



Systemdokumentasjon

for

Espen Lindqvist

&

Boye Brogeland

6. juni 2008

Innhold

<i>Notasjon</i>	5
<i>1 Åpning 1♣ = 2kort+</i>	7
1.1 Svar på 1♣:	7
1.2 Svar på 1♦:	8
1.3 Videre meldinger:.....	9
1.4 Omvendt minor.....	13
1.5 Etter innmeldinger	15
<i>2 Åpning 1M = 5+M</i>	17
2.1 Svar etter 1♥.....	17
2.2 Videre meldinger:.....	18
2.3 Konvensjoner/spesielt avtalte situasjoner etter åpning 1M	21
2.3.1 Stenberg	21
2.4 Etter innmeldinger	22
2.5 Etter dobling	22
2.6 Etter pass i åpning.....	23
<i>3 Generelt om åpning 1 i farge</i>	24
3.1 XY	24
3.2 Revers på 2-trinnet etter 1 over 1	25
3.3 Hopp i ny naturlig farge på 3-trinnet etter 1 over 1	25
3.4 Negative doblinger.....	25
3.5 4 ess Blackwood	26
3.6 Motparten viser kunstig 2 spesifikke farger	26
3.7 Motparten viser 2 farger, der én er udefinert.	26
3.8 Motparten dobler åpning på 1-trinnet	26
3.9 Fjerde farge.....	26
<i>4 Doblinger</i>	28
<i>5 1 NT</i>	30
5.1 Oversikt over svarene	30
5.2 Stayman	30
5.2.1 1NT – 2♣ – 2♦ – ?.....	30
5.2.2 1NT – 2♣ – 2♥ – ?	31
5.2.3 1NT – 2♣ – 2♠ – ?.....	31
5.2.4 Minor-Stayman.....	31
5.2.5 Svakt punkt-konvensjonen	32
5.3 Videre etter overføringer	32
5.4 Hvordan bryte overføringer (bruker samme prinsipp etter 2NT)	33

5.5 Motparten viser begge major	33
5.6 Lebensohl (overføringer)	34
5.6.1 Dersom motparten dobler 1NT	35
5.6.2 Etter konvensjonelle innmeldinger	35
6 Sterke åpninger	36
6.1 Åpning 2♣	36
6.1.1 Svar:	36
6.1.2 Videre meldinger	36
6.1.3 Etter innmelding	37
6.2 Åpning 2NT	38
7 Svake åpninger	41
7.1 Åpning 2♦ Multi	41
7.1.1 Svar:	41
7.2 Åpning 2M	42
7.2.1 Svar:	42
7.3 Åpninger på 3-trinnet	43
7.4 Åpning 3NT	43
7.5 Åpninger over 3NT	43
8 Andre konvensjoner	44
8.1 Roman Key Card Blackwood (RKCB)	44
8.1.1 Innmelding/dobling av RKCB	44
8.1.2 Exclusion Blackwood	44
8.2 Kontrollmeldinger	45
9 Forsvarsmeldinger	46
9.1 Opplysende dobling	46
9.2 Innmeldinger	47
9.2.1 Innmelding i farge uten hopp	47
9.2.2 Innmelding med hopp	47
9.2.3 Overmelding av åpningsfargen	47
9.2.4 Balansering i 4. hånd	48
9.2.5 Innmelding av NT	48
9.2.6 Innmelding av 2NT etter (1M) – (2M)	48
9.2.7 Hopp til 2NT	48
9.3 Forsvar mot spesielle åpninger	49
9.3.1 1NT	49
9.3.2 Sterk 1♣/2♣	49
9.3.3 Svake 2	50
9.3.4 Multi	50
9.3.5 Ekrens	50
9.3.6 2NT, begge minor	50
9.4 Spesielle situasjoner	51
9.4.1 Motparten dobler 4. farge på 3-trinnet/spørsmål om hold	51
9.4.2 Dobling av motpartens Splinter	51
9.5 Motparten dobler konvensjonelle meldinger	51
9.5.1 Motparten dobler våre svake meldinger	51

9.5.2 Motparten dobler våre konstruktive konvensjonelle meldinger	52
10 Kompetitive situasjoner.....	53
10.1 Diverse kompetitive posisjoner	53
10.2 Good-Bad 2NT	53
10.3 Prinsippet om fast arrival.....	53
10.4 Hvordan sette opp en kravpassituasjon	53
10.5 Doblinger & redoblinger.....	54
10.5.1 Støttedoblinger	54
10.5.2 Redoblinger for å vise litt kort	54
10.5.3 Doblinger for å vise topphonnør	54
10.5.4 Tredjefarge-doblinger	54
10.5.5 Dobling for å vise de to siste fargene	54
11 Motspill.....	56
11.1 Utspill.....	56
11.2 Styrkekast.....	56
11.3 Fordelingskast.....	56
11.4 Lavinthal	56
11.5 Invitt fra honnør	56
11.6 Trumfsignaler	56
12 Annet	58

Notasjon

M	Major, brukes ofte om meldt major
MM	Motsatt major
m	Minor
mm	Motsatt minor

Alle meldinger fra motparten er satt i parenteser.

Fordelinger angis slik: 4333 betyr 4♠, 3♥, 3♦ og 3♣. 4-3-3-3 betyr at 4kort fargen er vilkårlig.

Splinter er definert som singleton eller renons.

Svakt punkt er definert som xx.

Generelt om dokumentet:

Har skrevet inn en del forslag til system her og der. Har prøvd å ta med bare viktige ting, det vil si ikke skrive inn ting som ikke må stå her. Kom gjerne med innspill på mer som bør stå her eller ting som bør fjernes.

En del avtaler endres etter pass i åpning og motpartens dobling/innmelding. Der dette er aktuelt, er det forsøkt skrevet inn som dette:

(X:på, P:av, Inn:på), som i dette eksempelet betyr at konvensjonen er på om motparten blander seg inn, men ikke etter at melder har passet i åpning.

1 Åpning 1♣ = 2kort+

Åpningen 1♣ vil normalt være på 3kort med følgende fordelinger: 4333, 3433, 3343 og 4423. Med 4432 vil åpningen være på 2kort. For styrke, se generelt om åpning på 1-trinnet.

1.1 Svar på 1♣:

- 1♦/♥ = overføringer
- 1♠ =
 - a) 6-10 balanserte uten 4kort major
 - b) 4+♦ (med 5+♦, 4kort major og minst utgangsinvitt, innledes normalt med 1♠)
 - c) 4+♣ (men benekter 5+♣ og invitt)

1♣ – 1♠ – 1NT: x-y på

- 1NT = (10)11-12 balanserte
- 2♣ = 10+, 5+♣, omvendt minor (benekter 4kort major)
- 2♦ = 0-7 med én majorfarge. 2NT spør, og svarene som etter Multi 2♦ (X:av (9+ med 5+♣), P:av (9+ med 5+♣), Inn:av (naturlig/Switch))
- 2♥ = 13+ med enfargehånd i hjerter (minst god 6kort farge)
- 2♠ = 13+ med enfargehånd i spar (minst god 6kort farge)
- 2NT = 13-15 eller 19-20 med en 4-kort minor
- 3♣ = Svak sperr i ♣ (ca 0-5, vil ikke spille utgang mot 18-19 balanserte) (X:på, P:på, Inn:på)
- Dobbel hopp = Renons, utgangskrav
- 3NT = 16-18, 4-3-3-3 med en 4-kort minor (åpner melder deretter kortfarge)
- 4m = Sperr
- 4M = Spillemelding

Åpning 1♦ = 4kort+

Åpningen 1♦ er på minst 4kort. Med 3343 åpner vi med 1♦ når vi har en god grunn for det (som regel en god farge). For styrke, se generelt om åpning på 1-trinnet.

1.2 Svar på 1♦:

- 2♣ = Naturlig, utgangskrav unntatt gjenmelding 3♣
(med 5+♣, 4kort major og en bra hånd, innledes normalt med 2♣)
- 2♦ = 10+, 4+♦, omvendt minor (benekter 4kort major)
(X:av (naturlig), P:av (naturlig), inn:av (naturlig))
- 2♥ = 13+ med enfargehånd i hjerter (minst god 6kort farge)
- 2♠ = 13+ med enfargehånd i spar (minst god 6kort farge)
- 2NT = 13-15 eller 19-20 med en 4kort minor
- 3♣ = God sperr i ♦ (ca 6-9).
(X:av (9+ med 4+♦), P:av (9+ med 4+♦), inn:på)
- 3♦ = Svak sperr i ♦ (ca 0-5, vil ikke spille utgang mot 18-19 balanserte).
(X:på, P:på, inn:på)
- Høyere meldinger som etter 1♣

1.3 Videre meldinger:

1♣ - 1♦/♥

- Overføring aksepteres normalt alltid med 3kort støtte (unntak: 18-19 grand med oppspillsverdier)
- 1♣ - 1♦/♥ - 1♥/♠ passes sjelden, men er ikke krav
- 1NT = Kan gjenmeldes med singel i makkers farge
- 2♥/♠ = 4kort♥/♠, litt tillegg i form av fordeling eller poeng (14 med 4-3-3-3)
- 3♥/♠ = Invitt uten kortfarge å vise fram
- 4♥/♠ = Vanligvis 4-4-3-2 og 18-19
- 3♦ = Splinter, minst invitt (samme gjelder for 3♥ når spar er vist)
- Etter innmeldinger, unntatt en naturlig 1NT, brukes støttedobling

1♣ - 1♦

1♥ -

- 1♠ = 4♠, rundekrav
- 2♠ = Splinter (minst invitt)
- 3m = Splinter (minst invitt)

1♣ - 1♦

1♥ - 1♠

- 1NT = 11-14 uten 4kort major
- 2♣ = 6♣, ikke tillegg
- 2♦ = 4♠, litt tillegg (14 hvis 4333), eller naturlig (1345) tillegg
- 2♥ = 4♥, minimum
- 2♠ = 4♠, minimum
- 2NT = 18-19
- 3♣ = 6♣, tillegg
- 3♦ = Splinter

1♣ - 1♦

1♥ - 1♠

1NT

- 2♣ = XY, ber om 2♦
- 2♦ = XY, utgangskrav
- 2♥ = Mild invitt til 4♥
- 2♠ = 5-6 i major, utgangskrav
- 2NT = Invitt
- 3♣ = 4405, utgangskrav
- 3♦ = 4450, utgangskrav

1♣ - 1♦

1NT

- 3m = 5-5 invitt

1♣ - 1♥

1♠

- 2♥ = 4+♥, rundekrav (minst en mild invitt)
- 3x = Splinter (minst invitt)

1♣ - 1♠

- 2♦ = Naturlig, men trenger ikke være en revershånd
- 2♥ = Revers
- 2♠ = Revers
- 3♦ = Splinter (kan stoppe i 4♣)
- 3♥ = Splinter (kan stoppe i 4♣)
- 3♠ = Splinter (kan stoppe i 4♣)
- 3NT = God kløverfarge, for mye stikk til 2 grand som 18-19

1♣ - 1♠

2♦

- 2♥ = God løft med kløverstøtte
- 2♠ = God løft med ruterstøtte
- 2NT = Utgangskrav
- 3♣ = Minimum med kløverstøtte
- 3♦ = Minimum med ruterstøtte

1♣ - 1♠

3M

- 4♣ = Kan passes
- 4♦ = Naturlig krav
- 4M = Cue-bid med kløver

1♣ - 1NT

- 2♦ = Naturlig krav for en runde
- 2♥ = Naturlig, krav for en runde
- 2♠ = Naturlig, krav for en runde
- 2NT = Tilbakeinvitt
- 3♦ = Splinter (kan stoppe i 4♣)
- 3♥ = Splinter (kan stoppe i 4♣)
- 3♠ = Splinter (kan stoppe i 4♣)
- 3NT = Spill

1♣ - 1NT

3M

- 4♣ = Kan passes
- 4♦ = Naturlig krav
- 4M = Cue-bid med kløver

1♣ - 1♦/♥

2♣

- 2♦ = Kunstig utgangskrav
- 2♥ = Ukrav (når spar er vist)
- 2♠ = Naturlig utgangskrav (når hjerter er vist)
- Hopp i ny farge (3♦/3♥) = Splinter
- 3M = Invitt

1♣ – 1♠

2♣

- 2♦ = Naturlig, spill
- 2♥ = Utgangskrav (beste major, lover ikke 4kort)
- 2♠ = Utgangskrav (beste major, lover ikke 4kort)
- 2NT = Invitt
- 3♣ = Invitt
- 3♦ = Invitt
- 3M = Splinter

1♦ – 1M

1NT

- 3m = 5-5 invitt

1♦ – 1M

2♦

- 2♥ = Ukrav
- 2♠ = Naturlig utgangskrav (når hjerter er vist)
- 3♣ = Kunstig utgangskrav
- Hopp i ny farge (3♥) = Naturlig utgangskrav
- 3M = Invitt

1m – 1y

2NT

- Overføringer på 3-trinnet og til begge major på 4-trinnet. Ingen Splinter!
 - Overføring til 3♦ aksepteres alltid
 - Overføring til svarfargen aksepteres med 2kort
 - 1♣ – 1♥ – 2NT – 3♦: Åpner preffer nå bare mellom spar og hjerter, så 3♥ kan være på 3kort
 - 1♣ – 1♠ – 2NT – 3♠: Begge minor, på jakt etter beste utgang, eller sterkere
 - Hopp til 4y er for å spille 4 i majoren, mens 3y fulgt av 4 i majoren er sleminvitt (1♣ – 1♥ – 2NT – 4♦ og 1♦ – 1♠ – 2NT – 4♦ er spillemelding med begge major)
 - Hopp til 4♣ er naturlig sleminvitt

1♦ – 1M

2M – 2NT = Minst utgangsinvitt (også etter 1♣ – 1♦/♥ – 2♥/♠)

- Melding under trumffargen samt 3NT viser tre trumf og er naturlig
- 3 i trumf viser fire trumf og minimum
- Melding over 3 i trumffargen (utenom 3NT) viser fire trumf og maksimum.

Hopp i umeldt farge er Splinter, åpningsfargen er naturlig (4-5-2-2) og 4M viser 4-4-3-2.

1.4 Omvendt minor

1♣ – 2♣ (10+)

- 2♦ = Naturlig / 13-14 balanserte med 4+ kløver / 18-19 balanserte
- 2M = Naturlig, krav til utgang
- 2NT = 11-12, 2 eller 3 kløver
- 3♣ = 11-12, 4+ kløver
- 3♦/♥/♠ = Kortfarge, men ikke krav til utgang
- 3NT = 13-14, 2 eller 3 kløver

1♣ – 2♣

2♦ – 2♥

- 2♠ = 13-14 balanserte, 4+ kløver
- 2NT = 18-19, 4+ kløver
- 3♣ = 2245
- 3♦ = 5 ruter og 6 kløver
- 3M = Kortfarge (med kløver og ruter)
- 3NT = 18-19, 2 eller 3 kløver

1♦ – 2♦ (10+)

- 2♥ = Naturlig / 13-14 balanserte med 4+ ruter / 5-4 i minor / 18-19 balanserte
- 2♠ = Naturlig, krav til utgang
- 2NT = 11-12 med oppspillsverdier
- 3♣ = Kortfarge, men ikke krav til utgang
- 3♦ = 11-12, passer ikke til å melde 2NT
- 3M = Kortfarge, men ikke krav til utgang
- 3NT = 13-14, uten svakt punkt

1♦ – 2♦

2♥ – 2♠

- 2NT = 18-19 uten 3343
- 3♣ = 5-4 i ruter og kløver, krav til utgang
- 3♦ = 5-4 i ruter og hjerter, krav til utgang
- 3♥ = 5 hjerter og 6 ruter
- 3♠ = 13-14 balanserte, 4+ ruter
- 3NT = 18-19, 3343

Når man kan kreve med 3 i en minor, vil melding av en majorfarge fra svarhånden være singleton.

Når man ikke kan kreve med 3 i en minor, vil melding av en majorfarge fra svarhånden være holdvisende.

1m - 2M

- 2NT = Naturlig (kan godt være 5-4-3-1)
- 3m = Naturlig, vanligvis minst 6kort
- Ny farge = Minst 5-4, konsentrerte verdier, lover ikke tillegg
- 3M = Minst Hx (xxx) i støtte, ikke minimum (kan godt ha 12-14 gode)
- 4M = Minst Hx (xxx) i støtte, minimum
- 2♦ = Naturlig / 13-14 balanserte med 4+ kløver / 18-19 balanserte
- 2M = Naturlig, krav til utgang
- 2NT = 11-12, 2 eller 3 kløver

1m - 2M

3M

- 3NT = Sleminvitt uten kortfarge
- 3x/4x = Kortfarge

1m - 2NT

- 3m = Krav uten kortfarge
- 3x = Kortfarge

1.5 Etter innmeldinger

Se også generelt om innmeldinger og doblinger.

1♣ – (1♦)

- Dbl = 4+♥
- 1♥ = 4+♠
- 1♠ = Maks 3kort i begge major, benekter solid hold
- 1NT = Naturlig
- 2♦ = 10+, minst 5+♣ (tilsvarende omvendt minorhøyning). Om åpningshånda melder 2NT, vil 3♣ ikke være krav.
- 2NT = Naturlig invitt

1m – (1♥)

- Dbl = 4+♠
- 1♠ = Maks 3kort spar, benekter solid hold
- 1NT = Naturlig
- 2m = Naturlig
- 2mm = Naturlig, rundekrav
- 2♥ = 6+ spar, minst invitt til utgang
P:av (Omvendt minor)
- 2♠ = 10+, minst 4+ støtte (tilsvarende omvendt minorhøyning). Om åpningshånda melder 2NT, vil 3m ikke være krav.
P:av (Fit-jump; 5kort spar og 4kort+ kløver, 6-9)
- 2NT = Naturlig invitt

1m – (1♠)

- Dbl = Negativ
- 1NT = Naturlig
- 2m = Naturlig
- 2mm = 5+ hjerter (Switch), kan være litt svakere enn vanlig 2-over-1 i konkurransesituasjoner (2♥, 2NT og 3m fra åpneren kan passes)
- 2♥ = 5+ i motsatt minor (Switch), vanlig styrke for 2-over-1 i konkurransesituasjoner (2NT og 3m fra åpneren kan passes)
- 2♠ = 10+, minst 4+ støtte (tilsvarende omvendt minorhøyning). Om åpningshånda melder 2NT, vil 3m ikke være krav.
- 2NT = Naturlig invitt

1m – (1NT)

- 2♣ = Begge major

1.6 Etter dobling

1♣ - (dbl)

- 1-trinnet som uten dobling
- 2♣ = Naturlig, 6-9
- 2♦ = 9+ med 5kort+ kløver
- 2M = Fit-jumps (5kort major og 4kort+ kløver, 6-9 poeng)
- 3♣ = 5kort+ kløver, 0-5 poeng (vil ikke spille utgang mot 18-19 balanserte)
- 3♦/♥/♠ = Splinter (ofte renons)

1♦ - (dbl)

- 1-trinnet som uten dobling
- 2♣ = Naturlig, ikke krav
- 2♦ = Naturlig, 6-9
- 2M = Fit-jumps (5kort major og 4kort+ ruter, 6-9 poeng)
- 3♣ = 9+ med 4kort+ ruter
- 3♦ = 4kort+ ruter, 0-5 poeng (vil ikke spille utgang mot 18-19 balanserte)
- 3♥/♠ = Splinter (ofte renons)

2 Åpning 1M = 5+M

2.1 Svar etter 1♥

- 1NT = 6-11
- 2♣ = Naturlig, utgangskrav unntatt gjenmelding 3♣
- 2♦ = Naturlig eller svak løft (Minimum: Qxx/xxxx i støtte og slutt, maks 6-7 balanserte.) Dersom åpner melder noe annet enn 2♥, er det bare 3♥/4♥ som viser svak løft, alt annet viser en naturlig 2♦-melding.
Unntak: 1♥ - 2♦ - 2NT(18-19) - 3NT = 6-7 balanserte.
- 2♥ = God løft. Typisk 8-11 med 3kort ♥ eller 6-9 med 4kort ♥.
- 2♠ = Mini-Splinter i en minor
- 2NT = Stenberg, krav til utgang uten en renons
- 3♣ = 4kort ♥ (4-4-3-2, 10-11)
- 3♦ = Mini-Splinter i ♠
- 3♥ = Sperr (0-5)
- Dobbelt hopp = Renons
- 3NT = 4-3-3-3, 16-18 (åpneren melder deretter av kortfarge)

2.1 Svar etter 1♠

- 1NT = 6-11
- 2♣ = Naturlig, utgangskrav unntatt gjenmelding 3♣
- 2♦ = Naturlig, utgangskrav unntatt gjenmelding 3♦
- 2♥ = Hjerterfarge eller svak løft (Minimum: Qxx/xxxx i støtte og slutt, maks 6-7 balanserte.) Dersom åpner melder noe annet enn 2♠, er det bare 3♠/4♠ som viser svak løft, alt annet viser hjerterfarge.
Unntak: 1♠ - 2♥ - 2NT(18-19) - 3NT = 6-7 balanserte.
- 2♠ = God løft. Typisk 8-11 med 3kort ♠ eller 6-9 med 4kort ♠.
- 2NT = Stenberg, krav til utgang uten en renons
- 3♣ = Mini-Splinter i en minor
- 3♦ = 4kort ♠ (4-4-3-2, 10-11)
- 3♥ = Mini-Splinter i ♥
- 3♠ = Sperr (0-5)
- 3NT = 4-3-3-3, 16-18 (åpneren melder deretter av kortfarge)
- Dobbelt hopp = Renons

2.2 Videre meldinger:

1M – 2M

- Langfargeinvitt (ber om hjelp) → Ny melding fra svarhånda viser honnørkonsentrasjon ("last train" hvis bare én farge tilgjengelig)
- 2NT = Generelt krav, ber makker beskrive hånden sin. Kan stoppe i 3 i major.
- 3M = Sperr
- Hopp = Renons

1♥ – 1♠

2NT

- Overføringer på 3-trinnet. Minor på 4-trinnet er Splinter med spar som trumf!
 - Overføring til 3♦ aksepteres alltid
 - Overføring til svarfargen aksepteres med 2kort
 - Hopp til 4♥ og 4♠ er spillemeldinger, mens 3♦/3♥, fulgt av 4♥/4♠, er sleminvitt

1M – 1NT

- 2♠ = 4-5, 15-17 (kan passes)
- 2NT = Utgangskrav (uten 5-5)
- 3♣ = 5-5, utgangskrav
- 3♦ = 5-5, utgangskrav
- 3♥ = 5-5, utgangskrav (invitt over 1♥)
- 3♠ = Invitt (5-6 og utgangskrav over 1♥)
- 3NT = Spill (18-19 balanserte eller gående farge)
- 4♣ = Renons
- 4♦ = Renons
- 4♥ = Spillemelding (vanligvis 5-6 over 1♠)

1♥ – 1NT

2NT

- 3♣ = 5+♣
- 3♦ = 5+♦
- 3♥ = 5-5 i minor og dobbelton ♥, minimum eller maksimum (3♠ fra åpner viser sleminteresse)
- 3♠ = 3244
- 3NT = 5-5 i minor og høyst singleton ♥, minimum
- 4♣ = 5-5 i minor og høyst singleton ♥, maksimum

1♠ - 1NT

2NT

- 3♣ = 5+ minor (3♦ spør om hvilken)
- 3♦ = 4+♥
- 3♥ = 5-5 i minor og dobbelton ♠, minimum eller maksimum (3♠ fra åpner viser sleminteresse)
- 3♠ = 2344
- 3NT = 5-5 i minor og høyst singleton ♠, minimum
- 4♣ = 5-5 i minor og høyst singleton ♠, maksimum

1♠ - 1NT

2NT - 3♦

3♥ = 3+♥

- 3♠ = Dobbelton ♠
- 3NT = 1444
- 4♣ = Cue-bid med 5+♥
- 4♦ = Cue-bid med 5+♥
- 4♥ = Minimum med 5+♥

1♠ - 1NT

2NT - 3♣

3♥ = 4+♥

- 3♠ = 5+♣ (uten 4♥)
- 3NT = 5+♦ (uten 4♥)
- 4♣ = 5+♣ og 4♥, maksimum
- 4♦ = 5+♦ og 4♥, maksimum
- 4♥ = 5kort minor og 4♥, minimum

1M - 1NT

2♣

- 2♦ = God løft til 2M (med dobbelton) eller 3♣

1M - 1NT

2♦

- 3♣ = God løft til 3♦

1♠ - 1NT

2♥

- 3♣ = God løft til 3♥ med mer hjelp i kløver enn i ruter
- 3♦ = God løft til 3♥ med mer hjelp i ruter enn i kløver
- 3♥ = Svak invitt
- 3♠ = Hx i spar, invitt
- 4♥ = Nok til utgang uten konsentrerte verdier i minor

2 over 1:

Alle sekvenser er krav, med mindre 2/1-melderen gjennmelder minoren sin på laveste nivå. Setter opp kravpass på alle nivåer (doblinger blir straff).

Etter innmelding (husk Switch!) blir 2/1-kravene redusert til ca 10+. Etter dette: invittmeldinger i alle posser. Setter opp kravpass på 2-trinnet.

1M - 2m

- 2M = 5M+. Blir ofte meldt uten oppspillsverdier i umeldt(e) farge(r).
- Hopp = Splinter
- 3M = Minst semigående farge
- 3NT = 18-19, balansert

1♠ - 2♥

2♠

- 2NT = Minst invitt → 3m og 3♠ fra åpningshånden er naturlig, mens 3♥ er minimum med 5233 og 3NT er maksimum med 5233. Eneste melding fra svarhånden etterpå som ikke er utgangskrav, er 3♥ over 3m.
- 3m = Naturlig, utgangskrav
- 3♥ = Naturlig, utgangskrav
- 3♠ = 3+ spar, utgangskrav (3NT fra åpningshånden er forslag til spill)

2.3 Konvensjoner/spesielt avtalte situasjoner etter åpning 1M

2.3.1 Stenberg

1♥ - 2NT

- 3♣ = Naturlig, ikke minimum
- 3♦ = Naturlig, ikke minimum
- 3♥ = Minimum
- 3♠ = Naturlig, ikke minimum
- 3NT = 18-19
- 4x = Renons
- 4♥ = Renons i spar

1♥ - 2NT

3x

- 3y = Singleton
- 3♥ = Spørsmål om singleton (svarer 4♥ med minimum, ellers 3NT)
- 3NT = 14-15, spredte honnører
- 4x = Singleton

1♠ - 2NT

- 3♣ = Naturlig, ikke minimum
- 3♦ = Naturlig, ikke minimum
- 3♥ = Naturlig, ikke minimum
- 3♠ = Minimum
- 3NT = 18-19
- 4x = Renons
- 4♠ = Renons i hjerter, minimum

1♠ - 2NT

3x

- 3y = Singleton
- 3♠ = Spørsmål om singleton (svarer 4♠ med minimum, ellers 3NT)
- 3NT = 14-15, spredte honnører
- 4x = Singleton

Etter innmelding over vår Stenberg:

Dobling av innmelding under 4 i vår farge viser singleton. Ny farge på 3-trinnet er som uten innmelding. Vår farge på 3-trinnet er svakeste melding, pass viser litt bedre kort (merk: omvendt etter Invitt-Stenberg). Ny farge på 4-trinnet uten hopp er naturlig. Ny farge på 4-trinnet med hopp viser renons. Overmelding av motpartens farge viser renons.

2.4 Etter innmeldinger

1M - (1/2x) -

2/3x = 3kort støtte, invitt+

2NT = 4kort støtte, invitt+

Vi spiller Switch på 2-trinnet etter innmelding 1♠. Det samme gjør vi etter innmelding på 2-trinnet når det er to farger ledig på dette trinnet. Honnørstyrken for å bruke Switch er omtrent den samme som for 2-over-1 i konkurransesituasjoner.

1M - (1NT)

- 2♣ = Begge minor
- 2♦ = Begge major (vanligvis 5-2)

2.5 Etter dobling

1M - (dbl) -

XX = 9+

1♠ = Naturlig, krav for en runde

1NT = Overføring til ♣

2♣ = Overføring til ♦

2♦ = Overføring til ♥ (god løft til 2♥ over 1♥)

2♥ = God løft til 2♠ (svak løft til 2♥ over 1♥)

2♠ = Svak løft til 2♣ (Mini-Splinter over 1♥)

2NT = 4kort+ støtte, invitt+

3♣ = Mini-Splinter

3♦ = Mini-Splinter

3♥ = Mini-Splinter (sperr over 1♥)

3♠ = Sperr (renons over 1♥)

XX og deretter melder minor = krav

XX og deretter melder major = ikke krav

Overføring fulgt av 2 i majoren er typisk en svak løft med verdier (utspillsdirigerende) i overføringsfargen.

2.6 Etter pass i åpning

pass – 1M

2♣ = 3kort Drury, ca 8-11

2♦ = 4kort Drury, ca 7-11

- Over 2♣: 2♦ = Ikke minimum. Går som regel via denne med invitthender. Etterpå bruker vi langfargeinvitt (ber om hjelp).
- Over 2♦: 2♥ = Tilsvarende som etter 1M – 2♣ – 2♦
- 1♠ – 2♣ – 2♥ = 4♥, naturlig tillegg, men ikke utgangskrav
- 2M = Minimum
- Ny farge > 2M = Utgangskrav (sleminvitt)
- 2NT = Vanligvis 18-19, på jakt etter beste utgang
- 3NT = Forslag til spill

P – 1M

2NT = Naturlig invitt (11-12) med dobbelton i majoren

3m = Naturlig invitt (6 gode eller 7kort)

Om motparten dobler, er Drury av, og det brukes overføringer (likt som uten forhåndspass).

Om motparten melder inn 1♠, er Drury fortsatt på. Da blir 2♣ Mini-Splinter, mens 2NT fortsatt er naturlig invitt.

3 Generelt om åpning 1 i farge

Styrke: 1m er generelt sterkere enn 1M.

Liker å åpne rundt halvparten av balanserte 11-poengere. Er forsiktig i sonen, må ha brukbare honnører og liker ikke 4-3-3-3. Eks: Kxxx-xx-Axx-Axxx er åpning i alle posisjoner og soneforhold. QJxx-Qxx-QJx-KJx eller xxxx-Qx-KQx-KJxx er ofte pass i sonen.

3.1 XY

Brukes alltid når vi har meldt 1X – 1Y – 1Z/NT, uansett om motparten har meldt eller ei. Etter pass i åpning er 2♦ en sterkere invitt enn 2♣.

Noen XY-posser etter 1♣:

1♣ – 1♦ – 1♥ – 2♣

- 2♦ = 11-14, 3kort ♥, balansert
- 2♥ = 11-13, 4kort ♥, balansert
- Andre meldinger viser 3kort ♥, er naturlig og viser tillegg

1♣ – 1♦ – 1♥ – 2♦

- 2♥ = 11-13, 4kort ♥
- 2NT = 11-14 balanserte, benekter 4kort ♠ og 4kort ♥
- Andre meldinger viser normalt 3kort ♥, og er naturlig

1♣ – 1♥ – 1♠ – 2♣

- 2♦ = 11-14, 3kort ♠
- 2♠ = 11-13, 4kort ♠, balansert
- Andre meldinger viser 3kort ♠, er naturlig og viser tillegg

1♣ – 1♥ – 1♠ – 2♦

- 2♥ = 11-14, 4kort ♥ og 3kort ♠ (over 1♦ – 1♠ – 1NT – 2♦ vises 4kort♥ før 3kort♠)
- 2♠ = 11-13, 4kort ♠, balansert
- 2NT = 11-14 balanserte, benekter 4kort ♠, 4kort ♥ og en god 5kort ♣
- Andre meldinger viser 3kort ♠, og er naturlig (som regel 3-1-4-5)

1♣ – 1♥ – 1NT – 2♦

- 2♥ = 11-14, 4kort ♥
- 2♠ = 11-14, Hx i ♠
- 2NT = 11-14 balanserte, benekter 4kort ♥, Hx i ♠ og en god 5kort ♣
- Andre meldinger er naturlige

3.2 Revers på 2-trinnet etter 1 over 1

Når det har gått 1 over 1, og åpner reverserer, vil billigste melding av 4. farge og 2NT være avslag. Gjenmelding av egen farge på 2-trinnet er rundekrav, på 3-trinnet utgangskrav. Etter gjenmelding av egen farge på 2-trinnet, kan svarhånda passe 2NT og 3 i åpningsfargen.

1♣ - 1♦ (overføring)

2♦

- 2♥ = 5+♥, rundekrav
- 2♠ = Avslag. Ønsker normalt å stoppe i 3♣ eller 2NT
- 2NT = Naturlig utgangskrav, benekter ikke kløverstøtte
- 3♣ = Krav
- 3♦ = 4+♦, krav
- 3♥ = Naturlig krav, minst to topphonnører sjette
- 3♠ = Splinter med ruter som trumf

3.2.1 Revers etter 1x - 1NT

Etter 1m - 1NT - 2♥ vil 2♠ være avslag (minimum), mens andre meldinger er utgangskrav.

Etter 1m - 1 NT - 2♠ vil 2NT være avslag (minimum), mens andre meldinger er utgangskrav.

Etter 1♥ - 1 NT - 2♠ vil 2NT være avslag (minimum), mens andre meldinger er utgangskrav.

3.3 Hopp i ny naturlig farge på 3-trinnet etter 1 over 1

Hopp til 3-trinnet under åpningsfargen er utgangskrav.

3.4 Negative doblinger

Om motparten melder inn etter fargeåpning, bruker vi negative doblinger til og med 4♦/♥, det vil si så lenge det er umeldte majorfarger på 4-trinnet. Vi bruker ikke absolutt kravpass, men åpner kan normalt bare passe dersom han kan se av sin egen hånd at makker ikke har en straffepass.

3.5 4 ess Blackwood

1X - 4NT = 4 ess Blackwood

5♣ = 0/4 ess

5♦ = 1 ess

5♥ = 2 ess

5♠ = 3 ess

3.6 Motparten viser kunstig 2 spesifikke farger

Følgende brukes *bare når vi har vist én farge*:

- Dbl = Hektingsinvitt
- 4. farge = Invitt (unntak er 2♦ etter Michaels, som bare er konstruktivt)
- Åpningsfargen på laveste nivå = Naturlig, spillemelding
- Laveste cuebid = Krav med 4. farge
- Høyeste cuebid = Minst invitt med støtte

Eksempler på dette er når motparten bruker Michaels (med to spesifikke farger), Marmic 2NT eller innmelding 1NT som viser to spesifikke farger.

3.7 Motparten viser 2 farger, der én er udefinert.

Melder som om de hadde meldt den ene fargen.

3.8 Motparten dobler åpning på 1-trinnet

Over minoråpning blir meldinger på 1-trinnet som før (overføringer etter 1♣).

Over majoråpning brukes overføringer fra og med 1NT (til kløver, etc.).

3.9 Fjerde farge

- 4. farge er krav til utgang
- Høyning av 4. farge til 3-trinnet viser 2-4 små i fargen, og ingen annen beskrivende melding. Hvis 4. farge er meldt på 3-trinnet, kan alle meldinger være litt off-shape og bare best beskrivende, siden vi sjelden vil gå forbi 3NT.
- Spesielle regler for 4. farge etter revers (se 3.2)
- Etter pass i åpning viser 4. farge en sterk invitt
- Hopp i 4. farge viser 5kort og krav.
Unntak: 1♦ – 1♠ – 2♣ – 3♥ er 5-5 og invitt.
Dermed blir 1♦ – 1♠ – 2♣ – 2♥ – ? – 3♥ 5-5 og krav.
- Gjentatt 4. farge er nytt krav, og ofte tvil om kontrakt (unntatt 2♥ fulgt av 3♥ som viser 5-5)

4 Doblinger

Prinsipp: Alle doblinger er opplysende, med mindre noe annet er avtalt.

1♦ - (p) - 1NT - (2x)
dbl = Opplysende

1♣ - (p) - 1NT - (2x)
dbl = Straff

(1♠) - p - (p) - dbl
(2♠) - dbl = Straff

(1♠) - p - (p) - 2♥
(2♠) - dbl = Opplysende

1♣ - (1♠) - 1NT - (2♠)
p - (p) - dbl = Samarbeid (maks)

1♣ - (1♠) - 1NT - (p)
p - (2♦) - dbl = Straff
(2♥) - dbl = Straff (typisk 3kort ♥)
(2♠) - dbl = Straff

(2♦ (Multi)) - dbl - (2♥/2♠) - dbl = Opplysende når 2♥/2♠ er pass eller korrigert.
Kortvisende (straffebetont) når 2♥/2♠ er naturlig.

Når vi har støttet hverandre og det ikke er en invittfarge ledig, blir dobling invitt.
Ellers er doblingen forslag til straff. Eksempler:

1♥ - (p) - 2♥ - (2♠/3♣)
Dbl = Straff

1♠ - (p) - 2♠ - (3♣/3♦)
dbl = Straff

1♥ - (p) - 2♥ - (3♦)
dbl = Invitt

1♠ - (p) - 2♠ - (3♥)
dbl = Invitt
1 NT

Åpningen viser (14)15-17 i alle soner. Kan være semibalansert, særlig hvis åpner ser at en problematisk gjenmelding kan oppstå etter åpning 1 i farge.

4.1 Oversikt over svarene

- 2♣: Stayman
- 2♦: Overføring til hjerter
- 2♥: Overføring til spar
- 2♠: Minor-Stayman
- 2NT: Svakt punkt (kan ha 4kort major)
- 3♣: Kortfarge (kan ha 4kort major)
- 3♦: Kortfarge (kan ha 4kort major)
- 3♥: Kortfarge (kan ha 4kort spar)
- 3♠: Kortfarge (benekter normalt 4kort hjerter)
- 3NT Naturlig
- 4♣: Overføring til 4 hjerter
- 4♦: Overføring til 4 spar
- 4♥: Spill
- 4♠: Spill
- 4NT: Kvantitativt til 6NT
- 5NT: Kvantitativt til 7NT

4.2 Stayman

Åpner melder av major hvis han har (starter med 2♥ med begge), ellers 2♦.

4.2.1 1NT - 2♣ - 2♦ - ?

- 2♥: Svak med begge major eller invitt med 5kort spar og 4kort hjerter.
(Åpner skal melde 2♠ med 3-3 i major.)
- 2♠: Utgangskrav med én minor.
(Åpner melder 2NT for å finne ut om minorfargen.)
- 2NT: Naturlig invitt (trenger ikke å ha en major)
- 3♣: Nytt spørsmål (3♦ viser en 5kort minor, 3♥ 2344, 3♠ 3244 og 3NT 3-3-3-4)
- 3♦: Utgangskrav med 4kort spar og 5kort hjerter
- 3♥: Utgangskrav med 4kort hjerter og 5kort spar
- 3♠: Sleminvitt med 4kort spar og 6kort minorfarge.
(Åpner melder 3NT for å finne ut om minorfargen.)
- 3NT Naturlig
- 4♣: Sleminvitt med 6kort kløver og 4kort hjerter.
- 4♦: Sleminvitt med 6kort ruter og 4kort hjerter.
- 4NT: Kvantitativt til 6NT

4.2.2 1NT - 2♣ - 2♥ - ?

- 2♠: Utgangskrav med én minor.
(Åpner melder 2NT for å finne ut om minorfargen.)
- 2NT: Naturlig invitt (trenger ikke å ha 4kort spar)
- 3♣: Nytt spørsmål (3♦ viser en 4kort minor, 3♥ 5kort, 3♠ 4kort og 3NT 3433)
- 3♦: Invitt med 3kort+ hjerter.
(Åpner melder 3♥ med minimum, og ikke over 3 grand med 4kort hjerter.)
- 3♥: Utgangskrav med 4kort hjerter uten kortfarge
- 3♠: Splinter i en ukjent farge.
(Åpner melder 3NT for å finne ut om Splinter-fargen.)
- 3NT Naturlig
- 4♣: Sleminvitt med 6kort kløver og 4kort spar.
- 4♦: Sleminvitt med 6kort ruter og 4kort spar.
- 4NT: Kvantitativt til 6NT

4.2.3 1NT - 2♣ - 2♠ - ?

- 2NT: Naturlig invitt (trenger ikke å ha 4kort hjerter)
- 3♣: Nytt spørsmål (3♦ viser 4kort minor, 3♥ dårlig 5kort spar, 3♠ god 5kort spar og 3NT 4333)
- 3♦: Utgangskrav med én minor
(Åpner melder 3♥ for å finne ut om minorfargen.)
- 3♥: Invitt med 3kort+ spar.
(Åpner melder 3♠ med minimum, og ikke over 3 grand med 4kort spar.)
- 3♠: Utgangskrav med 4kort spar uten kortfarge
- 3NT Naturlig
- 4♣: Splinter
- 4♦: Splinter
- 4♥: Splinter (i tangentfargen loves bedre kort enn når "last train" er tilgjengelig)
- 4NT: Kvantitativt til 6NT

4.2.4 Minor-Stayman

Åpner svarer 2NT med best kløver, og 3♣ med best ruter eller like gode minorfarger.

Majorfarge på 3-trinnet fra svarhånden viser kortfarge, mens hopp til 4 i major viser renons. 3NT viser 22(54) med to svake punkt i majorfargene.

4.2.5 Svakt punkt-konvensjonen

3♣ spør om hvor det svake punktet er. 3♦ viser svakt punkt i hjerter, 3♥ viser det samme i spar, 3♠ i kløver og 3NT i ruter.

Dersom vi avdekker en åpen farge, melder vi naturlig til beste utgang. Melding av fargen med det svake punktet viser usikkerhet om kontrakt (videre søkemelding).

Meldes 3♦/3♥/3♠ direkte over 2NT, viser det en bra 5kort farge og maksimum.

4.3 Videre etter overføringer

Ny farge fra svarhånden er naturlig utgangskrav (unntatt 2♠ som er ekstakt invitt).

3 i majorfargen er utgangskrav uten kortfarge (eller ikke sterk nok til å hoppe til tangentfargen).

Etter overføring og ny farge fra svarhånden melder grandåpneren naturlig. Med 3kort majorstøtte og 4kort minorstøtte meldes 3 i majoren.

1NT - 2♦
2♥ - 3♣
?

- 3♦ = 5kort♦
- 3♥ = 3kort♥ (kan ha 4kort♣), ikke minimum
- 3♠ = 5kort♠
- 4♣ = 4kort♣ (benekter 3kort♥) og en fargevennlig hånd

1NT - 2♦
2♥ - 3♦
?

- 3♥ = 3kort♥ (kan ha 4kort♦), ikke minimum
- 3♠ = 5kort♠
- 4♣ = 4kort♦ (benekter 3kort♥) og en fargevennlig hånd, cue-bid i kløver
- 4♦ = 4kort♦ (benekter 3kort♥) og en fargevennlig hånd, uten cue-bid i kløver

1NT - 2♥
2♠ - 3♥ (5-5 i major)
?

- 3♠ = 3kort♠, ikke minimum
- 4♣/4♦ = 3kort+♥, ikke minimum, cue-bid

4.4 Hvordan bryte overføringer (bruker samme prinsipp etter 2NT)

Hopp til 3 i majoren viser 4kort støtte (ikke 4-3-3-3) og minimum.

Åpner superaksepterer (4kort støtte og maksimum) med 2♠ over 2♦, og 3♣ over 2♥.

2NT viser 3kort støtte og maksimum. Med en god 5kort farge ved siden av kan denne meldes på 3-trinnet istedenfor 2NT.

Etter superaksept, 2NT og 3 i en ny farge er fargen under majoren på 3-trinnet ny overføring (dersom denne meldingen ikke er tilgjengelig, blir fargen under majoren på 4-trinnet ny overføring).

En ny farge fra svarhånden viser kortfarge, hopp er renons. 3 i majoren viser kortfarge i fargen under, med unntak av når meldingen er for spill (over svarene 3♦ etter 2♦ og 3♥ etter 2♥).

Etter superaksept fra åpner er 3NT balansert sleminvitt, ber om cue-bid. Over 2NT og 3 i en ny farge er 3NT forslag til spill (viser et sterkere ønske om å spille 3NT enn å overføre til majorfargen og så melde 3NT).

4.5 Motparten viser begge major

Dersom motparten melder inn 2♣ eller 2♦ som viser begge major, bruker vi:

- 2♥ = Overføring til ♣ (for spill eller sterkere)
- 2♠ = Overføring til ♦ (for spill eller sterkere)
- 2NT = Naturlig
- 3♣ = 5kort major
(3♦ spør om hvilken major. Svarhånden melder motsatt, som etter Puppet-Stayman.)
- 3♦ = Minst ett svakt punkt i major
(Åpner sier 3NT med stopper i begge major, ellers melder han av hold.)
- 3♥ = Kortfarge
- 3♠ = Kortfarge

4.6 Lebensohl (overføringer)

I alle Lebensohl-posser bruker vi samme prinsipper. Vi bruker Lebensohl etter:

- 1NT, fulgt av innmelding (men ikke etter 2♣ eller 2♦ som begge major)
- (1M) – dbl – (2M) (uavhengig om makker har passet først)
- (1M) – pass – (2M) – dbl
- Opplysende dobling på 2-trinnet uten å ha passet først (når dobleren har passet først, brukes 2NT som scrambling)

1NT – (2♥)

- 2NT = Overføring til kløver. Kan ha kløver, eller en svak hånd som vil stoppe på tre-trinnet, eller utgangskrav med 4kort i umeldt major, eller singel i innmeldingsfargen. Dersom svarhånda kommer igjen med en høyere farge på tre-trinnet enn det som vil være spillemelding, vil dette være 4kort og krav.
- 3♣ = 5+♦, invitt+. Naturlige meldinger fra åpner.
- 3♦ = Mangler ♥-hold
- 3♥ = 5+♠, invitt+. Naturlige meldinger fra åpner.
- 3♠ = Begge minor. Sleminvitt eller mye fordeling.
- 3NT = Lover ♥-hold.
- 4♣ = Overføring →♥ (ikke aktuelt her, men for eksempel etter motpartens Multi)
- 4♦ = Overføring →♠
- 4♥ = Spillemelding (ikke aktuelt her, men for eksempel etter motpartens Multi)
- 4♠ = Spillemelding

1NT – (2♥) – 2NT – (P)

3♣ – (P)

- P = Kløver
- 3♦ = Spillemelding
- 3♥ = Singleton hjerter. Typisk 3-1-5-4 eller 3-1-4-5.
- 3♠ = 4kort♠ og hjerterhold, utgangskrav
- 3NT = Sleminvitt med kløverfarge

Dersom dobling har indikert minst 3kort i en farge, vil overføringer vise bare 4kort, men samme styrke som over. For eksempel vil (2♥) – dbl – (P) – 3♥ – (P) – 3♠ – (P) – 3NT vise 4kort ♠. Ellers blir systemet det samme.

4.6.1 Dersom motparten dobler 1NT

- RDBL viser en enfargehånd og ber om uttak i 2♣.
- Direkte uttak viser den meldte fargen og fargen ovenfor.
- Pass ber om RDBL, som enten er for business, eller for å vise en tofargehånd. Blir det deretter tatt ut i 2♣, vises kløver og en major, mens 2♦ viser ruter og spar.
- Unntak: Etter at vi har meldt inn 1NT, er RDBL for uttak, og viser 2 eller 3 steder å spille. Direkte uttak er naturlig, mens pass er nøytralt (det kan gå pass rundt).

4.6.2 Etter konvensjonelle innmeldinger

- Hvis motparten viser minst 4kort i den fargen de melder, bruker vi negative doblinger.
- Hvis motparten ikke viser minst 4kort i den fargen de melder, bruker vi styrkevisende doblinger (8+; minst invitt til utgang, deretter er alle doblinger straff). Pass, for deretter å komme igjen med en dobling, er opplysende.
- Lebensohl-system er på uansett hva innmeldingen viser (med unntak av 2♣ eller 2♦ som begge major).

5 Sterke åpninger

5.1 Åpning 2♣

Enten balansert med 22-23, krav til minst 3M med majorfarge eller krav til minst 4m med minorfarge.

5.1.1 Svar:

- 2♦ = Avslag eller avventende (meldes med alle balanserte hender, men kan også gjøres med bra kort med 5+ kort minor og 4kort major)
- 2♥ = 5+ hjerter, 6+
- 2♠ = 5+ spar, 6+
- 2NT = 5-5 i minor, 6+
- 3♣ = 5+ kløver, 6+
- 3♦ = 5+ ruter, 6+
- 3♥ = 4144, 6+
- 3♠ = 1444, 6+ (4♣ er relé, og ber makker melde 4 ruter. Deretter blir 4♥ krav med hjerter, mens 4♠ er "last train" med kløver og 4NT 0314 Blackwood med kløver.)
- 3NT = En gående farge (minimum AKQxxx) og ingenting på si

5.1.2 Videre meldinger

2♣ - 2♦

- 2M = rundekrav
 - 3♣ = nytt avslag (0-3). Etter dette kan vi stoppe i 3M.
 - 2NT = Benekter støtte, utgangskrav
 - 3♦ = Naturlig, utgangskrav
 - 3M = Har ekte cuebid
 - Hopp = Splinter
 - 4M = Mangler cuebid, men har litt verdier (4-7)
- 2NT = 22-23NT
- 3♣ = 5+♣, krav til 4♣(3NT) → 3♦ er "hvilemelding" (second negative eller avventende)
- 3♦ = 5+♦ uten 4kort major, krav til 4♦(3NT) → 3♥ er "hvilemelding" (second negative eller avventende)
- 3♥ = 4♥ og 5+♦, krav til 4♦(3NT) → 3♠ er "hvilemelding" (second negative eller avventende)
- 3♠ = 4♠ og 5+♦, krav til 4♦(3NT) → 3NT er spillemelding
- 3NT = En sterk minorfarge (6/7), ca 19-21 (for god til å åpne 1 i farge og gjenmelde 3NT)

Når åpningshånden melder en farge på 3-trinnet etter 2♣, kan ikke svarhånden vise en ny farge på 4-trinnet. Ny farge på 4-trinnet fra blir cue-bid med åpnerens sistmeldte farge.

5.1.3 Etter innmelding

- Dbl = 0-4
- Pass = 5+ uten brukbar farge
- Fargemelding = 5+ med brukbar farge
- Overmelding = 3-farge hånd med kortfarge i innmeldingsfargen

5.2 Åpning 2NT

20-21

Svar:

- 3♣ = Puppet-Stayman
- 3♦ = Overføring til hjerter
- 3♥ = Overføring til spar
- 3♠ = Minor-Stayman
- 3NT = Naturlig
- 4♣ = 6+ hjerter, sleminvitt
- 4♦ = 6+ spar, sleminvitt
- 4♥ = 6+ kløver, sleminvitt
- 4♠ = 6+ ruter, sleminvitt
- 4NT = Kvantitativt til 6NT
- 5NT = Kvantitativt til 7NT

6.2.1 Etter Puppet-Stayman

2NT - 3♣

?

- 3♦ = Minst én 4kort major
- 3♥ = Benekter 4kort major
- 3♠ = 5 spar
- 3NT = 5 hjerter

2NT - 3♣

3♦ - ?

- 3♥ = 4 spar, eller sleminvitt med en minor.
(Åpner melder alltid 3♠ med 4kort spar, ellers 3NT. Deretter er 4♣ sleminvitt med kløver og 4♦ sleminvitt med ruter.)
- 3♠ = 4 hjerter
- 4♣ = 4-4 i major, sleminvitt
- 4♦ = 4-4 i major, velg beste utgang

2NT - 3♣

3♥ - ?

- 3♠ = 5 spar, 3+ hjerter
- 4♣ = Spørsmål om makkers hånd
(Makker svarer 4♦ med 5+ ruter, 4♥ med 5+ kløver, 4♠ med 4-4 i minor og 4NT med 33(34))
- 4♦ = 5+ kløver, sleminvitt
- 4♥ = 5+ ruter, sleminvitt

2NT - 3♣

3♠ - ?

- 4♣ = 5+ ruter, sleminvitt
- 4♦ = 5+ kløver, sleminvitt
- 4♥ = Sleminvitt med spar
- 4NT = Kvantitativt til 6NT

2NT - 3♣

3NT - ?

- 4♣ = 5+ ruter, sleminvitt
- 4♦ = Overføring til 4 hjerter (kan være starten på en sleminvitt i hjerter)
- 4♥ = 5+ kløver, sleminvitt
- 4NT = Kvantitativt til 6NT

6.2.2 Etter overføring

2NT - 3♦

3♥ - ?

- 3♠ = Naturlig krav
- 4♣ = 5+ ruter, sleminvitt
- 4♦ = 5+ kløver, sleminvitt
- 4♥ = Spill
- 4NT = Kvantitativt til 6NT

2NT - 3♥

3♠ - ?

- 4♣ = 4+ ruter, sleminvitt
- 4♦ = 4+ kløver, sleminvitt
- 4♥ = 5-5, velg utgang

2NT - 3♦

3♥ - 3♠

3NT - ?

4m = Kortfarge (kan være 5-4-3-1)

4♥ = Spill (4-6)

4♠ = 5-5 i major, sleminvitt

Når makker har vist en tofargehånd, vil 4 i majoren (normalt) være 3-korts støtte uten maksimum (med maksimum hadde man brutt overføringen i forrige runde), 4NT avslag og ny farge "last train" med minoren.

Vi bryter overføring på samme måte som etter 1NT. Fortsettelsen følger også de

samme prinsippene.

6.2.3 Etter direkte sleminvitt på 4-trinnet

Over 4♣ og 4♦ er 4 i majoren avslag, releet er "last train" og 4NT er 1430 Blackwood.
Over 4♥ og 4♠ er 4NT avslag, 5♣ og 5♦ "last train", 4♠ 0314 Blackwood og 5♣ 1430 Blackwood.

6 Svake åpninger

6.1 Åpning 2♦ Multi

- (2)3-7 med en 6kort major (kan være 5kort i gunstig sone) eller en sterk NT (24+)

6.1.1 Svar:

- 2♥ = Pass eller korrigjer
- 2♠ = Pass eller korrigjer (åpningshånden melder 3♦ med hjerterfarge og maksimum)
- 2NT = Krav
 - 3♣ = Maksimum → 3♦ ber makker melde motsatt major av den han har
 - 3♦/♥ = Minimum med fargen over
 - 3♠ = 26+
 - 3NT = 24-25
- 3♣ = Spill (åpningshånden melder bare videre med støtte og maksimum)
- 3♦ = Spill (åpningshånden melder bare videre med støtte og maksimum)
- 3♥ = Pass eller korrigjer
- 3♠ = Sleminvitt med kløver
- 4♣ = Ber makker melde fargen under majoren sin
- 4♦ = Sleminvitt med ruter
- 4♥ = Naturlig, spillemelding
- 4♠ = Naturlig, spillemelding

Se også hva vi gjør når motparten dobler Multi under 9.5.1.

Hvis åpner er sterk:

2♦ - 2♥/♠
2NT = 24-25
3♣ = 26-27
3NT = 28-29
4NT = 30-31

6.2 Åpning 2M

8-11 med 6kort major

6.2.1 Svar:

- 2♠ = Naturlig, krav for en runde (2NT, 3♥ og 3♠ kan passes)
- 2NT = Spør etter sidefarge og kortfarge
- 3♣ = Naturlig, krav til utgang
- 3♦ = Naturlig, krav til utgang
- 3♥ = Naturlig, krav til utgang (sperr over 2♥, som kan løftes med minst 6-4)
- 3♠ = Sperr, som kan løftes med minst 6-4 (Splinter over 2♥)
- 3NT = Spill (2NT fulgt av 3NT er forslag til spill)
- 4♣ = Splinter
- 4♦ = Splinter
- 4M = Spill. Setter ikke opp kravpass.

2♥ - 2NT

- 3♣ = 6-4 → 3♦ spør etter sidefargen → 3♥ = kløver, 3♠ = spar, 3NT = ruter
- 3♦ = Kortfarge i en minor → 3♥ spør etter kortfargen
- 3♥ = Minimum uten kortfarge
- 3♠ = Kortfarge i spar
- 3NT = Maksimum uten kortfarge
- 4♣ = Renons
- 4♦ = Renons
- 4♥ = Renons i spar

2♠ - 2NT

- 3♣ = 6-4 → 3♦ spør etter sidefargen → 3♥ = hjerter, 3♠ = kløver, 3NT = ruter
- 3♦ = Kortfarge i en minor → 3♥ spør etter kortfargen
- 3♥ = Kortfarge i hjerter
- 3♠ = Minimum uten kortfarge
- 3NT = Maksimum uten kortfarge
- 4♣ = Renons
- 4♦ = Renons
- 4♥ = Renons
- 4♠ = Renons i hjerter, minimum

Hvis motparten dobler, brukes overføringer fra og med 2NT. Overføringer til minor kan være utspillsdirigerende. Overføring til 3 i majoren viser en god løft (invitt). Redobling viser interesse for å ta motparten.

Hvis motparten melder inn 2♠, er systemet på, med unntak av at 3 i minor blir konstruktivt. Dobling av innmeldinger er straff.

6.3 Åpninger på 3-trinnet

Vi har en relativt konservativ stil, men i gode posisjoner kan 3-åpninger være svært tynne. x-xx-xxx-J10xxxxx er 3♣ i 1. hånd gunstig. Også x-xx-xxx-KQJxxxx, så åpningene er ganske fleksible i slike situasjoner. Med en gang posisjon og sone blir særlig annerledes tenderer vi imidlertid nærmere alternativ 2.

Etter åpning 3♣ er 3♦ Puppet til 3♥, som enten passes eller korrigeres til 3♠ (invitt). Dermed blir 3M direkte krav. Etter åpning 3♦ er ny farge krav. Over åpning 3M er ny major naturlig, 4m er cuebid.

6.4 Åpning 3NT

Gående minor uten E/K ved siden av. Svar:

- 4♣ = For preferanse
- 4♦ = Spør om singleton (åpner melder singleton i major, 4NT uten singleton, 5♣ med singleton i ruter og 5♦ med singleton i kløver).
- 4M = Spill

6.5 Åpninger over 3NT

- 4♣/♦ = "God" 4♥/♠ åpning (8-9 stikk med maks én taper i majorfargen). 4♦/♥ ber om cuebid.
- 4♥/♠ = "Svak" 4♥/♠ åpning (7-9 stikk og vanligvis mer enn én taper i majorfargen). 4♠ er naturlig, mens 5m er cuebid. 4NT er 1430 Blackwood.
- 5♣/♦ = Sperr. Etter dette er ny farge cuebid.

7 Andre konvensjoner

7.1 Roman Key Card Blackwood (RKCB)

1430-svar, bortsett fra når kløver er trumf (og ved Exclusion Blackwood).

- 1 steg = 1 eller 4 ess
- 2 steg = 0 eller 3 ess
- 3 steg = 2 eller 5 ess, uten trumf dame
- 4 steg = 2 eller 5 ess, med trumf dame
- 5 NT = 1/3 ess og en renons. Må vurdere om man heller skal vise bare 1 ess
- 5+ steg = 2 ess og renons i meldte farge
- 6 i trumf = 2 ess og renons i høyere farge

Dersom en viser 1/4 eller 0/3 ess, skal en legge på med 3/4 ess over makkers 5 i trumf når makker kan være i tvil om antall ess.

Etter svar på antall ess kan en spørre videre:

Dersom trumf dame ikke var med i svaret:

Relé (billigste melding utenom trumf) = Spørsmål etter trumf dame. Svar:

Trumf på laveste nivå benekter dama

5NT viser dama, men ingen konger som kan vises under trumf.

Fargemelding viser dama og konge i meldt farge.

Hopp til 6 i trumf viser dama og benekter noe annet av interesse.

5NT = Spørsmål etter spesifikke konger, og viser alle ess og trumf dame

Ny farge = Forslag til kontrakt dersom fastlagt trumf kan være en 8korts tilpasning. Spørsmål om 3. kontroll i fargen dersom fastlagt trumf er minst 9korts tilpasning. Med damen meldes 7 i denne fargen, mens man melder 7 i trumf med dobbelton.

Dersom trumf dame var med i svaret:

5NT = Spørsmål etter spesifikke konger, og viser alle ess og trumf dame

Ny farge = Spørsmål om 3. kontroll i fargen. Med damen meldes 7 i denne fargen, mens man melder 7 i trumf med dobbelton.

7.1.1 Innmelding/dobling av RKCB

DOPI/ROPI

7.1.2 Exclusion Blackwood

0314-svar bruker vi her uansett trumffarge. Husk at DOPI/ROPI gjelder her også!

7.2 Kontrollmeldinger

Dersom motparten dobler våre kontrollmeldinger, vil RDBL vise førstekontroll.

Hvis bare én farge er tilgjengelig under utgang, bruker vi "last train", som ikke lover kontroll i fargen.

8 Forsvarsmeldinger

8.1 Opplysende dobling

Viser vanligvis minst 4-3 i major over en minoråpning, men kan være 3-3 når man har litt tillegg. Viser vanligvis 4kort i motsatt major over en majoråpning, men kan være på 3 når man har litt tillegg.

Dobling fulgt av en ny farge lover normalt 17+.

Dobling fulgt av korreksjon av kløver til ruter viser ikke tillegg.

Om dobler gjennmelder grand uten hopp, viser det en hånd som var for sterk for innmelding 1NT. Hoppmelding i NT viser en enda sterkere hånd. Eksempler:

- 1♣ - dbl - pass - 1♥
pass - 1NT = 18-19 / 2NT = 20-21
- 1♣ - pass - pass - dbl
pass - 1x - pass - 1NT = 15-17 / 2NT = 18-20
- 1♥ - pass - pass - dbl
pass - 1♠ - pass - 1NT = 18-19 / 2NT = 20-21

Når makker har meldt en farge, bruker vi overføringer etter 2NT (som etter en 18-19 grand). Når makker ikke har meldt en farge, brukes Puppet-Stayman og overføringer (som etter åpning 2NT).

Spesielle sekvenser:

- (1x) - dbl - (1y) - dbl = Straff
- (1x) - dbl - (1M) - 2M = 2-5, 6korts farge
- (1x) - p - (p) - dbl
(rdbl) - p = Vil fortsatt ha makker til å melde
- (1x) - dbl - (rdbl) - p = Vil fortsatt ha makker til å melde

8.2 Innmeldinger

8.2.1 Innmelding i farge uten hopp

På 1-trinnet kreves bare en god farge. Dårlige farger kan selvsagt også meldes med sterkere hender. Gode 4kort farger kan meldes inn, men ikke frekvent.

På 2-trinnet i sonen viser innmelding åpningskort og god farge. Innmelding 2m i lagkamp viser bra kort.

Etter innmelding på 1-trinnet er

- 1NT = Cirka 8-12
- Ny farge på 1-trinnet er normalt 5kort og krav. Dette betyr at innmelderen med gode kort må ta med seg eventuelle 4kort farger i major i neste melderunde.
- Ny farge på 2-trinnet er krav med pass imellom, passbart med melding
- Overmelding viser en god løft (3kort majorstøtte i konkurranse). Med 4kort majorstøtte og en god løft meldes 2NT i konkurranse (ellers er 2NT naturlig).
- Hopp i ny farge er fit-jump. Se mer om dette i kapittel om kompetitive meldingsforløp.
- Hopp i åpningsfargen er mixed raise; cirka 7-9 med 4kort støtte og en relativt balansert hånd

Etter innmelding på 2-/3-trinnet er

- Ny farge rundekrav
- Overmelding viser en god løft
- Hopp i ny farge er Splinter

8.2.2 Innmelding med hopp

Sperrebetont. Sone- og håndavhengig.

8.2.3 Overmelding av åpningsfargen

Følgende brukes mot åpninger på 1-trinnet uavhengig av antall kort som loves (med unntak for en sterk kløver- eller ruteråpning):

- Over minor: Begge major, som regel minst 5-5. Hopp til 3M fra svarhånda er invitt. 2NT er naturlig invitt.
- Over major: Minst 5-5 i motsatt major og kløver. Minimumsstyrken er avhengig av soneforholdet, ubegrenset oppad. 2NT viser litt kort, og makker melder 3♣ med minimum. 3♣ og 3M på direkten blir preferanse (for spill).
- $(1x) - p - (1y) - 2x$ = De to umeldte
- $(1x) - p - (1y) - 2y$ = Naturlig

8.2.4 Balansering i 4. hånd

Etter (1M) - p - p bruker vi

- 1NT = 15-17. Videre meldinger som etter åpning 1NT.
- 2NT = Minst 5-5 i de to laveste umeldte (begge minor)
- Hopp = God 6kort farge, cirka 12-15

Etter (1m) - p - p bruker vi

- 1NT = 11-14. Videre meldinger som etter åpning 1NT.
- 2NT = Minst 5-5 i de to laveste umeldte (hjerter og motsatt minor)
- Hopp = God 6kort farge, cirka 12-15

Etter (1m) - p - (1NT) - p - p bruker vi

- Dbl = En bra hånd med minoren
- 2m = Naturlig
- 2mm = Fight med minst 4-4 i major

8.2.5 Innmelding av NT

11-14 i 4. hånd etter minoråpning → Vanlig NT-system

15-17 i 4. hånd etter majoråpning → Vanlig NT-system

15-18 på 2-trinnet → Puppet-Stayman (som etter 2NT åpning)

Unntak fra vanlig NT-system: Om motparten dobler, blir redobling for uttak!

8.2.6 Innmelding av 2NT etter (1M) - (2M)

Begge minor i gunstig og like soner

15-18 i ugunstig sone → Puppet-Stayman (som etter 2NT åpning)

8.2.7 Hopp til 2NT

Minst 5-5 i de to laveste umeldte. Minimumsstyrken er avhengig av soneforholdet, ubegrenset oppad.

8.3 Forsvar mot spesielle åpninger

8.3.1 1NT

Mot sterke grander bruker vi DONT i 4. hånd:

- Dbl = En langfarge. Ber normalt om 2♣.
- 2♣ = ♣ og en høyere
- 2♦ = ♦ og en høyere
- 2♥ = ♥ og ♠
- 2♠ = ♠, men svakere enn om en hadde doblet først

En passet hånd bruker også DONT i alle posisjoner og mot alle grandintervaller.

Ellers bruker vi:

- Dbl = Sterk. (Ordentlig åpning mot en svak NT, 16+ eller spillestyrke mot en sterk NT)
- 2♣ = Begge major → 2♦ viser lik lengde.
- 2♦ = En majorfarge.
Hvis motparten dobler, er rdbl for uttak i majorfargen, mens 2M er naturlig.
- 2M = 4M, en lengre minorfarge.
2NT viser litt kort og ber makker melde 3 i minoren sin uten tillegg.
Hvis motparten dobler, er rdbl for uttak i minorfargen, 3m er naturlig. 2NT viser litt kort og ber makker melde 3 i minoren uten tillegg.

8.3.2 Sterk 1♣/2♣

Mot sterk 1♣:

- Dbl = ♥
- 1♦ = ♠
- 1♥ = 2-4♥, 5+ m
- 1♠ = 2-4♠, 5+ m
- 1NT = Begge minor
- 2♣ = Begge major

(1♣) - 1♠ - (p) - 1NT = Minorpreferanse

(1♣) - 1♠ - (Dbl) - Rdbl = Minorpreferanse

Etter at en majorfarge er vist, brukes 1NT som en god løft med 3kort støtte, mens 2NT er en god løft med 4kort støtte.

De samme forsvarsmeldingene brukes etter sterk 2♣, men da et hakk høyere.

8.3.3 Svake 2

- Dbl = Opplysende → Lebensohl
Unntak fra Lebensohl-varianten vår: Etter pass i åpning faller alle

- overføringsmeldingene bort (3♣ blir naturlig invitt)
- Overmelding = Spørsmål om hold
- 2NT = 15-18 (dette brukes over alle 2åpninger).
Svar: Puppet-Stayman og overføringer.
Overføring til motpartens farge viser en 5kort major og invitt:
(2♥) - 2NT - (p) - 3♦ = Invitt med 5kort ♠
(2♠) - 2NT - (p) - 3♥ = Invitt med 5kort ♥
Hvis 2NT-innmeldereren svarer at han har 5kort i motpartens farge etter Puppet-Stayman, viser han usikkerhet om holdet i majorfargen:
(2♥) - 2NT - (p) - 3♣
(p) - 3NT = Usikker på hjerterholdet
(2♠) - 2NT - (p) - 3♣
(p) - 3♠ = Usikker på sparholdet
- 4♣/♦ = 5+ i meldt farge og 5+ i motsatt major

8.3.4 Multi

- (2♦) - Dbl - (2♥/2♠) - Dbl = Opplysende når 2♥/2♠ er pass eller korrigjer.
Kortvisende (straffeбетont) når 2♥/2♠ er naturlig.
- 4♣/♦ innmelding er utgangskrav, viser 5+ i meldt farge og en 5korts major.
4♣→4♦ Spør etter majorfarge
4♦→4♥ Pass eller korrigjer

8.3.5 Ekrens

(2♦) - Dbl - 2M - Dbl = Straff

8.3.6 2NT, begge minor

3♣ = Opplysende dobling med lengre ♥ enn ♠, eller like lang
3♦ = Opplysende dobling med lengre ♠

8.4 Spesielle situasjoner

8.4.1 Motparten dobler 4. farge på 3-trinnet/spørsmål om hold

Dersom 4. farge/spørsmål om hold blir doblet, bruker vi Manco:

- Pass = $\frac{1}{2}$ -1 hold $\rightarrow$ Rdbl = Spør, og NT vil deretter vise 1 hold
- Rdbl = Minst 2 tapere i fargen uten hold
- NT = 1.5-2 hold
- Melding = Høyst singleton i fargen

Redobling av 4. farge på 2-trinnet er forslag til spill.

Vi kan spørre om hold i motpartens farge for deretter å melde 4 minor som spillemelding.

Hopp til 3NT over 4. farge viser en minimumshånd med et godt hold i 4. farge.

8.4.2 Dobling av motpartens Splinter

I like soner og ugunstig sone viser dobling av Splinter på 4-trinnet interesse for utspill i den laveste av de to gjenværende fargene. Pass viser interesse for den høyeste eller ingen spesiell interesse.

I gunstig sone viser dobling av Splinter på 4-trinnet en stampeinvitt i den meldte fargen.

Dobling av Splinter (Mini-Splinter) på 3-trinnet er opplysende når man ikke har passet i åpning, mens det er utspillsdirigerende (viser fargen) når man har vært i pass.

8.5 Motparten dobler konvensjonelle meldinger

8.5.1 Motparten dobler våre svake meldinger

Dersom motparten dobler 2♦ Multi eller DONT, bruker vi følgende:

- Pass = Meldt farge
- Rdbl = Ber om uttak
- 2M = Naturlig
- 3m = Naturlig

Om motparten dobler Multi, vil 2NT, 4♣, 3/4♥ og 4♠ beholde sin betydning.

Dersom motparten redobler en DONT-dobling, vil pass be om doblers farge, mens farge vil være naturlig.

8.5.2 Motparten dobler våre konstruktive konvensjonelle meldinger

1NT - (p) - 2♣ - (Dbl)

Rdbl = Minst god 4kort ♣

Pass = Nøytralt

2♦ = 5kort ♦

Ellers meldes som uten dobling

1NT - (p) - 2♦/♥ - (Dbl)

2♥/♠ = minst 3kort ♥/♠

Pass = Dobbelton ♥/♠ → Rdbl fra overfører blir ny overføring

Rdbl = Minst god 4kort ♦/♥

1NT - (p) - 2♠ - (Dbl)

Rdbl = 5korts ♠

Pass = Minst god 4kort ♠

Ellers meldes som uten dobling

Tilsvarende brukes etter åpning 2NT og Puppet-Stayman/overføring.

9 Kompetitive situasjoner

9.1 Diverse kompetitive posisjoner

Følgende gjelder generelt når begge sider har meldt:

(1) Alle direkte høyninger er offensive/sperrende, hvis det finnes en alternativ måte å høyne makker på

(2) Et hopp-cue til 3-trinnet viser en mixed raise med fire trumf (7-9, relativt balansert)

(3) Billigste cue viser alltid en god løft

(4) 2NT

- er naturlig invitt uforstyrret; (1♦) - 1♥ - (p) - 2NT
- er 4kort støtte når forstyrret etter majorinnmelding; (1♦) - 1♥ - (2♦) - 2NT
- er naturlig invitt etter minorinnmelding; (1♦) - 2♣ - (2♦) - 2NT

(5) 1M - (2m) - 3MM = Naturlig, 6kort+, utgangskrav

(6) 1m - (1♥) - 2♥ = 6kort+ spar, minst invitt (P:av (Omvendt minor))
- 2♠ = Omvendt minor (P:av (Fit-jump))

9.2 Good-Bad 2NT

Brukes på åpners første gjennmelding i kompetitive meldingsforløp etter makkers 1-over-1 (også etter 1NT) eller negativ dobling på 1-trinnet. 2NT viser at man kun er interessert i å konkurrere om kontrakten, mens direkte melding på 3-trinnet er invitt.

9.3 Prinsippet om fast arrival

Når vi er enige om trumffarge, er i en kravsituasjon og motparten dobler, er trumffargen på det nivå vi har krevd til den dårligste hånda.

Når vi er enige om trumffarge, er i en kravsituasjon og motparten melder, er pass den dårligste hånda.

9.4 Hvordan sette opp en kravpassituasjon

Vi bruker kravpass kun i situasjoner hvor det er åpenbart at motparten stamper, eller vi har krevd til utgang etter å ha vist tilpasning (Stenberg, eller når vi har fått et positivt svar (utgangskrav) etter omvendt minor eller Invitt-Stenberg). Direkte hopp til utgang setter aldri opp kravpass.

9.5 Doblinger & redoblinger

9.5.1 Støttedoblinger

Når svarhåndas farge kan støttes på 2-trinnet, doubler vi nesten konsekvent med 3-kort i fargen. Støtte viser 4. Når svarhåndas farge ikke kan støttes på 2-trinnet, vil dobling fortsatt være opplysende (hvis dette er på 3-trinnet, lover ikke doblingen 3-korts støtte, eksempelvis 5-4-2-2 og tillegg). Når motparten doubler svarhåndas farge, bruker vi også støtteredoblinger. Dersom motparten melder inn naturlig 1NT, bruker vi ikke støttedoblinger.

1♣ - (p) - 1♦ - (Dbl)

Rdbl = 3korts ♥

1♥ = 4korts ♥, 11-13 balansert

2♥ = 4korts ♥, 14 balansert eller 11-13 ubalansert

Etter 1♣ - (p) - 1♠/NT - (Dbl)

viser Rdbl litt ekstra, og nye doblinger blir straff

9.5.2 Redoblinger for å vise litt kort

Når makker har meldt inn, og MTH doubler negativt, bruker vi redobling for å vise 8+ uten noen god melding (ofte dobbelton i innmeldigsfargen, særlig om man er i nedre sjikt for styrkemessig).

9.5.3 Doblinger for å vise topphonnør

Når makker har meldt inn, og MTH overmelder makkers farge, bruker vi dobling for å vise topphonnør. En er imidlertid ikke forpliktet til å doble, med for eksempel topphonnør singel.

9.5.4 Tredjefarge-doblinger

På 1- og 2- trinnet bruker vi 3. farge doblinger slik:

(1♣) - 1♥ - (1♠) - Dbl = Ruterfarge og sekundærstøtte i hjerter

9.5.5 Dobling for å vise de to siste fargene

Dobling av motpartens meldte og støttede farge er opplysende (1♥) - 2♦ - (2♥) - Dbl

11.5.6 Generelt om doblinger

- De fleste doblinger under utgang er for uttak. Det må fremgå av situasjonen dersom det skal være straff
- Om man sitter foran eller bak doubler, er viktig for om doblingen skal være straff eller ikke

- Vi bruker sjelden straffedoblinger dersom motparten har meldt og støttet en farge opp til 3♦. Men dersom dobling ikke kan være noe annet, er det straff.
- 1NT - (p) - p - (2x/Db) - p - (p/2y) - Db = For uttak
- Etter at vi har svart 1NT (6-12), bruker vi opplysende dobling fra både åpner og dobler. Etter at vi har svart 1NT (11-12) etter 1♣, er dobling straff.
- Dersom motparten balanserer (vi har stoppet under utgang), vil dobling fra begge være forslag til straff.
- (1x) - p - (p) - Db
(2x/y) - Db = Viser interesse for å doble motparten, primært x-fargen.

De fleste doblinger under utgang er primært for uttak, men viser mer motspillstyrke/-interesse på høyere nivå. Unntaket er i følgende posisjoner der dobling er straff:

- a) Når en av oss har vist interesse for straffedobling, enten med en styrkevisende Rdb, dobling av en kunstig melding eller dobling som er straffeforslag, er ny dobling (av begge) straff.
- b) Dersom vi har funnet tilpass og har andre invittmeldinger, er dobling straffeбетont (for eksempel 1♠ - (p) - 2♠ - (3♣) - Db). Dette gjelder også om motparten har funnet tilpass. Et eksempel helt på grensen er for eksempel 1♥ - (1♠) - 2hj - (2♠) - Db, men dette er også straffeбетont!
- c) Når det ikke er umeldte farger, og doblingen ikke defineres som støttedobling, er det straffeбетont.
- d) Om vi har satt opp kravpass, er dobling fra begge for straff.
- e) Etter at åpner har hatt mulighet for å støttedoble/redoble, blir doblinger fra begge straff. Dette siden vi nå ofte har mulighet for å vite graden av tilpasning.

10 Motspill

10.1 Utspill

Norske, toppen av sekvens.

Vi spiller normalt esset fra EK med følge.

Kongen fra EK blokk mot farge.

På essutspill legger vi styrke.

På 5- og 6-trinnet spiller vi normalt ut kongen fra EK med følge. Makker skal da legge fordeling. Esset benekter normalt kongen, og makker legger styrke.

Mot NT: Med for eksempel KD109x kan en mot NT spille ut D, og ber da makker avblokkere knekten.

Mot NT: Med EKDx eller KDknx spiller vi normalt ut nest høyeste honnør for å få styrke/svakhet fra makker.

10.2 Styrkekast

Små kort som styrke. 1. frie avkast er primært styrke/svakhet, men kan også være fordeling/Lavinthal når det er opplagt.

Når det er en åpen farge i bordet, vil et svakhetskast på utspillet indikere toleranse for "det opplagte skiftet".

I en situasjon hvor man skal dekke knekten hos spillefører (med Kx(x) i bordet), legger vi styrke fra E10 bak bordet.

10.3 Fordelingskast

Norske, og norske fra gjenværende. Brukes når spillefører spiller en farge, og fra og med 2. fire avkast.

10.4 Lavinthal

Ja, vi forsøker å bruke fargepreferanse så mye som mulig!

10.5 Invitt fra honnør

Inne i spillet spiller vi som oftest invitt fra honnør. Fordeling når det er opplagt.

10.6 Trumfsignaler

Lavinthal, også i utspillet. Norske fordelingskast når man har muligheter for stjeling og makker har bruk for å vite om antall trumf.

11 Annet

Vi melder så naturlig som mulig i relesekvenser, ellers "lavest for lavest".
(Bør kanskje vurdere å endre dette til "lavest for lavest" i alle relesekvenser, men avventer til etter EM.)

Når vi har støttet en major til 3-trinnet, er 3 grand en balansert sleminvitt, mens fargemelding viser kortfarge. Unntak fra dette er:

- 1) Med mulig 5-3 tilpasning etter "2 over 1"
- 2) 1 M - 3x - 3NT (ny farge er også her kortfarge, så med en sleminvitt uten kortfarge må man innlede med "Last train" før man går videre)
- 3) 1NT - 2♦/♥ - 2♥/♠ - 3♣/♦ - 3♥/♠ - 3NT