

BOYSYS

Januar 2006

Hva er på hvilken side?

Åpningsmeldinger	2
Svar på åpning 1♣	3
Svar på åpning 1♦	5
*Omvendt minor	
Svar på åpning 1♥	8
Svar på åpning 1♠	10
*Stenberg	
Check-back Stayman	12
Kravsekvenser	14
*4. farge krav	
*3. farge krav	
Sterke gjennmeldinger	16
*Revers	
*Hopp til 2 NT	
*2 NT etter 1♥/♠ – 1 NT	
Svar på åpning 1 NT	20
*Stayman	
*Overføring	
*Minor-Stayman	
*1 NT – 2 NT (svak dobbelton)	
*1 NT – 3♣/♦/♥/♠ (singelton eller renons)	
*Uttak av 1 NT doblet	
*Innmeldinger fra motparten over åpning 1 NT	
Svar på åpning 2♣	27
Svar på åpning 2♦	30
*Multi 2♦	
Svar på åpning 2♥	32
*Konstruktive ”Svake 2”	
Svar på åpning 2♠	32
*Konstruktive ”Svake 2”	
Svar på åpning 2 NT	34
*Puppet-Stayman	
*2 NT - 3♠	
*Overføring	
Svar på åpning 3♣ og 3♦	37
Svar på åpning 3♥ og 3♠	38
Svar på åpning 3 NT, 4♣, 4♦, 4♥, 4♠ og 4 NT	39
Slemkonvensjoner	40
*Roman Key Card Blackwood	
*Cue-bid	
*Store frie 5 NT	
Innblanding fra motparten	42
Egne innmeldinger	45
Forsvarsmeldinger	47
Motspillskonvensjoner	51
*Utspill	
*Påspill	
*Avkast	
*Videre motspill	
Ekstra konvensjoner og avtaler	53
Egne kommentarer	62

ÅPNINGSMELDINGER

1♣:	4+ (3 hvis 4-3-3-3), 9-22 hp, (11)12-14 / 18-19 hp hvis balansert
1♦:	4+, 9-22 hp, samme som ovenfor
1♥:	4+, 9-22 hp, samme som ovenfor
1♠:	5+, 9-22 hp, samme som ovenfor
1 NT:	(14)15-17 hp, kan ha 5 k major, 6 k minor eller singel honnør
2♣:	Sterk, honnør- (minst 22 hp) eller stikkmessig (minst ni stikk)
2♦:	5/6 kort majorfarge, 3-7 hp
2♥:	6+ kort, 8-11 hp
2♠:	6+ kort, 8-11 hp
2 NT:	(19)20-21 hp, kan ha samme fordeling som ved åpning 1 NT
3♣:	Sperr, minst KDknxxx eller tilsvarende utenom 1. hånd gunstig
3♦:	Sperr, minst KDknxxx eller tilsvarende utenom 1. hånd gunstig
3♥:	Sperr, aggressiv
3♠:	Sperr, aggressiv
3 NT:	Gående minor
4♣:	Sperr, aggressiv
4♦:	Sperr, aggressiv
4♥:	Sperr, aggressiv
4♠:	Sperr, aggressiv
4 NT:	Spørsmål om spesifikke ess
5♣:	Sperr
5♦:	Sperr
5♥:	11 stikk, mangler to topphonnører i hjerter
5♠:	11 stikk, mangler to topphonnører i spar

Avvik: 2♦/2♥/2♠ i 4. hånd: 6+ kort, 11-13 hp

SVAR PÅ ÅPNING 1♣

- 1♦: 4+ kort, 5+ hp
Når man ikke kan kreve til utgang, meldes som regel major før ruter (Walsh)
- 1♥: 4+ kort, 5+ hp
- 1♠: 4+ kort, 5+ hp
- 1 NT: 6-11 hp
- 2♣: 4+ kort, minst utgangsinvitt
- 2♦: Ensidig hånd med god farge (6+ kort), krav til utgang
Hx eller xxx kreves for å støtte på direkten.
- 2♥: Ensidig hånd med god farge (6+ kort), krav til utgang
Hx eller xxx kreves for å støtte på direkten. 4♥ er minimum.
- 2♠: Ensidig hånd med god farge (6+ kort), krav til utgang
Hx eller xxx kreves for å støtte på direkten. 4♠ er minimum.
- 2 NT: 11-12 hp med 4 eller 5 kort ruter
- 3♣: Sperr, aggressiv (mindre enn 7 hp)
- 3♦: Renons, utgangskrav med 5+ kort kløver
- 3♥: Renons, utgangskrav med 5+ kort kløver
- 3♠: Renons, utgangskrav med 5+ kort kløver
- 3 NT: 13-15 hp, normalt 3-3-4-3 med 4 kort ruter
- 4♣: Sperr
- 4♦: Sperr
- 4♥: Spillemelding
- 4♠: Spillemelding
- 4 NT: Blackwood, 4-ess
- 5♣: Sperr
- 5♦: Spill

MERK:

1♣ - 1♦
1♥/♠: Ubalansert, minst 4-5 (gjelder ikke etter forhåndspass)

1♣ - 1♦
1 NT: Balansert, kan ha 4 kort major

1♣ - 1♦
1 M - 2♣: 3(4) korts kløver, spill
3♣: 3(4) korts kløver, invitt til utgang

1♣ - 1♦
1 M - 2 M: 3 korts major, 8-10 hp

1♣ - 1♥/♠
1 NT - 2♣: Check-back.
2♦: Spill
3♣: Spill
3♦: 5-5, invitt
3♥: 5-5, invitt
3♠: Splinter med kløver
4♣: Invitt til 5♣ med 5 (6) kort kløver og 5 kort major

1♣ - 1♥/♠
2♣ - 3♦/♥: Splinter (hopp i 3. farge på 3-trinnet)

1♣ - 1♥
1♠ - 3♦: Invitt med minst 5-5 (hopp i 4. farge på 3-trinnet)

1♣ - 1 NT
2♦: Trenger ikke være revers
2♥: Bra kort med kløvertilpasning
2♠: Bra kort med rutertilpasning
2 NT: Minimum med grandkort, normalt 4 kort ruter
3♣: Minimum med kløvertilpasning
3♦: Minimum med rutertilpasning

1♣ - 3 NT
4♦: Naturlig sleminvitt
4♥/♠: Kortfarge (singleton eller renons)

SVAR PÅ ÅPNING 1♦

Samme prinsipper som for åpning 1♣.

MERK:

1♦ - 3♣: Renons

1♦ - 4♣: Sperr

1♦ - 1♥/♠

1 NT - 3♣: Spill

1♦ - 1♥

1♠ - 3♣: Invitt med minst 5-5 (hopp i 4. farge på 3-trinnet)

1♦ - 1♠

2♣ - 3♥: Invitt med minst 5-5 (hopp i 4. farge på 3-trinnet)

1♦ - 1♠

2♦ - 3♥: Splinter (hopp i 3. farge på 3-trinnet)

1♦ - 3 NT

4♣: Naturlig sleminvitt

4♥/♠: Kortfarge (singleton eller renons)

1♦ - 1 NT

2♣ - 2♥: God løft til 3♣ med hjerterhonnør(er)

2♠: God løft til 3♣ med sparhonnør(er)

2 NT/3♦: Naturlig invitt til utgang

OMVENDT MINOR

1♣ - 2♣	
Ny farge:	Naturlig, utgangskrav (NB: Reléet, her 2♦, kan være 18-19 NT!)
2 NT:	(11)12-14 hp, balansert
3♣:	Svak hånd, balansert eller ubalansert
Hopp i ny farge:	Splinter (singleton eller renons), ikke utgangskrav
Dobbelthopp:	Renons
3 NT:	Spillemelding
4♣	RKCB

Et hopp til 4 i åpningsfargen etter omvendt minor er Roman Key Card Blackwood fra begge.

MERK:

1♣ - 2♣	
2♦ - 2♥:	Spør om 2♦ er naturlig eller 18-19 NT
2♠:	Singleton
2 NT:	18-19 NT
3♣:	2-2-4-5
3♦:	5 kort ruter og 6 kort kløver
3♥:	Singleton
3♠:	Renons

1♦ - 2♦	
2♥ - 2♠:	Spør om 2♥ er naturlig eller 18-19 NT
2 NT:	18-19 NT
3♣/♠:	Singleton
3♦:	2-4-5-2
3♥:	5 kort hjerter og 6 kort ruter

1♣ - 2♣	
2x/3♣ - 3♦:	2-2-(4-5), i utgangspunktet søk etter beste utgang
3♥/♠:	Singleton, i utgangspunktet søk etter beste utgang

MERK:

1♣/♦ - 2♣/♦	
2♦/♥ - 2♥/♠	
2 NT - 3♦/♣:	2-2-(4-5), i utgangspunktet søk etter beste utgang
3♥/♠:	Singleton, i utgangspunktet søk etter beste utgang

Hvis motparten blander seg inn på 2- eller 3-trinnet etter 1 m - 2 m:

Pass:	Minimum eller ønske om å straffedoble motparten
Melding:	Ikke minimum, minst to kort i innmeldingsfargen
Dobling:	Kortfarge i innmeldingsfargen, trenger ikke ha tillegg

Etter innmelding bruker vi overmelding av motpartens farge som ”omvendt minor”. Da lover vi alltid minst 4 kort støtte i åpningsfargen og inviterer minst til utgang.

Hopp til 4 i åpningsfargen som RKCB og dobling som singleton faller ikke bort!

Melder motparten inn på 4-trinnet, er dobling straff (advarsel mot å melde videre).

Det brukes ikke kravpass etter omvendt minor – den oppstår først hvis utgangskravet blir etablert (samme prinsipp som etter invitt-Stenberg).

MERK:

1 m - (1 M) - 2 M - (pass)

2 NT: 12-14 / 18-19 hp, balansert, lover hold

SVAR PÅ ÅPNING 1♥

1♠:	4+ kort, 5+ hp
1 NT:	6-12 hp, ikke 4 kort spar
2♣:	Naturlig, utgangskrav dersom det ikke gjenmeldes 3♣
2♦:	Naturlig, utgangskrav dersom det ikke gjenmeldes 3♦
2♥:	4 (3)+ kort, 5-11 hp
2♠:	Ensidig hånd med god farge (6+ kort), krav til utgang Hx eller xxx kreves for å støtte på direkten. 4♠ er minimum.
2 NT	Stenberg, utgangskrav
3♣:	Splinter, 4+ hjerter, 8-tapers hånd
3♦:	Splinter, 4+ hjerter, 8-tapers hånd
3♥:	Splinter, 4+ hjerter, 8-tapers hånd
3♠:	4+ hjerter, 8-tapers hånd, balansert hvis ikke kortfarge i spar
3 NT:	13-15 hp, 3-3-(3-4)
4♣:	Renons, maksimalt 6 tapere
4♦:	Renons, maksimalt 6 tapere
4♥:	Sperr
4♠:	Spillemelding
4 NT:	Blackwood, 4-ess

Aktuelle posisjoner:

1♥ - 1♠	
2♥ - 3♥:	Invitt til utgang
1♥ - 2♣/♦	
2♥ - 3♥:	Sleminvitt, balansert hånd
1♥ - 2♣	
2♥ - 4♣:	Sleminvitt med kløver
1♥ - 2♣	
3♥ - 3♠:	Cue-bid med hjerter
1♥ - 2♣	
3♥ - 4♣	Cue-bid med hjerter, benekter sparkontroll
1♥ - 2♦	
3♥ - 4♣:	Cue-bid med hjerter, benekter sparkontroll

1♥ - 2♦
3♦ - 3♠: Spørsmål om sparhold.
NB! 4♦ fra makker kan passes (gjelder også i tilsvarende posisjoner)

1♥ - 2♣/♦
3♠: Splinter, viser tillegg (siden makker ikke får meldt 3♥ som tillegg)

1♥ - 3 NT
4♣/4♦/4♠: Kortfarge (singel eller renons)

1♥ - 3 NT
4x - 4 NT: Roman Key Card Blackwood (RKCB)

MERK:

1♥ - 2♥
3♠/4♣/4♦: Renons. (Ved andre sleminvitter brukes trial-bid (langfargeinvitt))

1 M - 2 M
2 NT: Vanligvis 18-19 grand. Ber makker vise styrke og fordeling.

1♥ - 2♥
2 NT - 3♣/♦: 5+ farge og 3 kort hjerter. Krav til minst 3♥.

1 M - 3 M
3♠/4♣/4♦: Kortfarge (singleton eller renons)
3 NT: Forslag til spill

Etter pass i åpning hos svarhånden, viser denne 3+ kort majorstøtte, verdier i minoren og minst invitt til utgang ved å melde 1♥/♠ - 2♣/♦. Dette gjelder ikke etter innblanding fra motparten!

Etter forhåndspass er 2 NT naturlig invitt til utgang med 11-12 hp uten 3 korts majorstøtte

SVAR PÅ ÅPNING 1♠

Samme prinsipper som for åpning 1♥.

MERK:

- 1♠ - 2♥ Krav til utgang
- 1♠ - 2♣/♦
3♦/3♥: Splinter, trenger ikke å ha tillegg
- 1♠ - 1 NT
3♥: Krav til utgang med minst 5-5

Aktuelle posisjoner:

- 1♠ - 2♣
3♣: Krav, 5-2-2-4 (kan ha god 3 korts kløverstøtte)
- 1♠ - 2♥
3♥: Tillegg. 3♥ er sterkere enn 4♥ her (kan ha singleton hvis 3 kort hjerter).
4♣/♦: Splinter med minst 4 kort trumfstøtte
- 1♠ - 2♥
3♥ - 3♠ Kortfarge (singleton eller renons)
4♣/♦: Kortfarge (singleton eller renons)
3 NT: Slemvitt uten kortfarge
- 1♠ - 1 NT
2♥ - 2 NT: Naturlig invitt
3♣/♦: God løft til 3♥ med honnørkonsentrasjon i den meldte minoren
3♠: Invitt med 2 eller 3 kort (3-3-3-4) spar

STENBERG

1♠ - 2 NT

- 3♣: Naturlig, ikke minimum (færre enn 7 tapere)
- 3♦: Naturlig, ikke minimum (færre enn 7 tapere)
- 3♥: Naturlig, ikke minimum (færre enn 7 tapere)
- 3♠: Minimum (7 eller flere tapere ubalansert / (11)12-14 hp balansert)
- 3 NT: 18-19 hp, balansert
- 4♣: Renons, trenger ikke å ha annet tillegg
- 4♦: Renons, trenger ikke å ha annet tillegg
- 4♥: Renons, tillegg
- 4♠: Renons i hjerter, ikke å ha annet tillegg

1♠ - 2 NT

- 3 x - 3♠: Spørsmål om singleton. Interesse for spesifikk singleton eller sterk. Ny farge viser singleton. 3 NT benekter singleton, men lover litt tillegg. 4 x viser det samme med konsentrerte verdier, mens 4♠ er minimum.
- 3 NT: Ber om ekte cue-bid (ikke singleton), viser «litt» verdier (mild sleminvitt)
- 3 y/4 y: Singleton
- 4 x: Singleton (gjelder også 1♠ - 2 NT - 3♥ - 4♥)

Hvis motparten melder inn over 1♥ og 1♠:

Overmelding av motpartens farge viser singleton og er nøyaktig invitt til utgang.

Hopp til 3-trinnet i åpningsfargen er sperr (aggressiv, under 7 hp).

2 NT er invitt-Stenberg med samme svar og fortsettelse som etter vanlig Stenberg. Utgangskravet etableres med unntak av gjenmelding av åpningsfargen.

MERK:

- 1♠ - (pass) - 2 NT - (3 x) -
 - pass: «Normal» åpning eller ønske om å straffedoble motparten
 - dobling: Singleton i innmeldingsfargen, trenger ikke å ha tillegg (gjelder også innmelding av 4 i lavere farge)
- 3 y: Naturlig, ikke minimum (færre enn 7 tapere), ikke singleton i innmeldingsfargen
- 3♠: Helt minimum
- 3 NT: 18-19 hp
- 4 i ny farge uten hopp: Naturlig, ikke minimum (færre enn 7 tapere), ikke singleton i innmeldingsfargen
- 4 i innmeldingsfargen: Renons, trenger ikke å ha annet tillegg
- 4 i ny farge med hopp: Renons, trenger ikke å ha annet tillegg

Det brukes kravpass etter vanlig Stenberg, men ikke etter invitt-Stenberg (før utgangskravet er etablert). Ved invitt-Stenberg kan innmeldinger fra motparten passes ned. 3 i åpningsfargen blir derfor en «normal» åpning (5-kort), pass blir minimum.

CHECK-BACK STAYMAN

1x - 1♥/♠
 1 NT - 2♣: Alltid Check-back Stayman (minst invitt til utgang)

Aktuelle posisjoner:

1♣ - 1♠
 1 NT - 2♣
 2♦: 2-3-4-4, minimum
 2♥: 2-4-3-4, minimum
 2♠: 3 kort spar, minimum
 2 NT: 3-3-3-4, maksimum
 3♣: 2-3-3-5, minimum
 3♦: 2-3-4-4, maksimum
 3♥: 2-4-3-4, maksimum
 3♠: 3 kort spar, maksimum 3-(3-2)-5 / 3-(4-2)-4
 3 NT: 2-3-3-5, maksimum

1♣ - 1♠
 1 NT - 2♣
 2♦ - 2♥: Kunstig krav

1♣ - 1♠
 1 NT - 2♣
 2♥ - 2♠: 6 kort (god 5 kort) spar, invitt
 2 NT: Dårlig 5 kort spar, invitt
 3♣: Naturlig, sleminvitt
 3♦: Naturlig, sleminvitt (minst 5 kort ruter)
 3♥: Naturlig, balansert sleminvitt
 3♠: 6 kort spar, krav (kan være søk etter beste utgang)

1♣ - 1♠
 1 NT - 2♣
 2♠ - 2 NT: Krav, balansert (5 kort spar). Søk etter beste utgang.
 3♣: Naturlig, sleminvitt
 3♦: Sidefarge (trial-bid), utgangs- eller sleminvitt
 3♥: Sidefarge (trial-bid), utgangs- eller sleminvitt
 3♠: Sleminvitt, balansert
 3 NT: ”Spill” med 5 kort spar

- 1 ♣ - 1 ♠
- 1 NT - 2 ♣
- 2 NT - 3 ♣: Naturlig, sleminvitt
- 3 ♦: Sidefarge (trial-bid), sleminvitt
- 3 ♥: Sidefarge (trial-bid), sleminvitt
- 3 ♠: 5+ kort, krav (kan være søk etter beste utgang)
- 4 ♣: Splinter (singel/renons), sleminvitt i spar

MERK:

- 1 ♣ - 1 ♠
- 1 NT - 2 ♣
- 3 ♥ - 4 ♦: Sleminvitt med ruter
- 4 NT: RKCB med hjerter

MERK:

- 1 ♥ - 1 ♠
- 1 NT - 2 ♣
- 2 ♦: 3-5 i major, minimum
- 2 ♥: 2-5-3-3, minimum
- 2 ♠: 3-4-3-3, minimum
- 2 NT: 3-4-3-3, maksimum
- 3 ♣: 3-5-2-3, maksimum
- 3 ♦: 3-5-3-2, maksimum
- 3 ♥: 2-5-3-3, maksimum

KRAVSEKVENSER

4. farge krav:

4. farge er krav til utgang.

Hvis 4. farge på 2-trinnet blir løftet et trinn, viser det minst to små kort i fargen og ikke noe annet å tilføye.

Hvis 4. farge på 3-trinnet blir løftet et trinn, viser dette (etter 1♦ - 1♠ - 2♥ - 3♣ og 1♣ - 1♠ - 2♥ - 3♦) minst to små kort i fargen og ikke noe annet å tilføye. Etter 1♥ - 1♠ - 2♦ - 3♣ gjelder imidlertid ikke dette siden den som melder 3♣ gjerne kan ha kløverhold.

Etter 2 over 1 er 2 NT fra svarhånden utgangskrav og lover hold i 4. farge.

Eksempel:

1♠ - 2♣
2♥ - 2 NT: Utgangskrav med hold i ruter, benekter 3 kort spar og 4 kort hjerter
3♦: Spør om ruterhold, benekter 3 kort spar og 4 kort hjerter

Hopp i egen farge i andre melderunde, er invitt til utgang.

Eksempel:

1♥ - 1♠
2♣ - 3♠: Utgangsinvitt

3. farge krav:

Eksempel:

1♣ - 1♠
2♣ - 2♦: Kunstig utgangskrav!
(Men svarhånden kan velge å passe dersom åpningshånden viser minimum.)

1♦ - 1♠
2♦ - 2♥: Naturlig rundekrav
Svarhånden kan passe 2♠, 2 NT og 3♦

1♦ - 1♠
2♦ - 3♣: Kunstig utgangskrav (trenger ikke å ha lengde i kløver)

Unntak:

1♣ - 1♠
2♣ - 2♥: Ukav

MERK:

1♣ - 1♦

1♥ - 1♠: Utgangskrav

2♠: Singleton i spar med hjertertilpasning

3♠: Renons i spar med hjertertilpasning

1♣ - 1♦

1♥ - 1 NT: Naturlig spillemelding

1♣ - 1♦

1♥ - 1♠/1 NT

2♠: 4 kort spar (4-4-0-5)

STERKE GJENMELDINGER

Revers:

Revers er krav for en runde, og viser alltid minst 5 kort i åpningsfargen.

Etter revers over fargesvar, er enkel støtte av åpningsfargen ukrav. 2 i egen farge er rundekrav. Alle andre meldinger er utgangskrav.

Etter revers over 1 NT svar, er 2 NT Lebensohl. Alle andre meldinger er utgangskrav.

Eksempel:

1♦ - 1 NT
2♥ - 2 NT: Krav til 3♣
3♣ - 3♦: Spill

1♣ - 1 NT
2♥ - 3♣: Krav til utgang
3♦: Viser ruterhold
3♠: Viser sparhold

Unntak:

1♥ - 1 NT
2♠: Minst 5-4 i hjerter og spar, 15-17 hp (kan passes)

1♥ - 1 NT
2♠ - 2 NT: Minimum
3 m: Naturlig, krav
3♥: Minimum
3♠: Hxx i spar, krav
3 NT: Spill

1♥ - 1 NT
2♠ - 2 NT
3 m: 3 kort farge, ukrav

Hopprevers er krav til utgang.

Ny farge på 1-trinnet kan derfor være sterke kort.

Revershånden viser frem sin fordeling ved å melde 4. farge:

1♣ - 1♥
2♦ - 2 NT
3♣: (2-1)-4-6
3♦: (1-1)-5-6
3♥: 1-3-4-5
3♠: 3-1-4-5
3 NT: 2-2-4-5

Hopp i ny farge på 3-trinnet:

Krav til utgang, viser minst 5-5.

Hopp i åpningsfargen:

Etter 1 over 1: 16-18 hp, viser en god farge på minst 6 kort.

Etter 2 over 1: 15+ hp, viser en veldig god farge (maksimalt 1 taper) på minst 6 kort.

MERK:

1♥ - 1♠
3♥ - 3♠: Naturlig, krav

Hopp til 2 NT:

Viser 18-19 hp. 3 i åpningsfargen fra svarhånden (utenom 3♣) er naturlig krav (viser 4 kort støtte over minoråpning og 3 kort støtte over majoråpning).

MERK:

1 x - 1 y
2 NT - 3♣: Ber om 3♦
3♦ - 3 x/y: Spill
3 NT: Mild sleminvitt med kløver

1 x - 1♠
2 NT - 3♣
3♦ - 3♥: 5-5 i major, krav!

1 x - 1♠
2 NT - 3♥: 5-4 i major, krav!

1 x - 1♥
2 NT - 3♠: 4-4 i major, krav!

1 x - 1♥
2 NT - 3♣
3♦ - 3♠: 5-6 i major, krav!

1♣/♦ - 1♥
2 NT - 3♥
3♠: 4 kort spar

1♥ - 1♠
2 NT - 3♥ 3 kort hjerter, krav
3♠: Cue-bid med hjerter
3 NT: 3-4-3-3

1♣ - 1♥/♠
2 NT - 3♦: 4-5+, krav

1♣ - 1♥/♠
2 NT - 4♦: 4-6+, sleminvitt
4♥/♠: Cue-bid
4 NT: Avslag

1♣/♦ - 1 M
2 NT - 3 M
3 NT - 4♦/♣: Minst 5-4+, sleminvitt
4 M/4 NT: Avslag

2 NT etter 1♥/♠ - 1 NT:

Kunstig utgangskrav med 5+ kort major.

- 1♥ - 1 NT
- 2 NT - 3♣: 5+ kort kløver
- 3♦: 5+ kort ruter
- 3♥: 3-2-4-4, minimum
- 3♠: 3-2-4-4, maksimum
- 3 NT: 5-5 i minor
- 4♣/♦: Cue-bid med 3 kort hjerter
- 4♥: Minimum med 3 kort hjerter

- 1♠ - 1 NT
- 2 NT - 3♣: 5+ kort minor
- 3♦: 5+ kort hjerter
- 3♥: 4 kort hjerter
- 3♠: 2-3-4-4
- 3 NT: 5-5 i minor
- 4♣/♦/♥: Cue-bid med 3 kort spar
- 4♠: Minimum med 3 kort spar

Over 3♣ kan åpner spørre med 3♦ om hvilken minor svarhånden har. 3♥ viser kløver, 3♠ viser ruter ("lavest for lavest" hvis man ikke kan melde en farge naturlig).

MERK:

- 1♠ - 1 NT
- 2 NT - 3♣
- 3♥ - 3♠: Kløverfarge
- 3 NT: Ruterfarge
- 4♣: 4 kort hjerter og 5+ kort kløver
- 4♦: 4 kort hjerter og 5+ kort ruter

SVAR PÅ ÅPNING 1 NT

2♣:	Stayman
2♦:	Overføring til hjerter
2♥:	Overføring til spar
2♠:	Minor-Stayman, men kan også være svak med én minor
2 NT:	Svak dobbelton i en farge, krav til utgang
3♣:	Singleton kløver, kan ha 4 kort major, krav til utgang*
3♦:	Singleton ruter, kan ha 4 kort major, krav til utgang*
3♥:	Singleton hjerter, kan ha 4 kort spar, krav til utgang*
3♠:	Singleton spar, benekter 4 kort hjerter, krav til utgang*
3 NT:	Spillemelding
4♣:	Gerber
4♦:	Overføring til hjerter
4♥:	Overføring til spar
4♠:	Spillemelding
4 NT:	Kvantitativt

*Slem er bare aktuelt etter at vi har funnet en tilpasning.

STAYMAN

1 NT - 2♣	
2♦ - 3♣:	Relé
3♦:	5 kort minor
3♥:	2-3-4-4
3♠:	3-2-4-4
3 NT:	3-3-(3-4)
1 NT - 2♣	
2♦ - 3♣	
3 NT - 4♣:	Relé, spør om 4 kort minor
4♦:	4 kort ruter
4♥/♠:	Cue-bid med 4 kort kløver
4 NT:	4 kort kløver uten majorkontroll
1 NT - 2♣	
2♦ - 3♣	
3♦ - 3♥:	Relé
3♠:	5 kort kløver
3 NT:	5 kort ruter

1 NT - 2♣
 2♥ - 2♠: Relé
 2 NT: 3-4-3-3, maksimum
 3♣: 4 kort kløver
 3♦: 4 kort ruter
 3♥: 5 kort hjerter
 3♠: 4 kort spar
 3 NT: 3-4-3-3, minimum

1 NT - 2♣
 2♠ - 3♣: Relé
 3♦: 4 kort ruter
 3♥: 4 kort kløver
 3♠: 5 kort spar
 3 NT: 4-3-3-3

Spesielle sekvenser:

1 NT - 2♣
 2♦ - 2♥: Spill med minst 4-4 i major (åpner skal passe med lik lengde)
 2♠: Spill, 5+ kort spar og 4 kort hjerter
 2 NT: Invitt (trenger ikke å ha major)
 3♣: Relé
 3♦: Naturlig sleminvitt
 3♥: Kløverfarge, sleminvitt
 3♠: Naturlig, krav (5+ kort spar og 3 eller 4 kort hjerter)
 3 NT: Spill

1 NT - 2♣
 2♥ - 2♠: Relé
 2 NT: Invitt (trenger ikke å ha major, så 3♠ fra grandåpneren er krav)
 3♣: Kløverfarge, sleminvitt
 3♦: Ruterfarge, sleminvitt
 3♥: Krav, balansert sleminvitt eller søk etter beste utgang
 3♠: Splinter (singleton eller renons)
 3 NT: Forslag til spill med 4 kort spar
 4♣/♦: Splinter (singleton eller renons)

1 NT - 2♣
 2♠ - 3♦: Ruterfarge, sleminvitt
 3♥: Kløverfarge, sleminvitt

1 NT - 2♣
 2♠ - 3♠: Krav, balansert sleminvitt eller søk etter beste utgang

OVERFØRING

1 NT - 2♦	
2♥ - 2♠:	Naturlig (4-5), minst invitt
2 NT:	Invitt med 5+ kort hjerter
3♣:	Naturlig, krav til utgang, (5+-4+)
3♦:	Naturlig, krav til utgang, (5+-4+)
3♥:	Krav, balansert sleminvitt eller søk etter beste utgang
3♠:	Splinter (singleton eller renons)
4♣:	Splinter (singleton eller renons)
4♦:	Splinter (singleton eller renons)
	NB! Splinter som tar mye plass, lover bedre kort enn når det er rom for "last train" cue-bid!
4♥:	Sleminvitt; balansert hånd med gående farge Eksempel: xx-EKDxxxx-xx-xx / xx-EKDxxx-Kx-xxx
4♠:	Renons
4 NT:	Kvantitativt

1 NT - 2♦	
2♥ - 3♣/♦	
3♦:	5 kort ruter
3♥:	3 kort hjerter, ikke minimum
3♠:	5 kort spar
3 NT:	Spill
4♣/♦:	Sleminteresse med kløver/ruter
4♥:	3 kort hjerter, minimum

1 NT - 2♦	
2♥ - 3♣/♦	
4♣/♦ - 4♥:	Forslag til spill

1 NT - 2♦	
2♥ - 2♠	
2 NT:	Minimum, ikke tilpasning til hjerter eller spar
3♣/♦/♥:	Naturlig, ikke krav
3♠:	Krav
4♣/♦:	Cue-bid med 3 kort hjerter
4♥:	God nok til å melde utgang mot en invitthånd
4♠:	Minimum

1 NT - 2♥	
2♠ - 3♣/♦	
3♦:	5 kort ruter
3♥:	5 kort hjerter
3♠:	3 kort spar, ikke minimum
3 NT:	Spill
4♣/♦:	Sleminteresse med kløver/ruter
4♠:	3 kort spar, minimum

MERK:

1 NT - 2♥	
2♠ - 3♥:	5-5 i major, krav til utgang
3♠:	3 kort spar, ikke minimum
3 NT:	Spill
4♣/♦:	Cue-bid med hjerter som trumf
4♥/♠:	Minimum

Spesialkonvensjon:

1 NT - 2♦/♥	
2♠/3♣/♦:	Maksimum med 4(3) kort støtte og ”verdier” i ♠/♣/♦
2 NT:	Maksimum med 3 kort støtte, grandorientert (3-3-3-4 / 2-3-4-4)
3♥/♠:	Minimum med 4 kort støtte

Gjenta overføringen (3♦ til hjerter og 3♥ til spar) for å få kontrakten på grandåpnerens hånd.

3 i majorfargen er sleminvitt med kortfarge i ruter (etter 2♦) eller hjerter (etter 2♥) så fremt det er mulig å gjenta overføringen (ellers er det spillemelding).

Ny farge viser singelton og sleminvitt.

Ny farge med hopp lover renons.

3 grand fra svarhånden viser en balansert sleminvitt (uten kortfarge).

1 NT - 2♦	
3♣ - 3♦:	Overføring til 3♥
3♥:	Sleminvitt med singelton ruter
3♠/4♣:	Sleminvitt med singelton spar/kløver
4♦:	Sleminvitt med renons i ruter

Hvis motparten dobler 3♣/♦, blir pass gjentatt overføring. Redobling viser singelton.

MINOR-STAYMAN

1 NT - 2♠
2 NT: Best ruter
3♣: Best kløver, eventuelt like gode minorfarger

1 NT - 2♠
2 NT - 3♣: Spill
3♦: Spill
3♥: Kortfarge i hjerter, utgangskrav (5+-5+ i minor)
3♠: Kortfarge i spar, utgangskrav (5+-5+ i minor)
3 NT: 2-2-4-5 / 2-2-5-4 med to små dobbeltoner i major. Velg utgang!
4♣/♦: Invitt til utgang
4♥/♠: Renons (ruter er trumf på grunn av svaret 2 grand)

1 NT - 2 NT (SVAK DOBBELTON)

1 NT - 2 NT: Krav til utgang med en uspesifisert svak dobbelton
3♣: Spørsmål om hvor den svake dobbeltonen er
- 3♦: Svak dobbelton i ♥
- 3♥: Svak dobbelton i ♠
- 3♠: Svak dobbelton i ♣
- 3 NT: Svak dobbelton i ♦

Melding av dobbelton-fargen viser usikkerhet om sluttkontrakt fra begge sider ("Stayman").

1 NT - 3♣/♦ (SINGELTON ELLER RENONS)

Utgangskrav, men i utgangspunktet ingen sleminteresse (før eventuell tilpasning er funnet).

Grandåpneren melder 4 kort farger nedenfra så fremt han ikke har dobbelthold i kortfargen.

Går svarhånden forbi 3 grand, har han alltid tilpasning til grandåpnerens farge!

Gjentas kortfargen fra svarhånden, viser han renons og lukter på slem.

1 NT - 3♥ (SINGELTON ELLER RENONS)

1 NT - 3♥:	Singelton hjerter, kan ha 4 kort spar, krav til utgang
3♠:	4+ kort spar. Tillegg hvis 5 kort spar.
3 NT:	Spill
4♣:	4+ kort kløver. Tillegg hvis farge på minst 5 kort.
4♦:	4+ kort ruter. Tillegg hvis farge på minst 5 kort.
4♥:	3-4-3-3, maksimum
4♠:	5 kort spar, minimum
4 NT:	Begge minor, minimum
5♣:	5+ kort kløver, minimum
5♦:	5+ kort ruter, minimum

Går svarhånden forbi 3 grand, har han alltid tilpasning til grandåpnerens sparfarge.

1 NT - 3♠ (SINGELTON ELLER RENONS)

1 NT - 3♠:	Singelton spar, benekter 4 kort hjerter, krav til utgang
3 NT:	Spill
4♣:	4+ kort kløver. Tillegg hvis farge på minst 5 kort.
4♦:	4+ kort ruter. Tillegg hvis farge på minst 5 kort.
4♥:	5 (4 gode) kort hjerter
4♠:	3-4-3-3, maksimum
4 NT:	Begge minor, minimum
5♣:	5+ kort kløver, minimum
5♦:	5+ kort ruter, minimum

UTTAK AV 1 NT DOBLET

Redobling:	Har en ukjent langfarge. Krav til 2♣, som eventuelt korrigeres.
Direkte melding:	Viser den meldte fargen pluss den overliggende fargen. Eksempel: 2♣=♣+♦, 2♦=♦+♥, 2♥=♥+♠, 2♠=♠+♣
Pass:	Ber om redobling. Deretter vises de ”harde” eller de ”myke” fargene. Eksempel: 2♣=♣+♥, 2♦=♦+♠

INNMELDING FRA MOTPARTEN OVER ÅPNING 1 NT

Negativ dobling på 2-trinnet, styrkevisende dobling på 3- og 4-trinnet.

Fargemelding på 2-trinnet er naturlig, ikke krav.

2 NT er spill, men kan løftes med ”supermaks” hos åpneren. 3 i minor etter 2 NT er spillemelding.

Minormelding på 3-trinnet er spill.

Majormelding på 3-trinnet er krav.

Overmelding av motpartens farge spør om hold.

Ved innmeldinger som ikke viser innmeldt farge, er dobling interesse for å ta motparten i minst én farge. Man lover honnørstyrke til minst å invitere til utgang. Dobling setter opp kravpass til og med 2 NT.

MERK:

1 NT - (2♦) - 4♣: Sleinivitt i kløver
4♦: Velg major
4 M: Naturlig, spill

1 NT - (2♣*) - 4♣: Naturlig, sleminvitt
4♦: Naturlig, sleminvitt
4 M: Naturlig, spill

*Et eller annet uten kløver

1 NT - (2♥) - 4♣: Naturlig, sleminvitt
4♦: Naturlig, sleminvitt
4♥: Overføring til spar
4♠: Spill

1 NT - (2♣*) - 2♥/♠: Viser hold i ♥/♠, krav til utgang

*Begge major

SVAR PÅ ÅPNING 2♣

2♦:	0-5 hp ubalansert eller 0-7 hp balansert
2♥:	5+ kort, 6+ hp
2♠:	5+ kort, 6+ hp
2 NT:	8+ hp, balansert (ikke 5 korts minor med honnør)
3♣:	5+ kort, 6+ hp
3♦:	5+ kort, 6+ hp
3♥:	4-1-4-4 (singelton hjerter), 8+ hp
3♠:	1-4-4-4 (singelton spar), 8+ hp
3 NT:	Gående 6+ kort farge uten sidestyrke

2♣ - 2♦	
2♥:	5+ kort, krav
2♠:	5+ kort, krav
2 NT:	(21) 22-24 hp, balansert (samme krav til fordeling som 1 NT)
3♣:	5+ kort, utgangskrav
3♦:	5+ kort, utgangskrav
3♥:	Fastlegger hjerter som trumf, ber om cue-bid (1. / 2. kontroll)
3♠:	Fastlegger spar som trumf, ber om cue-bid (1. / 2. kontroll)
3 NT:	(24) 25-27 hp, balansert (samme krav til fordeling som 1 NT og 2 NT)

MERK:

2♣ - 2♦	
2♥/♠ - 3♣:	Dobbelt avslag ("second negative") som viser 0-3 hp. Dobbelt avslag er kun aktuelt etter 2♥/♠, og brukes selv om man har tilpasning til makkers farge.

2♣ - 2♦	
2 M - 3 M:	Lover en 1. eller 2. kontroll, 3+ kort støtte og 4-7 hp
4♣/♦:	Splinter

2♣ - 2♦	
3♣ - 3♦:	Kunstig søk etter 4 kort major (eller ønske om at den sterke hånden skal spille en eventuell grandkontrakt fra sin side)

2♣ - 3♣	
3♦:	Kunstig søk etter 4 kort major. Det kan selvfølgelig også være naturlig. Da gjentas eventuelt ruterfargen.

2♣ - 2♥/♠	
4♠/♥:	Naturlig, omtrent ni stikk

2♣ - 2♦
2 NT - ? Samme system som etter 2 NT åpning

2♣ - 2 NT
3♣: Baron; ber svarhånden melde 4 (5) kort farger nedenfra.
Kan ha kløverfarge, men da gjentas eventuelt denne.

2♣ - 2♦
3 NT - 4♣: Baron, sleminvitt
4♦: Enten sleminvitt med 5+ kort ruter, eller spillemelding i major.
Ber makker melde 4♥ (som kan korrigeres til 4♠ for spill). 4 NT over 4♥
er kvantitativt med minst 5 kort ruter.
4♥/♠: Naturlig sleminvitt

2♣ - 2♦
3 NT - 4♣
4♥/♠ - 4 NT: Sleminvitt uten tilpasning

Spesialkonvensjon:

2♣ - 2♦
3♥ - 3♠: 1. eller 2. kontroll i spar
3 NT: 2. kontroll i en minor
4♣/♦: 1. kontroll i kløver/ruter
4♥: Ingen kontroller

2♣ - 2♦
3♥ - 3♠ 1. eller 2. kontroll i spar
3 NT: Relé
- 4♣: 2. kontroll i spar og 2. kontroll i en minor
4♦: 2. kontroll i spar, benekter kontroll i en minor
4♥: 1. kontroll i spar

2♣ - 2♦
3♠ - 3 NT: 2. kontroll i en farge
4♣/♦/♥: 1. kontroll i ♣/♦/♥

2♣ - 2♦
3♠ - 3 NT
4♣: Relé
- 4♦/♥/♠: 2. kontroll i ♦/♥/♠

Blackwood faller bort ved denne konvensjonen. 4 NT brukes som søk etter 3. kontroll.

Spesialkonvensjon:

2♣ - 3 NT	
4♣:	Spør om singelton
4♦:	Spør om hvilken farge (4 NT viser ruter)
4 NT:	Spør om fargelengde (5♣=6, 5♦=7, 5♥=8...)

Etter at 2♣ blir doblet:

Pass:	0-5 hp ubalansert eller 0-7 hp balansert
Redobling:	Oppfordring til å spille 2 kløver redoblet
2♦:	5+ kort ruter, 6+ hp

Ved innmelding over 2♣:

Pass:	Kravpass, 5+ hp. Kan være interesse for å straffedoble motparten.
Dobling:	0-4 hp

Åpningshånden straffedobler når han sitter bak innmelderen og dobler på direkten. Pass er krav.

Åpningshånden dobler opplysende når motparten melder inn og støtter hverandre. Pass er krav.

SVAR PÅ ÅPNING 2♦

MULTI 2♦

2♥:	Pass eller korriger til 2♠
2♠:	Pass eller korriger til 3♥
2 NT:	Krav
3♣:	Spill (kan støtte med maksimum og tilpasning)
3♦:	Spill (kan støtte med maksimum og tilpasning)
3♥:	Pass eller korriger til 3♠
3♠:	Sleminvitt med kløver
3 NT:	Spill
4♣:	Meld fargen under den du har
4♦:	Sleminvitt med ruter
4♥:	Spill
4♠:	Spill

2♦ - 2 NT	
3♣:	Maksimum med spar eller hjerter
3♦:	Minimum med hjerter
3♥:	Minimum med spar

2♦ - 2 NT	
3♣ - 3♦:	Spørsmål om hvilken farge
3♥:	5/6 kort spar
3♠:	6 kort hjerter uten kortfarge i minor
3 NT:	5 kort hjerter
4♣:	6 kort hjerter med kortfarge i ♣
4♦:	6 kort hjerter med kortfarge i ♦

2♦ - 2 NT	
3♣ - 3♦	
3♥ - 3♠:	Spørsmål om antall spar
3 NT:	5 kort spar
4♣:	6 kort spar med kortfarge i ♣
4♦:	6 kort spar med kortfarge i ♦
4♥:	6 kort spar med kortfarge i ♥
4♠:	6 kort spar uten kortfarge

2♦ - 2 NT
3♣ - 3♥: Naturlig, krav
3♠: Naturlig, krav

2♦ - 2 NT
3♦ - 3♥: Invitt

2♦ - 2 NT
3♥ - 3♠: Invitt

2♦ - 2 NT
3♦ - 3♠: Naturlig, krav

2♦ - 2 NT
3♦/♥ - 4♣/♦: Cue-bid i kløver/ruter med makkers majorfarge som trumf

2♦ - 2♠
2 NT: Kortfarge i spar eller en balansert maksimumshånd
3♣: Kortfarge i ♣
3♦: Kortfarge i ♦
3♥: Balansert minimumshånd

2♦ - 2♠
2 NT - 3♣: Spørsmål
3♦: Kortfarge i ♠
3♥: Balansert maksimumshånd

2♦ - 2♥
2♠ - 2 NT: Spørsmål om kortfarge

MERK:

2♦ - (x) - 2 M: En egen majorfarge
xx: Ber makker melde sin majorfarge
pass: Ruterfarge
2 NT: Eneste kravmelding (vanlig system)

MERK:

2♦ - (2 M) - x: Pass (med innmeldingsfargen) eller korriger til din majorfarge

SVAR PÅ ÅPNING 2♥

2♠:	Naturlig, krav
2 NT:	Spør om singleton, minst invitt til utgang
3♣:	Naturlig, krav
3♦:	Naturlig, krav
3♥:	Sperr (kan løftes med en skjev hånd)
3♠:	Splinter, sleminvitt
3 NT:	Spill
4♣:	Splinter, sleminvitt
4♦:	Splinter, sleminvitt
4♥:	Spill, sperrende, ikke kravpass uansett soneforhold
4♠:	Spill
4 NT:	Blackwood, 4-ess

2♥ - 2 NT

3♣:	Kortfarge i kløver
3♦:	Kortfarge i ruter
3♥:	Minimum uten kortfarge (2-6-2-3)
3♠:	Kortfarge i spar
3 NT:	Maksimum uten kortfarge (2-6-2-3)
4♣:	Renons i kløver, maksimum
4♦:	Renons i ruter, maksimum

2♥ - 2 NT

3♣/♦ - 3♥:	Invitt til utgang
3♦/♠:	Naturlig, krav
3 NT:	Forslag til spill
4♣/♦:	Cue-bid med hjerter som trumf

2♥ - 2 NT

3♥ - 3♠:	Cue-bid med hjerter som trumf
3 NT:	Forslag til spill
4♣/♦:	Cue-bid med hjerter som trumf

SVAR PÅ ÅPNING 2♠

2 NT:	Spør om singleton, minst invitt til utgang
3♣:	Naturlig, krav
3♦:	Naturlig, krav
3♥:	Naturlig, krav
3♠:	Sperr (kan løftes med en skjev hånd)
3 NT:	Spill
4♣:	Splinter, sleminvitt
4♦:	Splinter, sleminvitt
4♥:	Spill
4♠:	Spill, sperrende, ikke kravpass uansett soneforhold
4 NT:	Blackwood, 4-ess

2♠ - 2 NT

3♣:	Kortfarge i kløver
3♦:	Kortfarge i ruter
3♥:	Kortfarge i hjerter
3♠:	Minimum uten kortfarge (6-2-2-3)
3 NT:	Maksimum uten kortfarge (6-2-2-3)
4♣:	Renons i kløver, maksimum
4♦:	Renons i ruter, maksimum
4♥:	Renons i hjerter, maksimum

2♠ - 2 NT

3♣/♦/♥ - 3♠:	Invitt til utgang
3♦/♥:	Naturlig, krav
3 NT:	Forslag til spill
4♣/♦:	Cue-bid med spar som trumf

2♠ - 2 NT

3♠ - 3 NT:	Forslag til spill
4♣/♦/♥:	Cue-bid med spar som trumf

SVAR PÅ ÅPNING 2 NT

3♣:	Puppet-Stayman
3♦:	Overføring til hjerter
3♥:	Overføring til spar
3♠:	Minst 4-4 i minor, krav til utgang
3 NT:	Spill
4♣:	Minst sleminvitt med 6+ kort hjerter
4♦:	Minst sleminvitt med 6+ kort spar
4♥:	Minst sleminvitt med 6+ kort kløver
4♠:	Minst sleminvitt med 6+ kort ruter
4 NT:	Kvantitativt; invitt til 6 NT. 5 NT fra makker ber om 4-kort farger nedenfra.
5♣:	Spill
5♦:	Spill

PUPPET-STAYMAN

2 NT - 3♣	
3♦:	4 kort i én eller begge majorfargene
3♥:	5 kort hjerter
3♠:	5 kort spar
3 NT:	Benekter 4/5 kort majorfarge
2 NT - 3♣	
3♦ - 3♥:	4 kort spar
3♠:	4 kort hjerter
2 NT - 3♣	
3♦ - 4♣:	Sleminvitt med grandåpnerens major
4♦:	Velg majorutgang
2 NT - 3♣	
3♦ - 4♣	
4♦:	Sleminteresse med hjerter som trumf
4♥:	Avslag med hjerterfarge
4♠:	Avslag med sparfarge
4 NT:	RKCB med spar som trumf

2 NT - 3♣
3♥ - 3♠: Sleminteresse med hjerter som trumf
4♣/♦: Naturlig krav med minoren (har vanligvis 4 kort spar)

2 NT - 3♣
3♠ - 4♣/♦: Naturlig krav med minoren (har vanligvis 4 kort hjerter)
4♥: Sleminteresse med spar som trumf

MERK:

2 NT - 4♣
4♦: OK kort med hjerter (som et "Last train" cue-bid)
4♥: Avslag
4♠: Cue-bid
4 NT: RKCB med hjerter som trumf

2 NT - 4♦
4♥: OK kort med spar (som et "Last train" cue-bid)
4♠: Avslag
4 NT: RKCB med spar som trumf

2 NT - 4♥
4♠: RKCB med kløver som trumf
4 NT: Avslag – kløver passer ikke
5♣: OK kort med kløver (som et "Last train" cue-bid)

Hvis svarhånden er interessert i storeslem over 4 NT og 5♣, svarer han som om makkers melding var RKCB.

2 NT - 4♠
4 NT: Avslag – ruter passer ikke
5♣: RKCB med ruter som trumf
5♦: OK kort med ruter (som et "Last train" cue-bid)

Hvis svarhånden er interessert i storeslem over 4 NT og 5♦, svarer han som om makkers melding var RKCB.

2 NT – 3♠

2 NT - 3♠	
3 NT:	Kan ha 4 kort minor hvis honnørkonsentrasjon i major
4♣:	4+ kort kløver
4♦:	4+ kort ruter

OVERFØRING

Etter overføring på 2 NT er 4 i minor naturlig sleminvitt.

2 NT - 3♦	
3♥ - 4♣	
4♦:	Cue-bid med kløver som trumf
4♥:	Spill
4♠:	Cue-bid med kløver som trumf
4 NT:	RKCB med hjerter som trumf
2 NT - 3♦	
3♥ - 3♠:	Naturlig krav (4-5+)
4♣:	Sleminteresse med hjerter som trumf
4♦:	Sleminteresse med spar som trumf
4 M:	Minimum

MERK:

2 NT - 3♦	
3♠:	Cue-bid med hjerter som trumf
- 3 NT:	Ny overføring (til 4♥)
2 NT - 3♥	
4♣/♦:	Cue-bid med gode kort og spartilpasning
- 4♦/♥:	Cue-bid (ikke ny overføring her)
2 NT - 3♦/♥	
3 NT:	Singelton i makkers farge, trenger ikke å ha tillegg

NB! Hvis motparten melder inn over 2 NT, brukes styrkevisende (negativ) dobling!

SVAR PÅ ÅPNING 3♣

3♦:	Relé, ber om 3♥
3♥/♠:	Naturlig krav (men ikke etter dobling fra motparten!)
3 NT:	Spill
4♣:	Invitt til stamp
4♦:	Spørsmål om cue-bid og trumfkvalitet. 4♥/♠ er cue-bid med en OK farge (minst Kkn10xxxx). 4 NT benekter cue-bid, men lover en bra farge (minst KD109xxx).
4♥:	Spill
4♠:	Spill
4 NT:	RKCB

MERK:

3♣ - 3♦	
3♥ - pass:	Ønsker å spille 3♥
- 3♠:	Invitt til 4♠
- 3 NT:	Velg mellom 3 NT og 5♣
- 4♣:	Invitt til 5♣
- 4♦:	Velg mellom 5♦ og 5♣
- 4♥:	Velg mellom 4♥ og 5♣
- 4♠:	Velg mellom 4♠ og 5♣
3♣ - 3♥/♠	
4♣:	Hånd som er uegnet for 3 NT (skjev fordeling uten to topphonnører)

SVAR PÅ ÅPNING 3♦

3♥/♠:	Naturlig krav (men ikke etter dobling fra motparten!)
3 NT:	Spill
4♣:	Spørsmål om cue-bid og trumfkvalitet. 4♦/♥/♠ er cue-bid med en OK farge (minst Kkn10xxxx). 4 NT benekter cue-bid, men lover en bra farge (minst KD109xxx).
4♦:	Invitt til stamp
4♥:	Spill
4♠:	Spill
4 NT:	RKCB

3♦ - 3♥/♠	
4♦:	Hånd som er uegnet for 3 NT (skjev fordeling uten to topphonnører)

SVAR PÅ ÅPNING 3♥

3♠:	Naturlig krav (men ikke etter dobling fra motparten!)
3 NT:	Spill
4♣/♦:	Cue-bid
4♥:	Spill
4♠:	Spill
4 NT:	Velg minor
5♣:	Spill
5♦:	Spill
5♥:	Sperr
5♠:	Exclusion-Blackwood

SVAR PÅ ÅPNING 3♠

3 NT:	Spill
4♣/♦:	Cue-bid
4♥:	Spill
4♠:	Spill
4 NT:	Velg minor
5♣:	Spill
5♦:	Spill
5♥:	Exclusion-Blackwood
5♠:	Sperr

SVAR PÅ ÅPNING 3 NT

4♣:	Uttak i minorfargen
4♦:	Spørsmål om kortfarge NB! 4 NT etterpå blir spill!
4♥/♠:	Spill
4 NT:	Spør om lengde (5♣=6 osv, 5♦=7, 5♥=8...)
5♠:	Er fargen spillbar mot renons? Meld i så fall storeslem! Ved usikkerhet (EKD10xxx), meld 5 NT.

3 NT - 4♦	
4♥/♠:	Kortfarge
4 NT:	Ingen kortfarge (7-2-2-2)
5♣:	Kortfarge i ruter (gående kløverfarge)
5♦:	Kortfarge i kløver (gående ruterfarge)

SVAR PÅ ÅPNING 4♣ OG 4♦

4♦:	Cue-bid
4♥/♠:	Spill
4 NT:	RKCB

SVAR PÅ ÅPNING 4♥ OG 4♠

4♠:	Spill
5♣/♦/♥:	Cue-bid
4 NT:	RKCB

SVAR PÅ ÅPNING 4 NT

5♣:	Ingen ess
5♦:	♦-ess
5♥:	♥-ess
5♠:	♠-ess
5 NT:	To ess
6♣:	♣-ess

SLEMKONVENSJONER

Når trumffarge er avtalt, er 4 NT Roman Key Card Blackwood (RKCB).

NT på NT er kvantitativt.

Uten en klart avtalt trumffarge er hopp til 4 NT kvantitativt.

Når åpningshånden gjenmelder fargen sin etter ”2 over 1”, er 4 NT fra svarhånden RKCB med sin farge (eksempel: 1♥ - 2♦ - 2♥ - 4 NT er RKCB med ruter som trumf).

Når begge har meldt og motparten forstyrrer, viser 4 NT to plasser å spille! Det kan også være en god løft til 5 i makkers majorfarge, men da korrigeres makkers preferanse.

ROMAN KEY CARD BLACKWOOD

4 NT - 5♣:	0 eller 3 ess
5♦:	1 eller 4 ess
5♥:	2 ess uten trumf dame
5♠:	2 ess med trumf dame
5 NT:	1 eller 3 ess med trumf dame og renons i en farge
6 i farge under trumf:	2 ess med trumf dame og renons i den meldte fargen
6 i trumffargen:	2 ess med trumf dame og renons i høyereliggende farge

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

Svarene på spørsmålet om trumf dame er:

- 1) Gjenmelding av trumffargen på laveste nivå benekter trumf dame.
- 2) Ny farge viser trumf dame og kongen i den meldte fargen.
- 3) 5 NT viser trumf dame, benekter meldbare konger, men viser ”noe” ekstra.
- 4) 6 i trumffargen viser trumf dame, men ellers intet tillegg.

4 NT fulgt av 5 NT lover alle nøkkelkortene, er storeslemsin vitt og ber makker melde kongene sine nedenfra.

4 NT fulgt av 6 i en farge under trumffargen ber makker melde storeslem med 3. kontroll (dame eller dobbelton) i denne fargen. Hvis trumf dame mangler, er imidlertid 6 i makkers farge forslag til spill!

Når motparten melder over RKCB, brukes DOPI, ROPI og DEPO (på 6-trinnet og på 5-trinnet i en høyere rangert farge enn trumfen) med samme skala som ovenfor.

CUE-BID

1. og 2. kontroller meldes om hverandre.

4 NT er alltid RKCB i en cue-bid serie.

STORE FRIE 5 NT

2♣ - 2♠	
5 NT - 6♣:	Ess eller konge
6♦:	Damen
6♥:	Ingen topphonnør, men ekstra lengde
6♠:	Ingen topphonnør, ikke ekstra lengde
6 NT:	To topphonnører
7 i trumf:	Tre topphonnører

Etter svaret 6♣ kan det spørres om ekstra trumflengde med 6♦. 6♥ viser da ekstra lengde, 6♠ benekter.

Ved reduserte skalaer (avhengig av trumffargen) kuttes først 6♥ svaret (hjerter er trumf), deretter 6♦ svaret (ruter er trumf).

Når kløver er trumf, brukes fortsatt 5 NT som "store frie". 6♣ viser da maksimalt trumf dame, mens 6♦ lover esset eller kongen i trumf.

MERK:

Hopp til 5 NT uten en klart avtalt trumffarge er "pick a slam"!

INNBLANDING FRA MOTPARTEN

Etter opplysende dobling fra motparten:

Fargemelding på 1-trinnet er rundekrav.

Fargemelding på 2-trinnet er ikke krav.

Hopp i ny farge er sperr over minoråpning og Mini-Splinter (8-tapers hånd) over majoråpning, også hopp til 2♠ over 1♥ åpning.

Dobbelt hopp i ny farge viser renons og er utgangskrav.

Enkel høyning av åpningsfargen viser 5-9 hp.

Hopp i åpningsfargen er sperr, svært aggressiv.

Høyning til utgang i åpningsfargen er sperrebetont, setter aldri opp kravpass.

1 NT viser 6-10 hp.

2 NT er minst invitt med støtte i åpningsfargen. Over majoråpning er det invitt-Stenberg, men setter bare opp kravpass etter positivt svar.

Redobling viser 9+ hp og sterk interesse for å straffedoble motparten, og setter opp kravpass til og med 2 NT.

Etter redobling viser direkte melding fra åpner helt minimum. Pass fulgt av uttak av makkers straffedobling, lover tillegg.

Etter redobling viser dobling fra åpner enten ett eller (minst) fire kort i den meldte fargen!

Etter innmelding fra motparten:

Negativ dobling brukes etter åpning på 1-trinnet.

Klassisk negativ dobling brukes til og med 2♠. Høyere enn dette brukes styrkevisende doblinger, ikke straffedoblinger.

Ny farge er alltid rundekrav etter innmelding. "2 over 1" er imidlertid ikke utgangskrav, og 2 i åpningsfargen, 2 NT, enkel støtte og 3 i minor kan passes.

Hopp til 2-trinnet viser fortsatt en ensidig hånd med god farge (6+ kort), krav til utgang.

Overmelding av motpartens farge etter minoråpning viser minst 4 kort i åpningsfargen og er minst invitt til utgang.

Overmelding av motpartens innmeldingsfarge etter majoråpning viser singleton i innmeldingsfargen, minst 4 kort støtte i makkers farge og er akkurat invitt til utgang.

Når motparten forstyrrer på 2-trinnet, er 2 NT (ber om 3♣) Lebensohl fra svarhånden og "Good-bad" fra åpningshånden! Eneste unntak er 2 NT for spill når motparten melder inn over 1 NT.

MERK:

1♣/♦ - (3♠) - x: Lover ikke 4-kort hjerter

1♣ - (1♦) - x: Viser 4-4 i major

1♣/♦ - (1♥) - x: Benekter 4 kort spar

1♣/♦ - (1♥/♠) - x
1 NT: Viser en balansert hånd, lover ikke hold i majoren.
Dette gjelder også ved innmelding fra motparten på 2-trinnet etterfulgt av dobling og 2 NT.

1♣ - (1♥) - x
2♦: Ikke revers fordi dobleren er markert med ruterfarge
3♦: Revers

1♣ - (1♠) - x
2♦: Revers fordi dobleren ikke lover ruterfarge

Etter tofargeinnmeldinger fra motparten:

Dobling viser interesse for å straffedoble motparten i minst én farge, mens pass kan være opp til 11 hp med en balansert hånd. Da kommer man igjen med en styrkevisende dobling.

Marmic-innmelding:

1♥ - (2 NT) - 3♣:	4+ kort støtte, minst utgangsinvitt
3♦:	5+ kort spar, utgangsinvitt
3♥:	4+ kort støtte, 6-9 hp
3♠:	5+ kort spar, utgangskrav

1♠ - (2 NT) - 3♣:	5+ kort hjerter, utgangskrav
3♦:	3+ kort støtte, minst utgangsinvitt
3♥:	5+ kort hjerter, utgangsinvitt
3♠:	3+ kort støtte, 6-9 hp

Michaels-innmelding:

1♣/♦ - (2♣/♦) - 2♥:	4+ kort støtte med hjerterhold, minst utgangsinvitt
- 2♠:	4+ kort støtte med sparhold, minst utgangsinvitt

1♥ - (2♥) - 2♠:	Singelton spar, nøyaktig invitt til utgang
2 NT:	4+kort støtte, minst utgangsinvitt
3♣/♦:	Naturlig utgangskrav
3♥:	4+ kort støtte, 6-9 hp

Spesielle doblinger:

Når motparten melder inn i 4. hånd, viser dobling fra åpner:

- 1) 4 kort majorfarge som forsvinner
- 2) 3 kort støtte til svarhåndens major når denne kan støttes på 2-trinnet

Eksempel på 1: 1♣ - (pass) - 1♦ - (1♠/2♠) - x: 4 kort hjerter, lover tillegg over 2♠

Eksempel på 2: 1♣ - (pass) - 1♥ - (2♦) - x: 3 kort hjerter, lover ikke tillegg

MERK:

1 x - (pass) - 1 M - (x)
xx: 3 kort majorstøtte, lover ikke tillegg

1 m - (1♠) - x - (2 m)
x: 3 kort hjerter, lover ikke tillegg

NB! Dobling av motpartens grandmeldinger er aldri støttedobling (support).

EGNE INNMELDINGER

Opplysende dobling:

Opplysende dobling viser over majoråpning normalt 4 kort i motsatt major.
Opplysende dobling viser over minoråpning normalt minst 4-3 i major.
Unntak fra hovedregelen er en oversterk hånd, 17+ hp ubalansert eller 19+ hp balansert.

Etter alle opplysende doblinger brukes 2 NT som Lebensohl. Direkte fargemelding blir dermed invitt til utgang. Unntaket er et hopp til 2 NT som er en vanlig invitt.

Etter to opplysende doblinger fra samme person (gjelder også etter innmelding med påfølgende styrkevisende dobling) viser 2 NT to steder å spille (scrambling).

Innmeldinger:

På 1-trinnet kan en innmelding være utspillsdirigerende, men i prinsippet brukes konstruktive innmeldinger.

På 2-trinnet viser en innmelding nesten alltid en åpningshånd.
Unntaket er hvor motparten har meldt på begge hender. Da kan innmeldingen være svakere (utspillsdirigerende).

Hoppinnmeldinger er sperrebetonte og kan være tynne både på 2- og 3-trinnet. NB!
Soneavhengig!

1 NT innmelding, også i 4. hånd, viser 15-18 hp, balansert. Videre system er identisk som etter åpning 1 NT.

Vanlig innmelding 2 NT er 15-18 HP balansert, også (1 M) - pass - (2 M) - 2 NT. Det brukes likt system som etter 2 NT åpning.

Hoppinnmelding 2 NT viser minst 5-5 i de to laveste umeldte fargene. Vidt poengintervall!

Overmelding av motpartens farge over minoråpning viser minst 5-5 i major. Vidt poengintervall!

Overmelding av motpartens farge over majoråpning viser minst 5-5 i motsatt major og kløver!
Vidt poengintervall!

MERK:

- (1♥) - 2♥ - (pass) - 2 NT: Svak hånd med minor eller invitt med minst 3 kort spar
- 3♣: Utgangsinvitt (8-11 hp) med minst 3 kort kløver
- 3♦: Utgangsinvitt med ruterfarge
- 3♠: ”Sperreinvitt” med 4-kort spar. Makker kan løfte til utgang med en bra hånd.

Hopp til 3-trinnet i motpartens åpningsfarge er spørsmål om hold.

Etter egen innmelding er ny farge på 1- og 3-trinnet krav, ny farge på 2-trinnet konstruktivt.

Etter egen innmelding er alle unødvendige hopp i en ny farge på 2- eller 3-trinnet sperremeldinger!

Etter egen innmelding er hopp til 4-trinnet og hopp i motpartens farge Splinter.
NB! Gjelder ikke hopp til 4 hjerter og 4 spar!

Etter egen innmelding viser overmelding av motpartens åpningsfarge alltid tilpasning og minst en ”god løft”.

Etter egen innmelding og hopp til 2 NT som invitt, er alle meldinger (utenom overmelding av motpartens farge) ukraft.

Når motparten støtter hverandre til 3♥ etter en egen innmelding som viser spar, er dobling utgangsinvitt, mens 3♠ er kamp om kontrakten.

MERK:

- (1♥) - 1♠/2♠ - (3♥) - x: Utgangsinvitt med sparstøtte
- 3♠: Kamp om kontrakten

- (1♥) - 2♥ - (3♥) - x: Utgangsinvitt med sparstøtte
- 3♠: Kamp om kontrakten

FORSVARSMELDINGER

Mot sterk og svak 1 NT:

Dobling:	Minst like honnørsterk eller spillestikk
2♣:	Begge major (minst 4-4)
2♦:	Én av majorfargene
2♥:	Hjerter (ofte 4 kort farge) med lengre minor
2♠:	Spar (ofte 4 kort farge) med lengre minor
2 NT:	Begge minor eller utgangskrav med en tofargehånd
3 x:	Sperr

- (1 NT) - 2♣ - (pass) - 2♦: Ber innmelderen velge majorfarge (lik lengde)
- 2♥: Hjerterpreferanse
 - 2♠: Sparpreferanse
 - 2 NT: Naturlig invitt
 - 3♣: Spørsmål om styrke og fordeling
 - 3♦: Krav med ruter

- (1 NT) - 2♣ - (pass) - 3♣
- (pass) - 3♦: Minimum
- 3♥: Tillegg med minst 5 kort hjerter og 4 kort spar
 - 3♠: Tillegg med minst 5 kort spar og 4 kort hjerter
 - 3 NT: Tillegg med 4-4 i major
 - 4♣/♦: Renons
 - 4♥: Tillegg med minst 5-5 i major

- (1 NT) - 2♣ - (x) - pass: Interesse for å spille 2♣
- xx: Ber innmelderen velge majorfarge (lik lengde)
 - 2♦: Interesse for å spille 2♦
 - 2♥: Hjerterpreferanse
 - 2♠: Sparpreferanse

Innmeldinger mot en sterk grand kan være destruktive i gunstig sone.

Hvis motparten tar ut vår dobling av 1 NT, brukes det straffedobling og kravpass til og med 2 NT.

Mot sterk 1♣ (presisjon):

Yeslek brukes ved innmeldinger på ethvert nivå.

Yeslek innebærer at man viser den overliggende eller de to andre fargene av innmeldingsfargen.

1 NT innmelding viser enten spar og ruter, eller hjerter og kløver.

Dobling viser enten ruter eller begge major.

Vi bruker tynne innmeldinger mot sterk kløveråpning!

Mot kunstig 1♦ (presisjon):

Dobling:	Opplysende
2♦:	Begge major (minst 5-5)
2 NT:	Begge minor (minst 5-5)
3♦:	Sperr

Mot sterk 2♣:

Dobling:	Kløverfarge
2 NT:	Minst 5-5 i minor
3♣:	Minst 5-5 i major

Mot sterk 2♦:

Dobling:	Ruterfarge
2 NT:	Minst 5-5 i minor
3♦:	Minst 5-5 i major

Mot Multi 2♦:

Dobling:	Opplysende, minst 13 hp hvis balansert
2 NT:	15-18 hp. Deretter samme system som ved åpning 2 NT.
3♥/♠:	Sperr
4♣:	Minst 5-5 i hjerter og kløver, utgangskrav
4♦:	Minst 5-5 i hjerter og ruter, utgangskrav

Mot Ekrens 2♦:

Dobling:	Interesse for å ta motparten i minst én major, setter opp kravpass til og med 2 NT. Påfølgende doblinger er straff.
2♥/♠:	Naturlig
2 NT:	15-18 hp. Deretter samme system som ved åpning 2 NT.
3♥/♠:	Sperr

Mot svake 2♦:

Dobling:	Opplysende
2 NT:	15-18 hp. Deretter samme system som ved åpning 2 NT.
3♦:	Minst 5-5 i major, ”svakt” eller slemminvitt
3♥/♠:	Sperr
4♣:	Minst 5-5 i hjerter og kløver, utgangskrav
4♦:	Minst 5-5 i major, nok til utgang

Mot svake 2♥ og 2♠:

Dobling:	Opplysende
2 NT:	15-18 hp. Deretter samme system som ved åpning 2 NT.
3 i åpningsfargen:	Spørsmål om hold
Hopp til 3♠:	Sperr
Hopp til 4 i minor:	Minst 5-5 i motsatt major og den meldte minoren

Mot svake 3♣:

Dobling:	Opplysende
4♣:	Minst 5-5 i major
4♦:	Minst 5-5 i hjerter og ruter, utgangskrav

Mot svake 3♦:

Dobling:	Opplysende
4♣:	Minst 5-5 i hjerter og kløver, utgangskrav
4♦:	Minst 5-5 i major

Mot svake 3♥ og 3♠:

Dobling:	Opplysende
4 i minor:	Minst 5-5 i motsatt major og den meldte minoren
4 i åpningsfargen:	Minst 5-5 i minor, slemminvitt
4 NT:	Minst 5-5 i minor, nok til utgang

Mot 3 NT – gående minor:

Dobling:	14+ hp
4♣:	Minst 5-4 i major med lengre (best) hjerter
4♦:	Minst 5-4 i major med lengre (best) spar
4♥/♠:	Naturlig

Mot sperre- og invitthøyninger:

(1 M) - pass - (2 M) - 4 m: Minst 5-5 i motsatt major og den meldte minoren

(1 M) - pass - (3 M) - 4 m: Minst 5-5 i motsatt major og den meldte minoren

(2 M) - pass - (3 M) - 4 m: Minst 5-5 i motsatt major og den meldte minoren

MERK:

(2♥(♠)) - 2 NT - (pass) - 3♣:

(pass) - 3♦ - (pass) - 3♥(♠):

3♠(♥):

Puppet-Stayman

4 kort spar (hjerter)

Kort hjerter uten 4 kort spar (hjerter)

MOTSPILLSKONVENSJONER

Utspill:

Vi spiller *toppen av sekvens* og *toppen av indre sekvens* ned til H109. *Unntak* fra dette er kn 9 8 (x), E K blokk (mot farge), E K D (x) og K D kn (mot NT), med ønske om avblokkering som E K kn 10 og K D 10 9 (mot NT), og mot slem hvor konge ber om fordeling, mens ess ber om styrke (kun styrke fra kongen).

Mot farge brukes *norske fordelingsutspill*. Fra 6 kort farge spilles 4. høyeste.

Mot NT brukes 4. høyeste og "*toppen av ingenting*". Dette gjelder også i egen meldt farge.

Vi spiller normalt ikke 4. høyeste fra tieren og lavere. Dette kan imidlertid gjøres hvis vi ser at vi ønsker fortsettelse i den utspilte fargen.

I en farge hvor vi *vet at makker har minst 4 kort* (for eksempel etter en åpning eller en innmelding), spiller vi ut norsk fordeling!

Påspill:

Vi *prioriterer styrke / svakhet* ved påspill på utspill. *Lavt kort er styrke, høyt er svakhet*.

Mot farge på utspill av ess markerer vi *styrke fra dobbelton* hvis vi *ønsker en stjeling*. *Styrke fra damen* legges kun hvis det er 3 kort farge eller 4 små kort hos blindemann.

Det brukes *ikke styrkekast med singelton* (da er det Lavinthal) *eller damen minst tredje i bordet* (da er det norsk fordeling).

I trumffargen bruker vi Lavinthal! Dette gjelder også ved trumfutspill!

Hvis vi har råd til det, skal *alltid det nest høyeste kortet spilles ved lengdemarkering fra farger på 4 og 6 kort*. Gjelder også fra sekvens av små kort, eksempelvis 10 9 8 7 x x.

Norsk fordeling blir også brukt i situasjoner der det er overveiende sannsynlig at man ikke kan ha styrke i fargen. Eksempler på dette er E kn x (x) hos blindemann på kongeutspill og når man ikke setter i en honnør i 3. hånd.

Hvis vi går i mellom med en honnør når spillefører trekker en farge fra hånden eller blindemann, legges normalt det *høyeste kortet* i sekvensen.

Vi legger *norsk fordeling* når spillefører spiller en farge.

Mot NT brukes *alltid styrke / svakhet på utspill*. Unntaket er når vi ikke kan stikke over kortet i bordet. Da legges fordeling.

Det brukes Smith-ekko i den første fargen spillefører rører. Høyt kort viser fra begge interesse for fortsettelse i utspillsfargen.

Spilles det på en langfarge i bordet uten ”sikkert” sideinntak, brukes norsk fordeling.

Med singel honnør i bordet markerer vi styrke med kortet under (Konge \Rightarrow Dame, Dame \Rightarrow Knekt).

Med singel ess hos blindemann legger vi styrke både fra kongen og damen, men ikke fra knekten.

Avkast:

Første frie avkast er alltid styrke/svakhet.

De påfølgende avkastene er fordeling, eventuelt Lavinthal. Man kan altså ikke markere styrke i to farger!

Videre motspill:

Vi bruker *invitt inne i spillet*. Det spilles alltid et så høyt eller lavt kort som mulig i disse situasjonene. Unntaket er H 10 9, hvor tieren spilles hvis man ønsker fargen opp igjen.

Det spilles *fordeling i situasjoner der man ikke kan ha en honnør* som EKD(x) hos blindemann, men også i andre situasjoner der det er utenkelig at man spiller fra honnør.

Hvis det ligger an til en sluttposisjon hvor vi må holde rett for å få ett stikk, forsøker vi fortrinnsvis å sake den fargen vi gir opp så tidlig som mulig.

Rekkefølgen kortene blir spilt i og kastet på indikerer ofte fargepreferanse og honnørkonstellasjon.

I en farge hvor spillefører har Kx i bordet legger vi styrke (lavt kort) hvis vi ønsker at makker skal dekke fra damen (man sitter altså bak med E10 i fargen). Et svakhetskast (høyt kort) forteller at vi mangler tieren. Det samme gjelder når det ligger knx i bordet, og spillefører kan ha Kx eller K10 på hånden.

EKSTRA KONVENSJONER OG AVTALER

MANCO

Når spørsmål om hold eller fjerde farge på 3-trinnet blir doblet, brukes Manco. Vi viser da hva vi har i den aktuelle fargen på følgende måte:

Pass:	Et halvt eller et helt hold
Redobling:	Minst to små kort
3 NT:	Minst dobbelt hold
Andre meldinger:	Singelton

Etter pass spør redobling om makker har et helt hold. I så fall svarer han 3 NT. Med et halvt hold vil han beskrive hånden sin nærmere.

MULTI-FORSVAR

(2♦) - x - (2♥) - x:	4+ kort hjerter
- 2♠:	Naturlig
- 2 NT:	Krav til utgang, ber om 3♣
- 3♣:	Invitt til utgang
- 3♦:	Invitt til utgang
- 3♥:	5+ kort hjerter, krav
- 3♠:	5+ kort spar, krav
- 3 NT:	Spill

(2♦) - x - (2♥) - 2 NT	
pass - 3♣ - pass - 3♦:	Spørsmål om majorhold
- 3♥:	Minst 5-5 i minor
- 3♠:	4 kort spar, krav
- 3 NT:	5-4 i minor uten majorhold

(2♦) - x - (2♠) - x:	4+ kort spar
- 2 NT:	Krav til utgang, ber om 3♣
- 3♣:	Invitt til utgang
- 3♦:	Invitt til utgang
- 3♥:	5+ kort hjerter, krav
- 3♠:	5+ kort spar, krav
- 3 NT:	Spill

(2♦) - x - (2♠) - 2 NT	
pass - 3♣ - pass - 3♦:	Spør om majorhold
- 3♥:	4 kort hjerter, krav
- 3♠:	Minst 5-5 i minor
- 3 NT:	5-4 i minor uten hold

ÅPNER STØTTER SVARHÅNDEN TIL 2 I MAJOR

- 1 x - 1 M
- 2 M - 2 NT: Vanligvis 4 kort farge og minst invitt til utgang.
Spør om makkers fordeling.

Med 4 kort støtte melder åpningshånden 3 i majoren med minimum, 4 i majoren med 4-4-3-2 fordeling, 4 i åpningsfargen med 4-5-2-2 fordeling og 4 i en ny farge med kortfarge der.

Uten 4 kort major melder åpningshånden naturlig. En lavere- og høyereliggende ny farge viser 5-4-3-1, gjentakelse av åpningsfargen en minimumshånd med 5-3-3-2 og 3 NT en maksimumshånd med 5-3-3-2 eller 4-4-3-2.

Svarhåndens eneste avslag blir 3 i majorfargen. Alle andre meldinger er krav til utgang.

Når åpningshånden benekter 4 kort støtte og viser en kortfarge, må svarhånden melde kortfargen for å gjøre en sleminvitt med sin farge.

MERK:

- 1 ♣ - 1 ♥
- 2 ♥ - 2 NT:
- 3 ♣: (3)-3-(2)-5, minimum
- 3 ♦: 1-3-4-5 (2-3-4-4)
- 3 ♥: 4 kort hjerter, minimum
- 3 ♠: Splinter med 4 kort støtte
- 3 NT: (3)-3-(2)-5 / 2-3-4-4, maksimum
- 4 ♣: 2-4-2-5, maksimum
- 4 ♦: Splinter med 4 kort støtte
- 4 ♥: (3)-4-(2)-4, maksimum

- 1 ♦ - 1 ♠
- 2 ♠ - 2 NT:
- 3 ♣: 3-1-5-4
- 3 ♦: (3)-3-(2)-5, minimum
- 3 ♥: 3-4-5-1 (3-4-4-2)
- 3 ♠: 4 kort spar, minimum
- 3 NT: 3-(3)-5-(2) / 3-4-4-2, maksimum
- 4 ♣: Splinter med 4 kort støtte
- 4 ♦: 2-4-2-5, maksimum
- 4 ♥: Splinter med 4 kort støtte
- 4 ♠: 4-(3)-4-(2), maksimum

1♥ - 1♠
 2♠ - 2 NT:
 3♣: 3-5-1-4 (4 kort kløver)
 3♦: 3-5-4-1 (4 kort ruter)
 3♥: 3-5-(3-2), minimum
 3♠: 4 kort spar, minimum
 3 NT: 3-5-(3-2), maksimum
 4♣/♦: Splinter med 4 kort støtte
 4♥: 4-5-2-2, maksimum
 4♠: 4-4-(3-2), maksimum

1♥ - 1♠
 2♠ - 2 NT
 3♣ - 3♦: Utgangs- eller sleminvitt med spar som trumf
 - 3♥: 3 kort hjerter, krav
 - 3♠: Spill
 - 3 NT: Spill
 - 4♣: Sleminvitt med kløver
 - 4♦: Sterk sleminvitt med spar som trumf
 - 4♥: Spill
 - 4♠: Spill
 - 4 NT: Kvantitativt

1♥ - 1♠
 2♠ - 2 NT
 3♦ - 3♥: 3 kort hjerter, krav
 - 3♠: Spill
 - 3 NT: Spill
 - 4♣: Sleminvitt med spar som trumf
 - 4♦: Sleminvitt med ruter
 - 4♥: Spill
 - 4♠: Spill
 - 4 NT: Kvantitativt

1♥ - 1♠
 2♠ - 2 NT
 3♥ - 3♠: Spill
 - 3 NT: Spill
 - 4♣: Sleminvitt med hjerter
 - 4♦: Sleminvitt med spar
 - 4♥: Spill
 - 4♠: Spill
 - 4 NT: Kvantitativt

MOTPARTEN MELDER INN 1 NT

Dobling:	Straff, setter opp kravpass og straffedoblinger
1♣ - (1 NT) - 2♦ :	Begge major
1♦ - (1 NT) - 2♣ :	Begge major
1♥/♠ - (1 NT) - 2♣ :	Begge minor
1♥ - (1 NT) - 2♦ :	3 kort hjerter og minst 5 kort spar
1♠ - (1 NT) - 2♦ :	3 kort spar og minst 5 kort hjerter

SPESIALAVTALER

1) 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 "ledig", *spør vi om hold* i den fargen!

2) 1♣ - (1♥) - 1♠ - (2♥)

3♥:

Singelton hjerter, minst utgangsinvitt med sparstøtte

4♥:

Renons i hjerter, sleminvitt

1♥ - (pass) - 1♠ - (2♦)

3♦:

Singelton ruter, minst utgangsinvitt med sparstøtte

4♦:

Renons i ruter, sleminvitt

3) 1♣ - (2♠) - 4♦:

- 4♥:

Renons ruter, sleminvitt med kløver

Spillemelding

4) 1♠ - (2♥) - x - (3♥)

x:

18-19 hp uten hold, eller for sterk til å nøye seg med 4-trinnet som ikke er krav

1♥ - (1♠) - x - (2♠)

x:

18-19 hp uten hold, eller for sterk til å melde 3 i minor som ikke er krav

2 NT:

"Good/bad 2 NT", ber om 3♣ som enten passes eller korrigeres

3♣/♦/♥:

Naturlig utgangsinvitt

5) 1 m - (3 M) - 4 m: Naturlig, ikke krav
- 4 M: God løft til 5 i minoren, lover ikke kontroll i majoren

6) 1 ♠ - (3 y) - 4 y: God løft til 4♠, lover ikke kontroll i y

1 ♠ - (3♥) - 4 m: Naturlig krav

7) 1 M - (2♣) - 3♦: Mini-Splinter, nøyaktig invitt til utgang

8) 1♦ - (x) - 3♣: Renons

1♦ - (1 M) - 3♣: Renons

9) 1 NT - (pass) - 2♥ - (x)

2♠: 3 kort spar

xx: Forslag til spill

2 NT: Som om doblingen ikke hadde funnet sted

3♣/♦/♥: Som om doblingen ikke hadde funnet sted

10) Når vi dobler motparten på slem- og utgangsnivå, ønsker vi (er forberedt på) et unaturlig utspill.

Mot fargekontrakter på slem- og utgangsnivå ber vi vanligvis om å få en stjeling.

Mot grandkontrakt på slemnivå ber vi vanligvis om blindemanns førstmeldte farge ut.

Mot grandkontrakt på utgangsnivå ber vi om én av bordets farger ut. Utspilleren må vurdere hvor det er mest sannsynlig at makker har en overraskelse.

Mot grandkontrakt på utgangsnivå når bordet ikke har meldt noen farge, ber vi om makkers dårligste major ut. Under tvil serves hjerter!

Dersom dobleren har meldt en farge selv, skal denne *ikke* spilles ut.

- 11) 1♥ - 2♥
 2 NT: Vanligvis 18-19 NT, ber makker beskrive hånden
 - 3 m: 5+ kort minor og 3 kort hjerter, svak eller sterk
 - 3♠: 1-3-(5-4)
- 12) Mot DONT brukes redobling som ønske om å ta motparten, mens resten av systemet er identisk (Stayman, overføringer, svak dobbelton, etc.).
- 13) 1 m - 2 M
 3 m: Naturlig, lover ikke to topphonnører
- 14) 1♣ - 2 M
 3♦: Ikke nødvendigvis revers, men sterkt ubalansert (eksempelvis 4-6)
- 15) 1♥ - 2♣
 2 NT - 3♠: Revers på svarhånden (15+ hp)
- 16) 1 NT - 2♥
 2♠ - 4♦
 4♥: "Last train" cue-bid. Trenger ikke å ha kontroll i hjerter, men viser interesse for slem. Samme prinsipp gjelder også i alle andre situasjoner der det bare finnes en mulighet for å vise videre sleminteresse.
- 17) 1♥ - 1♠
 3 NT: 3-6 i major
 - 4♣: Sleminteresse med hjerter som trumf
 - 4♦: Sleminteresse med spar som trumf
- 18) 1♣ - 1 NT
 2♦ - 2♥
 2♠: Singelton
 2 NT: Balansert krav (2-2-4-5)
 3♣: Eneste spillemelding
 3♦: 5-6 i minor
 3♥: Singelton
 3♠: Renons
 3 NT: Spill

19) 1 m - (x) - 2 NT:

3 m:	Minimum
3 M:	Tillegg, naturlig
- 3 M:	Singelton
- 4 m:	Avslag

20) Etter 2 over 1 er dobling straff.
2 over 1 setter opp kravpass.

21) 1♠ - 2♥

2 NT - 4♣: Splinter (singelton eller renons) med hjerter som trumf

22) (1 NT) - x - (2 y) - ?

Dobling er som kjent straff, mens pass er krav.

Direkte meldinger viser en ubalansert hånd med mindre enn 5 hp, mens 2 NT brukes som "scrambling" (to plasser å spille).

Med en ubalansert hånd med 6 hp eller mer passer vi først, og tar eventuelt ut makkers straffedobling.

23) 1 M - 2♣

2♦ - 4♦: Spikrer ruter som trumf. Start cue-bid!

24) 2 NT - 3♣

3 NT - 4♣

4♦:

4+ kort ruter, slemvennlig hånd

4♥/♠:

Cue-bid med 4+ kort kløver

4 NT:

Avslag

25) 1 NT - 2♥

2♠ - 3♥:

5-5 i major, krav

26) (3 m) - x - (pass) - 3♠

(pass) - 4 m:

5 kort hjerter og 3 kort spar.

- 27) (3♣) - 3 NT - (pass) - 4♣: Begge major
 - 4♦: Enten sleminvitt med 5+ kort ruter, eller spillemelding i major.
 Ber makker melde 4♥ (som kan korrigeres til 4♠ for spill).
 4 NT over 4♥ er kvantitativt med minst 5 kort ruter.
 - 4♥: Naturlig sleminvitt
 - 4♠: Naturlig sleminvitt
- (3♦) - 3 NT - (pass) - 4♣: Enten sleminvitt med 5+ kort kløver, eller spillemelding i major.
 Ber makker melde 4♥ (som kan korrigeres til 4♠ for spill).
 4 NT over 4♥ er kvantitativt med minst 5 kort kløver.
 - 4♦: Begge major
 - 4♥: Naturlig sleminvitt
 - 4♠: Naturlig sleminvitt
- (3♥) - 3 NT - (pass) - 4♣: Sleminvitt med 5+ kort kløver
 - 4♦: Sleminvitt med 5+ kort ruter
 - 4♥: Sparfarge, spill
 - 4♠: Naturlig sleminvitt
- (3♠) - 3 NT - (pass) - 4♣: Sleminvitt med 5+ kort kløver
 - 4♦: Enten sleminvitt med 5+ kort ruter, eller spillemelding med
 hjerter. Ber makker melde 4♥.
 4 NT over 4♥ er kvantitativt med minst 5 kort ruter.
 - 4♥: Naturlig sleminvitt
- 28) 2♣ - 2♠
 3♥ - 4 m: Cue-bid med hjerter som trumf.
 Bare åpningshånden kan vise en ny farge på 4-trinnet etter 2♣.
- 29) 1♥ - 2♣/♦
 2♥ - 3♥
 3 NT: Sleminteresse uten kortfarge
 3♠/4♣/♦: Sleminteresse med kortfarge i ♠/♣/♦
- 1♣/♦/♥ - 2♠
 3♠ - 3 NT: Sleminvitt uten kortfarge
 4♣/♦/♥: Sleminvitt med kortfarge i ♣/♦/♥

NB! Dette gjelder i alle situasjoner når man har fått rede på minst 8 kort tilpasning i major!

30) 1 m - 1 ♠
2♥ - 2 NT
3 m: 4-6 og litt tillegg. Med minimum melder man 3 NT.

31) Etter forhåndspass brukes fit-jump over minoråpning.

pass - 1♣/♦

2♥/♠:

5 kort major og 4+ kort minorstøtte

32) Når vi balanserer med 1 NT eller et hopp til 2 i major i 4. hånd, er det som om vi hadde åpnet med disse meldingene. Andre egne innmeldinger har vanlig betydning.

(1♣) - pass - (pass) - 1 NT: 15-17 hp
2♣: Minst 5-5 i major
2♦/♥/♠: 6+ kort, 8-11 hp
2 NT: Minst 5-5 i ruter og hjerter
3♣: Spørsmål om kløverhold
3♦/♥/♠: Sperr
3 NT: Spill

33) (1 y) - x - (1 M) - x: 4+ kort i majoren, 6+ hp
- 2 M: 5+ kort i majoren, 6-10 hp
- 2 y: Eneste kravmelding

34) (2♦)* - x - (2♥) - 2♠
(pass) - 2 NT: Maksimalt dobbelton spar, viser ikke tillegg
- 3♣/♦: Naturlig utgangskrav
- 3♥: Kunstig utgangskrav
- 3♠: Invitt til utgang
- 3 NT: 19-20 hp
- 4♣/♦/♥: Splinter (singleton eller renons) med 4+ kort spar

*Multi

