

SYSTEM

VESTERALEN

PAAL FONDEVIK

INNHALDSFORTEGNELSE

HOVEDPRINSIPPER	6
BALANSERTE HENDER	6
UBALANSERTE HENDER	7
PRINSIPPER I KOMPETATIVE SITUASJONER	7
ÅPNINGSMELDINGER	8
SVAR PÅ 1♣	9
SVAR PÅ 1♦	9
MELDING ETTER EN I MINOR	10
MOTPARTEN MELDER INN	10
DIREKTE INNMELDING	10
MOTPARTEN DOBLER OPPLYSENDE	10
OM MOTPARTEN GÅR INNPÅ ETTER 1X - 2X:	10
ETTER FORHÅNDSPASS UTEN INNMELDING:	11
ETTER FORHÅNDSPASS MED INNMELDING:	11
OMVENDTE MINORHØYNINGER (ETTER ÅPNING 1♣♦):	11
NEGATIVE DOBLINGER	11
SPESIELLE POSISJONER	12
SVAR PÅ 1♥	13
SVAR PÅ 1♠	13
MELDING ETTER EN I MAJOR	14
INVITT-STENBERG.	14
ETTER SVAR 1NT	14
MINISPLINTER (ENKELT HOPP I NY FARGE)	15
SPLINTER (DOBBELT HOPP I NY FARGE, VISER RENONS)	15
TORONTO	15
ETTER FORHÅNDSPASS UTEN INNMELDING:	15
ETTER FORHÅNDSPASS MED INNMELDING:	15

SPESIELLE POSISJONER	16
ÅPNING 1NT (KAN INNEHOLDE 5 ♥ ♠)	17
MELDING ETTER 1 NT	17
ETTER OVERFØRINGER	17
MINORSTAYMAN	18
MOTPARTEN MELDER INN	18
MOTPARTEN DOBLER	18
NEGATIVE DOBLINGER	18
SVAR PÅ 2♣	19
MELDING ETTER 2♣	19
VIDERE MELDINGER ETTER 2♣ - 2♦	19
PUPPET STAYMAN	20
SVAR PÅ 2♦	21
MELDING ETTER 2♦	22
MOTPARTEN MELDER INN	22
SVAR PÅ 2♥	22
SVAR PÅ 2♠	22
SVAR PÅ 2NT	23
SVAR PÅ 3♣ / 3♦	24
SVAR PÅ 3♥	24
SVAR PÅ 3♠	24

SVAR PÅ 3NT	25
SVAR PÅ 4♣	26
SVAR PÅ 4♦	26
SVAR PÅ 4♥/♠	26
SVAR PÅ 4NT	26
KONVENSJONER.	27
KRAVSEKVENSER	27
2NT ER ALLTID KRAV UNNTATT:	27
SPESIELLE SEKVENSER:	27
STERKE GJENMELDINGER	28
HOPP I ÅPNINGSFARGEN	28
ETTER 1 OVER 1:	28
ETTER 2 OVER 1:	28
HOPP TIL 2NT	28
STORE FRIE 5NT	30
LEBENSÖHL	31
VARIANT 1:	31
VARIANT 2:	31
VARIANT 3:	31
VARIANT 4:	31
VARIANT 5:	31
VARIANT 6:	31
VARIANT 7:	32
CHECK BACK STAYMAN (BRUKES ETTER ÅPNING 1♣♦♥)	32
SPLINTER & MINISPLINTER	32
CUE-BID.	32
GENERELLE PRINSIPPER.	32
STRAFFEPASS	32
SPESIELLE POSISJONER	33
(1♦) - PASS - (1♠) - 2♠ VISER EKTE ♠-FARGE	33
INNBLANDING FRA MOTPARTEN.	34

ETTER OPPLYSENDE DOBLING	34
ETTER INNMELDING	34
<u>FORSVAR</u>	<u>35</u>
DOBLINGER	35
UTSPILLSDOBLINGER.	35
OPPLYSENDE DOBLING	35
STØTTE-DOBLINGER	35
NEGATIVE DOBLINGER	35
HOVEDREGLER FOR DOBLING ETTER INNMELDING/KAMP OM KONTRAKT	35
DOBLING AV 3NT (I PRIORITERT REKKEFØLGE)	36
DOBLING HVIS MOTPARTEN MELDER MAKKERS FARGE	36
DOBLING AV SLEM	36
REDOBLINGER	FEIL! BOKMERKE ER IKKE DEFINERT.
STYRKEVISENDE REDOBLING	36
REDOBLING SOM IKKE VISER STØTTE	36
RESPONSIVE DOBLINGER:	36
INNMELDINGER	36
INNMELDING 1NT	37
2NT (INNMELDING)	37
OVERMELDING AV MOTPARTENS FARGE HVIS NATURLIG ÅPNINGSFARGE:	37
HOPP TIL 2NT ETTER AT MOTPARTEN ÅPNER MED EN NATURLIG ÅPNINGSFARGE:	37
FORSVAR MOT STERK 1♣	37
FORSVAR MOT STERK 2♣	37
FORSVAR MOT 1NT	37
FORSVAR MOT SVAKE TO	38
FORSVAR MOT MULTI OG EKRENS	38
INNMELDING VISER 16+ OG UBALANSERT	38
DOBLING ER BALANSERT OG 16HP+	38
2NT ER MEGET STERK OG UBALANSERT	38
FORSVAR MOT MARMIC	39
<u>MOTSPILLSSIGNALER OG UTSPILL.</u>	<u>40</u>
MOTSPILLSSIGNALER	40
UTSPILL	FEIL! BOKMERKE ER IKKE DEFINERT.
POSISJONER:	41
<u>NOTATER</u>	<u>42</u>
STØTTEDOBLINGER:	42
KVANTITATIV 4NT	42
POSISJONER	42

Hovedprinsipper

I utgangspunktet et 2-over-1 system, men uten 1 NT som krav. 2 over 1 er utgangskrav med mindre fargen gjenmeldes eller at en støtter makkers åpningsfarge.

Posisjoner som ikke er utgangskrav:

1♦ 2♣
2NT 3♣

1♦ 2♣
2NT 3♦

1♥ 2♣
2♦ 2NT

1♥ 2♣
2♦ 3♦

Hvis åpner reverserer er utgangskravet etablert og en trenger ikke å gå om 4. Farge. Hvis 4. Farge meldes viser dette ekte farge, eller i noen tilfeller er dette en sklimelding.

Balanserte hender

Med balanserte hender åpnes eller gjenmeldes det i NT ved første anledning. Som balansert regnes 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2, noen 5-4-2-2 og 6-3-2-2 hender. Poengintervallene er :

11-14	Åpne i laveste 4k farge/1♣, og gjenmeld lavest i major
15-17	Åpne i 1NT
18-19	Åpne i laveste 4k farge/1♣, og hopp i NT
20-21	Åpne i ♦
22-24	Åpne i 2♣, gjenmeld 2NT
24-27	Åpne i 2♣, gjenmeld 3NT

Etter 12-14 NT brukes Check Back Stayman

Etter 1NT åpning brukes Stayman, overføringer og minorstayman.

Etter sterke 2NT meldinger brukes puppetstayman og overføringer. 3♠ viser begge minor og sleminteresse. 4 i minor fastlegger trumfen og er sleminvitt.

Ubalanserte hender

Generelt åpnes det på høyeste 5k farge, men noen svake 5-5 hender i svart kan best vises med å åpne på 1♣ og gjenmelde ♠.

4. farge er normalt utgangskrav, med unntak av etter pass i åpning da det er invitt i 3. farge, og 1♠ da det er krav til 2♠. Hopp i 4. farge viser invitt med 5-5.

Prinsipper i kompetative situasjoner

Negative doblinger brukes t.o.m. 3♦ etter åpning i major, og 3♠ etter åpning i minor, og er primært rettet mot majortilpasninger.

Støttedoblinger / støtteredoblinger viser 3k tilpasning. Dobling av en av «våre» farger benekter topphonnør i fargen Dobling av 3NT krever normalt utspillers farge ut, evt. bordets først meldte farge.

2NT i kompetative situasjoner er naturlig dersom det er direkte meldt etter minoråpning eller minorinnmelding. I alle andre kompetative situasjoner har det kunstig betydning :

Etter majoråpning og innmelding eller dobling, er 2NT minst invitt med 4k støtte til åpningsfargen.
Se Invittstenberg.

Etter opplysningsdobling (og evt høyning av motparten) som presser meldingsforløpet på 3-trinnet, brukes 2NT i Lebensohl stil for å skille mellom gode og dårlige hender.

ÅPNINGSMELDINGER

1♣	11-19	3+
1♦	11-19	4+
1♥	11-19	viser enten 4-4 i major eller 5 korts ♥
1♠	11-19	5+
1NT	15-17	
2♣	Sterk og tilnærmet utganskraft	
2♦	Multi	
2♥	3-9 hp, 5 kort og en 4+ kort i minor	
2♠	3-9 hp, 5 kort og en 4+ kort i annen farge	
2NT	9-13 hp, 5-5 i minor	
3♣	Sperr Sperr, nær «ideell sperr» i 1 og 2. hånd, tilnærmet fri stil i 3. hånd, ofte 6k	
3♦	Sperr Sperr, nær «ideell sperr» i 1 og 2. hånd, tilnærmet fri stil i 3. hånd, ofte 6k	
3♥	Sperr Stikk/-sonebetont	
3♠	Sperr Stikk/-sonebetont	
3NT	Gående minor uten sidestyrke	
4♣	Overføring til ♥, gående ♥	
4♦	Overføring til ♠, gående ♠	
4♥	Sperr 7-8 Spillestikk	
4♠	Sperr 7-8 Spillestikk	
4NT	Spørsmål etter hvilket ess	
5♣	Sperr	
5♦	Sperr	
5♥	11 stikk mangler 2 Th i trumf	
5♠	11 stikk mangler 2 Th i trumf	
5NT	Sperr 6-6 i minor	

SVAR PÅ 1♣

- 1♦ 5hp+ 4-kort+
- 1♥ 5hp+ 4-kort+
- 1♠ 5hp+ 4-kort+
- 1NT 6-9(10)hp benekter 4-kort i major
- 2♣ 10hp+ 4-kort+ ingen 4-kort i major
- 2♦ 3-6hp, 6 korts farge
- 2♥ 3-6hp, 6 korts farge
- 2♠ 3-6hp, 6 korts farge
- 2NT 6-9 og med kløver
- 3♣ 0-5 og med kløver
- 3♦ Splinter
- 3♥ Splinter
- 3♠ Splinter
- 3NT 13-15hp og 3-3-3-4/3-3-4-3
- 4♣ Sperr
- 4♦ Splinter
- 4♥ Spill
- 4♠ Spill
- 4NT Roman Key Card Blackwood
- 5♣ Spill

SVAR PÅ 1♦

- 1♥ 5hp+ 4-kort+
- 1♠ 5hp+ 4-kort+
- 1NT 6-9(10)hp Benekter 4-kort i major
- 2♣ 10hp+ 4-kort+ ingen 4-kort i major
- 2♦ 10hp+ 4-kort+ ingen 4-kort i major
- 2♥ 3-6hp6 korts farge
- 2♠ 3-6hp, 6 korts farge
- 2NT 6-9 og med ruter
- 3♣ 3-6hp, 6 korts farge
- 3♦ 0-5 og med ruter
- 3♥ Splinter
- 3♠ Splinter
- 3NT 13-15hp og 3-3-3-4/3-3-4-3
- 4♣ Splinter
- 4♦ Sperr
- 4♥ Spill
- 4♠ Spill
- 4NT Roman Key Card Blackwood
- 5♣ Spill
- 5♦ Spill

Melding etter en i minor Motparten melder inn

Direkte innmelding

Overmelding er minst invitt med 4korts støtte, 2NT er balansert invitt med hold. Negative doblinger brukes t.o.m. 3♠. Enkelt hopp i ny farge viser en god farge og under åpning.

1♦-(1♥)-Pass	Kan være straffepass
X	Negativ, eksakt 4k♠
1♠	5k+, krav
1NT	6-10
2♥	4k+♦, minst invitt
2♠	6-9 og 6kort+ i♠
2NT	10-12, med hold
3♣	6-9 og 6kort+ i♣
3♦	Sperrebetont med (4)5k
3♥♠	Splinter
4♣	Splinter

Etter overmelding er gjennmelding svak og fordelingsbasert, 2NT er 12-14 NT, og alt annet er naturlig krav eller holdvisende mot 3NT.

Motparten dobler opplysende

Ny farge på 1 trinnet er krav. FJ på to trinnet lover god 5k

1♦-(X)-	Pass	Som regel svak
	XX	9hp+
	1♥/♠	Krav, naturlig
	1NT	6-10
	2♣	Krav, naturlig
	2♦	6-9
	2♥/♠	6-9hp og 6kort+
	2NT	10-12 balansert
	3♣	6-9hp og 6kort+
	3♦	Sperrebetont
	3♥♠4♣	Splinter

Om motparten går innpå etter 1x - 2x:

Dobler	12-14 NT uten hold, balansert
Pass	Tillegg, makkers dobling er forslag til straff
Melding	Tillegg
2NT	12-14hp med hold og balansert
3x	12-14hp, og ubalansert

Etter forhåndspass uten innmelding:

1♣ -	2♣	Invitt med jevn/semibalansert hånd
	2NT	6-9hp og kløverfarge
	3♣	0-5 hp, Sperr, ubalansert
	Dobbelt hopp ny farge	Splinter

Etter forhåndspass med innmelding:

1♣ - (1y) -	2♣	Vanlig støtte 6-9hp
	2y	Invitt med jevn/semibalansert hånd, ikke hold i y
	2NT	Invitt med jevn/semibalansert hånd, hold i y
	3♣	Sperr, ubalansert
	Dobbelt hopp i ny farge	Splinter

Omvendte minorhøyninger (etter åpning 1♣♦):

1x -	2x (viser 10hp+), x er ♣ eller ♦
ny farge	Naturlig, god 4-kort, utgangskrav
2NT	4-kort x, minimum og balansert
3x	5-kort og minimum
Hopp i ny farge	Splinter
3NT	18-19 NT
4NT	RKC-Blackwood

Videre meldinger etter omvendt minorhøyning:

1♣ -	2♣	
2♦ -	2♥,♠	Honnører
	2NT	Balansert
	3♣	Sleminvitt
1♦ -	2♦	
3♣ -	3♦	10-12hp, kan passes
	3♥,♠	Honnører
	3NT	Balansert minimum.

Negative doblinger

Doblingene er primært fokusert på majortilpasning. Etter sperrebetonte innmeldinger vil det derfor være mange hender som ikke er meldbare, slik at pass over innmeldinger på to og tre trinnet kan inneholde relativt honnørsterke hender uten meldbar farge, og uten 4k i motsatt major.

Åpner er ikke forpliktet til å gjenåpne. Gjenåpning lover ikke ekstra styrke, men er fordelingsbetont, normalt med kortfarge i innmeldingsfargen. Normalt med minst semitilpasning i umeldte farger, eller evt. for å konvertere til høyreliggende farge.

Åpneren gjenåpner med ny farge på svake fordelingshender på lavere meldetrinn (1 trinnet, og i opplagte tilfeller 2 trinnet). Det kreves kompensierende verdier for å melde ny farge på høyere meldetrinn.

Spesielle posisjoner

1♣	-	1♥	
1NT	-	2♥	6-9 og 6-kort
1♣	-	1♥	
1NT	-	2♦	Check Back
1♦	-	1♠	
2♣	-	3♥	5-5 invitt
1♦	-	1♥/♠	
1NT	-	3♣	5-5 invitt
1♦	-	1♥	
4♥			18-19 i 4-kort støtte
1♦	-	1♠	
3♦	-	4♣	Cue-bid
1♣ - (pass) - 1♦ - (1♥)			
dobl			Støttedobling, viser 3-korts støtte i ♦
1♣ - (pass) - 1♦ - (1♠)			
dobl			Viser 4 korts hjerter. I alle andre posisjoner er dette støttedobling!
1♦ - (2♣) - p - (2♠)			
p - (p) - dobl			Ville straffedoblet 2♣, har kort og makker kan passe ned doblingen hvis spar!
1♣	-	1♥♠	
2NT	-	3♣	Svak, kan passes

SVAR PÅ 1♥

1♠	5hp+ 4-kort+
1NT	6-9(10)hp Benekter 4-kort i ♠
2♣	10hp+ 4-kort+
2♦	10hp+ 4-kort+
2♥	5-9hp 3-kort+
2♠	Minisplinter
2NT	Invitt-Stenberg
3♣	Minisplinter
3♦	Minisplinter
3♥	Sperreinvitt
3♠	Renons
3NT	13-15hp og 3-3-3-4/3-3-4-3
4♣	Renons
4♦	Renons
4♥	Spill
4♠	Spill
4NT	Roman Key Card Blackwood

SVAR PÅ 1♠

1NT	6-9(10)hp
2♣	10hp+ 4-kort+
2♦	10hp+ 4-kort+
2♥	10hp+ 4-kort+
2♠	6-9hp 3-kort+
2NT	Invitt-Stenberg
3♣	Minisplinter
3♦	Minisplinter
3♥	Minisplinter
3♠	Sperreinvitt
3NT	13-15hp og 3-3-3-4/3-3-4-3
4♣	Renons
4♦	Renons
4♥	Renons
4♠	Spill
4NT	Roman Key Card Blackwood

Melding etter en i major

Invitt-Stenberg.

Etter åpning 1 i major er 2NT invitt-stenberg. Svar etter eksemplet 1♠ - 2NT:

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♠	Naturlig, minimum
3NT	18-19 og balansert/semibalansert
4♣	Renons, trenger ikke å ha tillegg
4♦	Renons, trenger ikke å ha tillegg
4♥	Renons, trenger ikke å ha tillegg
4♠	Naturlig, minimum

Videre meldinger etter Stenberg:

1♠ - 2NT

3x - 3♠: Spørsmål om singel, interesse for spesifikk singleton eller sterk. Hvis åpner melder ny farge, viser dette singleton i fargen.

1♠ - 2NT

3x - 3NT: Ber om ekte cue-bid (ikke singel), viser "litt" verdier (mild sleminvitt)

1♠ - 2NT

3x - 3/4y: Singel i fargen fra svarhånd

1♠ - 2NT

3x - 4x: Singel i fargen fra svarhånd

MERK:

1♠ - (pass) - 2NT - (3x/y) -

Pass:	"Normal" åpning eller ønske om å straffedoble motparten
Dbf:	Singel , trenger ikke å ha tillegg
3x/y:	Naturlig, tillegg (færre enn 7 tapere), ikke singel i innmeldingsfargen
3♠ :	Helt minimum
3NT:	18-19 HP
4 i ny farge:	Naturlig, tillegg (færre enn 7 tapere), ikke singel i innmeldingsfargen
4 i innmeldingsfargen:	Renons, trenger ikke å ha annet tillegg
4 i ny farge med hopp:	Renons, trenger ikke ha annet tillegg

Etter svar 1NT

1♥ -	1NT
2♣	Krav , overføring, viser 5♥ og minst 4♦, svarhånd preferer med dårlige kort, evt melder egen 6 kortsfarge
2♦	Krav , overføring til 2♥, åpner viser 6korts+ i ♥
2♥	Ikke krav , åpner viser 5korts♥ og 4kort+ i ♣
2♠	Krav , vanlig revers
2NT	18-19 hp og utgangskrav

Minisplinter (enkelt hopp i ny farge)

Viser singleton og er minst invitt, ny farge fra åpner er cue bid. Brukes også etter opplysende dobling fra motparten, eller innmelding fra dem.

Splinter (dobbel hopp i ny farge, viser renons)

Ny farge er cue bid, RKCB 4 NT (eller Exclusion RKCB) der en ikke viser ess eller konger i renonsfargen. Brukes også etter opplysende dobling fra motparten, eller innmelding fra dem.

Toronto

Brukes i følgende posisjoner (også om motparten melder inn!) :

- Etter 3. & 4. hånds-åpninger i major, også ved opplysende dobling eller 1♠ inn fra motparten.

Åpner gjenmelder sin farge med minimum, alle andre svar viser gode kort

Etter forhåndspass uten innmelding:

1♠ -	2♣	Toronto, invitt
	2NT	11hp, invitt mot 3NT
	3♠	Sperr
	Enkelt hopp	Minisplinter, singleton
	Dobbel hopp ny farge	Splinter, renons

Etter forhåndspass med innmelding:

1♠ - (1y/2y) -	2♠	Vanlig støtte 6-9hp
	2NT	Invitt-Stenberg
	3♠	Sperr, ubalansert
	Dobbel hopp i ny farge	Splinter

Hvis makker åpner med en i major i 3. eller 4. hånd bruker vi Toronto

Spesielle posisjoner

pass	-	1♥	
2♣	-	2♥	Viser minimum og 5kort+, under 15 hp
pass	-	1♥	
2♣	-	2♦	Viser minimum og 4kort, under 15 hp
1♥	-	2♣	
2♥	-	4♣	Cue bid
1♥	-	2♣	
3♥	-	3♠	Viser spar-hold
1♥	-	2♣	
3♥	-	4♣	Cue bid
1♥	-	2♦	
3♥	-	4♣	Cue bid
1♥ - (pass) - 1♠ - (2♣)			
dobl			Viser 3-korts støtte i ♠
1♦ - (1♥) - 1♠ - (2♥)			
dobl			Viser 2-korts støtte i ♠
1♥	-	2♣♦	
2NT	-	3♥	Viser 3 korts støtte, og invitt med 11-12 hp
1♥	-	1♠	
2NT	-	3♣	4-kort sp og 5-kort kl+
		3♦	4-kort sp og 5-kort ru+
		3♥	Kan passes
		3♠	5-kort sp+. Krav

ÅPNING 1NT (kan inneholde 5 ♥ ♠)

1NT		2♣	Stayman
		2♦	Overføring til ♥
		2♥	Overføring til ♠
		2♠	Minoroverføring. Meld 2 NT med bedre ♦ enn ♣
		2NT	Invitt til 3 NT
		3x	invitt
		4♣	overføring til ♥ med svake kort og laang farge
		4♦	overføring til ♠ med svake kort og laang farge
1NT	-	2♦	
2♥	-	3x	Invitt til 4♥
		3♥	KRAV!
1NT	-	2♣	
2♦	-	2♠	Kunstig KRAV
2NT			Viser 3-3-4-3/3-3-3-4
3♣			Viser 5♣
3♦			Viser 5♦
3♥♠			Viser 3 korts ♥♠ og 4-4 i minor
1NT	-	2♣	
2x	-	3♣♦	Sleminvitt, åpner aksepterer ved å støtte fargen til 4-trinnet, ny farge på tre trinnet er cuebid, ellers slår åpner av i 3NT
1NT	-	2♣	
2♥	-	2♠	Kunstig KRAV
2NT			Viser 3-4-3-3
3♣			4 korts ♣
3♦			4-korts ♦
3♥			5-korts ♥
3♠			4-korts ♠
1NT		4NT	Kvantitativt, invitt til slem, åpner aksepterer med å svare ESS (vanlig Blackwood)
1NT		2♦	
3♥			17hp og 4 korts ♥ (superaksept)

Melding etter 1 NT

Etter overføringer

Overfører på 2 og 4 trinnet. Etter overføring på 2-trinnet, kan åpneren superakseptere med 4k trumf, med å melde 2NT med balansert hand og max, og farge for å vise dobbelton og tillegg.

1NT 2♦

2♥	Aksept
2♠	Dobbelton med 4k♥, tillegg
2NT	3433 med 4k♥, tillegg
3♣	Dobbelton med 4k♥, tillegg
3♦	Dobbelton med 4k♥, tillegg

Etter overføring og svar er ny farge kravinnvitt. NT-åpneren melder 3 i overføringsfargen med dobbelton og/eller dårlig tilpasning.

Minorstayman

Åpneren viser beste minor :

1NT	- 2♠	
2NT		Best ♦ eller like gode minorfarger.
3♣		Best ♣

4♣ eller 4♦ er krav og ber om cue-bid fra åpner, skal minst i utgang.

Motparten melder inn

- Alle doblinger er negative / viser balanserte hender
- Ellers brukes Lebensohlprinsippet.

Motparten dobler

Vi bruker **Nilsland** med avvik:

1NT - (Dobl) - RD er krav til 2♣ fra åpner. Denne passes ned eller svarhånd melder ny farge som skal passes ned.

1NT - (Dobl) - Pass Krav til RD fra åpner. Svarhånd kan passe denne ned med gode kort, eller melde ny farge.

2♣	Viser ♣ og en major
2♦	Viser ♦ og ♠
2♥	Viser 4-7 og 5-kort+ i ♥
2♠	Viser 4-7 og 5-kort+ i ♠

1NT - (Dobl) - 2♣	viser ♣ og ♦
2♦	viser ♦ og ♥
2♥	viser ♥ og ♠

Negative doblinger

Viser normalt motsatt major. NT-åpneren er ikke forpliktet til å gjenåpne!

SVAR PÅ 2♣

- 2♣ - 2♦ : A : 0 - 5 hp, uansett fordeling
 B : 6 - 9 hp, jevn hånd. (Kan ha 5-kort minor)
 C : Alle 4-4-4-1 hender
 D : Minorhender uten GOD farge.
- 2♥/♠ : 5 + , 6 + hp
 2NT : 10 + hp, jevn hånd. (Kan ha 5-kort minor) (Nat. svar etterpå)
 3♣/♦ : Hxxxx, 8 + hp (Ny farge på 3-tr. er ekte, cue-bid på 4-trinnet)
 3♥/♠ : HHxxxx, uten særlig sidestyrke.

Melding etter 2♣

VIDERE MELDINGER ETTER 2♣- 2♦

- 2♣ - 2♦
 2♥ - : 5♥ + , 20 + hp, rundekrav.
 2♠ : 0 - 5 hp, ♠-farge
 2NT : 6 - 9 hp, uten ♥-støtte.
 3♣ : Second negative (0-2hp)
 3♦ : 5+, 6+hp
 3♥ : 6 + hp , ♥-støtte uten singleton/renons.
 3♠ : 6 + hp, Splinter.
 4♣/♦ : 6 + hp, Splinter.
 4♥ : 0 - 5 hp, ♥-støtte.
- 2♠ - : 5♠ + , 20 + hp, rundekrav.
 2NT : 6 - 9 hp, uten ♠-støtte.
 3♣ : Second negative
 3♦/♥ : 5 + , 6 + hp.
 3♠ : 6 + hp, ♠-støtte uten singleton/renons.
 4♣/♦/♥ : 6 + hp, Splinter.
 4♠ : 0 - 5 hp, ♠-støtte.
- 2NT - : 22 - 24 hp
 3♣ : Puppet stayman
 3♦/♥ : Overføring til ♥/♠.
 3♠ : Viser minst 4-4 i minor, åpner støtter til 4 i minor med 4-kortsfarge
 4♥/♠ : Spill
- 3♣/♦ - : Utgangskrav, god farge.
 3♥/♠ - : Setter trumfen, ber om cuebid.
 3NT - : Spill
- 2♣ - 2♦
 3♣ - 3♦ "Sklimelding"

		3♥♠	5-kort
2♣	-	2♥	
3♦	-	3♥	
4♣			Naturlig

Etter at 2♣ åpning blir doblet:

PASS	-	0-5 / 6-9 balansert/4441/minorhender uten GOD farge
RD	-	Spillemelding
2♦	-	5-kort+, 6+hp
Ellers som ovenfor		

Puppet Stayman

2♣	-	2♦	
2NT	-	3♣	
3♦			Viser minst en majorfarge
3♥♠			5-kort
3NT			Ingen major
2♣	-	2♦	
2NT	-	3♣	
3♦	-	3♥	Viser ♠-farge
		3♠	Viser ♥-farge
		3NT	Spill
		4♣	Viser 4-4 i ♥♠

SVAR PÅ 2♦ (Multi, svake to i major eller 20-21 hp NT)

2♦	-	2♥	Spill med svake to i hjerter
		2♠	Spill, viser hjerter og kan evt. spille på 3-trinnet her
		2NT	Krav, spør etter håndtype
		3♣	Naturlig og ikke krav
		3♦	Naturlig og ikke krav
		3♥	Sperr, åpner passer med hjerter eller korrigerer til 3 spar med sparfarge

2♦	-	2NT	
3♣			Sterk-svake to i hjerter
3♦			Sterk-svake to i spar.
3♥			Svak-svake to i hjerter
3♠			Svak-svake to i spar
3NT			20-21 HP (Vanlig stayman og overføringer)

2♦	-	2♥♠	
2NT		3♣	Puppet Svak
		3♦	Overføring til hjerter
		3♥	Overføring til spar
		3♠	Viser minst 4-4 i minor, åpner støtter til 4 i minor med 4-kortsfarge
		4♣♦	Sleminvitt, åpner slår evt. av i 4NT

Etter overføring er ny farge cue-bid

Spesielle posisjoner

2♦	2♥♠	
2NT	4kl	Sleminvitt i kl
4NT	5x	4NT er for spill, 5x ønsker slem og viser essverdier med svar som etter 5 ess RKCB

Melding etter 2♦

Motparten melder inn

Naturlig, dobling er straff

SVAR PÅ 2♥ (5-korts hjerter og 4+ kort i minor, under åpning)

2♥	-	2♠	Naturlig og ikke krav
		2NT	Spør etter sidefarge
		3♣	Naturlig og ikke krav
		3♦	Naturlig og ikke krav
		3♥	Sperr
		3♠	Splinter
		3NT	Spill
		4x	Splinter

SVAR PÅ 2♠ (5-korts spar og 4+ kort i minor, under åpning)

2♠	-	2NT	Spør etter sidefarge
		3♣	Naturlig og ikke krav
		3♦	Naturlig og ikke krav
		3♥	Naturlig og ikke krav
		3♠	Sperr
		3NT	Spill
		4x	Splinter

SVAR PÅ 2NT (9-13 hp og 5-5 i minor)

2NT	-	3♣	Spill
		3♦	Spill
		3♥	Naturlig krav
		3♠	Naturlig krav
		4♣♦	Sleminvitt, ber om cuebid på 4-trinnet

Spesielle posisjoner

2NT	4kl/ru	Ber om cue bid, mild sleminvitt
4x		Kortfarge Cue bid

Generelt etter 3-åpninger:

Nye farger på 3-trinnet er krav og farge. Dette betyr at alle **hopp** i nye farger er splinter med åpningsfargen som trumf.

SVAR PÅ 3♣ / 3♦

Ny farge på 3-trinnet	Naturlig og krav
3NT	Spill
4 i samme farge	Sperr
4 i motsatt minor	Cue bid / splinter
4 i major	Splinter
4NT	RKC Blackwood

SVAR PÅ 3♥

3♠	Naturlig og krav
3NT	Spill
4kl/ru	Cue bid
4♥	Spill
4♠	Cue-bid (splinter)
4NT	RKC Blackwood

SVAR PÅ 3♠

3NT	Spill
4kl/ru	Cue bid
4♥	Spill
4♠	Spill
4NT	RKC Blackwood

SVAR PÅ 3NT

4♣

4♦

Eks: 3NT - 4♦

4♥

4♠

4NT

5♣

5♦

Uttak i minorfargen

Sleminvitt, spør etter singel/renons

Singel/renons

Singel/renons

Benekter singel/renons

♣ farge, singel/renons i ♦

♦ farge, singel/renons i ♣

SVAR PÅ 4♣

4 ♣ -	4 ♦	Cuebid
	4 ♥	Spill
	4 ♠	Cuebid
	4 NT	RKCB

SVAR PÅ 4♦

4 ♦ -	4 ♥	Cuebid
	4 ♠	Spill
	4 NT	RKCB

SVAR PÅ 4♥/♠

Ny farge er cuebid.
4 NT er RKCB.

SVAR PÅ 4NT

5 ♣	Ingen ess
5 ♦	♦ ess
5 ♥	♥ ess
5 ♠	♠ ess
5NT	2 ess
6 ♣	♣ ess

KONVENSJONER.

Kravsekvenser

4. farge er krav til utgang. Når 4. farge blir 3 ♣ eller 3 ♦ kan en bruke 2 NT som utgangskrav og med det vise hold i 4. farge, mens 3 i 4. farge minor benekter hold i fargen.

4. farge benyttes alltid hvis man vil kreve til utgang. Det fører til at naturlige hopp under utgang bare er invitt.

Eks: 1♥ - 1♠
2♣ - 3♠ Invitt

4. farge på vei mot 3NT spør etter hold.

Prioritering etter 4. farge på 2-trinnet:

1. Fordeling
2. NT-hold
3. Støtte av 4. farge viser ingen god melding, ofte svak dobbelton.

Etter 2 over 1 trenger ikke åpner hoppmelde for å vise en sterk hånd, da en skal i minst 2NT.

1♥ - 2♣
2♦ Krav, viser minst 5-4. Svarhånd må nå kreve med 4. farge, alt annet kan passes ned.

Etter 1 over 1 må åpner hoppmelde for å vise en sterk hånd.

1♥ - 1♠
3♦ Viser minst 5-4 og 17hp+

2NT er alltid krav unntatt:

a) 1NT - 2NT Invitt

b) 1NT - 2♣
2x - 2NT Invitt

b) 1NT - 2♣
2♠ - 2NT Krav

Spesielle sekvenser:

pass - 1♣
1♦ - 1♠
2♥ 4. farge etter pass viser invitt i 3. farge, her i ♠

Pass - 1♦

1♥	-	1♠	
2♣			4. farge etter pass viser invitt i 3. farge, her i ♠
3♣			5-5 og invitt
Pass	-	1♦	
1♥	-	1♠	
2♣	-	2x	
3♣			4-6 i ♥ og ♣ og ikke krav
pass	-	1♣	
1♦	-	1♥	
1♠			1♠ er naturlig med spar, eller 4. farge og minst invitt

Sterke gjenmeldinger

Revers er krav for en runde. Etter revers er gjentakelse av svarfargen eller enkel støtte av åpningsfargen ikke krav. Alt annet er krav til utgang.

Hopperevers er utgangskrav. Ny farge på 1-trinnet kan derfor være sterke kort, og skal alltid støttes til 2-trinnet med 4-kort.

Hvis åpner melder 4. farge viser dette "jevn fordeling" og maksimum, 3NT viser minimum.

Eks:	1♣	-	1♥	
	2♦	-	2♠	4. farge utgangskrav
			2NT	Invitt, viser 5-7 hp

Eks:	1♣	-	1♠	
	2♦	-	3♦	
	3♥			Spør etter ♥ hold mot 3 NT

Hopp i åpningsfargen

Etter 1 over 1:

Viser en god 6-kort (minimum ThThxxxx). Meldingen er ikke krav, men viser ca. 16-17hp. Alle nye farger fra svarhånd er holdvisende på 3-trinnet, og cue-bid på 4-trinnet.

1♥	-	1♠	
3♥	-	3♠	naturlig og krav

Etter 2 over 1:

Utgangskrav, men viser fremdeles god 6-kortsfarge.

Hopp til 2NT

Viser 18-19hp og NT-fordeling.

Eks: 1♣ - 1♥
2NT 18-19 HP

Roman Key Card Blackwood

NB-1!! **Vi bruker 1430 prinsippet.**

NB-2!! **Vi bruker 3014 prinsippet hvis kløver er trumf!!**

4NT er kvantitativt hvis trumfen ikke er avtalt, ellers brukes RKC Blackwood. NB! 4 NT etter sist naturlig meldte farge er RKCB med denne fargen som trumf.

4NT	-	5♣	1 eller 4 ess
		5♦	0 eller 3 ess
		5♥	2 ess uten trumfdame
		5♠	2 ess med trumfdame
		5NT	1 ess og en renons
		6 i farge under trumf	Renons i fargen + 2 ess
		6 i trumf	Renons i høyere farge + 2 ess

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

Svar:

Gjenmelding av åpningsfargen på laveste nivå	Har ikke trumfdame
Ny farge	Har trumf dame + cue bid
5NT når 5 i trumf ikke var ledig	Har trumfdame og ingen nye cuebid

4NT fulgt av 5NT ber om nye cue-bid, storesleminvitt

Når motparten melder etter 4NT på 5-trinnet brukes DOPI (dobler=0, pass=1, osv). Samme svar som RKC-Blackwood.

Hvis motparten melder inn på 6-trinnet, viser dobling likt antall nøkkelkort, pass viser ulikt antall.

Hvis makker har vist renons i en farge, og makker spør med RKCB, og du har esset i hans renonsfarge, så vis IKKE dette esset.

Store frie 5NT

5NT	-	6♣	Ingen topphonnør
		6 i trumf	1 topphonnør
		6NT	2 topphonnører
		7 i trumf	3 topphonnører

Hvis ♣ er trumf, brukes 5♠ som store frie.

Lebensohl

Bruker Lebensohl - prinsipper i situasjoner der meldingene presses på tre-trinnet, ofte etter opplysende, balanserings eller styrkevisende dobling.

Variant 1:

Hvis motparten melder inn på 2-trinnet er dobling Negativ. Ellers brukes Lebensohl.

1NT - (2x) -		DOBL er negativ / balansert Ny farge på 2-trinnet er spill
		2NT fra svarhånd er krav til 3 ♣ fra åpner. Denne kan passes ned. Hvis svarhånd melder ny farge på 3-trinnet som ikke kunne meldes på 2-trinnet er det Spill. Hvis svarhånd melder ny farge på 3-trinnet som kunne meldes på 2-trinnet er det invitt.
		3y fra svarhånd er invitt hvis denne ikke kunne meldes på 2-trinnet. Hvis y kunne meldes på 2-trinnet er det utgangskrav.
1NT - (2♥) -	3♥	Viser 4 kort i ♠ og har ikke hold i ♥
1NT - (2♥) -	2NT	
3♣	3♥	Viser 4 kort i ♠ og har hold i ♥
1NT -(2♥) -	dobl	viser 4 korts ♠

Variant 2:

(2x) - Dobl - pass -	2y	Signoff
	2NT	Krav til 3♣ fra åpner. Hvis svarhånd melder ny farge som ikke kunne meldes på 2-trinnet, er det signoff. Ellers likt Lebensohl.

Variant 3:

1♥ - pass - 2♥ - dobl pass-	Her bruker Lebensohl
--------------------------------	----------------------

Variant 4:

(1♥) pass (2♥) pass	pass	
pass dobl pass 2NT		Her bruker Lebensohl

Variant 5:

(1♥) 2y (2♥) pass	pass	
pass dobl pass 2NT		Her bruker Lebensohl

Variant 6:

1♥ (1y) pass (2y)	
-------------------	--

dobl (pass) 2NT Her bruker Lebensohl

Variant 7:

1♥ (2y) pass (pass)
dobl (pass) 2NT Her bruker Lebensohl

Check Back Stayman (brukes etter åpning 1♣♦♥)

1x	-	1y	(x kan være ♣♦)
1NT		2♣♦	Check back (hvis x er ♣, brukes 2♦ og omvendt)
2x		5-kort+	
2y		3-kort+	
2z		4-kort	
2NT		12-14	

Splinter & minisplinter

Minisplinter lover minst singelton, og er minst utgangsinvitt.

Splinter lover kortfarge, maks singelton, og er sleminvitt.

Der hvor både Splinter og Minisplinter er tilgjengelig, lover Splinter renons.

Hvis motparten dobler en Splinter/Minisplinter-melding, lover redobling 1.kontroll.

Ny farge etter minisplinter er cuebid.

Cue-bid.

1. og 2. Kontroller meldes om hverandre.

4NT i en cue-bid serie er RKCB

Hvis motparten dobler et cue-bid, lover redobling 1. Kontroll

Generelle prinsipper.

*2 NT er alltid krav, unntatt 1 NT - 2 NT eller lignende.

*Svake innhopp

*Høyning av 2 over 1 er utgangskrav.

*Overmelding av motpartens farge etter at makker har meldt inn viser minst invitt i makkers farge.

NB!(Selv om åpningen ikke nødvendigvis lovte fargen, jfr Presisjonsruter eller beste minor.) Hvis makker har en minimumsinnmelding må han gjenmelde sin egen farge

Straffepass

Åpner dobler med 0 - 2 kort i innmeldingsfargen.

ETTER 3NT-ÅPNING HOS MOTPARTEN

Dobling: Viser en "bra" åpning (13+ HP)
4 ♣ : Begge major med best hjerter
4 ♦ : Begge major med best spar
4 ♥/♠ : Naturlig

Spesielle posisjoner

(1 ♦) - pass - (1 ♥) - 2♥ Viser ekte ♥-farge

(1 ♦) - pass - (1 ♠) - 2♠ Viser ekte ♠-farge

PODI

Hvis motparten melder inn over 4 NT Blackwood eller RKCB brukes PoDi

Pass	Ett steg
Dobl	To steg
Fargen over	Viser tre steg

INNBLANDING FRA MOTPARTEN.

Etter opplysende dobling

- Hopp i ny farge etter minor: **Langfarge og 3-7 hp**
- Hopp i ny farge etter major: **Minisplinter**
- Dobbelt hopp i ny farge er Splinter
- Høyning av åpningsfargen kan være SVAK!
- Høyning med hopp er Sperr
- Høyning til utgang er Sperrebetont, setter ikke opp kravpass
- 1NT er 6-9hp
- 2NT er invitt med støtte til åpningsfargen
- RD viser 9hp+ og en skjev hånd og sterk interesse av å straffedoble motparten
- Ny farge er rundekrav

Etter innmelding

- Hopp i ny farge etter minor: **Langfarge og 3-7 hp**
- Hopp i ny farge etter major: **Minisplinter**
- Dobbelt hopp i ny farge er Splinter
- Høyning av åpningsfargen kan være SVAK!
- Høyning med hopp er Sperr
- Høyning til utgang er Sperrebetont
- 1NT er 6-9hp
- 2NT er invitt med støtte til åpningsfargen, invitt-stenberg etter 1♥♠
- Pass er kravpass og kan inneholde 10hp+ balansert
- Dobl er negativ
- Ny farge er krav

(1♠) - 2♣ - (2♠) - 3♣ Kan være SVAK!

(1♥) - 1♠ - (2♥) - 2♠ Kan være SVAK!

1NT - (2x) - Dobl Negativ

NB. Etter motpartens opplysende/negative dobling eller innmelding etter vår sperremelding er ny farge **utspillsdirigerende**.

FORSVAR

Doblinger

Utspillsdoblinger.

Dobling av en farge du selv har meldt	: Vil ikke ha utspill i fargen.
PASS av en farge makker har meldt	: Minst A, K eller Q i fargen.
Dobling av en (av oss) umeldt farge	: Vil ha utspill i fargen.
Dobling av Splinter	: Vil ha utspill i fargen over.
Umotivert dobling av 3 NT	: Vil ha utspill i bordets først meldte farge, eller din korteste major
Ligthner	: Vil ha et uvanlig utspill.

Opplysende dobling

Opplysende dobling til og med 4 ♠.

Opplysende dobling av minoråpning lover minst 4 - 3 i major, eller 17+.

Opplysende dobling av majoråpning lover 4 kort motsatt major, eller 17+.

Uttak av makkers farge etter opplysende dobling lover 17+ og minst 5-kortsfarge.

Uttak av makkers farge i NT lover 19 - 21 (2.hånd) eller 16 - 18 (4.hånd).

Uttak av makkers farge med hopp i NT lover 22 - 24

Støtte-doblinger

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

1. 4-kort i majorfarge som forsvinner

Bruker støttedobling tom. 2 ♠

Negative doblinger

Negativ dobling lover 4-kort motsatt major.

Negativ dobling av minor lover 4 - 3 i major.

Negativ dobling t.o.m. 3 ♦

Hovedregler for dobling etter innmelding/kamp om kontrakt

- Alle doblinger av fargemeldinger på 1-trinnet er opplysende
- Hvis åpner kan støtte makkers major på 2-trinnet viser dobling 3-kort støtte, høyning viser 4 korts støtte
- Dersom åpner og svarhånden har meldt positivt og motparten melder inn en farge på 2- eller 3-trinnet, er dobling:
 - opplysende dersom en sitter foran innmelderen

- straff/støttedobling hvis en sitter bak
- Dobling er opplysende på 2- og 3- trinnet uansett posisjon når motparten har meldt og støttet hverandre

Dobling av 3NT (i prioritert rekkefølge)

1. Krever bordets første farge ut hvis vi ikke har meldt.
2. Doblere har vist 1 farge. Vil ha en annen farge ut (bordets første)
3. Utspilleren har vist 1 farge. Vil ha en annen farge ut (bordets første) hvis ikke opplagt utspill.
4. Vi har meldt og støttet. Vil ha denne fargen ut.
5. Har meldt hver vår farge. Utspiller spiller ut egen farge.
6. Dobling av 3nt hvis makker har meldt 2 = begge major, ber om ut hjerte ut
7. 1nt - p - 3nt - dobl: Ofte en gående farge i major

Dobling hvis motparten melder makkers farge

Dobling viser ingen topphonnør

Pass viser topphonnør

Dobling av slem

Dobling av slem er Lightner (ber om unormalt utspill). Ofte basert på stjeling.

Styrkevisende redobling

Redobling av egen åpning viser maks. åpning

Redobling som ikke viser støtte

Hvis makkers innmelding blir doblet viser PASS topphonnør, RD viser ingen topphonnør

Responsive doblinger:

Vi bruker responsive doblinger etter at makker har doblet en åpning på 1- eller 2-trinnet og åpnerens makker har støttet fargen ett eller to trinn: 1♦ - x - 2♦ - x

I vårt system bruker vi responsive doblinger til og med 3♦. Ett unntak er når åpningsmeldingen er svake 2♥♠, makker dobler og åpnerens makker melder 3♥♠, da er dobling responsiv

Innmeldinger

På 1-trinnet kan innmeldingene være utspillsdirigerende, men i prinsippet brukes konstruktive innmeldinger. På 2-trinnet viser innmelding nesten alltid åpning. Hoppinnmeldinger er sperrebetont på 2-trinnet, men viser gode kort på 3-trinnet.

Svarhånd til innmelderen spør etter om han har åpning ved å melde motpartens farge på 2-trinnet. Svarhånd gjennmelder innmeldingsfargen med minimum, alt annet viser en god hånd.

Innmelding 1NT

Viser **15-18 / 12-15 i 4. hånd.**
Vi bruker vårt vanlige NT-system!

2NT (innmelding)

Viser **15-18 / 12-15 i 4. hånd.**
Vi bruker vårt vanlige NT-system med puppet!

Overmelding av motpartens farge hvis naturlig åpningsfarge:

Naturlig åpningsfarge er også åpning i beste minor fra motparten, men **ikke** presisjonsruter.

Konstruktiv Michaels. Viser 5-5 i den høyest umeldte fargen + en av de laveste.
2NT spør etter den andre fargen.

Hopp til 2NT etter at motparten åpner med en naturlig åpningsfarge:

Naturlig åpningsfarge er også åpning i beste minor fra motparten, men ikke presisjonsruter.

NB! Bare i 2. Eller i 3. Hånd! Konstruktiv Marmic. Viser 5-5 i de 2 lavest umeldte fargene..
I fjerde hånd viser 2 NT 19-21 hp, og svar som etter åpning 2 NT.

Forsvar mot sterk 1♣

CRASH (viser en tofargehånd minst 4-4)

DOBLING	C (olour)	Rødt eller svart
1 ♦	RA (nge)	Major eller minor
1 NT	SH (ape)	Hardt eller mykt

Forsvar mot sterk 2♣

CRASH		
(2♣) -	dobl	Viser minst 4-4 i ♦♥
	2♦	Viser minst 4-4 i ♣♦ eller ♥♠
	2♥	Naturlig
	2♠	Naturlig
	2NT	Viser minst 4-4 i ♣♥ eller ♦♠

Forsvar mot 1NT (Capp)

(1NT) -	2♣	Kunstig, viser en langfarge
	2♦	Begge major, minst 4-4
	2♥	5 kort pluss en minor 4+kort
	2♠	5 kort pluss en minor 4+kort

2NT Begge minor

Forsvar mot svake to

Dobl er opplysende

2NT er 15-18hp, med vårt vanlige NT system inkl. Puppet Stayman

Forsvar mot multi og Ekrens

Innmelding viser 16+ og ubalansert

Gjelder også i 4. Hånd etter at 3. Hånd har meldt

Dobling er balansert og 16hp+

- (2ru) - X - (P/2hj/2sp) - Svar:
 - Dobl Viser fargen som 3. hånd melder og pos.
 - 2hj/2sp For spill
 - 2NT Lebensohl => Krever 3C, hvoretter Pass/3X er for spill
 - 3kl Puppetstayman (som etter åpning sterk 2NT)
 - 3ru,hj Overføring (som etter åpning sterk 2NT)
 - 3sp Begge minor, minst 5-4, åpner melder 3NT hvis ikke 4 korts minor
- (2ru) - P - (P/2hj/2sp) - X - (P/2hj/2sp) - Svar:
 - 2hj/2sp For spill
 - 2NT Lebensohl => Krever 3C, hvoretter Pass/3X er for spill
 - 3kl Puppetstayman (som etter åpning sterk 2NT)
 - 3ru,hj Overføring (som etter åpning sterk 2NT)
 - 3sp Begge minor, minst 5-4, åpner melder 3NT hvis ikke 4 korts minor

Dersom svarhånden hopper, bruker vi doblingen som styrkevisende, men melder alltid 3NT dersom det er et alternativ. Her er presisjonen ikke så altfor fra, men det er vel derfor folk sperrer...

2NT er meget sterk og ubalansert

- (2ru) - 2NT - (P) - Svar:
 - 3kl Obligatorisk, svak, ber makker velge sluttkontrakt
 - 3ru,hj,sp positiv og farge, vi skal i utgang
- (2ru) - P - (P/2hj/2sp) - 2NT - (P) - Svar:
 - 3kl Obligatorisk, svak, ber makker velge sluttkontrakt
 - 3ru,hj,sp positiv og farge, vi skal i utgang

Dersom svarhånden hopper, bruker vi doblingen som styrkevisende, men melder alltid 3NT dersom det er et alternativ. Her er presisjonen ikke så altfor fra, men det er vel derfor folk sperrer...

Med svakere hender passes i første runde, og dobling i andre runde viser normal åpning.

2. hånd må prøve å holde åpent hvis makker i 4. Hånd passer:

2♦	p	2♥♠	p	Viser 8-10 hp
p	d			Viser 11-14hp
	2NT			Farge og 11-14hp
	2x/3x			
2♦	p	3♥♠	d	Opplysende og 16hp+, jevn hånd, ofte straffeбетont

Forsvar mot marmic

1♥ - (2NT) -	3♣	Minst invitt med ♥
	3♦	Minst invitt med ♠
	3♥	spill
	3♠	spill, forslag

1♠ - (2NT) -	3♣	Minst invitt med ♥
	3♦	Minst invitt med ♠
	3♥	spill, forslag
	3♠	spill

Generelt:

(1♥)	1♠	(2♥)	4♣♦	Splinter
			4♥	Splinter

MOTSPILLSSIGNALER OG UTSPILL.

Motspillssignaler

Styrkekast	:	Lite kort
Fordelingskast	:	Svenske
Lavinthal	:	Ja, i sikre situasjoner
Fortsettelse i farge fra:		Opprinnelig

Utspill:

- Vi spiller toppen av sekvens og toppen av indre sekvens ned til HT9.
- Unntak fra dette er J 9 8 (x), E K blokk (mot farge), E K D (x) og K D J (mot NT), med ønske om avblokkering (mot NT) og mot fargekontrakter på 5- og 6-trinnet hvor konge spør om fordeling og ess om styrke (kun styrke fra kongen).
- Svenske fordelingsutspill.
- Nesthøyeste eller høyeste fra flere små kort
- Fortsettelse fra opprinnelig

Påspill:

- Vi prioriterer styrke / svakhet ved påspill på utspill. Lavt kort er styrke, høyt er svakhet.
- Mot farge markerer vi - på utspill av ess - styrke fra damen kun hvis det er tre eller fire kort hos blindemann. Det legges også styrkekast hvis man har dobbelton og ønsker stjeling.
- Det brukes ikke styrkekast med singleton i fargekontrakt (bruk da Lavinthal) eller damen minst tredje i bordet (svensk fordeling).
- Det legges svensk fordeling når spillefører spiller en farge.
- Hvis man har råd til det, skal alltid det nest høyeste kortet spilles ved lengdemarkering fra 3,5,7 korts farge.
- Svensk fordeling blir også brukt i situasjoner der det er overveiende sannsynlig at man ikke kan ha styrke i fargen. Eksempler på dette er E J x (x) hos blindemann på kongeutspill og når man ikke setter i en honnør i 3. hånd.
- Hvis man går i mellom med en honnør når spillefører trekker en farge fra hånden eller blindemann, skal man legge det høyeste kortet fra sekvensen.
- Mot NT brukes alltid styrke/svakhet på utspill.
- Det brukes Smith-ekko i spilleførers første spilte farge. Høyt kort viser fra begge interesse for fortsettelse i utspillsfargen (utgår 02.05.05)
- Spilles det på en langfarge uten "sikkert" sideinntak, brukes svensk fordeling.

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 man fortrinnsvis å sake den fargen man gir opp så tidlig som mulig.
- Rekkefølgen kortene blir spilt i og kastet på indikerer ofte fargepreferanse og honnørkonstellasjon.

Posisjoner:

(1♦)	D	(1♠)	D	Responsiv med 3 korts ♥
1♣ d	(p)	1♦	(1♠)	Viser 4 korts ♥
1NT	(3x)	d		Straff
1NT	(3x)	3y		Invitt

NOTATER

Støttedoblinger:

1♣ p 1♥ 1♠
d

1♣ 1♦ 1♥ 1♠
d

1♣ 1♥ 1♠ 2♥
d

1♣ 1♥ 1♠ d
rd

Kvantitativ 4NT

(Hvis aksept svarer åpner etter 4 ess Blackwood der 5♣=0-4 ess, eller åpner hopper til 6.trinnet i egen 5 korts farge)

1NT p 4NT .

2NT p 4NT

2♣ p 2♦
2NT p 4NT

Posisjoner

1NT p 2♣ dobl

redobling fra åpner eller svarhånd viser ønske om å spille 2♣ redoblet, pass fra åpner benekter 4 korts major som alltid meldes, redobling fra svarhånd er ønske om å spille 2♣ redoblet, svarhånd kan melde en ny farge på 2-trinnet som ikke er krav, eller melde 3♣ som er nytt kunstig krav, eller annen farge på 3 trinnet som viser 5 kort+ og krav.

1NT p 2♣ p
2♦ p 2♥ viser 4-4 i major og passes eller korrigeres til 2♠

1NT p 2♦ dobl

redobling er ønske om å spille 2♦, pass viser 2 korts ♥, 2♥ viser 3+ korts støtte

1NT	p	2♦	p	
2♥	p	2♠		Viser 5kort+ i ♥ og 4kort i ♠, krav
1NT	p	2♦	p	
2♥	p	4NT		RKCB
1NT	3♣	4♣		Ber makker melde beste major
1NT	p	p	2♠	
p	p	dobl		Straff
1NT	2♠	3♠		Viser ikke ♠-stopper og 4 korts ♥
		3NT		Viser ikke ♠-stopper
1NT	2♠	2NT	p	
3♣	p	3♠		Viser ♠-stopper og 4 korts ♥
		3NT		Viser ♠-stopper
2NT	p	3♣	p	
3♠	p	4♥		Cue bid
1♣	p	1♠	p	
2NT	p	3♦		Kunstig og Check Back
1♠	dobl	p	2♦	
p	p	dobl		Straff
4♥	p	4♠		for spill
1♣	p	1♠	1NT	
dobl				viser 3-korts støtte
1♥	1NT	p	2♦	overføring
1♥	p	p	1NT	
P	?			NT-systemet er ON, dvs stayman og overføringer
2♥	2NT	p	?	NT-systemet er ON, dvs puppet stayman og overføringer
p	p	1♣	1♠	
p	3♣♦♥			Minisplinter
2♠	dobl	3♠	dobl	Responsiv
1♠	2♥	3♦	3♥	
4NT				RKCB i ruter
1♠	2♣	p	p	
dobl	redobl	♣		vil at motparten skal spille 2♣ redoblet

- | | | | | |
|----|------|--------|----------|--|
| 2♠ | dobl | redobl | p | Vil spille mot 2♠ redoblet, må melde hvis ikke, lebensohlposisjon |
| 1♠ | dobl | redobl | p | Passen betyr ingenting, makker må ta ut. Dette fordi en er under 1NT |