonen.

Honnør(er):	Antall tapere:
Kn109xx	= 3 tapere
xxx	= 3 tapere.
Dxx	= 2,5 tapere.
Dxx	= 2 tapere. (i makkersfarge).
Kxx	= 2 tapere.
Exx	= 2 tapere.
xx	= 2 tapere. (Den 3. kan stjeles).
Kkn10	= 1,7 tapere.
Ekn10	= 1,5 tapere.
EKxx	= 1 taper.
Kx	= 1 taper.

Honnør(er):	Antall tapere:
Ex	= 1 taper.
K singel	= 1 taper.
D singel	= 1 taper.
x (singel)	= 1 taper.
EKknx	= 1 taper. (kn er et pluss).
E109/ K109	= 2 tapere. (109: større verdi).
Dx	= 2 tapere. (1 i makkers farge.).
EKDx	= 0 tapere.
EKD10	= 0 tapere. (10 = positiv).
E singel	= 0 tapere.
(Renons)	= 0 tapere.

Dersom du har 5-korts trumfstøtte til makkers viste farge, har du lov til å regne 1 taper mindre enn du aktuelt sett har. En singelton er dessuten ikke så mye verdt hvis du ikke samtidig har trumf nok til å dekke opp makkers tapere i fargen. Ekstra trumflengde er alltid et pluss. KD i samme farge er bedre enn når de er spredt over to farger. Honnører som støttes av kn og/eller «Palmstrømske» mellomkort (10/9) er positive.

Garderte honnører i motpartens farge får **full verdi** når de er plassert **bak** den som har meldt fargen. Sitter de **foran fargemelder**, beholder de sin verdi som hold, men **mister halvparten** av sin verdi i Taperberegningen. Ugarderte honnører, (K singel, Dx og knxx) kan ikke regnes som annet enn tapere på lik linje med x, xx og xxx.

ÅH kan bruke [Taperberegningen](#) for å vurdere håndens relative verdi etter han har ZAR-åpnet. Han kan også bruke den som en **ekstra verdinorm** når han skal bestemme seg for om han skal **Inv** etter å ha funnet en 8-korts tilpasning, eller om han bør passe, melde en gang til, ta imot en **Inv** fra SH eller gå i utgang.

Eksempler:

Makker åpner med 1♠, og du sitter med:

♠K9854	8HP + 1FP = 9HFP	7 tapere minus 1 for den 5. trumfen = 6 tapere.
♥KD72		Makker har 7 tapere, og til sammen blir det 13 tapere.
♦432		24 - 13 = 11 stikk.
♣5		Du bør derfor sørge for at dere kommer i utgang!
♠kn1052	9HP + 2FP = 11 HFP	8 tapere. Med 7 tapere hos ÅH får vi 15 tapere.
♥E852		24 - 15 = 9 stikk.
♦K432		Du kan fighte til 3-trinnet, men bør sannsynligvis ikke gå høyere enn det uten å risikere å gå bet.
♣kn		
♠KD854	14HP+2FP = 16HFP.	5 tapere - 1 for den 5. trumfen = 4 tapere.
♥KD74		Med 7 tapere hos ÅH + 4 får vi 11 tapere.
♦4		24 - 11 = 13 stikk.
♣E32		Du er i slemsonen, og bør undersøke om Key Cards er på plass.
♠K842	8HP + OFP = 8HFP	9 tapere. Med 7 tapere hos ÅH + 9 får vi 16 tapere.
♥D74		24 - 16 = 8 stikk.
♦432		På denne hånden vil alt over 2♠ sannsynligvis gå bet. Men 1 bet kan være bedre for oss enn fiendens egen kontrakt.
♣K86		

Bridge er et erfaringsspill, og det ingen metode virker 100%. Kun erfaringer gjort over tid kan gjøre deg flink til å vurdere de kortene du har. Du bør prøve å se helheten, og det vil gjøre deg bedre rustet til å bruke kortenes relative verdi riktig og til riktig tid.

NB! Denne typen stikkberging er avhengig av at fargene sitter relativt normalt rundt bordet, og at finesser vinner like mange ganger som de taper. Hvis du har dobbeltilpasning i 2 farger, kan du sannsynligvis spille 1 trekk høyere enn **Taperbergingen** tilsier.

1.22.3 I tredje og fjerde hånd

I 3. og 4. hånd åpner vi gjerne ekstra tynt på 1-trinnet. Vi legger imidlertid mest vekt på utspilldirigering, og åpner derfor gjerne i 3. og 4. hånd med 1♥/♠ på 9+HP og en **svært god 4-kortfarge**. Selv etter pass i åpning er systemet «on». Men ÅH bør jo ta med i betraktningen at SH ikke kan ha mer enn 10 rene HP, og SH bør skjelle til at det er en 3. hånds åpning! Ikke gå av skaffet i slike tilfeller!

Multi, Tartan og 2NT^(m) åpning er i prinsippet under åpning, men kan i 3. og 4. hånd være vesentlig sterkere (helt opp til 15HP). Dette er helt i samsvar med SPERRE-prinsippet. Men når 3. (/4.) hånd sperreåpner, bør han tenke seg godt om hvis han er vesentlig sterkere enn forventet. Det han har å gå etter, er at makker i 1. (/2.) hånd ikke har åpnet, og er derfor limitert til 10HP. En sperreåpning i 3. og 4. hånd betyr derfor at hvis makker har en «normal» ikke-åpning, så skal vi ikke være i utgang!

En gang imellom kan imidlertid makker ha både kjempetilpasning til din farge og store tillegg i form av FP. Da er det viktig å gi kontrakten et løft oppover, så du kan få være med og vurdere!

1.22.4 Hvem melder hva?

For å gjøre meldedialogene mer forståelige, her jeg fargekodet meldingene:

Åpningshånden/Makker	Grønn
Svarhånden/Du	Gul

Man melder jo annenhver gang, med det kan etter hvert bli mange kolonner å holde rede på. Derfor er det nyttig å vite hvilken hånd som melder de meldingene du studerer i øyeblikket. Slik blir det lettere å følge med på hvem som melder hva i en meldedialog. Det kan av og til ellers være ganske komplisert. Et lite [Eksempel](#):

2♦	= Obligatorisk svar uten 4-korts ♥.		
2♥	= 13-14HP med 4♥ ^{PRI} . SH kan invitere enda en gang med ROMEX :		
	2♠	= Ny Inv: ROMEX ^{Lang}	
		2NT	= Obligatorisk.
		3♣	= ROMEX ^{Lang} i ♣ (Naturlig).
		3♦	= ROMEX ^{Lang} i ♦ (Naturlig).
	3♥	= ROMEX ^{Lang} i ♥ (Residuet).	
	2NT	= ROMEX ^{Kort} i ♠ (Residuet).	
3♣	= ROMEX ^{Kort} i ♣ (Naturlig).		
3♦	= ROMEX ^{Kort} i ♦ (Naturlig).		
3♥	= SPERR.		
3NT	= 15+ kan være UBal.		

1.22.5 Meldedialoger

Nest bakerst i boka finner du en temmelig omfattende seksjon med meldedialoger. Dette er det videre meldingsforløpet etter ÅHs og SHs første melding etter 1♣/1♦/1♥/1♠/1NT/2♣ og 2♦. Meningen er å bruke disse dialogene som gospel inntil du sammen med makker endrer noen av betydningene.

1.22.6 Hyperkoblinger

Enkelte ord er markert i blått med en strek under seg. Hvis du setter kursoren på det ordet og trykker **ctr og høyre museknapp samtidig**, kommer du til det stedet der ordet er forklart. Hvis du f. eks. gjør det med dette ordet: [BUK-dobling](#) så får du vite hva som skjuler seg der.

1.22.7 Stikkordregister

Aller bakerst i denne blekka finner du et stikkordregister. Der står det sidetall på de ting du eventuelt leter etter

2. Åpningsmeldinger

NB! Det er viktig å åpne riktig, for hvis du gjør feil her, vil makker aldri forstå hva du egentlig sitter med! Dine 2 første meldinger er helt avgjørende for meldedialogen!

1♣	= 2+♣, 11-19HP. Hvis Bal: Kun 11-14HP. Med 15-19HP er hånden alltid UBal og har normalt 5+♣ (kan ha (441)4♣).
1♦	= 2+♦, 11-19HP. Hvis Bal: Kun 18-19HP. Med 11-17HP er hånden alltid UBal og har normalt 5+♦, (kan ha (444)1♣). En svak (U)Bal 5-4 i m (11-14HP) åpner alltid i 1♦ selv med lenger ♣.
1♥	= 5+♥, 11-19HP.
1♠	= 5+♠, 11-19HP.
1NT	= 15-17HP Bal.
2♣	= Minst 20+HP hvis fargehånd, og 22-23HP/26+HP hvis NT-hånd. 2♣ er Tempokrav til 2NT, 3♥/♠, 4♣/♦.
2♦	= MULTI : svake 2♥/♠ (god farge), eller 20-21NT (/24-25NT med hopp).
2♥	= TARTAN : 5♥ + 4+♣/♦, 6-10HP.
2♠	= TARTAN : 5♠ + 4+♣/♦, 6-10HP.
2NT	= Begge minor : 5+♣ og 5+♦, og 5-10HP eller minst 15HP. Med 15+ kommer åpneren igjen med CUE i en M etter preferanse på 3-trinnet.
3♣	= Naturlig SPERR, ofte minst KD10xxx (uten 3-korts ♥/♠) i 1. og 2. hånd og i sonen. Kan være langt svakere i 3. og 4. hånd og utenfor sonen, men fargen skal tåle utspill fra Kx.
3♦	= Naturlig SPERR (se 3♣).
3♥	= Naturlig SPERR. 7-kortsfarge og under åpning. De fleste av honnørene i fargen.
3♠	= Naturlig SPERR. 7-kortsfarge og under åpning. De fleste av honnørene i fargen.
3NT	= Gående m med max en D ved siden av.
4♣ ^(-♥)	= Sør-Afrikansk Texas ^(SAT) : Overføring til en gående, 7+♥ med max en K ved siden av.
4♦ ^(-♠)	= Sør-Afrikansk Texas ^(SAT) : Overføring til en gående, 7+♠ med max en K ved siden av.
4♥	= Naturlig, aggressiv SPERR med 7+ ikke-gående ♥ og under åpning.
4♠	= Naturlig, aggressiv SPERR med 7+ ikke-gående ♠ og under åpning.
4NT	= Spørsmål etter spesifikke ess .
5♣/♦	= Naturlig, aggressiv SPERR.
5♥/♠	= 11 stikk, mangler to topphonnører i ♥/♠.

2.1 Åpning 1♣

1♣ er systemets hyppigste åpning. Hvis Bal: 2+♣, 11-14HP. Kan ha opp til 7♣/♦ i en Bal NT-hånd: 22(27). Den normale og mest frekvente 1♣ åpning vil vise en 11-14NT. Hender med

15+HP er **alltid UBal** og har minst en singelton/renons og 6+♣ eller 5+♣ + sidefarge i ♦/♥/♠ og 15-19HP. ÅH inneholder aldri 5-korts ♥/♠, med mindre ♣-fargen er lenger.

♣ vil nesten alltid være din lengste farge når du åpner med 1♣. Unntak: ♣ trenger ikke å være din lengste farge i 3 tilfeller:

a)	ÅH kan ha 5+♦ og 4+♣, med max singelton i en M. Hender med begge m og 11-14HP åpnes alltid med 1♦.
b)	ÅH kan ha (4-4-1)-4♣ og 11-19 HP.
c)	Når ÅH er Bal og har 11-14HP kan ♣-fargen være xx (og kun da).

NB! Hvis en NT-hånd inneholder lang ♣/♦, er det viktig at man **først definerer den som en NT-hånd** før du eventuelt melder fargelengde i m:

ÅH		SH
1♣ ^(2+♣)	-	1♦ ^(♥)
1♥ ^(3+♥)	-	2♦ ^(XYGF)
?		

Med en 11-14-hånd med (xx)5x, (xx)6x eller 2272, bør du IKKE si 3♦ nå, for SH er nødt til å tolke dette som minst 5-4 i m og 15+HP. Du bør først si 2NT, som plasserer hånden som en 11-14NT. Deretter kan du eventuelt vise den lange m.

Åpningen kan også være en UBal revers på 15+HP^(RF) med 5+♣ og 4+♥/♠. Når ÅH viser revers, kan SH melde 2NT som **BUK-Lebensohl** med Submin^(PRI). ÅH skal da melde 3♣, som SH passer eller korrigerer til en annen farge, som skal passes av ÅH. Hvis SH **ikke benytter BUK-Lebensohl**, og melder noe annet enn 2NT, **lover han 7+ HP**.

2.1.1 SH etter pass i åpning

Når SH har vært i pass først, beholdes likevel alle systemets prinsipper, med mindre motparten har meldt slik at systemet er korrumpert. SH er begrenset oppad til 10HP, men kan ha 8-10HP og kan med tillegg av FP (=HFP) være verd både **Inv** og **GF**. Dette prinsippet gjelder for alle passede hender.

2.1.2 Overføring på 1-trinnet

På ♣-åpning bruker SH en slags «overføringer» på 1-trinnet (1♦^(♥), 1♥^(♠) og 1♠^(NT)). Dette er ikke egentlig overføringer, men viser 4+ i fargen over meldt farge. Men SHs hopp til 2♦^(♥) og 2♥^(♠) er Submin overføringshopp med en svak 6-korts ♥/♠, som kan være styrkemessig tvetydige: SH kan ha 15+HP.

SHs første **PRI** er **alltid** å finne fram til (minst) **4-4-tilpasninger i M**, og han vil derfor først og fremst vise M hvis han selv har minst 4-korts M. Selv med både 6 og 7-korts m sidefarge, vil han prioritere å vise 4+M. Han trenger ikke mer enn 3+HP for å vise fram 4+♥/♠ over 1♣ åpning.

Hvis motparten blander seg inn, kan det også brukes overføringer på 2-trinnet til den fargen begge vet vi har sammen (for å få spilleføringen på den sterkeste hånden). Men

kun i helt klare posisjoner, f. eks. denne: pass-(pass)-1♣-(pass)-1♦^(♥)-(x)-xx^(Sup-xx)-(pass)-1NT^(Forslag)-(pass)-2♦^(→♥) vil nå være ny overføring, siden ÅH er sterkere enn SH.

Hvis SH viser en m etter å ha vist en M, vil m alltid være lenger enn M (Canapé). Også etter bruk av XY^(2♠/♦) vil melding av m etter vist M på 1-trinnet alltid være Canapé: Inv^(2♠) eller GF^(2♦).

Hvis XY er tilgjengelig, men ikke benyttes, vil 3m være NF, også med hopp, selv om dette er ny farge på 3-trinnet. Hvis XY ikke er tilgjengelig, vil melding av Canapéfargen betraktes som ny farge på 3-trinnet og være RF^(Inv+).

2.1.3 SH med ♣-støtte

I og med at ♣-åpningen viser 2+♣, må SH ha 5+♣ for å støtte fargen. Med støtte og 7-10HP, bør SH melde 2♣. Med 7-10HP og 33(43) eller med en Inv/GF med 5+♣ bør SH gå via 1♠: **Eksempler:**

	ÅH		SH	Betydning:
a)	1♣ ^(2+♠)	-	2♣	= 5+♣ og 7-10HFP.
b)	1♣ ^(2+♠) 1NT ^(11-14NT)	- -	1♠ ^(NT) pass	= 7-10HP Bal. = Trillrund hånd. 33(43) og 7-10HP
c)	1♣ ^(2+♠) 1NT ^(11-14NT) 2♦ ^(Obl.)	- - -	1♠ ^(NT) 2♣ ^(XYINV) ? 2NT 3♣ ^(5+♠) 3♦ ^(5+♦)	= 11-13HP ^{Bal} Inv med (32)44. = 11-13 HFP og Inv med 5+♣. = 11-13 HP og Inv med 5+♦.
d)	1♣ ^(2+♠) 1NT ^(11-14NT) 2♥/♠	- - -	1♠ ^(NT) 2♦ ^(XYGF) ? 2NT 3♣ ^(5+♠) 3♦ ^(5+♦)	= 14+HP ^{Bal} GF med (32)44. = 14+HFP GF med 5+♣. = 14+HP GF med 5+♦.
e)	1♣ ^(2+♠)	-	3♣	= 5+♣ og Submin SPERR ^(3-6HFP)

Med 11+HFP har SH flere måter å vise Inv og GF på både med og uten ♣-støtte:

	ÅH		SH	Betydning:
f)	1♣	-	1NT	= 11-13HP Bal Inv m/dårlig fordeling med (23)(44)/3334.
g)	1♣ 2NT 3♦ ^(singel?)	- - -	2♠ ^(6+♠/♦) 3♣ ^(6+♠) ? 3♥ 3♠ 3NT	= Inv/GF med 6+♠/♦ = 11-13HP UBal Inv med 6+♠. = Spør hvor kortfargen er. = Singel ♥ ^(Naturlig) . = Singel ♠ ^(Naturlig) . = Singel ♦ ^(Residuet) .

h)	1♣	-	2♠ ^(6+♠/♦)	= 11-13HP UNBal Inv med 6+♦.
	2NT	-	3♦ ^(6+♦)	= Spør hvor kortfargen er.
	3♥ ^(singel?)	-	?	= Singel ♠ ^(Naturlig) .
			3♠	= Singel ♥ ^(Residuet) .
			3NT	= Singel ♣ ^(Naturlig) .
			4♣	

Alle disse budene deler samme videre utvikling: ÅH aksepterer **Inv** ved melding av M eller 3NT. Når han melder M, viser han (minst) 1 stopper i meldt M og benekter stopper i den andre M. Meldingen 3NT, viser stopper(e) i begge M. Når motparten blander seg inn, vil en **BUK-X** fulgt av melding av ÅHs eller SHs viste farge alltid være **Inv**.

2.1.4 Sterkere hender

ÅHs gjenmelding 1NT viser normalt 11-14HP Bal eller (441)4♣. Hopper ÅH til 3♣, viser han 15+HP med 6♣, misfit til en vist M, og ikke 4♠ (hvis SHs melding viste ♥. Hopp til 3 i en vist M lover 15-17HFP og tilpasning til vist M.

Alle reversbud i ♦/♥/♠ på 2-trinnet (eller høyere) vil også vise 15+HP (dårligst 15-17HP), og setter opp **BUK-Lebensohl**. (SH melder da 2NT med Submin, og alle andre meldinger viser minst 7HP.) Med Subminbør SH passe ÅHs gjenmelding med xxx i den fargen, eller returnere til først meldte farge men minst xx i støtte.). Etter revers fra ÅH er alle andre meldinger enn 2NT/3♣/♦ **Inv+** fra SH.

Med 18-19HP vil ÅH hoppe til 2NT etter svaret på 1♣. Dette viser **alltid** en **UBal** hånd med 5+♣ som eneste farge (Bal 18/19 åpnes **alltid** med 1♦), og en Submin SH kan da melde 3♣ som sign off (selv med xx).

Med **18-19HFP** og **4+tilpasning i en vist M** bør ÅH hoppe rett i utgang = spillemelding. ÅH kan også Splintre (hopp i ny farge) = mild SlemInv, og dobbelthoppe (renonsvisende) = sterk SlemInv.

Med 15+HP og gående minst 7-korts ♣ (♣EKDxxxx) skal ÅH i sin 2. melding hoppe rett i 3NT.

2.1.5 SH med Bal hånd

Når SH ikke har 4+M å melde over 1♣ (1♦^(♥)/♥^(♠))^{PRI}, men har en **balansert** hånd, skal han melde den på følgende måte:

ÅH		SH	
1♣ ^(2+♣)	-	?	
		Pass	= 0-6HP Submin ^{Bal} .
		1♠ ^(NT)	= 7-10HP ^{Bal} . Overføring til 1NT = ofte 33(34).
		1NT ^(Inv)	= 11-13HP ^{Bal} . Inv til utgang på 1-trinnet : (Kan ha 22(72)).
		2NT ^(GF)	= 18-19HP ^{Bal} GF . Med rett SH kan det stå mer enn bare utgang.
		3NT ^(NF)	= 14-17HP ^{Bal} GF . The Principle of Fast Arrival.

2.1.6 SH etter 1♣ åpning

ÅH		SH
1♣	-	?
Pass		= 0-2 HP (uansett fordeling) eller 3-6HP uten 4-korts M.
1♦ ^(♥)		= 4+♥ 3+HP. 1♦ ^(♥) setter opp hopp fra ÅH i ROMEX^{kort} (2♠/3♦).
1♥ ^(♠)		= 4+♠ 3+HP. 1♥ ^(♠) setter opp hopp fra ÅH i ROMEX^{kort} (3♦/3♥).
1♠ ^(NT)		= Normalt 7-10NT med trillrund fordeling: 33(34). ÅH skal melde som om SH har dette. Kan være innledning til XY^{INV/GF} . Ikke 4+♥/♠. Kan være UBal 6+♣/♦. Ber ÅH om å melde 1NT med alle 11-14HP hender.
1NT		= 11-13HP ^(Bal Inv) . Benekter 4♥/♠. NB! Direkte Inv på 1-trinnet!
2♣		= 7-10HFP ^{NF} og 5+♣. Benekter 4♥/♠. Konstruktiv (ulikt 3♣ ^(SPERR)).
2♦ ^(->♥)		= BUK Overføringshopp . Submin SPERR ^(3-6HP/15+HP) . 6+♥ (Fleste HP i ♥).
2♥ ^(->♠)		= BUK Overføringshopp . Submin SPERR ^(3-6HP/15+HP) . 6+♠ (Fleste HP i ♠).
2♠		= 11+HP ^(UBal Inv/GF) . Skjev hånd og lang m (minst 6♣/♦). Benekter 4♥/♠.
2NT		= 18-19HP ^{Bal} . GF uten 4-kort ♥/♠. ÅH melder 3NT med 11-12HP/farge.
3♣		= 3-6HFP. SPERR med 5+♣ ^(naturlig) .
3♦		= 3-6HFP. SPERR med 6+♦ ^(naturlig) .
3♥		= 5+♣ og renons i ♥. Sleminvitt. 3NT/4♣ avslår. CUE tar imot.
3♠		= 5+♣ og renons i ♠. Sleminvitt. 3NT/4♣ avslår. CUE tar imot.
3NT		= 14-16HP ^(Bal) . Spillemelding.
3♣		= 3-6HP ^(Submin SPERR) med 5+♣.
3♦		= 3-6HP ^(Submin SPERR) med 6+♦.
3♥		= Splinter (max singel ♥), 5+♣. Inv+ . Avslag: 3NT/4♣. CUE = Tar imot.
3♠		= Splinter (max singel ♠), 5+♣. Inv+ . Avslag: 3NT/4♣. CUE = Tar imot.
3NT		= 14-17HP. Ikke 4-kort ♥/♠ og UBal med 6+♣. Principle of fast Arrival.
4♣		= 3-6HP. SperreInv med 7+♣.
4♦		= Renons i ♦ med 6+♣. SlemInv . Avslag: 5♦. 4♥/♠ ^(CUE) . 4NT tar imot.
4♥		= Spillemelding. Egen farge. Ingen sleminteresse.
4♠		= Spillemelding. Egen farge. Ingen sleminteresse.
4NT		= RKCB med ♣ som trumf.
5♣		= NF med 6+♣. Ingen sleminteresse.

2.1.7 MTV melder inn

Prinsipp og hovedregel: Hvis et bud fra en motstander **ikke herper vårt system**, er det i prinsippet «**system on**». Da ignorerer vi innmeldingen og melder som om motparten ikke har meldt.

Hvis mellomhånden dobler 1♣, overser vi det totalt - det behandles på lik linje med pass. X fra fienden er en såkalt «**ikke-melding**», fordi den overhodet ikke griper inn i systemet.

Eneste unntak er **Redobler** (xx) fra SH = 11+HP og interesse for å «**ta motparten**». Redobling setter opp **STRAFF** og dermed også **kravpass på begge hender**. Hvis ÅH etter xx og pass i mellomhånden **tar ut i forhånden**, enten i farge eller i NT, viser dette **MIN** og er en klar advarsel mot å melde noe mer.

Hvis mellomhånden melder 1♦, er det også «**system on**». SH dobler 1♦ hvis han selv ville ha meldt 1♦(♥). Etter pass fra motparten i 4. hånd melder ÅH 1♥ med 3+♥ osv.

Melder mellomhånden 1♥, er det «**system on**» på samme måte. x viser da 4+♠, Hvis MTH aksjonerer etter SHs melding, setter dette opp **SUP-X/xx** med 3-korts ♠, og melding 1♠ hos ÅH viser 4-korts ♠, og **XY** er «on». 2♠ fra ÅH viser 4-korts ♠ og 11-12HFP, og **ROMEX** er «on». Andre meldinger fra SH beholder også stort sett sin betydning etter innmelding 1♥: 1♠ = 7-10NT (behøver **ikke** å ha ♥-hold), 2♣(→♦), 2NT = 18-19NT (Må ha ♥-hold), osv. 2♦ må imidlertid bli litt annerledes, for det kan ikke lenger vise ♥. Dette vil heller tolkes som 2/1 og ekte ♦.

Melder mellomhånden inn 1♠ eller høyere, griper det inn i systemet. Vi kan ikke lenger melde 1♠ for å vise en 7-10NT, og derfor vil **systemet** nødvendigvis være «**off**». X blir da **NEG-X** (viser 4+♥). 1NT = 7-10HP (må **ikke** nødvendigvis ha ♠-hold), 2NT = 11-13^(Limit) og må ha ♠-hold. 3NT = 14+HP (må også ha ♠-hold). Hvis MTH aksjonerer etter SHs melding, vil **SUP-X/XX** fra ÅH vise 3-korts ♥, 2♥ = 4+♥ og alle andre meldinger benekter mer enn 2♥. ÅH skal benytte SUP-X/XX selv med MIN.

Hvis **SUP-X** er på 3-trinnet, viser den imidlertid bedre kort.

Hvis mellomhånden melder etter svaret på 1♣, er **første PRI** fra ÅH å vise 3-korts support til vist M med x (/xx) = **SUP-X/SUP-XX**. Alle andre meldinger enn dette og **fargestøtte** viser altså **max dobbelton** i SHs viste M.

Eksempel 1:

ÅH		MTV		SH		MTH
1♣ ^(2+♠)	-	(pass/x)	-	1♦(♥)	-	(pass/x)
?						
Pass	= Ikke 3♥, ikke 4♠, trolig en MIN-NT.					
xx	= 3-korts ♥ ^(SUP-xx) . Sier ingenting om styrken.					
1♥	= 4-korts ♥ og 13-14HP.					
1♠	= 4-korts ♠ og max 2♥.					
1NT	= 11-14NT uten 4♠ og 3♥.					
2♣	= 11-14HP ^(UBal) med 6+♣, men benekter 3♥ og 4♠.					
2♦	= 15+HP ^(Revers) med xx(54).					
2♥	= 4-korts ♥ og 11-12HFP ^(Sperr) .					
2♠	= ROMEX ^{Kort} i ♠, og 4+♥.					
2NT	= 15-17NT ^{Inv} .					
3♣	= 6+♣ ^{UBal} og benekter 3♥ og 4♠.					
3♦	= 6+♣ og 4+♦ og 15+HP. (5-5 i m åpnes med 2NT).					
3♥	= 4+♥ og 15-17HFP ^{Inv} .					
3♠	= 4+♥ og renons i ♠. Slemvitt.					
3NT	= 18-19NT. Spillemelding. Kan ha 15+HP og 7 gående ♣.					

4♥	= 18-19HFP og 4+♥. Ingen sleminteresse.
----	---

Eksempel 2:

ÅH		MTV		SH		MTH
1♣ ^(2+♠)	-	(p/x)	-	1♦ ^(♥)	-	(1♠)
?						
x	= 3-korts ♥ ^(SUP-x) . Sier ingenting om styrken.					
1NT	= 11-14NT med max dobbel ♥. Trenger ikke ♠-hold.					
2♣	= 11-14HP ^(UBal) med 6+♣ og max dobbel ♥.					
2♦	= 15+HP ^(Revers) med xx(54).					
2♥	= 4-korts ♥ og 11-14HFP.					
2♠	= ROMEX ^{Kort} i ♠ og 4+♥.					
2NT	= 15-17NT ^{Inv} . Må ha ♠-hold og benekter 3♥.					
3♣	= 6+♣ ^{UBal} og benekter 3♥.					
3♦	= ROMEX ^{Kort} i ♦ og 4+♥.					
3♥	= 4+♥ og 15-17HFP ^{Inv} .					
3♠	= 4+♥ og renons i ♠. Sleminvitt.					
3NT	= 18-19NT. Spillemelding. Kan ha 15+HP og 7 gående ♣.					
4♥	= 18-19HFP og 4+♥. Ingen sleminteresse.					

I og med at 1♣ (og 1♦) åpning kan være på 2-kort og ikke nødvendigvis viser noen spesifikk farge, bruker vi **Amundsens NT-forsvar** på SH over motpartens sterke 1NT-innmelding. SH kan da melde på dårligere verdier enn ellers, for han vet jo at makker har åpning. Men dette er kun i direkte posisjon, når MTV melder inn 1NT over 1♣/♦ åpning:

Flere eksempler:

a)	ÅH		MTV		SH	
	1♣/♦	-	(1NT)	-	?	
					x	= STRAFF.
					2♣	= ♦ eller ♥+♠.
					2♦	= ♥ eller ♠ + ♣/♦.
					2♥	= ♥ + ♣/♦.
					2♠	= ♠.
					2NT	= ♣+♦.
b)	ÅH		MTV		SH	
	pass	-	(pass)	-	1♣	(1NT ^{15HP})
	?					
					x	= STRAFF.
					2♣	= ♦ eller ♥+♠
					2♦	= ♥ eller ♠ + ♣/♦.
					2♥	= ♥ + ♣/♦.
					2♠	= ♠.

2NT	= ♣+♦.
-----	--------

Hvis SH «overfører» til motpartens langfarge, er det absurd å tro at dette er overføring med Submin 6+♥, for med en slik hånd vil SH passe, eller passe ned en dobling fra ÅH.

c)	ÅH		MTV		SH
	1♣	-	(1♥)	-	?
					x = 4+♠.
					1♠ (->NT) = 7-10NT eller innledning til XY.
					1NT = 11-13NT ^(Bal Inv) .
					2♣ = 7-10HFP og 5+♣ ^{(U)Bal} .
					2♦ = 7+HP ^(RF) og ekte farge ^{UBal} : 5+♦. Ikke 4♠.
					2♥ (->♠) = Fremdeles Subminhopp ^(6+♠, NF) .
					2♠ = ROMEX ^{Kort} i ♠ og 5+♣.
					2NT = 18-19NT ^{GF} .
					3♣ = Subminstøtte med 5+♣.
					3♦ = ROMEX ^{Kort} i ♦ og 5+♣.
					3♥ = Spør etter ♥-hold ^{RF} .
					3♠ = 5+♣ og renons i ♠. Slemvitt.
					3NT = 14-17NT. Spillemelding.

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

Selv i et presset meldingsforløp, der motspillerne deltar i meldingsforløpet, vil ny farge på 3-trinnet være **RF**, mens en **BUK-X** vil tillate at makker melder en ny farge (også på 3-trinnet) som **NF**, kun som kamp om kontrakten.

2.1.8 Majortilpasning

I og med at SHs 1♦^(♥) og 1♥^(♠) kan være avgitt på så lite som 3HP, bør ÅH **aldri** gå direkte i **utgang**, selv ikke med en 18-19HFP hånd. Han bør heller gi SH en sjanse til å slå av med en dårlig Submin:

ÅH		SH
1♣	-	1♦ ^(♥)
?		
Pass	= 4+♥ og Submin ^(3-6HP) .	
1♥	= a) 3+♥ (11-17HP ^{Bal}). Med 7+HP kan SH melde en gang til. b) 4+♥ (ÅH gjentar ♥ i neste runde. (Sier 2♥ direkte ^{PRI} over 2♣/♦ ^(XY) , for å vise nøyaktig 13-14HFP og 4+♥.)	
2♥	= 11-12HFP og 4+♥ ^(SPERR) .	
3♥	= 15+HFP UBal med 4+♥. (5+♣ eller 4♣4♥(41).)	
4♥	= 11+HFP og 5+♥. Spillemelding.	
2♠	= 13+HFP, 4+♥ og singleton i hoppfargen (ROMEX KORT).	

3♦	= 13+HFP, 4+♥ og singelton i hoppfargen (ROMEX KORT).
3♠	= 13+HFP, 4+♥ og renons i hoppfargen.
4♦	= 13+HFP, 4+♥ og renons i hoppfargen.

2.1.9 MTH melder inn

Hvis MTH dobler, er det «system on».

Hvis MTH melder farge etter 1♣ - 1♦^(♥), er det også «system on». SUP-X/xx tar imidlertid PRI og viser 3-korts ♥. Første-PRI er å vise support til en vist M hvis man kan.

Dersom MTH melder inn 1NT (sterk), brukes STRAFF-X, men hvis MTH melder 1NT som svar på en x/melding fra MTV, er x SUP-X.

Merk: Vi bruker også XY etter innmelding 1♥/♠ i følgende forløp: 1♣ - (pass) - 1♦^(♥) - (1♥/♠) - x. SUP-X erstatter en melding på 1-trinnet, og regnes derfor som melding på 1-trinnet, og XY er «on». Dette gjelder selv om innmeldingsfargen er SHs viste farge.

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

NB! Hver gang det blir konstatert 8 kort til sammen i en M på 2-trinnet, vil Inv være i henhold til ROMEX (kort vei = kort farge - lang vei = lang farge). Dette prinsippet gjelder også i for svar etter f. eks. x fra den ene hånden og melding av umeldt M som har vært vist av x på den andre. Dessuten vil ROMEX^{Kort} kunne vises direkte gjennom hopp etter 1♣ - (x) - 1♦^(♥) - (pass/x) og etter 1♣ - (pass/x) - 1♥^(♠) - (1♠) - x (hoppet til 2♠/3♦ vil bekrefte 4+♥ på ÅH, og viser kortfarge).

Hvis motpartens innmelding er på et slikt nivå at vårt system korrumpes, går vi over til naturlige meldinger. Merk følgende presisering etter motpartens innmeldinger over 1♣:

ÅH	MTV	SH	MTH
1♣	- (1♦/x)	- 1♥ ^(♠)	- (2♦)
?			
Pass	= 11-14NT uten 4+♠. Intet mer å fortelle foreløpig.		
x	= SUP-X (3-korts ♠).		
2♥	= 15+HP ^{RF} . Revers . Ikke 4♠, men 5+♣ og 4+♥.		
	- (pass)	- Pass	= Spillemelding med Submin og 3+♥.
		2♠	= 5+♠ og 7-10HFP.
		2NT	= BUK Lebensohl. Ber om 3♣. Se BUK Lebensohl.
2♠	= 11-14HP og 4-korts ♠.		
2NT	= 15+ UNBa ^{INF} med max dobbel ♠ og ♦-hold.		
3♣	= 11-14HP. 6+♣, og ikke interessert i ♠.		
3♦	= Ber om 3NT med en stopper i ♦. 3♥, 3♠ og xx etter x viser halvhold.		
3♥	= 15+HFP ^{INV} , 4+♠ og 5+♣ og kort ♥. ROMEX ^{Kort} . med 4+♠		

3♠	= 11-14HFP ^{NF} . SPERR.
3NT	= 18-19HP og ikke 4♠. Spillesterk med minst halvannet ♦-hold.
4♣	= CUE med 4+♠. GF.
4♦	= Renons i ♦ og 4+♠. GF.
4♥	= Renons i ♥ og 4+♠. GF.
4♠	= 18-19HFP og 4+♠. Benekter kortfarge og sleminteresse.

Hvis MTH melder andre meldinger enn 1♠/1NT/X etter 1♣ - 1♥^(♠), er det «system off».

Merk at XY også blir satt opp i følgende dialoger:

a)	ÅH	(MTV)	SH	(MTH)	(= SUP-X)
	1♣ x	(Pass/x)	1♥ ^(♠)	(1♠)	
b)	ÅH	(MTV)	SH	(MTH)	(= SUP-XX)
	1♣ xx	(Pass/x)	1♥ ^(♠)	(x)	
c)	ÅH	(MTV)	SH	(MTH)	(= 11-14NT)
	1♣ 1NT	(Pass/x)	1♥ ^(♠)	(1♠/x)	
d)	ÅH	(MTV)	SH	(MTH)	
	1♦ ?	(Pass/x)	1♥ ^(♠)	(1♠/x)	
	1NT x xx	(= 18-19NT med ♠-hold) (= 18-19NT og ikke ♠-hold) (= 18-19NT etter x fra MTH)			

Det er i prinsippet gått 3 meldinger på 1-trinnet (selv om motparten har vært «innom»), og XY er «on». Hvis SH er interessert i 3NT, kan han overmelde motpartens farge på 3-trinnet, så får han vite om hold. ÅH viser halvhold (singel K, Dx eller knxx) ved å melde mellomliggende farge (3♦, 3♥ eller 3♠). Dette er dessverre ikke mulig når ♠ er fiendens farge. ÅH viser også halvhold ved å redoble SHs dobling av overmelding 3♣/♦/♥/♠.

2.1.10 Konvensjoner etter 1♣/♦

2.1.10.1 BUK XY

XY er en fellesbetegnelse på konvensjonene XYZ og XYNT. De brukes helt likt, og forskjellen er kun at en ender på 1NT. I BUK er XY fellesbetegnelse på disse konvensjonene. XY brukes i BUK kun av SH, og er «on»^{PRI} alle ganger vår side har meldt 3 (eller 5) meldinger (inkludert pass/doblinger) uten innmeldinger fra på 1-trinnet og kun da:

ÅH 1		SH 1		ÅH 2		SH 2
1♣	-	1♦ ^(♥)	-	1♥	-	2♣/♦ = XY.
1♣	-	1♦ ^(♥)	-	1♠	-	2♣/♦ = XY.
1♣	-	1♦ ^(♥)	-	1NT	-	2♣/♦ = XY.

1♣	-	1♥ ^(♠)	-	1♠	-	2♣/♦ = XY.
1♣	-	1♥ ^(♠)	-	1NT	-	2♣/♦ = XY.
1♣	-	1♠ ^(→NT)	-	1NT	-	2♣/♦ = XY.
1♦	-	1♥ ^(♠)	-	1♠	-	2♣/♦ = XY.
1♦	-	1♥ ^(♠)	-	1NT	-	2♣/♦ = XY.
1♦	-	1♠ ^(♥)	-	1NT	-	2♣/♦ = XY.
1♥	-	1♠ ^(♥)	-	1NT	-	2♣/♦ = XY.

Hvis motparten blander seg inn i meldingsforløpet vil hvilken som helst type dobling (og også pass) erstatte en (eller flere) melding(er) på 1-trinnet. I praksis vil dette si at når meldingene kommer tilbake til SH etter 3 eller 5 meldinger og SH har anledning til å melde 2♣, så er dette XY^{INV}, og 2♦ er XY^{GF}. Hvis han melder noe annet enn dette (og renonsvisende hopp), er det NF.

BUK XY er det overordnede prinsippet, og tar **PRI** for å Inv (2♣) eller som GF (2♦). I tillegg til XY bruker vi tilpasningsvisende bud, som a) hopp til **ROMEX Kort** (= singelton-Inv, som tar **PRI** over 2♣^{XY} når SH vil invitere og har en kortfarge og 4+trumpf) eller b) dobbelhopp i ny farge som viser renons i hoppfargen og 4+trumpf (SHs viste farge).

De fleste andre meldinger, selv nye farger, er NF. Ny m fra SH etter vist M på 1-trinnet vil alltid vise **Canapé** (lenger m enn M), for vi gjentar heller en 5-korts M enn å vise en 4-korts m sidefarge. m er litt nedprioritert.

Merk: vi også bruker XY etter MTVs/MTHs innmelding av 1♥/♠/NT i mange sekvenser. Hovedregelen er at når X (SUP-X, NEG-X eller BUK-X) erstatter en melding på 1-trinnet, regnes dette også som en melding på 1-trinnet, og systemet er «on». Dessuten kan PASS også godt være en av meldingene. Men forutsetningen er at både 2♣ og 2♦ er tilgjengelige som XY for SH!

Eksempler: (Motpartens meldinger i parentes)

	ÅH		(MTV)		SH		(MTH)
a)	1♣ x ^(supp.-x)	-	(pass)	-	1♦ ^(♥) XY ^(= on)	-	(1♥/♠)
b)	1♣ x ^(supp.-x)	-	(1♦)	-	x ^(= 4+♥) XY ^(= on)	-	(1♠)
c)	1♦ 1♠	-	(1♠)	-	x ^(Neg-x) XY ^(= on)	-	(pass)
d)	1♣ 1♥ ^(3+♥) 1NT	-	(pass)	-	1♦ ^(4+♥) 1♠ ^(4-4M) XY ^(= on)	-	(pass) (pass) NB! 5 meldinger!
e)	1♣ x ^(STRAFF) 1NT	-	(x)	-	xx ⁽¹¹⁺⁾ x ^(STRAFF) XY ^(= on)	-	(1♦) (pass) NB! 5 meldinger!
f)	1♣/♦ x ^(STRAFF)	-	(1NT)	-	x ^(STRAFF)	-	NB! Ingen XY!
g)	1♣/♦ x ^(STRAFF)	-	(pass)	-	1/♦/♥/♠	-	(1NT) NB! Ingen XY!

Merk også 8 dialoger som setter opp XY etter åpning 1♥ (og 1 dialog etter åpning 1♠) når motparten blander seg inn i 2. eller 4. hånd (disse prinsippene vil også gjelde etter m-åpninger).

Forutsetningen er hele tiden at egen side skal ha meldt 3 eller 5 meldinger og fremdeles ikke være høyere enn 1NT (**NB!** I to tilfeller kan pass aktivere XY!):

	ÅH		(MTV)			SH		(MTH)	
1)	1♥ 1NT	-	(p/x) (p/x)	-		1♠ 2♣/♦	-	(p/xx)	= XY
2)	1♥ xx ^(Supp.)	-	(p/x) (p)	-		1♠ 2♣/♦	-	(p/x)	= XY
3)	1♥ 1NT	-	(x) (p/x)	-		1♠ 2♣/♦	-	(p/x)	= XY
4)	1♥ p/x	-	(x) p/xx	-		1♠ 2♣/♦	-	(1NT)	= XY
5)	1♥ xx	-	(x) (p)	-		1NT 2♣/♦	-	(x)	= XY
6)	1♥ 1NT/x	-	(x) (p/xx)	-		xx 2♣/♦	-	(1♠)	= XY
7)	1♥ 1NT	-	(1♠) (p/x)	-		x ^(Neg-X) 2♣/♦	-	(p)	= XY
8)	1♥ x ^(BUK-X)	-	(1♠) (p/xx)	-		x ^(Neg-X) 2♣/♦	-	(1NT)	= XY
9)	1♠ p (STRAFF)	-	(x) (p)	-		xx ^(11+HP) ?	-	(1NT)	
						x 2♣ 2♦			= STRAFF = XY ^{Inv} = XY ^{GF}

Bortsett fra i det siste tilfellet brukes XY aldri etter åpning 1♠ eller høyere åpningsmeldinger, og nesten aldri etter makkers innmelding (**Unntak:** innmelding 1M og FI i neste hånd melder pass/x/1♠ (1♠ etter makkers innmelding 1♥). Her brukes hele systemet som om makkers innmelding var en åpningsmelding!

XY gir oss tid og melderom nok til å utveksle nødvendig info før vi Inv eller krever til utgang. En Inv vil som regel kunne avgis allerede på 2-trinnet, og derfor man kan holde seg der om man ikke tar imot Inv. Dette er en kjempefordel sammenlignet med andre aturlige systemer, der man ofte må opp på 3-trinnet for å invitere.

Siden BUK XY er selve krumtappen i systemet, er svarene på XY litt annerledes enn de normale svar på XYNT/XYZ. Men svarene er satt i system, slik at de skal bli lette å lære, lette å huske og lette å mestre.

Etter 3 eller 5 egne meldinger på 1-trinnet er XY «on»! 1♣-1♦-1♥-1♠-1NT og alle andre sekvenser etter innmeldinger fra motparten som tillater at vi melder opptil 5 ganger uten

å komme høyere enn 1NT. **Kun våre meldinger teller** i den sammenhengen, og både doblinger (uansett hva doblingene betyr), redoblinger og pass er med i tellingen.

2.1.10.1 Bruken av BUK XY^{INV}

2♣^{XY Inv} ber normalt om 2♦ hvis ÅH har en normalhånd (11-14HP) og ikke noe spesielt å fortelle. En ny melding fra SH vil **alltid** være **Inv**.

ÅH skal aldri være redd for å si 2♦, selv med en ubegrenset ÅH, for bortsett fra nedpassing av 2♦ med en Submin: (ca 0,03 % av alle tilfeller), vil SH omtrent alltid melde minst en gang til. Støtte til 2 i SHs viste M tar imidlertid PRI etter både 2♣ og 2♦, og viser 4-kortstøtte og nøyaktig 13-14HP. Legg merke til at hvis ÅH sier noe annet enn 2♦ (eller støtter med 4 i vist M) over 2♣, viser han 18-19HP. Det er imidlertid svært risikabelt ikke å melde 2♦, nesten uansett hva du har, for melder du noe annet, får du aldri vite hvilken type **Inv** SH har.

Fordi 1♣ og gjenmelding på 1-trinnet som regel sier lite om ÅH (han kan ha alt fra 2♣ til 6♣), er svarene på 2♣^{XY Inv} viktige.

8-korts tilpasning i en major kan etableres på 2-trinnet etter 2♣^{XY Inv} og 2♦^{XY GF}, og dessuten kan tilpassen etableres etter **XY**:

Eksempler:

1)	ÅH		SH	
	1♣ 1♥ ^(3+♥) ?	-	1♦ ^(♥) 2♣ ^(XY Inv)	
2)	2♦	= Obligatorisk, men 3 andre ting er mer PRI:		
	2♥ ^(4+♥)	= 4♥ og 13-14HFP (en helt nøyaktig hånd (PRI)).		
	2♠	= ROMEX ^{Lang}		
	3♣/♦/♥	= ROMEX ^{Kort} (3♥ = kort ♠.)		
2)	ÅH		SH	
	1♣ 1♠ ^(3+♠) ?	-	1♥ ^(♠) 2♦ ^(XYGF)	
3)	2♥ ^(4+♥)	= Max 3♠ og 4♥		
	2♠ ^(4+♠)	= 4♠ og 13-14HFP (en helt nøyaktig hånd (PRI)).		
	2NT	= Max 3♠, max 3♥ og benekter 5+♣/♦.		
	3♣/♦	= 5+♣/♦.		
	3♥	= 4♠ og kort ♥.		
3)	ÅH		SH	
	1♦ 1♠ ^(=3+♠) 2♦	-	1♥ ^(♠) 2♣ ^(XYINV) ?	
3)	2♠	= Inv til 4♠ med 5♠.		
	2NT	= 5♠. Innledning til ROMEX ^{Lang}		
	3♣	= Obligatorisk		
		3♦	= ROMEX ^{Lang} i ♦ (Naturlig)	

				3♥ 3♠	= ROMEX ^{Lang} i ♥ (Naturlig) = ROMEX ^{Lang} i ♣ (Residuet)
			3♦ 3♥ 3♠		= 5♠. ROMEX ^{Kort} i ♦ (Naturlig). = 5♠. ROMEX ^{Kort} i ♥ (Naturlig). = 5♠. ROMEX ^{Kort} i ♣ (Residuet).

Plikten til å fortelle om tilpasning kommer foran plikten til å svare på Inv. Da vil ROMEX^(kort/lang) kunne tre i funksjon. Se ROMEX.

2.1.10.1.2 Etter XY^{Inv}

ÅH		SH	
1♣	-	1♠ ^(→NT)	
1NT	-	2♣ ^{XY Inv}	
2♦	= Obligatorisk.		
	2♥		= Inv med 5+♣ og 4+♦ (komplementær).
	2♠		= Inv med 5+♦ og 4+♣ (komplementær).
	2NT		= Inv med 4-4 eller 5-5 i m.
	3♣		= Inv med 6+♣ (minst ♣Hkn10xxx).
	3♦		= Inv med 6+♦ (minst ♦Hkn10xxx).

ÅH		SH	
1♦	-	1♥ ^(→♠)	
1NT	-	2♣ ^{XY Inv}	
2♦	= Obligatorisk.		
	2♥		= Inv med 5+♠ og 4+♥.
	2♠		= Inv med 5+♠.
	2NT		= Inv med 4144 eller 41(53).
	3♣		= Inv: 6+♣ (minst Hkn10xxx).
	3♦		= Inv: 6+♦ (minst Hkn10xxx).

2.1.10.1.3 Etter BUK XY^{GF}

Med en (U)Bal hånd og GF melder SH kunstige 2♦^{XYGF}. Åpner avgir sin billigste, naturlige melding, men viser primært uviste verdier (lengder) i ♥/♠. En skjev svarhånd (minst 5-5 og GF) er uegnet for innledningen 2♦^{XYGF} fordi det er vanskelig å vise en skjev hånd hvis man starter med 2♦^{XYGF}. Hoppgjennmelding direkte fra 1-trinnet viser derfor spesielle hender:

Hopp til lavere rangerende farge viser minst 5-5 i meldte farger og GF.
Hopp i vist M viser gående 6 kort og ber åpner velge mellom 3NT og 4M.
Hopp til høyere farge eller til 4 ^{Ny} = renons og setter vist M som trumf (også hopp til 3♠/4♣/♦ over ♥). Dette er Slem-Inv og ber om CUE under utgang hvis man har. Retur til trumf = avslag.

Hovedregelen er altså at **alle andre meldinger fra SH** enn 2♣ og 2♦ stort sett vil være ekte og **svake spillemeldinger** når XY er tilgjengelig som Inv+, med noen få unntak (hopp som viser superfit og kortfarge).

Støtte som viser 4-kort i SHs viste farge tar PRI over 4-kort i den andre M.

Etter 2♦^{XYGF} fra SH gjelder «The Principle of Fast Arrival»: Jo forttere vi kommer i utgang, jo dårligere er oddsen for at det vil stå noe mer. Etter 2♦^{XYGF} fra SH melder ÅH i BUK:

1)	Hvis ÅH har en ikke-vist 4-korts M, melder han den ^(1. PRI) . Dette gjelder også hvis han har vist 3+♥/♠ som transfer-bekreftelse på 1-trinnet.
2)	Hvis ÅH har 5-korts m, melder han den ^(2. PRI) .
3)	Hvis ÅH har benektet 4♥/♠, viser 2♥/♠ 3-korts ♥/♠ ^(3. PRI) .
4)	Hvis ÅH har benektet 3♥/♠, viser 2♥/♠ Hx i fargen ^(3. PRI) .
5)	Hvis ingen av de andre passer, vil 2NT vise en sterkere hånd (13-14HP) enn 3NT (11-12HP), i henhold til the principle of Fast Arrival.

Eksempel 1:

ÅH		SH
1♣	-	1♦(♥)
1♥ ^(3+♥)	-	2♦ ^(XYGF)
?		
2♥ ^(4♥)	=	Nøyaktig 13-14HFP med 4♥.
2♠	=	Kun 3♥ men 4♠, 11-14HP.
2NT	=	13-14HP Bal med ♠-hold. Viser bedre kort enn 3NT!
3♣	=	11-14HP ^{Ubal} med 6♣ og kun 3♥ (Naturlig).
3♦	=	11-14HP ^{Ubal} med 6♦ og kun 3♥ (Naturlig).
3♥	=	15+HFP og 4♥.
3♠	=	15+HFP med 4♥ og renons i ♠.
3NT	=	11-12HP. For spill med 3♥ og ♠-hold. (Principle of Fast Arrival.)
4♣	=	15+HFP med 4♥ og renons i ♣.
4♠	=	15+HFP med 4♥ og renons i ♦.
4♥	=	11+HFP. Spillemelding med 4+♥.

Eksempel 2:

ÅH		SH
1♣	-	1♥(♠)
1♠ ^(3+♠)	-	2♦ ^(XYGF)
?		
2♥	=	Kun 3♠ men 4♥, 11-14HP.
2♠	=	Nøyaktig 13-14HFP med 4♠.
2NT	=	13-14HP Bal med 3♠. Viser bedre kort enn 3NT! Hold i ♥.
3♣	=	11-14HP ^{Ubal} med 6♣ og kun 3♠ (Naturlig).
3♦	=	11-14HP ^{Ubal} med 6♦ og kun 3♠ (Naturlig).

3♥	= 15+HFP, 4+♠ og kort ♥.
3♠	= 15+HFP med 4♠.
3NT	= 11-12HP. For spill med 3♠ og ♥-hold. (Principle of Fast Arrival.)
4♣	= 15+HFP med 4♠ og renons i ♣.
4♦	= 15+HFP med 4♠ og renons i ♦.
4♥	= 15+HFP med 4♠ og renons i ♥.
4♠	= 11+HFP. Spillemelding med 4+♠.

Eksempel 3:

ÅH		SH
1♣	-	1♠ ^(NT)
1NT	-	2♦ ^(XYGF)
?		
2♥	=	4♥.
2♠	=	4♠.
2NT	=	13-14HP Bal. Uten 4M (men hold i begge) og 5m (bedre enn 3NT!)
3♣	=	5+♣.
3♦	=	5+♦.
3♥	=	13-14HP. ♥-hold, men ikke ♠-hold
3♠	=	13-14HP. ♠-hold, men ikke ♥-hold
3NT	=	11-12HP Bal Uten 4M og 5m. Hold i begge M.

Eksempel 4:

ÅH		SH
1♦	-	1♥ ^(♠)
1NT ⁽¹⁸⁻¹⁹⁾	-	2♦ ^(XYGF)
?		
2♥	=	4♥.
2♠	=	4♠. ♠ er nå avtalt trumf.
2NT	=	Ikke 4M eller 5m (men hold i ♥). Bedre enn 3NT!
3♣	=	5+♣.
3♦	=	5+♦.
3♥	=	♥-hold, men ikke ♠-hold
3♠	=	♠-hold, men ikke ♥-hold
3NT	=	MIN uten 4M og 5m, men hold i begge M.

Eksempel 5:

ÅH		SH
1♦	-	1♠ ^(4+♠)
1NT ⁽¹⁸⁻¹⁹⁾	-	2♦ ^(XYGF)
?		
2♥	=	4♥.
2♠	=	4♠.
2NT	=	13-14HP Bal. Uten 4M (hold i begge) og 5m (bedre enn 3NT!).
3♣/3♦	=	5+♣/♦.
3♥/3♠	=	13-14HP. Hold i meldt farge.

3NT = 11-12HP Bal Uten 4M og 5m. Hold i begge M.

2.1.10.2 ROMEX Trial Bids

ROMEX kombinerte Trial Bids (konstruert av George Rosenkranz, Mexico) brukes^{PRI} etter alle meldinger på 2-trinnet som etablerer minst 8-korts tilpasning i ♥/♠. **ROMEX** kan brukes både av ÅH og av SH. Dessuten bruker vi **ROMEX Kort** (som en slags «Splinter»-bud) gjennom **direkte hopp** fra ÅH i ny farge til 2♠ (etter vist ♥) og til 3-trinnet etter vist ♥/♠ på 1-trinnet.

Unntak: Dette gjelder ikke for en ÅH som hopper i egen farge (1♣ - 1♦^(♥)/♥^(♠) - 3♣ og 1♦ - 1♥^(♠)/♠^(♥) - 3♦). Disse sekvensene viser 6-kort i ÅF og 15-17HP (Inv). Vi bruker altså **aldri ROMEX^{Lang}** ved direkte hopp fra 1♥/♠, da vi har mye større bruk for hopp til 2NT for å vise hender på 18-19HP.

Hvis **XY** er tilgjengelig for SH, vil hopp som andre melding fra ham til 3♣/♦ alltid bety svak Canapé (6-kort).

ROMEX^{Lang} vil ofte vise noe slikt som **xxx eller knxxx** i den aktuelle fargen (oftest 2-3 raske tapere), altså en farge der man trenger akutt hjelp. Lavhonnører er derfor ikke spesielt positivt, men Kknx er klart bedre hjelp enn D10x, og E er alltid positivt, spesielt sammen med en lavhonnør. Liten singleton/E singel/renons betraktes som hjelp i fargen, mens xx regnes som «litt» hjelp.

Hvis **ROMEX**-melderen ikke har verken kort- eller langfarge å vise fram, skal han **aldri «fake» en kortfarge**. Han skal heller melde en 3-kortfarge som «langfarge», og håpe at det er nok at han har avgitt en Inv.

Eksempel 1:

ÅH		SH	
1♥	-	2♦ ^(♥)	
2♥	-	?	
		2♠	= Innledning til ROMEX^{Lang} . (2♥ Etablerer 8-kort i ♥).
		2NT	= Obligatorisk.
		3♣	= ROMEX^{Lang} i ♣ (Naturlig)
		3♦	= ROMEX^{Lang} i ♦ (Naturlig)
		3♥	= ROMEX^{Lang} i ♠ (Residuet)
		2NT	= ROMEX^{Kort} i ♠ (Residuet)
		3♣	= ROMEX^{Kort} i ♣ (Naturlig)
		3♦	= ROMEX^{Kort} i ♦ (Naturlig)

Eksempel 2:

ÅH		SH	
1♠	-	2♥ ^(♠)	
2♠	-	?	
		2NT	= Innledning til ROMEX^{Lang} . (2♥ Etablerer 8-kort i ♥).
		3♣	= Obligatorisk.

		3♦	= ROMEX ^{Lang} i ♦ (Naturlig)
		3♥	= ROMEX ^{Lang} i ♥ (Naturlig)
		3♠	= ROMEX ^{Lang} i ♠ (Residuet)
3♣			= ROMEX ^{Kort} i ♣ (Naturlig)
3♦			= ROMEX ^{Kort} i ♦ (Naturlig)
3♥			= ROMEX ^{Kort} i ♥ (Naturlig)

Eksempel 3:

ÅH		SH	
1♥	-	2♥	
?	-		
2♠			= Innledning til ROMEX ^{Lang} . (2♥ Etablerer 8-kort i ♥).
		2NT	= Obligatorisk.
		3♣	= ROMEX ^{Lang} i ♣ (Naturlig)
		3♦	= ROMEX ^{Lang} i ♦ (Naturlig)
		3♥	= ROMEX ^{Lang} i ♥ (Residuet)
3♣			= ROMEX ^{Kort} i ♣ (Naturlig)
3♦			= ROMEX ^{Kort} i ♦ (Naturlig)
3♥			= ROMEX ^{Kort} i ♥ (Residuet)

Eksempel 4:

ÅH		SH	
1♣	-	1♦(♥)	
?	-		
2♠			= ROMEX ^{Kort} . Etablerer 4-4 i ♥.
3♦			= ROMEX ^{Kort} . Etablerer 4-4 i ♥.

Eksempel 5:

ÅH		SH	
1♣	-	1♥(♠)	
?	-		
3♦			= ROMEX ^{Kort} . Etablerer 4-4 i ♠.
3♥			= ROMEX ^{Kort} . Etablerer 4-4 i ♠.

Eksempel 7:

ÅH		SH	
1♦	-	1♥(♠)	
?	-		
3♣			= ROMEX ^{Kort} . Etablerer 4-4 i ♠.
3♥			= ROMEX ^{Kort} . Etablerer 4-4 i ♠.

Eksempel 8:

ÅH		SH	

1♣	-	1♠ ^(♥)
?	-	
3♦	=	ROMEX ^{Kort} . Etablerer 4-4 i ♥.

Eksempel 9:

ÅH		SH
1♥	-	1♠
?	-	
3♣	=	ROMEX ^{Kort} . Etablerer 4-4 i ♠.
3♦	=	ROMEX ^{Kort} . Etablerer 4-4 i ♠.

2.1.10.2.1 ROMEX etter XY^{Inv}

ROMEX kan også brukes av SH etter svaret på XY^{Inv}. Det blir da en ny Inv, som markerer at han fremdeles er interessert i utgang. Men han er usikker, enten fordi ÅHs meldinger ikke var entydige, eller fordi han ikke selv har en MAX-Inv, og trenger mer hjelp.

ÅH		SH
1♣	-	1♦ ^(♥)
1♥	-	2♣ ^{XY^{Inv}}
?		
2♦	=	Obligatorisk svar uten 4-korts ♥.
2♥	=	13-14HP med 4♥ ^{PRI} . SH kan invitere enda en gang med ROMEX:
	2♠	= Ny Inv: ROMEX ^{Lang}
	2NT	= Obligatorisk.
	3♣	= ROMEX ^{Lang} i ♣ (Naturlig).
	3♦	= ROMEX ^{Lang} i ♦ (Naturlig).
	3♥	= ROMEX ^{Lang} i ♠ (Residuet).
	2NT	= ROMEX ^{Kort} i ♠ (Residuet).
	3♣	= ROMEX ^{Kort} i ♣ (Naturlig).
	3♦	= ROMEX ^{Kort} i ♦ (Naturlig).
	3♥	= SPERR.
	3NT	= 15+ kan være UBal.

Men: Hvis XY er «off», kan SH invitere med ROMEX isteden:

ÅH		SH
1♣	-	1♦ ^(♥)
2♥	-	?
	2♠	= Innledning til ROMEX ^{Lang}
	2NT	= Obligatorisk.
	3♣	= ROMEX ^{Lang} i ♣ (Naturlig).
	3♦	= ROMEX ^{Lang} i ♦ (Naturlig).
	3♥	= ROMEX ^{Lang} i ♠ (Residuet).

2NT	= ROMEX ^{Kort} i ♠ (Residuet).
3♣	= ROMEX ^{Kort} i ♣ (Naturlig).
3♦	= ROMEX ^{Kort} i ♦ (Naturlig).
3♥	= SPERR.
3NT	= 15+ kan være UBal.

Slike trial bids brukes også når man trenger at makker har MAX (eller andre spesielle fortrinn, som f. eks. gående sidefarge) hjelp for å komme i utgang etter at man har funnet 8-korts trumftilpasning i M på 2-trinnet.

Den hånden som melder et trial bid vil ofte være noe undervektig, og det kreves derfor noe mer enn MIN styrke og/eller minimumshjelp hos den andre hånden for å ta imot invitten.

Under kan du finne en oversikt over hvordan du skal forholde deg når makker kommer med en ROMEX invitt:

2.1.10.2.2 ROMEX kortfargetrial:

HP:	Karakteristikk:	Behandling:
(3-6HP)	Submin	Ta aldri imot Inv.
(6-7HP)	MIN	Ta aldri imot Inv.
(8-9 HP)	MED (Dårlige honnører, ingen fargehjelp)	Ta ikke imot Inv.
(8-9 HP)	MED (God honnører men fargehjelp)	Ta imot Inv!
(9-10HP)	MAX	Ta alltid imot Inv.

2.1.10.2.3 ROMEX langfargetrial:

HP:	Karakteristikk:	Behandling:
(3-6HP)	Submin	Ta aldri imot Inv.
(6-7HP)	MIN	Ta aldri imot Inv.
(8-9 HP)	MED (Dårlige honnører, ingen fargehjelp)	Ta ikke imot Inv.
(8-9 HP)	MED (Gode honnører, men fargehjelp)	Ta imot Inv!
(9-10HP)	MAX	Ta alltid imot Inv.

2.1.10.2.4 Prinsippet bak ROMEX

Prinsipper bak ROMEX Trial Bids er: «**Kort vei - kort farge**» og «**Lang vei - lang farge**». Disse sekvensene setter opp ROMEX^{Kort/Lang} etter åpning 1♥/♠. Dette skjer altså kun når en M er blitt vist og støttet på 2-trinnet (8-korts tilpasning er blitt etablert).

ÅH		SH	SH har:
1♥	-	2♥	(3+ ♥-støtte og 7-10HFP)
1♥	-	2♦ ^(♥)	(3+ ♥-støtte og 3-6HFP. 11-13HFP eller 14+HFP)
1♥	-	1♠	4+♠, 7+HP. (Hopp til 3♣/♦ er ROMEX ^{kort} (/Splinter))
1♠	-	2♠	(3+ ♠-støtte og 7-10HFP)
1♠	-	2♥ ^(♠)	(3+ ♠-støtte og 3-6HFP. 11-13HFP eller 14+HFP)

Også over 1♣ og 1♦ vil en vist M som blir støttet på 2-trinnet sette opp ROMEX^{kort/lang}.

Eksempler:

	ÅH		SH	Forklaring:
a)	1♣ 2♥	-	1♦ ^(♥)	ÅHs hopp til 2♥ etablerer 4-4 i ♥ med 11-14HFP ^{NF} . 2♠ fra SH setter opp ROMEX ^{Lang} , 2NT/3♣/3♦ er ROMEX ^{kort} .
b)	1♣ 1♥	-	1♦ ^(♥) 2♥	SHs 2♥ viser 5-korts ♥ og 7-10HFP ^{NF} . Etablerer 4-4 i ♥. 2♠ fra ÅH setter opp ROMEX ^{Lang} , 2NT/3♣/3♦ er ROMEX ^{kort} .
c)	1♣ 1♥ 2♥	-	1♦ ^(♥) 1♠/NT/2♣/♦	ÅHs 2♥ viser 4+♥ og 11-14HFP ^{NF} . Etablerer 4-4-tilpasning i ♥. 2♠ fra SH setter opp ROMEX ^{Lang} , 2NT/3♣/3♦ er ROMEX ^{kort} .
d)	1♣ 2♠	-	1♥ ^(♠)	ÅHs hopp til 2♠ etablerer 4-4 i ♠ med 15+HFP ^{NF} . 2NT fra SH setter opp ROMEX ^{Lang} , 3♣/3♦/3♥ er ROMEX ^{kort} .
e)	1♣ 1♠	-	1♥ ^(♠) 2♠	SHs 2♠ viser 5-korts ♠ og 7-10HFP ^{NF} . 2♠ fra ÅH setter opp ROMEX ^{Lang} , 3♣/3♦/3♥ er ROMEX ^{kort} .
f)	1♣ 1♠ 2♠	-	1♥ ^(♠) 1NT/2♣/♦/♥	2♠ fra ÅH viser 4+♠ og 11-14HFP ^{NF} . Etablerer 4-4-tilpasning i ♠. 2NT fra SH setter opp ROMEX ^{Lang} , 3♣/3♦/3♥ er ROMEX ^{kort} .
g)	1♦ 2♠	-	1♥ ^(♠)	ÅHs hopp til 2♠ etablerer 4-4 i ♠ med 15+HFP ^{NF} . 2NT fra SH setter opp ROMEX ^{Lang} , 3♣/3♦/3♥ er ROMEX ^{kort} .
h)	1♦ 1♠	-	1♥ ^(♠) 2♠	SHs 2♠ viser 5-korts ♠ og 7-10HFP ^{NF} . 2NT fra SH setter opp ROMEX ^{Lang} , 3♣/3♦/3♥ er ROMEX ^{kort} .
i)	1♦ 2♥	-	1♠ ^(♥)	ÅHs 2♥ viser 4♥ og 11-14HFP ^{NF} . Etablerer 4-4-tilpasning i ♥. 2♠ fra SH setter opp ROMEX ^{Lang} , 2NT/3♣/3♦ er ROMEX ^{kort} .

2.1.10.2.5 Hopp til ROMEX^{Kort}

ÅH kan hoppe i ROMEX^{Kort} etter en vist M av SH på 1-trinnet. Dette fungerer som en slags Minisplinter, og viser 15+HFP, etablerer fargetilpasning i sist viste farge og viser singleton/renons:

ÅH		SH	ÅHs neste melding:
1♣	-	1♦ ^(♥)	Hopp til 2♠ og 3♦ vil være ROMEX ^{Kort} med 4+♥. (1♣ lover 2+).
1♣	-	1♥ ^(♠)	Hopp til 3♦ og 3♥ vil være ROMEX ^{Kort} med 4+♠.
1♦	-	1♥ ^(♠)	Hopp til 3♣ og 3♥ vil være ROMEX ^{Kort} med 4+♠ og 15-17HP.
1♦	-	1♠ ^(♥)	Hopp til 3♣ vil være ROMEX ^{Kort} med 4+♥. (1♦ lover 2+).
1♥	-	1♠ ^(♥)	Hopp til 3♣ og 3♦ vil være ROMEX ^{Kort} med 4+♠.

Hoppinvittene både sperrer, viser singleton, etablerer 8-korts tilpasning i sist viste farge og sparer meldetrinn.

Selv om XY er tilgjengelig (etter 3 meldinger på 1-trinnet), vil BUK-hopp direkte til ROMEX Kort ta PRI framfor XY når SH har en singleton å vise. Dette viser altså en Inv-hånd «med struktur»:

ÅH		SH	Videre utvikling:
----	--	----	-------------------

1♣	-	1♦ ^(♥)	2♠, 3♣ og 3♦ er nå ROMEX^{Kort} med 5+♥. (Kunne brukt XY, men har struktur.)
1♥	-	?	

ÅH		SH	Videre utvikling:
1♣	-	1♦ ^(♥)	Hopp til 3♣ og 3♦ er nå ROMEX^{Kort} med 4+♥ og 4+♠. (Trolig 44(41)/44(50)).
1♠	-	?	

ÅH		SH	Videre utvikling:
1♦	-	1♥ ^(♠)	Hopp til 3♣, 3♦ og 3♥ er nå ROMEX^{Kort} med 5+♠.
1♠	-	?	

2.1.10.2.6 ROMEX som SlemInv

ROMEX Kort og lang kan også brukes som **GF** og vil da være en mild **SlemInv**. Den som har innledet **ROMEX** vil etter avslag på Inv enten melde utgang (mild **SlemInv**) eller en ny farge (**CUE**) på 3-, 4- eller 5-trinnet eller **RKCB** uansett om makker har slått av eller ei (sterk **SlemInv**). Avslag på **SlemInv** er å svare laveste bud i avtalt trumffarge. Man tar imot invitten foreløpig gjennom et **CUE**.

2.1.10.2.7 ROMEX etter innmelding

Vi betrakter innmeldinger på 1-trinnet i M på lik linje med åpning, og når en melding på 2-trinnet etablerer minst 8-korts tilpasning, bruker vi **ROMEX** kort/lang også etter vår innmelding i M. Forutsetningen er at det er plass til det, dvs at motparten ikke er alt for ivrige:

Eksempel:

	♠106532	
	♥7542	
	♦D7	
	♣54	
♠Ekn9		♠KD874
♥kn6		♥EKD9
♦108		♦654
♣K109632		♣kn
	♠-	
	♥1083	
	♦EKkn932	
	♣ED87	

Makker	Nord	Du	Syd
			1♦
pass	pass	1♠	2♦
2♠ ^{7-10HFP}	pass	?	
		2NT	= Innledning ROMEX^{Lang} .
		3♣/♦/♥	= ROMEX kort.

Her melder Øst («ÅH») 3♣ (= **ROMEX^{Kort}**), og Vest («SH»), som har maksimum for sin 2♠, melder som etter åpning 1♠ og innmelding 2♦. Her er det plass til **ROMEX^{Kort/Lang}**, også hvis

MTV dobler eller melder 2♠ (hvilket er usannsynlig). Men hvis han melder 2NT eller høyere, er alle systemer «off», også ROMEX.

Legg merke til at dersom MTV passer eller dobler 1♠ (istedenfor å si 2♦), er det «System on» for oss. Da kan også XY komme i funksjon ved hjelp av doblinger, redoblinger m.m.

BUK har ingen egentlige 2 over 1-sekvenser **unntagen etter innmelding fra motparten**.

Men dersom motparten melder inn 1♠ eller høyere over 1♣ eller 1♥ eller høyere over 1♦, er systemet korrumpert og dermed «off». Da vil 1NT være sekkepost for alle meldinger fra 7-10HP (hvis meldingen er tilgjengelig), og 2 over 1 vil være RF.

I og med at vi da går over til naturlige meldinger, vil 2 over 1 vise 5+ kort i M, 4+ kort i m og 11+HP. 2 over 1 setter da opp STRAFF-X og straffepass på begge hender.

2.1.10.3 BUK-Lebensohl

BUK-Lebensohl benyttes av SH **etter revers på ÅH** (etter åpning 1♣/♦) for å skille mellom en SH med 7+HP og en Submin SH med ønske om å spille delkontrakt. SH kan ha så lite som 3HP, og det er behov for en nødbrems når ÅH er sterk. Dette fungerer like bra når ÅH reverserer over innmelding(er) fra motparten.

En Submin SH melder 2NT over ÅHs revers i ♥/♠, som ber om 3♣. SH enten passer 3♣ fra ÅH eller korrigerer til 3♦ (underliggende farge), som han bør få spille, selv mot en 18-19NT.

Hvis SH først melder 2NT^(BUK Lebensohl), og deretter etter 3♣, og :

a)	Gjentar sin egen viste M, har han en MAX Submin, ikke helt uten verdier, og minst 6-kort i egen M. Dette er en meget mild Inv til utgang i den fargen, og ÅH bør ha 18-19HP eller det tilsvarende i fordelingsverdier for å ta imot Inv .
b)	Støtter ÅHs reversfarge, har SH en MAX Submin med 4-kortsstøtte. Også dette er en meget mild Inv , og ÅH bør også da ha 18-19HP eller det tilsvarende i fordelingsverdier for å ta imot Inv .

NB! En beslektet variant av BUK-Lebensohl inntreffer når ÅH har vist 5♣ + 4♦ eller 5♦ + 4♣ med revers (1♣ - 1♦/♥/♠ - 2♦). Hvis SH sier 2NT bør ÅH **ta ut i sin lengste m**. Alle andre bud fra SH etter lengdevisning vil vise 7+HP og være Inv. Hvis SH ikke sier 2NT, men 3♣, er dette NF preferanse^(SPERR) og 3♦ er SPERR.

Derav følger at hvis SH etter en M-revers **ikke** melder 2NT, men en farge på 3-trinnet **lover han minst 7+HP**. Dette er en **konstruktiv melding**, Inv mot en 15+HP hånd og GF mot en 18-19HP hånd.

BUK-Lebensohl brukes også etter en TO-X av svake 2♥/♠ hos motparten, og også etter TO-X av Tartan (svake tofarge-åpninger), men **ikke** etter 1NT-åpning og innmelding (se eget BUK-forsvar mot motpartens innmeldinger over 1NT).

2.1.10.4 Canapé

Canapé betyr i BUK at SH melder en 5+ m etter først å ha vist en 4-korts M. ÅH kan **aldri** bruke **Canapé**, for åpningsfargen er så å si alltid hans lengste farge i en fordelingshånd. (Unntak: åpning 1♣/♦ med 5-4 i m og noen sekvenser etter ZAR-åpning).

SH vil derimot melde **Canapé** i m som andre melding etter å ha vist 4+ ♥/♠ i sin første melding (og naturligvis også etter å ha svart i en eventuell **PRI**-sekvens).

Siden første **PRI** i dette systemet **alltid er å avdekke M-tilpasninger**, vil en svak SH med 4M + 5/6m **alltid** velge å vise M først. 4-korts ♣/♦ vil han veldig sjelden melde, med mindre han er nødt til det (f. eks. etter en BUK-X). Dette betyr i praksis at en ny m alltid vil være lenger enn en allerede vist 4+M, så lenge man ennå ikke har etablert noen M-tilpasning. Et hopp til 3♣/♦ som 2. melding fra SH vil alltid vise **svak Canapé** og ikke **ROMEX** kort hver gang **XY er tilgjengelig**.

Eksempel 1:

ÅH		SH	
1♣	-	1♦ ^(♥)	= NF Canapé i ♣/♦ (4♥ og 5+♣/♦). (Alle Inv/GF går gjennom XY.)
1NT	-	3♣/♦	

Eksempel 2:

ÅH		SH	
1♦	-	1♠ ^(♥)	Inv Canapé i ♣/♦ (4♥ og 5+♣/♦).
1NT	-	2♣ ^{XYINV}	
2♦	-	3♣/♦	

Eksempel 3:

ÅH		SH	
1♦	-	1♠ ^(♥)	= GF Canapé i ♣/♦ (4♥ og 5+♣/♦).
1NT	-	2♦ ^{XYGF}	
2♥	-	3♣/♦	

Hvis SH har 5♥/♠ + 4♣/♦, bør han derfor heller gjenta 5-korts ♥/♠ enn å melde en 4-korts ♣/♦ (med eller uten hopp).

SH kan:

- | | |
|----|--|
| a) | Passe først med en ikke altfor sterk hånd, og deretter (hvis han får anledning) melde ♣/♦-fargen som naturlig NF canapé, dersom han synes at meldetrinnet, soneforholdene og håndens styrke rettferdiggjør dette. |
| b) | Hoppe til 3♣/♦ som NF Canapé etter først å ha vist 4♥/♠ når XY er tilgjengelig. |
| c) | Gå gjennom XY og slå fast enten Inv eller GF , for deretter å vise fram en lengre m. |
| d) | Benytte seg av BUK-X for å få makker til å melde sin m i et konkurranseforløp. (Dette kan også ÅH gjøre.) |

Etter en **BUK-X** vil det være lett å vise en 4+m direkte, for hvis ikke kontraktfargen er avtalt, vil nye farger i et kompetitivt meldingsforløp:

1)	Fremdeles være krav (BUK-X opphever dette kravet for den andre hånden)
2)	Ikke nødvendigvis være på mer enn 4-kort.

2.1.10.5 Støtte-X

Når du åpner 1 i farge og får svar fra SH melder motparten i mellomhånden. Da tar støttedobling (SUP-X) PRI. Dobling fra ÅH (xx etter x) vil da vise 3-korts støtte til SHs viste farge. Hvis ÅH melder den viste fargen, har han 4+ i støtte, mens alle andre meldinger vil benekte mer enn dobbelton i vist farge.

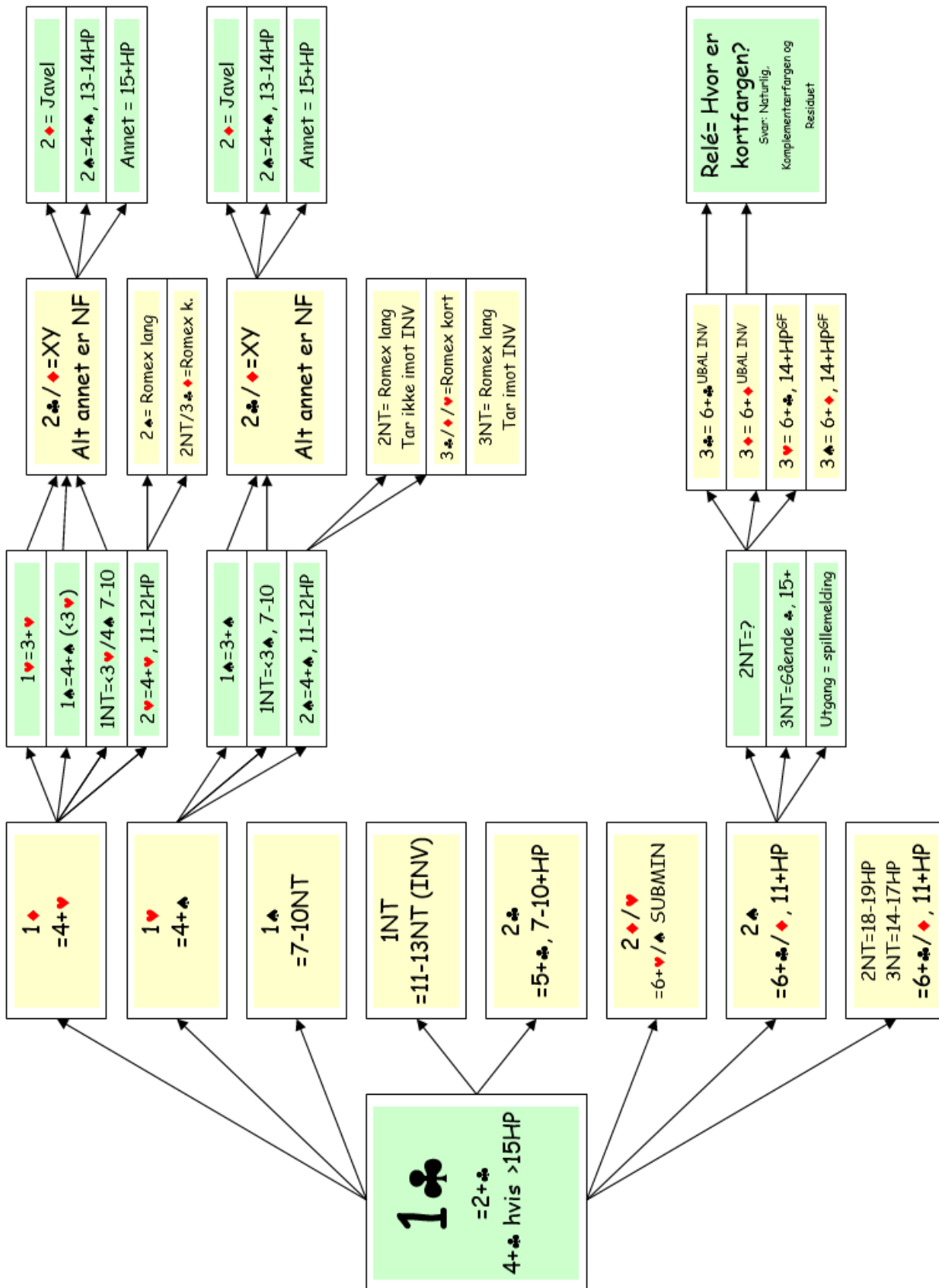
Slike doblings brukes alltid på 1- og 2-trinnet, selv med minimums åpning. På 3-trinnet (eller hvis en X vil bringe oss opp på 3-trinnet) er en dobling også SUP-X, men den er **ikke obligatorisk**. ÅH vil da vise tillegg: han har ikke lenger noen 11-12HP hånd.

Hvis mellomhånden melder inn 1NT som 6-9HP svar på en melding/dobling fra makkeren, er doblingen også SUP-X.

Men hvis 1NT i mellomhånden viser en sterk innmelding i NT (15-18), er SUP-X «off», og en 11-12HP ÅH bør passe, selv med 3-korts støtte til makkers viste farge. Hvis han dobler, er dette STRAFFE-X, med minst 13+ gode HP.

Etter åpning 1♦ kan det bli crash mellom SUP-X og 18-19-hånden. Regelen er da at hvis innmeldingen er på 1-trinnet, er det SUP-X, for 18-19-hånden kan vises gjennom 1NT og 2NT. Hvis innmeldingen er på 2-trinnet eller høyere, tar visning av 18-19NT PRI. Da vil x vise 18-19HP uten hold, mens 2NT vil vise 18-19HP med hold i motpartens farge. Dessuten: en ÅH som melder over motpartens innmelding på 2-trinnet eller høyere vil vise 15+HP, siden SH kan være Submin.

2.2 Flowchart etter 1♣



2.3 Åpning 1♦

1♦ viser 11-19HP, og benekter 5-korts ♥/♠ med mindre hånden er sterk og har lengre ♦. Kan ha 4-4-4♦-1♣ eller lengre ♣ enn ♦ med 11-14HP: (1♦ - 1♥/♠/NT - 2♣). 1♦ kan også være innledning til å vise en 18-19NT (Bal uten 5-korts ♥/♠), og i så fall kan ♦-fargen være helt nede på en dobbelton, og også her kan ÅH ha 22(27). Hvis hånden har mellom 11HP og 17HP, er den imidlertid **alltid** UBal, og viser alltid 4+♦.

2.3.1 SH etter 1♦ åpning:

ÅH		SH
1♦	-	?
	Pass	= 0-2HP eller 3-6HP og en umeldbar Submin uten 6♦ eller 4♥/♠.
	1♥ ^(♠)	= 3+HP og 4+♠ (Hvis ♠+♥: ♠ lengre/like lang: 44xx/54xx/55xx/64xx). Setter opp ROMEX ^{Kort} (Direkte hopp fra ÅH til 3♣/3♥)
	1♠ ^(♥)	= 3+HP og 4+♥ (Hvis ♥+♠: lengre ♥). Setter opp ROMEX ^{Kort} (Hopp fra ÅH til 3♣/3♠)
	1NT	= 7-10NT, Bal ^{NF} , benekter 4M.
	2♣ ^(→♦)	= Overføring til 2♦ (RF) Inv/GF med 6+m (og mulig 4-kort i den andre m. Ikke 4♥/♠. 2♥/♠/NT/3♣/♦ er Inv fra SH, 3♥/♠ = GF og 4♣/♦ viser 6-4 i m og er SlemInv Setter opp STRAFF-X .
	2♦	= Sperr m/4+♦ 3-5HP ^{SUBMIN} . Benekter 4M.
	2♥	= 3-6HP og 6+♥, SPERR ^{SUBMIN} .
	2♠	= 3-6HP og 6+♠, SPERR ^{SUBMIN} .
	2NT	= 11-13HP, Naturlig Bal Inv uten 4k M, og med max 3♦. Setter opp STRAFF-X .
	3♣	= 6+♣, SPERR 3-6HP ^{SUBMIN} .
	3♦	= 4+♦, 7-10HP. Tåler at ÅH sier 3NT med 18-19NT.
	3♥	= 11+HFP ^{GF} , 4+♦, og kort ♥ ^(Naturlig) . Ber om CUE.
	3♠	= 11+HFP ^{GF} , 4+♦, og kort ♠ ^(Naturlig) . Ber om CUE.
	3NT	= 14-17HP. Max 4 og benekter 4M. Spillemelding.
	4♣	= 11+HFP ^{GF} , 4+♦, med kortfarge i ♣. Ikke 4M. Ber om CUE.
	4♦	= 7-10HP SperreInv .
	4♥	= Spillemelding. Ingen sleminteresse.
	4♠	= Spillemelding. Ingen sleminteresse.
	4NT	= 18+HFP. RKCB med 4+♦. Ikke 4M eller kortfarge.
	5♦	= Spillemelding.

En sterk 18-19NT skal **alltid** vises som andre melding av 1♦-åpneren^{PRI}.

Dersom motparten melder inn 1♠ eller høyere bortfaller alle BUK-konvensjoner, og vi går over til naturlige meldinger. XX=11+HP og videre X er straff. **Neg-X**, ny farge er RF, Hopp er sperr fra SH men 15+ fra ÅH. **BUK-X** etterfulgt av fargestøtte = **Inv**. **XY** = fremdeles aktiv etter 3 meldinger på 1-trinnet (2 av dem kan godt være x).

2.3.2 SH viser M

Etter \diamond -åpning skal SH vise fram 4+M hvis han har. Det er imidlertid ikke nok melderom til å overføre fullstendig på 1-trinnet. Med 4+ \spadesuit melder SH $1\heartsuit^{(*)}$ (Overføring). Med 4+ \heartsuit skal SH imidlertid melde invers M med $1\spadesuit^{(*)}$ («Underføring» eller «Switch»). Vi ønsker å (mis)bruke motpartens mulige farge til å vise vår egen. Dette vil legge hindringer i veien for dem, være vanskelig å forsvare seg imot og er moralsk nedbrytende.

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

$1\spadesuit^{(*)}$ hos SH, derimot, viser 4+ \heartsuit og kan inneholde 4 \spadesuit (men normalt ikke flere), og da kun hvis \heartsuit -fargen er lenger (5+ \heartsuit og 4 \spadesuit).

En ÅH med \spadesuit -støtte vises fram etter de samme prinsipper som etter $1\clubsuit - 1\diamond^{(*)} - ?$

Fortsettelsen etter $1\diamond - 1\heartsuit^{(*)}/\spadesuit^{(*)}$ har mye til felles med fortsettelsen etter $1\clubsuit - 1\diamond^{(*)}/\heartsuit^{(*)}$:

a)	XY settes opp for SH etter 3 meldinger på 1-trinnet ^{PRI} .
b)	Etter vist M fra SH viser direkte hopp til 3 \clubsuit på ÅH ROMEX Kort (Inv) ($1\diamond - 1\heartsuit^{(*)}/\spadesuit^{(*)} - 3\clubsuit$) og bekrefter 4+ støtte i vist M.
c)	Etter $1\diamond - 1\heartsuit^{(*)}$ viser hopp til 2 \spadesuit fra ÅH nøyaktig 11-12HP og 4 \spadesuit . (Etter $1\diamond - 1\spadesuit^{(*)}$ er dette umulig å få til, og 2 \heartsuit vil vise 11-14HP og 4+ \heartsuit .) Etter $1\diamond - 1\heartsuit^{(*)}$ viser 1 \spadesuit fra ÅH 3+ \spadesuit og 11+HP. Kommer ÅH tilbake med ny \spadesuit -melding ^{PRI} , viser han ganske nøyaktig 13-14HP og 4+ \spadesuit . Etter $1\diamond - 1\heartsuit^{(*)} - 1\spadesuit - 2\clubsuit^{XY}/2\diamond^{XY}$ bør ÅH derfor bryte overføringen og melde 2 \spadesuit (fordi dette viser en helt eksakt hånd.)
d)	Også etter $1\diamond - 1\heartsuit^{(*)} - 1\spadesuit$ vil SH kunne hoppe rett i ROMEX Kort: 3 \clubsuit/\heartsuit vil vise 5+ \spadesuit , 13+HFP og Inv med (max) singleton i hoppfargen.
e)	Hvis motparten blander seg inn etter $1\heartsuit^{(*)}/\spadesuit^{(*)}$ fra SH, vil dette sette opp SUP-X hos ÅH.

I tillegg opptrer visse fellestrekk når det gjelder utviklingen etter $1\diamond - 1\heartsuit^{(*)}$ og $1\diamond - 1\spadesuit^{(*)}$:

f)	1NT	fra ÅH viser 18-19NT og benekter 4-kort i SHs viste M.
g)	2NT	fra ÅH viser 18-19NT og bekrefter 4-kort i SHs viste M.
h)	3NT	fra ÅH viser 7+ (U)Bal gående \diamond og 15+HP.

SH kan ha NF Canapé med lengre \clubsuit/\diamond eller minst 4 \diamond som han kan vise på 3-trinnet etter visse sekvenser. Etter $1\diamond - 1\heartsuit/\spadesuit - 1NT$ er derfor hopp til 3 \clubsuit/\diamond NF Canapé. (Inv+ går gjennom XY).

2.3.3 SHs PRI

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

SHs 2. PRI er å sperre med forhåndsdefinerte meldinger:

a)	Melde 2♦ som SPERR med 4+♦ og 3-6HP,
b)	Hoppe til 3♣ med 3-10HP og 6+♣ (SPERR). NF mot 11-14HP ÅH.
c)	Hoppe til 3♦ med 4+♦ og 7-10HP (NB! SPERR, og må kunne tåle 3NT fra ÅHs 18-19NT)
d)	Hoppe til 4+♦ ^(SPERREInv) med 9+HFP og 6+♦.
e)	1♦ - 1♥ ^(*) /♠ ^(*) - 3♥/♠ (4-korts støtte) er SPERR med 11-12HFP.
f)	1♦ - 1♥ ^(*) - 1♠ - 3♠ er SPERR med 5+♠ og 3-10HFP. NF mot 11-14HP ÅH.
g)	1♦ - 1♠ ^(*) - 2♥ - 3♥ er SPERR med 4+♥ og 3-10HFP. NF mot 11-14HP ÅH.
h)	Hoppe til 2♥/♠ med en Submin 6-kortfarge i ♥/♠ (SPERR).

SHs 3. PRI er:

a)	Melde 2♣ med hender som passer til det.
b)	Melde 1NT med 7-10HP som ikke kan vises på annen måte og
c)	Melde 2NT ^{Inv} med 11-13HP (naturlig).
d)	Melde 3NT med 14-17HP.

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

2.3.4 ÅHs PRI på 1♦ - 1♥^(*)

1. PRI for ÅH etter 1♦ - 1♥^(*) er alltid å vise en 18-19NT-hånd hvis man har det. Dette gjøres gjennom meldingene 1NT, 2NT og eventuelt X etter innmelding (som vil vise 3+kort SUPPORT etter at SH har vist en M).

2. PRI for ÅH etter 1♦ - 1♥^(*) er:

a)	Vise fram 3+♠ med meldingen 1♠ etter 1♥ ^(*) fra SH.
b)	Hoppe til 2♠ med 4-korts ♠-støtte og 11-12HP ^(MIN) .
c)	Hoppe til 3♠ med 4-korts ♠-støtte og 15-17HP.
d)	Vise 4-korts ♠ og 13-14HFP ^(MAX) i sin 3. melding.

3. PRI for ÅH etter 1♦ - 1♥^(*) er:

a)	Melde 2♥ med 4+♥ og 15+HP ^(Revers) .
b)	Melde 3♥ med 5+♥, 6+♦ og 15+HFP ^(Hopprevers) .
c)	Melde 2♣: viser 11-14HP ^{NF} og 5-4 i m uansett vei.
d)	Melde 2♦: viser 11-14HP ^{NF} og 6+♦ (eller 5+♦ og 4-kort i en ikke-reversersibel farge).
e)	Melde 3♦, som viser 15-17HP NF med 6+♦.

2.3.5 Om 1♦ åpning:

- 1) 1♦ åpning er **alltid** UBal med normalt minst 5♦ når den ikke viser en 18-19NT. **NB!** Du kan ha 4♦ hvis du har:

a)	4441 uansett HP. (Singel ♣.)
b)	4♦ og 5♣ eller 5♦ og 4♣ og 11-14HP. Du åpner da med 1♦ og gjenmelder 2♣. Har du samme fordeling med 15+HP, åpner du på 1♣ og gjenmelder 2♦.

- 2) En 18-19NT vil alltid være Bal, og **kun da** kan ÅH ha 2+♦ (også 2272). Men en ♦-hånd kan naturligvis også være UBal 18-19HP med ♦ som lengste farge.
- 3) SH skal holde oppe på 1-trinnet med nær sagt ingenting^{PRI}, for 1♦ kan jo være en 18-19NT. (SH kan i partturnering eksempelvis bli nødt til å «fake» en 3-korts M for å holde meldingsforløpet åpent, for med eksempelvis: ♠knxx-♥xxx-♦x-♣kn9xxxx, vil du neppe ønske å strande en 18-19HP-makker i 1♦ på 2-1 tilpasning! Hvis du melder 1♥, lyver du på ett kort i ♠, og du kan da risikere å lande i i 2♠ på en 4-3-tilpasning eller få 2NT fra makker, som du eventuelt passer. Men dette er mer normalt, og i tråd med det som skjer ellers i salen, og da har du i utgangspunktet et minst middels spill.)
- 3) Etter gjenmeldingen 1NT (18-19HP) fra ÅH kan SH bruke **XY** (2♣/♦ **PRI**) for å **Inv** eller som **GF** (det har da vært 3 meldinger på 1-trinnet). Alle andre meldinger enn **XY** (og tilpasningsvisende hopp i ny farge) vil bli svake spille- og/eller preferansemeldinger.
- 4) Et hopp til 2NT direkte etter 1♥/1♠ viser imidlertid 18-19NT med 4-kortsstøtte i vist M. Dette har noen konsekvenser:

a)	SH kan som svar på 2NT passe eller gjenmelde 3♥/♠ (den støttede M) som spillemelding med Submin (3-6HP). Alt annet vil være CUE og GF .
b)	Alle ROMEX Kort (direkte hopp til 3♣/3♥ etter 1♦ - 1♥ og hopp til 3♣/3♠ etter 1♦ - 1♠) vil derfor også vise sterke hender (15-17HP). Slike hopp vil vise 4+♦, 4 i SHs viste ♥/♠ og dessuten max singelton i hoppfargen (ofte 4-4-4♦-1♣).
c)	Melding av en ikke-vist M på 2-trinnet vil bli Revers , vise 15+HP og SH bør bruke BUK-Lebensohl (2NT) med en Subminhånd.

- 5) Etter 1♦ - 1♥ - 2NT, vil 3♥^(→♠) **overføre til** 3♠ med enten Submin (gjenmelding: pass), **GF** (gjenmelding: 4♠) eller SlemInv (gjenmelding: Ny farge = CUE eller RKCB). (Etter 1♦ - 1♠ - 2NT, vil 3♦^(→♥) overføre til 3♥ med samme type gjenmeldinger). ÅH bør la seg overføre på 3-trinnet, for dette er eneste mulighet for å stoppe under utgang for en nærmest blank SH.

2.3.6 PRI etter 1♦

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

1)	Man skal alltid først undersøke M-tilpasningen . Selv med så lite som OHP bør SH vise en 4-korts M hvis han har det. Dette setter opp Canapé hvis SH senere melder ♣ og ikke har fått støtte i sin viste M. Dette gjør 1♦-åpningen kompatibel med (og også bedre enn) vanlig normal fremgangsmåte. Det er imidlertid viktig at en SH med mindre enn 7HP ikke melder mer enn 1 gang.
2)	ROMEX Kort er beskrevet under åpning 1♣. Alle langfargetrials bortfaller på ÅH fordi 2NT brukes til å vise 18-19HP med M-støtte. Hvis XY er tilgjengelig, vil hopp til 3♣/♦ vise svak hånd med 6-korts Canapéfarge (NF).
3)	XY . XY blir satt opp hver gang det har vært 3 meldinger på 1-trinnet, også etter at ÅH har vist 18-19HP med 1NT. Hvis XY er tilgjengelig skal denne brukes fremfor hopp i ROMEX kort. Når XY er tilgjengelig vil derfor hopp til 3m vise svak Canapé i hoppfargen og ikke Inv .
4)	Sperreprinsippet . (Det er for det meste SH som sperrer)

1♦ - 2♦	2♦ er SPERR med 4+♦ og 3-6HP.
1♦ - 2♥	2♥ er SPERR med Submin og 6+♥.
1♦ - 2♠	2♠ er SPERR med Submin og 6+♠.
1♦ - 3♣	3♣ er SPERR med Submin og 6+♣.
1♦ - 3♦	3♦ er SPERR ^{konstruktiv} ; 4+♦ + 7-10HFP. ÅH sier 3NT med 18-19.
1♦ - 1♥ ^(*) - 1♠ - 3♠	3♠ er SPERR med 5+♠ og 3-8HFP. (XY er ledig for Inv/GF).
1♦ - 1♠ ^(♥) - 2♥ - 3♥	3♥ er SPERR fra SH med 4♥ og 3-8HFP. (XY er ledig).

Men ÅH kan også sperre:

1♦ - 1♥ ^(*) - 3♠	3♠ fra ÅH viser 4+♠ og 15+HFP. SperreInv .
1♦ - 1♠ ^(♥) - 3♥	3♥ fra ÅH viser 4+♥ og 15+HFP. SperreInv .
1♦ - 2♦ - 3♦	3♦ er SPERR på ÅH med 4+♦ og 11-14HP.
1♦ - 1♥ ^(*) - 1♠ - 2♠ - 3♠	3♠ er SPERR , (ÅH benytter ROMEX ^{Kort/Lang} for å Inv .)

Hver gang enten ÅH eller SH høyner en støttet M til 3-trinnet eller en støttet m til 3- eller 4-trinnet, er dette også **SPERR**. Dette bør du gjøre **hver gang** du antar at dere **ikke** har høyeste kontrakt og dessuten sannsynligvis ikke går mer enn 100 i bet. Man må da melde det man håper er en god melding, ikke hva man tror står! Det lille ekstra trinnet opp vil gjøre livet ekstra surt for fienden.

Unntak når det gjelder **SPERR**: Når ÅH av en eller annen grunn har vært forhindret fra å støtte en vist M på 2-trinnet (på grunn av egne PRI meldesekvenser eller fiendtlig innblanding), er støtte på 3-trinnet **ikke SPERR**, men **Inv**. **Eksempel**:

ÅH		(MTV)		SH		(MTH)
1♦	-	(pass)	-	1♥ ^(=♠)	-	(3♣)
x ⁽⁼¹⁸⁻¹⁹⁾	-	(pass)	-	3♦	-	(pass)
3♠ ^(=Inv)						

Etter 1♦ - 1♥/1♠ - 2NT er **alle** meldinger på 3-trinnet **CUE** og **GF**, med ett unntak:

Når den sterke hånden ikke får meldt trumffargen, er **fargen under** etablert trumf på 3-trinnet **overføring til trumffargen**. Dette får kontrakten på riktig hånd. Pass fra SH på 3♥/♠ viser Submin, 4♥/♠ er spillemelding og **ny farge** (høyere enn 3 i avtalt trumf) er **CUE** og **SlemInv**.

Når gjenmeldingen som viser 18-19NT forekommer **tvunget** på 2-trinnet (f. eks. 1♦ - 2♣ - 2NT eller etter fiendens innmeldinger), er 2NT endestasjon for en Submin SH. Alt annet enn pass fra SH er RF.

Direkte hopp til 4♣/♦ etter en sterk NT (som **ikke** viser M-støtte) er SlemInv med ekte farge. CUE tar imot mens 4NT er avslag. RKCB kan altså kun brukes etter et CUE.

Direkte hopp til 4♣/♦ etter 2NT (som viser M-støtte) vil vise renons i hoppfargen og er SlemInv.

NB! Det er aldri SPERR når ÅH hopper i 2. melding (kan være SperreInv!).

En Submin SH må ha en bremsekloss overfor **revers** på ÅH. I meldings-forløpet 1♦ - 1♥/♠/NT/2♣ - 2♥/♠ (som revers) vil derfor 2NT fra SH være **BUK-Lebensohl**, som viser max 6HP, og ber om 3♣ fra makker. Denne kan passes eller rettes til 3♦/♥/♠ som NF. Hva som helst annet enn 2NT fra SH viser minst 7HP og er Inv

2.3.7 SH med ♦-støtte

En SH med minst 4-korts ♦-støtte uten 4-korts M vises slik:

0-6HFP:	2♦ (=SPERR).
7-10HFP:	3♦ (=SPERR).
11-13HFP:	2♣ etterfulgt av 3♦ ^(Inv) .
14+HFP:	2♣ etterfulgt av 2♠ ^(GF) .

2.3.8 ÅH med 15-17

a)	Hopp i en av SH vist ♥/♠ viser 4-korts støtte og 15-17HP ^{NF} .
b)	Revers i ♥/♠ (den andre M) på 2-trinnet viser 15+HP ^{RF} (dårligst 15-17HP).
c)	Hopp til 3NT som 2. melding fra ÅH viser 15+HP og gående, minst 7-korts ♦. Med 5-4 i m og 15+HP åpner ÅH i 1♣ og 2♦ i 2. melding.
d)	Med 5-5 i m og 15-17HP åpner ÅH i 2NT og CUE-bidder etter SHs m-preferanse.
e)	Hvis ÅH starter med 1♦ og deretter hopper til 3♣, vil han derfor vise 15-17HP, 6+♦ og 4♣.

2.3.9 Motparten melder inn

2.3.9.1 MTV dobler 1♦:

Doblingen betyr ingenting for oss. System «on»!

ÅH		(MTV)		SH
1♦	-	(x)	-	?
				Pass = 0-2HP eller en dårlig Submin uten 4M.
				1♥ ^(♠) /♠ ^(♥) = Det samme som uten x (System «on»).
				Ny farge = RF.
				Hopp i ny f. = SPERR.
				xx = Inv+. Setter opp STRAFF-X og kravpass.
				2♣ = Inv+ med lang ♣/♦. (System «on»).
				2♦ = Submin SPERR.
				3♦ = 7-10HP med 4+♦. Tåler 3NT ⁽¹⁸⁻¹⁹⁾ fra ÅH.

2.3.9.2 MTV melder 1♥

ÅH		(MTV)		SH
1♦	-	(1♥)	-	?
				Pass = 0-2HP eller en dårlig Submin uten 4♠.
				x = 4+♠ (System «on»).
				1♠ = 5-korts ♠ og 7+HP ^{RF} .
				1NT = 7-10HP Bal. (Trenger ikke å ha ♥-hold!)
				Ny farge = RF.
				Hopp i ny f. = SPERR.
				2♣ = Inv/GF med lang ♣/4+♦. (System «on»).
				2♦ = Submin SPERR.
				3♦ = 7-10HP med 4+♦. Tåler 3NT ⁽¹⁸⁻¹⁹⁾ fra ÅH

2.3.9.3 MTV melder 1♠

ÅH		(MTV)		SH
1♦	-	(1♠)	-	?
				Pass = 0-6HP. (Kan være kravpass!)
				x = 7+HP og 4+♥ (Neg-x).
				1NT = 7-10HP Bal. ^{NF} (Trenger ikke ♠-stopper!)
				Ny farge = RF.
				Hopp i ny f. = SPERR.
				2♣ = Inv+ med lang ♣/4+♦. (System «on»).
				2♦ = Submin SPERR.
				3♦ = 7-10HP med 4+♦. Tåler 3NT ⁽¹⁸⁻¹⁹⁾ fra ÅH

«Amundsen» gjør det lett å melde for en svak SH etter 1NT innmelding, både etter 1♣ og etter 1♦.

2.3.9.4 MTV melder 1NT⁽¹⁵⁺⁾

ÅH		(MTV)		SH	
1♦	-	(1NT)	-	?	
				Pass	= 0-6HP. (Kan være kravpass!)
				x	= 10+HP Forslag til STRAFF.
				2♣	= ♦ eller ♥+♠. (Amundsen!)
				2♦	= ♥ eller ♠+♣/♦.
				2♥	= ♥ + ♣/♦.
				2♠	= ♠.
				2NT	= ♣+♦.
				3♣	= Lang ♣. SPERR.
				3♦	= 7-10HP, 4+♦. Tåler 3NT ¹⁸⁻¹⁹ fra ÅH.

2.3.9.5 MTV melder 2♣+

ÅH		(MTV)		SH	
1♦	-	(2♣)	-	?	
				Pass	= Submin.
				x	= NEG-X. Minst 4-3 i M.
				Ny farge	= RF.
				3♣	= Inv+ med ♦-støtte. Trenger stopper.
				Hopp i ny f.	= SPERR.
				2♦	= Submin SPERR.
				2NT	= Inv til 3NT med max ♦xx. Har hold.
				3♦	= 7-10HP, 4+♦. Tåler 3NT ¹⁸⁻¹⁹ fra ÅH.
				3NT	= 14+HP med solid ♣-hold.
				4♦	= SperreInv med 6+♦.

Dessuten:

ÅH		(MTV)		SH		(MTH)
1♦	-	(2♣)	-	pass	-	(pass)
?						
X		= 18-19NT uten ♣-hold.				
2NT		= 18-19NT med ♣-hold.				

2.3.9.6 MTH dobler

ÅH	(MTV)	SH	(MTH)
1♦	(pass)	1♥ ^(*) /♠ ^(♥)	(x)
?			
Lavere M (♥)	= NF.		
Høyere M (♠)	= 15+ og RF.		
xx	= SUP-XX. Lover 3-kort i vist M.		
1NT	= 18-19HP uten 4+ M-støtte, men har hold i motpartens farge.		
2NT	= 18-19HFP med 4+ støtte i vist M.		
1♠ (over 1♥ ^(*))	= 3+♠, 4+♦ og 11-14HFP. Med 4+♠ gjentar ÅH ♠ i neste melding		
2♥ (over 1♠ ^(♥))	= 4+♥, 4+♦ og 15-17HFP.		
Vist M m/hopp	= Minst 4-kortsstøtte, 4+♦ og 15-17HFP.		
Overmelding	= 15+ og spør etter hold. (Kan ha gående ♦.)		
3NT	= 7+ gående ♦ og 15+HP.		

Hvis SH er interessert i 3NT etter fiendtlig innblanding, kan han overmelde motpartens farge på 3-trinnet. Mellomliggende farge (ev. redobling etter x av overmeldingen) viser da halvhold, 3NT hold og retur til trumffargen = ikke hold.

2.3.10 Viktig etter 1♦

2.3.10.1 Konvensjoner

Konvensjonene er stort sett de samme etter både åpning 1♣ og åpning 1♦. [Se 1♣.](#)

2.3.10.2 Gående farge

Hvis ÅH hopper til 3NT som 2. melding, viser han en gående åpningsfarge på minst 7-kort og 15+HP.

4 i åpningsfargen er da sign off med Submin, og 4 i motsatt m er spørsmål om lengden.

Relé-fargen viser da 7-kort, fargen over = 8-kort osv. Etter dette blir ny farge CUE og 4NT RKCB.

2.3.10.3 Varsom med Submin

Det kan være gode grunner til å advare SH mot å melde særlig mer enn en gang på 3-6HP^(Submin) når man viser M på 1-trinnet etter 1♣/♦ åpning, og **spesielt når man er i faresonen**. Selv ikke når ÅH viser 4-korts tilpasning bør man melde noe mer, med mindre ÅH viser minst 15HP, eller du har ekstra lengde på fargen og ønsker å SPERRE videre.

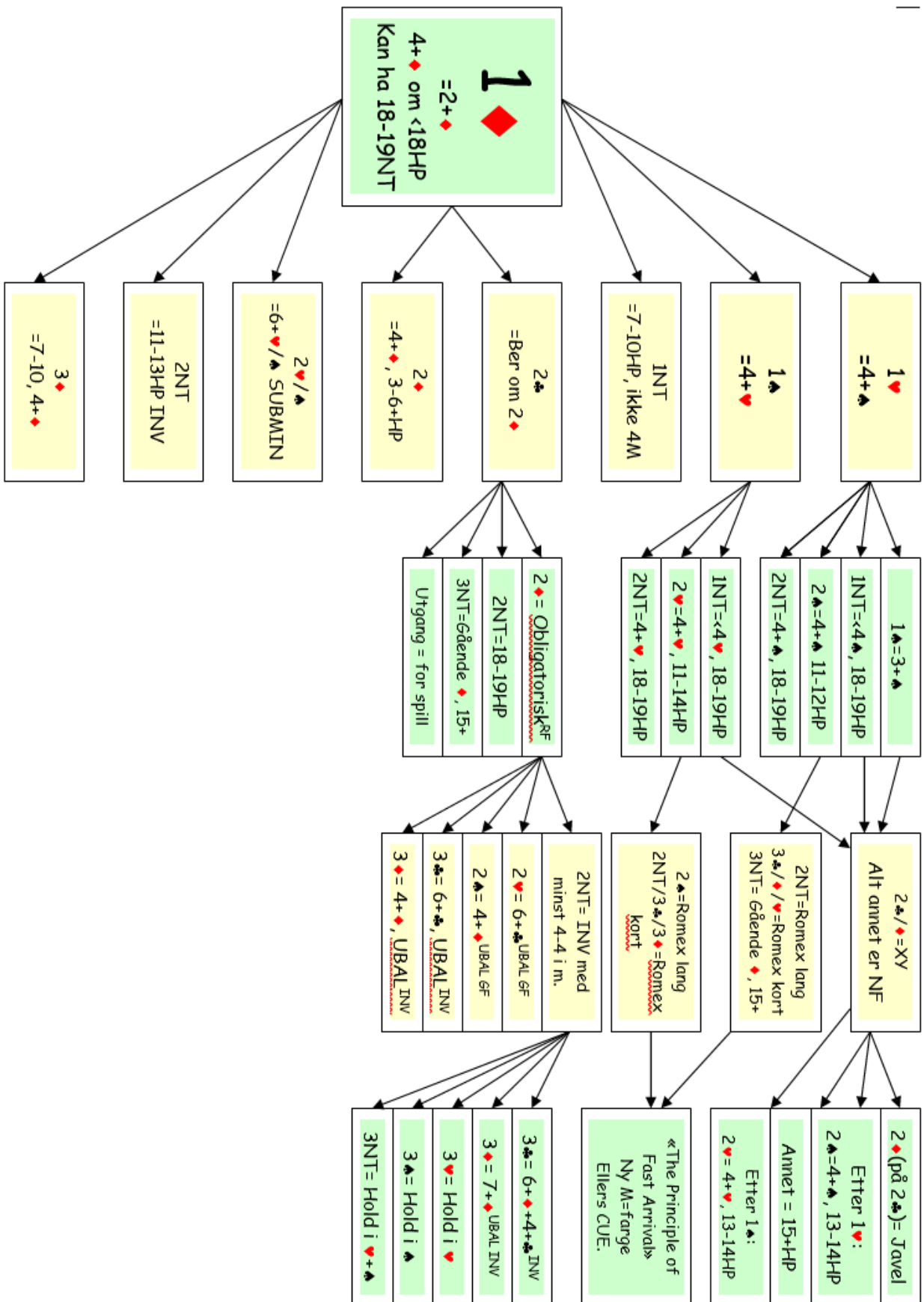
Poenget er todelt. For det første vil en ny melding love **minst 7+HP**. For det andre vil man «stå lagelig til for hogg», og risikerer å bli straffedoblet når ÅH melder høyere enn kortene tåler. Husk også at du har en makker, og han vil vanligvis være både villig til og interessert i å strekke hånden litt og melde en gang til basert på ditt løfte om 7+HP.

Det kan være greit å huske på at når makker reverserer ÅH, og viser minst 15HP, så har SH med Subminen mulighet for å advare gjennom 2NT, som er **BUK-Lebensohl**. 2NT viser 3-6HP og ber om 3♣, som SH eventuelt kan passe eller justere til en ny preferansemelding på 3-trinnet. **Hvis SH melder noe annet enn 2NT, garanterer han 7+HP.**

Likeledes er det all grunn til å advare en MIN ÅH mot å være altfor aktiv så lenge hans makker ikke kan garantere 7+HP. Det kan også være svært gode grunner for ikke å ta steget fullt ut når SH etter et reversbud sier 2NT (**BUK-Lebensoh!**). Da bør ÅH være snill gutt og si 3♣, med mindre han har noe ekstra som er helt utenom det vanlige!

Etter 1♠ åpning kan SH melde 2♦^(-♥), som overfører til 2♥ selv med en meget svak hånd. Men det bør være noen betingelser tilknyttet dette. Hvis ÅH ikke har 3+♥, vil han normalt gjenmelde 2♠, særlig med en MIN hånd med bare 5♠. Hvis SH ikke har minst ♠xx, bør han derfor enten ha 11+HP eller en meget lang ♥ (6+♥), som han kan gjenmelde over 2♠ og som viser lite poeng men lang ♥ (3♥ **NF**). Sier SH noe annet over 2♠ enn pass eller 3♥, vil enhver ny farge være **RF** og garantere 11+HP.

2.4 Flowchart for åpning 1♦



2.5 Åpning 1♥

2.5.1 Generelt

Åpning 1M viser minst 5-kort og 11-19HP (kan ha mindre med ZAR-åpning, og kan ha mer hvis hånden er uegnet for å åpne med 2♣). Åpningsfargen er alltid håndens lengste farge (men med en ZAR-åpning må man av og til åpne på 5-kort ♥/♠ med en lengre m, av meldeøkonomiske grunner).

Siden **svarene** på 1♥ og 1♠ stort sett **går nøyaktig likt**, vil de fleste av prinsippene og meldesekvensene som blir forklart gjelde både for 1♥ åpning og 1♠ åpning. (Det er to forskjeller mellom ♥ og ♠):

1)	Etter 1♠ er 2♦ ^(→♥) overføring til ♥ (motsatt M), og viser 4+♥. Den meldingen finnes ikke etter 1♥.
2)	SH kan melde 1♠ (motsatt M) med 4+♠ etter 1♥ med 7+HP uten ♥-støtte.

NB: Systemet etter 1♥/♠ åpning er nøyaktig likt det vi bruker når makker melder inn 1♥/♠ over motpartens 1-åpning, men forutsetningen er da at mellomhånden passer, doubler eller melder 1♠ (over 1♥).

En Submin SH uten trumfstøtte bør stort sett passe over 1M, selv med blakk i åpningsfargen. Kun i 3 tilfeller kan SH ha en Submin etter 1♥ åpning (2 av dem med ♥-støtte):

1)	Meldingen 2♣ over 1♥/♠ ber om 2♦ som SH kan passe ned med en Submin 6-kort ♦ uten støtte i åpningsfargen.
2)	Hoppstøtte til 3♥/♠ (samme M) viser Submin med 4-kortsstøtte.
3)	Overføring til 2 i meldt M viser 3-kortsstøtte og når ÅH sier 2 i overføringsfargen, vil pass fra SH vise Submin.

SH har en mengde meldinger som viser både forskjellige typer tilpass og mangel på tilpass, og vi **skiller klart mellom 4- og 3-korts tilpassning til åpningsfargen**. Den viktigste grunnen for dette er at med 5♥ + 4♥ (= 9-korts tilpassning) skal vi i henhold til Cohens «**The Law of the Total Number of Tricks**» være med minst til 3-trinnet.

1. PRI for SH er derfor å **vise primærtilpassning** til åpningsfargen hvis han har det:

Hoppe for å vise 4-korts tilpassning (BUK Strukturhopp/Stenberg/Sperr).
Melde 1♥-2♦ ^(→♥) /♥ med 3-korts ♥. (1♠ - 2♥ ^(→♠) /♠ er tilsvarende etter ♠-åpning).

Med bare **2 kort eller mindre i åpningsfargen** blir SHs **1. PRI**:

Melde 1♠ med 4+♠ og 7+HP og 1NT uten 4♠ (=7-10HP).
BUK-overføre med minor og 11+HP: 1♥/♠ - 2♣ ^(→♦) . 2♣ tar seg av alle Inv- og GF med en eller begge m og SH får vist Hx, xx eller x/renons i åpningsfargen.

Når vi har (minst) 5-4 i en M, er 3NT så å si aldri noen alternativ kontrakt i lagturnering (men kan kanskje være det i partturnering). Når ÅH derfor melder en ny farge etter at SH har vist 4-kortsstøtte og dette ikke er et konvensjonelt ekte bud f.eks. etter 1♥ - 2NT, viser dette i første rekke^{PRI} **kortfarge-CUE**, og ber om CUE under utgang. Dette er ganske gratis, for CUE under utgangsnivå er **aldri** forpliktende, kun visende.

Hovedregelen er altså at **3/4-kortsstøtte** til åpningsfargen **skal vises så snart som mulig**. Dette setter trumffargen, klargjør meldenivået og gir både ÅH og SH mulighet for en tidlig oppjustering av tilleggsverdier (FP).

XY forekommer svært sjelden etter M-åpning. Derimot vil en sekvens som ender i 2 i åpningsfargen (og etablerer 8-korts tilpasning) sette opp **ROMEX**^{Kort/lang} på ÅH. (Unntak: Etter 1♥ - 2♦^(♥) og 1♠ - 2♥^(♠) er det kun **ROMEX**^{Lang} som gjelder, siden 2NT fra SH vil vise Stenberg^(14+GF). Det er dessuten slett ikke sikkert at du har noen kortfarge å vise).

2.5.2 1♥ vs 1♠

Skjemaet er fargekodet. Ingen farge = betyr det samme etter både 1♥ og 1♠. Like farger er meldinger som i prinsippet har lik betydning men blir vist på forskjellige steder:

Bud:	Etter 1♥ åpning	Betydning	Etter 1♠ åpning	Betydning
1♠	4+♠, 7+HP.	7-10HP etter pass.		
1NT	7-10HP.		7-10HP.	
2♣ ^(→♦)	11+HP.	Overføring til 2♦. Minorhånd.	11+HP.	Overføring til 2♦. Minorpreget hånd.
2♦ ^(→♥)	3♥ og 3-6HP eller minst 11HP.	Overføring til 2♥ med nøyaktig 3♥.	4+♥, 7+HP. (Kun etter 1♠)	NB! Kun etter 1♠.
2♥	3♥ og 7-10HP	3-korts ♥-støtte	3♠ og 3-6HP eller minst 11HP.	Overføring til 2♠ med nøyaktig 3♠.
2♠	7-10HP, 4+♥ og en singelton.	«Hopp +1».	3♠ og 7-10HP	3-korts ♠-støtte
2NT	14+HP og 4+♥.	«Stenberg».	14+HP og 4+♠.	«Stenberg».
3♣	11-13HP og 4+♥. Kan ha singelton	«Hopp +2».	8-10HP, 4+♠ og en singelton.	«Hopp +1».
3♦	8-10HP og 4+♥. Benekter sing.	«Hopp +3».	11-13HP og 4+♠. Kan ha singelton	«Hopp +2».
3♥	3-7HP og 4+♥. NB! 5-7 i sonen.	Submin SPERR.	7-10HP og 4+♠. Benekter sing.	«Hopp +3».
3♠			3-7HP og 4+♠. NB! 5-7 i sonen.	Submin SPERR.
3NT	Spillemelding.		Spillemelding.	

Hvis SH overfører til 2♥ med 2♣^(→♥), som viser 3-korts ♥ og enten Submin, Inv eller GF, bør ÅH si 2♥ nesten uansett hva han har. Han bør imidlertid hoppe til 3♥ med 15+ når han kan se 9+ spillestikk, og til 4♥ med 18+ hvis han kan se 10 stikk mot en Submin SH. Han kan også hoppe rett i 3NT med 15+HP og 7-korts gående ♥. Kun med en 18-19HP hånd bør han bryte overføringen, og i mange tilfeller slett ikke da engang. (Tilsvarende etter 1♠ åpning: 1♠ - 2♥^(→♠), som viser 3♠). Når ÅH svarer 2 i åpningsfargen (2♥ eller 2♠) kan SH vise ganske nøyaktig hva han har. Hvis ÅH bryter overføringen, mister han kontrollen på spillet.

2♣^(→♦) er en spesiell BUK-overføring til 2♦, som viser et utall av minor-dominerte SH med max 2-korts ♥-støtte: 2♦ kan en gang hvert jubelår bli passet av en Submin SH med 6+♦. Men ÅH bør normalt la seg overføre, selv med singel ♦, med mindre han har spesielt gode grunner til å bryte den. ÅH kan bryte overføringen med en ZAR-åpning med max singelton i ♦ (ny farge), 18-19HP^{(U)Bal} (2NT) eller med en ferdigdefinert hånd (3NT: 15+HP og 7+ gående ♥).

De videre meldinger etter 2♣^(→♦) er helt like etter både 1♥ og 1♠ åpning, og SHs melding av 2NT/3♣/♦ er Inv, mens 3♥/♠/3NT er GF. 4♣/♦ viser 6-4 i m og er SlemInv.

Etter 1♥ - 2♣^(→♦) - 2♦ og 1♠ - 2♣^(→♦) - 2♦) introduseres to nye PRI begreper: «Umulig M» og «Umulig Støtte»:

«Umulig Støtte»	= melding av 2 i åpningsfargen etter 2♣ fra SH og 2♦ fra ÅH viser en minorbasert hånd og lover Hx i vist M.
«Umulig Major»	= melding av den andre M etter 2♣ fra SH og 2♦ fra ÅH viser en minorbasert hånd og lover xx i vist M.

Eksempler:

ÅH	SH		Eller:	ÅH	SH	
1♥	2♣			1♠	2♣	
2♦	?			2♦	?	
	2♥	= ♥Hx Umulig Støtte			2♥	= ♠xx Umulig Major
	2♠	= ♥xx Umulig Major			2♠	= ♠Hx Umulig Støtte

Dette virker slik at dersom SH etter 1♥ - 2♣^(→♦) - 2♦ ikke melder enten 2♥ eller 2♠ (hopper over dette segmentet), så har han max singelton i åpningsfargen. Uten dobbel M vil SH altså hoppe over hele dette segmentet, og melde 2NT eller høyere^(RF).

Etter at SH har vist dobbel M, skal ÅH melde reléfargen, slik at SH kan vise hånden sin. (Unntak: Når SH melder 2♠ er 2NT et litt spesielt relé, siden meldingen tar bort SHs muligheter for å melde en Bal Inv med 2NT. Derfor må ÅH ikke melde 2NT over 2♠, med mindre han vil flagge et avslag av en mulig Inv til 3NT. Han «tar imot», med en hvilken som helst annen melding enn 2NT.

2.5.3 SH med M-støtte

2.5.3.1 4+ kort støtte

Med 4+ i åpningsfargen skal SH **alltid** hoppe:

1)	Hopp+1 viser 7-10HFP, 4+trumpf og lover en singelton. (1♥ - 2♠ eller 1♠ - 3♣).						
2)	Hopp+2 viser 11-13HFP, 4+trumpf og kan ha en singelton. (1♥ - 3♣ eller 1♠ - 3♦).						
3)	Hopp+3 viser 7-10HFP, 4+trumpf og benekter singelton. (1♥ - 3♦ eller 1♠ - 3♥).						
4)	Hopp til 2NT viser 4+trumpf og 14+HFP GF . (1♥ - 2NT eller 1♠ - 2NT).						
5)	Hopp til 3 i åpningsfargen viser SUBMIN ^{3-6HFP} og 4+trumpf. (1♥ - 3♥ eller 1♠ - 3♠).						
6)	Ethvert hopp til 4 i lavere farge (og til 3♠ over 1♥) viser 4+trumpf og renons i hoppfargen (1♥ - 3♠/4♣/4♦ eller 1♠ - 4♣/4♦/4♥). Dette kan være en Slem-Inv, og SH bør melde CUE hvis han kan på veien opp til utgang.						
7)	Hopp til utgang i åpningsfargen viser normalt 5+ i åpningsfargen og: <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>a)</td> <td>I nærheten av 11HFP.</td> </tr> <tr> <td>b)</td> <td>En hånd med 8-10HP og god fordeling som vanskelig kan prikke inn en utgang. En svak hånd på 5-7HP med en godspillbar sidefarge. Melding av utgang direkte kan da være en forhåndsstamp, spesielt utenfor faresonen.</td> </tr> <tr> <td>c)</td> <td></td> </tr> </table>	a)	I nærheten av 11HFP.	b)	En hånd med 8-10HP og god fordeling som vanskelig kan prikke inn en utgang. En svak hånd på 5-7HP med en godspillbar sidefarge. Melding av utgang direkte kan da være en forhåndsstamp, spesielt utenfor faresonen.	c)	
a)	I nærheten av 11HFP.						
b)	En hånd med 8-10HP og god fordeling som vanskelig kan prikke inn en utgang. En svak hånd på 5-7HP med en godspillbar sidefarge. Melding av utgang direkte kan da være en forhåndsstamp, spesielt utenfor faresonen.						
c)							
8)	Hopp til høyere farge enn utgang i åpningsfargen viser 4+ i åpningsfargen, minst 14 HFP og renons i hoppfargen. Exclusion RKCB etter det.						

2.5.3.2 3 kort støtte

1) Med 3+ støtte og 7-10HFP, høyner SH til 2 i åpn.fargen: 1♥ - 2♥ (eller 1♠ - 2♠).

2) Med 3+ støtte og enten

a)	3-6HFP SUBMIN ,
b)	11-13HFP Inv eller
c)	14+HFP GF :

overfører SH med 2 i fargen under på 2-trinnet (1♥ - 2♦^(♥) og 1♠ - 2♥^(♠)). Dette ber ÅH om å melde 2 i åpningsfargen, og deretter viser SH hvilken av de tre hendene han har:

ÅH		SH	
1♥	-	2♦	
2♥	-	?	
		Pass	= Submin (3-6HFP) med lang ruter.
		Ny farge	= Inv med naturlig farge.
		2NT	= GF (14+HFP). Stenberg med 3♥. (Svar som etter 1♥ - 2NT.)

Tilsvarende etter 1♠ åpning:

ÅH		SH	
1♠	-	2♥	
2♠	-	?	
		Pass	= Submin (3-6HFP) med lang ruter.
		Ny farge	= Inv med naturlig farge.
		2NT	= GF (14+HFP). Stenberg med 3♠. (Svar som etter 1♠ - 2NT.)

2.5.3.3 Max 2 kort støtte

2.5.3.3.1 «Umulig Støtte/Umulig M»

Med bare to kort eller færre i åpningsfargen, kan SH over 1♥ melde 1♠, 1NT eller 2♣. 2♣ viser alltid en **minor-basert hånd** som enten en sjelden gang vil spille 2♦ (Submin med lang ♦) eller vil **Inv** eller **GF** med en lang m eller begge m. ÅH skal si 2♦ på 2♣ nesten uansett hva han har, og deretter kan SH vise sine verdier:

SH kan melde 2 i åpningsfargen («Umulig Støtte») som viser **Hx i åpningsfargen**, og er RF. ÅH skal deretter melde reléfargen:

Eksempler:

ÅH		SH	
1♥	-	2♣ ^(->♦)	2♥ viser Hx i ♥. *) 2♠ = PRI . SH må få vist hva han har i m. =Inv =GF
2♦	-	2♥ Umulig Støtte	
2♠ ^{*)}	-	?	
		2NT/3♣/3♦ 3♥/3♠/3NT/4♣/4♦/4♥/4♠	

og:

ÅH		SH	
1♠	-	2♣ ^(->♦)	2♠ viser Hx i ♠. *) 2NT = PRI med ÅH på 11-12HP. Annet = 13+. =Inv =GF
2♦	-	2♠ Umulig Støtte	
2NT ^{*)}	-	?	
		3♣/3♦ 3♥/3♠/3NT/4♣/4♦/4♥/4♠	

Eller SH kan melde 2 i motsatt M («Umulig Major»). Dette viser xx i åpningsfargen, og er RF. ÅH skal melde reléfargen:

ÅH		SH	
1♠	-	2♣ ^(->♦)	2♥ viser xx i ♠. *) 2♠ = PRI . SH må få vist hva han har. =Inv =GF
2♦	-	2♥ Umulig Major	
2♠ ^{*)}	-	?	
		2NT/3♣/3♦ 3♥/3♠/3NT/4♣/4♦/4♥/4♠	

2.5.3.3.2 SH uten støtte

Med færre enn to kort i åpningsfargen, melder SH 2♣, og etter 2♦, **hopper han over** leddet som viser «Umulig Major»/«Umulig Støtte» og melder 2NT eller høyere for å vise hvilken minorkonstellasjon han har og om han har Inv eller GF. Når han **hopper over** visning av Hx/xx i M, kan han kun ha **max singelton i åpningsfargen**:

ÅH		SH	
1♥	-	2♣	
2♦	-	?	
		Pass	
		2NT	= Max singel ♥. Bal Inv . Ofte like lang i m.

3♣	= Max singel ♥, Inv med 6+♣.
3♦	= Max singel ♥, Inv med 6+♦.
3♥	= Max singel ♥, GF med 5+♣ og 4+♦.
3♠	= Max singel ♥, GF med 5+♦ og 4+♣.
3NT	= Max singel ♥. Bal GF med like lang m.
4♣	= Max singel ♥, GF og SlemInv med 6+♣.
4♦	= Max singel ♥, GF og SlemInv med 6+♦.
4♥	= Max singel ♥, GF og SlemInv med 6+♣ og 4+♦.
4♠	= Max singel ♥, GF og SlemInv med 6+♦ og 4+♣.

eller:

ÅH		SH	
1♠	-	2♣	
2♦	-	?	
		Pass	= Submin (3-6HFP) med lang ruter.
		2NT	= Max singel ♥. Bal Inv. Ofte like lang i m.
		3♣	= Max singel ♥, Inv med 6+♣.
		3♦	= Max singel ♥, Inv med 6+♦.
		3♥	= Max singel ♥, GF med 5+♣ og 4+♦.
		3♠	= Max singel ♥, GF med 5+♦ og 4+♣.
		3NT	= Max singel ♥. Bal GF med like lang m.
		4♣	= Max singel ♥, GF og SlemInv med 6+♣.
		4♦	= Max singel ♥, GF og SlemInv med 6+♦.
		4♥	= Max singel ♥, GF og SlemInv med 6+♣ og 4+♦.
		4♠	= Max singel ♥, GF og SlemInv med 6+♦ og 4+♣.

2.5.4 ÅH med 15-17HP

Hvis man har en M-åpning med 15-17HP, kan dette vises på forskjellige måter, alt avhengig av hva makker viser.

1)	Med 6-kort kan han hoppe i egen farge.
2)	Med sidefarge kan han melde en ny sidefarge i m, som er RF (NF hvis Submin)
3)	med 5-5 kan han hoppe i sidefargen.
4)	Merk at med 5♥ + 4♠ kan ÅH reversere naturlig for å vise 15-17HP.

Merk: Med 5♠ + 4♥ kan han med 15-17 ikke gjenmelde ♥, for dette viser 11-14HP NF. Han kan da måtte «fake» en 3-korts m for å avgi et kravbud. Noen ganger må man lyve for å få til et bra meldingsforløp, og da gjelder det å lyve minst mulig. Man skal **aldri lyve i M**, for en M sidefarge bør **alltid** være på **4+kort**.

2.5.5 SH etter åpning 1♥

ÅH		SH
1♥	-	?
	pass	= 0-6 HFP og max dobbel ♥ eller 0-2HFP og 3+♥.
	1♠	= 7+HP 4+♠ ^{RF} . Kan aldri ha 4♥. Med 3♥ og 4♠, har han 11+HFP. Han bør melde ♥-støtte hurtigst mulig. (2♦/2♥/ Hopp+1,2,3/Stenberg/renons-visende hopp). Setter opp hopp til ROMEX ^{kort} (= hopp til 3♣/3♦ med ♠ som trumf). XY etter 3/5 meldinger på 1-trinnet.
	1NT	= 7-10HP ^{NF} , max dobbel ♥. Ikke 4♠. Kan ha 4-4, 5/6-4 eller 5-5 i m. 1NT er sekkeposten for alle hender mellom 7 og 10 HP.
	2♣ ^(→♦)	= 11+ HP ^{RF} . BUK-overføring til 2♦ med en minorhånd. ÅH melder 2♦, selv med ♦x. 2♦ kan passes av en Submin SH med 6+♦ uten 3+♥ (sjeldent).
	2♦ ^(→♥)	= BUK-overføring til 2♥. Viser alltid 3-korts ♥-støtte med en av følgende hender: a) SUBMIN ^{3-6HFP} (pass), b) INV ^{11-13 HFP} (Ny farge = ROMEX ^{Lang}) eller c) GF ^{14+ HFP} (2NT = Stenberg). (Tilsvarende etter 1♠ er 2♥ ^(♠) .) NB! ÅH bør tro at SH er Submin, og bør derfor melde 2♥ ^{PRI} (/2♠ etter ♠-åpning) ^{PRI} , nesten uansett hva han har. Hvis ikke får han aldri vite hva SH har. Når ÅH lar seg overføre til 2♥, setter dette opp ROMEX ^{kort/lang} på SH.
	2♥	= Nøyaktig 3 korts ♥ og 7-10HFP. Setter opp ROMEX^{kort/lang} på ÅH. (Tilsvarende melding etter 1♠ er 2♠.)
	2♠	= BUK strukturhopp+1 : 4♥, en singleton ett eller annet sted og 7-10HFP. RF og mild Inv. (Tilsvarende melding etter 1♠ er 3♣.)
	2NT	= (Stenberg) 14+HFP. GF med minst 4-korts ♥. (Etter 1♠ betyr 2NT nøyaktig det samme som etter 1♥). ÅH bør vise en sidefarge på 3-trinnet hvis han har, og deretter: CUE .
	3♣	= BUK strukturhopp+2 : 4+♥ og 11-13HFP RF . Kan ha en singleton ett eller annet sted (Relémeldingen spør). (Tilsvarende melding etter 1♠ er 3♦.)
	3♦	= BUK strukturhopp+3 : 4-korts ♥ og 7-10HFP. RF . Benekter kortfarge. Svært svak SperreInv i ♥. (Tilsvarende melding etter 1♠ er 3♥.)
	3♥	= Svært aggressiv Submin ^(3-6HFP) SPERR med 4+♥. (Tilsvarende melding etter 1♠ er 3♠.)
	3♠	= SlemInv. 4+♥ og renons i ♠. 4♥ = avslag. CUE/RKCB = positiv.
	3NT	= 14-17HP. 3244 (dobbelt ♥). Ingen slemambisjoner.
	4♣	= SlemInv. 4+♥ og renons i ♣. 4♥ = avslag. CUE/RKCB = positiv.
	4♦	= SlemInv. 4+♥ og renons i ♦. 4♥ = avslag. CUE/RKCB = positiv.
	4♥	= 5-10HFP ^{NF} og minst 5+♥. Svært aggressiv SPERR.
	4♠	= Egen lang (7+korts) ♠-farge ^{NF} . (Kan være SPERR). Spillemelding. ÅH bør

	passee.
4NT	= RKCB med minst 4+♥. Benekter kortfarge.

2.5.6 Motparten melder inn

Hvis motparten x (uansett hånd), betraktes dette som en ikke-melding, og derfor er det alltid «system on», som om motparten ikke skulle ha meldt. xx viser 11+HP og interesse for å «ta FI» (setter opp STRAFF-X på begge hender). Så vel BUK-overføringer på 2-trinnet som Stenberg og BUK-strukturhopp+1, +2 og +3 brukes som om motparten ikke skulle ha meldt.

Unntak 1:	xx viser 11+HP og interesse for «STRAFF-X» (setter opp kravpass på begge hender).
Unntak 2:	Når motparten dobler et «strukturhopp+1», vil xx være spørsmål om singelton. Da vil de 3 neste meldingene vise singelton. Det samme etter «Hopp+2», men da vil trumffargen benekte singelton.

Hvis MTH melder inn 1♠ i mellomhånden, vil heller ikke dette ødelegge noen av systemets meldinger, og også her er det «system on». 1NT er da samlepost for alle 7-10HP hender.

Hvis fienden melder inn 1NT (15-17HP), vil x være STRAFF, og det setter opp STRAFF på begge hender, mens en fargemelding på 2-trinnet eller høyere vil være naturlig og spillemelding (en mulig SPERR). Etter senere meldinger fra motparten kan BUK-X bli aktuelt.

Melder MTH 2♣ eller høyere, går man stort sett over til naturlige meldinger, med NEG-X tom. 3♠, 2 over 1, SUP-X/xx (når MTH går inn etter SHs melding), overmeldinger, 4. farge (=GF), Revers, Splinter, CUE, Renonsvisende hopp, osv. Men 2NT vil fortsatt være Stenberg selv om motparten melder helt opp t.o.m 2♠.

Man vil prioritere å vise Hx i åpningsfargen hvis man først har benektet minst 3-korts støtte. Senere vil man etter kravmeldinger også vise fram xx i åpningsfargen. I et kompetitivt meldingsforløp hvor man har en vanskelig melding på SH kan SH velge å melde fra støtte med en gang, selv på bare xx.

Hvis MTV melder inn etter en overføring fra SH, vil x fra begge hender være STRAFF hvis overføringen kan innebære Inv (x fra SH vil fastslå at det var Inv).

Eksempel: hvis mellomhånden melder inn etter 1♥ - 2♣^(→♦) - 2♦ eller 1♥ - 2♦^(→♥) - 2♥ (eller tilsvarende etter 1♠ - 2♣^(→♦) - 2♦, 1♠ - 2♦^(→♥) - 2♥ eller 1♠ - 2♥^(→♠) - 2♠), vil x fra SH være STRAFF, siden alle disse overføringene kan inneholde Inv-hender. Hvis doblingen kommer fra ÅH, er det en BUKX.

Hvis SHs overføring ikke kan omfatte Inv, vil x fra begge hender være en BUK-X. Fra ÅH vil x etter melding fra motparten ellers nesten alltid være en BUK-X, som viser tillegg, men ingen egen god melding, og ber om en ny fargemelding fra makker. (Men makker kan naturligvis gjøre om BUK-X til STRAFF-X med ekstra gode defensive verdier.) Nye farger

fortsetter å være naturlige og RF på begge hender, med mindre motparten er så aktive at det blir soleklart at meldingen kun er en kamp om en delkontrakt.

Hvis MTV dobler etter en overføring fra SH, vil pass fra ÅH vise minst H10xx i den doblede fargen, og invitere SH til å redoble hvis han synes han kan spille den kontrakten. En redobling vil være SUP-XX, som viser 3-korts støtte i den fargen det overføres til. Ellers bør ÅH la seg overføre med 4-kortsstøtte og passe/melde noe annet med max 2-kortsstøtte. Motpartens dobling er nok en gang en «ikke-melding», som gi vår side en ekstra opsjon i meldingene som vi ikke hadde fra før.

Hvis SH er interessert i å finne 3NT, kan han overmelde på 3-trinnet. Mellomliggende farge (og redobling etter dobling av overmelding) vil da vise halvhold, 3NT viser Hold, og uttak (eller pass etter dobling av overmelding) vil benekte hold.

2.5.7 2♣^(→♦) over 1M

2♣^(→♦) er altså BUK-overføring til 2♦ og lover normalt 11+HP. SH har en minorbasert Inv+, og benekter 3♥ og 4♠. ÅH skal ALLTID akseptere overføringen med alle hender, selv med singel ♦, med mindre han har et opplagt bedre alternativ. 2♣^(→♦) lover normalt (minst) en melding til, slik at ÅH får max info om SH. Denne info går som regel dessverre tapt hvis ÅH bryter overføringen, og han vil miste kontrollen på meldingsforløpet.

Brudd på overføring bør derfor altså ikke forekomme, for man vil aldri tape noe på å si 2♦. Men hvis det skjer på dette tidspunkt (i par, men aldri i lag), viser bruddet:

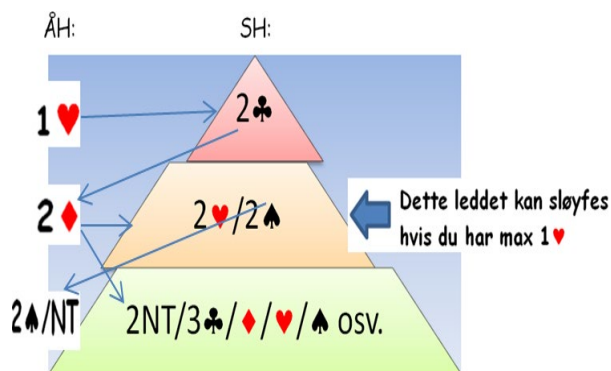
a)	2♥ ^(NF)	= 6+♥ og 11-14HP. Egner seg ikke for spill i 2♦ (max singel ♦).
b)	2♠ ^(RF)	= 6+♥ og 5+♠ (en ekstrem ZAR). 8-12HP med max singel ♦.
c)	2NT	= 18-19HP (U)Bal.
d)	3♣ ^(NF)	= 5+♥ og 5+♣ (en ekstrem ZAR). 8-12HP med max singel ♦.
e)	3♦ ^(NF)	= 5+♥ og 5+♦ (en ekstrem ZAR). 8-12HP.
f)	3♥ ^(GF)	= 6+ gode ♥ og 15+HP. Mild SlemInv.
g)	3♠ ^(GF)	= 6+♥ og 5+♠ (en ekstrem ZAR verd 15+HP). Mild SlemInv.
h)	3NT	= Viser 7+ gående ♥, og 15+HP. Mild SlemInv.

Hopp til 3♥ over 2♣ vil vise 6+♥, 15+HP og en hånd som absolutt ikke egner seg for spill i 2♦. En Submin SH kan nemlig komme til å passe 2♦ (med lang ♦ og en ekstremt dårlig hånd med max singel ♥), men dette er en usedvanlig sjeldent forekommende melding (ca. 0,0067 %), så normalt bør man ikke ta dette med i betraktningen. Dessuten: hvis SH passer 2♦, må han ha en meget dårlig Submin med max singelton i åpningsfargen, og utgang i M er helt usannsynlig, selv med 18-19HP hos ÅH.

Siden 2♣^(→♦) benekter 3+♥, setter den opp:

a)	«Umulig støtte» (2♥, som alltid viser Hx i ♥ PRI RF Inv+)
b)	«Umulig M» (2♠, som alltid viser xx i ♥ PRI RF Inv+)
c)	direkte Inv (2NT og 3♣/♦). 3♣/♦ kan ha den andre m som sidefarge.
d)	GF (3♥, 3♠ og 3NT).

e) **SlemInv** (4♣ og 4♦). Viser minst 6-4 i m.



3♥/♠ er **GF** og viser 6+♣/♦ (eneste farge). Sterkere hender vil vises senere gjennom CUE (ikke i åpningsfargen hvis SH har vist Hx/xx). 4♣ (**SlemInv**) viser 6+♣ og 4+♦ (lengst i meldt farge) og 4♦ viser 6+♦ og 4+♣ (lengst i meldt farge). 3NT er eneste melding som kan inneholde SemiBal 22(54).

Etter åpningssekvensen 1♥ - 2♣^(-♦) - 2♦ kan du melde 2♠ (motsatt M - **RF**) = «**UMULIG M**» (♥xx) eller 2♥ (åpningsfargen - **RF**) = «**UMULIG STØTTE**» (♥Hx). (Etter 1♠ - 2♣^(-♦) - 2♦ er 2♥ «**UMULIG M**» (♠xx), mens 2♠ viser «**UMULIG STØTTE**» (♠Hx).) Med dobbelton i åpningsfargen er disse to meldingene **PRI**, fordi de viser en viss støtte i åpningsfargen, og dermed blir åpningsfargen noe mer attraktiv som kontraktfarge enn ellers. Hvis SH **ikke** viser dobbelton i åpningsfargen, men går rett fra 2♦ til 2NT eller høyere, benekter han å ha mer enn **max singelton** i åpningsfargen.

Over 2♥ fra SH skal ÅH si 2♠, og etter dette blir 2NT fra SH en (U)Bal **Inv** til 3NT.

Over 2♠ fra SH har ikke SH tilgang til den normale 2NT^{INV}, og derfor må ÅH si 2NT som avslag, og ta imot invitten direkte (på forhånd) ved å si noe annet enn 2NT med minst 14+HP.

Hvis vi ser helt bort fra en eventuell nedpassing fra SH etter 1♥/♠ - 2♣^(-♦) - 2♦ vil SH vise:

1) «**Umulig Støtte**». Viser nøyaktig Hx i åpningsfargen:

ÅH	SH	
1♥	- 2♣ ^(-♦)	
2♦	- 2♥	2♥ = « Umulig Støtte » = ♥Hx, ber om 2♠.
2♠	- ?	= Javel. (Obligatorisk melding) ^{RF} .
	2NT	= (U)Bal Inv med 3244, 22(54) eller 1255.
	3♣	= Inv med 6+♣ ^(Naturlig) . Ingen annen farge.
	3♦	= Inv med 6+♦ ^(Naturlig) . Ingen annen farge.
	3♥	= GF med 6+♣ ^(komplementær) . Ingen annen farge. Lover ikke ♠-hold.
	3♠	= GF med 6+♦ ^(komplementær) . Ingen annen farge. Lover ikke ♠-hold.
	3NT	= Forslag til kontrakt. [Kan ha 22(54)]
	4♣	= GF med 6+♣ + 4♦ ^(Naturlig) .
	4♦	= GF med 6+♦ + 4♣ ^(Naturlig) .
		= SlemInv : 7+♣ + 4♦ ^(komplementær) . 4NT = RKCB. Avslag = 5♣/♦.

4♥ 4♠	= SlemInv : 7+♦ + 4♣ ^(komplementær) . 4NT = RKCB. Avslag = 5♣/♦.
----------	--

Eller:

ÅH		SH	
1♠	-	2♣ ^(→♦)	
2♦	-	2♠	2♠ = « Umulig Støtte » = ♠Hx, ber om 2NT med 11-12HP.
2NT	-	?	= Obligatorisk melding ^{RF} med MIN. Med 13+: Meld noe annet.
		3♣	= Inv med 6+♣ ^(Naturlig) . Ingen annen farge.
		3♦	= Inv med 6+♦ ^(Naturlig) . Ingen annen farge.
		3♥	= GF med 6+♣ ^(komplementær) . Ingen annen farge. Lover ikke ♠-hold.
		3♠	= GF med 6+♦ ^(komplementær) . Ingen annen farge. Lover ikke ♠-hold.
		3NT	= Forslag til kontrakt. [Kan ha 22(54)]
		4♣	= GF med 6+♣ + 4♦ ^(Naturlig) .
		4♦	= GF med 6+♦ + 4♣ ^(Naturlig) .
		4♥	= SlemInv : 7+♣ + 4♦ ^(komplementær) . 4NT = RKCB. Avslag = 5♣/♦.
		4♠	= SlemInv : 7+♦ + 4♣ ^(komplementær) . 4NT = RKCB. Avslag = 5♣/♦.

2) «**Umulig Major**». Viser nøyaktig xx i åpningsfargen:

ÅH		SH	
1♥	-	2♣ ^(→♦)	
2♦	-	2♠	2♠ = « Umulig Major » = ♥xx, ber om 2NT med 11-12HP.
2NT	-	?	= Obligatorisk melding ^{RF} med MIN. Med 13+: Meld noe annet.
		3♣	= Inv med 6+♣ ^(Naturlig) . Ingen annen farge.
		3♦	= Inv med 6+♦ ^(Naturlig) . Ingen annen farge.
		3♥	= GF med 6+♣ ^(komplementær) . Ingen annen farge. Lover ikke ♠-hold.
		3♠	= GF med 6+♦ ^(komplementær) . Ingen annen farge. Lover ikke ♠-hold.
		3NT	= Forslag til kontrakt. [Kan ha 22(54)]
		4♣	= GF med 6+♣ + 4♦ ^(Naturlig) .
		4♦	= GF med 6+♦ + 4♣ ^(Naturlig) .
		4♥	= SlemInv : 7+♣ + 4♦ ^(komplementær) . 4NT = RKCB. Avslag = 5♣/♦.
		4♠	= SlemInv : 7+♦ + 4♣ ^(komplementær) . 4NT = RKCB. Avslag = 5♣/♦.

Eller:

ÅH		SH	
1♠	-	2♣ ^(→♦)	
2♦	-	2♥	2♥ = « Umulig Major » = ♠xx, ber om 2♠.
2♠	-	?	= Javel. (Obligatorisk melding) ^{RF} .
		2NT	= (U)Bal Inv med 3244, 22(54) eller 1255.
		3♣	= Inv med 6+♣ ^(Naturlig) . Ingen annen farge.
		3♦	= Inv med 6+♦ ^(Naturlig) . Ingen annen farge.
		3♥	= GF med 6+♣ ^(komplementær) . Ingen annen farge. Lover ikke ♠-hold.
		3♠	= GF med 6+♦ ^(komplementær) . Ingen annen farge. Lover ikke ♠-hold.
		3NT	= Forslag til kontrakt. [Kan ha 22(54)]
		4♣	= GF med 6+♣ + 4♦ ^(Naturlig) .
		4♦	= GF med 6+♦ + 4♣ ^(Naturlig) .
		4♥	= SlemInv : 7+♣ + 4♦ ^(komplementær) . 4NT = RKCB. Avslag = 5♣/♦.

4♠	= SlemInv: 7+♦ + 4♣ ^(komplementær) . 4NT = RKCB. Avslag = 5♣/♦.
----	--

SH skal altså vise fram hva han har etter å ha vist hvor mange og hvilke kort han har i åpningsfargen. Dette betyr at du trygt kan melde relémeldingen, for SH er forpliktet til å komme igjen minst en gang til (unntagen når reléet er 2NT). Hvis SH har dårligere enn xx i åpningsfargen, hopper han ganske enkelt over det leddet og går rett til 2NT eller høyere for å vise hva han har. Meldingene er lette å lære, for det spiller ingen rolle om åpningen er 1♥ eller 1♠, og heller ikke om SH har vist Hx/xx i åpningsfargen på veien eller ei):

ÅH		SH	
1♥(/♠)	-	2♣ ^(→♦)	
2♦	-	2♥/♠	(2♥/♠) = Umulig farge og Umulig M. Leddet kan sløyfes.
2♠/NT	-	?	(2♠/NT) = Obligatorisk relé
		2NT	= 12-13HP ^{Inv} med (U)Bal m/like lang m: xx44. (11-12HP etter 2♠)
		3♣	= 11-13HP ^{Inv} med 6+♣ (kan være ♣Hknxxxx). Ingen annen farge.
		3♦	= 11-13HP ^{Inv} med 6+♦ (kan være ♦Hknxxxx). Ingen annen farge.
		3♥	= 14+HP ^{GF} med 5+♣ og 4+♦ og (komplementær). 3NT = Spillemelding.
		3♠	= 14+HP ^{GF} med 5+♦ og 4+♣ og (komplementær). 3NT = Spillemelding.
		3NT	= 14+HP ^{GF} (U)Bal. Kan være Bal med xx44/xx(54). Spillemelding
		4♣	= 14+HP ^{GF} med 6♣ og 4♦. Når SH har minst xx i åpningsfargen er utgang i åpn.fargen spillemelding. Motsatt M = CUE. Hvis SH har vist max singelton i åpningsfargen, er begge M CUE. 4NT= Spillemelding.
		4♦	= 14+HP ^{GF} med 6♦ og. Se 4♣ (samme prinsipper).
		4♥	= 14+HP ^{UBal GF} med 7♣ og 4♦ og (komplementær). 4NT= Spillemelding. M = CUE.
		4♠	= 14+HP ^{UBal GF} med 7♦ og 4♣ og (komplementær). 4NT= Spillemelding. M = CUE.
		4NT	= 18+HP ^{UBal GF} med minst 9 kort i m [xx(54)/xx55/xx(65)].
		5♣	= 11+HP Spillemelding med minst 8-korts ♣ og ingen annen farge.
		5♦	= 11+HP Spillemelding med minst 8-korts ♦ og ingen annen farge.

2.5.8 Konvensjoner etter 1♥(/♠)

2.5.8.1 XY etter 1♥ - 1♠ - 1NT

Etter åpning 1♥/♠ er det kun en eneste sekvens som setter opp XY når motparten ikke melder:

1	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥	-	(pass)	-	1♠	-	(pass)
	1NT	-	(pass)	-	2♣/♦		

Men merk også en del sekvenser som setter opp XY når motparten blander seg inn i 2. og/eller 4. hånd. XY når vår side har meldt 3 (eller 5) ganger (også pass/x):

2	ÅH		MTV		SH		MTH
---	----	--	-----	--	----	--	-----

	1♥ pass	- -	(pass) (pass)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(x)
3	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ 1NT	- -	(pass) (x)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(x)
4	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ xx	- -	(pass) (pass)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(x)
5	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ xx	- -	(pass) (1NT)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(x)
6	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ 1NT	- -	(pass) (pass)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(pass)
7	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ 1NT	- -	(pass) (x)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(pass)
8	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ pass	- -	(x) (x)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(pass)
9	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ 1NT	- -	(x) (pass)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(pass)
10	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ 1NT	- -	(x) (x)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(pass)
11	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ pass	- -	(x) (pass)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(x)
12	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ pass	- -	(x) (pass)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(x)
13	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ pass	- -	(x) (1NT)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(pass)
14	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ 1NT	- -	(x) (pass)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(x)
15	ÅH		MTV		SH		MTH

	1♥ 1NT	- -	(x) (x)	- -	1♠ 2♣/♦	- -	(x)
16	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ 1NT	- -	(x) (x)	- -	xx 2♣/♦	- -	(1♠)
17	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ 1NT	- -	(x) (x)	- -	xx 2♣/♦	- -	(1♠)
18	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ pass	- -	(x) (1NT)	- -	xx 2♣/♦	- -	(1♠)
19	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ pass	- -	(x) (pass)	- -	xx 2♣/♦	- -	(1NT)
20	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ pass	- -	(1♠) (xx)	- -	x 2♣/♦	- -	(pass)
21	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ x	- -	(1♠) (pass)	- -	x 2♣/♦	- -	(1NT)
22	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ pass	- -	(1♠) (pass)	- -	x 2♣/♦	- -	(pass)
23	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♥ pass	- -	(1♠) (pass)	- -	x 2♣/♦	- -	(1NT)
24	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♠ pass	- -	(x) (1NT)	- -	xx 2♣/♦	- -	(pass)
25	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♠ pass	- -	(x) (pass)	- -	xx 2♣/♦	- -	(1NT)
26	ÅH		MTV		SH		MTH
	1♠ 1NT	- -	(x) (pass)	- -	xx 2♣/♦	- -	(pass)

I alle disse tilfellene skal Inv+ ivaretas av XY, som tar PRI (2♣ Inv eller 2♦ GF). Alle andre meldinger enn dette er enten hopp i ROMEX Kort (= Inv med singleton), renonsvisende hopp til 3♠/4♣/♦ (over 1♥) og 4♣/♦ (over 1♠) med 4+ tilpass til åpningsfargen, eller fargemeldinger uten hopp som ikke er krav (NF).

Ny m på SH etter 1♥ - 1♠ - 1NT vil alltid vise **Canapé** (lenger m enn M). Ellers følger vi vanlig strategi og systemet er «on» etter at MTV har sagt x (eller 1♠ over 1♥).

2.5.8.2 4. farge = GF

Når XY ikke er tilgjengelig, må vi ha andre kriterier for hva som inviterer og hva som krever til utgang. 4. farge vil da bli GF som spør etter hold i 4. farge på begge hender. Hold vises da gjennom melding av NT. 4. farge blir også ofte aktuell etter aktivitet fra motparten (da regnes motpartens farge som en av fargene).

Eksempler på 4. farge GF:

ÅH 1		SH 1		ÅH 2		SH 2
1♣	-	1♦ ^(♥)	-	2♦	-	2♠
1♣	-	1♥ ^(♠)	-	2♦	-	2♥
1♦	-	1♠ ^(♥)	-	2♣	-	2♥
1♦	-	1♥ ^(♠)	-	2♣	-	2♥
1♥	-	1♠	-	2♣	-	2♦
1♥	-	1♠	-	2♦	-	3♣ ^(Canapé)
1♠	-	2♦ ^(♥)	-	3♣	-	3♦ ^(Canapé)

2.5.8.2.1 4. farge blir doblet

Når 4. farge (spørsmål om hold) blir doblet av motparten, viser vi hva vi har i den aktuelle fargen:

Pass	= Ikke hold. Makker redobler deretter med hold og melder NT med halvannet hold.
xx	= Halv- eller helhold. Makker melder NT med halvhold, og tar ut i farge uten hold.
3NT	= Dobbelt hold
Ny	= Singelton i motpartens farge

2.5.8.3 Revers

Etter åpning 1♥/♠ er det kun denne sekvensen: 1♥ - 1NT/2♣/2♦/2♥ - 2♠ som vil kunne vise en revershånd (RF). SH har imidlertid mange sekvenser som viser revershånd (RF), spesielt etter innmeldinger fra motparten. I motsetning til ved vanlig system, er revers på SH ikke nødvendigvis GF, men RF og minst en sterk Inv. I og med at alle nye farger er RF på begge hender, er det ikke så vanskelig å rulle opp selv sterkere hender.

2.5.8.4 BUK-Strukturhopp

Med 4-korts tilpasning til en M skal SH alltid hoppe, enten i trumffargen, i ny farge: Hopp+1, +2 og +3, (en artig form for «Bergen Raises».) eller i NT (= **Krav-Stenberg** unntatt etter pass, for da er det **Invitt-Stenberg**). Når vi har 9-korts tilpasning i en M er NT-kontrakt ingen opsjon lenger, og disse hoppmeldingene virker i to retninger samtidig: de er konstruktive tilpasningsmeldinger for oss, og samtidig er de enormt sperrende og

ødeleggende for motparten. Det er nettopp dette jeg mener når jeg legger fokus på sperremeldinger. De bør ikke koste mer enn de smaker!

2.5.8.4.1 Hopp+1

BUK Strukturhopp+1 betyr at SH hopper forbi enkel støtte av åpningsfargen og melder 1 farge høyere. ($1\heartsuit - 2\spadesuit^{(H+1)}$ og $1\spadesuit - 3\clubsuit^{(H+1)}$). Meldingen er RF og betyr at SH har **minst 4-korts trumfstøtte**, lover **singelton** ett eller annet sted og **nøyaktig 7-10HFP**. Denne konvensjonen vil effektivt ta seg av alle meldinger der man tidligere benyttet «Mini-Splinter».

Relébudet ($2NT^{(RF)}$ etter $1\heartsuit - 2\spadesuit$ og $3\diamonds^{(RF)}$ etter $1\spadesuit - 3\clubsuit$) er kunstige krav om at SH skal vise fram kortfargen sin. Singelton vises i følgende prioriterte rekkefølge:

1)	Naturlig farge (naturlige farger i de 3 neste meldingene)
2)	Komplementærfarge ($\clubsuit \rightarrow \heartsuit$ og $\diamonds \rightarrow \spadesuit$ og omvendt)
3)	Residuet (det som da står igjen når du verken har 1) eller 2).

Dette betyr i praksis at de 3 neste meldingene vil være opptatt til visning av singelton.

Først prioriterer vi altså **naturlige farger** for å vise singelton. Når det ikke finnes flere naturlige meldinger til rådighet, viser vi **komplementærfarger**, og helt til sist det som da eventuelt er igjen (**Residuet**). Poenget er at vi skal bruke færrest mulige meldinger på å vise et valg med tre muligheter. Hvis du forstår dette prinsippet, trenger du aldri å huske hver enkelt melding. Du greier å finne ut av det selv, og dette prinsippet benyttes også flere andre steder i systemet,

Etter at singelton er vist, kan ÅH melde utgang, slå av i $3\heartsuit/\spadesuit$ (spillemelding) hvis vist singelton gir liten grunn til å tro på utgang, eller melde en ny farge som CUE.

Hvis ÅH ikke melder relébudet, er han ikke interessert i singeltonen, men går rett på CUE (fargemelding). **Unntak:** Melding i den andre M vil vise 4-kort, for vi vil alltid forsøke å spille kontrakten med 4-4-tilpasning enn 5-3/6-3.

2.5.8.4.2 $1\spadesuit - 3\clubsuit^{(H+1)}$

$3\diamonds$ = Spørsmål etter singelton. (Hvis motparten dobler $3\clubsuit$, vil **xx** bli spørsmål etter singelton. Svarene vil da være: $3\diamonds$ Naturlig = singel \diamonds , $3\heartsuit$ Naturlig = singel \heartsuit og $3\spadesuit$ Residuet = singel \clubsuit). Men normalsvarene er:

ÅH		SH	
$1\spadesuit$	-	$3\clubsuit^{(H+1)}$	
$3\diamonds$	-	?	
		$3\heartsuit$	= Singel \heartsuit Naturlig.
		$3\spadesuit$	= Singel \diamonds Komplementær.
		3NT	= Singel \clubsuit Residuet.

2.5.8.4.3 Hopp+2

BUK Strukturhopp+2 betyr at SH melder 2 meldinger høyere enn enkel støtte av åpningsfargen ($1\heartsuit - 3\clubsuit^{(H+2)}$ og $1\spadesuit - 3\diamonds^{(H+2)}$). SH har minst **4-korts trumfstøtte** og **11-13HFP**

(og kan ha en **singelton**). Meldingen er RF, og en veldig sterk utgangssøknad i og med at man har minst 9 kort i trumf og minst 22 HP til sammen.

Relébudet ($3\spadesuit$ etter $1\heartsuit - 3\clubsuit^{(H+2)}$ og $3\heartsuit$ etter $1\spadesuit - 3\diamondsuit^{(H+2)}$) vil spørre etter en eventuell singelton. Melder ÅH en ny farge i stedet for relé, er dette CUE og GF. **Unntak:** Melding i den andre M vil vise 4-kort.

Det skal ekstremt mye til for at man stanser under utgang etter Hopp+2, men med minimum hos begge lar det seg faktisk gjøre. ÅH melder 3 i åpningsfargen (=11-12HP), og en SH med 11-12HP bør nå greie å passe. Da unngår man å komme utganger som salen melder og går bet(er) i. Det høres kanskje rart ut, men i de 15 årene jeg har spilt BUK, har vi greid å stanse på 3-trinnet 3-4 ganger i året!

ÅH		SH
$1\spadesuit$	-	$3\diamondsuit^{(H+2)}$
?		
$3\heartsuit$	= (Reléfargen) Spør etter singelton. GF .	
$3\spadesuit$	= MIN (11-12HFP). NF . SH bør passes med 11-12HP hos SH.	
3NT	= 15+HP, Bal forslag til spillemelding.	
$4\clubsuit$	= CUE (kan være kortfarge) i \clubsuit . 15+HFP.	
$4\diamondsuit$	= CUE (kan være kortfarge) i \diamondsuit . 15+HFP. Benekter CUE i \clubsuit .	
$4\heartsuit$	= CUE (kan være kortfarge) i \heartsuit . 15+HFP. Benekter CUE i \clubsuit og \diamondsuit .	
$4\spadesuit$	= MIN. 11+HFP, men har stikkpotensiale. Ingen kortfarge. Spillemelding.	
4NT	= RKCB.	
$4\clubsuit$	= Renons i \clubsuit . 18-19HFP.	
$4\diamondsuit$	= Renons i \diamondsuit . 18-19HFP.	

2.5.8.4.4 Hopp+3

BUK Strukturhopp+3 betyr at man hopper forbi enkel støtte av åpningsfargen og melder 3 meldinger høyere. ($1\heartsuit - 3\diamondsuit^{(H+3)}$ og $1\spadesuit - 3\heartsuit^{(H+3)}$). Hopp+3 viser at SH har **minst 4-korts trumfstøtte og 7-10HFP** og **benekter** kortfarge. Meldingen er en svak, aggressiv SPERR og RF (tempokrav til 3 i åpningsfargen). Når ÅH har MIN, forventer du å gå bet, men i henhold til «The Law», melder du likevel H+3, for hvis du går bet, har motparten helt sikkert «noe» i kortene!

ÅH slår av i $3\heartsuit/\spadesuit^{(NF)}$ uten tro på utgang, og da bør SH passe. Ny farge fra ÅH etter Hopp+3 er CUE^(GF). **Unntak:** Melding i den andre M (under utgang) vil vise 4-kort^(GF).

NB! Hvis motparten dobler Strukturhopp +1 eller +2, vil **xx** være et spørsmål om singelton. Svarene vil være de 3 neste meldingene (unntatt trumffargen, som vil benekte singelton). Etter dobling av Strukturhopp +3 vil **xx** vise 15+HFP og være en sterk **Inv**.

2.5.8.5 Stenberg

Alle direkte enkelthopp over 1♥/♠ viser altså 4-kortsstøtte. Hopp til 2NT etter at ÅH starter med 1M er **Stenberg** (etter svensken Alvar Stenberg, som fant opp konvensjonen) og betyr:

1)	Minst 4-korts støtte til åpningsfargen.
2)	Minst 14+HFP.
3)	GF (ofte SlemInv).

Men merk: Etter pass er 2NT **Inv**-Stenberg, siden SH er begrenset til 10HP. Meldingen er fremdeles tempokrav til 3 i åpningsfargen.

Denne konvensjonen skaper ro i meldingsforløpet, slik at vi kan forsøke å finne ut av om det kan være slem i kortene eller om det kun skal meldes utgang.

I og med at meldingen 2NT er minst **GF**, og at forutsetningen vil være at man etter denne konvensjonen så å si **ALDRI** skal i andre kontrakter enn minst utgang i åpningsfargen (meldingen kan være en mild **SlemInv**).

Etter 2NT har man et apparat som gjør det mulig å fortelle om både fordeling og honnører i fargene/kortfarger. Dette vil være meget gunstig når det gjelder videre undersøkelser omkring slemmulighetene. ([Se Stenberg](#) for utvikling etter Stenberg.)

NB! Stenberg meldes også etter vist 3-kortsstøtte (overføring) på SH:

ÅH		SH	og	ÅH		SH
1♥	-	2♦ ^(→♥)		1♠	-	2♥ ^(→♠)
2♥	-	2NT		2♠	-	2NT

2NT viser her nøyaktig 3-korts trumfstøtte og 14+HP. Prinsippene er nøyaktig de samme for det videre meldingsforløp, som etter 1♥ - 2NT^(Stenberg) og 1♠ - 2NT^(Stenberg). Stenberg benyttes også selv når motparten melder inn helt opp til 2♠.

2.5.8.5.1 ÅHs svar på 2NT

Første PRI er å melde av en minst 4-korts sidefarge. Dette viser ikke noe tillegg. Uten sidefarge melder ÅH 4 i åpningsfargen med MIN (11-12HFP): 1♥ - 2NT - 4♥ eller 1♠ - 2NT - 4♠. Dette er en advarsel til SH om at ÅH er relativt dårlig.

Hvis ÅH har vist sidefarge, vil SH begynne å CUE med å vise **singelton**. Dette setter sidefargen som foreløpig trumf. Hvis SH ikke har singelton, kan han melde åpningsfargen på 3/4-trinnet eller 3NT. 3NT vil da være et forslag til spillemelding (sterkere forslag enn etter Stenberg med 4-kortsstøtte).

Over SHs første CUE(/singelton), kan ÅH hoppe over CUE for å vise MIN (11-12HFP), og både ÅH og SH kan hoppe rett i utgang etter 2NT for å benekte slemambisjoner. SH kan sette åpningsfargen som trumf når som helst i meldingsforløpet. Han melder bare åpningsfargen på 3- eller 4-trinnet.

Alle andre meldinger fra ÅH enn utgang i åpningsfargen viser tilleggsverdier (minst 13+HFP). Melding av 3 i trumffargen etter 2NT viser tillegg, (oftest 15+HFP) og **ber om**

kortfargevisning (singelton, for renons kan ikke SH ha, for da dobbelthopper han i ny farge direkte etter åpningsmeldingen = renons).

Melding av 3NT fra SH viser også tillegg, og ber om CUE nedenfra. Med minst 13HFP bør ÅH CUE alt han kan opp til utgang. CUE under utgang er kun visende og ikke forpliktende, så CUE viser egentlig bare at slem kanskje kan tenkes. Men for at sleminvitasjonen skal bli reell må enten ÅH eller SH CUE over utgangsnivå. Alle andre fargemeldinger etter CUE enn åpningsfargen er nye CUE, med åpningsfargen som trumf.

Alle direkte hopp til 4-trinnet viser renons men med en svært vanskelig hånd kan det også vise Esset i fargen (E/Ex/Exx). Hopp til 4NT etter Stenberg er naturligvis RKCB med åpningsfargen som avtalt trumf. Hopp til ny over utgang = renons i hoppfargen og er ExRKCB.

2.5.8.6 Hopp til 3 i ÅF

(1♥ - 3♥ og 1♠ - 3♠) betyr at SH har 4-korts trumfstøtte og Submin(3-6HFP). Dette er en **hyperaggressiv SPERR**, men helt i henhold til «the Law». Ny farge fra ÅH = CUE.

2.5.8.7 Renonsvisende hopp

(1♥ - 3♠/4♣/♦ og 1♠ - 4♣/♦) betyr at SH har 4-korts trumfstøtte^{GF} og renons i hoppfargen. (4♥ over 1♠ er utgangsmelding i egen god farge.) Ny farge = CUE. 4NT = ExRKCB.

2.5.8.8 Hopp til utgang

Hopp til utgang i den andre Majorfargen (1♥ - 4♠ og 1♠ - 4♥) betyr at SH har en egen, god, selvspillende M. Spillemelding. Meldingen er ikke slemambitiøs, men en SPERRE-utgang. Ny farge = CUE. 4NT = RKCB i SHs meldte farge.

2.5.8.9 BUK-overføringer

Etter åpning 1♥ benytter vi 2 (etter ♠: 3) forskjellige **BUK-overføringer** på 2-trinnet (opp til og med fargen under åpningsfargen) for a) å vise 3-kortsstøtte, b) differensiere HP-styrken og c) å vise fram andre fordelingshender, oftest med minst Inv-styrke (men det kan også være spillemelding i overføringsfargen (1♠ - 2♣^(→♦) - 2♦ - pass og 1♠ - 2♦^(→♥) - 2♥ - pass). Dette forekommer imidlertid så sjeldent at man aldri bør anta at SH har tenkt å passe ned overføringsmeldingen.

BUK-overføringene er:

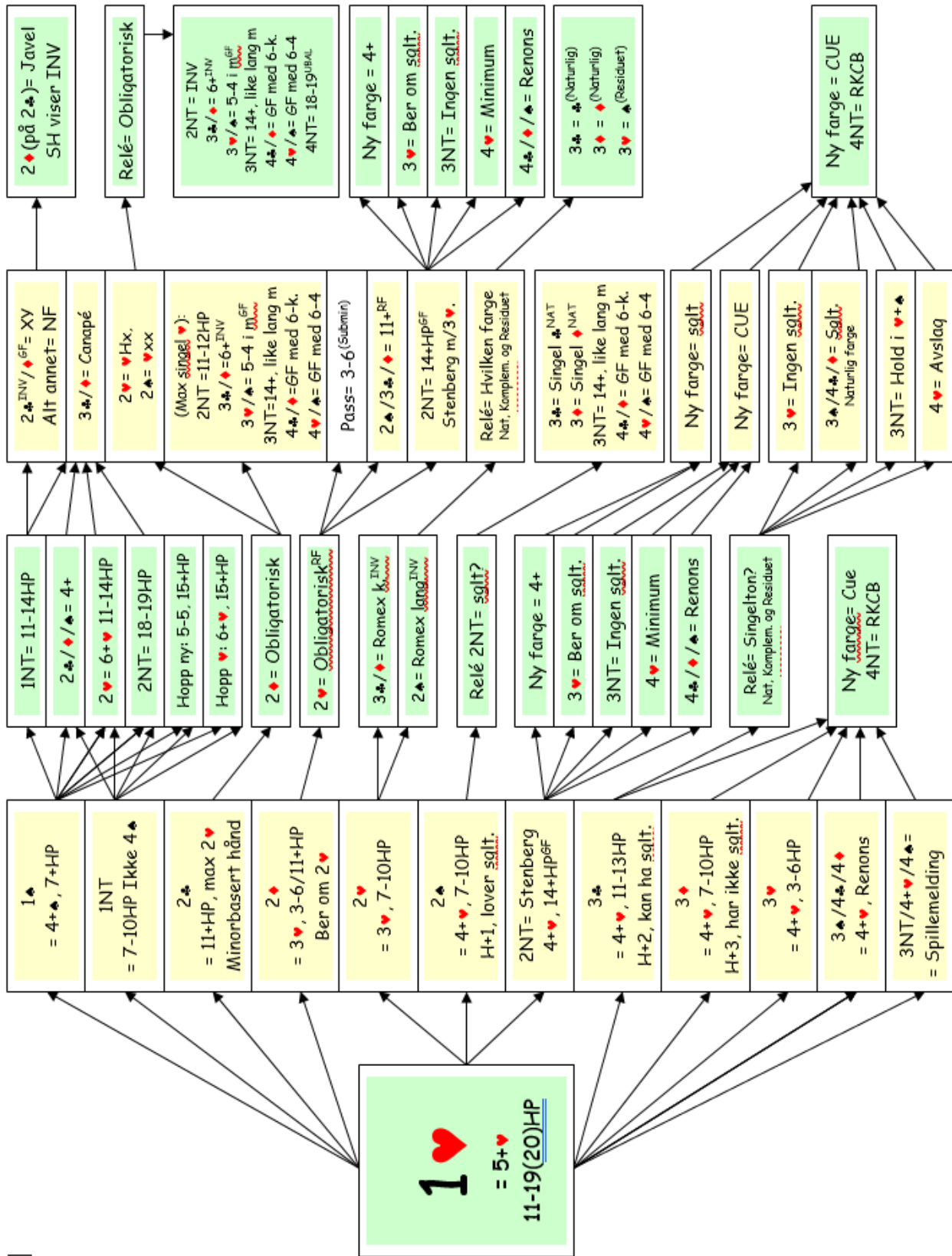
Etter 1♥:	2♣ ^(→♦) til 2♦. Viser minorhender og max Hx i åpningsfargen.
Etter 1♥:	2♦ ^(→♥) til 2♥. Viser 3-kort ♥ og 3-6HP/11-13HP/14+HP.

Etter 1♠:	2♣ ^(→♦) til 2♦. Viser minorhender og max Hx i åpningsfargen.
Etter 1♠:	2♦ ^(→♥) til 2♥. Viser 11+HP og 4+♥.
Etter 1♠:	2♥ ^(→♠) til 2♠. Viser 3-kort ♠ og 3-6HP/11-13HP/14+HP.

ÅH bør normalt melde den fargen det blir overført til, for å få vite hvor SH vil. Hvis han avviker fra dette (bryter overføringen), må han ha betydelige tillegg i form av fordeling, for Eksempel 6-korts god åpningsfarge, eller en spesiell ZAR-hånd (og max singel eller renons i den fargen det overføres til). Bryter ÅH overføringen med 2NT, viser han 18-19HP.

ÅH kan altså unnlate å melde overføringsfargen når nedpassing av denne fargen vil være fullstendig uaktuelt for ham. Likevel må det påpekes at SH i mer enn 99% av tilfellene er ute for å vise noe helt annen enn en lang, poengfattig egen overføringsfarge. Med 11-14HP (selv med opp til 17HP) bør ÅH derfor **alltid** være «snill gutt» og melde det han er blitt bedt om og ingenting annet. Dette handler mer om disiplin og gjensidig tillit innen paret, enn noe annet. Dette er også viktig for å få meldingene under kontroll. Hvis ÅH bryter overføringen, vil han aldri få vite hva SH sitter med.

2.6 Flowchart etter 1♥ åpning



2.7 Svar på åpning 1♠

Som 1♥ åpning viser 1♠ minst 5-kort og 11-19HP (kan være langt mindre med en ZAR-åpning). Åpningsfargen er **alltid** håndens lengste farge (men med en minimums-ZAR vil man av meldeøkonomiske grunner åpne på 1♠ med 5-kort ♠ og en lengre m).

Det brukes **BUK-overføringer** på 2-trinnet (2♣^(->♦), 2♦^(♥) og 2♥^(->♠)). Alle direkte hopp (BUK-strukturhopp+1, +2 og +3, **Stenberg**^{Krav}) på 3-trinnet viser minst 4-korts ♠-støtte. 1♠ - 3♠ er dessuten SPERR med Submin og 4♠. Renonsvisende direkte hopp til 4♣/4♦ viser også 4♠.

Hvis SH ikke benytter første anledning til å melde 2NT/3♣/♦/♥/♠^{PRI} eller (4♣/♦ eller 2NT etterfulgt av 4♥^{PRI}), har du benektet 4-kortsstøtte i ♠. Dette fungerer også for 3-korts ♠-støtte: Har du heller ikke sagt 2♥^(->♠) eller 2♠, har du normalt max dobbel ♠.

1♠ - 2♠^{PRI} viser 7-10HP og nøyaktig 3-korts ♠-støtte. **BUK-overføringen** 1♠ - 2♥^(->♠) lover **alltid** nøyaktig 3-korts ♠ og 3 mulige hender:

	Styrke:	Meldedialog
a)	Subminstøtte (3-6HFP).	1♠ - 2♥ ^(->♠) - 2♠ - pass.
b)	Inv (11-13HFP)	1♠ - 2♥ ^(->♠) - 2♠ - 3♣/♦/♥.
c)	GF (14+HFP «Stenberg» med 3♠).	1♠ - 2♥ ^(->♠) - 2♠ - 2NT.

SH melder i henhold til **samme prinsipper** som etter åpning 1♥. **Hovedregelen** er normalt **alltid å støtte** ♠ så snart du kan **med 3- eller 4-korts** ♠. (Unntak: Med 14+HFP^{GF}, 5+♥ og 3♠ har du lov til å melde 2♦^(->♥) før du krever til utgang og viser sparstøtten. Det er viktig at begge får vite om tilpasningen så snart som mulig, for med en gang enten ÅH eller SH ser 8-korts M-tilpasning kan begge legge **FP** til HP og få **HFP**, som er et langt bedre mål for hva hånden egentlig er verd, og tillegget kan bringe deg i en utgang (eller høyere) som andre ikke finner.

2.7.1 SH melder 2♦^(♥)

Når SH melder 2♦^(♥) over ÅHs 1♠, viser han nesten alltid 5+♥ og 11+HP^{INV+}. Det er 2 Unntak:

1)	SH har 7-10HP, 6+♥ og 0-toleranse for ♠ (singel/renons).
2)	SH har 7-10HP, 4+♥ og 6+♣/♦ (Canapé).

Med styrke nok til GF (14+H(F)P), kan SH ha hvilken som helst fordeling som inneholder 5+♥ (inkludert 3♠, men ikke 4♠!) ÅH skal enten melde 2♥ = en slags «kvittering» som viser 3+♥ eller 2♠ (som benekter 3-korts ♥. 2♠ viser da ikke noe lenger ♠-farge, men sier egentlig akkurat det samme som åpningsmeldingen). 2♥ fra ÅH etablerer således 8-korts ♥-tilpasning. med mindre SH øyeblikkelig deretter melder 3♣/♦ (som viser kun 4-korts ♥, max singel ♠, 6-10HP og Canapé^{NF} i minorfargen.) Hvis SH etter 1♠ - 2♦^(->♥) - 2♥ melder 2♠, viser han 3♠, og etablerer samtidig dobbeltilpasning^{GF}, siden SH er nødt til å ha 5+♥ når han har ♠-støtte. Ved dobbeltilpasning blir 4NT **6ERKCB**).

Hvis SH etter 2♥/♠ fra ÅH melder 2NT, er det GF. ÅH skal melde reléfargen (3♣), slik at SH kan vise hva han har: [Eksempel](#):

ÅH		SH	
1♠	-	2♦	
2♥	-	2NT	
3♣	-	?	
		3♦	= GF med 4+♥ og Canapé: 6+♦.
		4♦	= SlemInv i Canapéfargen.
		4♥	= Spillemelding.
		4♠	= Lang og god ♠.
		4NT	= RKCB med ♥.
		3♥	= Inv med 6+♥ og max ♠x. (NB! Eneste Inv etter 2NT!)
		3♠	= GF med 5+♥ og 3♠, (Dobbelttilpass er vist).
		3NT	= Tror mer på ♠-kontrakt enn ♥.
		4♣	= CUE med ♠.
		4♦	= CUE med ♠.
		4♥	= Spillemelding
		4♠	= Spillemelding
		4NT	= 6ERKCB med ♠
		4♣	= CUE med ♠.
		4♦	= CUE med ♠.
		4♥	= Spillemelding.
		4♠	= Spillemelding.
		4NT	= 6ERKCB med ♠.
		3NT	= GF med 4+♥ og Canapé: 6+♣.
		4♣	= CUE med ♥.
		4♦	= CUE med ♥.
		4♥	= Spillemelding
		4♠	= Spillemelding
		4NT	= 6ERKCB med ♥
		4♣	= Renons og ♥ er trumf.
		4♦	= Renons og ♥ er trumf.
		4♥	= spillemelding.
		4♠	= spillemelding.
		4NT	= RKCB med ♥.

SH skal normalt aldri melde 2♦ med 4-korts ♠-støtte, men kan gjøre det hvis han har nok til GF. Han bør benytte Stenberg^{2NT} eller Hopp^{+1,+2,+3} for å beskrive hånden sin. Hopper han til 2NT (Stenberg), kan ÅH vise fram 4-korts sidefarge (også i ♥), hvis han har det. Med 0-6HP bør SH passe på 1♠. Med 7-10H(F)P bør SH normalt vise frem 3-korts ♠ hvis han har det (melding: 2♥^(*)/♠), og si 1NT uten sparstøtte. På SHs 2♦^(♥) over 1♠ skal ÅH «kvittere» med 2♥ hvis han har 3+♥^{PRI} (eller hoppe til 3♥ med 4♥ og 15+HFP). Har ÅH derimot max dobbel ♥, skal han melde 2♠^{NF} som en

nødmelding, som ikke viser noe mer enn det han allerede har vist med åpningsmeldingen (5+♠ og 11-14HP).

Hvis ÅH etter 1♠ - 2♦ - 2♥ - 2♠ melder 4NT, har han 15+HFP med 4-korts ♥ og dobbelttilpasning. ♥ er da foreløpig trumf, og alle slike dobbelttilpasninger setter opp **6ERKCB**.

2.7.2 Renonsvisende hopp

Etter 1♠ åpning er 4♣/♦ renonsvisende hopp med 4+♠. Siden hopp i M-utgang er spillemelding, må renons i ♥ vises på en annen måte: først å hopper du til 2NT^{GF}, og etter svaret fra ÅH, melder du 4♥! Hvis ÅH viser MIN med 4♠ over 2NT, må du overveie hvor høyt du skal. Da får du dessverre ikke vist renons i ♥ på SH.

2.7.3 SHs meldinger etter 1♠

ÅH		SH
1♠	-	?
	Pass	= 0-2HP uansett fordeling eller 3-6HP med max dobbel ♠. NF .
	1NT	= 7-10HP (U)Bal. Max dobbel ♠. NF . Kan ha både 4- og 5-korts ♥.
	2♣ ^(→♦)	= BUK-overføring til 2♦. RF . (Se 1♥ - 2♣.)
	2♦ ^(♥)	= Viser 4+♥. ÅH «kvitterer» ved å melde 2♥ (=3+♥), melder 3♥ med 15+HFP og 4+♥ eller melder 2♠. Melder ÅH noe annet enn 2♥/♠, bør han ha 15+HP.
	2♥ ^(→♠)	= BUK-overføring til 2♠ med 3♠ og a) 3-6HFP (Sub-MIN : pass på 2♠), b) 11-13 HP (Inv : 3♣/♦/♥) eller c) 14+ HP (GF : 2NT).
	2♠	= 7-10HFP ^(NF) og 3♠. Setter opp ROMEX kort/lang på ÅH.
	2NT	= 14+HFP ^(GF) . STENBERG med 4+♠.
	3♣	= BUK strukturhopp+1 : 7-10HFP ^(RF) , 4+♠ og lover singleton i sidefarge. 3♦ spør.
	3♦	= BUK strukturhopp+2 : 10-13HFP ^(RF) , 4+♠ og kan ha singleton. 3♥ ^(GF) spør.
	3♥	= BUK strukturhopp+3 : 7-10HFP ^(RF) , 4+♠ og ingen kortfarge. SperreInv ^(Bal) .
	3♠	= 3-6HP. 4-kortstøtte. Svært aggressiv SPERR .
	3NT	= 14+HP ^(NF) , 2344/22(54)/22(63) med MAX dobbel ♠.
	4♣	= Renons i ♣. 4+♠. Ber om CUE med sleminteresse.
	4♦	= Renons i ♦. 4+♠. Ber om CUE med sleminteresse.
	4♥	= 3-14HP ^(NF) . Egen langfarge (7+♥) og en meget aggressiv sperreutgang.
	4♠	= 3-10HFP ^(NF) . Svært aggressiv SPERR . Minst 5♠. Normalt ikke 2 ess.

2.7.4 Dobbeltilpasning

Når dobbeltilpasning ikke er etablert, er det den etablerte tilpasning som er trumf, og det er kun **RKCB**. Men hvis dobbeltilpasning blir fastslått, gjelder **6ERKCB** :

ÅH		SH
1♠	-	2NT
3♥	-	?

og etter: (SH har 3♠)

ÅH		SH
1♠	-	2♥
2♠	-	2NT
3♥	-	?

3♠	= ♠ er trumf! (Mild SlemInv i ♠). Hvis SH ikke melder 3♠/3NT er ♥ trumf!
4♣	= CUE med ♠.
4♦	= CUE med ♠.
4♥	= CUE med ♠. (♥-tilpass er ikke etablert).
4♠	= Spillemelding.
4NT	= 5ExRKCB
3NT	= Forslag til kontrakt.
4♣	= CUE med ♥. (♥-tilpass er etablert)
4♦	= CUE med ♥. (♥-tilpass er etablert)
4♥	= Spillemelding. (♥-tilpass er etablert)
4♠	= Spillemelding.
4NT	= 6ERKCB . (♥-tilpass er etablert)

2.7.5 Motparten melder inn

Samme prinsipper som etter 1♥. Hvis motparten dobler (uansett hånd), betraktes dette som «**ikke-meldinger**», og systemet er «**on**». Så vel BUK-overføringer på 2-trinnet som Stenberg og BUK-strukturhopp+1, +2 og +3 brukes som om motparten ikke skulle ha meldt.

Unntak 1:	xx viser 11+HP og interesse for «STRAFF-X» (setter opp kravpass på begge hender).
Unntak 2:	Når motparten dobler et StrukturHopp+1 , vil xx være spørsmål om singelton. Da vil de tre neste meldingene vise singeltonen. Det samme etter Hopp+2 , men da vil trumffargen benekte singelton.

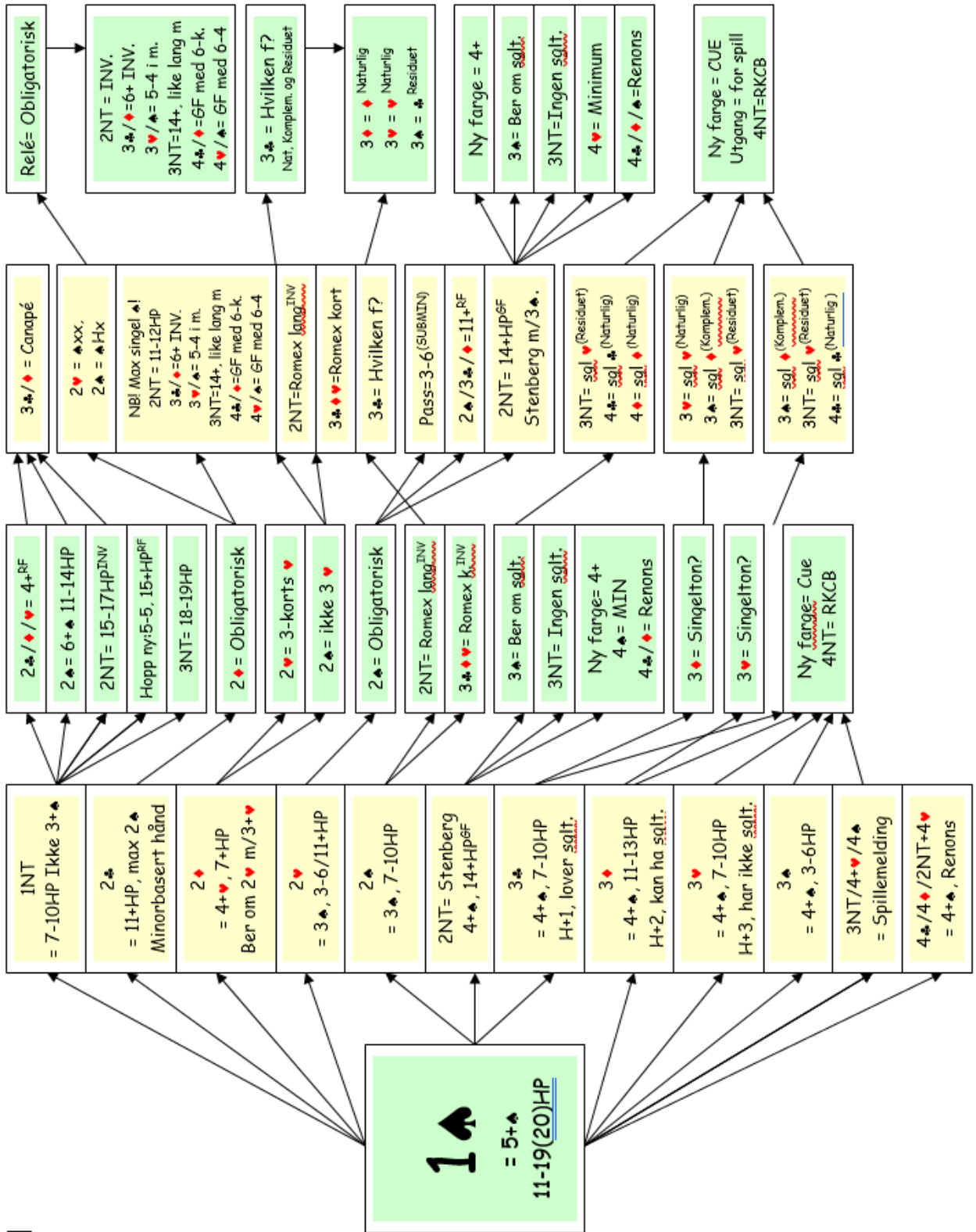
Hvis motparten melder inn 1NT, vil dobling være STRAFF og setter opp straffepass på begge hender. Det er meget sjeldent at vi har utgang i kortene når motparten har en sterk NT (15-17HP), så alle andre meldinger vil være naturlige og spillemeldinger.

Ved høyere innmeldinger (2♣ og høyere) går man stort sett over til naturlige meldinger, med NEG-X tom. 3♠, 2/1, støtte-x/xx (etter innmelding over SHs første melding), overmeldinger, 4. farge (GF), revers, Splinter, renonsvisende hopp osv. Men 2NT vil fortsatt være Stenberg selv om motparten melder inn helt t.o.m 2♥. Hvis SH har benektet så mye som 3-korts ♠-støtte, skal han prioritere å vise Hx i åpningsfargen så fort som mulig, men xx vil man eventuelt kunne vente med til det er nødvendig å vise den fram. [Se forsvar etter 1♥ åpning.](#)

Hvis MTH melder etter at SH har vist en farge (uansett om MTV har meldt inn eller ei) vil **SUP-X/XX** tre i funksjon. **SUP-X** er obligatorisk på 2-trinnet, og viser tillegg på 3-trinnet.

Hvis SH er interessert i å finne 3NT, kan han overmelde fiendens farge på 3-trinnet. Mellomliggende farge (og redobling etter dobling av overmelding) vil da vise halvhold, 3NT viser hold, og uttak (eller pass etter dobling av overmelding) vil benekte hold.

2.8 Flowchart for 1♠



2.9 Åpning 1NT

1NT åpning viser en hånd på 15-17HP, som er ^{Bal}. Åpningen kan inneholde 4-korts M og 5, 6 eller 7-korts m (6-3-3-2/7-2-2-2) eller 4-korts ♥/♠ og 5-korts ♣/♦ (4-2-5-2/4-2-2-5/2-4-5-2/2-4-2-5).

En sjelden gang i mellom må man åpne i 1NT med 4-4-4-1-hender, men da bør singeltonen være i m, med mindre det er E/K singel.

En 14HP-hånd med 5-6 gode minor og gode mellomkort kan oppjusteres til 1NT-åpning. En 17HP-hånd med 5-6 gode minor og gode mellomkort kan oppjusteres til 18-19NT. Likeledes kan en dårlig 18HP hånd med 3-3-3-4/3-3-4-3 dras ned til 1NT åpning, men en 15HP hånd med trillrund fordeling bør fortsatt åpnes med 1NT.

2.9.1 SH etter 1NT

ÅH		SH	
1NT	-	?	
	2♣		= «Drop-Dead Stayman». SH kan være svak og ønske å stoppe på 2-trinnet, så ÅH må svare 2♦, 2♥ eller 2♠. Kan være naturlig Bal Inv .
	2♦ ^(->♥)		= Overføring til ♥.
	2♥ ^(->♠)		= Overføring til ♠.
	2♠ ^(->m)		= Overføring til en eller begge m.
	2NT		= Lengst i ♦.
	3♣		= Lengst i ♣ eller like lang i m.
	2NT		= Inv m/4+♣+4+♦. ÅH bør melde 3m med MIN og 3+♣/♦ eller ugardert farge. ÅH bør ikke passe 2NT. Melder han 3♥/♠/NT, har han = MAX.
	3♣		= Naturlig Inv (HHxxxx i ♣). ÅH melder 3NT med utfyllende honnør.
	3♦		= Naturlig Inv (HHxxxx i ♦). ÅH melder 3NT med utfyllende honnør.
	3♥		= Naturlig Inv (HHxxxx i ♥). ÅH melder 3NT/4♥ med utfyllende honnør.
	3♠		= Naturlig Inv (HHxxxx i ♠). ÅH melder 3NT/4♠ med utfyllende honnør.
	3NT		= Spillemelding. Ingen interesse for M.
	4♣ ^(->♥)		= Overføring til ♥ ^(Sør-Afrikansk Texas) .
	4♦ ^(->♠)		= Overføring til ♠ ^(Sør-Afrikansk Texas) .
	4♥		= NF («Jeg vil spille sjøl.») SH har en overraskelse til FI.
	4♠		= NF («Jeg vil spille sjøl.») SH har en overraskelse til FI.
	4NT		= Kvantitativ SlemInv.

2♣ fra SH er «Drop-Dead Stayman». ÅH skal kun melde 2♦/♥/♠. 2♣ fra SH er normalt minst Inv, **men** SH har anledning til å passe ned svaret på 2♣ og en ny farge på 2-trinnet betyr at SH ønsker å 2-trinnet (= Drop-Dead). Da bør SH ha 4♠ i en ellers verdiløs hånd, og/eller en hånd som pga. kortfarge/renons ikke egner seg for NT.

Etter svaret 2♦ på 2♣ kan SH også hoppe i en M (= GF med 5-4 i M; «Smolen»). Da viser han 4-kort i hoppfargen og 5-kort i den andre M. Dette får kontrakten på riktig hånd uansett om vi lander i 3nT eller i 4M.

Hvis SH melder 2NT etter svaret på 2♣, er dette Bal Inv. Konsekvensen er at 1NT - 2NT normalt lover en Inv-hånd med 4+♣ og 4+♦. ÅH bør alltid gi minorpreferanse etter dette.

3♣ er alltid **ny søkemelding** etter svaret på 2♣. Meldingen brukes til å finne ut mer om fordelingen til ÅH.

2♣ har naturligvis også den «normale» Stayman i seg, dvs at man bruker konvensjonen med minst Inv-hender for å finne 4-4 tilpasninger i M.

Etter 1NT - 2♣ - 2♦/♥/♠ er direkte hopp til 4NT alltid **kvantitativt** og **ikke** RKCB. (For at det skal bli **RKCB**, må SH først avgi et CUE (eventuelt med hopp) som viser tilpasning til makkers viste farge, og etter CUE fra ÅH/retur til trumffargen, er 4NT **RKCB**.)

2.9.2 Konvensjoner etter 1NT

2.9.2.1 «Drop-Dead» Stayman

2♣ «Drop-Dead Stayman» viser en svak, skjev hånd, vanligvis **med eksakt 4-korts ♠ og en ukjent kortfarge** (minst 4-4 eller 5-3 (med 5-kort minor) i de to andre fargene). «Drop-Dead Stayman» benekter 5-kort M (som vises ved overføring).

Ny fargemelding av SH **på 2-trinnet** etter ÅH svar på 2♣ er alltid «Drop-Dead Stayman» og søker beste delkontrakt i farge. Makkerparet melder så økonomisk som mulig («sykler») inntil tilpass eller bedre (minst 4-3) er konstatert.

Denne konvensjonen gjør det mulig å bråstoppe etter en søkemelding (2♣) som ikke fører frem. I verste fall spiller man da på 4-3-tilpasning. SH kan derfor melde 2♣ på «hva som helst»!

Dersom SH kommer igjen med 2♠ som «Drop-Dead Stayman» over 2♦-svaret (og dermed benekter 4-korts ♥), og ÅH har max dobbel ♠, melder han 2NT på 2-3-5-4 eller 2-2-4-5 hvorpå SH melder sin beste minorfarge (3♣ hvis 3-3) som sign off. Har ÅH derimot 6-kort m og dobbel spar melder han 6-kortfargen sin og vet at han er i beste delkontrakt:

ÅH		SH
1NT	-	2♣
2♦	-	2♥
?		
Pass	= Minst 3♥ og ikke 4♠.	
2♠	= 3+♠ og ikke 3♥.	
3♣/♦	= spillemelding med 6-korts m. (har 2-2-6♦-3/2-2-3-6♣)	

ÅH		SH
1NT	-	2♣
2♦	-	2♠
?		
Pass	= Minst 3♠.	
2NT	= velg minor. Max dobbel ♠.	
3♣/♦	= spillemelding med 5+♣/♦.	

Med minst en 4-kort M, 8-9HP og en kortfarge (kan til og med være i ♠) bør SH undersøke muligheten for 4-4 tilpass i M. Hvis tilpass ikke kan etableres, kommer SH igjen med 2NT som Inv. Du må alltid gå gjennom 2♣ for å invitere til 3NT med en Bal hånd.

Siden «**Drop-Dead Stayman**» gjør det mulig for deg å melde 2♣ på nesten hva som helst, vil motparten ikke være fullt så ivrige som ellers når det gjelder ikke opplagte innmeldinger.

2.9.2.2 «Smolen»

Hvis SH har 5-4 i M og nok til utgang (10+HP) etter åpning 1NT kan han bruke «**Smolen**». I stedet for å overføre til en M og melde den andre, benytter SH seg av «**Drop-Dead Stayman**». Hvis ÅH da melder en M, er jo dette glimrende, men hvis ÅH sier 2♦, kan SH **hoppe i 4-kortfargen sin**, som er **GF** med 4-kort i hoppfargen og **5-kort i den andre M**. Da vil kontrakten:

a)	alltid komme på den sterke NT-hånden og
b)	ÅH vil vite nøyaktig hvilken kontrakt som bør spilles.

Når SH overfører til en M og deretter melder den andre M, så er det alltid **nøyaktig Inv.**

2.9.2.3 Kvantitative høyninger

Alle hopp fra 1NT eller 2NT til 4NT, og en høyning av 3NT til 4NT er kvantitative sleminviter. Etter 1NT - 2♣ - 2♦/♥/♠ er direkte hopp til 4NT alltid kvantitativ Inv og ikke **RKCB**. Det samme gjelder for:

ÅH		SH	og	ÅH		SH	og	ÅH		SH
2♣/♦	-	2♦/♥/♠		2♣/♦	-	2♦/♥/♠		2♣/♦	-	2♦/♥/♠
2NT	-	4NT		2NT	-	3♣		2NT	-	3♣
				3♦/♥/♠	-	4NT		3♦	-	3♥/♠
								4NT		

For at det skal bli **RKCB**, må SH først avgi et CUE (eventuelt med hopp) på 4-trinnet, som viser tilpasning til makkers viste (sist meldte) farge, og etter CUE fra ÅH/retur til trumffargen, er 4NT **RKCB**. Motparten melder over 1NT

Forsvaret mot innmelding over 1NT tar i bruk helt andre virkemidler enn bare NEG-X og Lebensohl. Alle de følgende regler gjelder også etter egen innmelding 1NT (15-18HP) over motpartens åpningsbud, og når MTH tar aksjon.

2.9.2.4 «Nilslands Slinkningor»

Hvis motparten dobler 1NT (**STRAFF-X**) i 2. hånd, bruker vi «Nilslands Slinkningor» (svensken Mats Nilslund) i 3. hånd. Den eneste kontrakt du aldri får lov til å spille er **1NT doblet**:

ÅH	-	MTV	-	SH
1NT		(x)		Farge = Fargen + fargen over (minst 4-4):
				2♣ = ♣ + ♦
				2♦ = ♦ + ♥
				2♥ = ♥ + ♠
				2♠ = ♠ + ♣
				2NT = Svak 5-5 i uspesifisert.

ÅH	-	MTV	-	SH
1NT		(x)		xx = Enfargehånd. Ber om 2♣, hvoretter:
2♣		pass		2♣ = Obligatorisk.
				Pass = ♣ (spillemelding)
				2♦ = ♦
				2♥ = ♥
				2♠ = ♠

ÅH	-	MTV	-	SH
1NT		(x)		pass = Enfargehånd. Ber om 2♣, hvoretter:
2♣		pass		2♣ = Obligatorisk.
				Pass = ♣ (spillemelding)
				2♦ = ♦
				2♥ = ♥
				2♠ = ♠

2.9.2.5 «Sør-Afrikansk Texas»

Sør-Afrikansk Texas (SAT) er direkte overføring på 4-trinnet etter 1NT åpning. 4♣ -> 4♥ og 4♦ -> 4♠. Denne typen overføring bruker vi:

1)	Når vi av en eller annen grunn ikke ønsker å få motparten med i meldingsforløpet. SAT har stor sperreeffekt, og vil gjøre at fienden må gjette hvis de ønsker å være med. Og da kan de like gjerne gjette helt galt.
2)	Når motparten melder inn etter 1NT, og vi ikke lenger har tilgang til overføringer på 2-trinnet, blir 4♣ og 4♦ fremdeles SAT dersom det er plass for dem.

Det kan godt brukes omvendt psykologi her, for det kan tenkes at du er interessert i at motparten skal melde på et høyt meldetrinn når de er i gunstig sone. Kanskje har du en overraskelse til dem? Prinsipp: **Rund til rund** farge og **spiss til spiss** farge^(=korresponderende).

SAT brukes imidlertid aldri etter NT-åpninger på minst 20 HP. Etter sterk NT er 4♣/♦ sleminvitt^{GF} i meldt m.

2.9.3 Fienden melder inn

2.9.3.1 MTH dobler

xx fra ÅH være styrkevisende (vise MAX: 16 gode -17HP). Alle andre meldinger fra ÅH viser MIN/svak MED (15-16 dårlige HP)

Uttak fra ÅH i 2♣ vil vise like lang i m eller lang ♣: xx44/xxx5/xxx6/2227. Tar ÅH ut i 2♦, har han lang ♦: xx5x/xx6x/2272. SH passer 3+♣ med like lang i m eller lengst i ♣. Med max 2♣ og 3+♦ tar SH ut i 2♦ etter ny dobling. Hvis ÅH etter uttak i ♦ går tilbake til ♣, har han den lange ♣-hånden. Hvis ÅH melder på 3-trinnet, har han 22(27). M-melding fra SH viser 5+♥/♠ og er spillemelding.

xx fra ÅH viser 2 4-kortfarger, og ber SH om å melde sin laveste minst 3-kortfarge (sykle).

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(pass)	-	pass	-	(x)
pass	-	(pass)	-	xx		

xx fra SH etter x i 4. hånd viser to 4-kortfarger, og ber om uttak i laveste 3+farge hos ÅH. (Men merk: xx etter x i 2. hånd er derimot en del av Nilsland! (enfargehånd).

2.9.3.2 MTV melder 2♣♦♥♠:

2.9.3.2.1 Negative X

Dobling av motpartens innmelding av farge på 2-trinnet er NEG-X fra SH. I motsetning til BUKs normale NEG-X, lover ikke denne doblingen M, men den lover 4-kort i minst 2 av 3 ledige farger.

ÅH		MTV		SH	
1NT	-	(2♣)	-	x	= RF. Minst 4HP og minst 4-4 i ♠+♥/♠+♣/♥+♠
1NT	-	(2♦)	-	x	= RF. Minst 4HP og minst 4-4 i ♣+♥/♣+♠/♥+♠
1NT	-	(2♥)	-	x	= RF. Minst 4HP og minst 4-4 i ♣+♦/♣+♠/♦+♠
1NT	-	(2♠)	-	x	= RF. Minst 4HP og minst 4-4 i ♣+♦/♣+♥/♦+♥

ÅH bør ta ut i laveste 4-kortfarge. Har han kun 4+-kort i motpartens farge, tar han ut i 2NT (viser godt hold) eller i laveste 3-kortfarge.

2.9.3.2.2 Innmelding 2 i farge

Hvis MTV melder inn en fargemelding på 2-trinnet, vil SHs fargemelding på 2-trinnet være 5+ og NF.

ÅH		MTV		SH	
1NT	-	(2♣)	-	2♦/♥/♠	= NF. 5+♦/♥/♠.
1NT	-	(2♦)	-	2♥/♠	= NF. 5+♥/♠.
1NT	-	(2♥)	-	2♠	= NF. 5+♠.

2.9.3.2.3 SH: 2NT/3♣/♦/♥

Hvis MTV melder inn en fargemelding på 2-trinnet, vil 2NT til og med fargen under innmeldingsfargen værers overføring! (Inkludert overføring til innmeldingsfargen!)

ÅH	-	MTV	-	SH	
1NT		(2♠)		?	SH skal overføre:
				2NT ^(→♠)	= Overføring til 3♣.
				3♣ ^(→♦)	= Overføring til 3♦.
				3♦ ^(→♥)	= Overføring til 3♥.
				3♥ ^(→♠)	= Overføring til 3♠.

Overføringen kan være sign off i fargen SH overfører til, men er GF dersom SH ikke passer når ÅH har latt seg overføre. Ny farge etter dette viser overføringsfargen + Ny farge^{GF}.

Overføring til MTVs innmeldingsfarge viser alltid 5-kort i umeldt M og benekter hold i innmeldingsfargen. Men: dersom innmeldingen var 2♠, kan overføringen være både med og uten hold, men alltid med 5-kort i umeldt M.

ÅH melder 3NT med ♠xx og hold, men må fullføre overføringen (= melde 3♠) uten hold og ♠xx, hvorpå SH melder 3NT hvis han har hold. Har heller ikke SH hold, melder han en m på 4 -trinnet eller satser på M-utgang på 5-2. Med 3-korts M-støtte går ÅH naturligvis i utgang.

Eksempel 1:

ÅH	-	MTV	-	SH	
1NT		(2♥)		?	
				x	= NEG-X, Har 2 av 3 ledige farger.
				2♠	= 5+♠ og sign off.
				2NT ^(→♠)	= Overføring til 3♣.
				3♣ ^(→♦)	= Overføring til 3♦.
				3♥ ^(→♠)	= 4-kort ♠ uten ♥-hold.
				3♠	= 5+♠ med ♥-hold!

Eksempel 2:

ÅH	-	MTV	-	SH	-	MTH
1NT		(2♥)		2NT		(pass)
3♣		(pass)		?		
				pass		= Spillemelding
				3♦		= Ekte (5♣ og 4♦) og GF!
				3♥		= benekter ♥-hold. Ikke 4♦. GF
				3♠		= 5♣ og 4♠ med ♥-hold. GF. ÅH melder:
				3NT		= ikke 4♠.
				4♠		= 4♠ tilpasning (4-4-fit).
				3NT		= ♥-hold og max 3♠.

Eksempel 3:

ÅH	-	MTV	-	SH	-	MTH
1NT		(2♥)		3♣ ^(→♦)		(pass)
3♦		(pass)		?		
				pass		= Spillemelding
				3♥		= benekter ♥-hold. Kan ha 4♠.
				3♠		= 4♠ med ♥-hold.
				3NT		= ♥-hold. Ikke 4♠.

Eksempel 4:

ÅH	-	MTV	-	SH	-	MTH
1NT		(2♥)		3♦ ^(→♥)		(pass)
?						
3♥						= Ikke ♥-hold. 4♠.
3♠						= 4♠ + ♥-hold. (Passering av fi-fargen).
3NT						= ♥-hold. MAX 3♠.

Eksempel 5:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(2♥)	-	3♦ ^(→♥)	-	(pass)
3♥	-	(pass)	-	?		
				3♠		= 5♠ med ♥-hold. GF.
				3NT		= ♥-hold og 5♠.
				4♣		= 4+♣ uten ♥-hold og 5♠.
				4♦		= 4+♦ uten ♥-hold og 5♠.
				4♠		= 5♠ uten ♥-hold.

Eksempel 6:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(2♥)	-	3♦ ^(→♥)	-	(pass)
3♠	-	(pass)	-	?		
				Pass		= Spillemelding.
				3NT		= Spillemelding. 5♠ med eller uten ♥-hold.
				4♣		= CUE med ♠. SlemInv.
				4♦		= CUE med ♠. SlemInv.
				4♥		= Renons i ♥ med ♠. SlemInv.
				4♠		= 5-4-tilpasning i ♠.

Eksempel 7:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(2♥)	-	3♦ ^(→♥)	-	(pass)
3NT	-	(pass)	-	?		
				4♣		= CUE med 6+♠. SlemInv.
				4♦		= CUE med 6+♠. SlemInv.
				4♥		= Renons i ♥ med 6+♠. SlemInv.
				4♠		= 6+♠. UBal

Eksempel 8:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(2♠)	-	3♦ ^(→♥)	-	(pass)
3♥	-	(pass)	-	?		
				pass		= Spillemelding. 5+♥.
				3♠		= Benekter ♠-hold. 5+♥.
				3NT		= ♠-hold. 5+♥.
				4♣		= CUE med ♥.
				4♦		= CUE med ♥.
				4♥		= Spillemelding.
				4♠		= Renons i ♠. ExRKCB.
				4NT		= RKCB m/♥.
				5♣		= Renons i ♣. ExRKCB.
				5♦		= Renons i ♦. ExRKCB.

2.9.3.3 SH: Hopp til 3M

Hopp til 3-trinnet i M er GF og viser 5-kort med hold i innmeldingsfargen.

Eksempel:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(2♥)	-	3♠	-	(pass)
?						
3NT	= Ikke 3+♠. Kan være MIN.					
4♣	= MAX, 3+♠ og CUE i ♣.					
4♦	= MAX, 3+♠ og CUE i ♦.					
4♥	= MAX, 3+♠ og CUE i ♥.					
4♠	= 3+♠ og MIN.					

2.9.3.4 Innmelding 2NT

Hvis motparten melder inn 2NT over vår 1NT, er dobling fra SH STRAFF-X mot 2NT, og setter opp kravpass på begge hender. Hvis 2NT er for uttak, er videre aksjon avhengig av hva 2NT viser.

Hvis motpartens 2NT innmelding betyr begge minor, er x fra SH NEG-X med minst 4-4 i begge M (setter ikke opp kravpass). Hvis SH senere kommer igjen med en dobling av uttaket i m, er dette fremdeles NEG-X, og ber ÅH om å melde 3M med 4-kort der. Med MAX, ikke 4M og hold i begge m, bør ÅH si 3NT. Med MIN, ikke hold i begge m og ikke 4-korts M, bør ÅH ta ut i laveste 3-korts M.

Hvis SH ikke har en eller begge M, og ønsker å straffedoble motparten i en minorfarge, bør han passe først og deretter doble etter uttak i minor fra motparten.

Selv om SH passer på 2NT bør ÅH straffedoble uttak i minor med MAX og minst Hxxx i fargen. Hvis SH etter dette tar ut i en annen farge, er det spillemelding svak SH.

Hvis ÅH dobler uttak i minor fra MTH, er dette forslag til straff med Hxxx i fargen (men husk, ÅH kan kun ha 15-17HP).

Hvis ÅH ikke har til å straffedoble MTH, bør han melde en M på 3-trinnet med MAX og 4-kort, og ellers passe.

Hvis SH melder 3♣, (laveste viste farge), viser han Inv+ og 5♥ + 4♠ (korresponderende). ÅH bør melde beste tilpasning på 3-trinnet med tilpass og MIN, og legge på til utgang med tilpass og MAX.

Hvis SH melder 3♦, viser han Inv+ og 5♠ + 4♥ (korresponderende). ÅH bør si 3 i beste tilpasning med MIN og melde utgang med tilpasning og MAX.

Hvis SH melder en M på 3-trinnet, er dette 5-kort og Inv med kun den fargen. ÅH får lov til å si 3NT uten tilpass og MAX med hold i begge m. Med 3+ i tilpass og 15HP bør han si 3 i fargen, og 4 med MAX.

Hvis 1NT - (2NT) betyr 1 eller 2 farger (uspesifiserte), vil x fra SH bety at han er interessert i STRAFF av motparten på 3-trinnet. Dobligen setter opp **kravpass** på begge hender.

ÅH dobler uttak fra MTH (STRAFF) med minst Hxxx i fargen. Senere doblinger fra SH er STRAFF.

Med interesse for å spille M-kontrakt (med 1 eller begge M), passer SH, og venter til MTV har tatt ut og MTH har deklartert, enten gjennom pass eller uttak i ny farge. Deretter dobler han med minst **Inv**.

Hvis SH tar ut med en farge på 3-trinnet, viser dette **fargen over**, og kan være for spill i den. ÅH bør melde fargen over, uansett hva han har.

2.9.3.5 Innmelding 3♣+

Hvis motparten melder inn 3♣ eller høyere, som betyr den meldte fargen, er dobling fra SH **STRAFF**, og setter opp **kravpass** på begge hender.

2.9.3.6 Kunstig innmelding

Når motparten melder en kunstig farge, som er **overføring til én farge**, er x utspills-x som viser 5-kortfarge og et ønske om å spille delkontrakt eller til og med å stampe i den fargen under gunstige forhold.

Hvis den kunstige innmeldingen viser 2 farger, enten spesifikke eller uspesifiserte, er x forslag til straff i (minst en av) motpartens egentlige farge(r), og setter opp **kravpass**. ÅH bør doble uttak fra MTH med Hxxx i fargen.

Eksempel:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(2♣)	-	x	-	(?)

(2♣ = begge M eller ♦/begge M). Åpneren skal forholde seg til doblingen som etter en STRAFFX:

1)	MTH passer. Da passer også ÅH.					
	Hvis MTV XX for uttak, vil SH vise hva han har:					
	Pass er for play i 2♣xx Farge er minst 4-kort og for play. 2NT = Inv . Ber om 4-kort nedenfra hvis mottak.					
2)	MTH xx: ÅH passer.					
	Hvis MTV tar ut i 2♦:					
	Dobler fra SH er sterkt forslag til STRAFF.					
	Pass er avventende. Kan ikke straffe 2♦.					
ÅH straffedobler med 4+♦. ÅH passer ellers.						

		Farge er minst 4-kort og for play.
		ÅH passer eller melder laveste 4-kort.
		2NT = Inv. Ber om 4-kort nedenfra hvis mottak.
		3♦ = Spør etter ♦-hold (GF).
		Uten ♦-hold melder ÅH 4-kort M om han har
		Uten ♦-hold melder SH 4♣.
3)	MTH tar ut i 2♦ (ekte):	
	a) ÅH x med minst 4-kort ♦.	
		SH står med eller melder 3♣ for play 2NT fra SH = Inv. 3♦ fra SH = Spør etter ♦-hold (GF).
	b) ÅH passer uten minst 4-kort ♦.	
		SH x med minst 4-kort ♦. SH passer med svakt uttak i ♣. SH melder 2NT som Inv. SH melder 3♣ for play. SH melder 3♦, GF som ber om 3NT med ♦-hold.
4)	MTH tar ut i 2♥ (ekte):	
	a) ÅH x med minst 4-kort ♥.	
		SH står med. SH melder 3♣ for play og 2NT = Inv. SH melder 3♥, GF som ber om 3NT med ♥-hold.
	b) ÅH passer uten minst 4-kort ♥.	
		SH x med minst 4-kort ♥. SH passer med svakt uttak i ♣. SH melder 2NT som Inv. SH melder 3♣ for play. SH melder 3♥, GF som ber om 3NT med ♥-hold.
5)	MTH tar ut i 2♠ (ekte):	
	a) ÅH x med minst 4-kort ♠.	
		SH står med. SH melder 3♣ for play. SH melder 2NT = Inv. SH melder 3♠, GF som ber om 3NT med ♠-hold.
	b) ÅH passer uten minst 4-kort ♠.	
		SH x med minst 4-kort ♠. SH passer med svakt uttak i ♣. SH melder 2NT som Inv. SH melder 3♣ for play. SH melder 3♠, GF som ber om 3NT med ♠-hold.

2.9.3.7 Dobling av overføring

Hvis motparten dobler en overføringsmelding fra SH, skal ÅH **passé med dobbelton** i overføringsfargen og la seg overføre med 3-korts støtte. For øvrig ignoreres doblingen. **Eksempel 1:**

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(pass)	-	2♦ ^(->♥)	-	(x)
?						
pass	= Dobbeltton i ♥.					
xx	= MAX og 4+ gode ♦. Sannsynligvis dobbel ♥. Ønsker å straffe motparten.					
2♥	= 3-korts ♥. Kan ha en dårlig 4-korts ♦.					
2♠	= MAX, 4♥ og 4♠.					
2NT	= MAX, 4♥ og Bal.					
3♣	= MAX, 4♥ og 5♣.					
3♦	= MAX, 4♥ og 5♦.					
3♥	= MIN og 4♥.					

Eksempel 2:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(pass)	-	2♥ ^(->♠)	-	(x)
?						
pass	= Dobbeltton i ♠.					
xx	= MAX og 4 gode ♥. Dobbel ♠. Interessert i STRAFF-X.					
2♠	= 3♠. Kan ha en dårlig 4-korts ♥.					
2NT	= MAX, 4-korts ♠ og Bal (4-3-3-3).					
3♣	= MAX, 4-korts ♠ og 4-korts ♣.					
3♦	= MAX, 4-korts ♠ og 4-korts ♦.					
3♥	= MAX, 4-korts ♠ og 4-korts ♥. Ikke interessert i STRAFF.					
3♠	= MIN og 4-korts ♠.					

Eksempel 3:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(pass)	-	2♥ ^(→♠)	-	(x)
pass	-	(pass)	-	?		

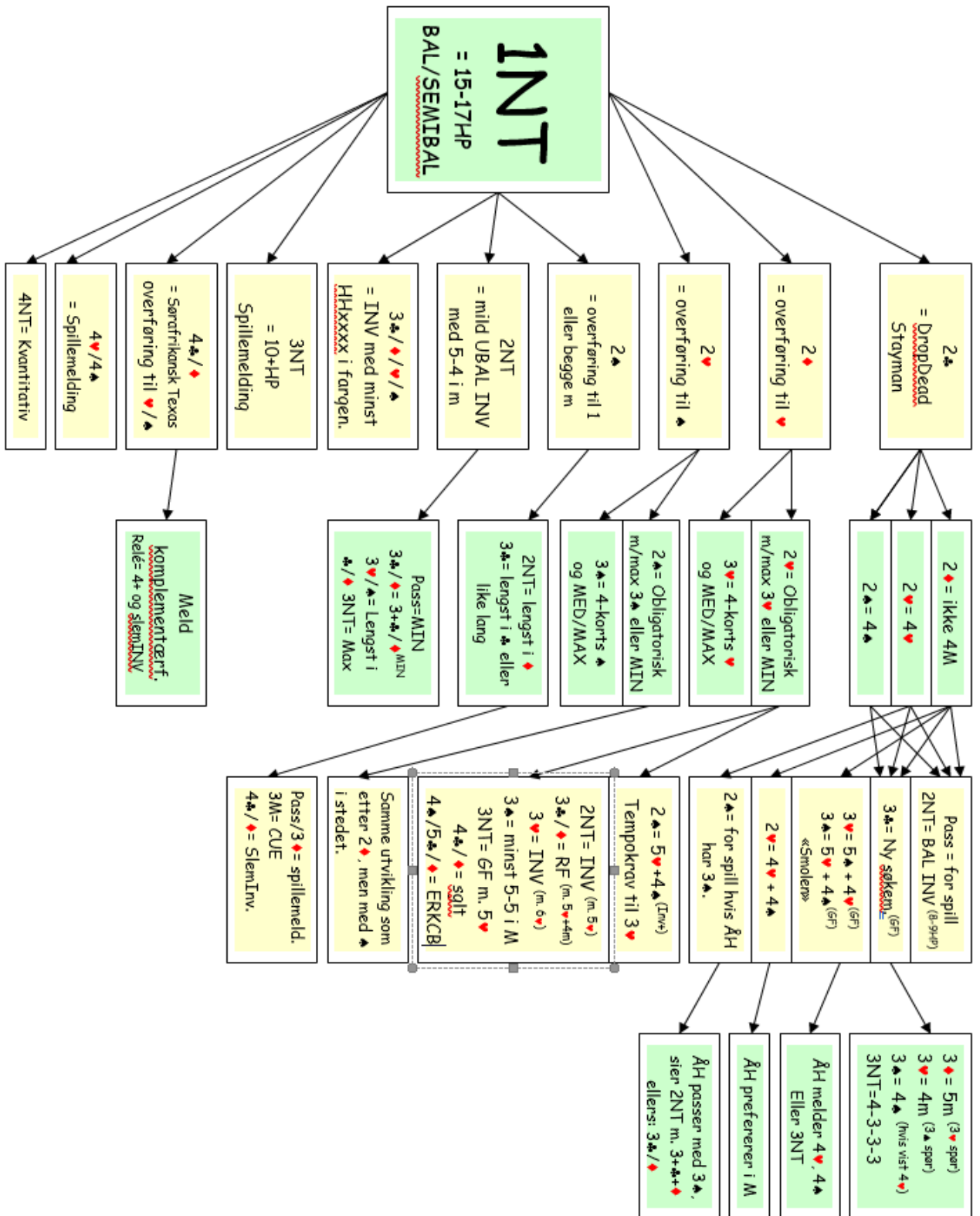
xx	= MAX og Bal.
2♠	= Spillemelding med 5+♠.
2NT	= Inv med 5+♠ og Bal.
3♣/♦	= Inv med 5♠ og 4+♣/♦.
3♥	= GF med 5♠. Mangler hold i ♥.
3♠	= Inv med 6+♠.
3NT	= GF med 5+♠ og Bal.
4♣/♦	= GF med 5+♠ og kort ♣/♦. Slem-Inv.
4♥	= GF med 5+♠ og kort ♥. Slem-Inv.
4♠	= GF med 6+♠. Ingen sleminteresse.

2.9.4 Den røde tråden

1)	X er negativ på 2-trinnet (viser 2 av 3 ledige 4-kortsfarger) og forslag til STRAFF-X på 3-trinnet og høyere. Hvis SH melder en gang til over ÅH uttak i farge, er dette RF.
2)	Melding av ny farge på 2-trinnet er spillemelding (NF).
3)	X av innmeldingen 2NT er spesiell, og helt avhengig av hva 2NT betyr. Setter oftest opp kravpass. Ny melding fra SH etter uttak fra fienden er GF.
4)	Melder SH 2NT eller høyere, over fiendens innmelding på 2-trinnet, er dette overføring til fargen over. Setter ikke opp kravpass. Ny melding fra SH etter dette er GF.
5)	X av fargeinnmelding på 3-trinnet som viser ekte farge, er STRAFF.
6)	X av innmelding som viser en annen farge er STRAFF-X i den meldte fargen, og viser 5+ i fargen, at man kan være interessert i å konkurrere på delkontraktnivå, stampe (under riktige forhold) og doble minst én av motpartens farger. Dessuten kan det gi makker et godt utspill.
7)	Dobling fra SH over en melding fra fienden som viser to andre farger, viser at du kan straffedoble minst en av motparten farger.
8)	Overføring til fi-fargen viser 5-kort M uten hold (kan ha hold hvis fargen var ♠) og ber ÅH fullføre overføringen dersom han heller ikke har hold.
9)	Enhver melding av selve fi-fargen benekter alltid hold (gjelder på begge hender). GF.
10)	Den som passerer fiendens innmeldingsfarge på 3-trinnet, bekrefter samtidig hold i fiendens meldte farge og GF!

11)	Direkte overmelding av fiendens farge viser 4-kort M uten hold. GF.
12)	For øvrig gjelder det stort sett å gi billigste opplysning.
13)	Når Fi har meldt inn slik at overføringer ikke lenger virker på 2-trinnet, er det fremdeles mulig å overføre direkte til 4M med SA-Texas (SAT: hopp til $4\clubsuit^{(-\heartsuit)}/\diamond^{(-\spadesuit)}$). Forutsetningen er naturligvis at Fi ikke har meldt inn $4\clubsuit$ eller høyere. Prinsippet er at kontrakten skal på den sterke hånden.

2.10 Flowchart for åpning 1NT



2.11 Åpning 2♣

Åpning 2♣ viser:

a)	20+HP	fargehånd ^(UBal)	med 5+♣/♦/♥/♠.
b)	22-23NT ^(Bal)	(uten hopp), NT-hånd	kan ha 5M eller og inntil 7m.
c)	26-27NT ^(Bal)	(med hopp), NT-hånd	kan ikke ha 5M, men kan ha inntil 7m).

Åpningen 2♣ er i seg selv **tempokrav** til **nivået under utgang**: 2NT, 3♥/♠ eller 4♣/♦. Det finnes ingen slike ting som dobbel negativ e.l. Av denne grunn bør ÅH tenke seg godt om før han åpner med 2♣. Hvis hånden ikke er god nok til å dekke opp tempokravet, bør ÅH finne en annen åpningsmelding.

SH har kun disse 6 meldealternativene:

Melding	HP	Beskrivelse
2♦ ^(♥)	= 5+HP ^{GF}	minst ♥xxxx.
2♥ ^(♠)	= 5+HP ^{GF}	minst ♠xxxx.
2♠ ^{Neg}	= 0-4HP ^{NF}	Eneste svake alternativ, kan stoppe når tempokrav er nådd.
2NT ^(*)	= 5+HP ^{GF}	Minst ♣xxxxx.
3♣ ^(♦)	= 5+HP ^{GF}	minst ♦xxxxx.
3♦ ^{Pos}	= 5+HP ^(Bal GF)	Dekker alle SH uten 4+M eller 5+m: 33(34) eller (23)44.

SH har altså kun én melding som **ikke** er **utgangskrav**: 2♠^{0-4HP}. Alle andre svar enn 2♠ fra SH etablerer **GF**, men etter 2♠ kan man greie å stoppe når tempokravet er nådd:

ÅH	SH	
2♣	2♠ ^(0-4HP)	
?		
2NT ^{NF}		Tempokrav nådd.
3♣ ^{RF}		3NT eller 4♣.
3♦ ^{RF}		3NT eller 4♦.
3♥ ^{NF}		Tempokrav nådd.
3♠ ^{NF}		Tempokrav nådd.

Etter 2♦^(♥) og 2♥^(♠) fra SH^{GF}, kan ÅH melde SHs viste M (2♥/♠) med **minst 3-korts støtte**. Dette er en forpliktelse som betyr at ÅH gjerne vil spille DHs M (fremfor sin egen eventuelt farge) hvis man kan etablere en 8-korts tilpasning. Dette fungerer omtrent på samme måte som etter 1♣ - 1♦/♥ og 1♦ - 1♥. Det er ikke fastslått fargetilpasning (8 kort til sammen) før a) SH viser 5-kort eller b) ÅH avgir en melding som viser 4-kortsstøtte.

Med 4-korts støtte bør ÅH omtrent **alltid** la seg overføre, for (minst) 4-4 i M spiller vanligvis utrolig bra.

Etter 2NT^(*) eller 3♣^(♦) fra SH kan ÅH undersøke fargens kvalitet og lengde ved å melde den på billigste nivå (**GAMMA**). I m ligger det imidlertid ingen forpliktelse i dette. ÅH kan velge å overse (/vente med å vise) en m-tilpasning og heller fremme sin egen langfarge først, eller melde 2/3NT.

Det er viktig å merke seg at ved å «la seg overføre» lover ÅH at han er interessert i og villig til å spille kontrakten i SHs M. Med bare 3-kort støtte kan ÅH derfor velge å vise fram egen langfarge eller en sterk NT fremfor å støtte SH. Men selv om han velger å vise 3-korts støtte, etablerer dette altså ikke fargetilpasning. For at **trumfen skal bli satt** må altså enten SH vise 5-kort i fargen (2NT^(vridd), 3♥ eller 3NT), eller ÅH må vise 4-kort.

Så lenge trumfen ikke er satt, kan SH vise en Canapé i m (3♣/♦) i sin andre melding. Det er få farer forbundet med dette, siden SHs første melding var GF. Etter vist Canapé på SH (og også etter 2♠) står det ÅH fritt å vise fram sin egen 5-kortsfarge.

Det vanlige med sterke 2♣ åpninger er at ÅH blir en verdinorm for begge hender, mens de verdier som ligger hos SH blir oversett eller i hvert fall dårlig ivaretatt. I BUKs 2♣ benytter altså SH **overføringer**, og disse har flere soleklare fordeler:

1	Overføringene skaper et kunstig meldenivå mellom 2- og 3-trinnet, som gjør at mye mer info ser dagens lys på kortere tid.
2	Du får en dobbel mulighet for å finne M-tilpasning : ÅH får først vite om SH har en 4+M eller 5+m, og hvis ÅH har en mulig tilpasning, kan man komme tidlig i gang med et konstruktivt meldingsforløp. Merk at ÅH da viser interesse for å spille i den fargen. Hvis han ikke melder SH farge (lar seg overføre), viser han egen farge/NT.
3	Hvis ÅH har 4-korts støtte eller SH etter overføringen setter trumfen gjennom å vise 5-kort, blir SHs farge trumf, og ÅHs eventuelle egen farge forsvinner.
4	Overføringsfargen er ofte motpartens farge, og for å vise at de har denne fargen er det vanlig å doble overføringsmeldingen. Men doblinger har overhodet ingen innvirkning på systemet (en ikke-melding), så det er « system on ». BUK kommer langt heldigere ut av dette enn motparten.

Hvis SHs melding ikke skulle passe for ÅH, etter SHs 2♠^{Neg} eller hvis trumftilpasning ikke blir etablert, har ÅH fremdeles nøyaktig de samme mulighetene som i andre naturlige meldesystemer etter sterk 2♣, og kan vise frem sin egen farge. Siden han også kan velge å totalt overse SHs viste farge og fremme sine egne interesser gjennom egen farge/NT, vil BUK-spillere aldri tape noe på overføringsmeldingene, men kan derimot kunne tjene enormt på dem.

Hvis SH har begge M overføres først til den lengste. Med 4-4 i M overføres det til lavest rangerende (2♦^(♥)). Med 5-5 i M overføres først til den høyest rangerende (2♥^(♠)).

Hvis ÅH hopper i makkers viste M (2♣ - 2♦^(♥) - 3♥ eller 2♣ - 2♥^(♠) - 3♠), viser dette 4+støtte i SHs M, etablerer denne som trumf og er samtidig en **ETA spørremelding**, som spør om hvordan SHs farge ser ut.

Hvis ÅH melder 3♣ over 2NT^(♠) eller 3♦ over 3♣^(♦), er dette samtidig en **GAMMA spørremelding**, som spør om hvor lang og toppsterk SHs m-farge er. Trumfen er ikke satt ennå, men den aktuelle m-fargen er foreløpig trumf hvis man CUE-bidder eller etter RKCB, med mindre noe annet er avtalt i mellomtiden.

Etter SHs svar på **ETA** og **GAMMA** er ny farge fra ÅH på billigste nivå **EPSILON spørremelding**, som tar sikte på å avdekke hvor man mangler dekning før man eventuelt melder slem. ÅH bør nøye planlegge meldingene sine hvis han skal benytte spørremeldinger, for de tar forferdelig mye plass i meldingsforløpet.

Hvis ÅH melder 2NT²²⁻²³, blir meldingsforløpet resatt. Det SH tidligere har vist forsvinner, og SH benytter Puppet Stayman (3♣), overføringer (3♦^(→♥) og 3♥^(→♠)) og Minor Stayman (3♠). Hvis SH melder 4♣/♦ over 2NT, er dette **IKKE SAT** (Sør-Afrikansk Texas), men ekte farge og Slem-Inv i m. Avslag: 4NT - aksept: CUE.

Hvis ÅH hopper til 3NT over 2♦^(♥)/2♥^(♠) fra SH, viser han 26-27HP, benekter 3+støtte i SHs farge og benekter 5+M/m. SH benytter Stayman (4♣), Overføringer (4♦^(→♥) og ♥^(→♠)) og Minor-stayman (4♠) over 3NT. Svarene er de samme, bare ett meldenivå høyere.

2.11.1 SH etter 2♣

2♦ ^(♥)	5+HP ^{GF} og minst xxxx i ♥. Med både 4M og 5+m skal M gis PRI .
2♥ ^(♠)	5+HP ^{GF} , og minst xxxx i ♠.
2♠ ^(Neg)	0-4HP ^{NF} uansett fordeling. Sekkepost for alle negative SH.
2NT ^(♠)	5+HP ^{GF} med minst xxxxx i ♣.
3♣ ^(♦)	5+HP ^{GF} med minst xxxxx i ♦.
3♦	5+HP ^{GF} GF. Sekkepost for alle positive svarhender uten 4M eller 5m: 33(34)/(23)44.
3♥	Gående 6-korts ♥ med max 1 taper (minst ♥KDxxxx) ^{GF} .
3♠	Gående 6-korts ♠ med max 1 taper (minst ♠KDxxxx) ^{GF} .
3NT	Gående minst 6 kort ett eller annet sted (EKDxxx) ^{GF} .

2.11.1.1 SH har 4+♥/♠

Melding av 2♦^(♥)/2♥^(♠) viser 4+kort i ♥/♠ og minst 5+HP^(GF). ÅH lar seg overføre med 3+i den viste M, og SHs M blir trumf hvis 8-kortstilpasning kan etableres. Med 4-kort i vist M kan ÅH etter 2♣ - 2♦^(♥)/♥^(♠) hoppet til 3♥/♠ (vist M). Dette bekrefter minst 4-kortsstøtte, setter vist farge som trumf og er en **ETA spørremelding**:

Eksempel:

ÅH		SH		
2♣	-	2♥ ^(♠)		
3♠	-	?		
		3NT	1. trinn	= ♠knxxx (eller dårligere).
		4♣	2. trinn	= ♠Hxxx.
		4♦	3. trinn	= ♠HHxx.
		4♥	4. trinn	= ♠Hxxxx eller lenger.
		4♠	5. trinn	= ♠HHxxx eller lenger.
		4NT	6. trinn	= ♠EKDx(x) eller lenger.

Hvis svaret viser H eller HH, vil reléfargen under utgangsnivå spørre hvilke honnører SH har:

		H		HH
Trinn 1	=	D	eller	KD
Trinn 2	=	K	eller	ED
Trinn 3	=	E	eller	EK

2.11.1.1 Motparten dobler

Hvis motparten dobler eller melder, vil **DOPI/ROPI** erstatte de 2 første trinnene. Alle nye farger fra the ÅH etter svaret på **ETA** vil bli **EPSILON** spørremeldinger. (Se **EPSILON**)

2.11.1.2 SH har 5+♣/♦

Hvis SH sier 2NT^(*) eller 3♣^(♦) på 2♣ (= overføring med 5+HP og 5+♣/♦), bør ÅH med 3+støtte melde 3♣ (**GAMMA** Spørremelding) på 2NT og 3♦ på 3♣. Hvis **SH** har 6+ er fargen trumf.

Alle andre fargemeldinger fra ÅH etter SHs 2NT^(*)/3♣^(♦) er naturlig 5-kort.

Melder ÅH 3NT over 2♣-2NT^(*)/3♣^(♦), viser han i utgangspunktet 22-23HP, og dette er forslag til kontrakt uten støtte i overføringsfargen. SH bruker **Puppet Stayman**, **Overføringer** og **Minor Stayman** på 4-trinnet over 3NT.

Med 26+HP bør ÅH hoppe til 4NT, som viser det samme, men med slemambisjoner. SH kan passe med MIN og dårlig farge, men med tilleggsv verdier bør han svare på RKC. SH bruker **Puppet Stayman**, **Overføringer** og **Minor Stayman** på 5-trinnet over 4NT.

Eksempel:

ÅH		SH		
2♣	-	2NT ^(*) ?		
3♣	-			
		3♦	1. trinn	= ♣knxxxx eller dårligere.
		3♥	2. trinn	= ♣Hxxxx.
		3♠	3. trinn	= ♣HHxxx.
		3NT	4. trinn	= ♣Hxxxxx eller lengre.
		4♣	5. trinn	= ♣HHxxxx eller lengre.
		4♦	6. trinn	= ♣EKDxx.
		4♥	7. trinn	= ♣EKDxxx eller lengre.

Etter svar på **GAMMA** blir ny farge **EPSILON**. Ny **GAMMA** i samme farge spør hvilke(n) honnør(er) H representerer. Svar som etter gjentatt **ETA**.

		H		HH
Trinn 1	=	D	eller	KD
Trinn 2	=	K	eller	ED
Trinn 3	=	E	eller	EK

2.11.1.3 SH melder 2♠

2♠^(Neg) fra SH er systemets eneste negative svar på 2♣, og den eneste meldingen som gjør at vi kan stanse under utgang. Den viser 0-4HP. Etter svaret 2♠^(Neg) vil alle meldingene fra ÅH være naturlige. (Ingen spørremeldinger, ikke dobbel negativ etc.)

Hvis ÅH melder 2NT over 2♠^(Neg), viser han en Bal 22-23HP hånd, og meldingsforløpet resettes. SH kan passe 2NT siden tempokravet er nådd, men kan også bruke **Puppet Stayman**, **overføringer** på 3-trinnet og **Minor Stayman**).

Vanligvis viser 3NT 26+HP, men etter svaret 2♠^(Neg) vil meldingen 3NT oftest uttrykke en hånd som ønsker å spille 3NT. ÅH kan da være svakere enn 26HP, men ser mange stikk.

Hopp direkte til utgang i en farge etter svaret på 2♣ er **alltid spillemelding** fra ÅH. SH bør respektere dette, med mindre han har en hånd som er god nok til å undersøke slemmulighetene videre.

Melder ÅH 3♣/♦ over 2♠^(Neg), viser dette 5+ i fargen og er tempokrav til 3NT eller 4♣/♦.

Melder ÅH ♥/♠ over 2♠^(Neg), viser dette hvor mange stikk han tror han har i forhold til en verdiløs SH uten tilpasning. 3♥/♠ viser da 9 stikk^(NF), tempokravet er nådd, og en blank SH kan derfor passe. Men SH bør imidlertid lete med lys og lykte etter noe som kan gi ett stikk på hans hånd (f.eks. en dobbelton med 3-korts trumfstøtte), og legge på til utgang hvis han kan finne en slik verdi. 4♥/♠ fra ÅH over SHs 2♠^(Neg) viser 10 stikk osv. SH melder 3♦

Dersom SH har en positiv Bal SH med verken 4-kort M eller 5-korts m, viser meldingen 3♦ enten 33(34) eller (23)44.

2.11.1.4 SH med gående M/m

Hvis SH hopper til 3♥/♠ over åpning 2♣, viser han **langfarge** i meldt farge, med **max ett hull** (minst KDkn10xx). ÅH kan undersøke fargen gjennom fargen over (**relé**).

Hvis SH hopper til 3NT over 2♣, viser han **en gående minst 6-kortfarge** (**EKDxxx**) ett eller annet sted (ÅH vil alltid kunne se hvor). 4♣ er relé og spør om lengden (4♦ = 6-kort, 4♥ = 7-kort osv.). 4♦ er CUE og ber om CUE, 4♥/♠ viser egen supergod farge og dårlig tilpasning til den gående fargen. 4NT er RKCB med SHs gående farge som trumf. Hvis ÅH melder 4M, bør SH ikke passe med mindre han er renons i fargen.

Eksempel 1:

ÅH		SH
2♣	-	3♥
?		
3♠	-	= Hvordan er fargekvaliteten?
		3NT = ♥KDkn10xx eller ♥EDkn10xx.
		4♣ = ♥EKkn10xx.
		4♦ = ♥EKD10xx.

Eksempel 2:

ÅH		SH
2♣	-	3NT
?		
4♣		= Hvor lang er fargen?
		4♦ = 6-kort
		4♥ = 7-kort, osv.
4♦		= CUE med den gående fargen som trumf.
4♥		= ÅH har egen god farge (6+) uten tilpass. SH bør ikke passe uten gode grunner.
4♠		= ÅH har egen god farge (6+) uten tilpass. SH bør ikke passe uten gode grunner.
4NT		= RKCB med SHs gående farge som trumf.

Eksempel 3:

ÅH		SH
2♣	-	?
		4♣ = Sør-Afrikansk Texas ^(Komplementær) : Viser gående 7+♥ med max en D utenom.
		4♦ = Sør-Afrikansk Texas ^(Komplementær) : Viser gående 7+♠ med max en D utenom.
		ÅH melder reléfargen for å finne ut hvor lang. (Starter med 7-korts).

2.11.1.5 ÅH melder 2NT

Hvis ÅH melder 2NT etter et hvilket som helst svar på 2-trinnet, viser dette 22-23HP^{Bal}, men ÅH kan også ha 26+HP etter svarene 2♦^(♥)/2♥^(♠), for positivt svar på 2♣ er GF, og det blir lettere å finne tilpassning jo lavere meldnivået er. 2NT fra ÅH kan ha (5x)xx eller 22(72).

Uansett hva SH viste i sitt første svar på 2♣, er dette ikke lenger valid. Spillet er nå en tom tavle, der man starter om igjen fra begynnelsen. SH benytter **Puppet Stayman** (3♣), **Overføringer** (3♦^(→♥)/3♥^(→♠)) eller **Minorstayman** (3♠), men har anledning til å passe ned 2NT med en helt blank hånd etter først å ha meldt 2♠^(0-4HP).

Eksempel:

ÅH	SH
----	----

2♣	-	2♥	
2NT	-	?	
3♣			= Puppet Stayman .
3♦ ^(→♥)			= Overføring til ♥ (5+♠ og 4+♥).
3♥ ^(→♠)			= Overføring til ♠ (5+♠).
3♠			= Minor Stayman . (SlemInv, lover minst én 4-korts m.)
3NT			= Spillemelding.
4♣			= Sleminvitt med lang og god 6+♣. (NB! Ikke SAT!)
4♦			= Sleminvitt med lang og god 6+♦. (NB! Ikke SAT!)
4♥			= Spillemelding. (Har en overraskelse eller 3 til FI!)
4♠			= Spillemelding. (Har en overraskelse eller 3 til FI!)
4NT			Kvantitativ SlemInv.

Hvis ÅH hopper til 3NT (26+HP), kan SH bruke **Puppet Stayman**, **Overføringer** og **Minor Stayman** på 4-trinnet. Svarene er de samme, bare et hakk høyere.

2.11.2 Spesialmeldinger

ÅH har 3 spesialmeldinger etter 2♠ fra SH: hopp til 4♣, 4♦ eller 4NT, som alle er kanonsterke GF hender og meget sterke SlemInv med hender som er vanskelige å beskrive ellers:

ÅH		SH	
2♣	-	2♠ ^(0-4HP)	
?			
4♣	= 6+♣ og 5+♥.		Meldingen ber i første rekke om en preferanse til 4♥ eller 5♣, når SH ikke har tilpasning og heller ikke kan se noen ekstra stikk. SH bør øke svaret sitt med ett trinn for hvert ekstra stikk han kan se med tilpasning til minst 1 av ÅHs farger. Etter 4♥: 4NT = RKCB, Ny = CUE.
4♦	= 6+♦ og 5+♠.		Meldingen ber om en preferanse til 4♠ eller 5♦, som SH bør melde uten tilpasning og uten noen ekstra stikk på sin hånd. Samme prinsipper som etter 4♣ fra ÅH.
4NT	= enten 6+♣ og 5+♠ (sorte) eller 6+♦ og 5+♥ (røde).		SH tar ut i sin laveste 3+kort m. Hvis ÅH deretter melder en annen farge på billigste nivå, viser han om det er to svarte eller to røde farger han har. Hvis dette gjør at SH ser en M-tilpasning, skal han høyne meldenivået til 6♥/♠ med ett ekstra stikk, og til 7♥/♠ med to ekstra stikk.

NB! Hvis ÅH er kanonsterk med minst 6-5 i m [11(65), (02)(65), (10)(75) eller 00(76)], åpner han **IKKE** i 2♣, men i 2NT, som viser begge m! Etter SHs preferanse i m (3♣/3♦)^{PRI}, melder ÅH CUE med 3♥/♠^{RF}, og det forlanger et CUE fra SH^{PRI} hvis han overhodet har noe å CUE (også kortfarge).

2.11.3 Konvensjoner etter 2♣

2.11.3.1 Puppert Stayman

Puppert Stayman og **Overføringer** brukes etter sterke NT-åpninger på mer enn 20HP (dvs. NT som første gjenmelding etter åpningene 2♣ og 2♦ åpning), og dessuten på NT-meldinger og NT-innmeldinger på 2-trinnet (2NT som innmelding = 15-18HP). En slik NT-hånd kan utmerket godt inneholde 5-korts M, i tillegg til alle de «normale» Bal fordelingene som preger NT-åpninger i BUK.

ÅH		SH	eller:	ÅH		SH
2♣ ^(Sterk)	-	2♦ ^(♥) /♥ ^(♠) /♠ ^(Neg)		2♦ ^(Multi)	-	2♥/♠
2NT ^(22-23NT)				2NT ^(20-21NT)		

Etter 2NT fra ÅH (og også etter 3NT) over svaret på 2♣ og 2♦ åpning, vil laveste melding i ♠ fra SH være **MinorStayman**. Denne meldingen spør etter 4-korts minorfarge, og er en **SlemInv**.

2.11.3.2 MinorStayman

ÅH		SH
2♣	-	2♠ ^(0-4HP)
2NT	-	3♠
?		
3NT	= Ingen 4-korts m.	
4♣	= 4-korts ♣, kan også ha 4-korts ♦.	
4♦	= 4-korts ♦, har ikke 4-korts ♣.	

2.11.3.3 Spørremeldinger

NB! Spørremeldinger brukes kun av ÅH under **utgangsnivå** etter svaret på 2♣ åpning når SH har vist:

a)	4-korts M eller
b)	xxxxx i m.

2.11.3.4 ETA-spørremelding

ETA Spørremelding brukes etter ÅHs 2♣ og SHs svar 2♦^(♥) (= ♥xxxx) eller 2♥^(♠) (= ♠xxxx). Et hopp til 3♥/♠ (SHs viste M) fra SH viser 4+ i **ETA**-fargen, setter den som trumf og spør om hvordan fargen ser ut i toppen.

Eksempel:

ÅH		SH
2♣	-	2♦ ^(♥)
?		
2♥	= 3+♥. ÅH eller SH må melde ♥ en gang til for at ♥ skal bli trumf.	
3♥	= 4+♥ og ETA ^{GF} . Lover 4+♥ og ♥ er trumf. Hvordan ser ♥-fargen ut?	

2.11.3.4.1 Svar på ETA

= 1. trinn	= ♥Jxxx(x) eller dårligere.
= 2. trinn	= ♥Hxxx
= 3. trinn	= ♥HHxx
= 4. trinn	= ♥Hxxxx eller lenger
= 5. trinn	= ♥HHxxx eller lenger
= 6. trinn	= ♥EKDx(x) eller lenger.

Hvis svaret er H eller HH, vil reléfargen under utgangsnivå være fornyet **ETA** og spørre hvilken/hvilke honnører SH har:

		H:	HH:
Første trinn	=	D	KD
Andre trinn	=	K	ED
Andre trinn	=	E	EK

Hvis motparten dobler/melder, erstatter **DOPI/ROPI** de første to meldetrinnene. Alle nye farger fra ÅH etter svaret på fornyet **ETA** blir **EPSILON** spørremeldinger.

NB! ETA kan kun brukes under utgangsnivå.

NB2! Melder ÅH **NT under utgangsnivå**, er dette et signal til **ikke** å bruke **EPSILON** etter svaret på **ETA**, men å gå over til naturlige meldinger (**CUEBids** osv.).

NB3! Det kan være grunn til å advare mot vettløs bruk av **ETA**, for konvensjonen tar så mye plass at man bør være temmelig sikker på at man skal i slem før man bruker den.

2.11.3.5 GAMMA Spørremelding

Etter svarene 2NT^(*) og 3♣^(♦) på 2♣ åpning, kan ÅH benytte 3♣ og 3♦ (SHs viste farge) som **GAMMA Spørremelding**. Dette etablerer SHs m som foreløpig trumf. ÅH bør være sleminteressert, for svarene tar stor plass.

Etter svaret på **GAMMA**, vil 4♣/♦ (gjentagelse av SHs farge under utgangsnivå) bli **Gjentatt GAMMA** og spørre om hvilke(n) honnør(er) SH har, mens alle nye farger vil bli **EPSILON** spørremeldinger.

NB! Hvis ÅH melder 3NT etter svaret på en spørremelding, er dette et signal til å gå over til et helt naturlig meldingsforløp (med CUE-bids osv). **Eksempel:**

ÅH		SH		
2♣	-	2NT ^(*)		
3♣	-	?		
		3♦	= 1. trinn:	♣knxxxx eller dårligere.
		3♥	= 2. trinn:	♣Hxxxx.
		3♠	= 3. trinn:	♣HHxxx.
		3NT	= 4. trinn:	♣Hxxxxx eller lengre.
		4♣	= 5. trinn:	♣HHxxxx eller lengre.
		4♦	= 6. trinn:	♣EKDxx.
		4♥	= 7. trinn:	♣EKDxxx eller lengre.

2.11.3.6 EPSILON Spørremelding

Etter svaret på **ETA** eller **GAMMA**, (og også etter en annen **EPSILON**) vil ÅHs melding av ny farge (men ikke en eventuell reléfarge) være **EPSILON** spørremelding. Denne spør om hvilke kontroller (KTR) SH har i den meldte fargen.

2.11.3.6.1 SHs Visning av kontroller

Første trinn	=	Ingen KTR i fargen (minst xxx).
Andre trinn	=	3. KTR. i fargen (D/xx).
Tredje trinn	=	2. KTR. i fargen (K/x).
Fjerde trinn	=	1. KTR. i fargen (E/-).

2.11.3.6.2 Gjentatt EPSILON

Hvis ÅH melder samme **EPSILON**-farge igjen med en gang, er dette «**gjentatt EPSILON**», og dette spør om den viste kontrollen var en stjelekontroll eller en ekte KTR.

Første trinn	=	Stjelekontroll i kortfarge.
Andre trinn	=	Ekte KTR (honnør i fargen).

Melding av ny farge etter svaret på **EPSILON** er ny **EPSILON**, denne gangen i den nye fargen. Svarene er de samme. Hvis ÅH har meldt **EPSILON** i to forskjellige farger og deretter returnerer til den første, er dette spørsmål om **ekstrakontroller** i fargen.

2.11.3.6.3 Ekstrakontroller

Hvis svarhånden har vist 2. eller 1. KTR.:

Første trinn	=	Ingen andre kontroller i fargen.
Andre trinn	=	Jeg har også 2. KTR (1. svar viste 1. KTR.) Jeg har også 3. KTR (1. svar viste 2. KTR.)
Tredje trinn	=	Jeg har også 3. KTR (1. svar viste 1. KTR.)

En lur regel er å planlegge **EPSILON** godt, med tanke på hvilke svar man tåler. Det kan være lønnsomt å starte **EPSILON** i den laveste av 2 farger man har tenkt å spørre i.

NB! Hvis motparten blander seg inn i meldingsforløpet etter en **GAMMA**, **ETA** eller **EPSILON**, vil **DOPI/ROPI** alltid erstatte de to første trinnene.

2.11.4 2♣ blir doblet

ÅH	-	MTV	-	SH
2♣		(x)		<p>?</p> <p>xx = Sterkt ønske om å spille 2♣xx. Minst H10xxx i ♣.</p> <p>2♦^(♥) = System</p> <p>2♥^(♠) = System</p> <p>2♠^(Neg) = System</p> <p>2NT^(♠) = System</p> <p>3♣^(♦) = System</p> <p>3♦ = System</p>

2.11.5 Fienden melder inn

Pass	= Benyttes av SH når x/melding ikke passer eller han har en svak hånd. Kan være straffepass!
x	= Negativ dobling over innmelding 2♦, 2♥ og 2♠, ellers STRAFF-X over alle meldinger høyere enn 2♠.

Ved innmelding 3NT+ er dobling advarsel mot å gå videre. Pass er mer positivt.

2.13 Åpning 2♦

Åpning 2♦ er Multi. Åpningen viser Svake 2♥/♠ (6-10HP), 20-21NT eller 24-25NT (med hopp).

I faresonen i 1. og 2. hånd bør man ha minst HHxxxx^(max farge) eller bedre i en svake 2M. Hånden bør inneholde 9-10HP^(MAX).

Utenfor sonen i 1. og 2. hånd og i faresonen i 3. og 4. hånd bør fargen minst være Hknxxxx, altså en farge som tåler utspill fra en honnør hos makker. Hånden kan inneholde 9-10HP^(MAX) eller 6-7HP^(MIN).

I 3. og 4. hånd utenfor faresonen kan åpningen være nesten hva som helst, men trumffargen bør ikke være dårligere enn Dkn9xxx og 3-6HP^(Submin). Makker har ikke rett til å forvente seg noe som helst annet etter en slik åpning enn at utspill i fargen trolig ikke vil koste noe.

En svake 2 åpning skal aldri inneholde en 4-korts sidefarge i M, den bør aldri ha så mye som 2 E, og de fleste av HP bør være i fargen(e) (kan ha en 4-korts m ved siden av). 3.- og 4.-hånds MULTI-åpninger i alle soner kan imidlertid utmerket godt inneholde så vel en åpningshånd (= 11-13HP), som en god åpningshånd (= 14-15HP). ÅH forutsetter da at det er lite trolig at utgang står etter makkers pass i åpning.

Utenfor faresonen kan man i 3. og 4. hånd også av og til tillate seg å åpne med 2♦ på bare en 5-kortfarge, men da må den være honnørsterk. Husk at makker har passet i åpning, og er derfor begrenset til 10HP, og en slik åpning vil strategisk sett ta fra motparten svært mye melderom uten at det er noen særlig fare for eget liv og lemmer. SH bør også være oppmerksom på dette og skal aldri støtte til 3-trinnet uten å ha spesielt god trumf-tilpasning og 9-10HP^(MAX). Kommer ÅH igjen med 2NT, viser dette en 20-21NT (eller med hopp: 24-25NT). Puppert Stayman, Overføringer og Minorstayman brukes av SH etter 2♦ - 2♥/♠ - 2NT/3NT (og også etter 2♣ - 2♦^(-♥)/♥^(-♠)/♠^(Neg) - 2NT/3NT).

2.13.1 Svar på 2♦

ÅH		SH	
2♦	-	?	
		2♥ ^(NF)	= Dårlig i ♥, kanskje bedre i ♠. Ber om pass eller korreksjon til 2♠
		2♠ ^(NF)	= Spillemelding i ♠. Krav til 3♥ hvis ♥ er fargen.
		2NT ^(RF)	= Hvordan ser åpningen ut? Minst Inv i ♥ eller ♠.
		3♣ ^(NF)	= Naturlig RF med 5+♣. Dårlig i M (Max 2-1).
		3♦ ^(NF)	= Naturlig RF med 5+♦. Dårlig i M (Max 2-1).
		3♥ ^(NF)	= SPERR hvis ÅH har ♥ (krav hvis ÅH har ♠).
		3♠ ^(NF)	= GF hvis ÅH har ♥ (SPERR hvis ÅH har ♠).
		3NT	= NF. Forslag til kontrakt.
		4♣ ^(GF)	= Tilpass til begge M. Meld fargen under, (riktig hånd). SlemInv.

2.13.2 Motparten melder inn

ÅH	-	MTV	-	SH
2♦		(x)		? Pass = Minst H10xx i ♦. xx = Vis fargen din. 2♥/♠ = Egen god farge. 2NT = Vis verdiene dine: «System on»! 3♥ = SPERR i din M. 4♥ = Pass eller juster til 4♠.

ÅH	-	MTV	-	SH
2♦		(1♥/♠)		? 2NT = Vis verdiene: «System on»! x = STRAFF-X hvis makker har fargen/ellers TO-X. 3♣/♦ = SPERR med 6-kort.

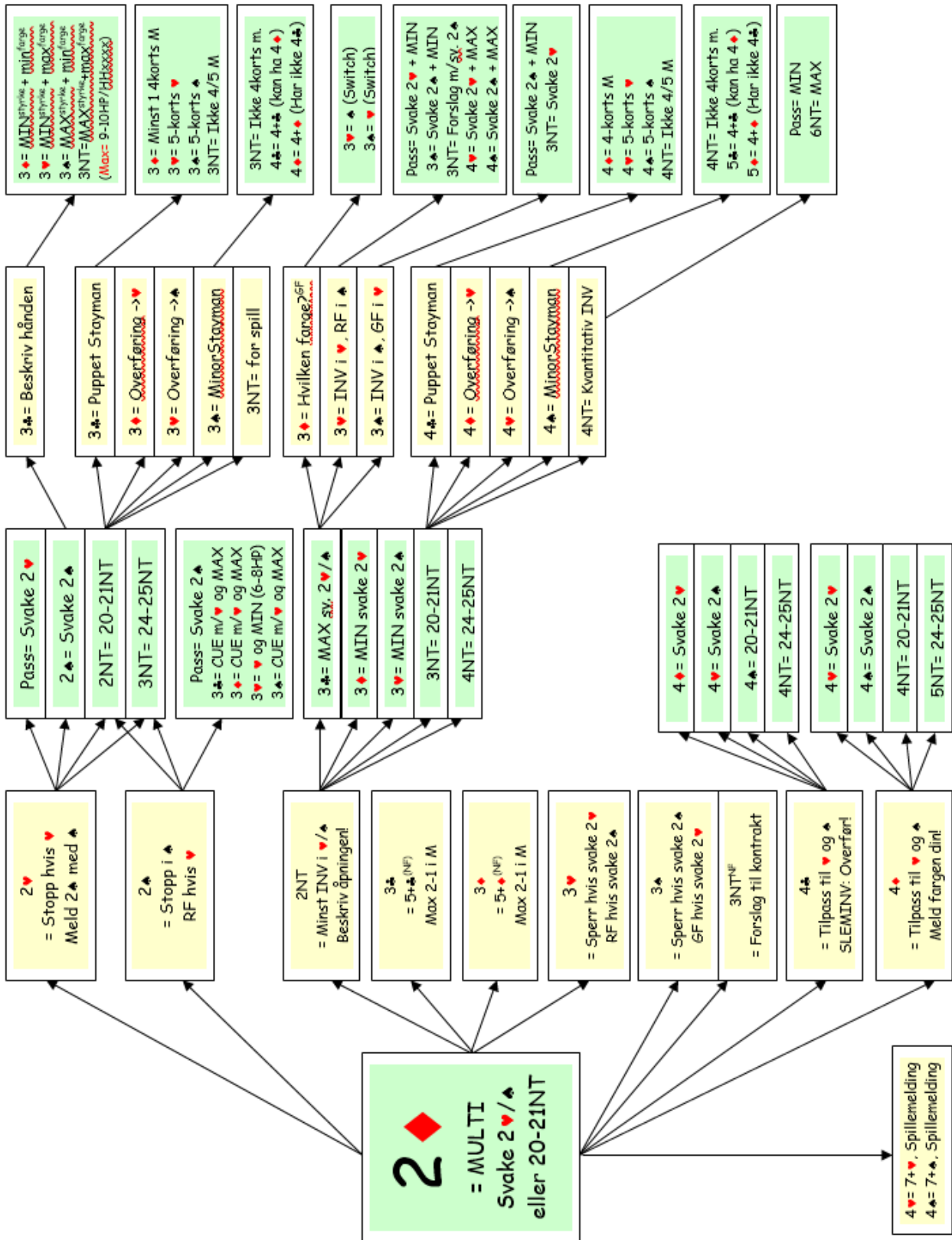
ÅH	-	MTV	-	SH
2♦		(2NT)		? x = STRAFF-X. 3♣/♦ = SPERR med 6♣/♦. 3♥ = Stopp i din M. (Pass med svake 2♥). 3♠ = Inv hvis fargen er ♠. GF hvis fargen er ♥. 3NT = Spillemelding. 4♣ = Meld fargen under din M.

ÅH	-	MTV	-	SH
2♦		(3♣)		? x = Inv i begge M. 3♥ = Stopp i din M. (Pass med svake 2♥). 3♠ = Inv hvis fargen er ♠. GF hvis fargen er ♥. 3NT = Spillemelding. 4♣ = Meld fargen under din M.
				4♦ = Svake 2♥. 4♥ = Svake 2♠.

ÅH	-	MTV	-	SH
2♦		(3♦)		? x = Inv i begge M. 3♥ = Stopp i din M. (Pass med svake 2♥). 3♠ = Inv hvis fargen er ♠. GF hvis fargen er ♥. 3NT = Spillemelding.
				4♣ = Meld fargen under din M. 4♦ = Svake 2♥. 4♥ = Svake 2♠.
				4♦ = Meld fargen din . 4♦ = Svake 2♥. 4♥ = Svake 2♠.

Hvis MTH melder seg inn etter 2♦ - 2NT, vil 3♥/4♥ fra SH be om preferanse mellom ♥ og ♠, 3NT vil være spillemelding og x blir **STRAFF-X**. Fra ÅH vil x av M hos motparten vise at de har truffet 6-kortfargen din (eller at du har sterk NT med minst 4-kort i motpartens farge), og pass vil vise den andre fargen.

Ellers vil x av alle andre meldinger hos motparten vise den sterke NT-hånden. Dette vil være en opplysende dobling, og sannsynligheten er høy for at dobleren er kort i motpartens farge. SH vil måtte avgjøre om x skal stå eller om vi har noe annet (mer) i kortene.



2.14 Flowchart for åpning 2♦

2.15 Høyere åpninger

2.16 Åpning 2♥

2♥ åpning er «Tartan» og viser 5+♥, 4+♣/♦ og 7-10 HP. De fleste honnørene bør være i langfargene, og minorfargen kan godt være lenger enn M. I faresonen bør man ha 9-10HP og da bør ÅH utvise mye mer forsiktighet enn utenfor sonen.

2.16.1.1 SH melder etter 2♥

ÅH		SH	
2♥	-	?	
	2♠	= Konstruktiv RF.	ÅH viser minoren eller 3♠ (på ♠xxx og MAX).
	2NT	= Ber ÅH vise fram m.	ÅH melder enten 3♣ eller 3♦.
	3♣	= For spill: egen farge.	ÅH sier 4♣ hvis ♣ er m-fargen hans, eller 3♥.
	3♦	= For spill: egen farge.	ÅH sier 4♦ hvis ♦ er m-fargen hans, eller 3♥.
	3♥	= SPERR.	ÅH passer.
	3♠	= SPERR med lang ♠.	ÅH passer eller sier 4♠ (på ♠xxx og MAX).
	3NT	= Spillemelding.	ÅH passer.
	4♣	= SperreInv med lang ♣.	ÅH melder 5♣ hvis det ser riktig ut.
	4♦	= SperreInv med lang ♦.	ÅH melder 5♦ hvis det ser riktig ut.
	4♥	= Spillemelding.	ÅH passer.
	4♠	= For spill: egen farge.	ÅH passer.
	4NT	= RKCB med ♥.	ÅH svarer på RKCB.

2.16.1.1.1 SH melder 2NT

ÅH		SH	
2♥	-	2NT	
3♣/♦	-	?	
	Pass		Spillemelding.
	3♥		Inv.
	4 i vist minor		Inv.
	Utgang i ♥		Spillemelding.
	Utgang i vist minor		Spillemelding.
	3NT		Spillemelding.
	4♠		Spillemelding med egen god farge.

2.16.1.2 Motparten melder inn

2.16.1.2.1 MTV dobler

ÅH	MTV	SH
2♥	(x)	? xx = Vil «ta» fienden. Setter opp straffepass og STRAFF-X 2♠ = NF med mindre ÅH har tilpasning og MAX . 2NT = Meld minoren din. 3♣ = NF 3♦ = NF Utgang = NF = Spillemelding.

2.16.1.2.2 MTV Melder 2♠

ÅH	MTV	SH
2♥	(2♠)	? x = STRAFF-X. Forslag! 2NT = Meld minoren din! 3♣ = ♣ 3♦ = ♦ 3♣ = Egen god farge. NF med mindre ÅH har tilpass og MAX . 3♦ = Egen god farge. NF med mindre ÅH har tilpass og MAX . 3♠ = Egen god farge. NF med mindre ÅH har tilpass og MAX . Utgang = Overmelding. Ber om 3NT med ♠-hold hos ÅH. = Spillemelding.

2.16.1.2.3 MTV melder 2NT

ÅH	MTV	SH
2♥	(2NT)	? x = STRAFF-X . Forslag! Ber ÅH å vise m-fargen. 3♣ = Egen god farge. NF med mindre ÅH har 4+♣ og MAX . 3♦ = Egen god farge. NF med mindre ÅH har 4+♦ og MAX . Utgang = Spillemelding.

2.16.1.2.4 MTV melder 3♣/♦

ÅH	MTV	SH
2♥	(2♣/♦)	? x = STRAFF-X hvis ÅH har fiendens farge. 3♦ = Egen god farge. NF med mindre ÅH har 4+♣ og MAX . 3♥ = SPERR . 3♠ = Egen god farge. NF med mindre ÅH har ♠xxx og MAX . Spillemelding.

2.16.2 Dialog etter åpning 2♥

ÅH	SH	
2♥	-	?
2♠		= 5+♠ og RF.
2NT		= Ber om visning av sidefargen.
3♣		= Sidefarge.
3♥		= Inv til 4♥.
3♠		= Inv til 4♠. (Hx/xxx er godt nok til 4♠)
3NT		= Spillemelding.
4♣		= SperreInv i ♣. Minst 5-5.
4♦		= CUE med ♣ som trumf. SlemInv.
4♥		= Spillemelding.
4♠		= Spillemelding.
4NT		= RKCB med ♣ som trumf.
5♣		= Spillemelding.
5♦		= Renons. ExRKCB med ♣ som trumf.
5♥		= Legg på til 6♥ med HH.
5♠		= Renons. ExRKCB med ♣ som trumf.
3♦		= Sidefarge.
3♥		= Inv til 4♥.
3♠		= Inv til 4♠. (Hx/xxx er godt nok til 4♠)
3NT		= Spillemelding.
4♣		= CUE med ♦ som trumf. SlemInv.
4♦		= SperreInv i ♦.
4♥		= Spillemelding.
4♠		= Spillemelding
4NT		= RKCB med ♦ som trumf.
5♣		= Renons. ExRKCB med ♦ som trumf.
5♦		= Spillemelding.
5♥		= Legg på til 6♥ med HH.
5♠		= Renons. ExRKCB med ♦ som trumf.
3♣		= Ekte Farge. RF.
3♦		= Ekte Farge. RF.
3♥		= SPERR.
3♠		= Kortfarge i ♠. SlemInv med ♥ som trumf. Ber om CUE.
3NT		= Spillemelding.
4♣		= Kortfarge i ♣. SlemInv med ♥ som trumf. Ber om CUE.
4♦		= Kortfarge i ♦. SlemInv med ♥ som trumf. Ber om CUE.
4♥		= Spillemelding.
4♠		= Renons i ♠. ExRKCB med ♥ som trumf.
4NT		= RKCB med ♥ som trumf.

2.17 Åpning 2♠

2♠ åpning er «Tartan», og skal ha 5+♠ og en 4+ sidefarge i m og 7-10HP (9-10HP i faresonen). De aller fleste honnørene bør være i langfargene.

2NT spør etter den andre fargen, og etter 2NT er 3♠/4 i vist m **Inv**. Utgangsmelding direkte er spillemelding med egen god farge. Nye farger er **RF**. [Se utviklingen etter åpning 2♥](#).

2.18 Åpning 2NT

Åpning 2NT inneholder alltid 5+♣ og 5+♦ og 6-10HP **eller minst 15+HP**. Alle honnørene bør være i fargene, og i faresonen bør man minst ha 9-10 HP for å melde den svake varianten.

SH bør normalt **alltid** gi en preferanse med 3♣/♦. Hvis 2NT-melderer løfter en slik preferanse (4♣/♦), har han 6-6/6-5: **SperreInv**.

Hvis ÅH har 15+HP, vil han vise dette med et **M-CUE^(RF)**: 3♥/♠ eller ved å melde den andre m etter makkers preferansemelding: 2NT - 3♣ - 3♦. Etter 2NT - 3♣/♦ (preferanse) blir 4♣/♦ (vist farge) også fra ÅH **SperreInv**.

M-meldinger fra SH over 2NT viser en god 6+♥/♠^{RF}, og H/xx er god nok støtte til å legge på til utgang. Et hopp fra SH til 4♣/♦ over 2NT er **SperreInv**.

Hvis motparten blander seg inn før SH får preferert, skal SH SPERRE så høyt han tør, hvis han har m-tilpasning.

2.18.1 Dialoger etter 2NT

2.18.1.1 SH etter 2NT

ÅH		SH
2NT	-	?
	3♣	= Preferanse.
	3♦	= Preferanse.
	3♥	= 6-korts god ♥ ^(RF) . H/xx er god nok støtte.
	3♠	= 6-korts god ♠ ^(RF) . H/xx er god nok støtte.
	3NT	= NF . Spillemelding.
	4♣	= SperreInv . ÅH legger på til utgang med 15+HP og ekstremt gode verdier.
	4♦	= SperreInv . ÅH legger på til utgang med 15+HP og ekstremt gode verdier.
	4♥	= SPERRE-utgang og spillemelding. NF .
	4♠	= SPERRE-utgang og spillemelding. NF .
	4NT	= RKCB med ♣ som trumf.
	5♣/♦	= NF . SPERRE-utgang.

2.18.1.2 SH melder farge

ÅH		SH
2NT	-	3♣
?		
3♦	= 15+HP med 5+/5+. Sier ikke noe mer foreløpig	
	3♥	= 5+♥. SH ønsker å spille 4♥ hvis ÅH har ♥H/xx [(12)55/(03)55)/11(65)/(02)(65)].
	3♠	= 5+♠. SH ønsker å spille 4♠ hvis ÅH har ♠H/xx [(12)55/(03)55)/11(65)/(02)(65)].
4♣	= Spillemelding.	
4♦	= SperreInv.	
4♥	= Renons i ♥.	
4♠	= Renons i ♠.	
4NT	= RKCB med m-preferansen som trumf.	
5♣	= Spillemelding.	
5♦	= Spillemelding.	

2.19 Åpning 3♣/3♦

I 1. og 2. hånd bør det være **sterke restriksjoner** på sperreåpninger i m:

a)	På 3-trinnet bør du ha en god 5-kortsfarge (minst HHxxxx/HJxxxx i ♣/♦).
b)	Du bør helst ikke ha noen renons eller side-Ess.
c)	I 1. og 2. hånd skal du helst ikke ha 3-korts M. Hvis du har det, er det bedre å passe i 1. og 2. hånd, og heller støtte makkers M hvis du kan. Poenget er å ikke ødelegge egne muligheter når makker har en sterk hånd med 5+♥/♠.
d)	I ugunstig bør du alltid ha MAX i 1. og 2. hånd (9-10HP).

Hvis makker har passet i åpning, kan du åpne så høyt og så modig som du bare tør. Men selv da bør du ha nok i toppen av fargen til at det tåler utspill fra Hx fra makker.

2.19.1 SH etter 3♣/♦

ÅH		SH
3♣	-	?
	3♦	= Naturlig krav.
	3♥	= Konstruktiv, men NF .
	3♠	= Konstruktiv, men NF .
	3NT	= Spillemelding. NF .
	4♣	= (Samme m:) SperreInv (interesse for stamp).

4♦	= (Motsatt m:) CUE-bid med ♣ som trumf. Avslag: 5♣.
4♥	= Sperreutgang og spillemelding. Egen god og lang farge.
4♠	= Sperreutgang og spillemelding. Egen god og lang farge.
4NT	= RKCB med ♣.
4♥	= SPERRE-utgang og spillemelding. NF.
4♠	= SPERRE-utgang og spillemelding. NF.
4NT	= RKCB med ♣ som trumf.
5♣	= NF. SPERRE-utgang.
5♦	= NF. SPERRE-utgang.

2.20 Åpning 3♥/3♠

I 1. og 2. hånd er det **sterke restriksjoner** på slike sperreåpninger. Poenget er at slike åpninger ikke skal ødelegge for oss, men for motparten. SH må derfor vite ganske nøyaktig hva han har å holde seg til.

a)	En sperreåpning i 3♥/♠ bør ha en meget god 7-kortfarge (minst Hkn10xxxx i ♥/♠).
b)	Den skal kunne tåle at makker spiller ut fra Hx.
c)	Du skal aldri ha to førstekontroller, altså ikke 2 Ess, og heller ikke 1 Ess pluss renons i en annen farge.
d)	Sperreåpningen skal alltid være i henhold til 3-2-1-regelen . All tvil om antall stikk skal oppvurderes (dvs. at f. eks. ED i en sidefarge skal vurderes til 2 stikk).

SH kan derfor se ned på hånden sin og telle antall stikk. Hvis han kan dekke opp det mellomværende antall stikk opp til utgang, bør han melde utgang. Enhver tvil bør helle i retning av å melde utgangen, spesielt i lag. Med EK i spissen for en langfarge og et sideess bør han se lyst på muligheten for å godspille stikk i langfargen, spesielt når han har Hx eller xxx i trumf.

Hvis SH har passet i åpning, faller alle disse restriksjonene bort. Da kan du åpne så høyt og så modig som du bare tør. Men selv da bør du ha nok i toppen av fargen til at det tåler utspill i fargen fra Hx hos makker.

2.20.1 SH etter 3♥/♠

ÅH		SH	
3♥	-	?	
		3♠	= Naturlig krav (etter 3♥).
		3NT	= NF.
		4♣	= CUE-bid med åpningsfargen.
		4♦	= CUE-bid med åpningsfargen.
		4♥	= Spillemelding (både etter 3♥ og 3♠ åpning).

4♠	= Spillemelding (både etter 3♥ og 3♠ åpning).
4NT	= RKCB med åpningsfargen.

2.21 Åpning 3NT

ÅH		SH	
3NT	-	?	
		4♣	= Uttak i minorfargen. Pass eller preferer til 4♦.
		4♦	= Spør etter kortfarge.
		4♥/4♠	= Singel eller renons i ♥/♠ (Naturlig).
		4NT	= Ingen kortfarge.
		5♣	= Singel/renons i ♣ (Naturlig). (♦ er fargen).
		5♦	= Singel/renons i ♦ (Naturlig). (♣ er fargen).

2.22 Åpning 4♣(->♥)

ÅH		SH	
4♣	-	?	
		4♦	= (Relé:) Hvor mange?
		4♥	= 7 kort
		4♠	= 8 kort osv.
		4NT	= RKCB med ♥.
		Farge	= Spørsmål om mer info.
		Farge	= K eller kortfarge (singel/renons)
		5♥	= Intet mer enn 7 gående ♥ (2722).
		4♥	= Spillemelding.
		4♠	= Spillemelding. Egen god farge.
		4NT	= RKCB med ♥.
		5♣	= Spørsmål etter kortfarge. Krav til minst 6♥.
		Farge	= Kortfarge (Naturlig). Singleton eller renons i fargen.
		5♥	= Ingen kortfarge (2722).

2.23 Åpning 4♦(->♠)

ÅH		SH	
4♦	-	?	
		4♥	= (Relé:) Hvor mange?
		4♠	= 7 kort osv.
		Farge	= K (Natural) or shortage (singleton/void).
		5♠	= Intet mer enn 7222.
		4♠	= Spillemelding.

4NT	= RKCB med ♠.	
5♣	= Spørsmål etter kortfarge. Krav til minst 6♠.	
	Farge	=
		Kortfarge
	5♠	= Ingen kortfarge (7-2-2-2). Singel/renons.

2.24 Åpning 4♥/4♠

ÅH		SH	
4♥	-	?	
		4♠	= NF Spillemelding.
		Ny	= CUE med åpningsfargen. Ber om CUE.
		4NT	= RKCB med åpningsfargen.

2.25 Åpning 4NT:

4NT åpning foretas med helt spesielle hender, som har 11 stikk rett inn. ÅH trenger et E fra makker i riktig farge for at det skal kunne stå slem:

ÅH		SH	
4NT	-	?	
		5♣	= Ingen Ess.
		5♦	= ♦ Ess.
		5♥	= ♥ Ess.
		5♠	= ♠ Ess.
		5NT	= 2 Ess.
		6♣	= ♣ Ess.
		7NT	= 3 Ess.

3. Nyttig info om BUK

3.1 SPERR

3.1.1 SPERR fra ÅH

ÅH vil veldig sjeldent melde SPERR etter et svar fra SH. Så å si alle hans meldinger vil være enten **dirigert, konstruktive, visende, krevende (RF/GF) eller eventuelt Inv**. Her er noen viktige unntak: 2-åpninger og høyere = SPERR. (**Men**: Åpning 2NT kan vise 15+HP.) Dessuten:

3♣	etter 1♣ - 2♣	= SPERR.
3♦	etter 1♦ - 2♦	= SPERR.
4♣	etter 1♣ - 2/3♣	= SperreInv.
4♦	etter 1♦ - 2/3♦	= SperreInv.
3♥	etter 1♥ - 2♦ ^(→♥) /♥	= SPERR.
3♠	etter 1♠ - 2♥ ^(→♠) /♠	= SPERR.

Generelt sett kan man si at høyning av en vist farge til 1 trinn høyere, stort sett vil være sperr. Det finnes så mange Inv å benytte at dette er en helt naturlig konsekvens. **Unntak**: Når ÅH ikke kan få støttet makkers farge naturlig, enten fordi de er inne i en PRI-sekvens, eller på grunn av motpartens innmeldinger, så vil støtte av makkers farge være **eneste måte å invitere på**. Dette gjelder imidlertid ikke hvis ÅH kunne ha BUK-doblet, for **BUK-X** etterfulgt av fargestøtte er **Inv!**

Dersom motparten melder og makker bare passer, kan naturligvis også ÅH avgi SPERR, både med og uten hopp (**SperreInv**). Makker skal etter slike meldinger stort sett passe, men med ekstrem-tilpasning og god fordeling kan han sperre videre eller, hvis han ser det kan være mange stikk, melde utgang hvis det ser riktig ut. Etter pass i åpning kan naturligvis også ÅH avgi SPERR, også etter makkers og/eller egne innmeldinger.

3.1.2 SPERR fra SH

SH kan derimot benytte seg av en lang rekke sperremeldinger. **Så å si alle ganger SH støtter til (eller hopper til) 3 i en M-farge som er vist av ÅH, vil dette være SPERR!** Dette prinsippet gjelder også for svar på innmeldinger.

Støtte til 3 i M fra en hånd som av en eller annen grunn **ikke har kunnet vise støtte tidligere** (på grunn av PRI sekvenser eller innblanding fra motparten) vil imidlertid aldri

være sperr, men Inv. Det samme gjelder en betinget støtte etter **XY**, som tar imot en invitt:

Dessuten vil alle hopp til 4 i ny M (= utgang) være spillemeldinger («SPERRE-utgang») over **alle** åpningsmeldinger og innmeldinger. Dette er rett og slett praktisk bridge som sørger for at motstanderen i 4. hånd ikke får noen spesielt lett melding.

Direkte hoppstøtte til 3♣ og 3M er alltid SPERR: 1♣ - 3♣ (= Inv), 1♣ - 4♣/1♦ - 4♦ (= SperreInv). Men merk 1♦ - 3♦ = 7-10HFP, mens 1♦ - 2♦ = 3-6HFP^(Submin SPERR). Dette fordi 1♦-åpneren kan ha 18-19NT, og må kunne basere 3NT på minst 7HP hos SH!

Hver gang man har **XY** og/eller **ROMEX** til disposisjon, skal Inv- og kravhender innledes av 2♣/2♦ (eller i **ROMEX** direkte kortfargevisning eller relébudet etter en 2-melding som slår fast at man har 8-korts tilpasning eller bedre), og dersom man ikke benytter disse meldingene (eller (dobbel)t hopper i kortfarge/renons), vil **nesten alle** andre meldinger ha andre betydninger enn Inv og GF, dvs. være spillemelding, preferansemelding eller ofte SPERR, både med og uten tilpasning.

3.1.3 Etter innmelding

Etter at motparten har meldt inn, vil hopp i egen eller makkers meldte farge ha stor sperrende effekt, og slike hoppstøtter viser normalt en Submin.

1♣ - (1♠) - 3♣	x, ny farge og overmelding er krav.	2NT er Inv
1♦ - (1♠) - 3♦	x, ny farge og overmelding er krav.	2NT er Inv
1♥ - (1♠) - 3♥	x, ny farge og overmelding er krav.	2NT er Stenberg
1♣ - 1♦ - (1♠) - 3♣/♥	x, ny farge og overmelding er krav.	2NT er Inv .
1♥ - (2♥/2NT) - 3♥ osv.	x vil være forslag til å ta dem i minst en av fargene. Ny farge/overmelding = krav.	2NT er Stenberg.

Etter innmelding vil en **BUK-X etterfulgt av fargestøtte** alltid være **Inv**.

3.1.4 SperreInv

I dette systemet introduserer vi et helt nytt begrep, nemlig «**SperreInv**», en melding i m (mer sjeldent i M) som under visse forutsetninger vil være SPERR, men som under andre forutsetninger også vil kunne være mildt inviterende. Makkeren til den som avgir en slik SperreInv skal dukke ned i hånden sin og se om den:

a)	har bedre trumfstøtte enn makker kan forvente (minst 3+)
b)	vil kunne produsere 3+ stikk (stjeler inkludert).

Er svarene på både a) og b) «ja», behandler vi SperreInv som Inv og legger på til utgang, Er svaret på enten a) eller b) eller begge «nei», passer vi, og tar makkers melding som SPERR.

1♣ - 2♣ - 4♣	4♣ = SperreInv.
--------------	-----------------

1♣ - 3♣ - 4♣	4♣ = SperreInv.
1♦ - 2♦ - 4♦	4♦ = SperreInv.
1♦ - 3♦ - 4♦	4♦ = SperreInv.

SperreInv kan også brukes i forsvar:

	ÅH		Makker		SH		DU
a)	(1♠)	-	2NT ^(♦♦♦)	-	(3x)	-	4♦ (SperreInv.)
b)	(1♣)	-	1♦	-	(1♠)	-	3♣/♦ (SPERR)
	(pass)	-	4♣/♦ (SperreInv)				

3.1.5 Åpning som SPERR

2♦ er sperreåpning med én M og under åpning eller 20-21NT/24-25NT. SH bør først finne ut hva åpningen betyr, og deretter eventuelt sperre videre så høyt han tør.

2♥/2♠ er sperreåpninger med 5-korts M og minst 4-korts m og under åpning. SH skal sperre videre med tilpasning til åpnings-fargen, eller gjennom 2NT finne ut hvilken m, og deretter eventuelt sperre så høyt han kan og tør.

2NT åpning er en sperreåpning med begge m [minst 5-5 og under åpning eller minst 15HP, (men da vil han melde minst en gang til)]. SH skal sperre videre så høyt han tør (ut fra prinsippet om at ÅH har under åpnings-styrke). Med ekstra god tilpass kan han melde 4♣/♦ som **sperreInv**.

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

En sperreåpner skal **aldri** komme igjen senere, selv om makker støtter ham. Sperreåpneren bør ha tømt hånden sin, og det må være makkers oppgave å bestemme hvor langt vi skal være med.

3.2 Canapé

Canapé brukes **aldri på ÅH**, da åpningsfargen (♥/♠) **alltid** er den lengste fargen hver gang man åpner med 1M. (Dette gjelder også 1♣ og 1♦. Med en skjev ÅH, med en M sidefarge er åpningsfargen **alltid** lengste farge. Men det er 2 unntak etter 1♣ og 1♦: 1) Hvis åpneren har begge m, kan enten være lengst i ♣ eller i ♦ (2NT spør etter lengste farge). 2) En ZAR åpning i M kan inneholde en lengre m).

På SH vil man imidlertid ofte benytte **Canapé**, spesielt etter først å ha vist 4-korts ♥/♠. **Eksempel:** 1♥ - 1♠ - 1NT - 3♣/♦ vil vise 4-korts ♠ og lenger ♣/♦ (**Canapé**) og ikke være krav (dette siden det finnes så mange sekvenser som konstituerer Inv+, deriblant **XY**, **ROMEX** og nye farger som RF).

Dessuten vil $1\heartsuit/\spadesuit - 1NT - 2\diamonds - 3clubs$ vise lang kløver og være NF. En god del sekvenser etter innledningen $2clubs$ over $1\heartsuit/\spadesuit$ vil også vise lengde i minst 1 m, (etter $1\spadesuit$ vil eksempelvis $2\diamonds$ vise $4+\heartsuit$, eventuelt kombinert med en lengre m).

3.3 Minisplinter

«Minisplinter» blir i dette systemet etter M-åpninger stort sett ivaretatt av «**BUK strukturhopp+1**» når motparten ikke blander seg inn. Hvis motparten blander seg inn så høyt at det blir «system off», så trer vanlig **Minisplinter** og **Splinter** i funksjon.

Merk også at «**BUK strukturhopp+2**» også kan ha en singleton, og derfor kommer også den inn under kategorien «Minisplinter».

Kun i en eneste situasjon vil man ha noe som ligner tradisjonell Minisplinter, nemlig direkte hopp i **ROMEX^{kort}** etter visning av en M på 1-trinnet:

$1\heartsuit - 1\spadesuit - 3clubs/\diamonds$	= $4\spadesuit$ og kort $clubs/\diamonds$
$1clubs - 1\diamonds^{(\heartsuit)} - 2\spadesuit/3\diamonds$	= $4\heartsuit$ og kort \spadesuit/\diamonds
$1clubs - 1\heartsuit^{(\spadesuit)} - 3\diamonds/\heartsuit$	= $4\spadesuit$ og kort \diamonds/\heartsuit
$1\diamonds - 1\heartsuit^{(\spadesuit)} - 3\diamonds/\heartsuit$	= $4\spadesuit$ og kort \diamonds/\heartsuit
$1\diamonds - 1\spadesuit^{(\heartsuit)} - 2\spadesuit/3clubs$	= $4\heartsuit$ og kort $\spadesuit/clubs$

Hovedregelen er at hvis melding av en **ny farge uten hopp** er **ekte** og **RF+**, blir **hopp** i denne fargen **ROMEX^{kort}** med sist viste farge som avtalt trumf. Denne regelen gjelder også dersom motparten skulle blande seg inn.

3.4 Overføringer

BUK er basert på en god del overføringsmeldinger, selv om noen av disse ikke egentlig er overføring, men heller en visning av 4-kort i fargen over. Overføring er jo strengt tatt når systemet krever at makker skal melde overføringsfargen. Både etter $1clubs - 1\diamonds^{(\heartsuit)}/\heartsuit^{(\spadesuit)}/\spadesuit^{(NT)}$, $1\diamonds - 1\heartsuit^{(\spadesuit)}$ og $2clubs - 2\diamonds^{(\heartsuit)}/\heartsuit^{(\spadesuit)}$ skal jo ÅH ikke melde «overføringsfargen» uten å ha minst 3 kort der.

Etter $1clubs$ åpning «overfører» vi altså på hele 1-trinnet. Men det finnes også egentlige overføringer, som krever at makker lar seg overføre nesten uansett hva han har: BUK-overføringshopp til $2\diamonds^{(\heartsuit)}/2\heartsuit^{(\spadesuit)}$ overfører eksempelvis til lang Submin M. $2\diamonds/\heartsuit$ etter 1NT åpning er et annet eksempel på genuin overføring.

Etter $1\diamonds$ åpning er det samme type «overføring» på 1-trinnet. Meldingen $1\heartsuit^{(\spadesuit)}$ viser $4+\spadesuit$ og som svar på $1\diamonds$ har man dessuten noe vi kan kalle «underføring»: meldingen $1\spadesuit^{(\heartsuit)}$ viser $4+\heartsuit$ (Switch, på engelsk.)

Etter $1\heartsuit/\spadesuit$ -åpning «overfører» vi på 2-trinnet. Etter $1\heartsuit$ er $2clubs^{(\heartsuit)}/2\diamonds^{(\heartsuit)}$ «ekte overføring», mens etter $1\spadesuit$ er de «ekte» overføringene $2clubs^{(\spadesuit)}/2\heartsuit^{(\spadesuit)}$. Men etter $1\spadesuit$

finnes det en uekte overføring også: $2\spadesuit^{(\heartsuit)}$ som viser $4+\heartsuit$ og makker må ha $3+\heartsuit$ for å la seg overføre.

Etter 1NT (15-17HP) overfører vi enten direkte på 2-trinnet ($2\spadesuit^{(\heartsuit)}$ og $2\heartsuit^{(\spadesuit)}$) eller Sør-Afrikansk Texas (SAT) på 4-trinnet med hopp direkte til en m: $4\clubsuit^{(\heartsuit)}$ og $4\spadesuit^{(\heartsuit)}$. Etter 1NT åpning og overføring på 2-trinnet kan ÅH vise **superfit** (4-kort) i overføringsfargen gjennom $2NT^{(MAX)}$ eller hoppe til 3 i overføringsfargen (MIN, men 4-kortsstøtte. Dessuten er $2\spadesuit$ overføring til beste (lengste) minor.

Etter $2\clubsuit$ åpning er $2\spadesuit^{(\heartsuit)}/2\heartsuit^{(\spadesuit)}$ falsk «overføring», og viser $4+\heartsuit/\spadesuit$. ÅH må ha 3+ i overføringsfargen for å la seg overføre. Men $2NT^{(\heartsuit)}$ og $3\clubsuit^{(\heartsuit)}$ er nærmere ekte «overføring» etter $2\clubsuit$ åpning, for det er svært liten fare forbundet med det å la seg overføre til $3\clubsuit$ og $3\spadesuit$. Da får ÅH vite hvor god SHs m-farge er.

Dessuten, når ÅH viser 22-23NT etter $2\clubsuit$ eller 20-21 etter $2\spadesuit$, vil $3\spadesuit^{(\heartsuit)}/\heartsuit^{(\spadesuit)}$ være ekte overføring til $3\heartsuit/\spadesuit$. Etter sterk NT (20+HP eller sterkere) faller imidlertid SAT-overføring på 4-trinnet bort. $4\clubsuit/\spadesuit$ viser da egen god m-farge og er SlemInv.

Hvis en av spillerne er mye **sterkere enn den andre**, er det **PRI** å få **spilleføringen på riktig hånd**. Derfor er det overføring (fargen under) på 3-trinnet (og også på 4-trinnet hvis overføringsfargen ikke er tilgjengelig på 3-trinnet, eller du «glemte» å overføre på 3-trinnet):

$1\spadesuit - 1\heartsuit^{(\spadesuit)} - 2NT - 3\spadesuit^{(\heartsuit)}$	$3\spadesuit =$ (overføring til $3\heartsuit$)	ÅH har 18-19HP og 4-korts \heartsuit .
$1\spadesuit - 1\heartsuit^{(\spadesuit)} - 2NT - 3\heartsuit^{(\spadesuit)}$	$3\heartsuit =$ (overføring til $3\spadesuit$)	ÅH har 18-19HP og 4-korts \spadesuit .

Hvis motparten sperrer med $2\spadesuit$ eller høyere, faller overføring på 2-trinnet bort, men SH kan imidlertid SAT-overføre med $4\clubsuit^{(\heartsuit)}$ og $4\spadesuit^{(\heartsuit)}$ hvis han skal i utgang.

De fleste ganger vi overfører og eventuelt melder videre, vil vi vise noe spesielt med hånden. Men det kan av og til skje meget sjeldent (0,01 - 0,04 %) at SH vil overføre for å passe ned den fargen som han overfører til. I det lange løp vil det derfor være ytterst lønnsomt å la seg overføre uansett hvor sterk du er. Du må rett og slett stole på at makker har svært gode grunner hvis han passer på overføringsfargen.

3.5 Justeringspunkter

Regelen for **honnørfordelingspunkter** (HFP) er at med en gang en i makkerparet vet at vi har fargetilpasning, kan han anvende justeringspunkter og utvide tellingen fra HP til HFP. Dette kan medføre at hender som ikke var verd åpning plutselig kan bli gode nok til både Inv og GF.

3.5.1 FP i farge

For at bildet for FP skal bli noe bedre og mer nyansert, er det viktig at man også tar andre ting med i betraktning før man beregner full verdi for FP. Noen fargekombinasjoner er mer verd enn andre. Når du har funnet fargetilpasning kan du regne **full pott for alle**

kortfarger som ikke inneholde noen honnør (to små/en liten/renons). Dette gjelder ikke dersom honnøren er **Esset** (Ex/E).

Derimot er det ikke altfor lurt å regne full pris for «**betente honnører**», dvs. ugarderte lavhonnører (Dx/Dkn eller K/D/kn singel). Vi regner normalt **enten** HP **eller** FP for en slik kortfarge. Velg den beregning som gir deg best uttelling. **Noen ganger kan det imidlertid være på sin plass å medregne full pris for alt**, f. eks. med god trumfstøtte og spesielt gode mellomkort i langfargen(e) og/eller i makkers farge).

Med to dobbeltoner eller med en dobbelton og en singelton (5422/6421/5521) bør du nesten aldri regne deg full pott for begge, **med 2 unntak**: a) Ingen av kortfargene inneholder en «**betent honnør**».

b) En eller begge kortfargene inneholder en gardert honnør (Kx/ED)

Hvis du har lang trumfstøtte og spesielt gode mellomkort i langfargen(e) og/eller i makkers farge(r).

1)	SH kan beregne seg ett FP for hver M-trumpf han har utover 4 .
2)	ÅH kan beregne seg ett FP for hver M-trumpf han har utover 5 .

Med en toppsterk 5-6-korts sidefarge i tillegg til trumftilpasning (EKxxxx/ED10xxx) kan både ÅH og SH på grunn av godspillsverdien av denne fargen beregne ett fordelingspunkt for hvert kort i denne fargen utover 4.

3.5.2 FP i NT

I NT har du få justeringspunkter utover HP. Før du åpner med en NT-hånd skal du derfor i utgangspunktet ikke beregne deg noen FP, med fire unntak:

1)	Hvis du har ugarderte lavhonnører (Dx/Dkn/knx), kan det lønne seg å trekke fra ett HP før du bestemmer deg for hvilket NT-intervall du ønsker å vise.
2)	Med 4-3-3-3 er fordelingen så dårlig at stikkpotensialet synker. Her bør du trekke fra ett HP etter at du har åpnet. 15-17 med 4-3-3-3 er fremdeles NT.
3)	Hvis åpningen innebærer en 5-kortfargen eller lengre og fargen er meget god (lett godspillbar) kan du regne ett tilleggspunkt for hvert kort utover 4 som lett lar seg godspille til stikk (f.eks. K D kn 10 8).
4)	Hvis hånden din har mange såkalte « Palmstrømske honnører », dvs. gode mellomkort (10, 9, 8, 7), gjerne i kombinasjon med honnører i fargen, kan du gi deg selv ett tilleggspunkt før du åpner. Slike gode mellomkort kan lett bli verd et stikk eller to, både i spill og motspill.

Med slike justeringer som dette kan en 17HP fort bli til en 18-19NT, 14HP kan oppjusteres til 1NT og en svært dårlig 18HP kan justeres ned til 17 og åpnes med 1NT.

3.5.3 Kortvurdering

Allerede da vi lærte å telle HP ble vi fortalt at dette var en ganske grov måte å vurdere kortene på. Å spille bridge med kun dette som utgangspunkt er som å male et kunstverk

med bred malekost. Alle farger vurderes som bedre, jo flere honnører de har. Den ideelle tofargehånd har korte sidefarger uten honnører og har de fleste honnørene konsentrert i langfargene. Såvel når du åpner, som når du svarer makker (eller melder inn), er det en rekke pluss- og minusfaktorer som spiller inn når du skal finne ut hva hånden din egentlig er verd.

3.5.3.1 Hånden er bedre

1)	Du har sammenhengende honnører, og spesielt i de lange fargene. Jo flere sammenhengende honnører og jo mer toppsterk en langfarge er, jo mer er hånden verd. EKDxxxx er bare 9 HP, men er alene sannsynligvis verd 7 stikk. Exx og Kxx i forskjellige farger er verd 1,5 stikk. EKx i samme farge er verd 2 stikk!
2)	Du har honnør(er) i makkers farge(r). En honnør eller to i makkers meldte farge(r) kan lett gi samme effekt som sammenhengende honnører på egen hånd. Selv single ugarderte lavhonnører blir verd noe når makker har meldt fargen! Hvis makker har EKkn10x, vil din single dame utgjøre 5 kjappe stikk i fargen.
3)	Du sitter med topphonnør(er) bak en farge motspilleren har meldt. Hvis motspilleren til høyre har meldt en farge og du sitter bak med f. eks. EDx eller KDx, så øker sannsynligheten betraktelig for at disse honnørene er verd 2 stikk!
4)	Du har bra mellomkort. « Palmstrømske honnører » (tiere, niere og åtterer) er verd noe både i eget spill og i motspill, og spesielt hvis de sitter sammen med andre honnører i fargen.
5)	Du har mange trumf. Jo bedre tilpasning du har og jo flere trumf dere har til sammen, jo flere stikk vil dere kunne vinne i egen kontrakt. Med 9 eller flere trumf til sammen kan man eksempelvis spille utgang på langt mindre enn 26HP.
6)	Du har god fordeling. Lange farger er alltid et pluss, ikke bare i fargekontrakter, men også i NT-kontrakter, der langfarger er en viktig del av stikkpotensialet (honnørstikk og langfargestikk er de eneste stikktypene i NT). Dessuten er korte farger oftest et pluss i fargekontrakter.
7)	Du har mange ess. Ess er ofte mer verd enn de 4HP som vi vurderer dem til i utgangspunktet, spesielt i trumfspill. Med flere ess har spilleføreren mye bedre kontroll på spillet, uansett kontrakt. Jo høyere du kommer når det gjelder kontraktnivå, desto viktigere er det å ha toppkortene. Essepunkter gjør det vanskeligere for motparten å bete kontrakter, fordi de skaper TEMPO.

3.5.3.2 Hånden er dårligere

1)	Honnørene dine sitter i de korte fargene. E, Kx, Dxx og knxxx regnes riktignok som stoppere i NT, men er ikke ordentlig hold
----	--

	hvis ikke makker har noe å hjelpe til med. Derfor synker verdien noe når du har slike farger. knxxx til xx er eksempelvis omtrent verdiløst.
2)	Du har ugarderte (lav)honnør(er). Med K, D(x), kn(x)(x) er det nok lure å trekke fra enn legge til i det lange løp, uansett kontrakt. Men hvis makker melder fargen, får slike farger positiv verdi.
3)	Du har oppsamling av høye honnører i kortfargene. Selv om du kan regne full FP-pott for E (singel) og Ex (dobbel), er det negativt at du har høyhonnørene i de korte fargene. EK, ED, Ekn, KD, Kkn og Dkn er opphopning av honnører i kortfargene, og bør gi hånden samlet sett et lite minus.
4)	Du har ingen honnør i makkers farge(r). Hvis du bare har småkort i de farger makker har meldt, kan det være grunn til å være litt forsiktig. Singleton eller renons er aldri godt i NT, men kan være positivt i en fargekontrakt når tilpasning blir etablert i en annen farge.
5)	Du har honnører foran en farge meldt av motspiller. Hvis du eksempelvis sitter med EDx eller KDx foran en farge som MTV har meldt, er det høy risiko for at du kun får ett stikk i fargen. Dette bør gjøre deg noe mer enn bare litt skeptisk når du skal beregne hånden verdi.
6)	Du har dårlig fordeling. En balansert hånd er alltid mye mindre spillesterk enn en ubalansert hånd, og 4333 er den 100 % dårligste hånden du kan ha. 4432 er nest dårligst. Du er nødt til å la dette telle negativt når du skal vurdere om du skal legge på eller la være.
7)	Du har ingen Ess. Spesielt i trumfspill er det svært negativt ikke å ha noen Ess. Det er også negativt når man nærmer seg høye kontrakter (utganger og slemmer).

3.5.3.3 Samlevurdering

Med **flere pluss-** enn minusfaktorer skal du **oppvurdere** hånden din!

Med **flere minus-** enn plussfaktorer skal du **nedvurdere** hånden din!

3.6 Rundekrav

I BUK er **alle nye farger** i prinsippet **RF**, både for ÅH og for SH. Dette er kjekt å vite, så man får utnyttet meldetrinnene bedre. Dette prinsippet gjelder også selv om motparten har åpnet. En enkel innmelding er ikke krav i seg selv (og kan vise et utspill), men innmelderens makker kan melde ny(e) farge(r) som RF. Det er imidlertid en rekke unntak til regelen om at alle nye farger er RF:

Unntak 1:	Hvis SH er svært undervektig for sin første melding ($3-6HP^{\text{SUBMIN}}$) og har minst 3-korts tilpasning til den nye fargen og dessuten er helt uten tilpasning til den første fargen, har han under tvil lov til å passe nye farger fra ÅH. ÅH bør nok dessuten også betrakte enhver «tvungen» mild preferanse med noe skepsis. Med 7+HP skal SH imidlertid alltid avgis ny melding ^{PRI} over ny farge ^(RF)
------------------	---

	fra ÅH. En utvungen 2. melding fra SH lover alltid minst 7+HP.
Unntak 2:	Hvis SH har passet og/eller vist en begrenset svak hånd og deretter kommer igjen med en m, vil denne alltid være NF Canapé: lenger m enn vist M (ofte 4M+5m), og alltid 6+♣/♦ hvis hans første melding var 1NT. Når SH har begrenset hånden sin tidligere, vil selv en ny farge på 3-trinnet være NF og kun en kamp om kontrakten.
Unntak 3:	1♣ - 1♥ ^(*) - 2♣ - 2♥, så viser SH en normal hånd på 7-10HP, 5♠ + 4♥ og NF. (2♦ vil derimot fremdeles være RF.) Dette er fordi vi alltid bør undersøke M-tilpasningen, og det er ikke sikkert at ÅH har til revers om han har 4♥.
Unntak 4:	Likeledes vil 1♦ - 1♥/♠/NT - 2♣ vise 11-14HP og 5♣ + 4♦ (eller omvendt) i m og NF.
Unntak 5:	1♣ - 1x - 2♣ og 1♦ - 1x - 2♦ vise 11-14HP ^{PRI} og 5+♣/♦ ^{NF} .
Unntak 6:	Etter en X som ikke er SRAFF (TO-X, NEG-X, BUK-X, etc), kan doublerens makker fritt melde en ny farge (selv en revers) som NF.
Unntak 7:	Hvis man i et kompetitivt meldingsforløp ennå ikke har funnet noen tilpasning og den ene eller begge motstanderne er så aktive at de nødvendigvis må ha så mange HP at det blir usannsynlig at det kan stå utgang vår vei, vil melding av ny farge være RF, mens en BUK-X tillater makker å melde en ny farge (selv på 3-trinnet) som NF.
Unntak 8:	I et kompetitivt meldingsforløp der en av motspillerne har meldt inn en 15-17(18)NT, er det relativt sjeldent at man skal i utgang, for hvis vi har alle de uteværende HP, kommer vi aldri opp i mer enn 25HP til sammen. Nye farger vil derfor så å si aldri være krav etter dette. Hvis man skal komme i utgang nå, må enten den ene eller begge hender ha store tillegg i form av ekstreme fordelingsverdier.
Unntak 9:	Når det har gått 3 eller 5 meldinger på 1-trinnet, setter dette alltid opp XY ^{PRI} på SH. Hvis du skal invitere eller kreve til utgang, bør du alltid gå gjennom 2♣/2♦ (eventuelt hoppe i ROMEX Kort (singelton) eller bruke et renonsvisende dobbelthopp. Hvis du melder noe annet enn dette, vil dette normalt være NF.

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

1♣ - 1♦ ^(♥) - 2♠/3♣/3♦	= singelton og 4+♥ og er Inv.
1♣ - (1♦) - x ^(♥) - (pass) - 2♠/3♦	= singelton og 4+♥ og er Inv.
1♣ - 1♥ ^(♠) - 3♦/3♥	= singelton og 4+♠ og er Inv.
1♦ - 1♥ ^(♠) - 3♣/3♥	= singelton og 4+♠ og er Inv.
1♦ - (pass) - 1♠ ^(♥) - (x ^(♠)) - 2♠/3♣	= singelton og 4+♥ og er Inv.
1♦ - 1♠ ^(♥) - 2♠/3♣	= singelton og 4+♥ og er Inv.
1♥ - 1♠ ^(♥) - 3♣/3♦/3♥	= singelton og 4+♠ og er Inv.

I og med at alle nye farger i prinsippet er krav, er det vanligvis **helt unødvendig å hoppe og sprette** i et meldingsforløp der vi får melde alene, og dermed ta bort eget melderom når man ikke har spesielt gode grunner for dette. **Hopp i ny farge fra ÅH** vil derfor enten vise 15+HP og 5-5 i de 2 viste fargene, en **ROMEX Inv** (hopp i singleton med 4+ tilpasning til makkers sist viste farge) eller være naturlig og sterk (15+HP) eller være et renonsvisende hopp.

Et hopp fra SH vil som regel være **RF/GF**, eller hvis **XY** er tilgjengelig men benyttes ikke: **SPERR**. Hvis melding av en ny farge på billigste nivå er naturlig og RF, vil et hopp i den samme fargen normalt vise kortfarge med god tilpasning til makkers sist viste farge. En hoppmelding fra SH over fiendens innmelding er imidlertid alltid SPERR.

3.7 Invitter

I gamle dager, da vi måtte ha 13HP for å åpne, sa vi ofte at «åpning på den ene hånden + åpning på den andre er nok til utgang». Men I BUK blir dette helt feil, for i og med at vi åpner relativt lett, på omtrent alle hender med 11+HP, vil 11-13H(F)P på SH **kun være nok til Inv**. For å **kreve til utgang** bør SH derfor ha **minst 14H(F)P** (eller tilsvarende i fordelingsverdier). Alle kjente poengskalaer for SH blir i dette systemet derfor øket med 1 HP for å oppveie 11-poengs åpningene. Det å åpne lett gir klare fordeler, men kan meget lett forårsake problemer hvis man ikke justerer svarene fra SH.

Legg merke til at vi definerer poenggrensene for ÅHs 1♣/♦/♥/♠ slik:

HP		=	Åpningshånd-type
6-10HP	→	Submin ÅH	(ZAR-åpning).
11-14HP	→	MIN ÅH.	(Normal åpning).
15-17HP	→	MED ÅH.	(NT-åpning).
18-19HP	→	MAX ÅH.	(Sterk åpning).

Likeledes må vi justere H(F)P-grensene på SH på denne måten:

HP		=	Svarhånd-type
3-6H(F)P	→	Submin SH	(Pass-hånd).
7-10H(F)P	→	MIN SH.	(Dårlig svarhånd).
11-13H(F)P	→	MED SH.	(Invitthånd) ^(Inv) .
14+H(F)P	→	MAX SH.	(Kravhånd) ^(GF) .

En Inv fra SH vil **så å si aldri** bli avgitt verken i form av en høyning til 3 i en farge som er blitt støttet, eller gjennom støtte til 3 i en farge. For å Inv må SH stort sett benytte systemets Inv-meldinger (**XY/ROMEX**). Hvis SH har anledning til å bruke systemets Inv, men velger ikke å gjøre det, vil en slik melding kun være kamp om kontrakten/SPERR/Spillemelding. I BUK vil du aldri være i tvil om hva makkers meldinger betyr, og dette er det jo ganske kjekt å vite.

Det er 4 unntak, som alle gjelder for SH:

a)	1NT - 2NT	= (UBal Inv med begge m).
----	-----------	---------------------------

b)	1NT - 2♣ - 2♥ - 2NT	= [Normal Bal Inv etter 2♣ (Drop-Dead Stayman)].
c)	1NT - 2♣ - 2♥ - 3♥	= (Normal (U)Bal naturlig Inv).
d)	Når SH ikke tidligere har kunnet vise støtte i ÅHs viste farge (pga systemets PRI eller fiendens innblanding), vil en høyning til 3 i den aktuelle fargen være Inv .	

Åpningshånden vil nesten aldri ha dette problemet, for ÅH vil alltid kunne bruke et Trial Bid, en BUK-X (med etterfølgende støtte), en REESE-X, eller en overmelding av motpartens farge som Inv. Derfor vil høyning av (eller støtte til 3- trinnet i) en farge meldt av SH nesten alltid være **SPERR** og/eller spillemelding og kamp om delkontrakten.

3.7.1.1 Inv på begge hender

a)	Overmelding av motpartens (underliggende) farge som bringer oss opp på 3-trinnet, er Inv : 1♦ - (1♠) - 2♣ - (pass) - 2♦ - (pass) - 2♠ = Inv («god løft»).	
b)	Hopp i ny farge eller revers fra ÅH viser i prinsippet 15+HP ^(RF) og er Inv for alle SH som er sterkere enn Submin.	
c)	Hopp til ROMEX Kort etter at makker har vist en M på 1-trinnet, er Inv .	
d)	Etter etablert 8-korts tilpasning i en M, er ROMEX Kort/Lang Inv .	
e)	Etter 3 meldinger på 1-trinnet når XY er tilgjengelig for SH, vil XY være PRI: 2♣ ^(XYINV) eller 2♦ ^(XYGF) .	
f)	BUK-X etterfulgt av uttak i egen eller makkers meldte farge er Inv .	
g)	Overmelding av motpartens farge etter at makker har meldt inn viser alltid en god løft i makkers innmeldingsfarge.	
h)	Hopp til 3 i motpartens farge vil som regel være en GF som spør om hold.	
i)	2NT fra SH etter 2♣ som søkemelding over 1NT = naturlig Bal Inv .	
j)	Etter 1NT - 2♣ - 2♥/♠, er 3♥/♠ (samme M) Inv med 4-kortsstøtte.	
k)	I et kompetitivt meldingsforløp er en Reese-X Inv etter støtte i en M, mens melding av fargen på 3-trinnet kun er kamp om kontrakten. 1♥ - (1♠) - 2♥ - (2♠) - ? (x eller trial bid i m = Inv , mens 3♥ = spillemelding).	
l)	Det samme prinsippet gjelder også i forsvar: (1♥) - 1♠ - (2♥) - 2♠ - (3♥) - ?	
m)	Støtte av makkers farge på 3-trinnet som man ikke hadde anledning til å støtte tidligere er Inv : 1♣ - 1♥ ^(♠) - 2♣ - 2♥ - 3♥ = Inv . Eller: 1♠ - (2♣) - 2♦ - (pass) - 2♥/♠ ^(xx/Hx i ♠) - (pass) - 3♠ = Inv .	

3.7.1.2 INVITT-strategi

I og med at BUK-åpninger er «lette», kan man lett komme alt for høyt på for dårlige verdier. Det er derfor viktig å ha en strategi når det gjelder Inv.

1)	Når du er i det nedre sjiktet av en Inv-hånd (11-12HP) bør du aldri invitere med en jevn hånd med mindre du tåler at makker tar imot invitten med 13+HP. Derfor: Aldri Inv med en hånd du ikke selv ville ha tatt imot en Inv på .	
a)	Med 11-12HP skal du aldri Inv med (4333)! Siden du max kan finne fram til 24/(25) HP til sammen, skal du heller trekke fra 1FP fra slike hender og melde	

	som om du har 10-11HP.
b)	Du skal heller aldri Inv med (4432), med mindre begge 4-kortfargene er «tette», dvs. inneholder mange gode topp- og mellomkort, slik at de gir en mulighet for mange stikk, f. eks.: (♠K8 ♥kn107 ♦K1087 ♣Kkn109).
c)	Derimot bør du Inv med 11-12HP og en 5- eller 6-kortfarge, spesielt når fargen inneholder mange topp- og mellomkort og derfor hurtig kan gi mange stikk, f. eks.: (♠D6 ♥982 ♦KD10975 ♣E9).
d)	Med 13HP, bør du Inv uansett fordeling (også med 4333).
e)	Hvis du har en fordelingshånd (minst 9 kort i minst 2 farger), kan du også Inv selv med bare 11HP, hvis begge fargene er «tette» og hvis mesteparten av HP-styrken er i de to fargene, f. eks.: (♠D9 ♥107 ♦Kkn1098 ♣KD109).
2)	Når du har 11-14HP og makker Inv blir strategien akkurat omvendt: Når du er i det nedre sjiktet (11-12HP): Aldri ta imot en Inv på en hånd du ikke selv ville ha Inv med.
a)	Med 11-12HP skal du aldri ta imot en Inv med 4333!
b)	Ta heller aldri imot en Inv med 4432, med mindre begge 4-kortfargene er «tette».
c)	Derimot bør du ta imot en Inv med 11-12HP og en 5- eller 6-kortfarge, i henhold til reglene som er skissert over.
d)	Med 13HP, skal du ta imot alle Inv uansett fordeling. (Men du bør nok likevel vurdere stikkpotensialet hvis du har 4333).
e)	Hvis du har en fordelingshånd (minst 9 kort i minst 2 farger), kan du ta imot alle Inv i henhold til reglene ovenfor.

3.8 M-innmelding

Hvis motparten åpner og makker melder inn 1♥ eller 1♠, og **mellomhånden passer** eller **dobler** (eller melder 1♠ over 1♥), er det «system on». Da resetter vi det hele, og melder som om makker har åpnet med 1M. Av denne grunn bør innmelding av 1♥/♠ inneholde 9-14HP (eller det tilsvarende i ZAR-verdier). Dette gir 2/3 sannsynlighet for at innmeldingen innebærer egen åpning. Hvis mellomhånden melder 1NT eller høyere over makkers innmelding 1M, går vi ellers over til naturlige meldinger. For SH gjelder følgende unntak:

Unntak 1:	Overmelding av motpartens farge vil vise «en god løft» til nærmeste nivå av makkers innmeldingsfarge. Hvis SH etter dette overmelder motparten en gang til, er dette spørsmål etter NT-hold.
Unntak 2:	Selv om mellomhånden melder 1NT eller høyere over makkers innmelding 1M, bruker vi fremdeles hopp til 3 i innmeldingsfargen som 4+støtte og SPERR . Hopp i ny farge blir Minisplinter; viser kortfarge, 4+støtte og er Inv.

3.9 Innmelding av m

På 1- og 2-trinnet bør en innmelding i m først og fremst være utspillsdirigerende (6-14HP og 5+♣/♦). makker bør ikke tro at den er konstruktiv. Innmeldingsfargen bør være god: Meld inn 1♦ over 1♣ åpning med:

♠xxx	♠xxx	♠xxx	♠Dx
♥xxx	♥xxx	♥xx	♥KDx
♦KDkn10	♦EKknxxx	♦EDknxx	♦Ekn1098x
♣xxx	♣x	♣Kxx	♣Dx
Minimum. Du ønsker opplagt å få ♦ ut uansett, og denne meldingen kan få FI bort fra tanken på 3NT.	Meld inn 1♦. Alternativt: Hopp inn med 2♦ (svake innhopp)! Dette tar melderom bort for motparten	Minimum. Du er nødt til å melde inn med en gang, for du kan ellers aldri få fortalt om utspillsfargen.	Her er det full åpning, men du bør likevel ikke x uten M. 1♦ viser ganske nøyaktig hva du har hånden.

På 2-trinnet viser innmelding nesten alltid i nærheten av en ÅH (10-15HP og 5+M eller 6-kort i m). Jo dårligere fordeling, jo bedre kort bør du ha for å doble.

I 2. hånd og i faresonen bør man dessuten stille krav til fargekvalitet. Minst Hkn10xx (altså en farge som tåler utspill fra Hx hos makker!).

Hvis motparten har meldt på begge hender, kan innmeldingen være svakere og utspillsdirigerende. Ny farge fra innmelderens makker er likevel RF. Overmelding av motpartens farge viser en god løft til neste nivå i makkers innmeldingsfarge, og en hoppovermelding vil be om 3NT fra innmelderen med hold i motpartens farge.

I 4. hånd (nedpassingsposisjon) vil man kreve mye mindre av fargens kvalitet. H10xxx bør være tilstrekkelig både i M og i m.

Med en sterkere hånd enn 15HP (16+HP) skal du alltid doble før du viser fargen.

Det kan av og til være fristende å melde inn selv en 4-kortfarge, dersom denne bare er honnørsterk nok. Med EKDx i ♥/♠ vil det lønne seg å melde inn både på 1- og 2-trinnet fordi denne meldingen:

a)	Gjør det vanskeligere for motparten å melde,
b)	Genererer så å si alltid et godt utspill og
c)	Bringer motparten bort fra ideen om å prøve seg i 3NT uten hold.

3.9.1.1 Svar på innmelding

Med pass i mellomhånden, svarer makker på en innmelding som om makker skulle ha åpnet i fargen. Du vil bli forbløffet over hvor mange ganger dette vil lønne seg, selv om innmelderen er gørr-svak!

Etter innmelding 1♥/♠ fra makker og pass/x/(og 1♠ over 1♥) i mellomhånden vil SH forholde seg som etter åpning 1♥/♠, dog med en liten skjeling ned til det faktum at motparten har åpnet. Melding av ny(e) farge(r) er alltid RF på begge hender, akkurat som under offensive meldinger.

Dette gjelder også selv om innmeldingen skulle komme i 4. hånd, f. eks. som etter dette:

Makker	MTH	Du	MTH
	(1♣)	pass	(pass)
1♥/♠	(pass/1♠)	?	
		1NT	= 7-10
		2♣	= System
		2♦	= System (3♥ over 1♥ og 4+♥ over 1♠)
		2♥	= System (3♥ over 1♥ og 3♠ over 1♠)
		2♠	= System (Hopp +1 over 1♥ og 3♠ over 1♠)
		2NT	= Krav-Stenberg (14+HP)

Dobbelt hopp = 4+ i innmeldingsfargen og renons i hoppfargen (osv).

Når du balanserer på 2-trinnet, vil 2NT fra makker bety at han ønsker å spille 3NT hvis du har «full» åpning som grunnlag for innmeldingen.

3.10 Hoppinnmeldinger

I dette systemet inngår svake innhopp. Slike meldinger er SPERR og kan være svært tynne både på 2- og 3-trinnet. Mesteparten av honnørstyrken bør imidlertid være i fargen du hopper inn med. I faresonen bør fargen være meget god (HH10xxx).

3.11 Innmelding 1NT

1NT innmelding viser 15-18HP, Bal også i 4. hånd. Systemet er nesten det samme som etter åpning 1NT (Drop-Dead Stayman og overføringer).

1NT innmelding trenger ikke å vise hold i motpartens farge. Eneste forskjell er at hvis motpartens åpningsmelding også kan være en overføringsmelding (1♦/♥) eller Stayman (♣), så vil overmelding av motpartens reelle farge^{PRI} først og fremst være GF og et forsøk på å finne ut om vi har hold i fargen. Med hold sier NT-innmeldereren 2NT og med dobbelt hold: 3NT.

ÅH viser halvhold (K singel, Dx eller knxx) etter en overmelding gjennom å melde en mellomliggende farge (2♦, 2♥ 2♠ eller 3♣). Dette viser beste (lengste farge i valg blant flere. Dette gjelder også etter en overmelding på 3-trinnet (3♣/♦/♥). Hvis overmeldingen er 3♠ (FIs farge) kan ÅH bare vise hold eller ikke-hold, og bør ta ut i beste m uten hold.

Hvis overmeldingen blir doblet, vil redobling vise halvhold (også redobling av 3♠x), mens 2NT og 3NT beholder sin betydning.

Hvis motparten dobler vår 1NT innmelding bruker vi **Nilslands Slinkninger**.

3.12 Revers/4. farge

Revers på SH og 4. farge er nesten alltid GF, med mindre **XY og/eller ROMEX** er tilgjengelig. Slike kravmeldinger blir nesten alltid virksomme^{PRI} når motparten blander seg inn i meldingsforløpet, og den gylne regel er: Hvis ikke du har nok HP til å melde revers/4. farge, bør du enten passe eller ty til en BUK-X. Motparten behøver ikke nødvendigvis være inne i bildet for at vi skal ha 4. farge = GF: Etter 1♦ - 1♥ - 2♥ - 3♣ er 3♣ 4. farge og GF.

3.13 Gående farge

Åpning 3NT^(*/♦), viser en gående, minst 7-korts m. Over 3NT er 4♣ forsøk på å stoppe på 4-trinnet. ÅH passer eller prefererer til ♦ hvis det er fargen hans.

4♣^(♥) og 4♦^(♠) åpning viser en gående, minst 7-kortsfarge i M. Relé-fargen spør om hvor lang, og første trinn = 7-kort, 2. trinn = 8-kort osv. Etter dette blir ny farge CUE og 4NT RKCB. SH melder 4 i fargen som spillemelding.

Hvis ÅH hopper til 3NT som 2. melding etter å ha åpnet med 1♣/1♦/1♥/1♠, viser han en gående åpningsfarge på minst 7-kort og 15+HP. 4 i åpningsfargen er da sign off med Submin, og 4 i motsatt m (hvis det er gående m) er spørsmål om lengden. Hvis fargen er gående M, vil 4♣ spørre etter lengden. 1. trinn viser da 7-kort, neste trinn = 8-kort osv. Etter dette blir ny farge CUE og 4NT RKCB.

3.14 BUK-Lebensohl

BUK-Lebensohl benyttes av SH for å skille mellom en hånd på minst 7HP og en Submin hånd (0-6HP) når makker har reversert. Den svake håndtypen innledes med 2NT^(→*) som ber om 3♣, som SH eventuelt korrigerer med pass eller preferanse^{NF} for å spille delkontrakt. Dersom SH ikke melder 2NT^(→*), men farge på 3-trinnet lover han minst 7+HP. Lebensohl benyttes normalt i følgende tre situasjoner:

- 1) Makker dobler opplysende over fiendes M på 2-trinnet:

Makker	MTV	Du	MTH
			(2♠)
x	(pass)	?	

- 2) Makker dobler opplysende over fiendes støtte i M på 2-trinnet:

Makker	MTV	Du	MTH
			(1♠)
x	(2♠)	pass	(pass)
x	(pass)	?	

Fargemelding viser nå en OK hånd (7+HP), mens 2NT viser max 6HP og ber om 3♣ som SH kan korrigere til riktig enfargehånd. Dersom den sterke hånden har 20+H(F)P, skal han ikke akseptere overføringen til 3♣, men normalt melde 3♦.

3) I eget meldingsforløp når ÅH har reversert:

ÅH	MTV	SH	MTH
1♣	(pass)	1♥ ^(♠)	(pass)
2♦/♥	(pass)	?	

ÅH	MTV	SH	MTH
1♣	(pass)	1♦ ^(♥)	(pass)
2♦	(pass)	?	

ÅH	MTV	SH	MTH
1♦	(pass)	1♠ ^(♥)	(pass)
2♥	(pass)	?	

SH setter nå på nødbremsen med 2NT^(→*) (Lebensohl) mens alle fargemeldinger er RF og viser minst 7HP.

4. Slemkonvensjoner

4.1 Fast Arrival

I slemsonen bør man benytte seg av et meget godt prinsipp, nemlig «The Principle of Fast Arrival». Dette prinsippet sier: «Jo hurtigere man lander i en utgangskontrakt, jo mer sannsynlig er det at vi skal være bare der, og ikke høyerel!» Dette er meget nyttig kunnskap å legge seg bak øret når man lurere på om man skal gå videre mot slem eller ei.

4.2 Splinter

Splinter brukes i noen sekvenser der det er naturlig å vise fram kortfarge som kan være enten singleton eller renons i fargen. **ROMEX Kort** vil stort sett ta seg av kortfargesituasjoner i et uforstyrret meldingsforløp i BUK. Splinter i sin opprinnelige form brukes etter fiendtlig innblanding.

Hvis det finnes et lavere bud som kan vise singleton (**ROMEX Kort** eller **BUK Strukturhopp+1** og **+2**), vil et dobbelthopp og hopp til en ny farge på 4-trinnet **alltid vise renons**.

Dobelthopp i ny farge til 4-trinnet når en M er etablert som trumf vil **alltid vise renons** i hoppfargen. En singleton behandles som et vanlig CUE. Hvis avtalt trumf er i m, vil et slikt dobbelthopp vise **enten** singleton **eller** renons i fargen.

Når Splinterbudet viser enten singleton eller renons, er 1. KTR i fargen **ikke** vist før **enten** den ene **eller** den andre hånden har **gjentatt fargen** ved første lovlige anledning. Vi må altså derfor alltid anta at kun 2. KTR er vist.

4.3 CUE-Bids

Et CUE-BID (CUE) er en NØKKELMELDING som viser KTR (kontroll) i meldt farge. En slik KTR er enten et ess/renons (= 1. KTR) eller en konge/singleton (= 2. KTR). Vi melder normalt kontrollene om hverandre, men nedenfra og oppover, slik at **farger du hopper over er farger du ikke har kontroll i**.

Kontrollmeldinger brukes for å finne ut hvor godt kortene passer til hverandre, men også for å finne ut hvorvidt det er riktig å gå videre mot slem eller om det kan mangle en vital kontroll, slik at du bør stoppe før du kommer for høyt.

Ny farge under utgang etter at trumffargen er avtalt og et GF er etablert (f. eks. hopp etter ny farge på 3. trinnet eller 4. farge og deretter fargestøtte), viser KTR i fargen og mild interesse for slem. Legg merke til at dersom du med ♣/♦ som trumf hopper i en ny farge på 4-trinnet, er dette normalt kortfarge (singelton) eller renons når ♥/♠ er trumf: Hvis du derimot melder en ny farge på 4-trinnet, er dette normalt et CUE med sist meldte farge som avtalt trumf (med mindre noe annet er avtalt).

1♦ - 1♥ 3♥ - 4♣ ^(CUE)	1♦ - 3♦ 4♣ ^(CUE)	1NT - 2♦ 2♥ - 4♣ ^(kort ♠)	1♦ - 2♦ 4♣ ^(kort ♠)
-------------------------------------	--------------------------------	---	-----------------------------------

4NT midt i et CUE-forløp er **alltid RKCB**.

Alle CUE på 5-trinnet er lilleslems-Inv, mens alle CUE på 6-trinnet er storeslems-Inv.

Det mest positive bud man kan avgi etter et CUE er et nytt CUE. **Det mest negative bud man kan avgi, er retur til trumffargen på billigste nivå** (merk at også 4NT kan være avslag på en sleminvitt (spesielt i m) i flere tilfeller). Et **avslag** er en kraftig **advarsel** mot å gå videre, for makker er enten for svak til å ta imot SlemInv, eller mangler de kontrollene som ligger imellom ditt CUE og trumffargen.

Uansett er det grunn til å være litt forsiktig, for husk at CUEBID ikke bare har til hensikt å plotte inn om nøkkelt kortene er til stede, men skal også finne ut at vi mangler nødvendige KTR for å melde slem, aller helst før du er kommet for høyt.

Husk at CUE under utgangsnivå kun er «visende» og ikke «aksepterende», så det er liten vits i å hoppe over noe CUE på veien til utgang med mindre du er overbevist om at det ikke kan være noen slem i kortene. På den annen side, mangelen på CUE fra deg vil tjene som en kraftig advarsel mot å gå videre.

Dersom motparten dobler et CUE, kan du bruke dette til egen fordel. Med 1. KTR i den doblede fargen, redobler du, og uten 1. KTR passer du, slik at makker gratis kan få vist 1. KTR i fargen (gjennom å redoble).

Den første gangen du CUE-bidder i en av makkers meldte farger viser du **ekte KTR** (E/K).

Cuebids under utgangsnivå er aldri forpliktende, men visende. Den som ikke har noe mer å fortelle, går alltid ned i trumffargen på utgangsnivå. Hvis makker vet noe mer, kan han reåpne med nytt CUE eller med RKCB.

Under utgangsnivå er du etter Splinter/CUE forpliktet til å vise kontroller på veien opp til utgang i trumf. Dette er altså **ikke forpliktende**, og viser ingen tillegg eller «tar imot» noen SlemInv. Under utgang er KTR **kun visende**, og skal hjelpe makker med å finne ut mest mulig om hånden.

Hvis makker CUE-bidder på nivå **over utgang** i trumf, er dette **forpliktende**, og du er **nødt til å** CUE-bidde opp til neste nivå i trumffargen, uansett hvor lite du måtte ha av kontroller/HP.

4.3.1 Når skal du CUE?

Du bør normalt CUE opp til utgang når den andre hånden starter en CUE-serie. Et CUE under utgangsnivå er kun visende og ikke forpliktende, og viser aldri noe tillegg. Et CUE du hopper over, er **kontroller du ikke har**.

Du skal alltid CUE hvis du kan etter et annet CUE over utgangsnivå (PRI).

Med en minimumshånd skal du aldri CUE etter 1M - 2NT (Stenberg). Dette gjelder også etter Stenberg med 3-kortsstøtte til M.

Du bør aldri starte en CUE-serie hvis du ikke ser en mulig slem med optimale honnører og god tilpasning. Hvis makker har benektet å være sterk er det galskap å CUE.

Et CUE er en 1. eller 2. ktr, og både singleton og renons faller inn under denne kategorien. Etter M åpning vises imidlertid renons med dobbelthopp i ny farge, mens singleton vises som CUE med mindre annet er avtalt, f. eks. etter 1M - 2NT^(Stenberg) (eller 1♥ - 2♦ - 2♥ - 2NT^(Stenberg.)/1♠ - 2♥ - 2♠ - 2NT^(Stenberg.))

4.4 Renonsvisende hopp

Etter 1M viser dobbelthopp i ny farge normalt **renons** i hoppfargen på 4-trinnet.

Hvis en melding kan vise kortfarge, vil et hopp i denne fargen (ev. et dobbelthopp) vise «Splinter»: enten singleton eller renons etter m-åpning.

NB! Dobbeltthoppregelen gjelder **IKKE** for **motsatt M!** Ethvert hopp til 4M er alltid ekte og spillemelding.

Hopp til 5-trinnet i ny farge og alle hopp til farge over utgangsnivå i avtalt trumffarge viser entydig renons, og er dessuten ExRKCB.

Mens **XY** og **ROMEX** stort sett tar seg av utgangs-Inv (**ROMEX** kan også fungere som slem-Inv hvis SH CUE-bidder på 4-trinnet (eller bruker RKCB etter ÅHs svar), er dobbelthopp i ny farge på 4-trinnet som regel kortfargevisende når avtalt trumf er ♣/♦, men viser renons med ♥/♠ som trumf. Slike dobbelthopp (og også hopp som viser singleton) etablerer sist meldte farge som trumf dersom det skulle være noen som helst tvil om hva som er trumf.

Etter 1♥ viser direkte **dobbeltthopp** til 3♠/4♣/4♦ (og **dobbeltthopp** til 4♣/4♦ etter 1♠) entydig **renons** i hoppfargen, siden det finnes opptil flere strukturhopp som kan vise singleton. Hopp til utgang i motsatt M vil alltid vise egen god farge (kan være SPERRE-utgang).

Men det finnes situasjoner, der ÅH eller SH ikke får vist singleton på 3-trinnet, enten fordi meldingene er kommet så høyt eller fordi motparten har vært ufine nok til å delta aktivt i meldingsforløpet. I slike tilfeller vil kortfargehopp normalt være Splinter og vise enten singleton eller renons, selv når trumffargen er ♥/♠.

Hovedreglene er imidlertid: Dersom ÅH eller SH er begrenset, slik at slem kun unntaksvis vil kunne vinnes, vil kortfargevisning kunne innebære renons. Når kortfargehoppet er

høyere enn avtalt utgangskontrakt eller kommer på 5-trinnet vil kortfargehoppet vise renons og samtidig være Exclusion Blackwood (ExRKCB).

4.5 Kvantitative 4NT

4NT etter en NT-melding er alltid kvantitativ Inv (1NT - 4NT, 2♣ - 2♦ - 2NT - 4NT, 2♦ - 2♥ - 2NT - 4NT og ethvert løft fra 3NT til 4NT). Makker sier pass med MIN for hva han har vist og melder videre med MAX eller andre betydelige tillegg. Det er stort sett minorfarger det letes etter.

Eksempel:

ÅH		SH
3NT	-	4NT
?		
Pass	= MIN. Tar ikke imot kvantitativ Inv.	
5♣	= 5+♣. NF. «Tar imot Inv hvis super tilpasning». Ikke helt MIN.	
	Pass	= Spillemelding.
	5♦	= CUE. Ber om CUE.
	5♥	= CUE. Ber om CUE. Benekter Cue i ♦.
	5♠	= CUE. Ber om CUE. Benekter Cue i ♦/♥.
	5NT	= Spillemelding.
	6♣	= Spillemelding.
	6♦	= Spillemelding.
5♦	= 5+♦. NF. «Tar imot Inv hvis super tilpasning». Ikke helt MIN.	
	Pass	= Spillemelding.
	5♥	= CUE. Ber om CUE.
	5♠	= CUE. Ber om CUE. Benekter Cue i ♥.
	5NT	= Spillemelding.
	6♣	= CUE. Ber om CUE. Benekter Cue i ♥/♠.
	6♦	= Spillemelding.
5♥	= MAX. CUE.	
	5NT	= Spillemelding.
	6♣	= Spillemelding.
	6♦	= Spillemelding.
5♠	= MAX. CUE.	
	5NT	= Spillemelding.
	6♣	= Spillemelding.
	6♦	= Spillemelding.
5NT	= Meld din lengste m!	
6♣	= Spillemelding. MAX. Minst 5♣.	
6♦	= Spillemelding. MAX. Minst 5♦.	

4.6 RKCB

I **Roman Key Card Blackwood (RKCB)** regnes trumf K som det 5. esset (= Key Card = nøkkelkort). Trumffargen bør være avtalt, men hvis det er noen som helst tvil, er den siste meldte fargen før (et eventuelt hopp til) 4NT avtalt trumffarge. Dette kan eksempelvis skje hvis motparten kommer inn med forstyrrende meldinger.

RKCB kan naturligvis brukes av begge i makkerparet, og på samme måte som meldingen kan hjelpe oss til å finne en spesifikk slem fordi nøkkelkortene er til stede, kan konvensjonen også hjelpe oss til å finne ut **når vi bør stoppe under slem** (fordi vi har for dårlig trumfkvalitet eller når for mange nøkkelkort mangler).

4.6.1 Svar på RKCB

Med avtalt trumffarge er 4NT alltid RKCB (**Roman Key Card Blackwood**). Uten avtalt trumffarge viser hopp til 4NT RKCB med sist viste farge som trumf, selv om denne ikke skulle være ekte. Når begge har meldt og motparten forstyrrer, er 4NT RKCB med makkers farge som trumf. Skalaen kan være litt annerledes enn du er vant til:

1. trinn	= 5♣	= 0 eller 3 E ^(KC) .
2. trinn	= 5♦	= 1 eller 4 E ^(KC) .
3. trinn	= 5♥	= 2 E ^(KC) uten trumf D.
4. trinn	= 5♠	= 2 E ^(KC) med trumf D.
5. trinn	= 5NT	= 1 eller 3 E ^(KC) og renons i en farge. 5 i laveste farge under avtalt trumf spør hvor, og svarene er i henhold til «Naturlig», «Korre-sponderende» og «residu»-prinsippene.
6. trinn	= 6 Ny	= 2 E ^(KC) og renons i meldt farge.
7. trinn	= 6 i trumf	= 2 E ^(KC) og renons i en høyereliggende farge.

Hvis motparten forstyrrer, vil **DOPI/ROPI** tre i aksjon.

4.6.1.1 Etter svar på RKCB

Etter at SH har vist antall nøkkelkort har 4NT-melderens følgende muligheter:

a)	Han kan melde 5 i trumf hvis det mangler 2 (eller flere) nøkkelkort (KC). NB! Hvis han kan være i tvil om det er 0 eller 3 KC (5♣) eller 1 eller 4 (5♦), kan han gå ned i trumffargen på 5-trinnet. En svarhånd med max antall (og ikke min) forventes å høyne ett hakk til slem.
b)	Han kan melde 6 i trumf dersom det kun mangler 1 KC, eller dersom man har alle nøkkelkortene, men det mangler spillestikk (/HP) for å ha nok til storeslem.
c)	Han kan spørre etter trumf D dersom svaret var 5♣ eller 5♦ (fargen over svaret, men ikke trumffargen).

d)	Han kan spørre etter spesifikke K med 5NT, etter å ha spurt etter trumf D (men kun hvis han har kontroll på trumf D). NB! Man bør aldri spørre etter trumf D hvis man har den selv eller hvis svaret er uvesentlig (f. eks. du har kontroll på 10 trumf med E K i spissen).
e)	Han kan melde 5NT som spørsmål etter spesifikke konger nedenfra. Dette viser storesleminteresse og bekrefter at makkerparet har alle 5 KC samt trumf D. Etter svaret på trumf D-spørsmålet, vil neste ledige farge under trumffargen også kunne spørre etter K (for å spare plass).
f)	Melder han 6 i en farge under trumf etter svar på 4NT (eller 5NT), ber han makker melde storeslem med 3. KTR (D eller dobbelton) i fargen.

4.6.1.1.1 Trumf D-spørsmålet

Etter svaret 5♣ (0-3 KC) og 5♦ (1-4 KC) er billigste fargemelding (utenom trumffargen og NT) spørsmål etter trumf D. På trumf D-spørsmålet er svarene:

5 i trumffargen	= Benekter trumf D.
5NT	= Har trumf D + K i en farge høyere enn trumffargen.
Ny farge (5 eller 6)	= Har trumf D + K i meldt farge (K meldes alltid nedenfra).
6 i trumffargen	= Har trumf D, men ingen side-konger.

Man har faktisk lov til å spørre etter trumf D selv om det mangler et KC. Dette kan være nyttig for å greie å unngå de slemmene der man bare mangler ett E og trumf D.

En nyttig tilleggsregel er at SH kan melde som om han har trumf D hvis han vet at makkerparet har **minst 10 trumf til sammen**. Trumfen vil jo da sitte 2-1 i nesten 80% av tilfellene. Og dessuten: når trumfen sitter 3-0 vil D kunne finesses halvparten av gangene.

4.6.1.1.2 Konge-spørsmålet

Etter at SH har vist antall Key Cards^(KC), kan 4NT-meldereren spørre etter spesifikke konger med 5NT. Dette er i seg selv en storeslem-**Inv**, og garanterer at alle 5 KC + trumf D er på plass. Da bør SH vurdere stikkpotensialet. Hvis han eksempelvis har en lang, gående farge som han ikke har fått vist, eller betydelige merverdier (i form av uviste honnører) kan dette være nok til å legge kontrakten i storeslem.

SH melder naturligvis en K hvis han har det (naturlig). 2 konger bør være nok til å gå til storeslem i avtalt trumf. Med to eller flere konger bør SH likevel si 6NT på konge-spørsmålet (hvis 6NT er ledig), i tilfelle ÅH ikke skulle synes at to konger er nok.

Høyere farger under 5NT (ikke trumf D-spørsmål) ber om 5NT (vil stoppe der).

4.6.1.1.3 Spørsmål om 3. kontroll

6 i en farge under trumf etter svar på 4NT ber makker **melde storeslem med 3. KTR (dame eller dobbelton) i fargen**. I en CUE serie vil dessuten ethvert hopp til en farge under trumffargen på 6-trinnet spørre etter 3. KTR i fargen.

4.6.2 ExRKCB

Exclusion Blackwood (ExRKCB) brukes i BUK **kun** i to tilfeller:

a)	Når den ene hånden hopper til en farge høyere enn utgang i avtalt trumffarge eller
b)	Når hopp til ny farge på 5-trinnet avtaler sist viste farge som trumf. Med dette hoppet viser man renons i hoppfargen, og det er samtidig Exclusion Blackwood .

Eksempel 1:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(2♠)	-	3♦ (= lang ♥)	-	(pass)
3♥	-	(pass)	-	4♠/5♣/5♦ ^{ExRKCB}		

Alle SHs tre meldinger viser renons i fargen og er ExRKCB samtidig.

Eksempel 2:

ÅH		SH
1♠	-	2NT/4♣/4♦/4♥
		5♣/♦/♥ ^(ExRKCB)

Vis aldri E/K i renonsfargen!

Eksempel 3:

ÅH		SH
1♠	-	3♦ ^(4♠, 11-13HFP)
		5♣/♦/♥ ^(ExRKCB)

Svarene er som etter RKCB:

1. trinn	= 0 eller 3 KC ^(Key Cards) utenom renonsfargen.
2. trinn	= 1 eller 4 KC utenom renonsfargen.
3. trinn	= 2 KC utenom renonsfargen uten trumf dame.
4. trinn	= 2 KC utenom renonsfargen med trumf dame.

DOPI/ROPI ved innmelding. Hvis motparten melder, blir første trinn **dobler** og deretter **PASS (DO P1)** Hvis motparten dobler blir første trinn **redobler**, og 2. trinn = **PASS (RO P1)**.

Du skal aldri vise fram trumf K, for denne er et Key Card som allerede er vist som svar på RKCB/ExRKCB.

Med to sidekonger (ingen av dem i renonsfargen) bør SH melde 6NT hvis denne er ledig eller løfte til 7 i avtalt trumf, selv om makker slår av med lilleslem.

4.6.3 6ERKCB

Når ÅH etter «Stenberg» har vist en sidefarge, og denne er akseptert som «foreløpig trumf», og når det ellers blir etablert en dobbeltilpasning som begge vet om, (Eks.: 1♠ - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 3♥) vil 4NT være 6ERKCB. 6ERKCB er også «on» dersom man først har funnet tilpasning i én farge, og deretter også finner tilpasning i en ny farge.

Kongen i sidefargen meldes også som et KC. Ellers er det de samme svar som etter vanlig RKCB, og dette kan også forekomme etter Exclusion RKCB (et hopp i en ny farge til høyere enn utgang).

Svar på 6ERKCB :

5♣	= 0 eller 3 KC.
5♦	= 1 eller 4 KC.
5♥	= 2 KC uten noen Dame i de aktuelle farger.
5♠	= 2 KC og lover 1 av 2 Damer.
5NT	= 2 KC og lover begge D.
6 i farge	= 3 KC og renons i fargen
6 trumf	= 3 KC og renons i en høyere farge

4.6.3.1 Dame-? i 6ERKCB

Hvis svaret på RKCB ikke sier noe om damene, er første ledige farge som ikke er en av de aktuelle fargene Damespørsmålet.

Etter 5♣ er 5♦ Damespørsmål, med mindre ♦ er en av de to fargene. I så fall er det 5♥ som blir Damespørsmål. Hvis også ♥ er en av de to fargene, går det videre til 5♠.

Eksempel: 5♦ er Dame?, blir svarene:

5♥	= 1. trinn: Ingen D.
5♠	= 2. trinn: Den lavest rangerende D.
5NT	= 3. trinn: Den høyest rangerende D.
6♣	= 4. trinn: Har begge D.

Hvis motparten blander seg inn eller dobler 5♦, gjelder DOPI/ROPI når det gjelder trinnene.

Etter svaret på D-spørsmålet blir den nærmeste fargemeldingen som ikke er en av de to aktuelle fargene K-spørsmål. Du melder da den fargen du har K i. Uten K returnerer du til laveste trumffarge for pass eller justering.

4.7 DOPI/ROPI

DOPI/ROPI brukes ved innmelding over 4NT (RKCB).

Dobler viser 0 (= 1. trinn = 0 eller 3 ess)

Pass viser 1 (= 2. trinn = 1 eller 4 ess)

Tilsvarende forståelse etter x:

ROPI (Redobler=0, Pass=1)

Laveste fargemelding utenom trumfen viser 3. trinn = 2 ess uten trumf dame og nest-laveste farge viser 4. trinn = 2 ess med trumf dame.

Svaret på DOPI/ROPI setter opp Dame-spørsmålet (1 farge høyere enn svarfargen, men ikke trumffargen) og Konge-spørsmålet = 5NT eller fargen over svaret på Damespørsmålet (hvis svaret på RKCB viste damen).

Heller ikke som svar på disse skal man melde keycard-verdier i en eventuell vist renonsfarge.

DOPI/ROPI benyttes dessuten alle ganger man har trinnvise svar på ett eller annet. Igjen er det slik at X/XX viser første trinn osv.

4.8 Store Frie 5NT

Store Frie 5NT er hopp til 5NT. Dette setter siste farge før hoppet som trumf, og spør kun etter beholdningen i trumffargen. Hvis er trumf:

ÅH		SH
2♣	-	2♠
5NT	-	?
	6♣	= Esset eller Kongen
	6♦	= Damen
	6♥	= Ingen topphonnør, men ekstra lengde
	6♠	= Ingen topphonnør, ikke ekstra lengde
	6NT	= To topphonnører (KD, ED eller EK)
	7♠	= Alle 3 topphonnørene (E, K og D)

Etter svaret 6♣ kan det spørres om ekstra trumflengde med 6♦ eller 6♥. 7♠ viser da ekstra lengde, 6♠ benekter.

Ved reduserte skalaer (avhengig av trumffargen) kuttet først 6♥-svaret, deretter 6♦:

Hvis ♥ er trumf, forsvinner visning av ekstra lengde.

Hvis ♦ er trumf, forsvinner visning av ♦D. 5♣ viser da E/K/D i trumf.

Hvis ♣ er trumf, brukes 5♠ som «store frie». 5NT viser da E/K/D mens 6♣ viser ingen topphonnør i trumf.

4.9 Hopp til 5 i M

Hvis makker melder 5 i avtalt trumffarge, er dette et spørsmål om trumfkvalitet alene. Du skal legge på til 6 med 2 av de 3 høyeste honnørene i trumf (E, K eller D). Med færre enn 2 trumfhonnører bør du passe.

4.10 Aksept på SlemInv

Over 3NT og over minormeldinger (når man ennå ikke har blitt enige om trumffargen), vil en ny m farge på 4 trinnet alltid være en mild slem-Inv i fargen.

Ved å avgi et CUE i M aksepterer du både slem-Inv og fargen (setter fargen som trumf), mens avslag normalt vil være 4NT.

Ofte vil det være slik at 4♣ vil invitere til slem i m. CUE vil akseptere ♣, mens 4♦ vil fortelle at man ikke har ♣, men ♦. Deretter vil CUE akseptere ♦, mens 4NT vil være avslag.

Over 3NT og over minormeldinger (når trumfen ennå ikke er avtalt), vil ny m på 4-trinnet innledes med 4 i m (enten som ny farge eller som gjentatt farge etter at makker er «gått ned» i 3NT). En slik m-melding vil alltid innebære en mild SlemInv i fargen (eller i den andre m), og skal behandles på denne måten:

Eksempel:

ÅH	SH	
2♣	-	2♦ (=♥)
2NT	-	3♣ (Puppet)
3♦	-	3♠ (=♥)
3NT	-	?
		Fremdeles kan svarhånden ha 4-kort i begge minor, og kan være sleminteressert hvis man finner en tilpass.
		4♣ = SlemInv i ♣ (og kanskje ♦).
		4♦ = 4-kort ♦ og benekter 4♣
		4♥ = CUE m/4♦. Tar imot foreløpig.
		4♠ = CUE m/4♦. Tar imot foreløpig.
		4NT = Avslag. Spillemelding.
		4♥ = CUE m/4♣. Tar imot foreløpig.
		4♠ = CUE m/4♣. Tar imot foreløpig.
		4NT = Avslag. Spillemelding.
		4♦ = SlemInv i ♦.
		4♥ = CUE m/4♦. Tar imot foreløpig.
		4♠ = CUE m/4♦. Tar imot foreløpig.
		4NT = Avslag. Spillemelding.
		5♦ = Avslag. Spillemelding m/4♦.

Man tar imot SlemInv gjennom M CUE på 4-trinnet. Dette setter fargen som trumf ved senere RKCB.

Avslag på både 4♣ og 4♦ er normalt **4NT** (spillemelding på begge hender) [eller (sjeldnere) 5 i minorfargen].

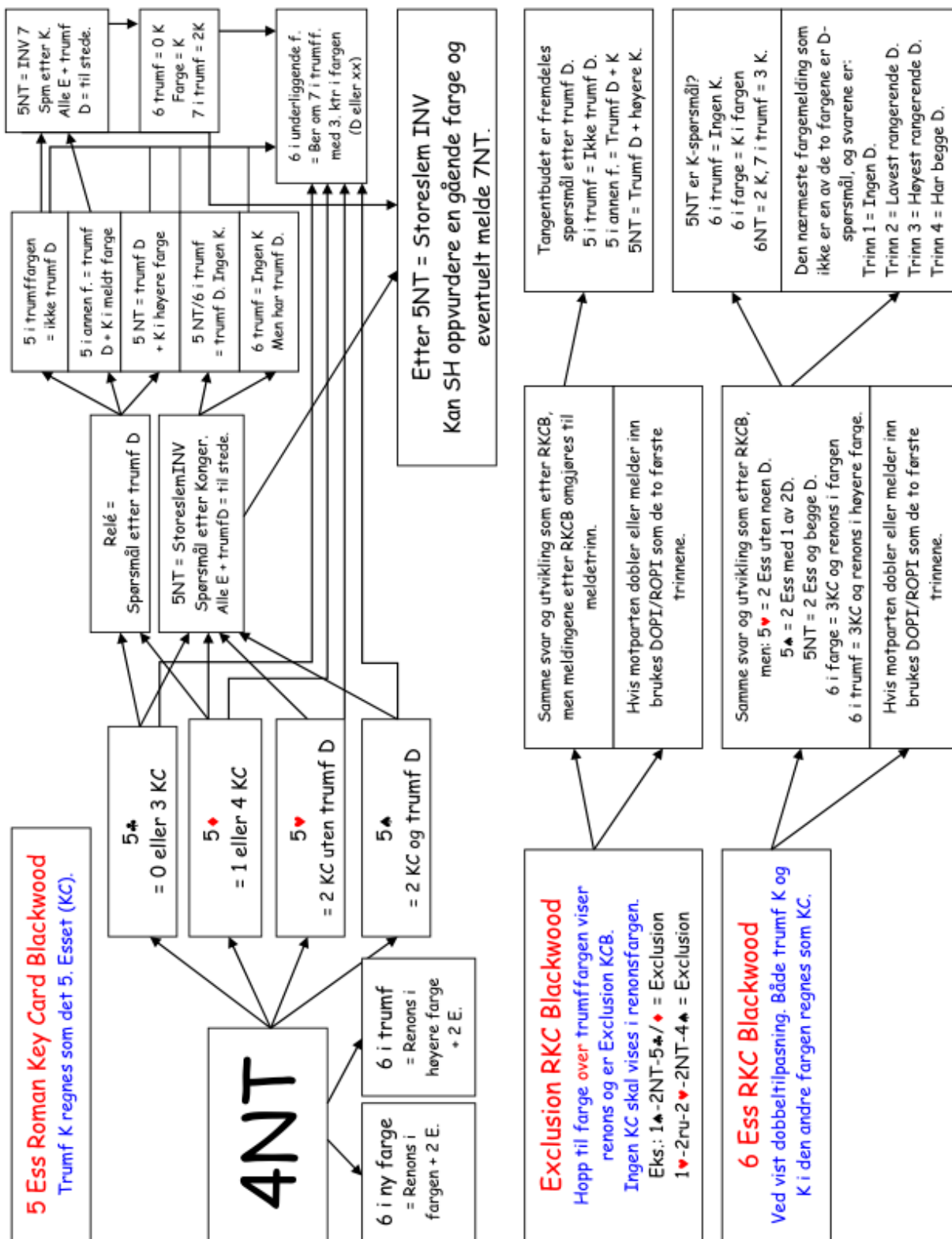
Når det gjelder en sterk ÅH, dvs. en hånd som er vesentlig sterkere enn den andre hånden, og ubegrenset, så er det oftest denne som trenger å «fylles inn», og da må **4NT som RKCB være tilgjengelig** i tillegg til CUE (som viser interesse og tillegg). På slike hender er det **5 i minorfargen** som er **avslag**.

4.11 I «stampe»-pos

Vi har vist superfit, og motparten melder 6x:

I 2. hånd:	
pass	= 0-1 motspillsstikk
x	= 2 motspillsstikk
I 4. hånd: (makker har passet og vist 0-1 motspillsstikk)	
pass	= 2 motspillsstikk
x	= 1 motspillsstikk (makker stamper med 0)
Stamp	= 0 motspillsstikk

4.12 Flowchart for RKCB



5. Forsvarsmeldinger

5.1 Doblinger

Bruken av STRAFF-X, er altså relativt begrenset i BUK, men vi har det en lang rekke doblinger med andre betydninger, som vil være gode våpen å ha i sitt arsenal, om vi bare greier å gjenkjenne dem og bruke dem riktig:

I BUK er de aller fleste doblingene på 1, 2 og 3-trinnet sjelden eller aldri STRAFF. Fra og med 4-trinnet, og også ellers, når andre opsjoner ikke er til stede, vil x være STRAFF-X. En straffedobling vil aldri være noe påbud, som beordrer makker til å passe, men et sterkt forslag som antyder at det kan være lønnsomt å passe, eller en advarsel mot å melde videre (spesielt på et høyt nivå i et kompetitivt meldingsforløp)

I BUK er de aller fleste doblingene på 1, 2 og 3-trinnet sjeldent eller aldri STRAFF. Fra og med 4-trinnet, og også ellers, når andre opsjoner ikke er til stede, vil x være STRAFF-X. En straffedobling vil aldri være noe påbud, som beordrer makker til å passe, men et sterkt forslag som antyder at det kan være lønnsomt å passe, eller en advarsel mot å melde videre (spesielt på et høyt nivå i et kompetitivt meldingsforløp).

5.1.1 STRAFF-X

Noen ganger vil det gå helt klart frem av konteksten at en x vil være forslag til **Straff-X**, og jo høyere vi er i meldingsforløpet, jo sterkere vil straffeforslaget være. På 4-trinnet eller høyere vil det nesten alltid være STRAFF med mindre doblingen indikerer et utspill.

Alle straffeforslag på 1-, 2- og 3-trinnet er imidlertid kun **forslag**. Dette betyr at doblerens makker bør vurdere motspillspotensialet på sin hånd opp mot meldetrinn, soneforhold og hva makker vil kunne forvente seg fra hans hånd ut fra tidligere meldinger.

Dobling av motpartens naturlige NT-åpning/innmelding og naturlige høye NT-kontrakter (2NT og høyere) vil være STRAFF med mindre situasjonen gjør dette usannsynlig. X setter da opp **Straff-X og kravpass på begge hender**.

Legg imidlertid merke til at hvis NT-meldingen viser andre ting enn en jevn hånd (f. eks. flere farger), vil x vise at du kan «ta motparten» i minst en av de eventuelle fargene NT-meldingen viser. Doblerens makker bør doble med styrke og lengde i den fargen fienden forsøker å ta ut i.

1)	Etter åpning - (X) - XX viser XX minst 11HP og interesse for å «ta» motparten), og setter naturligvis opp Straff-X og kravpass på begge hender .
2)	Alle meldinger som er definert som Inv+ setter opp X som forslag til Straff-X og kravpass på begge hender . Hvis man ikke ønsker å ta imot Inv er det ofte lønnsomt å doble motparten i stedet.
3)	Meldinger fra SH som kan innebære Inv+ setter opp Straff-X når SH dobler (men kun

	BUK-X når ÅH doubler). En senere X vil da vise at SH hadde til Inv+ .
4)	Pass fra SH der han kunne ha brukt NEG-X oppfordrer til reåpning med en dobling, spesielt hvis ÅH er kort i motpartens innmeldte farge («straffepass»).
5)	Når det ikke finnes noen alternative kontrakter i nye farger , og/eller SH kan melde en fargemelding selv i en kamp om kontrakten, er X forslag til Straff.
6)	Etter en svak åpningsmelding (2♦/2♥/2♠/2NT/3♣♦♥♠), når motparten melder inn, er X fra den andre hånden forslag til Straff-X etter en entydig svak melding. Er åpningen flertydig, f. eks etter Multi (2♦), er X fra begge hender et forslag til STRAFF hvis ÅH har den sterke hånden.
7)	Etter en BUK-X er en ny X fra samme hånd forslag til Straff.

5.1.2 Opplysende dobling

En Take-Out dobling^(TO-X) viser normalt 11+HP. **TO-X** tar i første rekke sikte på å avdekke M-tilpasninger. **TO-X direkte** etter at motparten har åpnet, vil **alltid** være opplysende. En slik dobling vil vise minst 11HP og normalt minst 4-4 i M [kan være (43)(x4)] hvis begge M er ledige. Hvis fienden har meldt en M, viser doblingen **alltid** 4-kort i den andre M. (Kan unntaksvis være ♠Kxx - ♥x - ♦EDxxx - ♣Kxxx eller tilsvarende over 1♥).

En TO-X kan også vise en hånd med 1 sterk langfarge og 15+HP. I så fall melder dobleren egen farge i neste melderunde. Når motparten åpner med 1m, som viser 2+ (eller tilsvarende), gjelder fremdeles de samme regler for innmeldinger, for vi bryr oss lite om hva fienden har, og mer om hva vi har selv.

TO-X viser i prinsippet andre farger enn innmeldingsfargen, for med styrke/lengde i motpartens åpningsfarge heter det pass alle dager i uken. SH bør ikke passe ned en TO-X uten å ha lang og god trumf og god motspillsstyrke. Med 4-2 i M eller verre, bør du aldri doble opplysende over motpartens 1♣/♦-åpning. Meld heller inn en 5-kortfarge om du har det, eller enda bedre: vent en runde. Fienden melder ofte den M du er kort i, men da kan du TO-X neste gang med god samvittighet, og entydig vise tilpasning til de to ledige fargene.

Hvis doblerenes makker passer, vil en ny dobling fra dobleren være en fornyet TO-X, og vise litt bedre kort/bedre fordeling en etter den første doblingen. Dette betyr for det meste «lyst til å være med en gang til», og ÅH bør ikke straffes av SH for dette. Når dobleren kommer igjen med en tredje x, vil dette være forslag til STRAFF-X, spesielt på 3-trinnet og høyere.

Etter en **TO-X på 2-trinnet** brukes **2NT** som **BUK-Lebensohl**. Direkte fargemelding fra SH (og ikke 2NT) vil derfor love 7+HP. Du bør doble opplysende over 1♣/♦ med:

♠Kxxx	♠KDxx	♠xxxx	♠KDxxx
♥Dknxx	♥EDxxx	♥Dknxx	♥KDxxx
♦kn10x	♦xx	♦kn	♦x
♣Ekn	♣xx	♣EKxx	♣xx

Men ikke med:

♠Kxxx	♠KDx	♠E10xxx	♠Kknxx
♥x	♥EDxxx	♥Dknx	♥Kx
♦Kkn10x	♦xx	♦kn	♦x
♣Exxx	♣xxx	♣Dxxx	♣KDknxxx
Pass første gang, og hvis mellom- hånden melder ♥: x neste gang!	Meld inn 1♥! (Beskriver hånden best!). En x vil vise 4+♥ + 4+♠!	Meld pass (/1♠). ♠-fargen er litt dårlig og du har kun 10HP!	Meld inn 2♣! Hvis du x, vil Makker kjempe Med 4+♥! Farlig!

5.1.2.1 Svar på TO-X

Makker svarer på en TO-X med fargemelding (=0-7HP), Hoppmelding (=8-11HP), NT (= 7-10HP med hold) og Overmelding (=egen åpning). TO-X blir i dette systemet også en utvidet sak, siden vi sjelden bruker STRAFF-X på 1, 2 og 3-trinnet. Slike TO-X har det felles med BUK-X at de viser tillegg og ønsker en melding til fra makker (og absolutt ikke pass).

For å si det enkelt: Etter en TO-X melder vi omtrent slik vi ville ha gjort dersom makker hadde åpnet. Vi vil anta at M-situasjonen er kjent, og kan reagere adekvat på dette.

Hvis motparten bruker overføringsmeldinger på 1♣-åpning, vil x av overføringsmeldingen vise 5+ i den fargen og **melding av overføringsfargen vil være TO-X**.

Når motparten dobler vår 1NT blir vurderingene litt annerledes. [Se under 1NT åpning](#).

5.1.3 Neg-X

NEG-X (= Negative doblinger) brukes stort sett av SH etter alle 1-åpninger, når motparten klyver inn med en fargemelding. (Unntagen etter motpartens x/1♦/1♥ over 1♣ og pass/x/1♠ over 1♥, da det stort sett er «system on».) NEG-X skal **først og fremst vise lengde i umeldt M**, men kan også brukes for å vise «en hånd som man ikke ønsker passet ned». Ofte vil en slik NEG-X inneholde mer enn bare en 4-kortfarge.

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

SUP-X kan også **aktiveres** under et NEG-X-forløp:

ÅH		MTV		SH		MTH
1♣	-	(1♠)	-	x ^(NEG)	-	(1NT/2♣/♦/♥/♠)
x ^(SUP-X)						

I BUK brukes NEG-X helt opp til og med 3♠ og viser derfor **4-kort i minst 1 umeldt M** når motparten melder inn over åpning 1 i farge. Har makker/motparten meldt en M viser

doblingen **100% sikkert** 4+ i den andre M (og som regel minst 3-kort i umeldt m). Er begge M meldt, viser NEG-X begge m, og er begge m meldt, viser NEG-X minst 4-4 i M.

Etter en NEG-X er det **ingen** ting som heter **revers** lenger. Man melder en høyere rangerende farge selv med minimum. Det viktigste er om man finner tilpasning eller ei.

I og med at Straff-X ikke er direkte tilgjengelig i en NEG-X-situasjon, kan du likevel legge opp til en straffedobling av motparten. Du må passe, og stole på at makker vil gjenkjenne situasjonen og reåpne med en x, som du kan passe.

Hovedregelen for makker er da at jo kortere han er i motpartens innmeldingsfarge, jo mer sannsynlig er det at passen betyr at hans makker har mange og ønsker å straffedoble motparten.

Legg merke til at NEG-X også brukes etter motpartens innmeldinger på 2-trinnet over vår 1NT åpning, selv om prinsippet da er litt annerledes enn her.

5.1.3.1 Svar på NEG-X

Når makker dobler negativt, forlanger han en ny melding, og hvorvidt denne kommer som et resultat av tvang eller frivillighet, er helt irrelevant. Ny melding viser **aldri noe tillegg**, men kun fargetilpasning.

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

Har du xxx eller bedre:	Absolutt ikke!
Har du xx:	Kanskje...Bruk fornuftig skjønn!
Har du x eller -:	Absolutt! Hver eneste gang! Skal du si noe nå, så bør din melding komme i form av en «reåpnings-x» (eller en BUK-X).

Likeledes etter 1NT - (2♥) - p - (p) - ? Også her skal du ta en god titt på hva du har i motpartens farge. **Dx = kanskje**, mens **xx** er det minste du kan ha som **sannsynliggjør at makker kan ha til straffepass**.

NB! Hvis SH ikke har meldt fordi han rett og slett bare var for svak, må han for all del ta ut i farge når ÅH dobler, og ikke omgjøre hans x til en katastrofe.

5.1.4 Sup-X/X

Når MTH melder inn etter at SH har svart på åpningen, bruker ÅH **SUP-X** (= Støttedobling), som viser at ÅH har 3-kortstøtte i den viste M. Heller ikke dette er forslag til straff. Merk at Support-x/-xx tar **PRI** hver gang makker har vist en farge i 3. hånd og MTH aksjonerer. Og kan sette opp **ROMEX**^{Lang/Kort}:

Eksempel:

ÅH		MTV		SH		MTH
1♣	-	(1♥)	-	X ^(Neg-X)	-	(2♥)
X ^(SUP-X)	-	(pass)	-	?		
				pass	=Spillemelding	
				2♠	=Spillemelding	
				2NT	=Innledning til ROMEX ^{Lang}	
				3♣	= 4♣ (ROMEX ^{Lang}) ^(Naturlig)	
				4♦	= 4♦ (ROMEX ^{Lang}) ^(Naturlig)	
				4♥	= 4♥ (ROMEX ^{Lang}) ^(Naturlig)	
				3♣	= singel ♣ (ROMEX ^{Kort}) ^(Naturlig)	
				3♦	= singel ♦ (ROMEX ^{Kort}) ^(Naturlig)	
				3♥	= singel ♥ (ROMEX ^{Kort}) ^(Naturlig)	

Støtte-dobling er obligatorisk på 1- og 2-trinnet hver gang motparten melder inn etter en melding fra SH. Dette gjelder ubetinget og er **PRI** uansett hvilken farge makker har åpnet med på 1-trinnet. Direkte støtte viser 4-kort, og **melder man noe annet, har man max dobbelton i makkers viste farge.**

Unntak 1: Når en slik x nødvendigvis vil måtte tvinge oss opp på 3-trinnet:

ÅH		MTV		SH		MTH
1♣	-	(x)	-	1♦ ^(♥)	-	(2♠)
X ^(SUP-X)						

Siden 1♦ viser minst 4-korts ♥, vil x alltid vise akkurat 3-korts ♥. Men denne x er ikke obligatorisk siden den vil bringe oss opp på 3-trinnet. Det er derfor lov til å passe med en minimumshånd, særlig siden 1♦ ikke trenger å vise så forferdelig mye (Submin), og **SUP-X** vil derfor vise tillegg og/eller shape.

Unntak 2: Når motparten melder inn 1NT (15-18) direkte i mellomhånden er dobling nå fremdeles **SUP-X** med 3-korts støtte til den viste fargen, men viser mer enn MIN (13+HP), og tenderer derfor mot Straff. I slike tilfeller setter doblingen opp Straff og kravpass på begge hender. Hvis ÅH passer, viser han MIN (11-12HP), men kan fremdeles ha 3-korts støtte til makkers viste farge.

Hvis motparten dobler, vil **XX** være **SUP-XX** og vise 3-kortsstøtte i makkers viste farge. Hvis du ikke benytter anledningen til å XX, bør du ikke ha noe mer en max en dobbelton i makkers farge.

5.1.5 Bal-X

Reåpning i 4. hånd med x vil heller aldri være straff. Dette er en Bal-X (=Balanseringsdobling). Alternativet er pass, og da får motparten lettvint tilslaget på en billig delkontrakt. En slik reåpningsdobling vil ikke nødvendigvis love noen M, og heller ikke noen stor HP-styrke.

Eksempel:

ÅH		Makker		SH		D u
(1♥)	-	pass	-	(pass)	-	?
♠1072 ♥K5 ♦D1083 ♣Dkn42	Selv med denne latterlig dårlige hånden, i ugunstig sone, bør du Bal-X. Alternativet er å la motparten få spille 1♥. Dette vet makker også.					

En reåpning med x i 2. hånd (mellomhånden) vil også klart ikke være STRAFF når det kan se ut som om motparten ikke har så mye i kortene. Meldingene kan f. eks. gå:

ÅH		Makker		SH		Du
(1♥)	-	pass	-	(1NT)	-	?

Her vil 4. hånd kanskje kunne se at det kan være vanskelig for makker å gå inn med en balanserings-X/melding etter pass, og at det dessuten vil bli svært vanskelig for begge to dersom ÅH gjennmelder svakt i egen farge. I denne situasjonen er det ingen mulighet for at x kan bety noe annet enn en balansering, og den skal vise 4+♠ og 3+ i begge minor.

ÅH		Du		SH		Makker
(1♣)	-	pass	-	(1♥)	-	pass
(2♥)	-	?				
X	Denne doblingen er en klar TO-X. 2. hånd kunne ikke doble første gang fordi da ville han ha vist ♥ og ♠, mens han nå viser ♦ og ♠.					

5.1.6 BUK-X

BUK-X (Best Uten Kort-x) er en reåpning i uklare posisjoner der man er ute og kjemper med fienden om (minst) en delkontrakt (en slags balansering). Situasjonen vil ofte være at egen side ikke er blitt enig om noen kontraktfarge ennå, og det foreligger heller ikke noen melding som minst inviterer til utgang eller høyere kontrakter. Både ÅH og SH kan BUK-X, og det skjer stort sett i disse situasjonene:

a)	Ny farge på 3-trinnet er normalt GF. En BUK-X vil derimot tillate makker å melde denne fargen hvis han kan, uten at dette blir noe krav (BUK-dobleren har jo forlangt en farge-melding til fra makker).
b)	I et meldingsforløp der en av makkerne har avgitt en begrenset melding, vil støtte i en av makkers meldte farger eller gjentakelse av din egen meldte farge oftest sees på

En BUK-X vil kunne benyttes av begge hender når man konkurrerer med motparten om a) en delkontrakt (eller bedre) eller b) strever med å finne egen god kontrakt (og man kan godt ha verdier nok til utgang (eller høyere) når man bare har funnet en felles farge).

BUK-X er spesielt kompetitiv og ekstremt lite straffebeholdt, spesielt når motparten har støttet hverandre i en farge.

Til slutt: når du BUK-X og deretter støtter makkers farge eller gjenmelder egen farge, er dette Inv! Konsekvensen av dette er at når du støtter makkers farge eller gjenmelder egen farge direkte over motpartens melding, er dette kun en kamp om delkontrakten! Makker trenger ikke en gang tenke over om dette kan være en Inv. Kjekt på vite, eller...?

Eksempel 1:

♠K854 ♠E1073
 ♥ED942 ♥63
 ♦842 ♦EDkn73
 ♣3 ♣86



ÅH		MTV		SH		MTH
1♠ ^{(♥)?} x ^{BUK-X}	-	(2♣)	-	1♦ Pass	-	(pass) (pass)
	-	(pass)	-	?		

Du vet at du kan ha en god ♦-kontrakt (makker har 5♦ (fordi han ikke har 18-19NT), skjev fordeling og max xx i ♥ fordi han ikke avga en support-x). Men det kan tenkes at du har en bedre M-kontrakt. Hvis makker ikke har til revers (15+HP), kan han jo aldri vise 4-korts ♠. Men en BUK-X setter ham i stand til å velge riktig. 2♦ kan naturligvis være rett, men siden han plikter å prioritere M, og kan melde 2♣ uten at det nå blir revers, bør prioritere 2♠! Problemet løst pga. BUK-X.

Eksempel 2:

♠52 ♠E8743
 ♥9 ♥63
 ♦KD842 ♦7
 ♣D10643 ♣Kkn752



ÅH		MTV		SH		MTH
2NT ^(m?) x ^{BUK-X}	-	(3♥)	-	2♠ ^(Tartan) pass	-	(x) (pass)

2NT er krav til Øst om å vise minorfargen. Etter 3♥ fra Nord kan ikke Øst melde noe på 4-trinnet. Melder Vest 4♣ eller 4♦ selv, viser han egen farge og NF spillemelding, så aktive som fienden har vært her. Men Vest vet at vi har en gedigen kontrakt i minor, og en BUK-X tvinger Øst til å vise fram minorfargen på 4-trinnet. Hvis motparten skulle melde 4♥, ville BUK-X dessuten ha lagt grunnlag for en mulig stamp i 5♣ hvis soneforholdet hadde vært motsatt.

Vest har MIN, og kan ikke melde frivillig på 3-trinnet. Øst vet ikke om noen tilpasning ennå. Han kan a) støtte til 3♣^(NF) (men kløveråpningen kan jo være en dobbelton!) eller b) returnere til ♥^(NF) (som blir en usminket katastrofe hvis Vest er renons). Han kan ikke melde 3♦, siden dette vil være et slag i blinde. Selv med ♠-hold er han for svak til å melde 2NT^(RF). Vest kan på denne hånden melde 3♥, men han har en umeldt farge som han bør prøve først. Han melder derfor 3♦, og er i riktig kontrakt. Hvis ruterene ikke passer for Øst, kan han deretter si 3♥Inv. En BUK-X etterfulgt av Majorstøtte er Inv.

Eksempel 6:

♠5			♠84
♥ED109			♥Kkn73
♦Dkn1095			♦E72
♣Dkn10			♣E942

ÅH		MTV		SH		MTH
1♦	-	(1♠)	-	x ^{Neg-X}	-	(3♠)
pass	-	(pass)	-	x ^{BUK-X}	-	

Øst har først doblett negativt og lovet 4-korts ♥ (og minst 3-korts ♣). Når motparten sperrer med 3♠, er Vest altfor svak til frivillig å støtte makkers farge(r) på 4-trinnet. Øst har tilpasning til begge de andre fargene, men kan ikke melde noen av dem uten at det blir GF. Og han vet jo ingenting om Vests ♥. Men når Øst kommer igjen med en BUK-X, vet jo Vest at 4♥ må være en veldig bra kontrakt! Dessuten: Hvis Vest skulle ha en motspillshånd med trumfstikk imot, kan han passe ned doblingen (eller til og med melde 3NT med dobbelthold i ♠).

BUK-X kan altså brukes av begge hender i situasjoner der motparten har siste melding og du vil gjerne melde en gang til, men har ingen god melding selv. I slike uklare posisjoner kan du slenge inn en BUK-X og håpe at makker finner en god melding. Merk at kun en i makkerparet kan bruke BUK-X i samme spill, og at det ikke blir BUK-X dersom du kan melde selv en farge vist av makker eller som er støttet av makker. I slike tilfeller vil egen melding heller ikke bli krav, men kun en kamp om kontrakten. Merk også at en BUK-X kan brukes etter både en TO-X og en SUP-X, men etter en BUK-X, blir neste dobling Straff-X!

Det kan også være at du og makker har meldt hver deres farge, og du er usikker på om du skal gjenta din egen eller støtte makkers farge. Da er også BUK-X et nyttig verktøy:

Eksempel 7:

♠KD8			♠E753
♥kn			♥3
♦Dkn109			♦75432
♣ED1076			♣kn54

ÅH		MTV		SH		MTH
1♦	-	(pass)	-	1♥ ^(♠)	-	(pass)
2♣	-	(2♥)	-	pass	-	(pass)
x ^{BUK-X}						

Her er du som Vest i gunstig sone og da er du nok sikkert ikke villig til å la motparten kjøpe kontrakten i 2♥. Men du lurer jo fælt på om du skal gjenmelde kløveren (3♣) eller støtte makkers ♠ (2♠) med bare 3♠. Det er naturligvis et dilemma, men BUK-X tar seg av alle problemer. Øst har jo allerede i sin første melding fortalt om 4-korts ♠, så her vil han opplagt velge å si 3♦ med 4-korts ♦. Med 5+♠ ville han nok ha valgt 2♠, og med bare 3♦ og 4♣ vil han trolig si 3♣.

5.1.7 Utspills-X

Utspills-X (f. eks. x av fiktiv farge) er verken konstruktive eller forslag til straff. Deres hensikt er kun å foreslå et godt utspill for makker (+ eventuelt å hjelpe ham til å finne en passende oppofringsfarge å stampe med). Det finnes en rekke slike utspillsdoblinger, som vil bli beskrevet senere.

5.1.8 Reese-X

Reese-X (oppkalt etter den engelske opphavsmannen, Terence Reese) kan forekomme både i angrep og i forsvar når sidene har meldt/indikert samme farge og har støttet hverandre opp til 3-trinnet:

ÅH		MTV		SH		MTH
1♠	-	(2♥)	-	3♠	-	(3♥)
?						

Her ville melding av mellomliggende farge være uspesifisert trial bid (= Inv), men siden det ikke finnes noen slik farge til rådighet vil regelen være at **x betyr Inv**, mens melding av 3♠ kun er **kamp om kontrakten**. Det samme prinsippet brukes i forsvar:

ÅH		Makker		SH		Du
(1♦)	-	1♠	-	(2♥)	-	(2♠)
(3♥)	-	?				

5.1.9 Lightner-X

(Oppkalt etter den amerikaneren systemdesigneren Theodore Lightner.) Når vi dobler motparten på slem-nivå, ønsker vi (er vi interessert i og forberedt på) et unaturlig utspill. Vi er normalt blakk i en farge, og vil ha en stjeling i utspillet. Hvis det ikke er noe annet å holde seg til, og vi ikke har meldt noen farger, er det normalt **bordets førstmeldte farge** som skal spilles ut. Dersom dobleren har meldt en farge selv, skal denne normalt **aldri** spilles ut.

5.1.10 X av fiktiv farge

Når vi dobler en alertert melding er dette i første rekke utspillsdirigerende, spesielt dersom den alerterte meldingen ikke inneholde den fargen som ble meldt. Man viser dessuten lengde i fargen, så med meget god tilpasning og en offensiv hånd kan makker tenke i retning av stamp.

5.1.11 Dobling av 2NT+

Når man straffedobler 2NT eller høyere, så er dette en konvensjonell utspillsdobling, på den måten at meldingsforløpet frem til doblingen betyr noe for utspillet. Enten betyr utspillet ingen ting for kontraktens nederlag, ellers er dobleren avhengig av ett bestemt utspill for å bete kontrakten. Derfor skal vi ALLTID ta utgangspunkt i at han forventer seg et spesielt utspill fra deg. Det som følger nå, er et forslag, men du kan naturligvis gjøre andre avtaler med din makker, og da er det det du har avtalt med ham som gjelder. Inntil du har gjort slike avtaler, bør du spille ut i henhold til denne prioriterte rekkefølgen etter dobling av 2NT og høyere NT-kontrakter:

- 1) Hvis makker har meldt og så dobler 3NT: Spill en annen enn hans meldte farge ut:

ÅH		Makker		SH		Du
(1♦)	-	1♠	-	(1NT)	-	pass
(3NT)	-	x		(pass)		pass
pass						

Makker kan ha:

- ♠Ekn9xx
- ♥xx
- ♦KDkn9x
- ♣x

Som Syd vet du nå at makker også har en annen farge. Prøv å finne den! Hvis han ikke dobler, spiller man som regel ut hans meldte farge, med mindre man har et opplagt annet alternativ: så vil han alltid melde inn 1♠ over 1♦, og mot 3NT vil han med a) gjerne ha noe annet enn ♠ ut. Det er klart at ♦ ut ikke garanterer bet, siden fienden godt kan ha 9 toppstikk. Men ♦ må gi veldig mye større betesjanser enn ♠ ut, som du vanligvis får hvis du passer.

ÅH		Makker		SH		Du
(1♦)	-	1♠	-	(1NT)	-	pass
(3NT)	-	pass		(pass)		pass

Med denne hånden ønsker makker definitivt spar ut, og derfor dobler han ikke:

♠EKkn10xx

♥xx

♦10x

♣Exx

2)

Hvis **du** har meldt: Spill **din egen meldte farge** ut!

ÅH		Makker		SH		Du
(1♦)	-	pass	-	(1♥)	-	pass
(2♣)	-	pass	-	(3NT)	--	pass
(pass)		x	-	(pass)		pass
(pass)						

Som Syd: spill ut din egen meldte farge. Makker lover (minst) en honnør!

3)

Hvis **begge** har meldt: Spill **din egen meldte farge** ut!

ÅH		Makker		SH		Du
(1♦)	-	1♥	-	(1♠)	-	2♣
(2NT)	-	pass	-	(3NT)	-	x
(pass)		pass	-	(pass)		

Makker bør du spille ut hjerter, av samme grunn som under 2). Makker har minst Hx i hjerter i tillegg til sin **RF** meldbare kløverfarge.

Likeledes vil det bli slik når vi har åpnet:

ÅH		MTV		SH		MTH
1♥	-	(pass)	-	1♠	-	(1NT)
pass	-	(3NT)	-	x	-	(pass)
pass	-	(pass)				

Makker bør nå spille ut ♥.

4)

Hvis **ingen** av dere har meldt: Spill **bordets førstmeldte farge** ut.

ÅH		Makker		SH		Du
(pass)	-	pass	-	(1♦)	-	pass
(2NT)	-	pass	-	(pass)	-	x
(pass)		pass	-	(pass)		

Spill bordets førstmeldte farge ut (♦).

5)

Hvis **ingen farge er meldt** (hvis det f.eks. går: 1NT - 3NT), vil din dobling indikere en gående majorfarge. Da bør makker spille ut den av hans majorfarger som ikke inneholder noen honnør. Hvis ingen majorfargene har honnør, spill ut korteste M!

5.2 Redoblinger (XX)

I et aktivt meldingsforløp er redobling nesten aldri for spill, unntagen i helt opplagte posisjoner. En opplagt posisjon er f. eks. at det ikke finnes noen annen kontrakt å flykte til. En annen er at vi har funnet en meldt og støttet farge, og xx vil være for spill. Dessuten finnes det situasjoner der makker vet nok til å greie å flykte selv, og også da blir xx for play. Ebdelig vil en xx også kunne vise styrke:

Eksempel:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT xx	-	(x)	-	pass	-	(pass)

Her er NT-åpneren blitt doblet av hånden bak, og MTH har passet ned. Det er ingenting som heter xx for å få spille 1NTxx! Dette er opplagt en **SOS Redobling**, viser trolig minst to 4-kortfarger og ber SH om å ta ut i sin laveste minst 3-kortfarge (sykle).

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT xx	-	(pass)	-	pass	-	(x)

I dette tilfellet kommer doblingen fra MTH, og den vil du alltid passe med en normal (MIN) NT. Redoblingen viser nå styrke (16 gode eller 17HP), og legger grunnlaget for en eventuell straffedobling av motparten hvis SH er med på notene og har kort nok til det.

ÅH		Makker		SH		Du
(1♠) (pass)	-	2♥ xx	-	(x)	-	pass

Det bør ikke finnes noen grunn til å ville ønske å flykte fra et bud du selv har meldt frivillig, og som viser styrke/lengde, så både offensivt og defensivt bør xx bety ekstra styrke, og setter opp kravpass og STRAFF-X på begge hender. Redobling av en utgangsmelding eller høyere, er derfor også spillemelding:

Eksempel:

ÅH		Makker		SH		Du
(1♥) (pass)	-	4♠ pass	-	(x) (pass)	-	xx

Eller

ÅH		Makker		SH		Du
(1♥) (pass) (pass)	-	5♣ xx	-	(x) (pass)	-	pass pass

Etter åpning og dobling viser redobling at SH har 11+HP og interesse for å straffedoble motparten. Siden xx da viser minst Inv, setter den opp Straff og straffepass på begge hender. Når motparten derimot **dobler** en **delkontrakt**, er redobling nesten alltid **SOS**, og ber om uttak. Normalt har man flere ben enn det ene man har vist:

Eksempel:

♠106		
♥kn9872		
♦109862		
♣D		
♠Dkn		♠K9843
♥EKD6		♥10543
♦E5		♦D7
♣108732		♣K4
	♠E752	
	♥-	
	♦Kkn43	
	♣Ekn965	

ÅH		Makker		SH		Du
	-	pass	-	(pass)	-	1♣
(1NT)	-	pass	-	(pass)	-	x
(pass)	-	2♥	-	x	-	?

Her vil en **SOS redobling** gjøre at makker finner ♦-kontrakten. Alt annet vil bli feil.

5.3 Marmic

Innhopp til 2NT eller 4NT viser **minst 5-5 i de to laveste umeldte fargene**, og kan være sterk eller svak. Hvis motparten åpner på 1♣, må du spørre hvor mange ♣ den lover. Hvis 1♣-åpningen viser minst 2♣, blir den regnet som «egen farge», og 2NT vil da vise 5-5 i ♦ og ♥. Hvis derimot 1♣ kan være en singleton (eller mindre, f. eks. etter 1♣ - Presisjon), regnes kløverfargen IKKE som farge, og hoppet til 2NT viser 5-5 i ♣ og ♦.

Det samme er tilfelle etter 1♦ åpning. Hvis den er «minst 2♦» eller «beste minor», viser 2NT 5-5 i ♣ og ♥. Når innhopperen ikke kan tilfredsstille disse kriteriene, og heller ikke har til «Michaels Cuebids» (og vise de to høyeste umeldte fargene), bør han IKKE hoppe inn med 2NT, men skal han «være med» må han melde sin øverst rangerende farge først og deretter sin andre farge hvis han a) meldetrinnet gir ham anledning og b) han har en god nok hånd til å være med to ganger. Hvis han ikke tror han får meldt 2 ganger, bør han melde inn sin sterkeste/lengste farge. I faresonen bør han ha tett opp til åpning med honnørene i de to fargene (9-10HP), mens utenfor faresonen kan han ha en svak og honnørfattig hånd, som kun viser fordelingen og som eventuelt kan hjelpe makker til å finne en god stamp.

SH skal i prinsippet ta ut i den fargen der han har best tilpasning. Hvis han er like lang i innhopperens to farger, bør han ta ut i laveste m med begge m og i M hvis hoppet viser en M.

Med minst 18HP kan SH melde 3NT med ekstra god dekning i M og dårlig tilpass i m hvis han tror på 3NT.

Et hopp til 4♣/♦(/♥), kan også vise en sterk hånd, men det kan også være en SperreInv i makkers farge, spesielt hvis meldingen kommer frivillig. Innhopperen høyner da til utgang a) hvis han har ekstra god dekning (f.eks. 9HP og 6-5 eller 6-6 i fargene) eller b) hvis motparten melder utgang (og makker ikke dobler) og c) han tror motpartens utgang vil vinne mens 5♣/♦(/♥) trolig vil være en god stamp.

Hvis mellomhånden dobler, vil **xx** vise en sterk SH med interesse for å straffedoble, (og sannsynligvis dårlig tilpasning). Innhopperen bør da foreslå STRAFF på Hx/xxx i uttaksfargen, og passe hvis MTH passer for å vise interesse for STRAFF i minst en av fargene. Hvis han tar ut i sin laveste farge (med 5-5 eller lengst i laveste) eller viser ekstra lengde (6-5) ved å ta ut i sin høyeste farge, er han svak og har lite å bidra med i en dolet M-kontrakt. Hvis en av fargene er i M, tar han ut i den med like lang, men i m med lenger m. Etter xx fra SH bør du vurdere om du har til å melde en gang til. Du har allerede vist fordelingen din, så **pass** er et bra alternativ med en dårlig hånd.

Hvis motparten dobler, vil **pass** fra SH vise like lang (3-3, unntaksvis 2-2) i begge innhopperens farger. Da bør innhopperen (hvis han melder en gang til), etter pass fra MTH, ta ut i sin lengste farge med 6-5 (og ta ut i M hvis det er en opsjon, selv med 6-korts m) eller i den fargen som er honnørsterkest. Hvis MTH melder etter SHs melding, bør du vurdere om ikke du skal passe for å vise en svak hoppinnmelding.

Den svake hoppinnmeldingen (6-8HP) vises ved å passe hvis du kan, mens den sterke hånden vises gjennom å melde en gang til (9-10HP). Gjentakelse av den andre fargen vil vise lengre der (6-5 eller 7-5), og melding av ny M er CUE og Inv. Du kan også ha en minimumsåpning (11-14HP = **en god egen åpning**) selv om du i prinsippet er svak, og i så fall vil du passe eller høyne makkers uttak, eller kjempe en gang til etter motpartens melding. Hvis du er supersterk (**minst 15HP**), viser du dette ved frivillig å CUE i en M du ikke kan ha. Hvis dette er en overmelding av motpartens åpningsfarge på 3-trinnet, leter du etter 3NT, og spør etter stopper(e) i M, og spesielt i den fargen du har overmeldt.

Etter 1♣/1♦ åpning fra motparten vil hopp til 4NT alltid vise begge m, uansett hvor mange kort åpningsfargen viser. Poenget er at siden vi i dette systemet alltid leter etter M-tilpasninger, vil det være harakiri å bringe oss opp på 5-trinnet i M. 4NT må derfor benekte 5M, og hvis du har det, bør du finne andre måter å melde dette på.

Prinsippene nedlagt i denne utdypingen av Marmic 2NT/4NT gjelder ikke minst også for hva som vil skje etter Michaels Cuebids, som jo er den andre siden av mynten.

5.4 Michaels Cuebids

Overmelding av motpartens åpningsfarge viser **minst 5-5 i M** over motpartens **m-åpning**, og **minst 5-5 i den andre M og en ukjent m** over motpartens **M-åpning**. Overmelderen kan være sterk (9-10HP) eller svak (6-8HP). Den normale Michaels-hånden vises gjennom å passe makkers preferanse.

Du kan også ha så meget som en minimumsåpning (11-14HP, = en god egen åpning) selv om du i prinsippet skal ha under åpning, og i så fall vil du passe eller høyne makkers uttak, eller kjempe en gang til etter motpartens melding.

Hvis du er supersterk (minst 15HP, en god egen åpning), viser du dette ved frivillig å CUE i en M du ikke kan ha. Hvis dette er en overmelding av motpartens åpningsfarge på 3-trinnet, leter du etter 3NT, og spør etter stopper(e) i M, og spesielt i den fargen du har overmeldt.

Hvis motparten viser begge ♣/♦, så vil TO-X vise begge ♥/♠ (minst 4-4). Overmelding i ♣ vil vise minst 5-4 i ♥/♠, like lang eller lengst i ♥ (Komplementær), og overmelding i ♦ vil vise minst 5-4, lengst i ♠ (Komplementær). På samme måten: hvis motparten viser begge ♥/♠, så vil TO-X vise begge ♣/♦ (minst 4-4). Overmelding i ♥ vil vise minst 5-4 i ♣/♦, lengst i ♣ (Komplementær) eller like lang, og overmelding i ♠ vil vise minst 5-4, lengst i ♦.

Hopp til 3-trinnet i motpartens åpningsfarge er alltid spørsmål om stopper(e). Det er også verd å merke seg at overmelding av motpartens eneste meldte farge vil alltid være RF på begge hender, selv om denne fargen kan være kort.

Merk følgende forskjeller:

ÅH	MTV	SH	MTH
?	(1♣)	- pass	(1♠)
x	= Opplysende dobling. Minst 4♥ og 4♦. (Kan være 4♥ og 3♦).		
1♥	= 5+♥. Vanlig innmelding.		
1NT	= 15-18NT. Stayman + overføring etter pass fra FI.		
2♣	= Minst 5-4 i de umeldte fargene. Lengst i ♥ (Komplementær).		
2♦	= 5+♦. Vanlig innmelding.		
2♥	= SPERR. Minst 6+♥.		
2♠	= Minst 5-4 i de umeldte fargene. Lengst i ♦ (Komplementær) eller like lang.		
2NT	= Minst 5-5 i de umeldte fargene.		
3♣	= Ber om 3NT med hold i ♣. (Minst 15+HP.)		
3♦	= SPERR. Minst 6+♦.		
3♥	= SPERR. Minst 7+♥. Stampeinviterende mot utgang hos FI.		
3♠	= Ber om 3NT med hold i ♠. (.)		
4♣	= Minst 15+HP, 5-5 i de umeldte og renons i ♣. Sleminvitt.		
4♥	= SPERR. Minst 8+♥. Stampeinviterende mot utgang hos FI.		
4♠	= Minst 15+HP, 5-5 i de umeldte og renons i ♠. Sleminvitt.		

Eksempel:

♠Ex ♥EKxxxx ♦KDxxx ♣-	Her hopper du til 4♣ etter 1♣ - 1♠ hos motparten.
--------------------------------	---

5.5 Innmelding 2NT

(1M) - pass - (2M) - 2NT viser 15-18HP Bal. Det brukes samme system som etter 2NT-åpning (**Puppet Stayman** og **overføringer**). Hvis mellomhånden dobler (STRAFF-X), brukes **Nilslands Slinkninger** på 3-trinnet.

Hvis den som melder 2NT har vært i pass først er det kun en tolkning som er mulig, nemlig begge minor (minst 5-4, men ikke 5-5, for da hadde han åpnet i 2NT).

Dessuten er det alltid begge minor hvis den andre hånden ikke har meldt og 2NT kommer som hopp over en 1-melding. I så fall viser 2NT 5-5 i de to laveste umeldte fargene.

NB! Hvis motparten har åpnet med 1♣ som kan være på **singelton**, skal SH gå ut fra at det er ♣ og ♦. Hvis 1♣ viser minst 2+♣, skal SH gå ut fra at det er ♦ og ♥.

Når ÅH eller SH melder 2NT over siste melding fra motparten, betyr det sjelden NT, men ber den andre hånden som regel om å preferere i minor. Blir 2NT doblet, vil pass vise like lang i minor.

5.6 Overmelding av FI

Etter egen innmelding 1♥/♠ og pass/x/1♠ i mellomhånden viser overmelding av motpartens åpningsfarge i forsvar **tilpasning og minst «en god løft»** (8-11HFP). Hvis makker har meldt inn m, vil overmelding **alltid** vise tilpasning og minst en slik «god løft».

Andre ganger kan en overmelding av fiendens farge **vise 4-kort M** (kan være en eller begge om innmeldingen var ekte m) og vil **benekte hold** i fiendens farge. Hvis motparten kun har meldt 1 farge, er overmelding eneste rundekrav, selv om motpartens meldte farge er helt fiktiv (0-kort) og en slik overmelding etter egen sides innmelding viser normalt en **Inv**-hånd.

Eksempel 1:

Makker		MTV		Du		MTH
		(1♣)		1♦	-	(pass)
2♣ ^(RF)	-	(pass)	-	?		
2♦	= MIN og benekter 4-korts M.					
2♥	= 4♥ og MIN. (Kan ha 4♠.)					
2♠	= 4♠ og MIN.					
2NT	= MAX og ♣-hold.					
3♣	= MAX og 4-4 i M.					

Eksempel 2:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(2♠)	-	3♠	-	(pass)
?				= 4♥ m/u hold.		
3NT	= ♠-hold, men ikke 4♥.					
4♣/♦	= max 3♥ og benekter ♠-hold.					
4♥	= 4-kort ♥-tilpasning.					

Eksempel 3:

ÅH		Du		SH		Makker
(1♣)	-	1♦	-	(pass)	-	2♣ ^{RF}
(x)		?				
		Pass		= ♣Hxxx. Spiller gjerne 2♣x hvis det passer for makker.		
		xx		= ♣H10xxx. Sterk oppfordring til kontrakt.		
		2♦		= MIN og benekter 4-korts M.		
		2♥		= 4♥ og MIN. (Kan ha 4♠.)		
		2♠		= 4♠ og MIN.		
		2NT		= MAX og ♣-hold.		
		3♣		= MAX og 4-4 i M.		

Eksempel 4:

ÅH		MTV		SH		MTH
1NT	-	(2♥)	-	3♥	-	(x)
?				(=4♠ u/hold)		
3♠	= 4♠ og max NT.					
3NT	= ♥-hold men ikke 4♠.					
4♣/♦	= max 3♠ og benekter ♥-hold.					
4♠	= 4♠ og MIN-NT.					

5.7 Balansering

En vanlig innmelding foregår stort sett i 2. hånd (i forhold til den av motspillerne som sist har avgitt en positiv melding). I 4. hånd kalles slike «innmeldinger» for «Balansering».

NB! En vis mann (min medfødte beskjedenhets forbyr meg å fortelle hvem!) sa en gang at man **aldri** skulle **la motparten få spille lavere kontrakter enn 2♠**. Dette er sikkert litt overdrevet, men det ligger fornuftige tanker bak: motparten skal aldri få kjøpe kontrakten for billig. Man bør balansere a) hver eneste gang man tror at vi har mer i kortene enn motparten, b) hver gang man tror at en balansemelding ikke kan føre til en

doblet katastrofe, og c) hver gang man tror at en melding kan få motparten til å melde en gang til, vippe over og gå bet.

Det er derfor ytterst viktig at **makkeren** til han som balanserer **er litt forsiktig**, for særlig i 4. hånd kan man ha svært lite, selv når man dobler, for man må jo beskytte en makker, som i 2. hånd kan ha en vanskelig melding.

Poenget er nemlig at man aldri skal måtte melde inn tvilsomt i 2. hånd fordi man ikke stoler på at makker vil balansere i 4. hånd! 2. hånd kan faktisk ha en relativt god åpningshånd, men kanskje en innmelding ikke dekker eller beskriver den hånden han har. Hvis meldingsforløpet er i ferd med å dø ut på et tidlig nivå (til og med 2♠), er det **4. hånds plikt** å forsøke å bringe oss inn i meldingsforløpet igjen gjennom en balanseringsmelding/dobling, med mindre han er lang og god i motpartens trumf. Dette blir det syndet altfor mye imot!

Når 4. hånd får to passer foran seg, har han alltid et helt klart valg:

a)	Han kan passé , og motpartens siste positive melding vil bli sluttkontrakten.
b)	Han kan re-åpne meldingsforløpet med en positiv melding eller en dobling.

Dette siste er det som kalles «**Balansering**».

Hovedregelen for Balansering er temmelig klar:

Motparten skal normalt ikke få spille lavere kontrakter enn 2♠ med mindre vi har mange ♠ eller man føler at motparten er kommet i en for dem dårlig kontrakt.

I 4. hånd trenger du ikke så mange HP for å balansere, selv ikke med en dobling. 6+HP og nordover vil være bra nok.

Du bør alltid spørre deg selv om makker kan tenkes å sitte i en pinlig mellomposisjon. Kan han ha gode kort, uten å finne noen bra melding? Du bør tenke deg om to ganger før du eventuelt passer, for du bør **beskytte makker**, hvis det er det som skal til.

Derfor kan en slik balansering foretas med adskillig dårligere kort enn det man normalt vil kunne forvente seg av en innmelding. Han som balanserer, gjør ikke dette basert på hva han selv har, men basert på soneforholdet og også hva han kan forvente seg hos makker. Av og til vil han faktisk måtte «**melde for begge to**».

Og dette skal også makker ha for øyet. Han må **derfor omhyggelig unngå å overmelde**. Alle balanseringsmeldinger stiller store krav til disiplin hos makker. Riktignok skal du melde som om makker har til innmeldingen sin, men du må ta i betraktning hva (og hvordan) motparten har meldt, og forsøke å finne ut om det er særlig realistisk å finne gode kort hos en makker som er i balanseposisjon.

Balansering er nok en av de vanskeligere situasjoner å forholde seg til, og kanskje det kan være en god rettesnor at når han som balanserer **ikke avgir en ny frivillig melding**, selv ikke etter fargestøtte, har han som regel syltynne verdier! Da er det svært lite trolig at egen side har høyeste kontrakt, og hver ny melding etter dette, er et skritt nærmere en straffedobling fra motparten!

Den klassiske situasjonen for balansering er denne:

Vest		Nord		Øst		Syd
1♣	-	pass	-	pass	-	?

Du har som Syd opptil flere muligheter nå:

1) Pass.	Da får motparten spille 1♣. Dette er relativt sjeldent god business, med mindre du har mye ♣ imot, du tror at makker har lang ♣ eller at du tror motparten kan ha en mye bedre kontrakt i kortene. Hvis du for eksempel har: ♠52 ♥932 ♦AQJ432 ♣103. Hvorfor meldte ikke makker 1♥ eller 1♠? Sannheten er trolig at han ikke har kort nok til å doble opplysende. Han har vel 4+-3+ i M og 5+♣. Det er meget sannsynlig at motparten haren utmerket majorkontrakt. Hvis du melder nå, finner de den. Hvis du passer, spiller de sin sannsynligvis dårligste kontrakt (1♣).
2) Billigste innmelding i farge.	Viser ikke nødvendigvis så mye. (6+HP og minst 4+ i fargen). Jo kortere farge du har, jo viktigere er det at den en spillesterk (f. eks. ♥EKD10). Dette har den fordel at den vil gi makker et godt utspill, samtidig som den vil gi motparten gode grunner for å holde seg unna 3NT.
3) Innmelding 1NT.	Viser stadig 15-18HP. SH bruker NT-systemet hvis mellomhånden passer, og Nilsland hvis mellomhånden doubler.
4) Svakt innhopp i en farge.	Hoppet kan være på 2-, 3-, 4- eller 5-trinnet. Viser i prinsippet under åpning og minst 6-8-kortfarge. Men siden makker har passet, kan hånden godt ha verdier opp til 16HP. Slike meldinger har stor sperrekraft.
5) Overmelding av motpartens farge.	Viser også nå 5-5 i en 2-fargehånd med de to høyeste umeldte fargene mot m, og den andre M + en m mot M. (Michaels CUE-Bids). Kan ikke passes!
6) Hopp til 2NT.	Viser de to laveste umeldte fargene Selv mot åpning 1♣ som viser minst 2♣ er dette ♥+♦. (Marmic). Kan ikke passes!
8) Opplysende dobling.	(«reåpningsdobling». Alternativet er å passe ned så fienden får kjøpe kontrakten altfor billig). Trenger ikke å ha noe særlig mer enn 6+HP, men har ingen egen farge å melde inn. Er normalt mottagelig i alle de tre andre fargene. I motsetning til dobling i 2. hånd lover en dobling i 4. hånd ikke nødvendigvis noen majorfarge! En balanseringsdobling i 4. hånd skal nesten aldri passes, med mindre du sitter meget tjukk og god i motpartens farge, og ser at dette er god business!

Det finnes også langt rarere aksjon enn den som her er beskrevet. Innhopp til 3 NT, eller direkte innhopp til utgang i en farge vil vel være nærmest umulig å definere på noen saklig

måte. Skal normalt passes med mindre makker kan se at en annen kontrakt er nødt til å være mye bedre.

Noen gode råd:

1)	Du bør aldri balansere på dårlige kort når soneforholdene gjør det for farlig.
2)	Du må aldri balansere når det er tydelig at motparten er kommet i feil kontrakt. Dette gjelder spesielt hvis noe går «skeis» i motpartens meldingsforløp (CUE-bids kan ved en feiltagelse bli passet ned, etc.). Er du i tvil, spør om hva meldingene betyr!
3)	Du skal aldri balansere hvis du tror at motparten kan finne en langt bedre kontrakt hvis du gjør det.
4)	Hvis du tror motparten har høyeste kontrakt, er det ingen grunn til å balansere.
5)	Hvis du tror dere kan ha høyeste kontrakt, vil en balanseringsmelding kunne få motparten til å melde en gang til og dermed «bikke over» og gå bet. Da er det uhyre viktig at makker ikke blir «meldekåt» og melder en gang til.
6)	Det er meget viktig å lytte til meldingene. Hvis motparten har funnet en PRI -mærtilpasning (4-4 eller 5-3) og likevel stopper lavt, kan det virke lovende for egen side å gjenåpne (balansere), siden vår side da er nødt til å ha en del HP.
7)	Derimot kan det være livsfarlig å gjenåpne dersom motparten later til å ha dårlig tilpasning.
8)	Hvis makkers pass kan være STRAFF (dvs. i posisjoner hvor makker kunne ha doblet negativt), skal du nesten alltid komme igjen med en dobling, og ikke en melding! Makker vil aldri passe ned doblingen med mindre dette var akkurat det han trengte!

5.8 Dobling av FIs 1NT

Hvis man dobler 1NT fra motparten, er dette forslag til straff, og viser like sterk hånd i 2. hånd som minimum av det Fienden må ha for 1NT. I 4. hånd bør man ha minst maksimum av Fiendens NT-åpning. Hvis åpningen er på 15-17, og det kommer pass fra mellomhånden, passer du doblingen med 5+HP. Hvis du ikke har til å stå med, tar du ut. Du bør si 2♣ på:

♠42

♥532

♦732

♣97654

Hvis mellomhånden redobler (viser styrke), bruker du **partiell Nilsland**, som etter dobling av 1NT åpning:

Vest		Nord		Øst		Syd
(1NT)	-	x	-	(xx)	-	?

Pass	= Ber om 2♣, som passes eller korrigeres.
2♣	= ♣ og en farge til.
2♦	= ♦ og en M.
2♥	= Begge M.

5.9 Canapé i forsvar

Også i forsvar vil man kunne oppleve **Canapé**. Hvis den ene hånden eksempelvis dobler opplysende vil den andre alltid først melde sin M hvis han har det. Hvis han senere i meldingsforløpet kommer igjen med en m (i stedet for å gjennmelde M), vil han ha vist 4 i M og 5-6 i m: (1♣) - x - (1♥) - 1♠ - (2♥) - p - (p) - 3♦ er nødt til å vise lenger ♦ enn ♠, og er ikke en sluttkontrakt, men en Inv til 4♠.

5.10 Holdvisning

Når motparten har vist to farger, og vi har muligheten til å melde begge, **viser vi hold** i den fargen vi melder. Når motparten har vist én farge, eller det bare er én farge som er «ledig», **spør vi om hold** i fargen når vi melder den.

5.11 På FIs 3NT-åpning

x	= Viser en «bra» åpning (13+HP). Interessert i STRAFF.
4♣	= Begge M med lengst i ♥.
4♦	= Begge M med lengst i ♠.
4♥/♠	= Naturlig. Spillemelding.

5.12 Forsvar mot FI

5.12.1 «Kramsdnas» Mot sterk 1♣

x	= begge m (minst 4-4)
1♦	= begge M (minst 4-4)
1♥	= 5+♥
1♠	= 5+♠
1NT	= Minst 5-5 i uspesifisert
2♣	= Naturlig SPERR i ♣.
2♦	= Naturlig SPERR i ♦.
2♥	= Naturlig SPERR i ♥.
2♠	= Naturlig SPERR i ♠.

5.12.2 Mot overføringsmeldinger

Mot alle overføringsmeldinger fra Fienden bruker vi x som viser fargen (utspillsdobling, og kan generere en stamp mot utgangsmeldinger). Dersom vi melder den fargen det overføres til, er dette å betrakte som en opplysende dobling.

5.12.3 Mot sterk 2♣

Hvis motparten åpner med sterke 2♣, vil det ofte være mye fordeling ute og går. I prinsippet vil innmelding direkte over 2♣ vise fargen over eller de to neste fargene:

x	= 6♦ eller begge M (minst 5-5).
2♦	= 6♥ eller ♠+♣ (minst 5-5).
2♥	= 6♠ eller begge m (minst 5-5).
2♠	= 6♣ eller ♦+♥ (minst 5-5).
2NT	= Minst 5-5 i ♣+♥
3♣	= Minst 5-5 i ♦+♠

5.12.4 Amundsen

Vi bruker **Amundsens NT-forsvar** når motparten melder (/melder inn) 1NT. Samme prinsipper i både 2. og 4. hånd etter følgende dialoger:

	MTH	Makker	MTV	Du
1)	(1NT)	pass	(pass)	?
2)	(pass)	pass	(1NT)	?
3)	(1NT)	Pass ?	(pass)	1♣
4)	(1NT)	Pass ?	(pass)	1♦
5)		1♣	(1NT)	?
6)		1♦	(1NT)	?

Den som erstatter spørsmålsteget melder:

x	= Minst like sterk (HP) eller spillestikk. STRAFF-X når makker har åpnet.
2♣	= ♦ eller begge M (minst 4-4).
2♦	= ♥ eller ♠ + ♣/♦.
2♥	= ♥ + ♣/♦.
2♠	= Naturlig. Kun ♠.
2NT	= Både ♣ og ♦.
3x	= Naturlig SPERR.

Innmeldinger mot en sterk grand kan være destruktiv utenfor sonen. Hvis motparten tar ut etter en svak grandåpning, brukes det TO-X og kravpass.

5.12.5 Mot Multi 2 ♦

x	= Viser ♦ i 2. hånd (minst 4 gode ♦).
Farge	= Naturlig.
2NT	= 15-18HP med hold i multi-fargene (Puppet Stayman og overføringer)

Med egen åpning og en Majorfarge vil det normalt lønne seg å vente til motparten har deklart fargen/åpningen sin før man aksjonerer! Når motparten da viser en M, vil en TO-X kunne vise den andre M.

5.12.6 Mot Ekrens 2 ♦

x	= Interesse for å ta motparten i minst én M, setter opp kravpass.
Andre meldinger	= Naturlig, NF.

5.12.7 Mot svake 2

x	= Opplysende. Etter x av svake 2 brukes Lebensohl av SH.
Fargemelding	= Vanlig innmelding. Konstruktiv, men NF.
2NT	= 15-18HP (2NT-systemet: Puppet & overføring))
3 i åpningsfargen	= Hvis M: den andre M + en farge til. Hvis m: begge M.
Hopp til 3 i farge	= Destruktiv SPERR!
Hopp til 4 m	= Minst 5-5 i motsatt M og den meldte minoren.
Hopp i utgang	= Spillemelding.

5.12.8 Mot svake 3

x	= Opplysende.
Fargemelding	= Forslag til kontrakt
Overmelding	= 18+HP. Find a suit.
Utgang	= Spillemelding.
4NT	= Egen 15-17NT.

6. Motspillskonvensjoner

6.1 Utspill

6.1.1 Fordelingsutspill

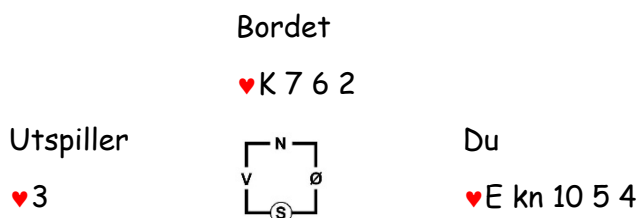
Hver gang du skal spille ut i en urørt farge, skal du stort sett benytte **Norske Fordelingsutspill**: Ved utspill av et tallkort (fra 2-8), viser det utspilte kortet hvor mange kort utspilleren har i utspillsfargen:

HØY-LAV	= 2-4-6-8 kort i fargen.
LAV-HØY	= 3-5-7-10 kort i fargen.

Ved ileggelse av honnør, spiller man tilbake NORSKE fordelingskast fra det man har igjen i fargen.

Det er to unntak fra denne regelen om fordelingsutspill:

Hvis en farge er blitt meldt(/antydnet) og støttet, så har SH minst 3-kort i fargen, og hans utspill vil vise invitt. Lite kort vil vise en topphonnør i fargen, mens et høyt kort (også fra sekvens) benekter honnør i fargen:



Her har du åpnet med 1♥ og makker har støttet deg til 2♥. Mot 3NT spiller makker ut ♥3, og bordet legger ♥2. Hjertersituasjonen er helt avklart, og siden ♥3 viser en honnør i fargen (♥D) vil du lett legge ♥10 og fange spilleførerens single nier.

Inne i spillet spiller vi også stort sett fordelingsutspill, unntagen når man spiller en farge der man vet (eller tror) makker har bedre bruk for å få vite om en topphonnør i fargen du spiller. Et lavt kort vil vise en topphonnør i fargen, mens et høyt kort (også fra sekvens) benekter honnør i fargen.

6.1.2 Honnørutspill

I BUK spiller vi ut i henhold til Helge Vinjes idéer når det gjelder honnørutspill:

6.1.2.1 «Vinje» mot NT

Når du har en eller annen honnørsekvens i en farge som du spiller ut fra, har hvert kort forskjellig tolkning. De aktuelle kort er E, K, D, kn, 10 og 9. (Både åpnings- og senere utspill)

Farge:	Utspill:	Tolkning:
EKx(x) Ex	E	Ufullstendig sekvens med K. Benekter andre honnører i fargen.
EKkn(x) KD10(x) Kx	K	Uekte sekvens hvor D eller kn mangler. Eller Kx.
EKD(x) Dkn10(x) Dx	D	Tvetydig: To eller ingen høyere! Eller Dx. Fordelingsvisende fortsettelse i fargen: K/kn viser ODDE antall gjenværende kort i fargen, mens D/10 viser LIKE .
EDkn(x) KDkn(x) kn109(x) knx	kn	Tvetydig: To eller ingen høyere! Fordelingsvisende fortsettelse i fargen fra KDkn/kn109: D/10 viser LIKE antall kort igjen, mens K/9 viser ULIKE antall kort igjen
ED109 Ekn10(x) Kkn10(x) 109x(x) 10x	10	Tvetydig: To eller ingen høyere!
E109(x) K109(x) D109(x) 98x 9x	9	Tvetydig: To eller ingen høyere!

6.1.2.1.1 Makers påkast

1)	Makker skal avblokkere med H x , med mindre han ser at dette vil føre til unødig tap av stikk.
2)	Makker kaster Fordeling hvis bordet har minst 3 kort i fargen.
3)	Viser utspillet uekte sekvens (EKknx(x) eller KD10x(x)), og både bordet og makker har nøyaktig 3 kort i fargen, skal han bruke sin tangerende honnør (hvis han har noen) første gang, og deretter fortsette med sitt nest-laveste kort .
4)	Hvis bordet har max 2 - to - kort i fargen, skal han kaste styrke eller svakhet , etterfulgt av fordelingskast fra gjenværende antall.

6.1.2.2 «Vinje» mot farge:

Når du har en honnørsekvens i en farge som du spiller ut fra **mot en fargekontrakt**, har **hvert kort forskjellig tolkning**. De aktuelle utspillskort er E, K, D, kn, 10 og 9. Tabellen er annerledes enn den man bruker for utspill mot NT-kontrakter:

Farge:	Utspill:	Tolkning:
EKxx Ex	E	Utspill fra EK viser LIKE antall kort i utspillsfargen.
EKxx x EKx Kx	K	Utspill fra EK viser ODDE antall kort i utspillsfargen.
KDkn(x) KD	K	Tvetydig: Makker skal tolke utspillet som fordelingsvisende fra EK, med mindre han selv eller bordet har E. Fordelingsvisende fortsettelse fra KDkn: D = LIKE antall gjenværende og kn = ODDE .
EKD(x) KDx(x) Dx	D	Tvetydig: Makker skal tolke utspillet som KDx(x). Fordelingsvisende fortsettelse fra EKD: E viser LIKE antall gjenværende kort i fargen, mens K viser ODDE antall gjenværende kort.
Dknx(x) Ekn10(x) Kkn10(x) knx	kn	Tvetydig: Rusinow med D som toppkort i sekvensen eller en mellomsekvens med kn som høyeste sekvenskort.
kn10x(x) E109(x) K109(x) D109(x) 10x	10	Tvetydig. Rusinow med kn som toppkort i sekvensen eller
109x(x) 9x	9	Rusinow med 10 som toppkort i sekvensen.

6.1.2.2.1 Makers påkast

Hvis det utspilte kortet er Ess eller Konge:

1)	Hvis bordet har Damen: FORDELINGSKAST!
2)	Hvis bordet IKKE har Damen: STIKKFORDELINGSKAST!

Hvis utspilte kort er K som viser KDkn (Du kan se E):

1)	Hvis bordet har E: FORDELINGSKAST!
2)	Hvis du har Esset selv: FORDELINGSKAST eller stikke over med E for å avblokkere Ex eller forhindre kludder med Exx(x).

Hvis det utspilte kortet er D, skal 3. hånd:

Bruke **STYRKE-** eller **SVAKHETSKAST** (Lavt kort = styrke) hvis bordet har:
 Exx(x) eller xxx(x). I **alle** andre tilfeller: **KAST FORDELING!**

Hvis det utspilte kortet er kn, 10 eller 9 skal 3. hånd:

1)	Dekke honnør med honnør.
2)	Avblokkere med Hx.
3)	Gå opp med E eller K hvis bordet ikke har høyere honnør enn det utspilte kort.
4)	Kaste STYRKE hvis det er opplagt at makker trenger dette.
5)	(Sjeldent:) Med honnør som dekker bordets honnør, og bordet legger lavt: STYRKE!

Dessuten:

Kaste **STYRKE fra tangerende honnør** (Eventuelt avblokkere tangerende honnør.)

Kaste **FORDELINGSKAST** hvis han ikke kan stikke bordets kort, eller hvis bordet er uten honnør og han ikke har E eller K.


6.1.2.3 Stikkfordelingskast:


Påkast av **LAV-HØY** betyr at forsvaret kan ta 1 eller 3 stikk i fargen i forhold til de skjulte kort på spillerens hånd. Påkast av **HØY-LAV** (normalt 3. laveste - laveste) betyr at forsvaret

bare kan ta 2 stikk i forhold til de skjulte kort på spillerens hånd.

Utspillerens makker skal alltid markere det stikkantallet forsvaret kan ta i forhold til de skjulte kortene på spilleførerens hånd. Dette gjelder også hvis bordet har dobbelton, men hvis bordet har singleton i utspillsfargen, markerer 3. hånd Lavinthal.

Eksempel 1: Vest spiller ut ♥K.

♥EK1096	♥kn42  ♥83 ♥D75	
---------	---	--


♥EK1096	♥kn42  ♥8753 ♥D	
---------	---	--


Utspillet viser 3/5/7-kort i Fargen. Hvis Øst etter meldingene kan tolke det som 5-kortfarge, markerer han i begge tilfeller med ♥3.

I det første alternativet ser Øst at motspillerne kan ta 3 stikk, siden Syd må ha 3-korts ♥. Vest vil tolke dette som dobbel ♥, for hvis Øst hadde hatt dobbel ♥, ville han ha markert 3 stikk.

I det andre alternativet må Syd ha singel ♥, og forsvarerne kan kun ta 1 stikk i utspillsfargen. Vest vil forstå at Syd har singelton (ikke minst når D kommer deisende i stikk 1).


Eksempel 2: Vest spiller ut ♣E.

♣EKkn6	♣1084 	♣953
	♣D72	

♣EKkn6	♣1084 	♣D53
	♣972	


Utspillet viser 2-4-6 kløvere, og Øst vil her tolke det som 4-kort. Syd må da ha 3-korts ♣. Øst legger i det øverste spillet ♣9 (tredje laveste). Vest kan da se at Øst verken kan ha ♣Dxx eller dobbelton. For å få 3 stikk i ♣ må Syd gjennomspilles, så Vest vil skifte farge. I alternativ 2 kaste Øst ♣3, som viser 3 stikk på direkten. Selv om Syd «false-carder» og legger ♣7, kan Vest se at Øst markerer 3 stikk, for Øst kan ikke ha ♣32 dobbel, for da ville han ha lagt ♣2. Han kan heller ikke ha ♣xx32 eller ♣x32, for da ville han lagt sitt tredje laveste kort. Ergo må Østs ♣3 være hans laveste kort.

Eksempel 3: Vest spiller ut ♠E.

♠EKkn9	♠10842 	♠763
	♠D5	


Øst tolker utspillet som 4-korts ♠. Syd må ha dobbel ♠, og Ø/V kan følgelig kun ta 2 stikk. Dette markerer Øst ved å legge ♠7 (tredje laveste). Vest kan da utlede at Syd kun har dobbel ♠, for hvis Øst hadde hatt dobbelton, ville han lagt sin laveste og markert 3 stikk i fargen. Han kan derfor trygt fortsette med ♠K, for hvis Syd har D, faller den jo.

Eksempel 4: Vest spiller ut ♦K.

♦EK3	♦kn864 	♦D1052
	♦97	


Øst ser at forsvaret kun kan ta 2 stikk i fargen, fordi Syd må ha dobbel ♦. Denne gangen markerer han med ♦5, ganske enkelt fordi ♦10 er for verdifull for å kunne ofres. Hvis Øst kan se at en fortsettelse i ♦ vil være gunstig for forsvaret (det kan korte Syd i trumf), markerer han med ♦2.

Eksempel 5: Vest spiller ut ♥E.

	♥75	
♥EKkn4		♥D962
	♥1083	


Øst tolker utspillet som 4-korts ♥. Følgelig kan forsvaret ta 3 stikk i forhold til Syds hånd. Øst legger derfor ♥2. Vest vil uten videre vite at Østs markering viser ♥D, for hvis Øst har markert stjeleverdi, må Syd ha 5-korts ♥, noe som ikke stemmer ut ifra meldingene. Vest vet da at Øst kan spilles inn på ♥D og at Syd har 3 små. Dette gjør at han får en bedre forståelse for hvordan han bør fortsette.

Eksempel 6: Vest spiller ut ♣E.

	♣94	
♣EK10763		♣82
	♣Dkn5	

Vest har spilt ut i sin egen meldte farge, og Øst satte ham derfor på 6-korts ♣. Da har Syd 3-korts kløver. Øst legger derfor kløver 2. Vest vet da at Øst har max dobbel ♣, for med ♣Dxx hos Øst, måtte Syd hatt dobbel ♣, og da ville Øst ha markert med høy-lav. Derfor fortsetter Vest med kløver K og når både Øst og Syd følger farge, en kløver til. Dette tvinger Syd til å stjele sin da godspilte kløver høyt i bordet. En bonus blir det også, om Øst stjeler over bordet.


Eksempel 7: Vest spiller ut ♦E.

	♦105	
♦EKkn9		♦842
	♦D763	

Her markerer Øst 2 stikk gjennom påkast av ♦8 (tredje laveste). Vest har enten 4 eller 6 korts ♦, og uansett hvilken så blir det galt å fortsette med 2 ♦-stikk til. Enten får Syd da avkast i bordet for ♦D, eller tredje ♦ blir til dobbeltrenons. Vest vet da at ♦8 er Østs høyeste kort, for hadde han hatt ♦D8xx, ville forsvaret kunne tatt 3 stikk i forhold til Syds beholdning. Det at det ligger dobbelton på bordet kan jo alle se, men det har likevel


ingenting med Østs påkast å gjøre. For Vest er det jo verdifullt å få vite at Syd må ha ♦Dxxx, for dette kan han bruke når han skal planlegge det videre motspill.

Eksempel 8: Vest spiller ut ♠K.

♠K	♠kn85 	♠10742
	♠?	

Hvis utspillerens makker er i tvil om hvilken fargelengde utspillet viser, bør han **velge den markering som gir minst risiko ved feiltolkning**. Vest har enten ♠EKkn eller ♠EKknxx, men har ikke meldt, så Øst vet ikke helt sikkert. Derfor bør han her advare Vest gjennom ♠2, for hvis utspillet er fra ♠EKxxx, vil Syd ha ♠D singel. Den vil han trolig også legge fra ♠Dxx, men da kan han alltid godspille ♠kn senere, så hvis Vest skulle fortsette med ♠E og nok en ♠ fra EKx, har han egentlig ikke tapt noe.

Eksempel 9: Vest spiller ut ♦K.

♦K	♦853 	♦10742
	♦?	

Her er situasjonen litt annerledes. Nå er det akutt fare for stikktap hvis Øst markerer med ♦2 (1 eller 3 stikk) i tro på at Vest har ♦EKknxx. Hvis Vest nemlig har ♦EKkn tredje, får jo Syd for ♦D hvis Vest fortsetter ruterspillet. Her vil Øst kunne forebygge stikktap ved å markere 2 stikk med ♦7 (tredje laveste). Dette kan innebære et tempotap hvis Vest har ♦EKknxx, men ikke mer. Dessuten vil jo da ♦D komme på i første ruterstikk, og da kan jo Vest trygt fortsette fargen uten at det koster mer enn det smaker.

6.1.2.4 Senere utspill

1)	På senere utspill (senere i spillet enn åpningsutspillet) skal utspillerens makker bruke styrke- eller svakhetskast:
2)	På K-utspill betyr styrkekast at makker har tangerende H (kn eller E, D hvis han ser kn).
3)	På E-utspill betyr styrkekast at makker har D.

6.2 Signaler

6.2.1 Styrkekast

Styrkekast er det laveste kortet du har i fargen (du har alltid det laveste du har). Etter at du har lagt styrkekast, skal det neste kortet du legger i fargen vise hvilken fordeling du har igjen i fargen (Norske fordelingskast). Egentlig er det litt galt å si lavt kort = styrke, for det skal egentlig være «et lavere kort» etterfulgt av «et høyere».

Det er også en form for styrkekast når du spiller en ny farge inne i spillet, og du tror det er viktig for makker å få vite om du har en av de tre høyeste honnørene i den fargen. Jo lavere kort du spiller, jo sikrere kan makker være på at dette er fra topphonnør. Svakhet markeres med det 3. laveste kortet i fargen (men med det nest laveste kortet dersom det 3. laveste er verdifullt). Det finnes 4 forskjellige måter å legge styrkekast på:

1)	Direkte styrkekast.	Dette vil si at du legger styrkekast så snart som overhodet mulig. Dette er det sterkeste «come-on»-signalet du kan avgi, og det vil oftest flagge interesse for denne fargen når makker kommer inn.
2)	Indirekte styrkekast.	Dette vil si at du legger svakhet i flere andre farger. Slike kast vil du oftest benytte når du ikke har råd til å kaste et direkte styrkekast i fargen fordi det kanskje kan koste stikk.
3)	Forsinket styrkekast.	Dette vil si at du først kaster svakhet i en annen farge, og deretter kaster styrkekast i den aktuelle fargen. I dette tilfellet ønsker du å flagge at du har noe i toppen av fargen, men at du ikke egentlig ubetinget ønsker skift til fargen, med mindre dette ser riktig ut for makker.
4)	Betinget styrkekast.	Dette vil si at du første gang legger et kort i en farge som kan tolkes begge veier. Et lavt kort er ikke egentlig det som ligger i begrepet styrkekast, men heller «et lavere kort» etterfulgt av «et høyere kort». Slike kast vil du bruke dersom du ikke er sikker på om du skal kaste styrke eller ei når du må kaste et kort. Det er det neste kortet du legger som avgjør om det første kortet du kastet i fargen viser styrke eller ei.

6.2.1.1 Styrkekast brukes:

1)	Hver eneste gang makker spiller en ny farge for første gang, selv midt inne i spillet. Merk dog at «Stikkfordelingskast» har PRI ved utspilt E/K mot fargekontrakt.
2)	På første frie avkast.
3)	På E-utspill i situasjoner hvor motspillerne må sikre seg sine stikk straks for at de ikke skal gå tapt. Dette gjelder også på E ut fra EK(x)(x).
4)	På E-utspill som kan være fra EK mot fargekontrakter. Makkeren til E-utspillet legger styrke fra D og fra dobbelton (stjeleverdi), altså når han ønsker fortsettelse i fargen. Han legger ellers svakhet. Dette gjelder for alle kontrakter under slemnivå.
5)	På E-utspill mot slemmer. Utspillet ber om fordeling. Med K, legger du imidlertid

	styrke.
6)	På K-utspill mot slemmer. Utspillet benekter som regel E i fargen, og søker fortrinnsvis etter tangerende topphonnør hos makker. Du legger derfor styrke fra E eller D.
7)	På honnørutspill når man har tangerende honnør eller når spillerne stikker i bordet og man har undertangerende honnør uten å kunne stikke kortet i bordet.

6.2.2 Fordelingskast

Norske fordelingskast benyttes hver gang motparten rører en ny farge for første gang. Vi legger da lav-høy fra 3-5-7-10-kort og høy-lav fra 2-4-6-8-kort. Fordelingskast brukes også etter at et kast i en farge har markert noe annet (styrkekast/lavinthal/honnørtendens). Man legger da Norsk fordeling fra det man har igjen i fargen. Når makker spiller ut en konge (som kan være fra E K) mot fargekontrakt, skal du alltid legge fordeling (unntagen mot slemmer, for da legger du styrke fra E eller D)!

6.2.2.1 Unntak fra fordelingskast

1)	NB! Aldri fordelingskast hvis det kan koste stikk!
2)	Mot NT bruker vi høy-lav i motpartens første (beste) farge til å markere hvor godt vi likte utspillet (Smith Peter). Høyt kort = likte utspillet.
3)	Inne i spillet vil spill av et lavt kort vise topphonnør i fargen, spesielt når vi vet at makker trenger denne informasjonen.
4)	Mot utgang: E fra EK ber om styrke fra D/xx. K ber om fordeling.
5)	Mot slem: E ut ber om fordeling og K ber om styrke fra E eller D.

6.2.3 Sekvensmarkering

SEKVENNS markeres ved:

1)	PÅSPILL av laveste kort i sekvensen.
2)	PÅKAST av høyeste kort i sekvensen.
3)	AVKAST av høyeste kort i sekvensen.

Ved SEKVENNSKAST markerer man lengden av de gjenværende kort i sekvensen.

E/D/10/8 viser 2-4-6 kort igjen, mens K/kn/9/7 viser 3-5-7 kort gjenværende i fargen.

Markering av SEKVENNS kan kombineres med fordelingskast hvis man har den ufullstendige sekvensen EK(x)(x), og vil ta for begge honnører straks.

E viser da 2-4-6 kort opprinnelig, mens K viser 3-5-7 kort opprinnelig i fargen.

6.2.4 Lavinthal

1)	Et HØYT markeringskort betyr ønske om skift til den HØYESTE av de aktuelle farger. De aktuelle fargene er aldri trumffargen og heller aldri den fargen som blir spilt.
2)	Et LAVT markeringskort betyr ønske om skift til den LAVESTE av de aktuelle farger.
3)	Et UBESTEMMELIG markeringskort viser INGEN fargepreferanse.

6.2.4.1 Bruk av LAVINTHAL

1)	På åpningsutspill mot trumfkontrakt, hvor utspilleren beholder stikket i en farge hvor bordet har singleton, eller tar neste stikk (F.eks. K x/K D (x) (x) etter utspilt ess). M.a.o. når bordet behersker fargen etter utspillet.
2)	ALLTID på et utspill når bordet tar de to neste stikkene i fargen, uansett NT- eller trumfkontrakt, når det er helt opplagt å skifte farge. Makker kan trenge informasjon om hvilken av fargene han kan finne deg med honnør(er) i, eller eventuelt hvilken farge du først ønsker skift til.
3)	Når du som motspiller gir din makker stjelestikk, skal du samtidig veilede ham om hvilken farge du ønsker tilbake. Dette gjøres gjennom det kortet han får stjeling på.
4)	Når du som motspiller godspiller din farge mot en NT-kontrakt, og makker er eller blir renons i fargen, skal du vise Lavinthal med det kortet som driver ut motpartens siste stopper.
5)	Når du spiller en 3-korts honnørsekvens, vil måten du spiller den på kunne gi indikasjoner om hvilken farge du kan holde i sluttspillet.
6)	Når din makker forventer seg det, f. Eks. Når han har spilt ut singleton i en farge han vet du har topphonnører i. Måten du legger honnørene dine på vil fortelle ham hvor han kan treffe deg hen.

En merkverdig lavinthal-posisjon opptrer når alle kort er kjente rett etter utspillet, og såvel utspilleren som utspillerens makker kan se at spillefører har max singleton i fargen. Hvis meldingene har gått: 1♥ - (x) - 2♦ - (2♠) - pass - (p) - pass, vet både du og makker at du har vist 3-korts støtte i ♥. Hvis makker spiller ut ♥E, og bordet har 4-korts ♥, vet alle at spilleføreren har singleton. Dette er Lavinthal-posisjon for det kortet du legger på ♥E.

Ellers er Lavinthal et meget godt redskap i motspill. Du bør følge godt med på hva makker kaster, for dette kan være hans eneste mulighet for å gi deg en melding om hvor du eventuelt kan finne ham hjemme.

6.2.5 Trumf-Ekko

Når motparten spiller trumf, markerer du **OMVENDT**: (dvs. svensk på trumfen)

Lav-Høy	=	2 trumf eller 4 trumf.
Høy-Lav	=	3 trumf eller 5 trumf.

Poenget er at makker skal kunne beregne om han skal forsøke å gi deg en eventuell stjeling eller om han skal spille egen langfarge for å korte spilleføreren i trumf (trumfmatte ham - og gjøre ham «kort og rar»).

6.2.6 Oddeball (Smith Peter)

Når motparten spiller NT-kontrakt, og utspillet har vært fordelingsvisende fra langfarge, så kan utspillet ha vært fra bare småkort, eller det kan ha vært fra en farge med substans. Utspilleren kan ha truffet blinken hos makker, eller det hele kan ha vært skivebom.

For å finne ut hvor godt utspillet har vært, markerer **begge motspillerne** dette første gang spilleføreren spiller sin «gode» farge (dette er normalt det første han gjør).

Lav-Høy	=	Ingen interesse for utspillsfargen.
Høy-Lav	=	Sterk interesse for utspillsfargen.

6.2.7 Kombinerte markeringer

Når den første markeringen i en farge viser styrke, svakhet, Lavinthal eller Smith Peter (Oddball), vil det andre kortet i den fargen være fordelingskast, og vise **antallet gjenværende kort i fargen**.

7. Systemkort BUK 9,40

UTSPILLSKONVENSJONER		Norsk Bridgeforbund SYSTEMKORT	
<input checked="" type="checkbox"/> Norsk fordeling <input type="checkbox"/> Svenske fordeling <input checked="" type="checkbox"/> Vinje <input type="checkbox"/> MUD <input type="checkbox"/> Invitt (honnør) <input type="checkbox"/> Rusinow <input type="checkbox"/> 4. høyeste <input type="checkbox"/> Andre Invitt fra H hvis en farge er blitt vist/meldt av begge. E ut ber om Fordelingskast. K ut ber om styrke fra H (E/D).		for _____ Kl: _____ Kategori _____ Kl: _____	
(Mot farge: Ring rundt Mot NT: Strek under) E <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> D T (x) H <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> T <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> K x (x <input checked="" type="checkbox"/>) <input checked="" type="checkbox"/> D x (x) <input checked="" type="checkbox"/> H x 9 8 <input checked="" type="checkbox"/> (x) <input checked="" type="checkbox"/> K x x (x <input checked="" type="checkbox"/>) <input checked="" type="checkbox"/> J T (x) <input checked="" type="checkbox"/> J T 9 (x) 9 8 <input checked="" type="checkbox"/> K D (x) <input checked="" type="checkbox"/> D J T (x) <input checked="" type="checkbox"/> J T x (x) 9 x <input checked="" type="checkbox"/> K J (x) <input checked="" type="checkbox"/> D J x (x) <input checked="" type="checkbox"/> J 9 8 (x) <input checked="" type="checkbox"/> x x <input checked="" type="checkbox"/> D T 9 H T 9 (x) T 9 8 (x) x x <input checked="" type="checkbox"/> E J T (x) H 9 8 (x) T 9 <input checked="" type="checkbox"/> (x) x x <input checked="" type="checkbox"/> x <input checked="" type="checkbox"/> D (x) H x x x <input checked="" type="checkbox"/> T x <input checked="" type="checkbox"/> (x) x x x x <input checked="" type="checkbox"/> x <input checked="" type="checkbox"/> D J (x) H x <input checked="" type="checkbox"/> x x <input checked="" type="checkbox"/> T 9 x x x <input checked="" type="checkbox"/> x x		VIKTIGE OPPLYSNINGER (Detaljerte opplysninger: SE INNSIDEN!) GRUNNSYSTEM: Best Uten Kort (BUK versjon 9,50) Spesielle Avvik: 1 ♠/♣ = 5+ ♠/♣ (overføringer på 2-tr). 1 ♠ = 2+ ♠ (4+ hvis >14HP), 1 ♦ = 2+ ♦ (4+ hvis <18HP), 2 ♠/♥/♣/NT. Canapé i ♠/♦ på SH et. Vist ♥/♠. Kravåpninger: 2 ♠, 2 ♦, 2 NT. Åpning 1 ♠: 2+, 11-19 HP. Overføringer på 1-trinnet. Åpning 1 NT: 15-17 HP I Sonen: 15-17 HP Svar 2 ♣: Drop Dead Svar 2 ♦/♥: 2 ♣: Minor Stayman Overf. Stayman Svar 4m: S-A Overf. «Smolen» Nilsland etter x. Åpning 2 ♣: 20+ fargehånd eller 22+NT. Overføringer. Åpning 2 ♦: Multi: svake 2 ♥/♠ eller 20-21NT Åpning 2 ♥: Tartan: 5-korts ♥ + 4+ ♠/♦ og under åpning. Åpning 2 ♠: Tartan: 5-korts ♠ + 4+ ♠/♦ og under åpning. 2 over 1 er krav til: RF: Krav for 1 runde. 2 over 1 som kan være 3-kort: <input checked="" type="checkbox"/> 2 ♠ <input checked="" type="checkbox"/> 2 ♦ <input type="checkbox"/> Ingen <input type="checkbox"/> Mange DOBLING AV INNMELDING ETTER: Fargeåpning: <input type="checkbox"/> Straff: <input checked="" type="checkbox"/> Neg: <input type="checkbox"/> HI-LO: <input checked="" type="checkbox"/> Stottedobling t.o.m 3 ♣ Åpning 1 NT: <input type="checkbox"/> Straff: <input checked="" type="checkbox"/> Neg: <input type="checkbox"/> HI-LO: <input type="checkbox"/> t.o.m.: 2 ♣ Kravåpning: <input type="checkbox"/> Straff: <input checked="" type="checkbox"/> Neg: <input type="checkbox"/> Kontr: <input type="checkbox"/> Andre: <input type="checkbox"/> t.o.m.: 3 ♣ MOTSPILLSKONVENSJONER Utspill: Norske fordelingsutspill/Vinjes honnørutspill Fordelingskast: Norske Styrkekast: Lavt kort	
(H = topphonnør; x = tallkort) Andre honnørkonvensjoner: _____ MOTSPILLSKONVENSJONER: Fordelingskast <input checked="" type="checkbox"/> Norske <input type="checkbox"/> Svenske <input type="checkbox"/> Andre <input type="checkbox"/> Ingen Styrkekast: <input type="checkbox"/> Høyt k. <input checked="" type="checkbox"/> Lavt k. <input type="checkbox"/> Ulike. <input type="checkbox"/> Like <input type="checkbox"/> Ingen Fortsettelse i farge fra: <input type="checkbox"/> Opprinnelig ant. <input checked="" type="checkbox"/> Gjenværende ant. 1. frie avkast: <input checked="" type="checkbox"/> Styrke <input type="checkbox"/> Fordeling <input type="checkbox"/> Lavinthal <input type="checkbox"/> Andre Lavinthal <input type="checkbox"/> Nei <input checked="" type="checkbox"/> Ja I avtalte og opplagte posisjoner Invitt fra honnør inne i spillet <input type="checkbox"/> Nei <input checked="" type="checkbox"/> Ja Trumfsignaler Ekko: Høy-lav viser 3 trumf. Andre motspillskonv.: Smith Peter mot NT. (høyt kort = interesse!) Vi legger ofte Lavinthal for å hjelpe makker med motspillet.			

ÅPNINGSMELDINGER		PRINSIPPER OG KONVENSJONER	
1♣:	2+, 11-19 HP. Ofest 11-14NT (som kan ha 5-6♣/♦). 4-4-1-4.	Canape prinsipp:	<input type="checkbox"/> Nei <input checked="" type="checkbox"/> Ja På SH i ♣/♦ etter vist ♥/♠.
Svar:	Overføringer på 1-trinnet. 2♣=7-10 med 5+♣. 2♥=sperre- overføringer. 3♦= Splinter 2♠=GF m 5+♣. 2NT=inv. uten 5+♣.	Relé prinsipp:	<input type="checkbox"/> Nei <input checked="" type="checkbox"/> Ja I visse sekvenser
1♦:	2+, 11-19 HP. Skjev ♦-hånd eller 18-19NT. 4-4-4-1 (sing. K1)	Toronto:	<input checked="" type="checkbox"/> Nei <input type="checkbox"/> Ja
Svar:	Overføring på 1-trinnet; 2♥=7-10 med 5+♣. 2NT = INV. Hopp (ny f.) = sperr. 2♣=11+HP, enten vekkt i ♣ eller inv/GF i ♦. 3♦= sperr.	Negative dobblinger:	<input type="checkbox"/> Nei <input checked="" type="checkbox"/> Ja Tom. 3♠
1♥:	5+♥, 11-19 HP	Invittmeldinger:	<input checked="" type="checkbox"/> Kortfarge <input checked="" type="checkbox"/> Langfarge <input checked="" type="checkbox"/> ROMEX Trialbids
Svar:	Krav-Stenberg. Strukturhopp (2♣/3♣/♦). 2♣/♦=Overføring.	Hopp til 2NT:	Invitt etter ♥, Stenberg etter ♣/M. GF etter ♣.
1♠:	5+♠, 11-19 HP	Hopp i åpningsfargen:	Sperr med 4-korts støtte.
Svar:	Krav/Stenberg. Strukturhopp (3♣/♦/♥). 2♣/♦/♥=Overføring.	Hopp i ny farge:	Svak/GF/Invitt (♣/♦). Strukturhopp (♥/♠).
1NT:	I sonen: 15-17 HP Utenfor sonen 15-17 HP	Dobbelt hopp i ny farge:	Splinter etter 1♣/♦, renons etter ♥/♠.
Svar:	2♣: DropDead Staym. (2-tr: Negx, 3-tr: straff. Lebensohl.)	Etter opplysende dobling fra motparten:	
2♣:	Overf. ♥. 2♥: Overf. ♠. 2♠: Overf. ♣/♦. Nilsland.	Fargemelding:	Overf. på 1-tr. et m., Overf. på 2-tr. et M.
Andre NTkonvensjoner:	3♣♦♥♠: HHxxxx. 4♣/♦=SA Texas.	Fargemelding med hopp:	Sperr/Overf. (♣/♦). Strukturh. (sperr. ♥/♠).
2♠:	Sterk: 20+fargeh. eller 22-23/26+ NT. (Puppet + Overføring på 2NT)	Enkel Høyning:	INV/Sperr (♣/♦) / 3k-støtte (♥/♠).
Svar:	2♣: GF overføring (5+). 2♥= GF overføring (5+). 2♠=Sterk-svak (0- 4HP/5+ unfit. 3NT/3♣= GF Overf. Med HHxxxx i ♣/♦. Spørremeld.	Høyning med hopp:	4-kort i ♦ (5-kort i ♣). Sperr i ♥/♠.
2♦:	Multi: Svake 2♥/♠ (6-10) eller 20-21/24-25NT (m.Puppet + Overf.)	1NT:	11-13HP (på 1♣), 7-10HP (på 1♥/♠/♠)
Svar:	2♥: spillem. 2NT= Krav. Svar: 3♣= sterk. Overf. hvis svak.	Hopp til 2NT:	INV på 1♦, Stenberg på 1♥/♠. GF på 1♣.
2♥:	Tartan: 5-korts ♥ + minst 4-korts ♣/♦ og under åpning.	Redobling:	11+ (Ønsker å ta Fi). Trigger Straffe-x/-pass.
Svar:	2 NT: Spør etter den andre fargen	Andre prinsipp og konvensjoner:	XY, Support-x/xx. 1NT-2♣-2♦-? 2♥/♠=DropDead. 3♣=ny sok. 3♥/♠=Smolen (4 i meldt M + 5 i den andre M).
2♠:	Tartan: 5-korts ♠ + minst 4-korts ♣/♦ og under åpning.		
Svar:	2 NT: Spør etter den andre fargen		
2NT:	5-5 ♣♦, 6-10 HP/sterk Svar: 3♣/♦=spillem. 3♥/♠=Krav. 4 ♣/♦=Sperreinviitt. 3NT og 5♣/♦ = spillemelding.		
3♣♦:	Sperr Svar: Alle nye farger er RF.		
3♥♠:	Sperr Svar: Alle nye farger er RF.		
3NT:	Gående ♣/♦ (EKDxxxx) Svar: 4♣: Uttak (svak). 4♦: Krav.		
4♣♦:	Gående minst 7 ♥/♠ Svar: Reléfargen = Hvor lang?		
4♥♠:	Ikke-gående sperr. Svar: 4NT: RKC Blackwood.		
SLEMKONVENSJONER:			
RKC Blackwood (0-3, 1-4). Strukturhopp, Splinter, Kvantitativ NT			
Store Frie 5 NT. Exclusion Blw. DOPI/ROPI, Spørremeld. Cue bids.			

8. Meldedialoger

8.1 Dialoger etter 1♣

8.1.11♣ - 1♦(♥)

1♦(♥) = 4♥ og 3+HP. ÅH skal i første rekke vise tilpasning til ♥: 1♥ (= 3♥ og 11+HP eller 4+♥ og 13-14HFP) og 2♥ (= 11-12HFP og SPERR).

8.1.1.1 1♣ - 1♦(♥) - 1♥

1♥ = 3♥ og 11-14HP eller 4+♥ og 13-14HFP. Setter opp XY og hopp i ROMEX^{Kort}.

ÅH		SH
1♣	-	1♦(♥)
1♥	-	?
Pass	= 3-6HP ^(Submin) og 4+♥.	
1♠	= 7+HP, 4♥ og 4♠. Setter opp 3♣ og 3♦ som ROMEX ^(Kort) med ♠ som trumf.	
1NT	= 7-10HP ^{Bal} med 4♥.	
2♣	= XY ^{INV} . Ber om 2♦, hvoretter SH viser hva slags Inv han har. Se XY.	
2♦	= XY ^{GF} . Ber primært om avklaring i M: a) 3-4M, b) 5+m c) NT. Se XY.	

2♥	= 7-10HP og 5+♥ ^(NF) . Setter opp ROMEX ^{Kort/lang} .
2♠	= 15+HFP og 4+♥: Innledning til ROMEX ^{Lang} . Ber om 2NT.
	2NT = Obligatorisk.
	3♣ = ROMEX ^{Lang} : Trenger hjelp i ♣ ^(Naturlig) .
	3♦ = ROMEX ^{Lang} : Trenger hjelp i ♦ ^(Naturlig) .
	3♥ = ROMEX ^{Lang} : Trenger hjelp i ♥ ^(Residuet) .
2NT	= 15+HFP. ROMEX ^{Kort} med singel ♠ ^(Residuet) .
3♣	= 6♣ ^(NF) : Spillemelding. (NB! Ikke ROMEX ^{Kort} (åpningen viser 2+♣.))
3♦	= 15+HFP. ROMEX ^{Kort} med singel ♦ ^(Naturlig) .
3♥	= 4+♥ og SPERR ^(NF) . (Inv/GF går gjennom XY!)
3♠	= Renons i ♠ med 5+♥ ^(GF) . Ber om CUE. Avslag: 4♥.
3NT	= 14+HP. Kun 4♥. Spillemelding.
4♣	= CUE i ♣ med 5+♥ ^(GF) . Ber om CUE. Avslag: 4♥.
4♦	= Renons i ♦ med 5+♥ ^(GF) . Ber om CUE. Avslag: 4♥.
4♥	= 11-12HFP og 5+♥ ^(NF) . Fordelingshånd. Ingen sleminteresse.
4♠	= Renons i ♠. ExRKCB.
4NT	= RKCB med 5+♥.
2♠	= ROMEX ^{Kort} 11-13HFP ^{Inv} med 5♥ og singel ♠.
2NT	= 11-13HP med kun 4♥. Bal Inv.
3♣	= Svak Canapé i ♣ (4♥ + 5+♣) ^(NF) .
3♦	= Svak Canapé i ♦ (4♥ + 5+♦) ^(NF) .
3♥	= SPERR med 5+♥.
3♠	= Renons i ♠ og 5+♥ ^(GF) .
3NT	= Spillemelding.
4♣	= 1. ktr (E/renons) og SlemInv med 5+♥.
4♦	= Renons i ♦ og 5+♥ ^(GF) .
4♥	= Spillemelding.
4♠	= Spillemelding.
4NT	= RKCB med ♥.

8.1.1.2 1♣ - 1♦^(♥) - 1♠

1♠ = 11+HP^(Inv+), 4+♠ og max 2♥. Setter opp XY og hopp til ROMEX^{Kort(3♠/♦)} med ♠.

ÅH		SH
1♣	-	1♦ ^(♥)
1♠	-	?
Pass	= 3-6HP ^(Submin) . 4♥, og 3+♠.	
1NT	= 7-10HP ^{NF} . Ikke 4♠/5+♥.	
2♣	= XY ^{INV} . Se XY.	
2♦	= XY ^{GF} . Se XY.	
2♥	= 7-10HP ^(NF) . Spillemelding med 5+♥ og max ♠xxx (eller 6♥ og max ♠xx).	

2♠	= 7-10HFP = 4♠. Konstruktiv! (Se 3♠!)
2NT	= Max 10 HP ^(NF) . 4♥, max 3♠ og minst 4-3 i m. (Inv+ vises gjennom XY!)
3♣	= ROMEX ^{Kort} . 4+♥, 4♠ og kort ♣ ^{RF} .
3♦	= ROMEX ^{Kort} . 4+♥, 4♠ og kort ♦ ^{RF} .
3♥	= 6+♥ og mild SperreINV ^(NF) . Se SperreINV. (Avslag: pass eller 3♠).
3♠	= 3-6HFP ^(NF) . SPERR med 4♠.
3NT	= 14+HP uten 4♠ og/eller 5+♥.
4♣	= Renons i ♣ med 4-korts ♠. Ber om CUE. Avslag: 4♠.
4♦	= Renons i ♦ med 4-korts ♠. Ber om CUE. Avslag: 4♠.
4♥	= 7+♥. Spillemelding med max 3♠.
4♠	= 4♠. 11+HFP. Spillemelding og ikke sleminteressert.
4NT	= RKCB med ♠.

8.1.1.3 1♣ - 1♦^(♥) - 1NT

1NT = 11-14NT^{Bal}. Verken 3♥ eller 4♠. Kan ha 6-korts ♣/♦. Setter opp XY.

ÅH		SH
1♣	-	1♦ ^(♥)
1NT	-	?

Pass	= 4♥ og 3-10HP. Ingen utgangsinteresse når ÅH har 11-14HP ^{Bal} .
2♣/♦	= XY ^{INV/GF} . Se XY.
2♥	= 7-10HP ^(NF) . 5+♥.
2♠	= 7+HP ^(RF) . 5+♥ og 4+♠. En hånd med 4♠ og 5♥ som ikke har til minst Inv.
2NT	= 7-10HP ^(NF) : Minst 4-4 i m. ÅH skal ta ut på 3-trinnet med 4+♣/♦.
3♣/♦	= 7-10HP ^(NF) . Nøyaktig 4♥ og 6+♣/♦ (Canapé).
3♥	= 7-10HP ^(SPERR) med 6+♥.
3♠	= Singel ♠ og 6+♥ ^(GF) . Ber om CUE ^(PRI) . Avslag: 4♥.
3NT	= 14+HP ^{Bal} med nøyaktig 4♥.
4♣	= Singel ♣ og 6+♥ ^(GF) . Ber om CUE ^(PRI) . Avslag: 4♥.
4♦	= Singel ♦ og 6+♥ ^(GF) . Ber om CUE ^(PRI) . Avslag: 4♥.
4♥	= 6-7-korts♥. Ingen kortfarge. Spillemelding og ikke sleminteressert.
4♠	= Renons i ♠ med 6+♥. ExRKCB. Se Exclusion Blackwood.
4NT	= RKCB med 6+♥.

8.1.1.4 1♣ - 1♦^(♥) - 2♣

2♣ = 11-14HP^{UBal}, 6+♣ (eneste farge), ikke 3+♥ og 4♠. Kan ha 5+♣ og 4+♦ og 11-14HP.

ÅH		SH
1♣	-	1♦ ^(♥)
2♣	-	?

Pass	= 0-6HPSubmin eller 7-10HP(NF) uten utgangsansbisijoner.	
2♦	= 7-10HP(NF) med 4♥ og 5+♦Canapé.	
2♥	= 3-10HP(NF) eller Subminmed 5+♥.	
2♠	= Revers på SH(GF): 5+♥ og 4+♠.	
2NT	= NB! 14+HP kunstig GF .	
	3♣	= Ikke hold i verken ♦ eller ♠. Max ♥xx.
	3♦	= Hold i ♦, men ikke i ♠. Max ♥xx.
	3♥	= ♥Hx. (♥xxx ville blitt vist gjennom 1♥ over 1♦).
	3♠	= Hold i ♠, men ikke i ♦. Max ♥xx.
	3NT	= Hold i både ♦ og ♠. Max ♥xx.
3♣	= SPERR.	
3♦	= 11-13HP(Inv) med 4♥ og 5+♦(Canapé).	
3♥	= 11-13HP(Inv) med 6+♥.	
3♠	= Splinter med ♣-støtte. Max singel ♠(Naturlig).	
3NT	= Spillemelding.	
4♣	= SperreInv i ♣(NF). ÅH bør legge på med mange stikk. Se SperreINV .	
4♦	= Splinter med ♦. Max singel ♦(Naturlig).	
4♥	= Spillemelding. Minst 6+ gode ♥.	
4♠	= Renons i ♠(Naturlig) med ♣-støtte.	
4NT	= RKCB med ♣.	

8.1.1.5 1♣ - 1♦(♥) - 2♦

2♦ = **Revers** (U)Bal 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦ og 15+HP. **RF**. Ikke 3♥/4♠. 2NT fra SH ber om at ÅH viser sin lengste farge.

ÅH		SH
1♣	-	1♦(♥)
2♦	-	?
Pass	= Submin preferanse med 3+♦. Kan ha 3♣, men ikke 4.	
2♥	= Submin spillemelding med 5+♥(NF).	
2♠	= 4. farge (kunstig GF): 11+HP, 5+♥ og sier ingenting om ♠.	
2NT	= Minst 4-4 i m. Ber om lengste m. Hvis SH melder igjen, er det Inv .	
3♣	= Submin preferanse med 4+♣. NF . Skal normalt passes.	
3♦	= Submin SPERR med 4+♦. Max 10HF ^{NF} . Skal normalt passes.	
3♥	= Inv med 6+♥.	
3♠	= Max singel ♠(RF) med støtte til en eller begge m.	
3NT	= Spillemelding.	
4♣	= Setter trumfen og ber om CUE. SlemInv . Avslag: 4NT og 5♣.	
4♦	= Setter trumfen og ber om CUE. SlemInv . Avslag: 4NT og 5♦.	
4♥	= Spillemelding med 6+ gode ♥.	
4♠	= Renons i ♠ med støtte til en eller begge m. GF . Exclusion 6ERKCB .	

8.1.1.6 1♣ - 1♦^(♥) - 2♥

2♥ = 4-korts ♥, 11-12HFP^{NF}. Setter opp **ROMEX**^{kort/lang}.

ÅH		SH
1♣	-	1♦ ^(♥)
2♥	-	?
Pass	= max 13 dårlige HP.	
2♠	= Innledning til ROMEX ^{Lang} .	
	2NT = Javel.	
	3♣	= ROMEX ^{Lang} ; 4+♣ ^(Naturlig) . Kan være Canapé.
	3♦	= ROMEX ^{Lang} ; 4+♦ ^(Naturlig) . Kan være Canapé.
	3♥	= ROMEX ^{Lang} ; 4+♠ ^(Residuet) .
2NT	= ROMEX ^{Kort} ; kort ♠ ^(Residuet) .	
3♣	= ROMEX ^{Kort} ; kort ♣ ^(Naturlig) .	
3♦	= ROMEX ^{Kort} ; kort ♦ ^(Naturlig) .	
3♥	= SPERR .	
3♠	= Renons og Sleminv.	
3NT	= Forslag.	
4♣	= Renons og Sleminv.	
4♦	= Renons og Sleminv.	
4♥	= Spillemelding. Ingen slemambisjoner.	

8.1.1.7 1♣ - 1♦^(♥) - 2♠+

ÅH		SH
1♣	-	1♦ ^(♥)
?		
2♠	= 15+HP ^{RF} , 5+♣, 4+♥ og kortfarge i ♠. ROMEX ^{kort} .	
2NT	= 18-19HP ^{UBal RF} , 5+♣, max 3♠ og max 2♥. En Submin SH: pass, 3♣ eller 3♥. Alt annet er GF .	
3♣	= 6+♣. 15-17HP ^{UBal} med max singel ♥ og benekter 4♠. NF mot Submin SH. RF mot 7+SH.	
3♦	= 15+HP ^{RF} . 5+♣ og 4+♥ og kortfarge i ♦. ROMEX ^{kort} .	
3♥	= 15-17HP 4+♥ ^{Inv} . Men NF for en Submin SH (0-9HFP).	
3♠	= 15+HFP. Renons i ♠. 5+♣ og 4+♥. SlemInv.	
3NT	= 15+HP. 7+ gående ♣. Ikke 4♠ eller 3♥. Stort stikkpotensiale! UBal spillemelding.	
	Pass	= Spillemelding.
	4♣	= Spillemelding.
	4♦	= Hvor mange ♣?
	4♥	= 7-kort.
	4♠	= 8-kort. Osv. Etter dette er ny farge CUE og 4NT
	4♥	RKCB.

			= CUE med ♣ som trumf.
4♣			= 18-19HFP. CUE i ♣. 5♣ og 4♥, SlemInv. Benekter kortfarge (2-4-2-5).
4♦			= 15+HFP og renons i ♦. 5+♣ og 4+♥ og SlemInv.
4♥			= 18-19HFP med 5+♣ og 4+♥. UBal, men ikke slemambitiøs.
4NT			= RKCB med ♥ som trumf.

8.1.2 1♣-1♥(♠)

SHs 1♥ viser 4♠ og kan ha så lite som 3HP, så ÅH bør aldri gå direkte i utgang. De samme prinsipper som etter 1♣ - 1♦(♥).

ÅH		SH
1♣	-	1♥(♠)
?		
1♠		= 3+♠ ^{PRI} og 11-17HFP. eller 4+♠ og 13-14HFP. Setter opp XY.
1NT		= 11-14HP ^(Bal) og benekter 3+♠. Setter opp XY.
2♣		= 11-14HP ^(Ubal) , 6+♣ og max 2♠ ^(NF) .
2♦		= 15+HP ^(revers) og 5-4 en eller annen vei i m: xx(54) ^(RF) . Setter opp BUK-Lebensohl.
2♥		= 15+HP ^(revers) , 5+♣ og 4+♥ ^(RF) . Setter opp BUK-Lebensohl.
2♠		= 11-12HFP og 4+♠.
3♣		= 15+HP og 6+♣ ^(Ubal Inv) .
3♦		= ROMEX ^{Kort} med 4-korts ♠ ^(Inv) . CUE/4♠ tar imot Inv.
3♥		= ROMEX ^{Kort} med 4-korts ♠ ^(Inv) . CUE/4♠ tar imot Inv.
3♠		= 15+HFP UBal med 4+♠ og 5♣ eller 4(41)4.
3NT		= Spillemelding. (Kan være 7 gående ♣ (222)7.)
4♣		= CUE med 4+♠ og 18-19 ^(Ubal) . 4♠ slår av. CUE/RKCB tar imot.
4♦		= Renons i fargen med 4-korts ♠ ^(Sleminv) . CUE/RKCB tar imot, 4♠ slår av.
4♥		= Renons i fargen med 4-korts ♠ ^(Sleminv) . CUE/RKCB tar imot, 4♠ slår av.
4♠		= 11+HFP og 5+♠. Spillemelding.

8.1.2.1 1♣-1♥^(♠)-1♠

1♠ = 3+♠^{PRI}, 11+HP. RF SH har 7+HP. Setter opp XY og hopp til ROMEX^{Kort} på SH:

ÅH		SH	
1♣	-	1♥ ^(♠)	
1♠	-	?	
		Pass	= Submin.
		1NT	= 4-korts ♠ og 7-10HP ^(Bal NF)
	2♣		= UBal 11-14HP med 6+♣ og 3♠.
	2♦		= Revers: 15+HP med 31(54)/3064. (3055 åpnes med 2NT.)
	2♥		= Revers: 15+HP med 3415/3406.
	2♠		= 4+♠ og 13-14HFP.
	2♣		= XY ^{Inv}
	2♦		= Kun 3-korts ♠. (Det normale svaret uten 4+♠.)
	2♥		= Kun 3-korts ♠, men 5-korts ♥. (Med 4♥ melder han 2♦.)
	2♠		= 4+♠ og 13-14HFP.
	2♦		(= XY ^{GF})
	2♥		= Kun 3-korts ♠, men 5+♥.
	2♠		= 4+♠ og 13-14HFP.
	2♥		= 4♠ + 4+♥, 7-10HP ^(NF) .
	2♠		= 5+♠ og 7-10HFP ^(NF) .
	2NT		= 11-13HP ^{Inv} , kun 4-korts ♠, men sannsynligvis ♣-tilpass.
	3♣		= ROMEX ^{Kort} med 5+♠ ^(Naturlig) .
	3♦		= ROMEX ^{Kort} med 5+♠ ^(Naturlig) .
	3♥		= ROMEX ^{Kort} med 5+♠ ^(Naturlig) .
	3♠		= SPERR med 5+♠. (Inv+ går gjennom XY!)
	3NT		= 14+HP. Spillemelding.
	4♣		= Renons ^(Naturlig) med 5+♠. SlemInv. Avslag: 4♠.
	4♦		= Renons ^(Naturlig) med 5+♠. SlemInv. Avslag: 4♠.
	4♥		= Renons ^(Naturlig) med 5+♠. SlemInv. Avslag: 4♠.
	4♠		= 11+HFP. Spillemelding med 5+♠. Ingen slemambisjoner.

8.1.2.2 1♣-1♥^(♠)-1NT

1NT = 11-14NT^{NF} med max 2♠. Kan ha 2(42)5, 2(32)6 eller 1(444). Setter opp XY.

ÅH		SH	
1♣	-	1♥ ^(♠)	
1NT	-	?	
		Pass	= Kan være Submin (eller 7-10HP).
		2♣	= XY ^{Inv}
	2♦		= Det normale svaret.

	2♥	= Max ♠xx, men 4+♥ og 5+♣ ^{Inv+} .
	2♠	= ♠Hx og 11-14HP ^(NF) .
Alt annet enn 2♦, 2♥ og 2♠ viser 15+HP ^(GF) .		
2♦	(= XY ^{GF})	
	2♥	= Kun ♠xx, men 4+♥ og 5+♣ ^{Inv+} .
	2♠	= ♠Hx og 11-14HFP ^(NF) .
2♥	= 4♠ + 4+♥, 7-10HP ^(NF) .	
2♠	= 5+♠ og 7-10HFP ^(NF) .	
2NT	= 7-10HP ^{NF} , 4-korts ♠, 4144/41(05). (Inv+ går gjennom XY.)	
3♣/♦	= 7-10HP ^{NF} , Canapé ^(Naturlig) .	
3♥	= 7-10HP ^{NF} , 5+♠ og 5+♥	
3♠	= 7-10HP ^{NF} , Pre with 6+♠. (Inv+ går gjennom XY).	
3NT	= 14+HP, 4♠. Spillemelding. Ingen slemambisjoner.	
4♣	= 7-10HP ^{NF} , Splinter med 6+♠ og kort ♣. Avslag: 4♠. Positivt: Cue.	
4♦	= 7-10HP ^{NF} , Splinter med 6+♠ og kort ♦. Avslag: 4♠. Positivt: Cue.	
4♥	= 7-10HP ^{NF} , Splinter med 6+♠ og kort ♥. Avslag: 4♠. Positivt: Cue.	
4♠	= 7-10HP, Spillemelding.	

8.1.2.3 1♣-1♥^(♠)-2♣

2♣ = 11-14HP og 6+♣ eller 11-14HP^{Ubal}, 5+♣ og en 4-korts sidefarge uten revers. Max 2♠.

ÅH		SH
1♣	-	1♥ ^(♠)
2♣	-	?
Pass	= Submin eller 7-10HP uten utgangsamisjoner.	
2♦	= 7-10HP ^{NF} eller Submin. Canapé .	
2♥	= 7-10HP ^{NF} med 4+♠, 4♥ og max singel ♣.	
2♠	= 7-10HP ^{NF} og 6+♠.	
2NT	= 14+HP kunstig GF . Vis fram holdene dine!	
	3♣	= Ikke hold i verken ♦ eller ♥. Max ♠xx.
	3♦	= Hold i ♦, men ikke i ♥. Max ♠xx.
	3♥	= Hold i ♥, men ikke i ♦. Max ♠xx.
	3♠	= Hx i ♠. (♠xxx vises med 1♠ over 1♥).
3NT	= Hold i både ♦ og ♥. Max ♠xx.	
3♣	= SPERR.	
3♦	= 11-13HP ^{INV} , Canapé .	
3♥	= 11+HP ^{INV+} med 5+♠ og 5+♥.	
3♠	= 11-13HP ^{INV} . 6+♠.	
3NT	= 14+HP. Spillemelding.	
4♣	= SperreInv i ♣. ÅH bør legge på med mange stikk eller passe.	
4♦	= Max singel ♦ ^{Splinter} . Mild SlemInv i ♣. Pass/5♣ avslår. RKC/CUE tar	

	imot.
4♥	= Max singel ♥ ^{Splinter} . Mild SlemInv i ♣. Pass/5♣ avslår. RKCB/CUE tar imot.
4♠	= Spillemelding. Minst 6+ gode ♠.

8.1.2.4 1♣-1♥^(♠)-2♦

2♦ = Revers^{(U)Bal RF}. 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦ og 15+HP. Ikke 3♠.

ÅH		SH
1♣	-	1♥ ^(♠)
2♦	-	?
Pass		= Submin spillemelding med 3+♦. Utgang er uaktuelt.
2♥		= 4. farge ^{GF} .
2NT		= Ber om lengste m. Hvis SH melder ny farge etter dette, er det Inv.
	3♣	= Lengst ♣. SH passer eller prefererer til 3♦ med Submin.
	3♦	= Lengst ♦.
3♣		= NF preferanse. Skal normalt passes.
3♦		= NF Submin SPERR. Skal normalt passes.
3♥		= 11+HP ^{INV+} med 5+♠ og 5+♥.
3♠		= 11-13HP ^{INV} . 6+♠.
3NT		= 14+HP. Spillemelding.
4♣/♦		= SperreInv i ♣/♦. ÅH bør legge på med mange stikk eller passe.
4♥		= GF med 6♠ og 6♥. Pass eller korriger!
4♠		= Spillemelding. Minst 6+ gode ♠.

8.1.2.5 1♣-1♥^(♠)-2♥

2♥ = Naturlig Revers, 15-19HP UBal RF med 5+♣ og 4+♥. Max 2♠.

ÅH		SH
1♣	-	1♥ ^(♠)
2♥	-	?
2♠		= 7+HP med 5+♠ ^(NF) og ikke tilpasning til ♣/♥.
2NT		= BUK-Lebensohl : Submin, ber om 3♣. Annet enn 2NT, lover 7+HP.
	3♣	= Javel.
	Pass	= Spillemelding.
	3♦	= Skal passes.

8.1.2.6 1♣-1♥^(♠)-2♠+

ÅH		SH
1♣	-	1♥ ^(♠)
?		

2♣	= 4♠, 11-12HP Bal/UBal. Setter opp ROMEX ^{Kort/Lang} .
2NT	= 18-19HP ^{UBal} , 5+♣, max 2♠ og max 3♥. Submin SH passer. Alt annet enn er GF.
3♣	= 6+♣. 15-17HP UBal og max 1♠. NF hvis SH har 3-6HP ^{Submin} . Ellers: RF.
3♦/♥	= ROMEX Kort (15+ ^{RF}). UBal 5+♣, 4+♠ og singel♦/♥.
3♠	5+♣ + 4+♠ og 15-17HP. NF for en Submin SH.
3NT	= 15+HP ^{UBal} . Gående minst 7+♣. Ikke 3+♠. og forslag til spillemelding.
Pass	= spillemelding.
4♣	= Spillemelding.
4♦	= Hvor mange ♣ har du?
4♥	4♥ = 7-kort. 4♠ = 8-kort. Osv. Ny = CUE, 4NT RKCB.
4♠	5+♥ og 5+♠. Gjør en M preferanse!
4♠	6+♠. Spillemelding.
4NT	RKCB med ♣ som trumf.
4♣	= 18-19HP ^{UBal} . CUE med 5+♣ + 4♠. SlemInv. Ber om CUE/RKCB. Avslag: 4♠.
4♦/♥	= 15+HP, renons i ♦/♥. SlemInv. Ber om CUE/RKCB. Avslag: 4♠.
4♠	= 18-19HP ^{UBal} med 5+♣ + 4♠. Ikke slemambitiøs. Ingen singelton/renons.

8.1.3 1♣ - 1♠^(NT)

Meldingen 1♠^(NT) ber om 1NT fra ÅH med 11-14HP (Bal/UBal). Melder ÅH noe annet enn 1NT (11-14HP) eller 2♣ (= 11-14 og UBal med 6+♣), har han minst 15HP.

8.1.3.1 1♣ - 1♠^(NT) - 1NT

1NT = 11-14HP^{(U)Bal}. ÅH ser ingen utgang med 7-10HP hos SH. 1NT setter opp XY.

ÅH		SH
1♣	-	1♠ ^(NT)
1NT	-	?
Pass		= 3-10HP, Ingen 4+M og ingen lang m.
2♣		= XY ^{INV} , overføring til 2♦. Kan være stoppmelding i ♦.
2♦		= XY ^{GF} .
2♥		= NF preferansemelding med 5+♣ og 4+♦. (Komplementær)
2♠		= NF preferansemelding med 5+♦ og 4+♣. (Komplementær)
2NT		= NF med 4+♦ og 4+♣. Åpner sier 3♣/♦ med 4+ tilpasning.
3♣		= Spillemelding med 6+♣.
3♦		= Spillemelding med 6+♦.
3♥		= Minst ♣HHxxxx ^(Komplementær) . ÅH: 3NT = ♣Hx + stopper i ♥+♠. Ellers: 4♣.
3♠		= Minst ♦HHxxxx ^(Komplementær) . ÅH: 3NT = ♦Hx + stopper i ♥+♠. Ellers: 4♦.

3NT	= 14+HP og 6+♦. Spillemelding, En meget mild SlemInv i ♦.
-----	---

8.1.3.2 1♣ - 1♠^(NT) - 2♣

2♣ = Naturlig 11-14HP^{UBal} med 6+♣ eller 5+♣ og 4♦/♥/♠ og en ikke-reverserbar ÅH.

ÅH		SH
1♣	-	1♠ ^(NT)
2♣	-	?
Pass		= 7-10 uten utgangsambisjoner. Har normalt 2♣.
2♦		= 7-10HP ^{NF} , 6+♦ og max ♣x. Vil passe 2♦:
2♥		= Kunstig GF+ med hold i ♥ og 5+♦. Ber om holdvisning.
2♠		= Kunstig GF+ med hold i ♠ og 5+♦. Ber om holdvisning.
2NT		= 11-13HP Inv m/hold i ♥+♠. ÅH bør ta imot med god ♣ eller 13-14HP.
3♣		= SPERR.
3♦		= 11-13HP ^{Inv} . Canapé med 5+♦. ÅH melder 3NT med 13-14HP/stikk.
3♥		= GF i ♣ med max singel ♥ (Naturlig).
3♠		= GF i ♣ med max singel ♠ (Naturlig).
3NT		= Spillemelding med hold i begge M.
4♣		= SperreInv i ♣. ÅH bør CUE med en god hånd. Avslag = Pass/4NT/5♣.
4♦		= GF i ♣ med max singel ♦ (Naturlig).
4♥		= Renons i ♥ med ♣-støtte.
4♠		= Renons i ♠ med ♣-støtte.
4NT		= RKCB med ♣.

8.1.3.3 1♣ - 1♠^(NT) - 2♦

2♦ = Revers (U)Bal 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦ og 15+HP. RF, men en Submin SH kan passe med 3+♦. SH: 2NT ber om visning av lengste minor. 3♣ er NF preferanse. 3♦ = SPERR.

ÅH		SH
1♣	-	1♠ ^(NT)
2♦	-	?
Pass		= Submin spillemelding med 4+♦. Utgang er helt uaktuelt.
2♥		= ♥-stopper, ingen ♠-stopper. Inv.
2♠		= ♠-stopper, ingen ♥-stopper. Inv.
2NT		= Ber om lengste m. BUK-Lebensohl. Ny melding fra SH er Inv.
3♣		= NF preferanse med 4+♣. Skal normalt passes.
3♦		= NF Submin SPERR med 4+♦.
3♥		= GF i ♦ med singel ♥ (Naturlig).
3♠		= GF i ♦ med singel ♠ (Naturlig).
3NT		= Spillemelding. Hold i begge M.

4♣	= Setter trumfen og ber om CUE. SlemInv. Avslag: 4NT og 5♣.
4♦	= Setter trumfen og ber om CUE. SlemInv. Avslag: 4NT og 5♦.
4♥	= Renons i ♥.
4♠	= Renons i ♠.
4NT	= 6-ess RKCB med ♦. Begge m-kongene regnes som KC.
5♣	= Spillemelding.
5♦	= Spillemelding.

1NT viser 11-13HP og er en naturlig Bal Inv. Benekter 4M og 5♦, men kan ha 2227. ÅH bør passe med 11-12HP (og også med svake 13HP). Hvis ÅH ikke er helt sikker, kan han med 12 gode eller 13HP komme med en gjen-Inv (2NT), og med 14HP bør han melde utgang.

8.1.4 1♣-2♣

2♣ = 5+♣, 7-10HP^{NF}, er konstruktiv og benekter 4+♥/♠.

ÅH		SH
1♣	-	2♣
?		
2♦	=	Revers: 5+♦ + 4+♣, eller omvendt, 15-19HP ^{UBal GF} . Etter 2NT: meld lengste m.
2♥	=	15+HP. Revers UBal RF med hold i ♥, men ikke i ♠.
2♠	=	15+HP. Revers UBal RF med hold i ♠, men ikke i ♥.
2NT	=	15-17HP. Bal Inv. Viser hold i begge M.
3♣	=	11-14HFP. SPERR med minst 3♣.
3♦	=	Singel ♦ og 4+♣, 15-19HFP. SlemInv i ♣.
3♥	=	Singel ♥ og 4+♣, 15-19HFP. SlemInv i ♣.
3♠	=	Singel ♠ og 4+♣, 15-19HFP. SlemInv i ♣.
3NT	=	15+HP Forslag til kontrakt med 7+ gående ♣.

4♣	= 18-19HFP, 5+♣ og SlemInv. Ingen renons. Avslag: 4NT/5♣.
4♦	= Renons i ♦ og 5+♣. CUE tar imot SlemInv. Avslag: 4NT/5♣.
4♥	= Renons i ♥ og 5+♣. CUE tar imot SlemInv. Avslag: 4NT/5♣.
4♠	= Renons i ♠ og 5+♣. 4NT fra SH er RKCB. ♠E meldes ikke.
4NT	= 18-19HFP, 5+♣. RKCB i ♣. Ingen singleton/renons i noen sidefarge.

8.1.5 1♣-2♦(->♥)

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

ÅH		SH
1♣	-	2♦(♥)
?		
2♥	= Javell! ÅH bør melde 2♥ på alle hender med mindre enn 18HP og på hender uten ♥Hx/xxx. Bryter ÅH overføringen, viser han UBal hånd med 15+HP og gående 7+♣ (3NT), primærtilpasning i ♥ (minst ♥Hx/xxx) eller 18+HP (Cue).	
2♠	= 18+HP. 5/6♣. Cue i ♠. Kan ha ♥ støtte.	
2NT	= 18-19HP UBal NF. Max ♥xx og en svak Inv til 4♥.	
3♣	= 18+HP og Cue i ♣. Benekter Cue i ♠. Kan ha ♥ støtte.	
3♦	= 18+HP og Cue i ♦. Benekter Cue i ♠ og ♣. Kan ha ♥ støtte.	
3♥	= 11-14HFP SperreInv med min ♥Hx/xxx, eller ZAR-åpning med ♣ og ♥.	
3♠	= 15+HFP. Renons i ♠. Minst ♥xxx/Hx, SlemInv i ♥. CUE eller avslag: 4♥/4NT.	
3NT	= 15+HP spillesterk med 7+ gående ♣ og max ♥x.	
4♣	= 15+HFP, CUE med 5+♣. Minst ♥Hx/xxx. SlemInv. CUE tar imot. Avslag: 4♥/5♣.	
4♦	= 15+HFP. Renons i ♦ med minst ♥xxx/Hx, SlemInv i ♥. CUE eller avslag: 4♥.	
4♥	= 15+HFP med ♥Hx/xxx. Spillemelding. (Kan være 11+HFP og SPERR)	
4♠	= 18+HP. Renons i ♠. ♥Hx/xxx. SlemInv. ExRKCB. Senere: CUE eller avslag: 5♥.	
4NT	= 18+HP. Minst ♥Hx/xxx. RKCB i ♥.	
5♣	= 18-19HP ^{NF} , 6+♣ og ♥-kontrakt er uaktuelt (max ♥x).	
5♦	= 18+HP. Renons i ♦. ♥Hx/xxx. SlemInv i ♥. ExRKCB. Senere: CUE. Avslag: 5♥.	

8.1.6 1♣-2♥(->♠)

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

8.1.7 1♣-2♠(->2NT)

Hopp til $2\spadesuit^{(-\rightarrow 2NT)}$ overfører til 2NT, og er **Inv/GF** med 6+m (og eventuelt 4(+)) i den andre m) eller en SlemInv med 6+m og 4+ i den andre m. Hånden inneholder aldri $4\heartsuit/\spadesuit$, men er nesten alltid UBal [inneholder minst en singleton (Unntak: $3NT^{GF}$ kan vise 22(54)]. $2\spadesuit^{(-\rightarrow 2NT)}$ etter opp STRAFF-X og kravpass. ÅH skal alltid si 2NT (obligatorisk) for å finne ut hvilken hånd SH har. Fra og med $3\clubsuit$ er meldedialogen identisk lik de som kommer etter $1\diamond - 2\clubsuit - 2\diamond, 1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\diamond$ og $1\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond$. På 4NT (RKCB), skal SH gå ut fra at det er den lange fargen som er trumf om ikke ÅH har satt den andre m som trumf (eller vist interesse for å få vite om 4-kort i den andre m, for det vil han ikke gjøre uten selv å ha minst 4-kort der).

8.1.7.1 $1\clubsuit - 2\spadesuit^{(-\rightarrow NT)} - 2NT$

2NT = UBal Inv med 5-4 i m: (13)(54). NB: Like dialogene: $1\diamond - 2\clubsuit - 2\diamond, 1\heartsuit/\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond$.

ÅH		SH
$1\clubsuit$	-	$2\spadesuit^{(-\rightarrow NT)}$
2NT	-	?
$3\clubsuit$	= UBal Inv med $6+\clubsuit$. (Kan ha $4\diamond$).	
$3\diamond$	= UBal Inv med $6+\diamond$. (Kan ha $4\clubsuit$).	
$3\heartsuit$	= UBal GF med $6+\clubsuit$ (Komplementær). Kun en farge. Max singel \heartsuit .	
$3\spadesuit$	= UBal Inv med $6+\diamond$ (Komplementær). (Kan ha $4\clubsuit$). Max singel \heartsuit .	
3NT	= Minst 5-4 i m ^{UBal GF} : 22(54)/(12)55/11(65)/(01)(65). Ikke SlemInv.	
$4\clubsuit$	= UBal SlemInv med $6+\clubsuit$ og $4+\diamond$.	
$4\diamond$	= UBal SlemInv med $6+\diamond$ og $4+\clubsuit$.	

8.1.7.2 $1\clubsuit - 2\spadesuit^{(-\rightarrow NT)} - 2NT - 3\clubsuit$

2NT = UBal Inv med 5-4 i m: (13)(54). NB: Like dialogene: $1\diamond - 2\clubsuit - 2\diamond, 1\heartsuit/\spadesuit - 2\clubsuit - 2\diamond$.

ÅH		SH
$1\clubsuit$	-	$2\spadesuit^{(-\rightarrow NT)}$
2NT	-	$3\clubsuit$
?		
Pass	= Spillemelding.	
$3\diamond$	= GF. Ber om visning av kortfargen.	
	$3\heartsuit$	= Max singel \heartsuit (Naturlig). (Kan være renons.)
	$3\spadesuit$	= Har du $4\diamond$?
	3NT	= Nei.
	Pass	= Spillemelding.
	$4\clubsuit$	= Setter trumfen, ber om Cue.

				4♦	= Cue med ♣.
				4♥	= Renons i ♥.
				4♠	= Cue med ♣.
				4NT	= RKCB med ♣.
			4♣	= 6+♣ og 4♦.	
			4♦	= Setter trumfen, ber om Cue.	
			4♥	= Cue med ♦, ber om Cue.	
			4♠	= Cue med ♦, ber om Cue.	
			4NT	= RKCB med ♦.	
		3NT	= Spillemelding.		
		4♣	= SlemInv. Ber om Cue.		
		4♦	= Cue (ekte) i ♦.		
		4♥	= Renons i ♥.		
		4♠	= Cue (ekte) i ♠.		
		4NT	= Intet Cue, men fortsatt interessert.		
		5♣	= Avslag på SlemInv. Dårlige verdier.		
		4♦	= SlemInv. Cue. Ber om Cue.		
		4♥	= Renons i ♥.		
		4♠	= Cue.		
		4NT	= RKCB.		
		5♣	= Spillemelding.		
		4♠	= Cue (ekte) i ♠.		
		4NT	= RKCB.		
		5♣	= Spillemelding.		
		4NT	= Intet Cue, men fortsatt interessert.		
		5♣	= Avslag på SlemInv. Dårlige verdier.		
		3♠	= Max singel ♠ ^(Naturlig) .		
		3NT	= Spillemelding		
		4♣	= Meget god hånd med 6+♣. (15+HP)		
		4♦	= Cue med ♣.		
		4♥	= Cue med ♣.		
		4♠	= Cue.		
		4NT	= RKCB med ♣.		
		4♠	= Renons i ♠.		
		4NT	= RKCB med ♣.		
		4♥	= Cue med ♣.		
		4♠	= Cue med ♣.		
		4NT	= Spillemelding		
		4♦	= Meget god hånd med 6+♣ og 4♦. (15+HP)		
		4♥	= Cue med ♦.		
		4♠	= Renons i ♠.		
		4NT	= Spillemelding.		

			4♣	= SlemInv i ♣. Setter trumfen og ber om Cue.
			4♦	= Cue (ekte) med ♣.
			4♥	= Cue (ekte) med ♣.
			4♠	= Renons i ♠.
			4NT	= Intet Cue, men interessert (god trumf).
			5♣	= Avslag på SlemInv. Dårlige verdier.
			4♦	= SlemInv. Cue med ♣. Ber om Cue.
			4♥	= Cue (ekte) med ♣.
			4♠	= Renons i ♠.
			4NT	= Intet Cue, men interessert (god trumf).
		5♣	= Avslag på SlemInv. Dårlige verdier.	
	3NT	= Minst 5-4 i m ^{UBal GF} : 22(54)/(12)55/11(65)/(01)65. Ikke SlemInv.		
	4♣	= Setter trumfen. Ber om Cue.		
	4♦	= Setter trumfen. Ber om Cue.		
	4♥	= Vis shape!		
		4♠	= (12)55.	
		4NT	= 22(54).	
		5♣	= 1156.	
		5♦	= 1165.	
		5♥	= 10(65).	
		5♠	= 01(65).	
		5NT	= 00(76).	
	4NT	= RKCB med ♣.		
	3♥	= Ber om Cue.		
	3♠	= Ber SH å melde 3NT hvis fargen er solid (min ♣HH10xxx).		
		3NT	= Solid ♣ (min ♣HH10xxx).	
		4♣	= Dårligere enn solid ♣-farge.	
	3NT	= Spillemelding.		

8.1.7.3 1♣-2♠(->NT)-2NT-3♦

3♦ = UBal Inv med 6♦. (Kan ha 4♣).

ÅH		SH
1♣	-	2♠(->NT)
2NT	-	3♦
?		
Pass	= Spillemelding.	
3♥	= GF. Relé. Spør etter kortfargen.	
	3♠	= Max singel ♠ ^(Naturlig) . (Kan være renons.)
		3NT = Spillemelding.
		4♣ = Cue. SlemInv. Ber om Cue.

			4♦	= 6+♦, 4♣ og renons i en M.	
			4♥	= Hvor da?	
				4♠	= i ♠ ^(Naturlig) . 0346/0247.
			4♠	4NT	= i ♥ ^(Residuet) . 1057/1048.
				= Cue. Ber om Cue.	
				4NT	= Bør ikke forekomme.
				5♣	= Intet Cue.
				5♦	= Cue i ♦ ^(Naturlig) .
				5♥	= Cue i ♥ ^(Naturlig) .
			4♠	= Renons i ♠ eller ♠K/♠E singel.	
4NT	= RKCB med ♦.				
4♥	= Renons i ♥ eller ♥K/♥E singel.				
4♠	= Cue (ekte) i ♠.				
4NT	= Intet Cue, men fortsatt interessert.				
5♣	= Avslag på SlemInv. Dårlige verdier.				
4♦	= SlemInv. Ber om Cue.				
4♥	= Cue. SlemInv. Ber om Cue.				
4♠	= Cue. SlemInv. Ber om Cue.				
4NT	= RKCB med ♦.				
3NT	= Max singel ♥ ^(Residuet) . (Kan være renons.)				
4♣	= Max singel ♣ ^(Naturlig) . (Kan være renons.)				
3♠	= Ber SH å melde 3NT hvis ♦-fargen er solid (min ♦HH10xxx).				
3NT	= Solid ♦ (min ♦HH10xxx).				
4♣	= Dårligere enn solid ♦-farge.				
3NT	= Spillemelding.				

8.1.7.4 1♣-2♠(->NT)-2NT-3♥

3♥ = UBal GF med 6+♣^(Komplementær). Kun en farge.

ÅH		SH
1♣	-	2♠ ^(->NT)
2NT	-	3♥
?		
3♠	= SlemInv. Relé: Spør etter kortfargen.	
3NT	= Max singel ♠ ^(Residuet) . (Kan være renons.)	
	4♣	= Ber om Cue.

		4♦	= Cue (ekte) i ♦.
		4♥	= Cue (ekte) i ♥.
		4♠	= Renons i ♠ eller ♠K/♠E singel.
		4NT	= Intet Cue, men fortsatt interessert.
		5♣	= Avslag på SlemInv. Dårlige verdier.
		4♦	= Cue. Ber om Cue.
		4♥	= Cue (ekte) i ♥.
		4♠	= Renons i ♠ eller ♠K/♠E singel.
		4NT	= Intet Cue, men fortsatt interessert.
		5♣	= Avslag på SlemInv. Dårlige verdier.
		4♥	= Cue. Ber om Cue.
		4♠	= Renons i ♠.
		4NT	= RKCB med ♣.
		5♣	= Spillemelding.
			4♣
4♦	= Cue. Ber om Cue.		
4♥	= Renons i ♥.		
4♠	= Cue. Ber om Cue.		
4NT	= RKCB med ♣.		
5♣	= Spillemelding.		
4♦	= Max singel ♦ ^(Naturlig) . (Kan være renons.)		
	4♥		= Cue. Ber om Cue.
	4♠		= Cue. Ber om Cue.
	4NT		= RKCB med ♣.
	5♣		= Spillemelding.
	5♦		= Renons i ♦. (Ingen Cue på veien)
3NT	= Spillemelding.		

8.1.7.5 1♣-2♠(->NT)-2NT-3♠

3♠ = UBal GF med 6+♦^(Komplementær). (Kan ha 4♣).

ÅH		SH
1♣	-	2♠(->NT)
2NT	-	3♠
?		
3NT	= Spillemelding.	
4♣	= Relé. SlemInv. Spørsmål etter kortfarge.	
	4♦	= Max singleton i ♥ ^(Residuet) .

		4♥	= Renons i ♥.
		4♠	= Cue. Ber om Cue.
		4NT	= RKCB.
		5♣	= Cue. Ber om Cue.
		5♦	= Spillemelding.
	4♥	= Max singleton i ♥ ^(Naturlig) .	
		4♠	= Cue. Ber om Cue.
		4NT	= RKCB.
		5♣	= Cue. Ber om Cue.
		5♦	= Spillemelding.
	4♠	= Max singleton i ♠ ^(Naturlig) .	
		4NT	= RKCB.
		5♣	= Cue. Ber om Cue.
		5♦	= Spillemelding.
4♦	= Setter trumfen. Ber om Cue. SlemInv.		
4♥	= Cue. Ber om Cue. SlemInv.		
4♠	= Cue. Ber om Cue. SlemInv.		
4NT	= RKCB med ♦.		

8.1.7.6 1♣-2♠(->NT)-2NT-3NT

3NT = UBal GF med minst 5-4 i m: 22(54)/(12)55/11(65)/(01)65. Ikke SlemInv.

ÅH		SH
1♣	-	2♠(->NT)
2NT	-	3NT
?		
Pass	= Spillemelding.	
4♣	= Setter trumfen. Ber om Cue.	
4♦	= Setter trumfen. Ber om Cue.	
4♥	= Vis shape!	
	4♠	= (12)55.
	4NT	= 22(54).
	5♣	= 1156.
	5♦	= 1165.
	5♥	= 10(65).
	5♠	= 01(65).
	5NT	= 00(76).
4♠	= RKCB med ♦ ^(Komplementær) .	
4NT	= RKCB med ♣ ^(Residuet) .	

8.1.7.7 1♣-2♠(->NT)-2NT-4♣

4♣ = UBal SlemInv med 6+♣ og 4+♦.

ÅH		SH
1♥	-	2♣ (->♦)
2♦	-	4♣
?		
4♦	= Relé: Spør etter kortfargen.	
	4♥	= Singel ♥: 2146/1156/1147.
	4♠	= Singel ♠: 1246/1156/1147.
	4NT	= Renons i begge M: 0067/0058.
	5♣	= Renons i ♥ ^(Komplementær) : 1057/1048
	5♦	= Renons i ♠ ^(Komplementær) : 0157/0148
4♥	= Relé: Spør etter fordeling.	
	4♠	= (12)46.
	4NT	= 1147/1156.
	5♣	= 0167/0158.
	5♦	= 1067/1058.
	5♥	= Renons i begge M: 0067/0058.
4♠	= Cue. Ber om Cue.	
4NT	= RKCB med ♣.	
5♣	= Spillemelding.	
5♦	= Spillemelding.	

8.1.7.8 1♣-2♠(->NT)-2NT-4♦

4♦ = UBal GF med 6+♦ og 4+♣ (SlemInv).

ÅH		SH
1♣	-	2♠ (->NT)
2NT	-	4♦
?		
4♥	= Relé: Spør etter kortfargen.	

4♠	= Singel ♠ ^(Naturlig) : 1246/1156/1147.
4NT	= Singel ♥ ^(Residuet) : 2146/1156/1147.
5♣	= Renons i ♥ ^(Komplementær) : 1057/1048.
5♦	= Renons i ♠ ^(Komplementær) : 0157/0148
5NT	= Renons i begge M: 0067/0058.
4♠	= Relé: Spør etter fordeling.
4NT	= (12)46.
5♣	= 1147/1156.
5♦	= 0167/0158.
5♥	= 1067/1058.
5♠	= Renons i begge M: 0067/0058.
4NT	= RKCB med ♣.
5♣	= Spillemelding.
5♦	= Spillemelding.

8.1.8 1♣-2NT

2NT = 18-19HP^{Bal GF} uten 4♥/♠ og normalt uten 6+♣. Normalt minst 4♦. (Kan også ha 3334.)

ÅH		SH
1♣	-	2NT
?		
3♣	= Ber om at SH melder 4-korts ♦ hvis han har 4-korts ♦. Deretter: CUE med ♦.	
3♦	= Revers . 4+♣ + 5+♦ eller 5+♣ og 4+♦ og 15+HP. CUE i M ber om lengste m.	
3♥	= Revers . 5+♣ + 4+♥. 15+HP. CUE i M bekrefter ♣-støtte.	
3♠	= Revers . 5+♣ + 4+♠. 15+HP. CUE i M bekrefter ♣-støtte.	
3NT	= 11-12HP (U/)Bal. Kan være 4414/4144/1444. Spillemelding.	
4♣	= 13+HP ^{GF} , 6+♣ UBal og SlemInv. SH tar imot med CUE, slår av med 4NT/5♣.	
4♦	= 15+HP ^{GF} , 4+♣ + 5+♦ eller 5+♣ + 4+♦. M-CUE tar imot SlemInv i ♦ og 4NT i ♣.	
4♥	= 13+HP, 5♥ + 6+♣. Kan være en ZAR. pass = avslag. 4NT = RKCB med ♣.	
4♠	= 13+HP, 5♠ + 6+♣. Kan være en ZAR. pass = avslag. 4NT = RKCB med ♣.	
4NT	= Kvantitativ høyning med 13-14HP Bal.	

8.1.9 1♣ - 3♣+

ÅH		SH
1♣	-	?
	3♣	= Submin SPERR med 6+♣

Pass	= Spillemelding. 11-14HP.
3♦	= 5+♣ + 4+♦ / 5+♦ + 4+♣. Revers: ≥ 15HP. RF.
3♥	= 5+♣ + 4+♥. Revers: ≥ 15HP. RF.
3♠	= 5+♣ + 4+♠. Revers: ≥ 15HP. RF.
3NT	= 18-19 ^{UBal} 5+♣ men ikke slemabitøs.
4♣	= SperreInv ^{15+HP} eller lang ♣. CUE/4NT = aksept og pass/5♣ =
4♦	avslag.
4♥	= Renons i ♦ med 15-19HP, 5+♣. GF. 4NT/5♣ avslår SlemInv.
4♠	= Renons i ♥ med 15-19HP, 5+♣. GF. 4NT/5♣ avslår SlemInv. = Renons i ♠ med 15-19HP, 5+♣. GF. 4NT/5♣ avslår SlemInv.
3♦	= Submin SPERR med ♣xx og 6+♦ (Med 7-10HP og 5+♦ meldes 1♠ ^(NT) = overføring til 1NT.)
3♥	= 11+HFP ^{SlemInv} med kort ♥ og 5+♣. Avslag: Pass/4♣. Aksept: CUE/3NT/4♥/4NT ^(RKCB) /5♣.
3♠	= 11+HFP ^{SlemInv} med kort ♠ og 5+♣. Avslag: Pass/4♣. Aksept: CUE/3NT/4♠/4NT ^(RKCB) /5♣.
3NT	= 33(34) og 14-17HP. Spillemelding.
4♣	= SperreInv 7-10HP med 6+♣. Makker passer, Cuer eller melder utgang.
4♦	= 11+HP. Renons i ♦ med 6+♣. SlemInv. 4♥/♠=CUE, 4NT=RKCB og 5♣ tar ikke imot Inv.
4♥	= egen farge og SPERRE-utgang i ♥. For spill. (The principle of fast arrival).
4♠	= egen farge og SPERRE-utgang i ♠. For spill. (The principle of fast arrival).

8.2 Dialoger etter 1♦

8.2.1 1♦-1♥^(♠)

1♦ - 1♥^(♠) er **RF** med 0+HP og 4+♠. Meldingsforløpet fortsetter som etter 1♣ - 1♦^(♥)/1♥^(♠). ÅH «kvitterer» via 1♠ med 3+♠ (11-14HP) og hopper til 2♠ med 4+♠ og 11-12HP. 1♥ setter opp **ROMEX**^{Kort} på ÅH (et direkte hopp til 3♣/♥). 1♥ viser enten bare ♠, lengst i ♠ eller like lang i ♥/♠.

8.2.1.1 1♦ - 1♥^(♠) - 1♠

1♠ = UBal 11-19HFP^{RF}. Setter opp **XY**. Benekter 18-19NT. Kan ha 4+♦ og 3♠ og 11-14HFP (melder noe annet enn ♠ neste gang). Men kan også ha 4+♦ og 4♠ og 13-14HFP (Melder ♠ en gang til, også direkte på **XY**^{PRI}). 1♠ kan kun passes av en SH med 4+♠ og Submin. De videre meldingene går etter samme prinsipper som etter 1♣ - 1♦ - 1♥ (og 1♣ - 1♦ - 1♠).

ÅH		SH
1♦	-	1♥ ^(♠)
1♠	-	?
pass	= 3-6HP, 4♠, ingen sidefarge.	
2♣	= XY ^{INV} . Ber om 2♦.	
2♦	= XY ^{GF} med 14+H(F)P.	
2♥	= 4♥ sammen med 4+♠NF. Inv+ går gjennom XY. Kan ha Submin.	
2♠	= 5+♠ og Submin NF.	
2NT	= Ber om m-preferanse. SubminUBal med 4♠ og minst 4-4 i m: 41(44)/40(54).	
3♣	= Submin Canapé i ♣ (4♠ og 6+♣) NF SPERR.	
3♦	= Submin Canapé i ♦ (4♠ og 6+♦) NF SPERR.	
3♥	= 11+HP: Submin Inv+ med 5-5 i ♥/♠.	
3♠	= 6+♠. En Submin SperreInv. Inv+ går gjennom XY.	
3NT	= 14+HP. NF og minst halvhold i både ♣ og ♥.	
4♣	= 11+HPGF med 6+♠ og kort ♣ ^(Naturlig) . Ber om CUE. Avslag = 4♠.	
4♦	= 11+HPGF med 6+♠ og kort ♦ ^(Naturlig) . Ber om CUE. Avslag = 4♠.	
4♥	= 11+HPGF med 6+♠ og kort ♥ ^(Naturlig) . Ber om CUE. Avslag = 4♠.	
4♠	= 7+HFP med 6+♠. Ikke kortfarge. Ikke slemamb. Kan være SPERR.	
4NT	= 14+HP, RKCB med 5+♠.	

8.2.1.2 1♦ - 1♥^(♠) - 1NT

1NT = 18-19^{PRI}. Bal uten 4♠, men kan ha 4-korts ♥. Setter opp XY. 1NT = GF mot en 7+HP SH.

ÅH		SH
1♦	-	1♥ ^(♠)
1NT	-	?
pass	= 3-6HP, 4♠, ingen sidefarge.	
2♣	= XY ^{INV} . Ber om 2♦.	
2♦	= XY ^{GF} med 7+HP.	
2♥	= 4♥ sammen med 4+♠ ^{NF} . Submin. Inv+ går gjennom XY.	
2♠	= 5+♠ og Submin NF.	
2NT	= m-preferanse. Submin UBal. 4♠ og minst 4-4 i m: 4144/40(54).	
3♣	= Submin Canapé i ♣ (4♠ og 6+♣) NF SPERR.	
3♦	= Submin Canapé i ♦ (4♠ og 6+♦) NF SPERR.	
3♦	= Submin Canapé i ♦ (4♠ og 6+♦) NF SPERR.	
3♥	= Submin Inv med 5-5 i ♥/♠.	
3♠	= 6+♠. En Submin SperreInv.	
3NT	= 7+HP ^{NF} og minst halvhold i både ♣ og ♥.	
4♣	= 7+HP ^{GF} med 6+♠ og kort ♣. Ber om CUE. Avslag = 4♠.	
4♦	= 7+HP ^{GF} med 6+♠ og kort ♦. Ber om CUE. Avslag = 4♠.	

4♥	= 7+HP ^{GF} med 6+♠ og kort ♥. Ber om CUE. Avslag = 4♠.
4♠	= Submin NF med 6+♠. Ingen kortfarge eller tror ikke på slem.
4NT	= 11-13HP, kvantitativ høyning uten langfarge.

8.2.1.3 1♦ - 1♥^(♠) - 2♣

2♣ = Naturlig UBal 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦ og 11-14HP. NF og benekter 3+♠. Kan ha 4♥ [04(54)] på en regnværsdag, uten nok HP til revers.

ÅH		SH
1♦	-	1♥ ^(♠)
2♣	-	?
Pass	= Submin preferanse (3+♣ sammen med max 3♦ og 4♠).	
2♦	= Max 10HP. Minorpreferanse ^{NF} . Kan være Submin.	
2♥	= 4♥ og 4+♠ ^{NF} . ♠ kan være lenger enn ♥.	
2♠	= 7-10HP ^{NF} 5+♠ eller Submin og 6+♠.	
2NT	= NB! 14+HP kunstig GF .	
	3♣	= Ikke hold i ♥. Max ♠xx.
	3♦	= 6♦, og ikke hold i ♥. Max ♠xx.
	3♥	= Spør etter hold i ♥. Ser mange stikk i NT. Max ♠xx.
	3♠	= ♠Hx. (♠xxx ville blitt vist gjennom 1♠ over 1♥).
	3NT	= Hold i ♥. Max ♠xx. Spillemelding.
3♣	= 7-10HP. Minorpreferanse.	
3♦	= 11-13HP ^{Inv} med 4+♦ og 4♠.	
3♥	= 11-13HP ^{Inv} med 5-5 i M. Velg M på 3- eller 4-trinnet!	
3♠	= 11-13HP ^{Inv} og 6+♠.	
3NT	= 14+HP. Spillemelding med ♥-hold.	
4♣	= 7-10HP. SperreInv med 5+♣ (Canapé).	
4♦	= 7-10HP. SperreInv med 5+♦ (Canapé).	
4♥	= 11+HP ^{GF} . med 5-5 i M. Velg en M! Ikke slemambitiøs.	
4♠	= 6+♠ og Spillemelding. Ikke slemambitiøs.	

8.2.1.4 1♦ - 1♥^(♠) - 2♦

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

ÅH		SH
1♦	-	1♥ ^(♠)

2♦	-	?
Pass	= Spillemelding (Submin).	
2♥	= 4+♥ sammen med 4+♠ ^{NF} . Med 4♥ bør ÅH løfte til 3♥ med 13-14HFP.	
2♠	= 5+♠ og Submin ^{NF} .	
2NT	= NB! 14+HP kunstig GF .	
	3♣	= Hold i ♣, men ikke i ♥. Max ♠xx.
	3♦	= 6♦ og max ♠xx. Ikke hold i verken ♣ eller ♥.
	3♥	= Spør etter hold i ♥. Ser mange stikk i NT. Max ♠xx.
	3♠	= ♠Hx. (♠xxx ville blitt vist gjennom 1♠ over 1♥).
	3NT	= Hold i ♥. Max ♠xx. Spillemelding
3♣	= max 10HP ^{NF} . Canapé i ♣ (4♠ og 5+♣),	
3♦	= 3-10HFP. 4♠, 3+♦ og SPERR.	
3♥	= 11-13HP ^{Inv} og 5-5 i M. Velg M på 3- eller 4-trinnet!	
3♠	= 7-10HP. SPERR med 6+♠.	
3NT	= 14+HFP Spillemelding. Hold i ♥ og tror på utgang.	
4♣	= 14+HFP ^{GF} . Kortfarge i ♣, 4+♦ og 4♠. Ber om CUE. Avslag = 4♠/5♦.	
4♦	= 7-10HFP. Sperre ^{Inv} i ♦, 4♠ og 5+♦.	
4♥	= 11-13HP med 5+♠ og 5+♥. Pass eller preferer! Ikke slemambitiøs.	
4♠	= 11+HP 6+♠. Tror på utgang, men ikke på slem.	
5♦	= 11+HFP med 5+♦ og 4♠. Tror ikke på slem.	

8.2.1.5 1♦ - 1♥^(♠) - 2♥

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

ÅH		SH
1♦	-	1♥ ^(♠)
2♥	-	?
Pass	= Submin og 3+♥.	
2♠	= Submin NF . 5+♠, max 3♥ og 2♦.	
2NT	= BUK-Lebensohl . 3-6HP. Ber om 3♣ fra ÅH. Kan være SPERR (3♥).	
	3♣	= Javel
	Pass	= Vil spille 3♣. Submin med 4♠ og 5+♠ ^{NF} .
	3♦	= Vil spille 3♦. Submin med 4♠ og 4+♦ ^{NF} .
	3♥	= Vil spille 3♥. Submin SPERR ^{NF} med 4♠ og 4♥.
3♣	= 7-10HP ^{Inv} . Canapé. :5-6♣ sammen med 4♠.	
3♦	= 7-10HP ^{Inv} . ♦-preferanse med 4+♦ (til nød 3+♦).	
3♥	= 11+HFP ^{GF} . 4♥ og 4+♠. Ber om CUE. Avslag: 3NT/4♥.	
3♠	= 7-10HP Sperre ^{Inv} med 6+ gode ♠. Ingen tilpass i ♥/♦.	
3NT	= Spillemelding. 11+HP. «Fast Arrival». Ingen tilpass i ♥/♦.	
4♣	= 11+HP, Slem ^{Inv} . Renons i ♣ med 4+♥ og 4♠. CUE/4NT tar imot.	
4♦	= 11+HP, Slem ^{Inv} . 4+♦ og 4♠. CUE/4NT tar imot.	

4♥	= 11+HP og 4♥. Spillemelding. «Fast Arrival».
4♠	= 11+HP og 6+ selvspillende ♠. Spillemelding. «Fast Arrival».
5♦	= 11+HP og 5+♦ Ingen slemambisjoner. «Fast Arrival».

8.2.1.6 1♦ - 1♥^(♠) - 2♠

2♠ = 11-12HFP^{UBal} med 4♠ og 4+♦^{NF} (kan ha 4441). Setter opp **ROMEX**^{Kort/Lang}. SH kan passe med 12HP (evt. 13 dårlige HP).

ÅH		SH
1♦	-	1♥ ^(♠)
2♠	-	?
Pass	= 3-12HFP. Spillemelding med 4-4 i ♠.	
2NT	= Innledning til ROMEX ^{Lang} .	
	3♣	= Javel.
		3♦ = ROMEX ^{Lang} : 4+♦ (Naturlig).
		3♥ = ROMEX ^{Lang} : 4+♥ (Naturlig).
		3♠ = ROMEX ^{Lang} : 4+♠ (Residuet).
3♣	= 11-13HFP. ROMEX ^{Kort} . Inv med singel ♣ ^(Naturlig) .	
3♦	= 11-13HFP. ROMEX ^{Kort} . Inv med singel ♦ ^(Naturlig) .	
3♥	= 11-13HFP. ROMEX ^{Kort} . Inv med singel ♥ ^(Naturlig) .	
3♠	= SPERR.	
3NT	= Spillemelding. 14+HP. Tror det er like mange stikk i NT som i ♠.	
4♣	= 11+HFP, 4+♠ og renons i ♣. SlemInv. CUE/4NT tar imot, 4♠ avslår.	
4♦	= 11+HFP, 4+♠ og renons i ♦ og 4+♠. SlemInv. CUE/4NT tar imot, 4♠ avslår.	
4♥	= 11+HFP, 4+♠ og renons i ♥ og 4+♠. SlemInv. CUE/4NT tar imot, 4♠ avslår.	
4♠	= Spillemelding. Ingen slemambisjoner.	

8.2.1.7 1♦ - 1♥^(♠) - 2NT

2NT = **NB!** 18-19NT^{PRI} med 4-korts ♠-støtte. **NB!** 3♥^(→♠) (= **overføring** til 3♠ med Submin, GF eller SlemInv) er eneste «sign off» fra SH etter dette. Alle andre meldinger på 3-trinnet er CUE^{GF}.

ÅH		SH
1♦	-	1♥ ^(♠)
2NT	-	?

3♣	= Kortfarge i ♣. 7+HFP og 4+♠.
3♦	= 7+HFP. CUE. SlemInv.
3♥ ^(♠)	= 7+HFP. Overføring til 3♠.
3♠	= Obligatorisk.
Pass	= Submin. Tror ikke på utgang mot 18-19NT!
3NT	= forslag til tross for 4-4 i ♠.
4♣	= CUE. SlemInv. Avslag: 4♠. CUE = Positiv.
4♦	= CUE. SlemInv. Avslag: 4♠. CUE = Positiv.
4♥	= CUE. SlemInv. Avslag: 4♠. CUE = Positiv.
4♠	= Spillemelding, men en meget lett SlemInv.
4NT	= RKCB med ♠.
3♠	= 11+HP ^{GF} . 5+♠. SlemInv. Har trolig en overraskelse til FI.
3NT	= 7+HP Forslag med 4333. Cue på 4-trinnet = fortsatt sleminteresse
4♣	= 11+HFP ^{GF} . Cue med sleminteresse.
4♦	= 11+HFP ^{GF} . Cue med sleminteresse.
4♥	= 11+HFP ^{GF} . Cue med sleminteresse.
4♠	= 7+HFP Spillemelding. Ingen slemambisjoner. Har trolig en overraskelse til FI.
4NT	= 11+HFP. RKCB med ♠ som trumf.

8.2.1.8 1♦ - 1♥^(♠) - 3♣+

ÅH		SH
1♦	-	1♥ ^(♠)
?		
3♣	= 15+HFP ^{Inv} . ROMEX ^{Kort} (singel ♣). Bekrefter 4+♠.	
3♦	= 15-17HP ^{Inv} , en god 6+♦, max 2♠.	
3♥	= 15+HFP ^{Inv} . ROMEX ^{Kort} (singel ♥). Bekrefter 4+♠.	
3♠	= 15-17HFP ^{Inv} , 5+♦, bekrefter 4+♠ og ingen kortfarge. En Submin SH kan passe.	
3NT	= 15+HP ^{NF} . Gående 6-7♦ og max 2♠. Spillemelding.	
4♣	= 18-19HFP ^{GF} med 4+♠ og 5+♦ og renons i ♣. SlemInv.	
4♦	= 15-19HP ^{UBal Inv} . 7+♦ og max 2♠. Ingen sidefarge, og ingen interesse for NT.	
4♥	= 18-19HFP med 4+♠, 5+♦ og renons i ♥. SlemInv.	
4♠	= 18-19HFP ^{NF} med 5+♦, 4+♠ og ingen kortfarge. Ingen slemambisjoner.	

8.2.2 1♦-1♠^(♥)

1♠^(♥) = 3+HP og 4+♥. Enten er ♥ eneste M, eller alltid lengst med begge M. Setter opp ROMEX^{Kort} (direkte hopp fra ÅH til 3♣/♠^{RF}) og videre meldingsforløp er helt standard.

8.2.2.1 1♦ - 1♠^(♥) - 1NT

1NT = 18-19NT^{Bal}, uten 4-korts ♥. **NB!** 1NT er **NF** når SH har Submin. Med 7+HP hos SH er 1NT **GF**. Alle **Inv+** går gjennom **XY**.

ÅH		SH
1♦	-	1♠ ^(♥)
1NT	-	?
pass	= Submin, 4♥, ingen lengre sidefarge, Bal og tror 1NT er beste kontrakt.	
2♣	= XY ^{INV} . PRI.	
	2♦	= Obligatorisk.
	2♥	= 5-6HP ^{Inv} og 5+♥.
	2♠	= 5-6HP ^{Inv} med 5+♥ og 4♠.
	2NT	= 5-6HP ^{Inv} og 4144/40(54).
	3♣	= 5-6HP ^{Inv} med 4♠ og 5+♣ (Canapé).
	3♦	= 5-6HP ^{Inv} med 4♠ og 5+♦ (Canapé).
2♦	= XY ^{GF} . PRI.	
	Åpner viser fram 4♠, 3♥, 5♦ eller 3♣ med [xx(45) og 11-14HP].	
	2♥	= 7+HP ^{GF} og 5+♥. (3♥ hvis ÅH melder 2NT eller høyere)
	2♠	= 7+HP ^{GF} med 5+♥ og 4♠. (3♠ hvis ÅH melder 2NT eller høyere)
	2NT	
	3♣	= 7+HP ^{GF} og 4144/40(54).
	3♦	= 7+HP ^{GF} med 4♠ og 5+♣ (Canapé).
		= 7+HP ^{GF} med 4♠ og 5+♦ (Canapé).
2♥	= 5+♥. (Submin) ^{NF} . Inv+ gjennom XY.	
2♠	= 5+♥ og 4+♠. (Submin) ^{NF} .	
2NT	= Ber om preferanse i m. Submin med 4144/40(54).	
3♣/♦	= (Submin) ^{NF} Canapé i ♣/♦ (4+♥ og 6+♣/♦). Inv+ gjennom XY.	
3♥	= (Submin) ^{NF} 6+♥. SPERR.	
3♠	= 14+HP ^{GF} Renons i ♠, 6+♥. Setter ♥ som trumf. SlemInv.	
3NT	= Spillemelding.	
4♣	= 14+HP ^{GF} Renons i ♣ og 6+♥. Setter ♥ som trumf. SlemInv.	
4♦	= 14+HP ^{GF} Renons i ♦ og 6+♥. Setter ♥ som trumf. SlemInv.	
4♥	= 11+HP ^{NF} og 6+♥. Tror ikke på slem.	

8.2.2.2 1♦ - 1♠^(♥) - 2♣

2♣ = 11-14HP^{UBal} **NF** med 5+♦ og 4+♣ eller 5+♣ og 4+♦ og max 3♥. Melder SH noe annet enn 2NT (BUK Lebensohl), lover han 7+HP.

ÅH		SH
1♦	-	1♠ ^(♥)
2♣	-	?
Pass	= Submin preferanse ^{NF} med 3+♣.	
2♦	= Submin preferanse ^{NF} med 3+♦.	
2♥	= Submin spillemelding ^{NF} med 5+♥.	

2♠	= 14+HP ^{GF} 4. farge/revers: 5♥ og 4♠. ÅH sier 3♠ med 4♠ ^{PRI} : 40(54).
2NT	= 3+HP BUK Lebensohl. Ber ÅH om å vise lengste m.
3♣	= Lengst i ♣ (xx45/xx46).
3♦	= Lengst i ♦ (xx54/xx64).
3♣	= 7-10HP ^{NF} . SPERR med 4+♣.
3♦	= 7-10HP ^{NF} . SPERR med 4+♦.
3♥	= 11-13HP ^{Inv} med 5+♥.
3♠	= Singel ♠ ^{RF} (kan være CUE) med støtte til en eller begge m.
3NT	= Spillemelding.
4♣	= 7-10HP ^{NF} . SperreInv med 5+♣ (Canapé).
4♦	= 7-10HP ^{NF} . SperreInv med 5+♦ (Canapé).
4♥	= Spillemelding med 6+ gode ♥.
4♠	= Renons i ♠ ^{GF} med støtte til en eller begge m.
4NT	= RKCB med ♦.
5♣	= Spillemelding.
5♦	= Spillemelding.

8.2.2.3 1♦ - 1♠^(♥) - 2♦

2♦ = 11-14HP^{NF} normalt med 6 +♦ og max 3♥. SH kan ha 5+♦ + 4♠ og 11-14HP (= en ikke-revershånd.)

ÅH		SH
1♦	-	1♠ ^(♥)
2♦	-	?
Pass	= Submin eller 7-10HP uten utgangsansblysninger.	
2♥	= 7-10HP ^{NF} med 5+♥. Ingen utgangsansblysninger.	
2♠	= Revers på SH: 5+♥ og 4+♠ og GF.	
2NT	= NB! 14+HP kunstig GF.	
3♣	= Hold i ♣, men ikke i ♠. Max ♥xx.	
3♦	= Ikke hold i verken ♣ eller ♠. Max ♥xx.	
3♥	= 3♥ (PRI), til nød ♥Hx. (♥xxxx ville vises gjennom 2♥ over 1♠).	
3♠	= Hold i ♠, men ikke i ♣. Max ♥xx.	
3NT	= Hold i både ♣ og ♠. Max ♥xx.	
3♣	= 11-13HP ^{Inv} . Canapé i ♣ (4♥ og 5+♣) Max singel ♦.	
3♦	= SPERR.	
3♥	= 11-13HP ^{Inv} med 5+♥.	
3♠	= Inv i ♦ med max singel ♠ (Naturlig).	
3NT	= Spillemelding.	
4♣	= Inv i ♦ med max singel ♣ (Naturlig).	
4♦	= SperreInv i ♦ ^{NF} . ÅH bør legge på med mange stikk. Avslag = Pass.	
4♥	= Spillemelding. Minst 6+ gode ♥.	
4♠	= 14+ HFP. Renons i ♠ og ♦-støtte. SlemInv.	

4NT	= RKCB med \diamond .
5 \clubsuit	= Renons i \clubsuit og \diamond -støtte. SlemInv.
5 \diamond	= Spillemelding.

8.2.2.4 1 \diamond - 1 \spadesuit ^(♥) - 2 \heartsuit

2 \heartsuit = 11-14HFP^{Ubal NF}. Naturlig støtte med 5+ \diamond og 4+ \heartsuit (kan ha 4441, 1444, 0454 eller 4450). (Kan ha 3 \heartsuit og da er det en nødmelding med Submin). Setter opp **ROMEX**^{Kort/Lang}.

ÅH		SH
1 \diamond	-	1 \spadesuit ^(♥)
2 \heartsuit	-	?
2 \spadesuit	= Innledning til ROMEX ^{Lang} .	
	2NT	= OK.
	3 \clubsuit	= ROMEX ^{Lang} 4+ \clubsuit (Naturlig).
	3 \diamond	= ROMEX ^{Lang} 4+ \diamond (Naturlig).
	3 \heartsuit	= ROMEX ^{Lang} 4+ \spadesuit (Residuet).
2NT	= ROMEX ^{Kort} med Singel \spadesuit (Residuet).	
3 \clubsuit	= ROMEX ^{Kort} med Singel \clubsuit (Naturlig).	
3 \diamond	= ROMEX ^{Kort} med Singel \diamond (Naturlig).	
3 \heartsuit	= SPERR. Tar ikke imot noen Inv .	
3 \spadesuit	= SlemInv med renons i \spadesuit . 4 \heartsuit = avslag, og Cue/4NT tar imot.	
3NT	= Forslag. Tror det er like mange stikk i NT.	
4 \clubsuit	= SlemInv med renons i \clubsuit . 4 \heartsuit = avslag, og Cue/4NT tar imot.	
4 \diamond	= SlemInv med renons i \diamond . 4 \heartsuit = avslag, og Cue/4NT tar imot.	
4 \heartsuit	= Tar imot alle Inv .	

8.2.2.5 1 \diamond - 1 \spadesuit ^(♥) - 2 \spadesuit

2 \spadesuit = 15+HP^{Ubal RF} med 5+ \diamond og 4 \spadesuit . Naturlig **Revers** som benekter 3+ \heartsuit . Kan passe med Submin og 3 \spadesuit (nødmelding). **NB!** 2NT fra SH er **BUK-Lebensohl** med Submin, og alle andre meldinger lover 7+HP.

ÅH		SH
1 \diamond	-	1 \spadesuit ^(♥)
2 \spadesuit	-	?
2NT	= BUK-Lebensohl fra en Submin SH. ÅH skal si 3 \clubsuit , og så passe.	
3 \clubsuit	= 10+HP. 4. farge ^{GF} .	
3 \diamond	= 7-10HP ^{NF} . Preferansemelding.	
3 \heartsuit	= 7-10HP. Konstruktiv SPERR med 6+ \heartsuit .	
3 \spadesuit	= 7-9HFP ^{Inv} og 4 \spadesuit .	
3NT	= Spillemelding.	
4 \clubsuit	= Splinter med 4+ \spadesuit og max singel \clubsuit . 4 \spadesuit = avslag. CUE/4NT tar imot.	

4♦	= Splinter med 4+♠ og max singel ♦. 4♠ = avslag. CUE/4NT tar imot.
4♥	= 10+HP og selvspillende 6+♥.
4♠	= 10+HFP. Spillemelding.

8.2.2.6 1♦ - 1♠^(♥) - 2NT

2NT = **NB!** 18-19NT med 4+♦ og 4-korts ♥-støtte. SH bør overføre med 3♦^(→♥) uansett om han har en Submin (SH passer ned 3♥), en **GF** (SH høyner til utgang (4♥) eller **SlemInv** (SH CUE-bidder over 3♥). Alle andre bud enn 3♥ er CUE og SlemInv. Hopp til 4♣/♠ fra SH er renonsvisende og SlemInv. **NB!** Hvis SH ikke overfører til 3♥ (han kan ha glemt det), vil 4♦ også være overføring.

ÅH		SH
1♦	-	1♠ ^(♥)
2NT	-	?
3♣	= CUE. 7+HP og 4+♥ ^(Naturlig) . Mild SlemInv.	
	3♦	= CUE.
	3♥	= Avslag på SlemInv.
	3♠	= CUE. Benekter ♦CUE.
	3NT	= Forslag til kontrakt.
	4♣	= CUE. Ikke CUE i ♦/♠.
3♦ ^(→♥)	= Overføring til 3♥ ^{PRI} (får kontrakten på rett hånd).	
	3♥	= Javel! Obligatorisk svar.
	Pass	= Sign off med Submin.
	3♠	= CUE.
	3NT	= Forslag (selv om vi har 4-4 i ♥).
	4♣	= CUE. Sleminteresse uten ♠-CUE. Avslag: 4♥.
	4♦	= CUE. Sleminteresse uten ♠/♣-CUE. Avslag: 4♥.
3♥	= Vil ha kontrakten på SH: har en overraskelse for FI.	
	3♠	= CUE.
	3NT	= Forslag til kontrakt (selv om vi har 4-4 i ♥).
	4♣	= CUE.
	4♦	= CUE.
	4♥	= Avslag på SlemInv.
3♠	= CUE. 7+HP og 4+♥ ^(Naturlig) . Mild SlemInv.	
	3NT	= Forslag til kontrakt (selv om vi har 4-4 i ♥).
	4♣	= CUE.
	4♦	= CUE. Benekter ♣-CUE.
	4♥	= Avslag på SlemInv. Kort ♠ passer dårlig.
3NT	= Forslag til kontrakt. (selv om vi har 4-4 i ♥).	
4♣	= Renons i ♣ med 4+♥ ^(Naturlig) . SlemInv. Avslag = 4♥.	
4♦	= Renons i ♦ med 4+♥ ^(Naturlig) . SlemInv. Avslag = 4♥.	
4♥	= Jeg vil spille sjøl, (har en overraskelse på lur). «Fast Arrival».	

4♠	= Renons i ♠ med 4+♥ ^(Naturlig) . ExRKCB.
----	--

8.2.2.7 1♦ - 1♠^(♥) - 3♣+

ÅH		SH	
1♦	-	1♠ ^(♥)	
?			
3♣	= 15+HP 4+♥ ^{RF} og ROMEX ^{Kort} i ♣. Videre: CUE. NB: 3♦ ^(→♥) er overføring til 3♥.		
3♦	= 15-17HP, god 6+♦, max 3♥ og ingen kortfarge. Inv, men NF mot en Submin SH.		
3♥	= 15-17HP, 4+♥ + 5+♦ ^{Inv} (kan ha 4441, 4450 eller 0454).		
3♠	= 15+HP, 4♥ ^{RF} og ROMEX ^{Kort} i ♠. NB! 4♦ ^(→♥) fra SH er overføring til 4♥. Ny = CUE.		
3NT	= 15+HP ^{(U)Bal} . 7+ gående ♦. Max 3♥. Stort stikkpotensiale! og forslag til spillemelding.		
	Pass	= Spillemelding.	
	4♣	= Hvor mange ♦?	
		4♦	= 7-kort.
		4♥	= 8-kort. Osv
4♦	Spillemelding	Ny farge = CUE. 4NT = RKCB med ♦.	
4♣	= 15+HFP ^{GF} , Renons i ♣, 4+♥ og 4+♦. Avslag: 4♦/♥. Aksept: CUE/RKCB.		
4♦	= 18-19HP. CUE i ♦ med 4+♥. Ber om CUE. Avslag: 4♥.		
4♥	= 18-19HFP ^{Bal} med 4+♥ og 5+♦. Benekter kort ♠/♣: 2452. Ingen slemambisjoner.		
4♠	= 18-19HFP. Renons i ♠, 4+♥ og 5+♦. ExRKCB.		
4NT	= 18-19HP. RKCB med ♥ som trumf. 4+♥ og 5+♦ og en helt spesiell hånd		

8.2.3 1♦ - 1NT

1NT viser 7-10HP og benekter 4-korts M.

ÅH		SH	
1♦	-	1NT	
?	-		
2♣	= 11-14HP, 5♣ og 4♦ eller omvendt.		
	Pass	= Spillemelding. Preferanse.	
	2♦	= Spillemelding. Preferanse.	
	2NT	= Vis din lengste minor. BUK Lebensohl.	
		2♣	= Lengst i ♣ eller like lang,
		2♦	= Lengst i ♦.
	3♣	= Spillemelding. SPERR.	
3♦	= Spillemelding. SPERR.		

8.2.4 1♦ - 2♣(->♦)

2♣ er overføring til 2♦ = Inv/GF med 6+m, Inv med 6+m (og eventuelt 4 i den andre m) eller SlemInv med 6+m og 4+ i den andre minorfargen. Ikke 4♥/♠, men hånden er nesten alltid UBal [inneholder minst en singleton (Unntak: 2NT^{Inv}/3NT^{GF} kan vise 22(54)]. Setter opp STRAFF-X og kravpass. ÅH skal alltid si 2♦ (obligatorisk) for å finne ut hvilken hånd SH har. Fra 3♣ er dialogen helt som for 1♣-2♠-2NT, 1♥-2♣-2♦ og 1♠-2♣-2♦. Etter 1♦ - 2♣(->♦) kommer sekvensen mye tidligere i gang, så 2♥/2♠/2NT (og 3♣/♦) er Inv, mens 3♥ og høyere er GF. På 4NT (RKCB), skal SH gå ut fra at langfargen er trumf om ikke ÅH har satt den andre m som trumf (eller vist interesse for å få vite om 4-kort i den andre m).

8.2.4.1 1♦ - 2♣(->♦) - 2♦

2♦ = det normale svaret på 2♣ og avgis på 11-17HP uansett om man er Bal eller UBal (ÅH har da 4+♦). Hvis ÅH ikke melder 2♦ (PRI), får han aldri vite hva slags Inv/GF SH har.

1♦	-	2♣(->♦)	
2♦	-	?	
		2♥	= UBal Inv med 1255.
		2♠	= UBal Inv med 2155.
		2NT	= UBal Inv med 4-4 i m: (23)44/22(54)/(13)(54).
		3♣	= UBal Inv med 6+♣. (Kan ha 4♦).
		3♦	= UBal Inv med 6♦. (Kan ha 4♣). (Går i prinsippet som etter 3♣.)
		3♥	= UBal GF med 6+♣. Kun en farge.
		3♠	= UBal GF med 6+♦. Kun en farge.
		3NT	= Minst 5-4 i m: 22(54)/(12)55/11(65)/(01)65. Ikke SlemInv.
		4♣	= UBal GF med 6+♣ og 4+♦ (SlemInv).
		4♦	= UBal GF med 6+♦ og 4+♣ (SlemInv).

8.2.4.2 1♦ - 2♣(->♦) - 2♦ - 2♥

2♥ = UBal Inv+ med 2155 fordeling.

1♦	-	2♣(->♦)	
2♦	-	2♥	
?			
2♠			= RF. GjenInv.
		2NT	= Tar ikke imot GjenInv.
		Pass	= Spillemelding.
		3♣	= Spillemelding.
		3♦	= Spillemelding.
		3NT	= Tar imot GjenInv.
2NT			= Kunstig GF. Har du gode farger?

	3♣	= Nei. Best i ♣ (eller like dårlige farger).
	3♦	= Nei. Best i ♦.
	3NT	= Ja, alle honnørene er i langfargene.
3♣	= Spillemelding ^(Naturlig) . 5-4/4-5 i minor, 11-14HP ^{NF} .	
3♦	= Spillemelding ^(Naturlig) . 4+♦, 11-14HP ^{NF} .	
3♥	= GF. Setter ♣ som trumf ^(Komplementær) og ber om Cue.	
3♠	= GF. Setter ♦ som trumf ^(Komplementær) og ber om Cue.	
3NT	= Spillemelding.	

8.2.4.3 1♦-2♣(->♦)-2♦-2♠

2♠ = UBal Inv+ med 2155 fordeling.

1♦	-	2♣(->♦)
2♦	-	2♠
?		
2NT	= Kunstig GF. Har du gode farger?	
	3♣	= Nei. Best i ♣ (eller like dårlige farger).
	3♦	= Nei. Best i ♦.
	3NT	= Ja, alle honnørene er i langfargene.
3♣	= Spillemelding ^(Naturlig) . 5-4/4-5 i minor. 11-14HP ^{NF} .	
3♦	= Spillemelding ^(Naturlig) . 4+♦, 11-14HP ^{NF} .	
3♥	= GF. Setter ♣ som trumf ^(Komplementær) og ber om Cue.	
3♠	= GF. Setter ♦ som trumf ^(Komplementær) og ber om Cue.	
3NT	= Spillemelding.	

8.2.4.4 1♦-2♣(->♦)-2♦-2NT

2NT = (U)Bal Inv med minst 4-4 i m: (23)44, 22(54), (13)(54).

1♦	-	2♣(->♦)
2♦	-	2NT
?		
Pass	= Spillemelding.	
3♣	= Spillemelding.	
3♦	= Spillemelding.	
3♥	= GF. Vis lengste minor.	
	3♠	= Lengst i ♦ ^(Komplementær) .
	3NT	= Lengst i ♣ ^(Residuet) eller like lang.
3♠	= GF. Relé.	

3NT	= Balansert (32)44/22(54).			
	4♣	= Vis lengste minor.		
		4♦	= Lengst i ♦ ^(Naturlig) .	
			4NT	= RKCB med ♦.
			5♣	= Spillemelding.
		4♥	5♦	= Spillemelding.
			= Lengst i ♣ ^(Komplementær) .	
			4NT	= RKCB med ♣.
	5♣	= Spillemelding.		
	5♦	= Spillemelding.		
	4♦	Setter ♦ som trumf ^(Naturlig) .		
	4♥	= Setter ♣ som trumf ^(Komplementær) .		
		4♠	= Obligatorisk	
4NT		= RKCB med ♣.		
4♣	= Singel ♥			
	4♦	= Vis lengste minor.		
		4♥	= Lengst i ♣ ^(Komplementær) .	
			4NT	= RKCB med ♣.
	4♠	= Lengst i ♦ ^(Komplementær) .		
		4NT	= RKCB med ♦.	
	4♦	= Singel ♠ og lengst i ♦ ^(Naturlig) .		
		4NT	= RKCB med ♦.	
	4♥	= Singel ♠ og lengst i ♣ ^(Komplementær) .		
		4NT	= RKCB med ♣.	
3NT	= Spillemelding.			

8.2.4.5 1♦-2♣^(->♦)-2♦-3♣

Dialogen står fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT: [Se 8.1.7.2.](#)

8.2.4.6 1♦-2♣^(->♦)-2♦-3♦

Dialogen står fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT: [Se 8.1.7.3.](#)

8.2.4.7 1♦-2♣^(->♦)-2♦-3♥

Dialogen står fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT: [Se 8.1.7.4.](#)

8.2.4.8 1♦-2♣^(->♦)-2♦-3♠

Dialogen står fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT: [Se 8.1.7.5.](#)

8.2.4.9 1♦-2♣^(->♦)-2♦-3NT

Dialogen står fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT: [Se 8.1.7.6.](#)

8.2.4.10 1♦-2♣^(->♦)-2♦-4♣

Dialogen står fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT: [Se 8.1.7.7.](#)

8.2.4.11 1♦-2♣^(->♦)-2♦-4♦

Dialogen står fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT: [Se 8.1.7.8.](#)

8.2.5 1♦-2♦

2♦ viser 4+♦ og 3-6 HFP, og er SPERR (4+♦ og 7-10HFP «sperrehoppes» til 3♦). Meldingen 2♦ benekter interesse for M-kontrakter. Over 2♦ fra SH vil 3♦ fra ÅH være videre SPERR. 2NT fra ÅH viser 18-19NT og er NF. SH viser etter 2NT hold i sidefarger med interesse for utgang, og **holdene meldes nedenfra**: hold man hopper over er hold man ikke har.

8.2.6 1♦-2♥/♠

Hopp til 2♥/♠ viser en svak minst 6+♥/♠ uten sidefarge. SH vil normalt vise 3-6HP men med ♦-støtte kan han være enda svakere. ÅH bør vanligvis passe med en normal åpning (11-14HP og 5+♦), selv om han bare har singel ♥/♠. Med renons i ♥/♠ og 6+♦ bør ÅH ta ut i laveste sidefarge/3♦ (SPERR). Med tilpass og 11-14HP kan ÅH melde 3♥/♠ som SPERR. Hopp i sidefarge/hopp til 4♦ (SperreInv) viser 18-19 HP. Ellers kan ÅH med 18-19HP og gode verdier melde utgang. (3NT/4♥/5♦). Hopp til 3NT viser gående minst 7-korts ♦ og 15+HP. (Spillemelding).

8.2.7 1♦-2NT

Hopp til 2NT viser 11-13HP, og er naturlig Bal **Inv** (mot en 11-14HP ÅH som benekter 4-korts ♥/♠. SH må ha 4+♣/♦: 3-3-4-3/3-3-3-4/3-2-4-4/2-3-4-4 eller 3-3-2-5m). ÅH passer normalt med 11-12 og vurderer å legge på ut fra stikkpotensialet med 13+HP. Sier han 3♦, er dette **NF** med 11-14HP, 6+♦ og bare et forslag til en bedre kontrakt. Med 5-4 i m og 11-14HP kan han si 3♣ (**NF**), som SH kan passe eller preferere uten krav. 2NT Setter opp STRAFF-X på begge hender. **NB!** Siden 2NT er naturlig **Inv** i NT, kan 3NT fra ÅH **ikke** lenger vise 18/19-hånden. **4NT** vil derimot være kvantitativ høyning med 18-19HP Bal. 3♥/3♠/4♦ fra ÅH vil være UBal, naturlig **RF** med 15+HP.

8.2.8 1♦-3♣

Hopp til 3♣ er SPERR, 6+♣ og 3-6HP. Makker skal normalt passe med alle hender som ikke er utganginteresserte mot en Submin, selv med singel ♣, men han kan ta ut i ♦ med singel/renons i ♣ og 6+♦. 3NT/5♣/♦ viser 18-19NT-hånden. 4♣ er SperreInv, mens 4♦ er SlemInv (GF) med 15+HP og lang ♦. 3♥/♠ vil vise hold i meldt farge, og ber om 3NT hvis makker har hold i den andre M.

8.2.9 1♦-3♦

I og med at 1♦ viser UBal 4+♦ (5♦ eller 4-4-4♦-1♣) når den ikke inneholder 18-19NT, viser hopp til 3♦ 4+♦ og 7-10HFP. Grunnen er at SH skal kunne tåle 3NT fra en 18-19HP ÅH. 3NT/5♦ fra ÅH viser da 18-19NT-hånden. Makker skal ellers normalt passe hvis han ikke ser muligheten for mange stikk i NT, eller kan SperreInv gjennom å løfte til 4♦ (15+HP/svært lang ♦). 3♥/♠ vil vise hold i meldt farge, og ber om 3NT hvis makker har hold i den andre M.

8.2.10 1♦-3♥/♠

Hopp til 3♥/3♠ er en SlemInv med kortfarge i meldt farge, 5+♦ og 11+HFP. ÅH tar imot SlemInv med CUE, og slår av i 3NT/5♦.

8.2.11 1♦-3NT

Hopp til 3NT viser normalt 3-3-3♦-4♣ eller 3-3-4♦-3♣ og 14+HP, og er kontraktforslag. 4♦ etter 3NT setter trumfen og ber om CUE. (avslag er 4NT). Ny farge viser en fordelingshånd med lang ruter + fargen og er SlemInv. CUE tar imot (avslag = 4NT). 4NT viser 18-19NT og er i prinsippet en kvantitativ SlemInv.

8.2.12 1♦-4♣

Hopp til 4♣ er en SlemInv med kortfarge i ♣, 5+♦ og 11+HFP. Makker tar imot SlemInv med CUE, og slår av i 3NT/5♦.

8.2.13 1♦-4♦

Hopp til 4♦ er SperreInv med 3-6HP og 7+♦. Makker passer normalt eller sperrer videre med 5/6♦. 4NT er RKCB med ♦ som trumf (18-19NT).

8.2.14 1♦-4♥/4♠

Hopp til 4♥/4♠ er Sperreutgang m/ 7-8-kort i fargen og 3-10HP. Makker skal normalt passe, men 4NT er RKCB med makkers M som trumf (18-19NT).

8.3 Dialoger etter 1♥

8.3.1 1♥ - 1♠

En Submin SH kan aldri melde 1♠ over 1♥. Kun hvis SH har 3+♥ etter 1♥ (eller 3+♠ etter 1♠) kan han ha (og vise) Submin. 1♠ viser 4+♠ og normalt 7-10HP^{RF}. Kan ha 3♥ men ikke 4♥ (BUK Strukturhopp PRI). 1♠ setter opp hopp i ROMEX Kort (men kun i ♣/♦) på ÅH.

8.3.1.1 1♥ - 1♠ - 1NT

1NT = 11-14HP^{Bal} med 5♥. Benekter 4♠ og 6♥ (kan ha 4+♣/♦ som sidefarge og 2-2). Dette er den eneste sekvensen som setter opp XY etter M-åpning (uten innmeldinger). Etter innmelding vil NEG-X og/eller SUP-X og pass erstatte enhver melding på 1-trinnet, og således sette opp XY). Melding av 3♣/♦ senere fra SH vil være Canapé (med eller uten hopp).

ÅH		SH
1♥	-	1♠
1NT	-	?

pass	= Spillemelding.
2♣	= XY ^{Inv} . Ber om 2♦.
2♦	= XY ^{GF} .
2♥	= 7-10HFP ^{NF} . 4♠ + 3♥. (Inv+ går gjennom XY.)
2♠	= 7-10HP ^{NF} . 5+♠ og max 2♥. Ikke utgangsinteressert.
2NT	= UBal ^{NF} med begge m og kort ♥: 4144/40(45).
3♣	= 7-10HP ^{NF SPERR} . 4♠ og 5+♣. Ikke 3♥. Svak UBal Canapé. (Inv+ går via XY.)
3♦	= 5-10HP ^{NF SPERR} . 4♠ og 5+♦. Ikke 3♥. Svak UBal Canapé.
3♥	= 7-10HP ^{NF} . 4♠ og 3♥. SPERREINVITT med singleton i m.
3♠	= 7-10HP ^{NF} . 6+♠. SPERREINVITT med max 2♥.
3NT	= 14+HP ^{UBal GF} . Max singel ♥. Spillemelding.
4♣	= 14+HFP ^{GF} . Renons i ♣. Setter ♥ som trumf. 4♠ og minst 3♥.
4♦	= 14+HFP ^{GF} . Renons i ♦. Setter ♥ som trumf. 4♠ og minst 3♥.
4♥	= 14+HFP. 4♠ og minst 3♥. Ikke sleminteressert.
4♠	= 14+HP. 6+♠. God farge og max 2♥. Ikke sleminteressert. Spillemelding.

8.3.1.2 1♥ - 1♠ - 2♣++

ÅH		SH
1♥	-	1♠
?		

2♣	= 11-19HP ^{RF} . 5+♥ + 4+♣. (Kan være en nød-RF med 3+♣) NF for en Submin SH med 3+♣.
2♦	= 11-19HP ^{RF} . 5+♥ + 4+♦. (Kan være en nød-RF med 3+♦) NF for en Submin SH med 3+♦.
2♥	= 11-14HP ^{NF} , normalt UBal med 6+♥.
	Pass = NF (kan være Submin SH).
	2♠ = NF (kan være Submin SH).
	3♣/♦ = Canapé. Andre = RF
2♠	= 11-14HFP ^{NF} . 4-korts ♠-støtte og setter opp ROMEX kort- og lang på SH:
	Pass = Spillemelding.
	2NT = Innledning til ROMEX ^{lang} .
	3♣ = OK Pass = spillemelding. 3♦ = ROMEX ^{lang} (4+♦) ^{Naturlig} . 3♥ = ROMEX ^{lang} (4+♥) ^{Naturlig} . (Dobbel support: 6Ess RKCB). 3♠ = ROMEX ^{lang} (4+♠) ^{Residuet} .
	3♣ = ROMEX ^{kort} (singel ♣) ^{Naturlig} .
	3♦ = ROMEX ^{kort} (singel ♦) ^{Naturlig} . 3♥ = ROMEX ^{kort} (singel ♥) ^{Naturlig} . 3♠ = SPERR.
2NT	= 18-19NT ^{Bal} med 5+♥. NF. Alle andre meldinger enn 3♥ ^(NF) fra SH er GF.
3♣	= ROMEX ^{kort} : 15+HP, singel ♣ og 4♠.
3♦	= ROMEX ^{kort} : 15+HP, singel ♦ og 4♠.
3♥	= 15-17HP ^{Inv} , 6+♥. Max 3♠.
3♠	= 15-17HFP ^{Inv} med 4♠. SH bør ta imot Inv med 9-10HFP + kortfarge, eller 11+HFP.
3NT	= 15+HP ^{NF} . Forslag med 7+ gående ♥ og max 3♠. Stort stikkpotensiale.
4♣	= 15+HFP ^{GF} . Renons i ♣ og 4+♠.
4♦	= 15+HFP ^{GF} . Renons i ♦ og 4+♠.
4♥	= 15+HP ^{UBal} . 6+♥, Max 3♠. Stort spillestikkpotensiale
4♠	= 15+HFP, 4-korts ♠. Tåler ikke nedpassing av 3♠. Ingen kortfarge.

8.3.2 1♥-1NT

1NT etter 1♥ = 7-10HP NF, med max dobbel ♥, og benekter 4♠. SH kan ha xx44/xx(54)/xx(64), eller 5-5 med 7-10HP. (Med 11+HP og en m-dominert hånd melder SH imidlertid alltid 2♣^(-♦) = BUK-overføring til 2♦).

ÅH		SH
1♥	-	1NT
?		

2♣	= 11-17HP ^{RF} , 5♥ og 4+♣, UBal. (Kan ha 15-17HP Bal med 3+♣ som nød-RF når ÅH ikke vet hvor man skal ennå). Kan passes av en Submin SH med singel ♥ og 3+♣.
----	--

2♦	= 11-17HP, 5+♥ og 4+♦, UBal. (Kan ha 15-17HP Bal med 3+♣ som nød-RF). Kan passes av en SH med singel ♥, 3+♦ og Submin.
2♥	= 11-14HP. 6+♥. Kan ha 4♠ (men er for svak til revers).
2♠	= Revers : 15+HP. 5+♥ og 4+♠. RF Inv+ .
2NT	= 7-8HP. Ikke ♠xxx eller ♥xx.
3♣/3♦	= Canapé: 5+♣/♦. UNBal RF .
3♥	= MIN med ♥Hx/xx og ikke 4♠. NF .
3♠	= MIN med ♠xxx og ikke ♥Hx/xx. NF .
3NT	= 9-10HP. Kan ha ♠xxx og/eller ♥xx. Hold i begge m.
4♣	= Splinter i ♣ med ♠Hxx. Har stjeleverdier.
4♦	= Splinter i ♦ med ♠Hxx. Benekter ♣CUE. Har stjeleverdier.
4♥	= Splinter i ♥ med ♠Hxx. Benekter ♣/♦CUE. Har stjeleverdier.
4♠	= 10+HP og ♠HHx. Lover renons ett eller annet sted.
2NT	= 15+HP ^(Bal Inv) : 3532. Kan ikke ha 5♥, 4♣/♦ og 2-2 (gjenmelding 2♣/♦).
3♣	= 15+HP. 5+♥ + 5+♣. UBal RF .
3♦	= 15+HP. 5+♥ + 5+♦. UBal RF .
3♥	= 15-17HP. 6+♥. Inv med god farge.
3♠	= 15+HP. 6+♥ + 5♠. GF og ber om preferanse eller CUE i m hvis sleminteressert.
3NT	= 15+ ^{UBal} HP. 7+ gående ♥. Stort stikkpotensiale! og forslag til spillemelding.
Pass	= Spillemelding.
4♣	= Hvor mange ♥?
4♦	= 7-kort.
4♥	= 8-kort. Osv. Etter dette er ny farge CUE og 4NT RKCB.
4♠	= CUE Osv.

8.3.3 1♥-2♣(->♦)

2♣(->♦) er obligatorisk **BUK-overføring** til 2♦ og lover normalt 11+HP. SH har en **minordominert Inv/GF** hånd, og benekter 3♥ og 4♠. ÅH skal **ALLTID** akseptere overføringen, selv med singel ♦. ÅH vil gå glipp av all info om SH hvis han bryter overføringen, og vil miste kontrollen. Dialogen f.o.m. 3♣ fra SH er identisk lik den du finner etter 1♣-2♠-2NT, 1♦-2♣ og 1♠-2♣-2♦ 2♥ og 2♠ (Umulig Major/Støtte) er svar som viser en sekundærstøtte til åpningsfargen, og et steg på veien til å vise hvilken hånd SH har (som SH hopper over med max singelton i åpningsfargen). 2NT/3♣/3♦ er Inv, mens de høyere meldingene (fra 3♥ t.o.m. 3NT er GF. 4♣ og 4♦ er SlemInv med minst 6-4 i m.

8.3.3.1 1♥-2♣(->♦)-2♦

2♦ = et obligatorisk svar på 2♣.

ÅH		SH
1♥	-	2♣ ^(→♦)
2♦	-	?
Pass	= Spillemelding.	
2♥	= «Umulig Støtte» = ♥Hx, ber om 2♠.	
2♠	= «Umulig Major» = ♥xx. (Krever 2NT med 11-12 HP)	
2NT	= UBal Inv med 5-4 i m: (13)(54). Max singel ♥.	
3♣	= UBal Inv med 6+♣. (Kan ha 4♦).	
3♦	= UBal Inv med 6+♦. (Kan ha 4♣).	
3♥	= UBal GF med 6+♣ ^(Komplementær) . Kun en farge. Max singel ♥.	
3♠	= UBal Inv med 6+♦ ^(Komplementær) . (Kan ha 4♣). Max singel ♥.	
3NT	= Minst 5-4 i m ^{UBal GF} : 22(54)/(12)55/11(65)/(01)66. Ikke SlemInv.	
4♣	= UBal GF med 6+♣ og 4+♦ (SlemInv).	
4♦	= UBal GF med 6+♦ og 4+♣ (SlemInv).	

8.3.3.1.1 1♥-2♣^(→♦)-2♦-2♥

2♥ = Umulig Støtte: ♥Hx. Hopper du over dette leddet har du max singel ♥. 2♠ = Obligatorisk svar.

ÅH		SH
1♥	-	2♣ ^(→♦)
2♦	-	2♥
2♠	-	?
	2NT	= (U)Bal Inv med minst 4-4 i m: (23)44, (13)(54), (12)55
	3♣	= UBal Inv med 6+♣. (Kan ha 4♦).
	3♦	= UBal Inv med 6+♦. (Kan ha 4♣).
	3♥	= UBal GF med 6+♣. Kun en farge.
	3♠	= UBal GF med 6+♦. Kun en farge.
	3NT	= Minst 5-4 i m ^{UBal GF} : 22(54)/(12)55/11(65)/(01)65. Kun GF.
	4♣	= UBal GF med 6+♣ og 4+♦ (SlemInv).
	4♦	= UBal GF med 6+♦ og 4+♣ (SlemInv).

8.3.3.1.2 1♥-2♣^(→♦)-2♦-2♠

2♠ = Umulig Major: ♥xx. Hopper du over dette leddet har du max singel ♥. 2NT = Obligatorisk svar med MIN (tar ikke imot Inv). Har du 13-14, bør du si noe annet.

ÅH		SH
1♥	-	2♣ ^(→♦)
2♦	-	2♠
2NT	-	?
	3♣	= UBal Inv med 6+♣. (Kan ha 4♦).
	3♦	= UBal Inv med 6♦. (Kan ha 4♣). (Går som etter 3♣.)
	3♥	= UBal GF med 6+♣. Kun en farge. (Den videre dialog går

	som etter 3♣)
3♠	= UBal GF med 6+♦. Kun en farge. (Den videre dialog går som etter 3♥)
3NT	= UBal GF med minst 5-4 i m: 22(54)/(12)55/11(65)/(01)65. Ikke SlemInv.
4♣	= UBal GF med 6+♣ og 4+♦ (SlemInv).
4♦	= UBal GF med 6+♦ og 4+♣ (SlemInv).

8.3.3.1.3 1♥-2♣(→♦)-2♦-2NT

2NT = (U)Bal Inv med minst 4-4 i m: (23)44, 22(54), (13)(54).

1♥	-	2♣(→♦)
2♦	-	2NT
?		
Pass	= Spillemelding.	
3♣	= Spillemelding.	
3♦	= Spillemelding.	
3♥	= GF. Vis lengste minor.	
	3♠	= Lengst i ♦ ^(Komplementær) .
	3NT	= Lengst i ♣ ^(Residuet) eller like lang.
3♠	= GF. Relé.	
	3NT	= Balansert (23)44, 22(54).
	4♣	= Vis lengste minor.
	4♦	= Lengst i ♦ ^(Naturlig) .
		4NT = RKCB med ♦.
		5♣ = Spillemelding.
		5♦ = Spillemelding.
	4♥	= Lengst i ♣ ^(Komplementær) .
		4NT = RKCB med ♣.
		5♣ = Spillemelding.
		5♦ = Spillemelding.
	4♦	= Setter ♦ som trumf ^(Naturlig) .
	4♥	= Setter ♣ som trumf ^(Komplementær) .
	4♠	= Obligatorisk
		4NT = RKCB med ♣.
	4♣	= Singel ♥
	4♦	= Vis lengste minor.
		4♥ = Lengst i ♣ ^(Komplementær) .
		4NT = RKCB med ♣.
		4♠ = Lengst i ♦ ^(Komplementær) .
		4NT = RKCB med ♦.
	4♦	= Singel ♠ og lengst i ♦ ^(Naturlig) .
	4NT	= RKCB med ♦.

	4♥	= Singel ♠ og lengst i ♣ (Komplementær).
	4NT	= RKCB med ♣.
3NT	= Spillemelding.	

8.3.3.1.4 1♥-2♣(→♦)-2♦-3♣

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.2.](#)

8.3.3.1.5 1♥-2♣(→♦)-2♦-3♦

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.3.](#)

8.3.3.1.6 1♥-2♣(→♦)-2♦-3♥

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.4.](#)

8.3.3.1.7 1♥-2♣(→♦)-2♦-3♠

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.5.](#)

8.3.3.1.8 1♥-2♣(→♦)-2♦-3NT

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.6.](#)

8.3.3.1.9 1♥-2♣(→♦)-2♦-4♣

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.7.](#)

8.3.3.1.10 1♥-2♣(→♦)-2♦-4♦

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.8](#)

8.3.3.2 Brudd på overføring:

Brudd på overføring til 2♦ bør være relativt sjelden kost. Selv med singel ♦ bør man la seg overføre.

ÅH		SH
1♥	-	2♣(→♦)
?		
2♥	= NB! Brudd på overføring ^(NF) . 6+♥ og 11-14HP. Egner seg ikke for 2♦ (max singel ♦).	
2♠	= NB! Brudd på overføring ^(RF) . 6+♥ og 5+♠ (en ekstrem ZAR). 8-12HP. Max singel ♦.	
2 NT	= NB! Brudd på overføring ^(RF) . 5+♥, og 18-19HP.	

Pass	= For spill.
3♣	= 11-12HP og 6+♣ eller 6+♦ ^{PRI} .
3♦	= Hvilken minor? 3♥ = ♣ (Komplementær). 3♠ = ♦ (Komplementær).
3♦	= 0-6HP ^(Submin) og 6+♦. (Ville ha passet ned 2♦ som svar på 2♣!)
3♥	= ♥Hx og 11+HP ^{1.PRI} . (Etter åpning 1♠ viser meldingen 3♥: ♠xx).
3♠	= ♥xx og 11+HP ^{1.PRI} . (Etter åpning 1♠ viser meldingen 3♠: ♠Hx).
3NT	= Spillemelding.
4♣	= 11-12HP ^{PRI} , oftest MIN. Benekter ♥Hx/xx og 6+♣/♦. Advarsel.
4♦	= 13+HP, 6+♦. Ikke ♥Hx/xx. Sleminvitt i ♦.
4♥	= ♥Hkn, ikke 6+♣/♦ og kort ♠. For spill (MIN).
4♠	= Renons (/1. ktr.) i ♠, og minst ♥xx. Ikke 6+♣/♦, men sterk sleminvitt.
4NT	= Kvantitativ sleminvitt uten ♥Hx/xx og uten 6+♣/♦.
3♣	= NB! Brudd på overføring ^(NF) . Viser: 5+♥ og 5+♣ (en ekstrem ZAR). 8-10HP.
3♦	= NB! Brudd på overføring ^(NF) . Viser: 5+♥ og 5+♦ (en ekstrem ZAR). 8-10HP.
3♥	= NB! Brudd på overføring ^(GF) . 6+ gode ♥ og 15+HP. Mild SlemInv.
3♠	= NB! Brudd på overføring ^(GF) . 6+♥ og 5+♠ (en ekstrem hånd). 15+HP. Mild SlemInv.
3NT:	= NB! Brudd på overføring ^(GF) . Viser 7+ gående ♥, og 15+HP. Mild SlemInv SH melder:
Pass	= Spillemelding.
4♣	= Hvor mange ♥? 4♦ = 7-kort. 4♥ = 8-kort. Osv. Etter dette: Ny = CUE og 4NT RKCB.
4♦	CUE.

8.3.4 1♥-2♦ (->♥)

2♦^(->♥) viser **alltid** 3-korts ♥ og er **BUK-overføring** til 2♥. Meldingen viser en av tre mulige HP-intervall (NB! Ikke 7-10HP^{NF} med 3♥ for det vises gjennom 1♥ - 2♥):

a)	3♥ og 3-6HP ^{Submin} .
b)	3♥ og 11-13HP ^{Inv} .
c)	3♥ og 14+HP ^{GF} .

Meldingen er svært vanskelig å forholde seg til for motparten, fordi den kan være såvel hypersvak som kjempesterk, og fienden vil derfor kvie seg for å melde inn dersom de ikke har til en klar innmelding. (Tilsvarende melding etter 1♠ åpning er 2♥^(->♠), som er **BUK-overføring** til 2♠.)

ÅH skal si 2♥ nesten **uansett hva han har**. Kun hvis han kan se en mulig utgang mot en Submin SH bør han hoppe til 3♥ med 5+♥^{Inv} eller til 4♥^{18+HP} når han kan se 9 (eller 10) mulige stikk.

Selve overføringen til 2♥ setter opp ROMEX^{Kort + Lang} for ÅH^{PRI}. Sekvensen 1♥ - 2♦^(->♥) - 2♥ setter også opp ROMEX^{Lang} og Stenberg (med 3-korts ♥-støtte) for SH^{PRI}. (Grunnen til at man ikke kan bruke ROMEX^{Kort} i det siste tilfellet er at 2NT må kunne vise 14+HP^(GF) etter 1♠. Fordi du ikke alltid har noen singleton å vise, vil det derfor være fornuftig kun å bruke ROMEX^{Lang}.

8.3.4.1 1♥-2♦^(->♥)-2♥

2♥ er obligatorisk svar på 2♦, og viser 11-17HFP. NF mot en Submin SH^(3-6HFP), men RF^(Inv) hvis SH har 11+HP og GF hvis SH har 14+HP. Setter opp ROMEX^{Lang} og Stenberg (14+ med 3-korts ♥).

ÅH		SH
1♥	-	2♦ ^(->♥)
2♥	-	?
pass	= 3-6HFP: Submin med 3♥.	
2♠	= 11-13HFP: ROMEX ^{Lang} . Inv med 3♥ og 4♠ ^{Naturlig} . Avslag = 3♥.	
2NT	= 14+HFP: Stenberg. GF med 3♥. Utvikling som etter 1♥ - 2NT.	
3♣	= 11-13HFP: ROMEX ^{Lang} . Inv med 3♥ og 4+♣ ^{Naturlig} . Avslag = 3♥.	
3♦	= 11-13HFP: ROMEX ^{Lang} . Inv med 3♥ og 4+♦ ^{Naturlig} . Avslag = 3♥.	
3♥	= SPERR.	

Kun med 18+ HFP kan SH bryte overføringen til 2♥. SH vil da eventuelt «advare» gjennom billigste retur til trumffargen med en dårlig Submin:

8.3.4.2 1♥-2♦^(->♥)-2♠^(->NT)+

ÅH		SH
1♥	-	2♦
?		
2♠ ^(->NT)	Brudd på overføring: 18+HFP. Innledning til ROMEX ^{Lang} med ♥ som trumf.	
	2NT	= Javel
	3♣	= 18+HFP ^(Naturlig Inv) . ROMEX ^{Lang} i ♣ (4+♣)
	3♦	= 18+HFP ^(Naturlig Inv) . ROMEX ^{Lang} i ♦ (4+♦)
	3♥	= 18+HFP ^(Residuet Inv) . ROMEX ^{Lang} i ♠ (4+♠)
	3♣	= Canapé i ♣ ^(Naturlig GF) .
	3♦	= Canapé i ♦ ^(Naturlig GF) .

3♥	= Dårlig Submin. Advarsel.
3♠	= Mangler ♠-hold ^{GF} .
3NT	= Forslag til kontrakt.
4♣	= Renons i ♣ (Naturlig GF).
4♦	= Renons i ♦ (Naturlig GF).
4♥	= Spillemelding.
4♠	= Renons i ♠. Exclusion RKCB.
2NT	= ROMEX ^{kort} (Singel ♠). 18+HFP ^{INV(Residuet)} .
3♣/♦	= ROMEX Kort (Singel ♣/♦). 18+HFP ^{Naturlig Inv} .
3♥	= SPERR i ♥. 11-12HFP. NF med lang ♥.
3♠	= 18+HFP. Renons i ♠. GF og ber om CUE med ♥ som trumf.
3NT	= 18+HFP. Bal med 5♥-3-3-2 eller 5-4♣/♦-2-2). Ser mange stikk. NF.
4♣	= 18+HFP. Renons i ♣. GF og ber om CUE.
4♦	= 18+HFP. Renons i ♦. GF og ber om CUE.
4♥	= 18+HFP. Spillemelding. Ingen kortfarge. Ikke sleminteressert.

8.3.5 1♥ - 2♥

Direkte støtte til 2♥ viser 7-10HFP og 3+ korts ♥. NF. Setter opp ROMEX^{kort + lang} på ÅH^{PRI}.

ÅH		SH
1♥	-	2♥
?		
2♠	= 15+ HFP. Innledning til ROMEX ^{lang} .	
	2NT	= Javel.
	3♣	= 15+HFP ^{Naturlig Inv} . ROMEX ^{lang} i ♣ (4+♣)
	3♦	= 15+ HFP ^{Naturlig Inv} . ROMEX ^{lang} i ♦ (4+♦)
	3♥	= 15+ HFP ^{INV(Residuet)} . ROMEX ^{lang} i ♠ (4+♠)
2NT	= 15+ HFP ^{INV(Residuet)} . ROMEX ^{kort} i ♠ (Singel ♠).	
3♣	= 15+ HFP ^{Naturlig Inv} . ROMEX ^{kort} i ♣ (Singel ♣).	
3♦	= 15+ HFP ^{Naturlig Inv} . ROMEX ^{kort} i ♦ (Singel ♦).	
3♥	= 11-14HFP. SPERR. NF.	
3♠	= 15+HFP. Renons i ♠ ^{GF} . Ber om CUE. Avslag: 4♥.	
3NT	= 15+HFP ^{UBal} med 7 gående ♥. En mild SlemInv.	
4♣	= 15+ HFP ^{UBal} . Renons i ♣ ^{GF} . Ber om CUE. Avslag: 4♥.	
4♦	= 15+ HFP. Renons i ♦ ^{GF} . Ber om CUE. Avslag: 4♥.	
4♥	= 18-19HFP. Spillemelding. Ingen kortfarge. Ikke sleminteressert.	
4NT	= 18-19 HFP. RKCB med ♥ som trumf.	

8.3.6 1♥ - 2♠^(H+1)

2♠ (BUK Strukturhopp+1) viser 4+♥, en singleton ett eller annet sted (tangentbudet spør) og 7-10HFPINV. Meldingen er en meget lett Inv. Tilsvarende hopp+1 etter 1♠ er 3♣.

8.3.6.1 1♥-2♠^(H+1)-2NT

2NT = Spørsmål etter singleton. **NB! Ikke ROMEX^{Lang!}**

3♣	= Singel ♣ ^{Naturlig} .
3♦	= Singel ♦ ^{Naturlig} .
3♥	= Singel ♠ ^{Residuet} .

(Hvis motparten dobler 2♠, vil xx bli spørsmål etter singleton. 2NT blir første trinn (singel ♠^(Residuet), og 3♣/♦ er singel ♣/♦^(Naturlig).)

8.3.6.1.1 1♥ - 2♠^(H+1) - 3♣+

ÅH		SH
1♥	-	2♠
?		
3♣	= Naturlig ^{RF} : 5♥ og 4+♣. Ikke MIN (da sier du 3♥).	
3♦	= Naturlig ^{RF} . Ikke MIN (da sier du 3♥).	
3♥	= Spillemelding. MIN.	
3♠	= 15+HFP ^{GF} med max singel ♠. Ber om CUE. Avslag: 4♥.	
3NT	= 15+HP ^{Bal} . Mange stikk. Kontraktforslag.	
4♣	= 15+HFP ^{GF} . Splinter ^{Naturlig} (max singel ♣). Ber om CUE. Avslag: 4♥.	
4♦	= 15+HFP ^{GF} . Splinter ^{Naturlig} (max singel ♦). Ber om CUE. Avslag: 4♥.	
4♥	= 15+HFP ^{NF} . Ingen kortfarge. Ikke slemambitiøs.	

8.3.7 1♥ - 2NT

Hopp til 2NT (Stenberg) viser 14+HFP^{GF} med minst 4-korts ♥, og benekter renons (renons vises med direkte dobbelhopp i ny farge^{PRI}). ÅH viser sidefarge på 3-trinnet^{PRI} hvis han har det. 3♥ fra ÅH viser en ensetter og spør etter singleton. 3NT viser tillegg (13+ gode HFP) og benekter singleton, og hopp til 4♥ er forslag til spillemelding og viser kun en «død» MIN (x5xx og 11-12HFP), og kan ha sidefarge),

8.3.7.1 1♥ - 2NT - 3♣

3♣ = 4+♣ og tillegg. (Med MIN hopper du til 4♥). Etter visning av sidefarge melder SH singleton om han har. Dette setter sidefargen som foreløpig trumf. Uten singleton melder SH 3NT som benekter kortfarge. SH kan når som helst sette ♥ som trumf igjen, gjennom å melde 3♥ eller 4♥.

ÅH		SH
1♥	-	2NT
3♣	-	?

3♦	= Singelton. Aksepterer ♣ som foreløpig trumf.	
3♥	= ♥ er trumf i det videre meldingsforløp. Ber om singelton.	
3♠	= Singelton.	
	3NT	= Benekter singelton.
	4♣	= CUE.
	4♦	= CUE.
	4♥	= Spillemelding.
	4♣	= Singelton.
	4♦	= Singelton.
	4♥	= Spillemelding.
	3NT	= Benekter singelton.
	4♣/♦	= CUE.
4♥	= Spillemelding.	
4♣	= Singelton.	
4♦	= Singelton.	
4♥	= Spillemelding.	
3♠	= Singelton med ♣ som trumf.	
3NT	= Benekter singelton. ♣ er fremdeles trumf.	
4♣	= Setter ♣ som trumf, og ber om CUE.	
4♦	= Singelton med ♣ som trumf.	
4♥	= Forslag til Spillemelding.	
4♠	= Renons med ♣ som trumf.	
4NT	= RKCB med ♣ som trumf.	
5♣	= Forslag til Spillemelding.	
5♦	= Renons med ♣ som trumf. ExRKCB.	
5♥	= Legg på til 6♥ med HHxxx.	
5♠	= Renons med ♣ som trumf. ExRKCB.	
3♥	= ♥ (og ikke ♣) er trumf. Ber om singelton. (3NT = Ingen kortfarge).	
3♠	= Singelton. Aksepterer ♣ som foreløpig trumf. Setter opp 6ERKCB.	
3NT	= Benekter singelton. Tillegg. ♥ er trumf. Ber om CUE.	
4♣	= Bekrefter at ♣ er trumf. Ber om CUE.	
4♦	= Renons med ♣ som trumf. Setter opp 6ERKCB.	
4♥	= Forslag til Spillemelding.	
4♠	= Renons med ♣ som trumf. Setter opp 6ERKCB.	
4NT	= RKCB med ♣ som trumf. 6ERKCB.	
5♣	= Forslag til Spillemelding.	
5♦	= Renons med ♣ som trumf. 6ERKCB.	
5♥	= Legg på til 6♥ med HHxxx.	

8.3.7.2 1♥ - 2NT - 3♦

3♦ = 4♦ og tillegg. (Med MIN hopper du til 4♥). Etter visning av sidefarge melder SH singelton om han har. Dette setter sidefargen som foreløpig trumf. Uten singelton melder SH 3NT som benekter kortfarge. SH kan når som helst sette ♥ som trumf igjen, gjennom å melde 3♥ eller 4♥.

ÅH		SH
1♥	-	2NT
3♦	-	?
3♥	= ♥ (og ikke ♦) er trumf. Spør etter singelton.	
3♠	= Singelton.	
3NT	= Benekter singelton.	
4♣	= CUE.	
4♦	= CUE.	
4♥	= Spillemelding.	
3NT	= Benekter singelton. ♦ er fremdeles trumf.	
4♣	= CUE med ♦ som trumf.	
4♦	= CUE med ♦ som trumf.	
4♥	= Spillemelding.	
4♣/♦	= Singelton ♣/♦.	
4♥	= Spillemelding.	
4♠	= Renons i ♠. ExRKCB.	
4NT	= RKCB.	
5♣/♦	= Renons i ♣/♦. ExRKCB.	
5♥	= Legg på til 6♥ med HHxx	
3♠	= Singelton. Aksepterer ♦ som foreløpig trumf. Setter opp 6ERKCB.	
3NT	= Benekter singelton. Tillegg. ♥ er trumf. Ber om CUE.	
4♣	= Singelton. Aksepterer ♦ som foreløpig trumf. Setter opp 6ERKCB.	
4♦	= Bekrefter at ♦ er trumf. Ber om CUE.	
4♥	= Forslag til Spillemelding.	
4♠	= Renons med ♦ som trumf. Setter opp 6ERKCB.	
4NT	= RKCB med ♦ som trumf. 6ERKCB.	
5♣	= Renons med ♦ som trumf. Setter opp 6ERKCB.	
5♦	= Forslag til Spillemelding.	
5♥	= Legg på til 6♥ med HHxxx.	

8.3.7.3 1♥ - 2NT - 3♥

3♥ = Spør etter singelton. Lover tillegg (13+ gode HFP). Benekter 4-korts sidefarge.

ÅH		SH
1♥	-	2NT
3♥	-	?
3♠	= Singel ♠. Etter dette: farge = CUE, 4♥ = spillemelding.	
3NT	= Ingen singelton. Etter dette: farge = CUE, 4♥ = spillemelding.	

4♣	= Singel ♣. Etter dette: farge = CUE, 4♥ = spillemelding.
4♦	= Singel ♦. Etter dette: farge = CUE, 4♥ = spillemelding.
4♥	= Ingen singelton og dårlig med tillegg. Spillemelding.

8.3.7.4 1♥ - 2NT - 3♠

3♠ = 4+♠ og tillegg.

ÅH		SH
1♥	-	2NT
3♠	-	?

3NT	= ♠-fargen passet ikke. ♥ er trumf. Ber om CUE. Kan ha singelton.
4♣	= Minst 4♠ og singel ♣. Setter opp 6ERKCB.
4♦	= Minst 4♠ og singel ♦. Setter opp 6ERKCB.
4♥	= Spillemelding.
4♠	= Spillemelding.
4NT	= 6ERKCB med ♠ som trumf.
5♣	= Renons med ♠ som trumf. 6EE×RKCB.
5♦	= Renons med ♠♠ som trumf. 6EE×RKCB.
5♥	= Legg på til 6♥ med HHxxx.
5♠	= Legg på til 6♠ med HHxx.

8.3.7.5 1♥ - 2NT - 3NT

3NT = HvileCUE. GF. Benekter 4-korts sidefarge. Tillegg. Kan ha singelton. Ber om CUE.
Avslag: 4♥.

ÅH		SH
1♥	-	2NT
3NT	-	?

4♣/♦	= Renons i ♣/♦. SlemInv. Ber om CUE. (Avslag: 4♥).
4♥	= Spillemelding. Tror ikke på slem.
4♠	= Renons i ♠. SlemInv. ExRKCB .
4NT	= RKCB med ♥.
5♣	= ExRKCB. Renons i ♣.

5♦	= ExRKCB. Renons i ♦.
5♥	= Vil i 6♥ hvis makker har HH i ♥.

8.3.8 1♥-3♣^(H+2)

3♣ (BUK strukturhopp+2) viser 11-13HFP^(RF) og 4-korts ♥. Kan ha en kortfarge (singleton/renons, og reléfargen spør). Hvis ÅH melder 3♥, har han MIN og NF (11-12HDP). (Tilsvarende Hopp+2 etter 1♠ er 3♦.) ÅH melder reléfargen (3♦) for å finne en eventuell singleton.

ÅH		SH
1♥	-	3♣ ^(H+2)
?		
3♦	= (Reléfargen) Spør etter singleton. GF.	
3♥	= MIN (11-12HFP). NF. SH bør passe med 11-12HP.	
3♠	= CUE (kan være kortfarge) i ♠. 15+HFP. Ber om CUE.	
3NT	= 15+HP, Bal kontraktforslag.	
4♣	= CUE (kan være kortfarge) i ♣. 15+HFP. Benekter CUE i ♠.	
4♦	= CUE (kan være kortfarge) i ♦. 15+HFP. Benekter CUE i ♣ og ♠.	
4♥	= MIN. 11+HFP, men har stikkpotensiale. Ingen kortfarge. Spillemelding.	
4♠	= Renons i ♠. 18-19HFP. ExRKCB.	
4NT	= RKCB.	
4♣	= Renons i ♣. 18-19HFP. ExRKCB.	
4♦	= Renons i ♦. 18-19HFP. ExRKCB.	

8.3.8.1 1♥ - 3♣ - 3♦

3♦ = (Reléfargen) Spør etter singleton. GF. NB! Hvis motparten dobler 3♣, vil xx være spørsmål etter singleton. (Svar: 3♦ = ♦x, 3♥ = ingen singleton, 3♠ = ♠x og 3NT = ♣x).

ÅH		SH
1♥	-	3♣
3♦	-	?
3♥	= 12-13HFP. Ingen singleton. (U)Bal MIN 11-12HFP. NF.	
3♠	= 12-13HFP. Singel ♠. Ber om CUE. Avslag = 4♥.	
3NT	= 12-13HFP ^{Bal} . Ingen singleton. Forslag til kontrakt.	
4♣	= 12-13HFP. Singel ♣. Ber om CUE. Avslag = 4♥.	
4♦	= 12-13HFP. Singel ♦. Ber om CUE. Avslag = 4♥.	

4♥	= 12-13HFP. Ingen singelton. UBal. 13+HFP NF .
4♠	= 12-13HFP. Renons i ♠. ExRKCB .
4NT	= RKCB.
5♣	= 12-13HFP. Renons i ♣. ExRKCB .
5♦	= 12-13HFP. Renons i ♦. ExRKCB .

8.3.8.2 1♥ - 3♣ - 3♥

3♥ = MIN (11-12HFP)^{NF}. SH passer med 11-12(/13 dårlige) HFP.

ÅH		SH
1♥	-	3♣
3♥	-	?
3♠	= 13-14HFP. CUE. Ber om CUE. Avslag = 4♥.	
3NT	= Ingen singelton. Bal 13+HFP. Forslag til kontrakt.	
4♣	= CUE/Singel ♣. Ber om CUE. Avslag = 4♥.	
4♦	= CUE/Singel ♦. Ber om CUE. Avslag = 4♥. Benekter CUE i ♣.	
4♥	= Ingen singelton. UBal. 13+HFP NF .	
4♠	= 12-13HFP. Renons i ♠. ExRKCB .	
4NT	= RKCB med ♥.	
5♣	= 12-13HFP. Renons i ♣. ExRKCB .	
5♦	= 12-13HFP. Renons i ♦. ExRKCB .	

8.3.9 1♥-3♦(H+3)

3♦ (BUK strukturhopp+3) viser 4-korts ♥ og 8-10HP. Benekter kortfarge. Meget svak SperreInv. (BUK strukturhopp+3 etter 1♠ er 3♥.)

ÅH		SH
1♥	-	3♦
?		
3♥	= 11-14HFP Spillemelding. Bør passes.	
3♠	= 15+HFP. Kortfarge i ♠ eller CUE. GF .	
3NT	= 18+HFP ^{Bal} . SH bør CUE hvis han ikke har MIN.	
4♣	= 15+HFP. Kortfarge i ♣ eller CUE. GF . Benekter CUE i ♠. GF .	
4♦	= 15+HFP. Kortfarge i ♦ eller CUE. GF . Benekter CUE i ♠/♣. GF .	

4♥	= 15+HFP. Ingen kortfarge. NF .
4♠	= 12-13HFP. Renons i ♠. ExRKCB .
4NT	= RKCB med ♥.
5♣	= 12-13HFP. Renons i ♣. ExRKCB .
5♦	= 12-13HFP. Renons i ♦. ExRKCB .
5♥	= Meld 6♥ med ♥HHxx.

8.3.10 1♥ - 3♥

3♥ viser 4+♥ og er en svært aggressiv Submin SPERR (3-6HFP). Det er grunn til å være forsiktig i sonen: 5-7HFP! ÅH passer eller sperrer videre. Submin SPERR etter 1♠ er 3♠.

ÅH		SH
1♥	-	3♥
?		
Pass	= 11-14HFP. Vi er mer enn høyt nok!	
3♠	= 15+HFP ^{GF} . Kortfarge i ♠. Ber om CUE/kortfarge under utgang.	
3NT	= 18+HFP ^{Bal} . SH bør CUE hvis han ikke har MIN.	
4♣	= 15+HFP ^{GF} . Kortfarge i ♣. GF .	
4♦	= 15+HFP ^{GF} . Kortfarge i ♦. GF .	
4♥	= 18+HFP. Ingen kortfarge. NF .	
4♠	= Renons i ♠. ExRKCB .	
4NT	= RKCB med ♥.	
5♣	= Renons i ♣. ExRKCB .	
5♦	= Renons i ♦. ExRKCB .	
5♥	= Meld 6♥ med ♥HHxx.	

8.3.11 1♥-3♠

Hopp direkte til 3♠ viser 4+♥ og renons i ♠. Meldingen er **GF** og ofte sleminviterende. ÅH bør CUE nedenfra hvis han har kontroller under 4♥. 1♥ - 5♣/♦ er renons i fargen og ExRKCB, mens 1♥ - 5♥ ber om 6♥ med ♥HHxxx.

ÅH		SH
1♥	-	3♠
?		
3NT	= HvileCUE. Benekter singleton. Ber om CUE opp til 4♥.	
4♣	= Singel ♣. GF .	
4♦	= Singel ♦. GF .	
4♥	= 11-14HP. Minimum og/eller bortkastede honnører i ♠. Spillemelding.	

4♠	= 1. ktr (♠E).
4NT	= RKCB.
5♣	= Renons. ExRKCB .
5♦	= Renons. ExRKCB .
5♥	= Meld 6♥ med ♥HHxx.

8.3.12 1♥-3NT

Hopp til 3NT viser 14-17HP Bal med max dobbel ♥ og ikke 4♠ [(3244/32(53)/22(54)/31(54)]. Med 11+ og en minorbasert hånd med 2♥^(UBal) bør han gå om 2♣ og vise «**Umulig M/Umulig Støtte**»: 1♥ - 2♣^(→♦) - 2♦ - 2♥/♠. [(12)55/(12)(64)].

ÅH		SH
1♥	-	3NT
?		
4♣		= 4+♣ og SlemInv. CUE i ♦/♠ tar imot. 4♥/4NT avslår.
4♦		= 4+♦ og SlemInv. CUE i ♠/♣ tar imot. 4♥/4NT avslår.
4♥		= Spillemelding.

8.4 Dialoger etter 1♠

Meldingsdialogene etter åpning 1♠ er veldig like forløpene etter 1♥. Det brukes overføringer på hele 2-trinnet, og hopp viser i prinsippet 4+♠ og forskjellige styrketyper (H+1, 2 og 3, Stenberg, Submin og renonsvisende hopp).

8.4.1 1♠-1NT

1NT etter 1♠ = 7-10HP NF, med max dobbel ♠. SH kan ha xx44/xx(54)/xx(64), eller 5-5 med 7-10HP. (Med 11+HP og en m-hånd melder SH imidlertid alltid 2♣^(→♦) = **BUK-overføring** til 2♦).

ÅH		SH
1♠	-	1NT
?		
2♣		= 11-17HP ^{RF} , 5♠ og 4+♣, UBal. (Kan være 15-17HP Bal med 3+♣ som nød- RF når ÅH ikke vet hvor man skal ennå). Kan passes av en Submin SH med 3+♣.
2♦		= 11-17HP ^{RF} , 5♠ og 4+♦, UBal.
2♥		= 11-17HP ^{NF} , 5♠ og 4+♥, UBal. Kan passes ned av en MIN SH.
2♠		= 11-14HP. 6+♠. NF .
2NT		= 15+HP ^(Bal Inv) : 3532. Kan ikke ha 5♠, 4♣/♦ og 2-2 (gjenmelding 2♣/♦).
3♣		= 15+HP. 5+♠ + 5+♣. UBal RF .
3♦		= 15+HP. 5+♠ + 5+♦. UBal RF .
3♥		= 15-17HP. 5+♠ og 5+♥. Inv med gode farger.

3♠	= 15+HP. 6+♠. Inv.
3NT	= 15+ ^{UBal} HP. 7+ gående ♠. Stort stikkpotensiale! og forslag til spillemelding.

8.4.2 1♠-2♣(->♦)

2♣(->♦) er obligatorisk **BUK-overføring** til 2♦ med 11+HP. SH har en **minordominert Inv/GF**, og benekter 3♥ og 4♠. ÅH skal **ALLTID** akseptere overføringen, for han går glipp av all info og mister kontrollen om han bryter overføringen. F.o.m. 3♣ er SH meldinger de samme som etter 1♣-2♠-2NT, 1♦-2♣ og 1♥-2♣-2♦. 2♥ og 2♠ (Umulig Major/Støtte) er et steg på veien og SH hopper over dette leddet med max singelton i åpningsfargen. 2NT/3♣/3♦ er Inv, mens høyere meldinger (fra 3♥ t.o.m. 3NT er GF. 4♣ og 4♦ er SlemInv med minst 6-4 i m.

8.4.2.1 1♠-2♣(->♦)-2♦

2♦ = et obligatorisk svar på 2♣.

ÅH		SH
1♠	-	2♣(->♦)
2♦	-	?
Pass	= Spillemelding.	
2♥	= «Umulig Major» = ♥xx, ber om 2♠.	
2♠	= «Umulig Støtte» = ♥Hx. (Krever 2NT med 11-12 HP)	
2NT	(U)Bal Inv med minst 4-4 i m: 3244, 31(54), 2155	
3♣	= UBal Inv med 6+♣. (Kan ha 4♦).	
3♦	= UBal Inv med 6+♦. (Kan ha 4♣).	
3♥	= UBal GF med 6+♣ ^(Komplementær) . Kun en farge. Max singel ♥.	
3♠	= UBal Inv med 6+♦ ^(Komplementær) . (Kan ha 4♣). Max singel ♥.	
3NT	= Minst 5-4 i m ^{UBal GF} : 22(54)/(12)55/11(65)/(01)65. Ikke SlemInv.	
4♣	= UBal GF med 6+♣ og 4+♦ (SlemInv).	
4♦	= UBal GF med 6+♦ og 4+♣ (SlemInv).	

8.4.2.2 1♠-2♣(->♦)-2♦-2♥

2♥ = Umulig Major: ♠xx. Hopper du over dette leddet har du max singel ♥. 2♠ = Obligatorisk svar.

ÅH		SH
1♥	-	2♣(->♦)
2♦	-	2♥
2♠	-	?
	2NT	= (U)Bal Inv med minst 4-4 i m: 3244, 1255
	3♣	= UBal Inv med 6+♣. (Kan ha 4♦).
	3♦	= UBal Inv med 6+♦. (Kan ha 4♣).

3♥	= UBal GF med 6+♣. Kun en farge.
3♠	= UBal GF med 6+♦. Kun en farge.
3NT	= Minst 5-4 i m ^{UBal GF} : 22(54)/(12)55/11(65)/(01)65. Kun GF.
4♣	= UBal GF med 6+♣ og 4+♦ (SlemInv).
4♦	= UBal GF med 6+♦ og 4+♣ (SlemInv).

8.4.2.3 1♠-2♣(->♦)-2♦-2♠

2♠ = Umulig Støtte: ♠Hx. Hopper du over dette leddet har du max singel ♥. 2NT = Obligatorisk svar med MIN (tar ikke imot Inv). Har du 13-14, bør du si noe annet.

ÅH		SH
1♥	-	2♣(->♦)
2♦	-	2♠
2NT	-	?
		3♣ = UBal Inv med 6+♣. (Kan ha 4♦).
		3♦ = UBal Inv med 6♦. (Kan ha 4♣). (Går som etter 3♣.)
		3♥ = UBal GF med 6+♣. Kun en farge. (Den videre dialog går som etter 3♣)
		3♠ = UBal GF med 6+♦. Kun en farge. (Den videre dialog går som etter 3♥)
		3NT = UBal GF med minst 5-4 i m: 22(54)/(12)55/11(65)/(01)65. Ikke SlemInv.
		4♣ = UBal GF med 6+♣ og 4+♦ (SlemInv).
		4♦ = UBal GF med 6+♦ og 4+♣ (SlemInv).

8.4.2.4 1♠-2♣(->♦)-2♦-2NT

2NT = (U)Bal Inv med minst 4-4 i m: (23)44, 22(54), (13)(54).

1♠	-	2♣(->♦)
2♦	-	2NT
?		
Pass		= Spillemelding.
3♣		= Spillemelding.
3♦		= Spillemelding.
3♥		= GF. Vis lengste minor.
	3♠	= Lengst i ♦ ^(Komplementær) .
	3NT	= Lengst i ♣ ^(Residuet) eller like lang.

3♠	= GF. Relé.			
3NT	= Balansert (23)44, 22(54).			
	4♣	= Vis lengste minor.		
		4♦	= Lengst i ♦ ^(Naturlig) .	
			4NT	= RKCB med ♦.
			5♣	= Spillemelding.
			5♦	= Spillemelding.
		4♥	= Lengst i ♣ ^(Komplementær) .	
			4NT	= RKCB med ♣.
			5♣	= Spillemelding.
	5♦		= Spillemelding.	
	4♦	= Setter ♦ som trumf ^(Naturlig) .		
	4♥	= Setter ♣ som trumf ^(Komplementær) .		
		4♠	= Obligatorisk	
	4NT	= RKCB med ♣.		
4♣	= Singel ♥			
	4♦	= Vis lengste minor.		
	4♥	= Lengst i ♣ ^(Komplementær) .		
	4NT	= RKCB med ♣.		
	4♠	= Lengst i ♦ ^(Komplementær) .		
	4NT	= RKCB med ♦.		
4♦	= Singel ♠ og lengst i ♦ ^(Naturlig) .			
	4NT	= RKCB med ♦.		
4♥	= Singel ♠ og lengst i ♣ ^(Komplementær) .			
	4NT	= RKCB med ♣.		
3NT	= Spillemelding.			

8.4.2.5 1♠-2♣^(→♦)-2♦-3♣

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.2.](#)

8.4.2.6 1♠-2♣^(→♦)-2♦-3♦

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.3.](#)

8.4.2.7 1♠-2♣^(→♦)-2♦-3♥

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.4.](#)

8.4.2.8 1♠-2♣(->♦)-2♦-3♠

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.5.](#)

8.4.2.9 1♠-2♣(->♦)-2♦-3NT

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.6.](#)

8.4.2.10 1♠-2♣(->♦)-2♦-4♣

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.7.](#)

8.4.2.10.1 1♠-2♣(->♦)-2♦-4♦

Denne dialogen er fullt ut beskrevet under 1♣ - 2♠ - 2NT. [Se 8.1.7.8.](#)

8.4.3 Brudd på overføring

Brudd på overføring til 2♦ bør være relativt sjelden kost. Selv med singel ♦ bør man la seg overføre.

ÅH	SH
1♠	- 2♣(->♦)
?	
2♥	= NB! Brudd på overføring ^(RF) . 6+♠ og 4+♥ (ZAR). 8-12HP. Max singel ♦.
2♠	= NB! Brudd på overføring ^(NF) . 6+♠ og 11-14HP. Max singel ♦.
2 NT	= NB! Brudd på overføring ^(RF) . 5+♠, og 18-19HP.
3♣	= 11-12HP og 6+♣ eller 6+♦ ^{PRI} .
3♦	= Hvilken minor? 3♥ = ♣ (Komplementær). 3♠ = ♦ (Komplementær).
3♦	= 0-6HP ^(Submin) og 6+♦. (Ville ha passet ned 2♦ som svar på 2♣!)
3♥	= ♠xx og 11+HP ^{1.PRI} . (Etter åpning 1♥ viser meldingen 3♥: ♠Hx).
3♠	= ♠Hx og 11+HP ^{1.PRI} . (Etter åpning 1♥ viser meldingen 3♠: ♠xx).
3NT	= Spillemelding.
4♣	= 11-12HP ^{PRI} og 6+♣, oftest MIN. Benekter ♠Hx/xx Advarsel.
4♦	= 11-12HP ^{PRI} og 6+♦, oftest MIN. Benekter ♠Hx/xx Advarsel.
4♥	= 5♥, og 5+♠. Zar. For spill (MIN).
4♠	= Renons (/1. ktr.) i ♠, og minst ♠xx. Ikke 6+♣/♦, men sterk sleminvitt.
4NT	= Kvantitativ sleminvitt uten ♠Hx/xx og uten 6+♣/♦.
3♣	= NB! Brudd på overføring ^(NF) . Viser: 6+♠ og 5+♣ (en ekstrem ZAR). 8-12HP.
3♦	= NB! Brudd på overføring ^(NF) . Viser: 6+♠ og 5+♦ (en ekstrem ZAR). 8-12HP.
3♥	= NB! Brudd på overføring ^(GF) . Viser: 6+♠ og 5+♥ (en ekstrem ZAR). 8-12HP.
3♠	= NB! Brudd på overføring ^(GF) . 7+♠ og 15+HP. Mild SlemInv.

3NT	= NB! Brudd på overføring^(GF) . Viser 7+ gående ♠, og 15+HP. Mild SlemInv SH melder:	
Pass	= Spillemelding.	
4♠	= Hvor mange ♥?	
	4♦ = 7-kort.	
	4♥ = 8-kort. Osv. Etter dette er ny farge CUE og 4NT RKCB.	
4♦	= Cue.	

8.4.4 1♠-2♦^(♥)

Når SH melder 2♦^(♥) over ÅHs 1♠, viser han nesten alltid 5+♥ og 11+HP^{INV+}. 2 Unntak: 1) 6-10HP, 6+♥ og singel/renons i ♠. 2) 6-10HP, 4+♥ og Canapé i ♣/♦. Med 14+HP, kan SH ha hva som helst. ÅH skal enten melde 2♥ = 3+♥ eller 2♠ (som benekter 3-korts ♥).

8.4.4.1 1♠-2♦^(♥)-2♥

2♥ bekrefter 3+♥ hos ÅH, og viser normalt 11-14HFP.

ÅH		SH
1♠	-	2♦ ^(♥)
2♥	-	?
Pass	= Submin Spillemelding.	
2♠	= 5+♥, 3♠ og 11-13HFP. Dobbeltilpasning og Inv.	
	2NT	= Kunstig GF
	3♣	Obligatorisk.
	3♦	= 11-12HP ^(GF) , 3♥ og 5+♠.
	3♥	= 11-12HFP ^(GF) , 4♥ og 5+♠.
	3♠	= 13-14HFP ^(GF) , 4♥ og 5+♠. (dobbeltilp.). Ber om CUE.
	3NT	CUE.
	4♣	= 13-14HP 3♥ og 5+♠. Forslag til spillemelding.
	4♦	= Kort ♣ med 4♥ og 5+♠. Sleminvitt. Avslag: 4♥/♠.
	4♥	= Kort ♦ med 4♥ og 5+♠. Sleminvitt. Avslag: 4♥/♠.
	4♠	= Spillemelding. 4+♥.
	4NT	= Spillemelding. 3♥, 6+♠ og ikke sleminteressert. = RKCB med ♠ som trumf.
	3♣	= 11-13HFP ^{INV} med 4♥, 5+♠ og kort ♣.
	3♦	= 11-13HFP ^{INV} med 4♥, 5+♠ og kort ♦.
	3♥	= 11-13HFP ^{INV} med 4♥ og 5+♠.
	3♠	= 11-13HP ^{INV} med 6+♠ og 3♥.
	3NT	= Spillemelding
	4♣	= Renons i ♣ og SlemInv i ♥. Ber om Cue.
	4♦	= Renons i ♦ og SlemInv i ♥. Ber om Cue.
	4♥	= Spillemelding med 3♥ og 5♠.

	4♠	= Spillemelding med 6 gode ♠ og 3♥.
	4NT	= RKCB med ♥ som trumf.
2NT		11-13HFP. 4♥ og max dobbel ♠. Inv.
3♣		11-13HFP. Canapé i ♣. 4♥ og max dobbel ♠. Inv.
3♦		11-13HFP. Canapé i ♦. 4♥ og max dobbel ♠. Inv.
3♥		11-13HFP. 5+♥ og max dobbel ♠. Inv.
3♠		11-13HFP. 4♥ og 3♠. Inv.
3NT		14+HP. 4♥, max 2♠. Bal Spillemelding.
4♣		14+HP. Kort ♣. 5+♥. SlemInv.
4♦		14+HP. Kort ♦. 5+♥. SlemInv.
4♥		Spillemelding.
4♠		Spillemelding.

8.4.4.2 1♠-2♦^(♥)-2♠

2♠ viser 6+♠, max dobbel ♥ og max 14 HP. Normalt det ÅH sier når han ikke har 3♥.

ÅH		SH
1♠	-	2♦ ^(♥)
2♠	-	?
2NT		11-13HFP. 5♥ og max dobbel ♠. Bal Inv.
3♣		11-13HFP. Canapé i ♣. 5+♥ og max dobbel ♠. Inv.
3♦		11-13HFP. Canapé i ♦. 5+♥ og max dobbel ♠. Inv.
3♥		11-13HFP. 5+♥ og max dobbel ♠. Inv.
3♠		11-13HFP. 4♥ og 3♠. Inv.
3NT		14+HP. 4♥ og max 2♠. Bal Spillemelding.
4♣		14+HP. Kort ♣. 3+♠. SlemInv.
4♦		14+HP. Kort ♦. 3+♠. SlemInv.
4♥		Spillemelding.
4♠		Spillemelding.

8.4.5 1♠ - 2♥^(→♠)

2♥^(→♠) = 11+HP, og 3♠ med a) 3-6HFP, b) 11+HFP^(Inv) eller c) 14+HFP^(GF). (NB! Ikke 7-10HP^{NF} med 3♥ - vises med 1♥ - 2♥). ÅH skal si 2♥ uansett hva han har, for SH kan være Submin.

8.4.5.1 1♠-2♥^(→♠)-2♠

2♠ = 11+ HFP. NF mot en Submin SH (3-6HFP), men er RF^(Inv) hvis SH har 11+HP og GF hvis SH har 14+HP. Setter opp ROMEX^{Lang} og Stenberg (14+ med 3-korts ♠-støtte).

ÅH		SH
1♠	-	2♥ ^(→♠)
2♠	-	?

Pass	= 3-6HFP: Submin med 3♠.
2NT	= 14+HFP: Stenberg. GF med 3♠. Utvikling som etter 1♠ - 2NT ^(PRI) .
	3♣ = Sidefarge
	3♦ = Sidefarge
	3♥ = Sidefarge
	3♠ = Ingen sidefarge, men tillegg.
	3NT = Ingen sidefarge, men Bal. Forslag til spillemelding.
3♣	= 11-13HFP: ROMEX ^{Lang} . Inv med 3♠ og 4+♣ ^{Naturlig} . Avslag = 3♠.
3♦	= 11-13HFP: ROMEX ^{Lang} . Inv med 3♠ og 4+♦ ^{Naturlig} . Avslag = 3♠.
3♥	= 11-13HFP: ROMEX ^{Lang} . Inv med 3♠ og 4+♥ ^{Naturlig} . Avslag = 3♠.
3♠	= SPERR .
3NT	= 14+HP. Forslag til spillemelding.
4♣	= GF med renons i ♣.
4♦	= GF med renons i ♦.
4♥	= GF med renons i ♥.
4♠	Spillemelding. Tror ikke på slem.

Kun med 18+ HFP kan SH bryte overføringen til 2♠. SH vil da eventuelt «advare» gjennom billigste retur til trumffargen med en dårlig Submin:

8.4.5.2 1♠-2♥(->♠)-2NT+

ÅH		SH
1♠	-	2♥(->♠)
?		
2NT	Innledning til ROMEX ^{Lang}	
	3♣	= OK
	3♦	= ROMEX ^{Lang} . Inv med 3♠ og 4♦ ^(Naturlig) . Avslag = 3♠.
	3♥	= ROMEX ^{Lang} . Inv med 3♠ og 4♥ ^(Naturlig) . Avslag = 3♠.
	3♠	= ROMEX ^{Lang} . Inv med 3♠ og 4♣ ^(Residuet) . Avslag = 3♠.
3♣	= ROMEX ^{kort} (Singel ♣). 18+ ^{HFP(Naturlig Inv)} .	
3♦	= ROMEX ^{kort} (Singel ♦). 18+ ^{HFP(Naturlig Inv)} .	
3♥	= ROMEX ^{kort} (Singel ♥). 18+ ^{HFPInv (Residuet)} .	
3♠	= SPERR i ♠. 11-12HFP. NF med lang ♠.	
3NT	= 18+HFP. Bal med 5♥-3-3-2 eller 5-4♣/♦-2-2). Ser mange stikk. NF .	
4♣	= 18+HFP. Renons i ♣. GF og ber om CUE.	
4♦	= 18+HFP. Renons i ♦. GF og ber om CUE.	

4♥	= 18+HFP. Renons i ♥. GF.
4♠	= 18+HFP. Spillemelding. Ingen kortfarge. Ikke sleminteressert.

8.4.6 1♠ - 2♠

Direkte støtte til 2♠ viser 7-10HFP og 3+ korts ♠. NF. Setter opp ROMEX^{kort/lang} på ÅH^{PRI}.

ÅH		SH	
1♠	-	2♠	
?			
2NT	= 15+ HFP. Innledning til ROMEX ^{Lang} .		
	3♣	= Javel.	
	3♦	= 15+HFP ^(Naturlig) . ROMEX ^{Lang} i ♦ (4+♦)	
	3♥	= 15+ HFP ^(Naturlig) . ROMEX ^{Lang} i ♥ (4+♥)	
	3♠	= 15+ HFP ^(Residuet) . ROMEX ^{Lang} i ♠ (4+♠)	
3♣	= 15+ HFP ^(Naturlig) . ROMEX ^{Kort} i ♣ (Singel ♣).		
3♦	= 15+ HFP ^(Naturlig) . ROMEX ^{Kort} i ♦ (Singel ♦).		
3♥	= 15+ HFP ^(Residuet) . ROMEX ^{Kort} i ♠ (Singel ♠).		
3♠	= 11-14HFP. SPERR. NF.		
3NT	= 15+HFP ^{UBal} med 7 gående ♠. Forslag til kontrakt.		
4♣	= 15+ HFP ^{UBal} . Renons i ♣ ^{GF} . Ber om CUE. Avslag: 4♠.		
4♦	= 15+ HFP. Renons i ♦ ^{GF} . Ber om CUE. Avslag: 4♠.		
4♥	= 15+ HFP. Renons i ♥ ^{GF} . Avslag: 4♠.		
4♠	= 18-19HFP. Spillemelding. Ingen kortfarge. Ikke sleminteressert.		
4NT	= 18-19 HFP. RKCB med ♠ som trumf.		

8.4.7 1♠ - 2NT

Hopp til 2NT (**Stenberg**) viser 14+HFP GF med minst 4-korts ♠, og benekter renons (direkte dobbelthopp i ny farge^{PRI}). ÅH viser sidefarge på 3-trinnet^{PRI} hvis han har det. Etter svar på 2NT melder SH singelton hvis han har det. Hvis ikke, sier han 3♠/3NT, og ÅH kan vise singelton/CUE. 3NT viser tillegg (13+ gode HFP) og benekter singelton. Hopp til 4♠ er forslag til spillemelding og viser kun en «død» MIN (x5xx og 11-12HFP), (kan ha sidefarge),

8.4.7.1 1♠ - 2NT - 3♣

3♣ = 5+♠, 4+♣ og tillegg. (Med MIN hopper du til 4♠).

ÅH		SH	
1♠	-	2NT	
3♣	-	?	
3♦	= Singelton. Aksepterer ♣ som foreløpig trumf.		

	3♥	= Singelton med ♣ som trumf.	
	3♠	3NT	Tillegg. Ber om CUE.
			= Hvilke CUE uten CUE i ♣.
			4♣ = CUE.
			4♦ = CUE.
			4♥ = CUE.
	4♠ = Spillemelding.		
	3♠	= Tillegg. ♠ er trumf. Ingen kortfarge. Ber om CUE.	
3NT	= Benekter singelton. Bal forslag.		
4♣	= ♣ er trumf. Ber om CUE.		
4♦	= Singelton med ♣ som trumf.		
4♥	= Renons med ♣ som trumf.		
4♠	= Spillemelding		
4NT	= RKCB med ♣ som trumf.		
5♣	= Forslag til Spillemelding.		
3♥	= Singelton. Aksepterer ♣ som foreløpig trumf. Setter opp 6ERKCB.		
3♠	= ♠ (og ikke ♣) er trumf. Ber om singelton. (3NT = Ingen kortfarge).		
3NT	= Benekter singelton. Tillegg. ♣ er trumf. Ber om CUE.		
4♣	= Bekrefter at ♣ er trumf. Ber om CUE.		
4♦/♥	= Kortfarge med ♣ som trumf.		
4♠	= Forslag til Spillemelding.		

8.4.7.2 1♠ - 2NT - 3♦

3♦ = 5+♠, 4+♦ og tillegg. (Med MIN hopper du til 4♥). For utvikling: se 1♠ - 2NT - 3♣.

8.4.7.3 1♠ - 2NT - 3♥

3♥ = 5+♠, 4+♥ og tillegg. (Med MIN hopper du til 4♥). For utvikling: se 1♠ - 2NT - 3♣.

8.4.7.4 1♠ - 2NT - 3♠

3♠ = 6+♠ og tillegg. Ingen sidefarge.

ÅH		SH
1♠	-	2NT
3♠	-	?
3NT	= Forslag til spillemelding.	
4♣	= Singel ♣.	
4♦	= Singel ♦.	
4♥	= Singel ♥.	
4♠	= Spillemelding.	
4NT	= RKCB med ♠ som trumf.	

8.4.7.5 1♠ - 2NT - 3NT

3NT = HvileCUE. GF. Benekter 4-korts sidefarge. Tillegg. Ber om CUE. Avslag: 4♠.

ÅH		SH
1♠	-	2NT
3NT	-	?
4♣	= Singel ♣. SlemInv. Ber om CUE. (Avslag: 4♠).	
4♦	= Singel ♦. SlemInv. Ber om CUE. (Avslag: 4♠).	
4♥	= Singel ♥. SlemInv. Ber om CUE. (Avslag: 4♠).	
4♠	= Spillemelding.	
4NT	= RKCB med ♠.	

8.4.8 1♠ - 3♣^(H+1)

3♣ (BUK Strukturhopp+1) viser 4+♠, en singelton ett eller annet sted (tangentbudet spør) og 7-10HFPINV. Meldingen er en meget lett Inv. Tilsvarende hopp+1 etter 1♥ er 2♠.

8.4.8.1 1♠ - 3♣^(H+1) - 3♦

3♦ = Spørsmål etter singelton. (Hvis motparten dobler 3♣, vil xx bli spørsmål etter singelton.) SH melder:

3♥	= Singel ♥ ^(Naturlig) .
3♠	= Singel ♦ ^(Komplementær) .
3NT	= Singel ♣ ^(Residuet) .

8.4.8.2 1♠ - 3♣^(H+1) - 3♥+

ÅH		SH
1♠	-	3♣ ^(H+1)
?		
3♥	= Naturlig ^{RF} : 5+♠ og 4+♥. Ikke MIN (da sier du 3♠).	
3♠	= Spillemelding. MIN.	
3NT	= 15+HP ^{Bal} . Mange stikk. Kontraktforslag.	
4♣	= 15+HFP ^{GF} . Splinter ^{Naturlig} (max singel ♣). Ber om CUE. Avslag: 4♠.	
4♦	= 15+HFP ^{GF} . Splinter ^{Naturlig} (max singel ♦). Ber om CUE. Avslag: 4♠.	
4♥	= 15+HFP ^{GF} . Splinter ^{Naturlig} (max singel ♥). Ber om CUE. Avslag: 4♠.	
4♠	= Spillemelding. Ikke sleminteressert.	

8.4.9 1♠ - 3♦^(H+2)

3♦ (BUK Strukturhopp+2) viser 4+♠, en mulig singelton ett eller annet sted (tangentbudet spør) og 11-13HFP^{TNV}. Meldingen er en sterk Inv, men det er mulig å stoppe i 3♠. ÅH viser 11-12HFP ved å si nettopp 3♠, og med en ikke MAX Inv passerer SH. Tilsvarende Hopp+2 etter 1♥ er 3♣. 3♥ = Spørsmål etter mulig singelton^{GF}. (Hvis motparten dobler 3♣, vil xx bli spørsmål etter mulig singelton.

ÅH		SH
1♠	-	3♦ ^(H+2)
?		
3♥		= (Reléfargen) Spør etter singelton. GF.
3♠		= MIN (11-12HFP). NF. SH bør passes med 11-12HP hos SH.
3NT		= 15+HP, Bal forslag til spillemelding.
4♣		= CUE (kan være kortfarge) i ♣. 15+HFP.
4♦		= CUE (kan være kortfarge) i ♦. 15+HFP. Benekter CUE i ♣.
4♥		= CUE (kan være kortfarge) i ♥. 15+HFP. Benekter CUE i ♣ og ♦.
4♠		= MIN. 11+HFP, men har stikkpotensiale. Ingen kortfarge. Spillemelding.
4NT		= RKCB.
4♣/♦		= Renons i ♣/♦. 18-19HFP.

8.4.9.1 1♠ - 3♦^(H+2) - 3♥^(GF)

ÅH		SH
1♠	-	3♦ ^(H+2)
3♥ ^(GF)	-	?
3♠		= Ingen singelton.
3NT		= Singel ♥ ^(Residuet) . Ny farge = CUE. 4♠ = Spillemelding. 4NT = RKCB.
4♣/♦		= Singel ♣/♦ ^(Naturlig) . Ny = CUE. 4♠ = Spillemelding. 4NT = RKCB.

8.4.9.2 1♠ - 3♦^(H+2) - 3♠+

ÅH		SH
1♠	-	3♦ ^(H+2)
?		
3♠		= Spillemelding. MIN.
3NT		= 15+HP ^{Bal} . Mange stikk. Kontraktforslag.
4♣		= 15+HFP ^{GF} . Splinter ^(Naturlig) (max singel ♣). Ber om CUE. Avslag: 4♠.
4♦		= 15+HFP ^{GF} . Splinter ^(Naturlig) (max singel ♦). Ber om CUE. Avslag: 4♠.
4♥		= 15+HFP ^{GF} . Splinter ^(Naturlig) (max singel ♥). Ber om CUE. Avslag: 4♠.
4♠		= 15+HFP ^{NF} . Spillemelding. Ingen kortfarge. Ikke slemambitiøs.

8.4.10 1♠ - 3♥^(H+3)

3♥^(H+3) (BUK strukturhopp+3) viser 7-10HFP^(RF), 4-korts ♠ og benekter singleton/renons. Majorsystemets nest dårligste SperreInv! (Bare 1♠ - 3♠ er dårligere).

ÅH		SH
1♠	-	3♥ ^(H+3)
?		
3♠	= Spillemelding (11-14HFP). Bør passes.	
3NT	= 18+HFP eller 15+HFP og 7 gående ♠. Mild SlemInv. CUE tar imot.	
4♣	= 15+HFP. Kortfarge i ♣ eller CUE ^{GF} .	
4♦	= 15+HFP. Kortfarge i ♦ eller CUE ^{GF} . Benekter CUE i ♣.	
4♥	= 15+HFP. Kortfarge i ♥ eller CUE ^{GF} . Benekter CUE i ♣/♦.	
4♠	= 15+HFP. Spillemelding.	
4NT	= 18+HFP. RKCB med ♠.	

8.4.11 1♠ - 3♠

3♠ viser 4+♠ og er en svært aggressiv Submin SPERR (3-6HFP).

ÅH		SH
1♠	-	3♠
?		
Pass	= Spillemelding.	
3NT	= Tillegg, 18+HFP ^{Bal} eller 15HFP og 7 gående ♠. Ber om CUE opp t.o.m. 4♥.	
4♣	= CUE i ♣. GF. Ber om CUE under utgang.	
4♦	= CUE i ♦. GF. Ber om CUE under utgang. Benekter CUE i ♣.	
4♥	= CUE i ♥. GF. Benekter CUE i ♣/♦.	
4♠	= 15+HFP. Spillemelding. (Kan være SPERR.)	
4NT	= 18+HFP. RKCB med ♠.	

8.4.12 Dialoger etter 1NT

8.4.12.1 1NT - 2♣

2♣ fra SH er «Drop-Dead Stayman». ÅH skal kun melde 2♦/♥/♠. 2♣ fra SH er normalt minst Inv,

8.4.12.1.1 1NT - 2♣ - 2♦

2♦ = Ikke 4-korts M.

ÅH		SH
1NT	-	2♣
2♦	-	?
Pass	= Beste kontrakt.	

2♥	= «Drop-Dead» ^(NF) . Minst 4-4 i M. Krever pass med minst 3-korts ♥.		
Pass	= ♥xxx(x).		
2♠	= 3♠ og maks dobbel ♥ ^(NF) .		
2♠	= «Drop-Dead» ^(NF) . Krever pass med minst 3-korts ♠.		
Pass	= Minst ♠xxx.		
2NT	= Maks dobbel ♠ og minst 4-3 i m		
3♣	= Maks dobbel ♠ og 5+♣.		
3♦	= Maks dobbel ♠ og 5+♦.		
2NT	= Bal Inv. 8-9HP		
3♣	= Ny søkemelding ^(GF) . (Minst mild SlemInv i en m):		
3♦	= 5-korts m.		
	3♥	Hvor?	
		3♠	= i ♦ (korresponderende).
		3NT	= i ♣ (residuet).
3♥	2344		
3♠	3244		
3NT	33(43)		
4♣	= 6♣		
	4♦		= CUE.
	4♥		= CUE.
	4♠		= CUE.
4♦	4NT		= For play.
	= 6♦.		
	4♥		= CUE.
	4♠		= CUE.
	4NT		= For play.
3♦	= 3-3-4-3/3-3-3-4 med 4-korts minor. GF og lett SlemInv. Med 4+ i minst en minor og max, bør ÅH spørre etter minoren:		
3♥	= Hvilken minor da?		
	3♠		= ♦ (korresponderende)
	3NT		= ♣ (residuet)
3♥	= 4-korts ♥ og 5-korts ♠. GF. «Smolen».		
3♠	= 4-korts ♠ og 5-korts ♥. GF. «Smolen».		
3NT	= Spillemelding. Lette etter 4-4 i minst en M.		

8.4.12.1.2 1NT - 2♣ - 2♥

2♥ = 4-korts ♥. Kan også ha 4♠.

ÅH		SH
1NT	-	2♣
2♥	-	?

Pass	= Beste kontrakt.
2♠	= Stoppmelding (Drop-Dead) ^(NF) . Krever pass med minst 3-korts ♠.

	2NT	= Maks dobbel ♠ og minst 3+♣ + 3+♦.	
	3♣/♦	= Maks dobbel ♠ og 5+♣/♦.	
2NT	= Bal Inv. 8-9HP		
3♣	= Ny søkemelding ^(GF) etter 4♦/♠/ og 5♣/♦:		
	3♦	= 5-korts m i tillegg til 4♥.	
	3♥	= Hvor da?	
	3♠	= ♦ (korresponderende)	
	3NT	= ♣ (residuet).	
	3♥	= 4-korts ♣/♦ i tillegg til 4♥.	
	3♠	= SlemInv. Hvilken m?	
	3NT	= Spillemelding. MIN. Avslag på SlemInv.	
	4♣	= ♣.	
	4♦	= CUE.	
	4♥	= CUE.	
	4♠	= CUE.	
	4NT	= Spillemelding.	
	4♦	= ♦. SH kan CUE M med ♦ eller melde 4NT som spillemelding.	
	3NT	= Spillemelding.	
	3♠	= 4-korts ♠ i tillegg til 4♥.	
	3NT	= Intet mer å fortelle, dvs 3-4-3-3.	
3♦	= 5-korts ♦ og 4♠. GF og lett SlemInv. Ber om CUE med ♦-tilpass.		
3♥	= Setter ♥ som trumf. Inv.		
3♠	= Splinter med singel ♠ og 4♥. GF. Ber om CUE.		
3NT	= Spillemelding. Lette etter 4-4 i ♠.		
4♣	= CUEbid med 4+♥ og 1./2. ktr. GF. Ber om CUE.		
4♦	= CUEbid med 4+♥ og 1./2. ktr. GF. Ber om CUE.		
4♥	= Spillemelding. Ikke sleminteressert.		
4♠	= Renons med 4♥. Exclusion RKCB.		

8.4.12.1.3 1NT - 2♣ - 2♠

2♠ = 4-korts ♠. Kan ikke ha 4♥.

ÅH		SH
1NT	-	2♣
2♥	-	?
Pass	= Beste kontrakt.	
2NT	= Bal Inv. 8-9HP	
3♣	= Ny søkemelding ^(GF) .(Minst mild SLEM Inv i en m):	
	3♦	= 5-korts m i tillegg til 4♠.
	3♥	= Hvor da?
	3♠	= ♦ (korresponderende)
	3NT	= ♣ (residuet).

3♥	= 4-korts ♣ i tillegg til 4♠ (korresponderende).	
	Ny farge = CUE med vist minor. 3NT = Spillemelding.	
	3♠	= 4-korts ♦ i tillegg til 4♠ (korresponderende).
		Ny f
3NT	= Spillemelding	
3NT	= Intet mer å fortelle, dvs 4-3-3-3	
3♦	= 5-korts ♦ og 4♠. GF og lett slem-Inv. Ber om CUE med ♦-tilpass.	
3♥	= GF. CUE med 4♠.	
3♠	= Setter ♠ som trumf. Inv.	
3NT	= Spillemelding. Lette etter 4-4 i ♥.	
4♣/♦/♥	= CUEbid med 4+♠ og 1./2. ktr. GF. Ber om CUE.	
4♠	= Spillemelding. Ikke sleminteressert.	

8.4.13 1NT - 2♦ (->♥)

2♦^(->♥) er overføring til 2♥ med 5+♥. Med 4-korts ♥-støtte melder ÅH 3♥ med MIN og 2NT med MAX.

8.4.13.1 1NT - 2♦ (->♥) - 2♥

2♥ = Ja vel. Sier intet om styrken, men er obligatorisk med max 3♥ eller MIN.

ÅH		SH
1NT	-	2♦ ^(->♥)
2♥	-	?
2♠	= 5♥ + 4♠ og Inv. Med kravhånd og 5-4 i M går du om 2♣ (Smolen).	
2NT	= Inv med 5-korts ♥.	
3♣	= RF med 5♥ + 4+♣. Minst Inv. Tempokrav til 3♥.	
3♦	= RF med 5♥ + 4+♦. Minst Inv. Tempokrav til 3♥.	
3♥	= Inv med 6♥.	
3♠	= Minst 5-5 i M. ÅH melder 3NT uten tilpass (2-2-4-5/2-2-5-4), melder utgang med MIN og 3+♥/♠, 4♣ med tillegg og tilpass i ♥ og 4♦ med tillegg og tilpass i ♠.	
3NT	= GF med 5♥.	
4♣/♦	= Kortfarge i ♣/♦ med 6+♥. Ber om CUE. (4NT = RKCB).	
4♥	= Spillemelding med 6+♥. Ikke sleminteresse.	
4NT	= RKCB med ♥. Ingen kortfarge.	
4♠	= Renons i ♠ med 6+♥. (ExRKCB).	
5♣	= Renons i ♣ med 6+♥. (ExRKCB).	
5♦	= Renons i ♦ med 6+♥. (ExRKCB).	

8.4.13.2 1NT - 2♦ (->♥) - 2♠+

ÅH		SH
1NT	-	2♦(->♥)
?		
2♠	=	NB! Bryter overføringen: 4♥ + 4♠. MAX.
2NT	=	NB! Bryter overføringen: 4♥, 3-3-3 og MAX.
3♣	=	NB! Bryter overføringen: 4♥ + 4♣. MAX.
3♦	=	NB! Bryter overføringen: 4♥ + 4♦. MAX.
3♥	=	NB! Bryter overføringen: 4♥. MIN. NF.
3NT	=	NB! Bryter overføringen: 4♥. MAX. Kontraktforlag med dårlig ♥.
4♥	=	NB! Bryter overføringen: 4♥. MED/MAX. Ingen sleminteresse.

8.4.13.3 1NT - 2♥(->♠)

2♥(->♠) er overføring til ♠ med 5+♠. Med 4-kort ♠-støtte meldes 3♠ med MIN og 2NT med max.

8.4.13.3.1 1NT - 2♥(->♠) - 2♠

2♠ = Ja vel. Sier ingenting om styrken, men max 3♠.

ÅH		SH
1NT	-	2♥(->♠)
2♠		?
2NT	=	Inv med 5♠. Kan også ha 4-korts ♥. ÅH tar med seg 3♥ ved aksept av Inv:
3♣	=	-aksept av Inv med 3+♠ og 4♣. NF.
3♦	=	-aksept av Inv med 3+♠ og 4♦. NF.
3♥	=	4-korts ♥ og 2/3♠. Aksept av Inv.
3♠	=	3+♠. Vil spille 3♠ heller enn 2NT. Tar ikke imot Inv.
3NT	=	Ikke 4♥ og max 2♠, men tar imot Inv.
4♣	=	CUE med 3♠. God hånd. GF.
4♦	=	CUE med 3♠. God hånd. GF.
4♠	=	Tar imot Inv med 3♠. Ingen sleminteresse.
3♣/♦	=	RF med 5♠ + 4♣/♦. Inv+.
3♥	=	Inv med 5♠ + 4♥.
3♠	=	Inv med 6+♠.
3NT	=	GF med 5♠. ÅH bør passe med 2♠ og melde 4♠ med 3♠.
4♣/♦/♥	=	Kortfarge i ♣/♦/♥ ^(Naturlig) 6+♠. Ber om CUE. (4NT = RKCB).
4♠	=	6+♠. Spillemelding. Ingen sleminteresse.
4NT	=	RKCB med ♠. Ingen kortfarge.
5♣	=	Renons i ♣ med 6+♠. (ExRKCB).
5♦	=	Renons i ♦ med 6+♠. (ExRKCB).
5♥	=	Renons i ♥ med 6+♠. (ExRKCB).

8.4.13.3.2 1NT - 2♥(->♠) - 2NT+

ÅH kan bryte overføringen med 4-korts ♠ og MAX (unntagen 3♠):

ÅH		SH
1NT	-	2♥(->♠)
?		
2NT	= NB! Bryter overføringen: 4♠ og MAX.	
3♣	= NB! Bryter overføringen: 4♠, 5♣ og MAX (4-2-2-5).	
3♦	= NB! Bryter overføringen: 4♠, 4♦ og MAX. (4-2-5-2).	
3♥	= NB! Bryter overføringen: 4♠ + 4♥ og MAX. (4-4-3-2/4-4-2-3).	
3♠	= NB! Bryter overføringen: 4+♠. MIN.	
3NT	= NB! Bryter overføringen: 4♠, MAX. Kontraktforlag med dårlig ♠.	
4♠	= NB! Bryter overføringen: 4♠. MAX. Gode 5♣/♦ og meget gode honnører!	

8.4.14 1NT - 2♠(->m)

2♠(->m) er overføring til en eller begge minorfargene (oftest svak, men kan også være sterk). ÅH melder 2NT med lengst i ♦ (3♣/3♦ er deretter spillemelding) og 3♣ med lengst i ♣ eller like lang i begge minorfargene. (Pass/korrigerings til 3♦ er deretter spillemelding.)

8.4.14.1 1NT - 2♠(->m) - 2NT

2NT viser lengst i ♦.

ÅH		SH
1NT	-	2♠(->m)
2NT	-	?
Pass	= Spillemelding (sjelden).	
3♣	= Spillemelding.	
3♦	= Spillemelding.	
3♥	= CUE med ♦ som akseptert trumf. (Bekrefter 5+♦.)	
3♠	= CUE med ♦ som akseptert trumf. (Bekrefter 5+♦.)	
3NT	= Spillemelding. Kun mild sleminteresse	
	4♣	= Minst 4♣ + MAX.
	4♦	= 4+♣. CUE med ♣.

	4♥	= 4+♣. CUE med ♣.		
	4♠	= 4+♣. CUE med ♣.		
	4NT	= RKCB med ♣.		
		5NT	= Generell StoreslemsInv.	
			6♣	= Ingenting ekstra.
			6♦	= Sikre ekstra stikk (♦KDknx).
			6♥	= Sikre ekstra stikk (♥KDknx).
			6♠	= Sikre ekstra stikk (♠KDknx).
			6NT	= Spillemelding.
		7♣	= 2 konger i sidefargene.	
		5♣	= Avslag. Forslag til kontrakt.	
	4♦	= Minst 4♦ + MAX.		
	4♥	= 4+♦. Cue med ♦.		
	4♠	= 4+♦. Cue med ♦.		
	4NT	= RKCB i ♦.		
	5♣	= 4+♦. Cue med ♦.		
		5NT	= Generell StoreslemsInv	
			6♣	= Sikre ekstra stikk (♣KDknx).
			6♦	= Ingenting ekstra.
			6♥	= Sikre ekstra stikk (♥KDknx).
			6♠	= Sikre ekstra stikk (♠KDknx).
6NT	= Spillemelding.			
	7♦	= 2 konger i sidefargene.		
	5♣	= Avslag. Forslag til kontrakt.		
4♣	= SlemInv med minst 4-korts ♣.			
	4♦	= Max 3♣, men 4+♦.		
		4♥	= 4+♦. Cue med ♦.	
		4♠	= 4+♦. Cue med ♦.	
		4NT	= Avslag (var ute etter ♣).	
	4♥	= 4+♣. Cue med ♣.		
	4♠	= 4+♣. Cue med ♣.		
	4NT	= Avslag (har kun 3♣: xx33/xx23).		
5♣	= Avslag. Forslag til kontrakt.			
4♦	= SlemInv med minst 4-korts ♦.			
	4♥	= 4+♦. Cue med ♦.		
	4♠	= 4+♦. Cue med ♦.		
	4NT	= Avslag (Har kun 3-korts ♦: xx32/xx33).		

8.4.14.2 1NT - 2♠^(->m) - 3♣

3♣ viser like lang i m eller lengst i ♣.

ÅH		SH
----	--	----

1NT	-	2♠ ^(→m)	
3♣	-	?	
Pass	= Spillemelding.		
3♦	= Spillemelding.		
3♥	= CUE med ♣ som akseptert trumf (bekrefter 5+♣).		
3♠	= CUE med ♣ som akseptert trumf (bekrefter 5+♣).		
3NT	= Spillemelding. Kun mild sleminteresse		
4♣	= Minst 4♣ + MAX.		
	4♦	= 4+♣. Cue med ♣.	
	4♥	= 4+♣. Cue med ♣.	
	4♠	= 4+♣. Cue med ♣.	
	4NT	= RKCB i ♣.	
5♣	= Avslag. Forslag til kontrakt.		
4♦	= Minst 4♦ + MAX.		
	4♥	= 4+♦. Cue med ♦.	
	4♠	= 4+♦. Cue med ♦.	
	4NT	= RKCB i ♦.	
	5♣	= 4+♦. Cue med ♦.	
4♠	= SlemInv med minst 4-korts ♣.		
	4♦	= Max 3♣, men 4+♦.	
		4♥	= 4+♦. Cue med ♦.
		4♠	= 4+♦. Cue med ♦.
		4NT	= Avslag (var ute etter ♣).
	4♥	= 4+♣. Cue med ♣.	
4♠	= 4+♣. Cue med ♣.		
4NT	= Avslag (Har kun 3-korts ♣: 3-3/2-3).		
4♦	= SlemInv med minst 4-korts ♦.		
	4♥	= 4+♦. Cue med ♦.	
	4♠	= 4+♦. Cue med ♦.	
	4NT	= Avslag (Har kun 3-korts ♦: 3-2/3-3).	
4NT	= RKCB i ♣.		
5NT	= Generell StoreslemINV.		

8.4.15 1NT - 2NT

2NT viser begge m (minst 4-4)^{UBal} og er en minor-Inv uten interesse for M. ÅH bør aldri passe, selv om det kan se riktig ut, men alltid ta ut i beste m (3+♣/♦), 3♣ med 3-3.

8.4.15.1 1NT - 2NT - 3♣

3♣ = 3+♣. (Kan ha 3♦ og 3♣).

ÅH		SH
----	--	----

1NT	-	2NT
3♣	-	?
3♦	= Cue med ♣. 16+HP og slemINV.	
	3♥	= Cue.
	3♠	= Cue. Benekter ♦-Cue.
	3NT	= Dårlige poeng. Avslag.
3♥	= Cue med ♣. 16+HP og slemINV. Benekter ♦-Cue.	
	3♠	= Cue. Bekrefter også ♦-Cue.
	3NT	= Dårlige poeng. Avslag.
3♠	= Cue med ♣. 16+HP og slemINV. Benekter ♦- og ♥-Cue.	
	3NT	= Dårlige poeng. Avslag.
3NT	= 16+ var ute etter lengst i ♦. Spillemelding.	

8.4.15.2 1NT - 2NT - 3♦

3♦ = 3+♦. (Kan ha 3♦ og 2♣).

ÅH		SH
1NT	-	2NT
3♦	-	?
3♥	= Cue med ♦. 16+HP og slemINV.	
	3♠	= Cue.
	3NT	= Dårlige poeng. Avslag.
3♠	= Cue med ♦. 16+HP og slemINV. Benekter ♥-Cue.	
	3NT	= Dårlige poeng. Avslag.
3NT	= 16+ var ute etter lengst i ♣. Spillemelding.	

8.4.15.3 1NT - 3♣/♦/♥/♠

3♣/♦/♥/♠ er naturlig Inv med minst HHxxxx i meldt farge. ÅH passer, melder 3NT med den utfyllende topphonnøren, eller 4M hvis dette ser riktig ut.

8.4.15.4 1NT - 4♣(->♥)/♦(->♠)

4♣/♦ er Sørafrikansk Texas (SAT): overføring til korresponderende M-farge (4♣(->♥) til 4♥ og 4♦(->♠) til 4♠). ÅH melder 4 i riktig M. Det er kun etter 1NT man bruker SAT, for på sterkere NT (20+NT) er hopp til 4♣/♦ ekte og sleminviterende.

8.4.15.5 1NT - 4♥/♠

4♥/♠ er en naturlig melding med lengde (7+) i meldt farge. Når SH melder slik har han normalt en overraskelse til fienden (renons i en farge) eller en honnør eller flere å gardere (avoidance bid). ÅH bør passe.

8.4.15.6 1NT - 4NT

4NT er en kvantitativ SlemInv. ÅH passer med MIN, og melder 6NT med MAX.

8.5 Dialoger etter 2♣

8.5.1 SH har 4+♥/♠

Melding av 2♦^(♥)/2♥^(♠) viser 4+kort i ♥/♠ og minst 5+HP^(GF). ÅH kan la seg overføre med 3+♥/♠ og ønsker å spille i SHs M hvis 8-kortstilpasning kan etableres.

8.5.1.1 SH melder 2♦^(♥)

ÅH		SH
2♣	-	2♦ ^(♥)
2♥	-	?
2♠	= 4♥ + 4♠. Melder ÅH 3♥, viser det 4+♥. Ny = CUE.	
	3♣/♦	= Naturlig: 3♥ og 5+♣/♦.
	3♥	= 4♥.
	3♠	= 3♥ + 4+♠.
	3NT	= Spillemelding.
	4♣	= Kort ♣. 4+♠.
	4♦	= Kort ♦. 4+♠.
	4♥/♠	= Spillemelding med 4+♥/♠.
	4NT	= RKCB med ♠ som trumf.
		Ber om støtte til 4♣/3NT. Trumfen er satt. Ny = CUE.
		Ber om CUE. Ber om CUE. Ikke slemambitiøs.
2NT	= 5♥. NB! 2NT og 3♥ er «vridd». Trumfen er satt. Ny = CUE.	
3♣/♦	= Canapé: 4♥ og 5+♣/♦.	
3♥	= 4♥. NB! 2NT og 3♥ er «vridd». Med 5-3 i ♥ er NT en usannsynlig kontrakt på SH. ÅH foreslår egen 5-kortfarge/3NT.	
3♠	= 5♥, 5-7HP og kortfarge ett eller annet sted.	
	3NT	= Hvor er kortfargen?
	4♣	= Kort ♣ ^(Naturlig) .
	4♦	= Kort ♦ ^(Naturlig) .
	4♥	= Kort ♠ ^(Residuet) .
	4♣	= CUE med ♥. ber om CUE.
	4♦	= CUE med ♥. ber om CUE.
	4♥	= Spillemelding. Ikke slemambitiøs.
	4♠	= Spillemelding. Ikke slemambitiøs.
	4NT	= RKCB med med ♥ som trumf.
3NT	= 4♥. Forslag til kontrakt med 8+HP.	
4♣	= 5♥, 8+HP og singel ♣ ^(Naturlig) .	
4♦	= 5♥, 8+HP og singel ♦ ^(Naturlig) .	

4♥	= 5♥, spillemelding. Ingen singelton. Ikke slemambitiøs
----	---

8.5.1.2 SH melder 2♥(♠)

ÅH	SH
2♣	- 2♥(♠)
2♠	- ?
Pass	= Submin SH. Beste kontrakt med en nesten verdiløs SH.
2NT	= 5+♠ ^(PRI) og UBal. Trumfen er satt. NB: 2NT/3♠ er «vridd».
	3♣ = Hvor er kortfargen?
	3♦ = Kort ♦ ^(Naturlig) .
	3♥ = Kort ♥ ^(Naturlig) .
	3♠ = Kort ♠ ^(Residuet) .
	3♦ CUE med ♠ som trumf.
	3♥ CUE med ♠ som trumf.
	3♠ Vil gjerne ha ♣-CUE.
	3NT = Forslag til spillemelding, selv om vi har 8-kortstilpasning.
3♣/♦	= 4♠ og 5+♣/♦ ^{Ubal} . Trumf ikke satt. ÅH melder 3NT eller egen 5+kort.
3♥	= 5+♠ og 4+♥ ^{Ubal} . Trumfen er satt. Ny farge fra ÅH = CUE.
	3♠ = Hvor er kortfargen?
	3NT = 5413/5404 Kort ♦ ^(Residuet)
	4♣ = 5431/5440 Kort ♣ ^(Naturlig) .
3♠	= 4333 ^{Bal} (PRI). Kun 4♠. ÅH kan melde 3NT eller CUE på 4-trinnet (4♣/♦/♥).
3NT	= 5♠, ingen kortfarge. Trumfen er satt, og ÅH har da vist interesse for å spille ♠ hvis det var en 8-korts tilpasning der. ÅH viser ikke egen farge med 4♣/♦/♥:
	4♣ = CUE.
	4♦ = CUE. Benekter ♣-CUE.
	4♥ = CUE. Benekter ♣/♦-CUE.
4♣	= Renons i ♣ med 5+♠. 4♠ = Avslag.
4♦	= Renons i ♦ med 5+♠. 4♠ = Avslag.
4♥	= Renons i ♥ med 5+♠. 4♠ = Avslag.
4♠	= Spillemelding. Ikke slemambitiøs.
4NT	= RKCB med ♠ som trumf.

8.5.1.3 2♣ - 2♦ - 3♥

3♥ viser 4♥, setter trumfen og er ETA spørremelding.

ÅH	SH
2♣	- 2♦(♥)
3♥	- ?
3♠	= ♥Jxxx (eller dårligere).
3NT	= ♥Hxxx.

4♣	= ♥HHxx.
4♦	= ♥Hxxxx eller lenger.
4♥	= ♥HHxxx eller lenger.
4♠	= ♥EKDx(x) eller lenger.

Hvis svaret viser H eller HH, vil reléfargen under utgangsnivå spørre hvilke honnører SH har:

		H		HH
Trinn 1	=	D	eller	KD
Trinn 2	=	K	eller	ED
Trinn 3	=	E	eller	EK

8.5.1.4 2♣ - 2♥ - 3♠

3♥ viser 4♥, setter trumfen og er ETA spørremelding.

ÅH		SH
2♣	-	2♥ ^(♠)
3♠	-	?

3NT	= ♠knxxx (eller dårligere).
4♣	= ♠Hxxx.
4♦	= ♠HHxx.
4♥	= ♠Hxxxx eller lenger.
4♠	= ♠HHxxx eller lenger.
4NT	= ♠EKDx(x) eller lenger.

8.5.2 ÅH melder 2NT

Hvis ÅH melder 2NT etter et hvilket som helst svar på 2-trinnet, viser dette 22-23HP^{Bal}, men ÅH kan også ha 26+HP etter svarene 2♦^(♥)/♥^(♠), for positivt svar på 2♣ er GF, og det blir lettere å finne tilpasning jo lavere meldenivået er.

Uansett hva SH viste i sitt første svar på 2♣, er dette ikke lenger valid. Spillet er nå en tom tavle, der man starter om igjen fra begynnelsen. SH benytter **Puppet Stayman** (3♣), **Overføringer** (3♦^(→♥)/3♥^(→♠)) eller **Minorstayman** (3♠), men har anledning til å passe ned 2NT med en helt blank hånd etter først å ha meldt 2♠^(0-4HP).

8.5.2.1 2♣ - 2♥^(♠) - 2NT

ÅH		SH
2♣	-	2♥ ^(♠)
2NT	-	?

3♣	= Puppet Stayman .
3♦ ^(→♥)	= Overføring til ♥ (5+♠ og 4+♥).

3♥ ^(→♠)	= Overføring til ♠ (5+♠).
3♠	= Minor Stayman . (SlemInv, lover minst én 4-korts m.)

Hvis ÅH hopper til 3NT (26+HP) bruker SH **Puppet Stayman**, **Overføringer** og **Minor Stayman** på 4-trinnet. Svarene er de samme, bare et hakk høyere.

8.5.3 2♣ - 2NT^(*)/3♣^(♦)

Hvis SH sier 2NT^(*) eller 3♣^(♦) på 2♣ (= overføring med 5+HP og 5+♣/♦), bør ÅH med 3+støtte melde 3♣ på 2NT og 3♦ på 3♣. Dette er **GAMMA** spørremelding. Hvis **GAMMA** avslører 6+ i overføringsfargen, er fargen satt som trumf.

8.5.3.1 GAMMA

ÅH		SH
2♣	-	2NT ^(*)
3♣	-	?
3♦	= 1. trinn:	♣knxxxx eller dårligere.
3♥	= 2. trinn:	♣Hxxxx.
3♠	= 3. trinn:	♣HHxxx.
3NT	= 4. trinn:	♣Hxxxxx eller lengre.
4♣	= 5. trinn:	♣HHxxxx eller lengre.
4♦	= 6. trinn:	♣EKDxx.
4♥	= 7. trinn:	♣EKDxxx eller lengre.

Etter svar på **GAMMA** blir ny farge **EPSILON**. Ny **GAMMA** i samme farge spør hvilke(n) honnør(er) H representerer. *Se GAMMA* under «konvensjoner etter 2♣».

8.5.4 SH melder 2♠

2♠^(Neg) fra SH er systemets eneste negative svar på 2♣, og den eneste meldingen som gjør at vi kan stanse under utgang. Den viser 0-4HP. Etter svaret 2♠^(Neg) vil alle meldingene fra ÅH være naturlige. (Ingen spørremeldinger, ikke dobbel negativ etc.)

Hvis ÅH melder 2NT over 2♠^(Neg), viser han en Bal 22-23HP hånd, og meldingsforløpet resettes. SH kan passe 2NT siden tempokravet er nådd, men kan også bruke **Puppet Stayman**, **overføringer** på 3-trinnet og **Minor Stayman**.

Melder ÅH 3♣/♦ over 2♠^(Neg), viser dette 5+ i fargen og er tempokrav til 3NT eller 4♣/♦.

Melder ÅH ♥/♠ over 2♠^(Neg), viser dette hvor mange stikk han tror han har i forhold til en verdiløs SH uten tilpasning. 3♥/♠ viser da 9 stikk^(NF), tempokravet er nådd, og en blank SH kan derfor passe. Men SH bør imidlertid lete med lys og lykte etter noe som kan gi ett stikk på hans hånd (f.eks. en dobbelton med 3-korts trumfstøtte), og legge på til utgang hvis han kan finne en slik verdi. 4♥/♠ fra ÅH over SHs 2♠^(Neg) viser 10 stikk osv.

8.5.5 ÅH melder 3♣

ÅH		SH
2♣	-	2♠ ^(Neg)
3♣	-	?
3♦	= Naturlig 4+♦. SH må melde noe fordi 3♣ er tempokrav til 4♣.	
3♥	= 5+♣ og 4+♥. RF.	
3♠	= 5+♣ og 4+♠. RF.	
3NT	= Forslag til spillemelding. NF.	
4♣	= Ingen tro på 3NT. En farge. 6+♣ NF (tempokrav nådd).	
4♦	= 4+♦ og 5+♣. SlemInv i ♦. SH bør CUE hvis han kan.	
4♥	= 4+♦ og 5+♣ og singel ♥. Meget sterk SlemInv.	
4♠	= 4+♦ og 5+♣ og singel ♠. Meget sterk SlemInv.	
4NT	= RKCB med ♦-støtte.	
5♣/ ♦	= Spillemelding.	
3♥	= 4+♠. NB! Switch mellom ♥ og ♠.	
3♠	= 4+♥. NB! Switch mellom ♥ og ♠.	
3NT	= Bør aldri meldes av SH!!	
4♣	= ♣Hx/xxx. NF: Tempokrav nådd.	
4♦/♥/♠	= Renons i ♦ med ♣Hx/xxx ^(Naturlig) .	
5♣	= God støtte: ♣Hxx/xxxx. Ikke SlemInv.	

8.5.6 ÅH melder 3♦+

ÅH		SH
2♣	-	2♠ ^(Neg)
?		
3♦	= 5+♦ og tempokrav til 3NT eller 4♦.	
3♥	= 5+♥. Tror på minst 9 stikk i ♥. Tempokrav er nådd. NF.	
3♠	= 5+♠. Tror på minst 9 stikk i ♠. Tempokrav er nådd. NF.	
3NT	= Praktisk spillemelding. SH bør passe med mindre han har en ekstrem fordeling.	
4♣	= Et hopp til 4♣ viser en kanonsterk hånd med to definerte farger: 6+♣ og 5+♥.	
4♦	= Et hopp til 4♦ viser en kanonsterk hånd med to definerte farger: 6+♦ og 5+♠.	
4♥	= Tror på 10 stikk i ♥. Spillemelding.	
4♠	= Tror på 10 stikk i ♠. Spillemelding.	
4NT	= Et hopp til 4NT viser en sterk hånd med 6+♣ og 5+♠ eller 6+♦ og 5+♥.	

8.5.7 ÅH melder 3♥

ÅH		SH
2♣	-	2♠ ^(Neg)

3♥	-	?
Pass	= Tempokravet nådd. Den absolutte verdiløse SH. Max ♥xx.	
3♠	= CUE i ♠. ♥Hx/xxx. GF med 3-4HP.	
4♣	= CUE i ♣. Visende med ♥Hx/xxx. Ikke SlemInv.	
4♦	= CUE i ♦. Visende med ♥Hx/xxx. Ikke SlemInv.	
4♥	= Har noe som likner på et stikk med ♥ som trumf.	

8.5.8 SH melder 3♦

Dersom SH har verken 4-kort M eller 5-korts m, viser meldingen 3♦ en positiv Bal SH som har en av følgende fordelinger: 33(34) eller (23)44.

8.5.8.1 ÅH melder over 3♦

ÅH		SH
2♣	-	3♦
?		
3♥	= 5+♥ ^{GF} .	SH melder 3NT uten ♥xxx og CUE med ♥xxx.
3♠	= 5+♠ ^{GF} .	SH melder 3NT uten ♠xxx og CUE med ♠xxx.
3NT	= 22-23HP ^{Bal NF}	Ny farge på 4-trinnet = naturlig krav og SlemInv.
4♣	= 5+♣. GF.	SH melder CUE med tilpass og 4NT/5♣ som avslag.
4♦	= 5+♦. GF.	SH melder CUE med tilpass og 4NT/5♦ som avslag.
4♥	= NF. Spillemelding.	Ikke slemambitiøs.
4♠	= NF. Spillemelding.	Ikke slemambitiøs.
5♣	= NF. Spillemelding.	Ikke slemambitiøs.
5♦	= NF. Spillemelding.	Ikke slemambitiøs.

8.5.9 SH med gående M/m

Hvis SH hopper til 3♥/♠ over åpning 2♣, viser han **langfarge** i meldt farge, med **max ett hull** (minst KDkn10xx). ÅH kan undersøke fargen gjennom fargen over (**relé**). Hvis SH hopper til 3NT over 2♣, viser han **en gående minst 6-kortfarge** (EKDxxx) ett eller annet sted.

8.5.9.1 SH har 6+♥

ÅH		SH
2♣	-	3♥
?		
3♠	= Hvordan er fargekvaliteten?	

3NT	= ♥KDkn10xx eller ♥EDkn10xx.
4♣	= ♥EKkn10xx.
4♦	= ♥EKD10xx.

8.5.9.2 SH har 6+♠

ÅH		SH
2♣	-	3♠
?		
3NT	= Hvordan er fargekvaliteten?	
4♣	= ♠KDkn10xx eller ♠EDkn10xx.	
4♦	= ♠EKkn10xx.	
4♥	= ♠EKD10xx.	

8.5.9.3 SH har gående 6+m

ÅH		SH
2♣	-	3NT
?		
4♣	= Hvor lang er fargen?	
	4♦	= 6-kort
	4♥	= 7-kort, osv.
4♦	= CUE med den gående fargen som trumf.	
4♥/♠	= Egen god farge (6+) uten tilpass. SH bør ikke passe uten å ha sterke grunner.	
4NT	= RKCB med den gående fargen som trumf.	

8.5.9.4 SH har gående 7+ M

ÅH		SH
2♣	-	?
4♣	= Sør-Afrikansk Texas ^(SAT) : Viser 7+♥ med max D uten sidestyrke.	
4♦	= Sør-Afrikansk Texas ^(SAT) : Viser 7+♠ med max D uten sidestyrke.	
	ÅH melder reléfargen for å finne ut hvor lang. (1. trinn = 7-korts).	

8.6 Dialoger etter 2♦

8.6.1 2♦ - 2♥^(NF)

ÅH		SH
2♦	-	2♥ ^(NF)
?		

Pass	= spillemelding. Har svake 2♥.
2♠	= Har svake 2♠. SH kan nå finne ut mer om hånden.
2NT	= 20-21NT. (Puppet Stayman, overføringer og Minor Stayman).
3NT	= 24-25NT. (Puppet Stayman, overføringer og Minor Stayman).

8.6.1.1 2♦ - 2♥ - 2♠

ÅH		SH
2♦	-	2♥ ^(NF)
2♠	-	?

pass	= spillemelding	
2NT	= Inv+. Setter ♠ som trumf. CUE etter dette.	
3♣	= GF. (max farge = HHxxxx. MAX styrke = 9-10HP).	
	3♦	= MIN styrke + min farge.
	3♥	= MIN styrke + max farge.
	3♠	= MAX styrke + min farge.
	3NT	= MAX styrke + max farge.
3♦	= CUE med ♠.	
3♥	= CUE med ♠.	
3♠	= SPERR. NF.	
3NT	= Spillemelding.	
4♣	= Kortfarge med ♠ ^(Naturlig) , GF.	
4♦	= Kortfarge med ♠ ^(Naturlig) , GF.	
4♥	= Kortfarge med ♠ ^(Naturlig) , GF.	
4♠	= Spillemelding. NF.	

8.6.2 2♦ - 2♠^(NF)

2♠ viser dårlig ♠, men er krav til minst 3♥ hvis ÅH har svake 2♥. Ber om pass med svake 2♠, 3♥ med MIN, CUE med MAX (9-10HP og HHxxxx), 2NT med 20-21NT-hånden og 3NT med 24-25NT-hånden. (Puppet Stayman og overføringer på 3- og 4-trinnet på sterk NT).

ÅH		SH
2♦	-	2♠ ^(NF)
?		

pass	= spillemelding. Har svake 2♠.	
2NT	= 20-21NT. (Puppet Stayman og overføringer på 3-trinnet).	
3♣	= CUE m/svake 2♥. MAX HP.	
3♦	= CUE m/svake 2♥. Benekter CUE i ♣. MAX HP.	
3♥	= MIN (max 8 HP og ikke mer enn max Hknxxxx).	
3♠	= CUE m/ maximum svake 2♥. Benekter CUE i ♣/♦. MAX HP.	
3NT	= 24-25NT. (Puppet Stayman og overføringer på 4-trinnet)	

8.6.3 2♦ - 2NT^(RF)

2NT fra SH er RF. **NB!** Kontrakten skal alltid spilles på den sterke hånden hvis det er mulig. Derfor skal overføres det direkte med en svak ÅH (3♦ viser «svake svake 2♥» og 3♥ viser «svake svake 2♠»). Med «sterke svake 2♥/♠» melder ÅH 3♣. Relémeldingen 3♦ spør etter fargen, og ÅH «vrir» svarene^(«Switch»): 3♥ viser «sterke svake 2♠» og 3♠ viser «sterke svake 2♥». Det er liten grunn til å melde noe sterkere, siden SH kan ha kun Inv i den ene fargen men kanskje GF i den andre. MAX HP = 9-10HP. Max farge = HHxxxx.

ÅH	SH
2♦	- 2NT ^(RF)
?	
3♣	= Sterke svake 2♥/♠ (MAX HP og max farge)
3♦ ^(GF)	= Hvilken farge?
3♥	= ♠ ^(«Switch») .
3♠	= ♥ ^(«Switch») .
3♥ ^(RF)	= Inv i ♥, men GF i ♠.
Pass	= Har svake 2♥ og tar ikke imot Inv.
3♠	= Har svake 2♠ og tar ikke imot Inv.
3NT	= Har svake 2♠, og tar imot Inv. Forslag.
4♣/♦	= Har svake 2♥, og tar imot Inv. (Komplementær)
3♠ ^(NF)	= Bare Inv i ♠, men GF i ♥.
Pass	= Har svake 2♠ men tar ikke imot Inv.
3NT	= Har svake 2♥.
3♦ ^(→♥)	= Overføring: «Svake svake 2♥» (MIN HP og/eller farge).
3♥ ^(→♠)	= Overføring: «Svake svake 2♠» (MIN HP og/eller farge).
3NT	= 20-21NT.
4♣	= Puppert Stayman.
4♦	= Minst en 4-korts M.
4♥	= ♠ ^(«Switch») .
4♠	= ♥ ^(«Switch») .
4♥	= 5♥.
4♠	= 5♠.
4♦ ^(→♥)	= Overføring til 4♥.
4♥ ^(→♠)	= Overføring til 4♠.
4NT	= Kvantitativ
4♣	= Slemivitt med minst HHxxx i ♣. Ber om CUE med tilpass. 4NT = avslag.
4♦	= Slemivitt med minst HHxxx i ♦. Ber om CUE med tilpass. 4NT = avslag.
4NT	= 24-25NT. Bal. Makker svarer som på «vanlig» Blackwood uten etablert trumffarge hvis han går videre.

8.7 Dialoger etter 2♥

ÅH		SH
2♥	-	?
2♠	= 5+♠ og RF.	
2NT	= Ber om visning av sidefargen.	
	3♣	= Sidefarge.
	3♥/♠	= Inv til 4♥/4♠. (♠Hx/xxx er godt nok)
	3NT	= Spillemelding.
	4♣	= SperreInv i ♣. Minst 5-5.
	4♦	= CUE med ♣ som trumf. SlemInv.
	4♥/4♠	= Spillemelding
	4NT	= RKCB med ♣ som trumf.
	5♣	= Spillemelding.
	5♦	= Renons. ExRKCB med ♣ som trumf.
	5♥	= Legg på til 6♥ med HH.
	5♠	= Renons. ExRKCB med ♣ som trumf.
	3♦	= Sidefarge.
	3♥	= Inv til 4♥.
	3♠	= Inv til 4♠. (Hx/xxx er godt nok til 4♠)
	3NT	= Spillemelding.
	4♣	= CUE med ♦ som trumf. SlemInv.
	4♦	= SperreInv i ♦.
	4♥/♠	= Spillemelding
	4NT	= RKCB med ♦ som trumf.
	5♣	= Renons. ExRKCB med ♦ som trumf.
5♦	= Spillemelding.	
5♥	= Legg på til 6♥ med HH.	
5♠	= Renons. ExRKCB med ♦ som trumf.	
3♣/♦	= Ekte Farge. RF.	
3♥	= SPERR.	
3♠	= Kortfarge i ♠. SlemInv med ♥ som trumf. Ber om CUE.	
3NT	= Spillemelding.	
4♣	= Kortfarge i ♣. SlemInv med ♥ som trumf. Ber om CUE.	
4♦	= Kortfarge i ♦. SlemInv med ♥ som trumf. Ber om CUE.	
4♥	= Spillemelding.	
4♠	= Renons i ♠. ExRKCB med ♥ som trumf.	
4NT	= RKCB med ♥ som trumf.	
5♣	= Renons i ♣. ExRKCB med ♥ som trumf.	
5♦	= Renons i ♦. ExRKCB med ♥ som trumf.	

8.8 Dialoger etter 2♠

2♠ skal ha 5+♠ og en 4+ sidefarge i m og 7-10HP (9-10HP i faresonen). De aller fleste honnørene bør være i langfargene. 2NT spør etter den andre fargen, og etter 2NT er

3♠/4 i vist m **Inv**. Utgangsmelding direkte er spillemelding med egen god farge. Nye farger er **RF**. Se utviklingen rett over dette (Etter 2♥.)

8.9 Dialoger etter 2NT

8.9.1 SH melder på 2NT

ÅH		SH
2NT	-	?
3♣		= Preferanse.
3♦		= Preferanse.
3♥		= 6-korts god ♥ ^(RF) . H/xx er god nok støtte.
3♠		= 6-korts god ♠ ^(RF) . H/xx er god nok støtte.
3NT		= NF . Spillemelding.
4♣		= SperreInv . ÅH legger på til utgang med 15+HP og ekstremt gode verdier.
4♦		= SperreInv . ÅH legger på til utgang med 15+HP og ekstremt gode verdier.
4♥		= SPERRE-utgang og spillemelding. NF .
4♠		= SPERRE-utgang og spillemelding. NF .
4NT		= RKCB med ♣ som trumf.
5♣/♦		= NF . SPERRE-utgang.

8.10 ÅH er sterk

ÅH		SH
2NT	-	3♣
?		
3♦		= 15+HP med 5+/5+. Sier ikke noe mer foreløpig
	3♥	= 5+♥. SH ønsker å spille 4♥ hvis ÅH har ♥H/xx [(12)55/(03)55)/11(65)/(02)(65)].
	3♠	= 5+♠. SH ønsker å spille 4♠ hvis ÅH har ♠H/xx [(12)55/(03)55)/11(65)/(02)(65)].
4♣		= 15+HP. SperreInv i ♣.
4♦		= 15+HP. Renons i ♦. Mild SlemInv I ♣. Avslag: 5♣.
4♥		= 15+HP. Renons i ♥. Mild SlemInv I ♣. Avslag: 5♣.
4♠		= 15+HP. Renons i ♠. Mild SlemInv I ♣. Avslag: 5♣
4NT		= 15+HP. RKCB med m-preferansen som trumf.
5♣/♦		= Spillemelding. Kan være en forhåndsstamp.

9. Stikkordregister

- Amundsen;184
Balansering;179
Balanserings-X;166
Balanserte hender;23
BUK-Strukturhopp;83
BUK Strukturhopp+1 (H+1);84
BUK Strukturhopp+2 (H+2);85
BUK Strukturhopp+3;85
BUK XY;43
BUK-Lebensohl;35; 37; 55; 62; 63; 67;
148; 162; 202; 205; 207; 208; 215; 220
BUK-X;11; 14; 15; 17; 21; 29; 37; 41; 44;
45; 56; 59; 76; 134; 135; 142; 144; 163;
166
Canapé;11; 14; 19; 20; 36; 44; 49; 55; 56;
60; 62; 83; 90; 91; 111; 136; 142; 182;
199; 200; 201; 204; 205; 207; 213; 214;
215; 218; 219; 226; 227; 228; 234;
242; 247; 248
Canapé i forsvar;182
CUE-Bids;150
Dame-spørsmålet i 6ERKCB;156
Dialoger;198
Dialoger etter 1♣;198; 212; 226; 242
Dialoger etter 1NT;254
Dialoger etter 2♣;262; 269
Dialoger etter 2NT åpning;273
Dialoger etter åpning 2♥;271
Dobling av FIs 1NT;182
Dobling av 2NT+;172
Doblinger;161
DOPI/ROPI;157
«Drop-Dead» Stayman;97
EPSILON Spørremelding;119
ETA Spørremelding;117
Etter 2♠ Tartan;272
Etter pass i åpning;25
Exclusion Blackwood;155
ExRKCB;155
FI;11; 15; 16; 17; 45; 76; 96; 146; 177;
217; 221
Fordelingskast;194
Fordelingsutspill;186
Forsvar mot FIs konvensjoner;183
Forsvarsmeldinger;161
Gjentatt EPSILON;119
Gjentatt GAMMA;118
Holdvisning;183
Honnørutspill;186
Honnørutspill mot farge;188
Honnørutspill mot NT;187
Hopp til 5 i avtalt M;158
I stampeposisjon;159
Innmelding 1NT;147
Innmelding 2NT;178
Innmelding av m;145
Innmelding av M;145
Invitter;143
Justeringspunkter;138
Justeringspunkter i farge;138
Justeringspunkter i NT;139
Konge-spørsmålet;155
Korresponderende farge;22
Kortvurdering;139
Kvantitative 4NT;152
Kvantitative høyninger;98
«Kramsdnas» Mot sterk 1♣;183
Lavinthal;1; 189; 195; 196
Lightner-X;171
Marmic;175
Michaels Cuebids;176
Minisplinter;137
MinorStayman;117
Mot Ekrens 2♦;185
Mot Multi 2♦;184

Mot overføringsmeldinger;183
 Mot svake 3;185
 Naturlig farge;22
 Negative doblinger;163
 NEG-X;11; 20; 29; 39; 44; 65; 76; 93; 99;
 100; 101; 104; 142; 163; 226
 "Nilslands Slinkningor»;99
 Oddeball;196
 Overføringsmeldinger;137
 Overmelding av FI;178
 Principle of Fast Arrival;150
 Prioriterte meldesekvenser;19
 PRIoritet;16
 Puppert Stayman;116
 Redoblinger (XX);173
 Reese-X;11; 15; 144; 171
 Renonsvisende hopp;152
 Residuet;22
 RESP-X;20; 29
 Revers og 4. farge;147
 RKCB;153
 6ERKCB;156
 Roman Key Card Blackwood;153
 ROMEX;11; 14; 17; 20; 21; 23; 25; 26; 28;
 38; 39; 41; 42; 44; 46; 49; 51; 52; 53;
 54; 55; 56; 60; 62; 82; 92; 135; 136;
 142; 143; 144; 150; 152; 198; 206; 226;
 227; 234
 ROMEX etter XY^{Inv};51
 ROMEX kombinerte Trial Bids;49
 ROMEX som sleminvitt;54
 Rundekrav;141
 Sekvensmarkering;195
 Signaler;193
 SlemInv i m;158
 Smith Peter;196
 «Smolen»;98
 SOS Redobling;174
 SperreInv;11; 38; 59; 63; 66; 75; 92; 126;
 128; 129; 130; 134; 135; 136; 175; 200;
 205; 207; 210; 212; 213; 214; 215; 219;
 224; 225; 226; 229; 230; 240; 253;
 272; 273
 Splinter;150
 Spørremeldinger;117
 Spørsmål om 3. kontroll;155
 Stenberg;86
 Stikkfordelingskast;189
 Store Frie 5NT;157
 STRAFF;11; 14; 15; 19; 21; 27; 38; 40; 42;
 44; 45; 59; 64; 65; 76; 82; 93; 99; 100;
 103; 104; 105; 107; 108; 120; 123; 124;
 127; 163; 175; 178; 182; 183; 184; 185;
 222; 225
 STRAFF-X;161
 Styrkekast;193
 Støtte-X;56
 support-x/xx;39
 SUP-X;9; 11; 20; 39; 42; 44; 60; 93; 163;
 164; 165; 170; 226
 Sup-X/X;164
 Systemkort;197
 Sør-Afrikansk Texas;99
 Taperberegningen;31
 The Law;9; 13; 69
 TO-X;11; 15; 27; 176
 Trumf D-spørsmålet;154
 Trumf-Ekko;196
 Utspills-X;171
 Vinje;186
 X av fiktiv farge;171
 XY;9; 11; 14; 17; 19; 20; 21; 25; 26; 28;
 36; 39; 41; 42; 43; 44; 45; 46; 47; 49;
 51; 53; 54; 55; 56; 59; 60; 61; 62; 63;
 70; 75; 80; 81; 82; 83; 134; 135; 136;
 143; 144; 147; 152; 198; 199; 200; 202;
 203; 204; 206; 213; 217; 218; 226
 ZAR-beregningen;30; 31
 ZAR-punkter;30
 Åpningsmeldinger;34