

ÅPNINGSMELDINGER

ÅPNING	BESKRIVELSE	VIKTIGSTE SVAR
1♣	16+hp skjev fordeling 17+hp balansert	1♦ = 0-7hp. 1♥ = a) 8+hp 5+sp. b) 8+hp 5+ru. 1♠ = 8+hp 5+hj. 1NT = 8+hp 5+kl. 2♣ = 8-10hp, balansert. 2♦ = 11-13hp, balansert. 2♥ = 14+hp, balansert 2♠ = 7-9hp, 4441 hånd. 2NT = 11+hp, 4333 hånd.
1♦	11-15hp 1+ru	1♥ = a) Naturlig. b) Kunstig GF.
1♥/1♠	11-15hp, 5kort	1NT = GF 2♣ = Invitthånd.
1NT	14-16hp	2♣ = Stayman. 2♠ = Minorstayman, utgangskrav. 3x = Singel.
2♣	11-15hp, 5+kl og major eller 6kort.	2♦ = Kunstig krav.
2♦	Ekrens utenfor sonen. Svake to i sonen.	2NT = Kunstig krav.
2♥	3-8hp, 4hj 5+k i minor Svake to i sonen.	2NT = Kunstig krav.
2♠	Svak	2NT = Spør om singel.
2NT	5-10hp, 5-5 i major eller major + ruter	3♣ = Kunstig krav.
3x	<u>Ugunstig sone</u> Sperr i ugunstig sone <u>Ellers</u>	3M = Invitt.
3♣	Sperr i minor	3♥ = Spør etter fargen
3♦	God sperr i major	4♣ = Spør etter fargen
3♥	Dårlig sperr i major	4♣ = Spør etter fargen
3♠	Gående minor	4♦ = Spør etter kortfarge.
3NT	<u>Ugunstig sone</u> Gående minor i ugunstig sone	4♣ = Meld fargen. 4♦ = Spør etter kortfarge.
3NT	<u>Ellers</u> Semigående 7kort minor, EKJ/EDJ, ikke side-ess	4♣ = Meld fargen. 4♦ = Spør etter kortfarge.
4♣/4♦	Gående major 8-stikk Sperr i 3.hånd	Relefargen er spørsmål. 4NT er spill.
4♥/4♠	Sjanse	4NT = Key-Card.
4NT	Spør etter spesifikt ess	5♣ = Ingen ess. 5NT = 2 ess. 5♦/5♥/5♠/6♣ = Ess i fargen.

Åpningsmeldinger	1
TRS, LKL, LLL, KCB, ESM, CRO, FSM.....	4
<i>TRS</i>	4
<i>LKL</i>	4
<i>LLL</i>	4
<i>KCB/ESM/CRO/FSM</i>	5
<i>Superrelé etter svar på CRO/KCB</i>	7
<i>Superrelé etter at eksakt fordelingen er kjent</i>	7
<i>Sleminvitt før eksakt fordeling er kjent</i>	7
<i>Innblanding i relésekvens</i>	8
<i>Med sterke kort på begge hender</i>	8
Viktige Prinsipp	9
Åpning 1♣.....	10
Svar på 1♣.....	10
1♣ - 1♦.....	10
1♣ - 1♥.....	13
1♣ - 1♠.....	14
1♣ - 1NT.....	14
1♣ - 2♣.....	15
1♣ - 2♦.....	15
1♣ - 2♥.....	16
1♣ - 2♠.....	16
1♣ - 2NT.....	16
1♣ - 3♣.....	16
1♣ - 3♥.....	16
<i>Etter motpartens dobling:</i>	17
<i>Etter innmelding 1♦:</i>	17
<i>Etter innmelding 1♥..2♠:</i>	17
<i>Etter motpartens innmelding 2NT eller høyere:</i>	19
<i>Etter motpartens Yeslek 1♦/1♥/1♠/1NT/2♣/+++:</i>	20
Åpning 1♦.....	21
Svar på 1♦.....	21
1♦ - 1♥.....	21
<i>Etter motpartens opplysende dobling:</i>	27
<i>Etter motpartens innmelding på 1-trinnet:</i>	27
<i>Etter innmelding 1NT:</i>	29
<i>Etter innmelding 2♣..2♠:</i>	29
<i>Etter innmelding 2NT eller høyere</i>	30
<i>Etter innmelding bak svarhånden</i>	31
Åpning 1♥/1♠.....	32
Svar på åpning 1♥.....	32
Svar på åpning 1♠.....	32
1♥ - 1NT.....	33
1♠ - 1NT.....	33
1♥ - 2♣.....	34
1♥ - 2♥/1♠ - 2♠.....	35
1♥ - 2♠ og 1♠ - 2NT.....	35
1♥ - 2NT og 1♠ - 3♣.....	35
1♥ - 3♣ og 1♠ - 3♦.....	36
1♥ - 3♦ og 1♠ - 3♥.....	36
1♥ - 1♠.....	36
<i>Etter motpartens innmelding:</i>	37
<i>Etter pass i åpning:</i>	38
Åpning 1NT.....	39
1NT - 2♣.....	39
<i>Overføring:</i>	40
<i>Minorstayman:</i>	40
<i>Singeltonsvar:</i>	40
<i>Motparten melder over 1NT</i>	41
Åpning 2♣.....	42
2♣ - 2♦.....	42
<i>Innmelding over 2♣</i>	43

Åpning 2♦	44
Åpning 2♥	45
Åpning 2NT	46
Åpning 2♠	47
Åpning 3♣/3♦/3♥/3♠	47
Åpning 3NT	49
Åpning 4♣/4♦	49
2♣ Check Back	50
Kortfargeinvitt.....	50
Kravpass-situasjoner	51
Redobling.....	51
Regler for Cue-bid.....	52
Blackwood.....	52
4NT kvantitativt	53
5NT Store frie.....	53
Etter opplysende dobling	54
Etter makkers fargeinnmelding	55
Forsvar mot 1♣/1♦	56
Innmelding 1NT/2NT	57
Etter makkers Michaels Cue-Bid.....	58
Overmelding på 3-trinnet spør etter hold	58
Forsvar mot sterk 1♣/2♣	58
Forsvar mot 1NT	58
Responsiv dobling.....	59
Kompetativ dobling	60
Lebensohl	61
Forsvar mot 2♦ multi og svake to	61
Dobling av 3NT	62
Hopp til 4♣/4♦ som 5-5	62
Diverse forsvar.....	62
Motspill.....	63

TRS, LKL, LLL, KCB, ESM, CRO, FSM**TRS**

Hvis poengintervallet er > 4hp: 1 trinn = Minimum (TRS+)

1 = 5413, 5512, 6412, 6511, 7411
2 = 5431, 5521, 6421
3 = 5422
4 = 5503, 6403, 6502, 7402
5 = 5530, 6430, 6520, 7420
6 = 5404
7 = 5440

Etter trinn 1 og 2: 1 = Rele, 3NT = Spill.
2 = Slemvitt i lengste farge
3 = Slemvitt i neste lengste farge
4 = Slemvitt i 2-3 kort fargen.

Etter 5422: 1 = KCB, 3NT = Spill.
2 = Slemvitt 5-k fargen
3 = Slemvitt 4-k fargen

Etter trinn 4 og 5: 1 = Relé.
2 = Slemvitt i lengste farge
3 = Slemvitt i neste lengste farge

Etter trinn 6 og 7: 1 = KCB

LKL

Med 4441, 5332, 6331, 7321 og 7330.

LLL

Eksakt 5-4 : 1 = 22
2 = 13
3 = 31
4 = 04
5 = 40

Med 6+-4 : 1 = 12
2 = 21
3 = 03
4 = 30
5 = 7411
6 = 7402
7 = 7420

Med 6322 : Viser 6322 med 3♦ eller høyere er relé KCB, ikke LLL.

KCB/ESM/CRO/FSM

Etter at styrke og eksakt fordeling til svarhånden er kjent, brukes KCB og ESM til spørsmål etter ess og nøkkelhonnører.

KCB med 4333, 4432, 4441, 5332, 6322, 6331, 7222 og 54-hender.
ESM med 55, 64, 65, 74, 7321 og 7330 (minst 10 kort to farger).

KCB

Bruker 5-11 og 11+ skala. 5-11 brukes etter

- pass først,
- 1♦ svar på 1♣,
- positivt svar med 8-11 på 1♣.

Med 4333, 4432, 5440 og 4441

KCB spør etter ess og KD kombinasjoner i farger på minst 3-kort, fargene rangeres nedenfra uavhengig av lengde (kun 5-11 skala).

5-11	11+
1 = 1	1 = 1 eller 4
2 = 0	2 = 0 eller 3
3 = 2	3 = 2
4 = 1 + KD laveste	4 = 1 + KD
5 = 1 + KD midterste	5 = 2 + KD
6 = 1 + KD høyeste	6 = 1 + 2*KD
7 = 1 + KD (med 4333)	

Nytt relé er CRO etter konger/damer.

Med 5332, 6322, 6331, 7222, 5422 og 5431

KCB spør etter ess pluss K og D i lengste farge.

5-11	11+
1 = 1	1 = 1 eller 4
2 = 0	2 = 0 eller 3 + 0
3 = 0 + KD	3 = 0 + KD
4 = 1 + KD	4 = 1 + KD
5 = 2	5 = 2
6 = 2 + D	6 = 2 + D eller K
7 = 2 + K	7 = 2 + KD
	8 = 3 + D eller K

Nytt relé er CRO etter konger/damer.

CRO

- 1 = 1 eller 4
- 2 = 0 eller 3
- 3 = 2 med samme farge (Colour)
- 4 = 2 med samme rang (Rank)
- 5 = ♣+♥ eller ♦+♠ (Odd)

Hvis CRO er 4NT eller høyere byttes 1. og 2. trinn.

ESM

Etter styrke og eksakt fordeling er kjent og det er vist minst 10 kort i to farger (55,64,65,74) er melding av en av fargene naturlig, første og andre ledige melding er ESM. ESM fastlegger trumfen og spør etter ess og trumf D, trumf K regnes som ess. ESM brukes også når svarhånden viser 7321 eller 7330 fordeling.

Med 64, 55, 65 og 74: Laveste relé = ESM med lengste farge som trumf.
Nest laveste = ESM med sidefargen som trumf.
Med 55 betraktes laveste 5-k som lengst.

Med 7321 og 7330 : Laveste relé = ESM med 7-k fargen som trumf, andre meldinger er naturlig.

Høyeste melding for spørsmål etter fordeling er 4♠. Hvis 4♠ ikke viser eksakt fordeling er 4NT ESM med lengste farge som trumf, ikke LLL.

Svarskala

1 = 1
2 = 1 + D
3 = 0 eller 3 uten D
4 = 2
5 = 2 + D
6 = 3 + D
7 = 4

Etter svaret på ESM er melding av trumffargen sign-off. Andre meldinger er fargespørremeldinger (FSM). Laveste frie melding spør i svarhåndens lengste sidefarge, nest laveste i nest lengste. Er to farger like lange betraktes den laveste som den lengste. Rangeringen av fargene er:

1 = Lengste sidefarge.
2 = Nest lengste sidefarge.
3 = Trumffargen.
4 = Korteste sidefarge.

Dersom relémeldereren hopper over en farge kommer denne fargen på sisteplass i skjemaet i neste melderunde. FSM kan bare brukes en gang i hver farge, dvs.: etter å ha spurt i en farge fjernes denne helt fra skjemaet.

FSM

1 = Ingenting eller KD
2 = D eller EK
3 = K eller ED
4 = E
5 = EKD

Superrelé etter svar på CRO/KCB

Etter svaret på CRO/KCB er fargen over reléfargen (maks 3-kortsfarge på utgangsnivå) superrelé. Etter svar på CRO etter damer er reléfargen superrelé.

1 honnør eller ess

- 1 = Lengste farge
- 2 = Nest lengste farge.
- 3 = ..

Dersom to farger er like lange kommer den laveste først.

2 honnører (CRO svar)

- 1 = To til sammen lengste fargene.
- 2 = To til sammen korteste fargene.

2 ess (KCB svar)

- 1 = Samme farge
- 2 = Samme rang
- 3 = ♣+♥ eller ♦+♠.

3 honnører eller ess

- 1 = Mangler i korteste.
- 2 = Mangler i nest korteste.
- 3 = ..

Superrelé etter at eksakt fordelingen er kjent

Spesielle regler etter svar på TRS, for eksempel 5422, 5431 hender.

Etter at hele fordelingen (4333, 4432) er kjent kan en melde fargen over (eller 2 farger over) relefargen (kun 4♣ og 4♦) som sleminvitt i en av to lengste fargene svarhånden har.

Dette må være en majorfarge på minst 4-kort eller en minorfarge på minst 5-kort. Dersom superrelefargen er på minst 4-kort, er dette naturlig støtte og ikke superrele.

Dersom alternativet er major eller minor prefereres 4-kort major framfor lengre minor (eks. hj + kl og 4♣ er KCB, 4♦ = sleminvitt i hj).

Sleminvitt før eksakt fordeling er kjent

Hvis naturlig støtte på 3-trinnet ikke er mulig:

Enseter i major: 4♣ (4♦ hvis 4♣ relé)

Enseter i minor: 4 i minorfargen.

Begge major : 4♣=hj, 4♦=sp. Hvis 4♣ rele; 4♦=Lengste farge.

Major+minor : 4 i minorfargen = Naturlig

4 motsatt minor = Sleminvitt i major.

Hvis 4♣ er rele: 4♦=naturlig hvis ru, major hvis kl.

Innblanding i relésekvens

Dersom motparten melder inn i en relésekvens benyttes følgende regler:

- o Etter innmelding (dbl) over TRS, LKL, LLL, KCB, CRO eller Superrelé:
 - Pass = 1 trinn.
 - Rdbl/dbl = 2 trinn.
 - Laveste melding = 3 trinn.
 - osv.

- o Etter dobling av svaret på en relémelding viser:
 - Pass = Ber makker redoble uten 1.kontroll.
Melder som om makker har meldt rele med 1.kontroll.
 - RD = Spill.
 - Laveste melding = Ny relé, som uten innblanding.

V N Ø S

1♣ p 1NT p

2♣ p 2♦ x

p p xx

= Ikke 1. kontroll (åpners 2 er nå rele).

2♠.. = 1. kontroll. Melder som på 2♥ relé.

Med sterke kort på begge hender

Etter 1♣ åpning og 13+hp (4441) eller 14+ balansert på svarhånden, er alle relé- eller superrele-meldinger t.o.m. 5NT spørsmål, selv om dette er 3NT eller i en 4-kortsfarge på utgangsnivå.

VIKTIGE PRINSIPP

Åpningsstil

Åpner alltid på 11.

16+ = 1♣, men vurder 1NT med 5422.

Meldestil

Står valget mellom en overmelding eller undermelding i første runde velges overmeldingen.

Innmeldinger

Aggressiv.

Spørsmål etter major

Etter 1♣ - 2♣

1♣ - 2♣

2♦ - 2♥

1♣ - 2♦

er 2NT fra åpner spørsmål etter 4-k major -> 3♣ = hj og 3♦ = sp.

Hvis svarånden ikke trenger å være balansert:

1♣ - 1♦

1♥ - 2♦ (5kl 4-k sidefarge)

1♣ - 1♦

1♥ - 2♥ (5ru og 4-k sidefarge)

Ber 2NT svårhånden melde naturlig.

3NT etter sleminvitt i major

Viser seriøs slemininteresse.

1♣ - 1♥ - 2♥ - pass

3♠ - p - 3NT = Sterk sleminvitt.

Etter spørsmål om hold

Benektes hold er melding av minorfargen ikke krav.

ÅPNING 1♣

16+hp uansett fordeling

Svar på 1♣

1♦ = 0-7hp	(1♥=20+).
1♥ = a) 8+hp, 5+sp b) 8+hp, 5+ru.	(1♠=Relé).
1♠ = 8+hp, 5+hj	(1NT=Relé).
1NT = 8+hp, 5+kl	(2♣=Relé).
2♣ = 8-10hp, balansert	(2♦=Relé).
2♦ = 11-13hp, balansert, ikke 4333 hånd	(2♥=Relé).
2♥ = 14+hp, balansert, ikke 4333 hånd	(2♠=Relé).
2♠ = 7-9hp, 4441-hånd	(2NT=Relé).
2NT = 11+hp, 4333 hånd	(3♣=Relé).
3♣ = 10+hp, 4441	(3♦=Relé).
3♦ = 10+hp, 4414	(3♥=Relé).
3♥ = 10+hp, 4144	(3♠=Relé).
3♠ = 10-12hp, 1444	(4♣=KCB).
3NT = 13+hp, 1444	(4♠=KCB).

1♣ - 1♦

1♥ = Relé, 20+hp.	
1♠ = 16-19hp, (4)5+spar.	
1NT = 17-19NT	(2♣=Søk).
2♣ = 16-19hp, 5+kløver.	
2♦ = 16-19hp, 5+ruter.	
2♥ = 16-19hp, 5+hjerter.	
2♠ = Ber om 2NT	→ 3♣/3♦/3♥ = 6hj + 4kl/4ru/4sp.
2NT = 5hj, 5440 fordeling	→ 3♣=LKL, men ikke GF.
3♣ = 5hj og 5kl.	
3♦ = 5hj og 5ru.	
3♥ = 6hj og 5sp.	
3♠ = Viser 9 stikk med spar.	
3NT = Spill.	

 1♣ - 1♦
 1♥ -

1♠ = 0-4hp.	
1NT = 5-7hp, 5+major	(2♣=Relé).
2♣ = 5-7hp, balansert	(2♦=Relé).
2♦ = 5-7hp, 5+kl og 4+kort i sidefarge	(2♥=Relé).
2♥ = 5-7hp, 5+ru og 4+kort i sidefarge	(2♠=Relé).
2♠ = 5-6hp, 4441 hånd	(2NT=Relé).
2NT = 3-4hp, minst 55 i major	(3♣=LLL).
3♣ = 5-7hp, 6kl enseter	(3♦=Relé, 4♣=SI).
3♦ = 5-7hp, 6ru enseter	(3♥=Relé, 4♦=SI).
3♥ = 5-7hp, 7kl	(Naturlig).
3♠ = 5-7hp, 7ru	(Naturlig).

 1♣ - 1♦
 1♥ - 1♠ (1♠ = 0-4hp, ikke ess)

 1NT = 20-21hp.
 2♣ = F1.
 2♦ = Naturlig NF.
 2♥ = Naturlig NF.
 2♠ = Naturlig NF.
 2NT = 22-23NT
 3♣ = Naturlig NF.

 1♣ - 1♦
 1♥ - 1♠
 2♣ -

 2♦ = 0-2hp (Farge er F1).
 2♥ = 3-4hp (Farge/2NT er GF).
 2♠, 3♣, 3♦, 3♥ = DJxxxx eller KJxxxx.

<u>22-23 hp</u>	<u>24-25 hp</u>	<u>26-27 hp</u>	<u>28-30 hp</u>
1♣ - 1♦	1♣ - 1♦	1♣ - 1♦	1♣ - 1♦
1♥ - 1♠	1♥ - 1♠	1♥ - 1♠	1♥ - 1♠
2NT -	2♣ - 2♦/2♥	2♣ - 2♦/2♥	2♣ - 2♦/2♥
	2NT -	3NT -	4NT -

 3♣ = Puppet Stayman.
 3♦/3♥ = Overføring.
 3♠ = 5-5 i minor.
 4♣/4♦ = Naturlig.

2NT - 3♣
 3♦ = Lover minst en 4-kort major.
 3♥/3♠ = 5-kort.
 3NT = Ingen major.

2NT - 3♣
3♦ -
 3♥ = 4sp, ikke 4hj.
 3♠ = 4hj, ikke 4sp.
 3NT = Ingen 4-kort major.
 4♦ = 4-kort i begge major, velg.

3NT -
 4♣/4♦ = Naturlig mild sleminvitt.
 4♥/4♠ = Spill.

4NT -
 5x = Naturlig sleminvitt.

 1♣ - 1♦
 1♥ - 1NT (1NT = 5-7hp, 5+hj eller 5+sp)
 2♣ -

2♦ = 5+hj, sidefarge minor eller enseter.
 2♥ = Begge major (→ 2NT=5+hj, 3♣..=5+sp. TRS skala).
 2♠ = 5+sp 4+kl.
 2NT = 5+sp 4+ru.
 3♣ = 5sp, 5332 hånd.
 3♦ = 6sp, 6332 hånd (3♥ = KCB).
 3♥ = 6sp, 6331 hånd. (3♠ = Relé, 4♣ = SI[sp]).
 3♠ = 7sp, 7321 hånd. (4♣ = Relé, 4♦ = SI[sp]).
 3NT = 7222. (4♣ = KCB, 4♦ = SI[sp]).
 4♣ = 7330. (4♦ = ESM)
 4♦ = 7303. (4♥ = ESM)
 4♥ = 7033. (4NT = ESM)

Eks.

1♣ - 1♦
 1♥ - 1NT
 2♣ - 2♦
 2♥ - 3♦ = 6hj, 6332 hånd (3♥=KCB, 3♠=Nat, 4♣=SI[hj]).

 1♣ - 1♦
 1♥ - 2♣ (2♣ = 5-7hp, balansert)
 2♦ -

2♥..3NT som etter 1♣ - 2♣
 2♦ -

 1♣ - 1♦
 1♥ - 2♦
 2♥ - (2NT over 2♦ er naturlig)

2♠ = 5+kl 4+hj (2NT=TRS).
 2NT = 5+kl 4+sp (3♣=TRS) → ikke 4405.
 3♣ = 5+kl 4+ru (3♦=TRS) → ikke 0445, 4045.

 1♣ - 1♦
 1♥ - 2♥
 2♠ (2NT over 2♥ er naturlig)

2NT = 5+ru 4+hj (3♣=TRS).
 3♣ = 5+ru 4+sp (3♦=TRS) → ikke 4450.
 3♦ = 5+ru 4+kl (3♥=TRS) → ikke 0454, 4054.

 1♣ - 1♦
 1NT - (1NT = 17-19hp)

2♣ = Søk, 0-7hp.
 2♦ = Overføring → Ny farge i neste runde er ikke krav.
 2♥ = Overføring.
 2♠ = Minorstayman.
 2NT = Invitt.
 3x = Singelton 5-7hp → Ny farge i neste runde er ikke krav.

1♣ - 1♥

8+hp 5+sp eller 8+hp 5+ru.

1♣ - 1♥
-----1♠ = Relé, 16+hp.
2♣ = 16-19hp, 5+kl
2♥ = 16-19hp, 5+hj-----
1♣ - 1♥

1♠ -

1NT = 8+hp, 5+ru.
2♣ = 8-11hp, 5+sp sidef. minor eller ens. (2♦=Relé).
2♦ = 8-11/12+hp, 5+sp 4+hj (2♥=TRS+).
2♥ = 12+hp, 5+sp 4+kl (2♠=TRS).
2♠ = 12+hp, 5+sp 4+ru (2NT=TRS).
2NT = 12+hp, 5sp 5332 hånd (3♣=LKL).
3♣ = 12+hp, 6sp 6322 hånd (3♦=LLL).
3♦ = 12+hp, 6sp 6331 hånd (3♥=LKL).
3♥ = 12+hp, 7sp 7321 hånd (3♠=LKL, 4♣=SI[sp]).
3♠ = 12+hp, 7sp 7222 (4♣=KCB, 4♦=SI[sp]).
3NT = 12+hp, 7330 (4♣=ESM).
4♣ = 12+hp, 7303 (4♦=ESM).
4♦ = 12+hp, 7033 (4♥=ESM).-----
1♣ - 1♥

1♠ - 1NT

2♣

2♦ = 8-11hp, 5+ru sidef. major eller ens. (2♥=Relé).
2♥ = 8-11/12+hp, 5+ru 4+kl (2♠=TRS+).
2♠ = 12+hp, 5+ru 4+hj (2NT=TRS).
2NT = 12+hp, 5+ru 4+sp (3♣=TRS).
3♣ = 12+hp, 6ru 6322 hånd (3♦=LLL, 4♦=SI).
3♦ = 12+hp, 6ru 6331 hånd (3♥=LKL, 4♦=SI).
3♥ = 12+hp, 7ru 7321 hånd (3♠=LKL, 4♦=SI).
3♠ = 12+hp, 7ru 7222 (4♣=KCB).
3NT = 12+hp, 3370 (4♣=ESM).
4♣ = 12+hp, 3073 (4♦=ESM).
4♦ = 12+hp, 0373 (4♥=ESM).-----
Etter innmelding bak svaret 1♥-----
Dobling fra 1♥-melder viser ruter, andre viser 5+sp.

V N Ø S

1♣ p 1♥ x

p = Krav, svarer redobler uten 1. kontroll og melder som på
1♠ relé med 1. kontroll. 1♠=Relé etter redobling.

V N Ø S

1♣ p 1♥ 2♣

p 3♣ x = Viser 5+ruter.
3♦ = 5+sp og 4+ru.
3♥ = 5+sp og 4+hj.
3♠ = 5+sp, enseter.
3NT = 5sp, balansert med hold.

1♣ - 1♠

8+hp, 5+hj.

1♣ - 1♠

1NT = Relé, 16+hp.

2x = Naturlig.

1♣ - 1♠1NT -

2♣ = 8-11hp, 5+hj sidef. minor eller ens. (2♦=Relé).

2♦ = 8-11/12+hp, 5+hj 4+sp (2♥=TRS+).

2♥ = 12+hp, 5+hj 4+kl (2♠=TRS).

osv..

1♣ - 1NT

8+hp 5+kl.

1♣ - 1NT

2♣ = Relé.

2x = Naturlig.

1♣ - 1NT2♣ -

2♦ = 8-11hp, 5+kl sidef. major eller ens. (2♥=Relé).

2♥ = 8-11/12+hp, 5+kl 4+ru (2♠=TRS+).

2♠ = 12+hp, 5+kl 4+hj (2NT=TRS).

2NT = 12+hp, 5+kl 4+sp (3♣=TRS).

3♣ = 12+hp, 6kl, 6322 hånd (3♦=LLL, 4♣=SI[kl]).

3♦ = 12+hp, 6kl, 6331 hånd (3♥=LKL, 4♣=SI[kl]).

3♥ = 12+hp, 7kl, 7321 hånd (3♠=LKL, 4♣=SI[kl]).

3♠ = 12+hp, 7kl, 7222 (4♣=KCB, 4♦=SI[kl]).

3NT = 12+hp, 3307 (4♣=ESM).

4♣ = 12+hp, 3037 (4♦=ESM).

4♦ = 12+hp, 0337 (4♥=ESM).

1♣ - 2♣

8-10hp, balansert.

2♦ = Relé.

2NT = Spør om major → 3♣= hj, 3♦= sp.

1♣ - 2♣

2♦ -

2♥ = 4333 hånd -> 2NT spør om major

2♠ = 4hj, 4432 hånd.

2NT = 4sp, 4432 hånd.

3♣ = 5kl.

3♦ = 44 i minor, 4432 hånd.

3♥ = 5ru, 3352.

3♠ = 5ru, 3253.

3NT = 5ru, 2353.

1♣ - 2♣

2♦ - 2♠

2NT -

3♣ = 44 i major -> 3♥=4423, 3♠=4432.

3♦ = 2434

3♥ = 3424.

3♠ = 2443.

3NT = 3442.

1♣ - 2♣

2♦ - 2NT

3♣ -

3♦ = 4234.

3♥ = 4324.

3♠ = 4243.

3NT = 4342.

1♣ - 2♦

11-13hp, balansert, ikke 4333 hånd.

2♥ = Relé.

2NT = Spør om major → 3♣= hj, 3♦= sp.

1♣ - 2♦

2♥ -

2♠ = 4hj, 4432 hånd.

2NT = 4sp, 4432 hånd.

3♣ = 5kl.

3♦ = 44 i minor, 4432 hånd.

3♥ = 5ru, 3352.

3♠ = 5ru, 3253.

3NT = 5ru, 2353.

1♣ - 2♥

14+hp, balansert, ikke 4333 hånd.

2♠ -

2NT = 4hj, 4432 hånd.
 3♣ = 4sp, 4432 hånd.
 3♦ = 5kl.
 3♥ = 44 i minor, 4432 hånd.
 3♠ = 5ru, 3352.
 3NT = 5ru, 3253.
 4♣ = 5ru, 2353.

(3NT=KCB)

1♣ - 2♠

7-9hp, 4441 hånd.

2NT -

3♣ = 4441
 3♦ = 4414
 3♥ = 4144
 3♠ = 1444

(3♦=KCB).
 (3♥=KCB).
 (3♠=KCB).
 (4♣=KCB).

1♣ - 2NT

11+hp, 4333 hånd.

3♣ -

3♦ = 11-13hp
 3♥ = 14+hp, 3334
 3♠ = 14+hp, 3343
 3NT = 14+hp, 3433
 4♣ = 14+hp, 4333

(3♥=LLL).
 (3♠=KCB).
 (3NT=KCB).
 (4♣=KCB).
 (4♦=KCB).

1♣ - 3♣

10+hp, 4441

3♦ -

3♥ = 13+hp
 3♠ = 10-12hp, 1 ess
 3NT = 10-12hp, 0 eller 3 ess
 4♣ = 10-12hp, 2 ess
 4♦ = ..

(3♠=KCB).
 (4♣=CRO).
 (4♣=CRO).
 (4♦=CRO).

1♣ - 3♥

10+hp, 4144.

3♠ -

3NT = 13+ (4♣=KCB).
 4♣ = 10-12, 1 ess
 4♦ = 10-12, 0 eller 2 ess
 4♥ = 10-12, 2 ess
 4♠ = ..

Etter motpartens dobling:

Pass = 5-7hp.
 1♦ = 0-4hp.
 1♥..3NT = Som uten dobling.

Brukes uansett betydning av doblingen.

V	N	Ø	S	
1♣	x	p	p	
1♦				= 20+hp → Samme fortsettelse som etter 1♥=20+hp.

Etter innmelding 1♦:

Pass = 5-7hp.
 Dobler = 0-4hp.
 1♥..3NT = Som uten innmelding.

Brukes uansett betydning av 1♦.

V	N	Ø	S	
1♣	1♦	p	p	
1♥				= 20+hp → Samme fortsettelse som uten innmelding.

Etter innmelding 1♥..2♠:

Mot naturlige innmeldinger 1♥..2♠ brukes følgende forsvar:

 1♣ - 1♥ - ?

Pass = 0-5hp eller straff.
 Db1 = 4sp, 5+hp eller 5sp 5-7hp.
 1♠ = 6+hp uten 4sp.
 1NT = 5-7hp med hold.
 2♣ = 6ru 4-7hp eller 5+ru GF.
 2♦ = 5+kl, GF.
 2♥ = 6sp 4-7hp eller 5+sp GF.
 2♠ = 4sp 5ru, 5-7hp.
 2NT = 5sp 5ru, 5-7hp.
 3♣ = 4sp 5kl, 5-7hp.
 3♦ = 6ru, KJ, EJ, KD, ED, 4-7hp.
 3♥ = 4144, 8+hp
 3♠ = 6+sp, KJ, EJ, KD, ED 4-7hp

(3♠=KCB -> 1 trinn = 8-10).

V	N	Ø	S	
1♣	1♥	2♣	p	
2♠				= Nat, ikke krav -> 3♠ = Invitt.
3♦				= GF.

V	N	Ø	S	
1♣	1♥	2♣	2♥	
p				= F1.
3♦				= GF.

V	N	Ø	S	
1♣	1♥	2♣	2♥	
p	p	3♦		= NF.
		Andre		= GF.

 1♣ - 1♠ - ?

Pass = 0-5hp eller straff.
 Dbl = 4hj, 5+hp eller 5hj 5-7hp.
 1NT = 5-7hp med hold.
 2♣ = 6ru, 4-7hp eller 5+ru, GF.
 2♦ = 6hj, 4-7hp eller 5+hj, GF.
 2♥ = 5+kl, GF.
 2♠ = 6+hp uten major.
 2NT = 5hj 5ru, 5-7hp.
 3♣ = 4hj 5kl, 5-7hp.
 3♦ = 4hj 5ru, 5-7hp.
 3♥ = 6hj, KJ, EJ, KD, ED, 4-7hp.
 3♠ = 1444, 8+hp

(4♣=KCB -> 1 trinn = 8-10).

 1♣ 1NT ?

Pass = 0-5hp
 DBL = 6+hp.
 2♣ = 6+ru 4-7hp eller 5ru GF.
 2♦ = 6+hj 4-7hp eller 5hj GF.
 2♥ = 6+sp 4-7hp eller 5sp GF.
 2♠ = 5+kl GF.
 2NT = 5+hj 5+sp 4-7hp.
 3♣ = 6+kl, 4-7hp.
 3♦ = 6+ru, KJ, EJ, KD, ED 4-7hp.
 3♥ = 6+hj, KJ, EJ, KD, ED 4-7hp.
 3♠ = 6+sp, KJ, EJ, KD, ED 4-7hp.

 1♣ 2♣ ?

Pass = 0-5hp.
 DBL = 6+hp, minst en 4-kort major.
 2♦ = 6+hj 4-7hp eller 5hj GF.
 2♥ = 6+sp 4-7hp eller 5sp GF.
 2♠ = 6+hp uten 4-kort major.
 2NT = 5+hj 5+sp 4-7hp.
 3♣ = 5+ru GF.
 3♦ = 6+ru KJ, EJ, KD, ED 4-7hp.
 3♥ = 6+hj KJ, EJ, KD, ED 4-7hp.
 3♠ = 6+sp KJ, EJ, KD, ED 4-7hp.

V N Ø S

1♣ 2♣ x 3♣

Pass = Krav.

x = Begge major.

 1♣ 2♦ ?

Pass = 0-5hp.
 DBL = Alle 6+hp, trenger ikke vise major.
 2♥ = 5+hj, 4-7hp.
 2♠ = 5+sp, 4-7hp.
 2NT = 5+hj 5+sp 4-7hp.
 3♣ = 5+kl, GF.
 3♦ = 5+hj, GF.
 3♥ = 5+sp, GF.
 3♠ = 6+sp KJ, EJ, KD, ED 4-7hp.

 1♣ 2♥ ?

Pass = 0-5hp.
 DBL = Alle 6+hp.
 2♠ = 5+sp, 4-7hp.
 2NT = Naturlig, NF.
 3♣ = 5+ru, GF.
 3♦ = 5+kl, GF.
 3♥ = 5+sp, GF.
 3♠ = Balansert GF uten 4-k major og uten hj-hold.
 3NT = Spill.

 1♣ 2♠ ?

Pass = 0-5hp.
 DBL = Alle 6+hp.
 2NT = Naturlig, NF.
 3♣ = 5+ru, GF.
 3♦ = 5+hj, GF.
 3♥ = 5+kl, GF.
 3♠ = Balansert GF uten 4-k major og uten sp-hold.
 3NT = Spill.

 Hovedregler:

- o Åpners aksept av overføring benekter støtte eller viser minimum med støtte (kan passes).
- o Åpners støtte med hopp er GF.
- o Ny farge fra åpner etter overføring som ikke er GF er ikke krav.
- o Etter overføring som ikke er GF er
 - gjenmelding av fargen ikke GF.
 - støtte av åpners farge invitt.
 - alt annet GF.
- o Etter overføring til minor benekter NT i andre melderunde major.
- o Det anbefales å melde forsiktig så lenge makkers overføring ikke er GF.

Etter motpartens innmelding 2NT eller høyere:

 Motparten melder inn 2NT..4♠:

Pass = 0-5/6hp.
 Dobler = 6+hp uten god farge.
 Farge = Naturlig GF.
 Overmeld. = På 4/5-trinnet: Toseter med major og minor eller begge major.

V N Ø S
 1♣ 3♠ 4♠ = Hjerter og minor
 4NT = Minor.

V N Ø S
 1♣ 4♥ x p =
 4NT = Blackwood.

Må diskutere Dbl etter høye innmeldinger.

Etter motpartens Yeslek 1♦/1♥/1♠/1NT/2♣/+++:

Samme prinsipp som etter innmelding 1NT. Motparten har ikke vist noen bestemt farge.

- 1/2/3♦ = Hjerter eller spar og kløver.
 1/2/3♥ = Spar eller begge minor.
 1/2/3♠ = Kløver eller ruter og hjerter.
 1/2/3NT = Kløver og hjerter eller ruter og spar.
 2/3/4♣ = Ruter eller begge major.

 1♣ - 1♦ - ?

Som etter naturlig innmelding 1♦.

 Etter innmelding 1♥ - 2♣

- Pass = 0-5.
 DBL = 6+hp.
 2♣/2♦/2♥ = Overføring: 6-k 4-7 eller 5-k GF.
 2♠ = Overføring til kl, 5-k GF.
 2NT = 5+hj 5+sp, 4-7.

Hopp til 3-trinnet: Naturlig

- 3♣ = 6-k+, 4-7
 3♦/3♥/3♠ = 6-k+, minst KJ, 4-7.

Merk:

V	N	Ø	S	
1♣	1♥	x		= 6+hp uten 4hj.
		1♠		= 6+hp med 4hj eller 5hj, 5-7hp.

V	N	Ø	S	
1♣	2♣	3♣		= 5+ru, GF.

 Etter innmelding 2♦/2♥/2♠:

Omtrent som etter naturlige innmeldinger.

V	N	Ø	S	
1♣	2♦/♥/♠	3♣		= 5+ru, GF.
		3♦		= 5+hj, GF.
		3♥		= 5+sp, GF.
		3♠		= 5+kl, GF.

ÅPNING 1♦

11-15hp, minst 1ru.

Svar på 1♦

- 1♦ - 1♥ = a) 6+hp 4+hj.
b) GF.
- 1♠ = 6+hp, 4+sp.
1NT = 6-11hp.
- 2♣ = F1, 5+kløver → 2♥/2♠ = Maks med 4-kort og 5+ru.
2♦ = F1, 5+ruter → 2♥/2♠ = Holdvisende.
- 2♥ = 5-8hp, 6-kort.
2♠ = 5-8hp, 6-kort.
- 2NT = 10-13hp, Invitt.
3♣ = Invitt, god 6-kort.
3♦ = Invitt, god 6-kort.
3♥ = Invitt, god 6-kort.
3♠ = Invitt, god 6-kort.

1♦ - 1♥

6+hp 4+hj eller GF.

1♦ - 1♥

- | | |
|--|---|
| <p>-----</p> <p>1♠ = 4 spar.
1NT = 11-13NT, ikke 4-kort major
2♣ = 11-15hp, minst 9 kort i minor
2♦ = 11-15hp, 6+ru
2♥ = 4hj, 11-13NT
2♠ = Begge minor eller 6ru+, maks
2NT = Maks, 4+hj ikke renons
3♣ = Singel kl, minimum
3♦ = Singel ru, minimum
3♥ = Singel sp, minimum
3♠ = Renons, 4+hj
3NT = Renons i kl, 4+hj
4♣ = 1561, maks
4♦ = 0562 eller 0571, maks
4♥ = 2560 eller 1571, maks</p> | <p>(2♣=Relé).
(2♣=Relé).
(2♠=Relé).
(2♠=Relé).
(2♠=Rele).
(2NT=Relé).
(3♣=Relé).
(3♦=Rele, 3♥=Sign-off).
(3♥=Sign-off, 3♠=Rele).
(3♠=Rele).
(4♣=Relé).
(4♣=Relé).
(4♦=ESM[ru], 4♠=ESM[hj]).
(4♠=ESM[ru], 4NT=ESM[hj]).
(4♠=ESM[ru], 4NT=ESM[hj]).</p> |
|--|---|

1♦ - 1♥
1♠ -

1NT = Naturlig, NF.
2♣ = GF.
2x = Naturlig, NF.
3x = Invitt.

1♦ - 1♥
1♠ - 2♣

2♦ =	4sp og 5+ru	(2♥=TRS+).
2♥ =	Min, 4sp og 5kl	(2♠=LLL).
2♠ =	4333	(2NT=KCB).
2NT =	4234	(3♣=KCB).
3♣ =	4324	(3♦=KCB).
3♦ =	4243	(3♥=KCB).
3♥ =	4342	(3♠=KCB).
3♠ =	4144	(4♣=KCB).

1♦ - 1♥
1♠ - 2♣
2♦ - 2♥

2♠ =	Minimum	(2NT=TRS).
2NT =	13-15hp, 4153, 4162, 5161, 4171	(3♣=Rele, 3♦=SI[ru], 3♥=SI[sp]).
3♣ =	13-15hp, 4351, 4261	(3♦=Rele, 3♥=SI[ru], 3♠=SI[sp]).
3♦ =	13-15hp, 4225	(3♥=KCB, 3♠=SI[ru], 4♣=SI[sp]).
3♥ =	13-15hp, 4063, 4072	(3♠=Rele, 4♣=SI[ru], 4♦=SI[sp]).
3♠ =	13-15hp, 4360, 4270	(4♣=Rele, 4♦=SI[ru]).
3NT =	13-15hp, 4054	(4♣=KCB, 4♦=SI[ru]).

1♦ - 1♥
1♠ - 2♣
2♥ - 2♠

2NT =	4225	(3♣=KCB).
3♣ =	4135	(3♦=KCB).
3♦ =	4315	(3♥=KCB).
3♥ =	4045	(3♠=KCB).

1♦ - 1♥
1NT -

1♦ - 1♥
1NT - 2♣

2♦ =	5kl, 3325, 3235, 2335, 2245	(2♥=Relé).
2♥ =	5ru, 3352, 3253, 2353, 2254	(2♠=Relé).
2♠ =	3334	(2NT=KCB).
2NT =	3343	(3♣=KCB).
3♣ =	2344	(3♦=KCB).
3♦ =	3244	(3♥=KCB).

1♦ - 1♥
2♣ -

2♦ = Relé.
2♥ = Naturlig.
2♠ = Naturlig, GF.
2NT = Invitt.
3♣ = Mild invitt.
3♦ = Mild invitt.
3♥ = Invitt.
3♠ = Naturlig krav.

1♦ - 1♥
2♣ - 2♦

2♥ = 4ru 5kl (3♣=TRS+).
2♠ = 5ru 4kl (3♦=TRS+).
2NT = 5ru 5kl (3♥=LLL).
3♣ = 4ru 6kl (3♠=LLL).
3♦ = 6ru 4kl (4♣=LLL).
3♥ = 5ru 6kl (4♠=LLL).
3♠ = 6ru 5kl (4♦=LLL).
3NT = 6ru 6kl (4♥=LLL).

1♦ - 1♥
2♦ -

2♥ = Naturlig.
2♠ = Relé, GF.
2NT = Invitt.
3♣ = Naturlig krav.
3♦ = Mild invitt.
3♥ = Invitt.
3♠ = Naturlig krav.

1♦ - 1♥
2♦ - 2♠

2NT = 6322 (3♣=LLL).
3♣ = 6331 (3♦=LKL).
3♦ = 7321 (3♥=LKL).
3♥ = 2272 (3♠=KCB).
3♠ = 3370 (4♣=ESM).
3NT = 3073 (4♠=ESM).
4♣ = 0373 (4♦=ESM).

1♦ - 1♥
2♥ -

2♠ = Relé.
2NT = Invitt med 4+hj, balansert eller kortfarge i minor.
3♣ = Naturlig GF.
3♦ = Naturlig GF.
3♥ = Invitt med 4+hj og kortfarge i spar.
3♠ = Splinter.

1♦ - 1♥
2♥ - 2♠

2NT = 4hj + 4 minor (3♣=Relé).
3♣ = 3433 (3♦=KCB).
3♦ = 4423 (3♥=KCB, 4♣=SI[hj]).
3♥ = 4432 (3♠=KCB, 4♣=SI[hj], 4♦=SI[sp]).
3♠ = 2425 (4♣=KCB, 4♦=SI[hj]).
3NT = 2452 (4♣=KCB, 4♦=SI[ru]).

1♦ - 1♥
2♥ - 2NT

3♣ = Ok hvis kortfarge i kløver.
3♦ = Ok hvis kortfarge i ruter.
3♥ = Ikke interessert i utgang.
3NT = 3433, maks NT-hånd.
4♥ = OK uansett invitthånd.

1♦ - 1♥
2♠ - (Maks, begge minor eller 6+ru)

2NT = Relé.
3♣ = Pass med kl.
3♦ = Sign-off.
3♥ = Sign-off.
3♠ = Naturlig krav.

1♦ - 1♥
2♠ - 2NT

3♣ = Minst 10 kort minor (3♦=Relé, 3♥=GF, 4♣, 4♦=GF).
3♦ = 6322 (3♥=KCB, 4♣=SI[ru])
3♥ = 6331 (3♠=LKL, 4♣=SI[ru]).
3♠ = 7222 eller 7321, maks. (4♣=Relé, 4♦=SI[ru]).
3NT = Gående 7-kort ru. (4♣=Cue-bid, 4♦=Nat).
4♣ = 3370
4♦ = 3073
4♥ = 0373

1♦ - 1♥

2NT- (Maks, 4+hj, ikke renons)

3♣ = Rele
 3♦ = Naturlig, GF
 3♥ = Spill

1♦ - 1♥

2NT - 3♣

3♦ =	1444, 1453, 1462, 1471	(3♥=Relé, 3♠=SI[ru], 4♣=SI[hj]).
3♥ =	4441, 3451, 2461	(3♠=Relé, 4♣=SI[ru], 4♦=SI[hj]).
3♠ =	2452	(4♣=KCB, 4♦=SI[ru]).
3NT =	4414	(4♣=KCB, 4♦=SI[hj]).

1♦ - 1♥

3♣ - (Min, 4+hj, kortfarge i kløver)

3♦ = Rele
 3♥ = Spill

1♦ - 1♥

3♣ - 3♦

3♥ = 4441
 3♠ = 3451
 3NT = 2461
 4♣ = 1561
 4♦ = 1471
 4♥ = 4450
 4♠ = 3460
 4NT = 2470

1♦ - 1♥

3♦ - (Min, 4+hj, kortfarge i ruter)

3♥ = Spill
 3♠ = Relé
 4♣ = Cue-bid med hj.
 4♦ = Naturlig sleminvitt.

1♦ - 1♥

3♦ - 3♠

3NT = 3415
 4♣ = 4414

1♦ - 1♥
 3♥ - (Min, 4+hj, kortfarge i spar)

 3♠ = Relé.
 4♣ = Cue-bid med hj.
 4♦ = Naturlig sleminvitt.

 1♦ - 1♥
 3♥ - 3♠

 3NT = 1444 (4♣=KCB).
 4♣ = 1453 (4♦=KCB).
 4♦ = 1462
 4♥ = 1561
 4♠ = 1471
 4NT = 0454
 5♣ = 0463
 5♦ = 0472

1♦ - 1♥
 3♠ - (Maks, 4+hj, renons i spar)

 4♣ = Relé.
 4♦ = Naturlig sleminvitt.

 1♦ - 1♥
 3♠ - 4♣

 4♦ = 0454 (4♠=KCB).
 4♥ = 0463 (4♠=ESM).
 4♠ = 0472 (4NT=ESM).

1♦ - 1♥
 3NT- (Maks, 4+hj, renons i spar)

 4♣ = Relé.
 4♦ = Naturlig sleminvitt.

 1♦ - 1♥
 3NT - 4♣

 4♦ = 4450 (4♠=KCB).
 4♥ = 3460 (4♠=ESM[ru], 4NT=ESM[hj]).
 4♠ = 2470 (4NT=ESM[ru], 5♣=ESM[hj]).

Etter motpartens opplysende dobling:

 1♦ DBL ?

Pass = Svak eller straffepass.
 RDL = 4+hj, F1
 1♥ = 4+sp, F1
 1♠ = 8+hp, balansert.
 1NT = 5+kl, F1.
 2♣ = 5+ru, F1.
 2♦,3♣ = Sperr.
 2♥,2♠ = Singel, 54 i minor, 7-11.
 2NT = Minst 55 i minor, 7-11. ikke renons.
 3♦ = Sperr.
 3♥,3♠ = Renons med minst 55 i minor, 7-11.

 EKSEMPLER

V	N	Ø	S	
1♦	x	1♥	p	
1NT	p	2♣		= Invitt med 5sp.
		2♦		= Spill, 5ru og 4sp.
		2♥		= 5sp og 4+hj, ikke invitt.

Etter motpartens innmelding på 1-trinnet:

 1♦ 1♥ ?

Pass = Svak eller straffepass.
 DBL = 4sp 6+hp eller 5sp maks invitt.
 1♠ = 8+hp uten 4-k major.
 1NT = Naturlig.
 2♣ = 6+ru invitt eller 5+ru GF.
 2♦ = 5+kl GF.
 2♥ = 6+sp invitt eller 5sp GF.
 2♠ = 4sp 5+ru 8-11hp.
 2NT = 5+sp 5+ru 7-10hp.
 3♣ = 4sp 5+kl 8-11hp.
 3♦ = 6+ru 2H 8-11hp.

 1♦ 1♠ ?

Pass = Svak eller straffepass.
 DBL = 4hj 8+hp eller 5hj maks invitt.
 1NT = Naturlig.
 2♣ = 6+ru invitt eller 5+ru GF.
 2♦ = 6+hj invitt eller 5hj GF.
 2♥ = 5+kl GF.
 2♠ = 9+hp uten 4-k major.
 2NT = 5+hj 5+ru 7-10hp.
 3♣ = 4hj 5+kl 8-11hp.
 3♦ = 4hj 5+ru 8-11hp.
 3♥ = 6+hj 2H 8-11hp.

 EKSEMPLER

V N Ø S
 1♦ 1♥ x p

1♠ = 3sp, normalt 11-13NT.
 1NT = 2sp, normalt 11-13NT
 2♣ = Minst 9 kort i minor.
 2♦ = 6+ru.
 2♥ = Ofte 3sp og 6ru og 14-15hp.
 2♠ = 4sp, minimum.
 2NT/3♦ = 6+ru og 14-15+hp, maks 2sp.
 3♣ = 5+ru og 5+kl
 3♥ = Minisplinter.
 3♠ = Invitt.

V N Ø S
 1♦ 1♥ x p

1NT p 2♣ = Invitt med 5sp.
 2♦ = 5ru og 4sp (maks 7hp, 2♠ direkte med 8-11hp).
 2♥ = GF med 4sp (2♥ første gang viser 5+sp og GF).
 3♣ = Invitt med 5sp og 5kl (3♣ direkte med 4sp og 5kl).

V N Ø S
 1♦ 1♥ 1♠ p

1NT p 2♣ = 5+kl, 8-11hp.
 2♦ = 5+ru, 8-11hp.

V N Ø S
 1♦ 1♥ 1♠ p

2♦ p 2♥ = Minst invitt uten godt hold i hjerter.
 2NT = Invitt med hold i hjerter.

V N Ø S
 1♦ 1♥ 2♥ p

2♠ = 11-13hp, normalt maks 2 spar, men kan ha 3 med helt min.
 2NT = 13hp med hj-hold, maks 2 spar.
 3♣ = To-seter, tillegg.
 3♦ = Enseter, tillegg.
 3♥ = 13 gode uten hj-hold, dobbel spar, normalt en honnør.
 3♠ = 3-4 spar litt tillegg, ikke krav.
 3NT = Spill, god ruterfarge, maks 2 spar.
 4♣/4♥ = Splinter, god ruterfarge og 3+sp.
 4♦ = Gående ruter med 3+spar.
 4♠ = Normalt 13hp og 3-4 kort spar.

3♠ i neste runde fra 2♥ melder viser invitthånd og kan passes. Andre meldinger er utgangskrav.

Etter innmelding 1NT:

Etter motpartens innmelding 1NT over 1♦ brukes samme apparat som etter motpartens åpning 1NT.

1♦ 1NT ?

DBL = Straff.
2♣ = Begge major.
2♦ = Enseter i major.
2♥/2♠ = 4-kort + 5-kort minor → 2NT = Meld minorfargen.
2NT = Minst 55 i minor.
3x = Sperr.

V N Ø S

1♦ 1NT 2♠ x

p = Spill.
xx = Meld minorfargen.
2NT = 5ru og maks 2kl.
3♣ = 5kl og maks 2ru.

Etter innmelding 2♣..2♠:

1♦ 2♣ ?

DBL = Opplysende 8+hp med minst en major.
2♦ = 6+hj invitt eller 5hj GF.
2♥ = 6+sp invitt eller 5sp GF.
2♠ = 8+hp uten 4-k major.
2NT = 5+hj 5+sp 7-10hp.
3♣ = 5+ru GF.
3♦ = 6+ru 2H 8-11hp.
3♥ = 6+hj 2H 8-11hp.
3♠ = 6+sp 2H 8-11hp.

V N Ø S

1♦ 2♣ x 3♣

x = Begge major

1♦ 2♦ ? (Naturlig)

DBL = Opplysende, 8+hp
2♥ = Naturlig, NF.
2♠ = Naturlig, NF.
2NT = 5+hj 5+sp 7-10 hp.
3♣ = 5+kl GF.
3♦ = 5+hj GF.
3♥ = 5+sp GF.
3♠ = 6+sp 2H 8-11hp.

 1♦ 2♦ ? (Begge major)

DBL = a) Invitt med begge minor.
 = b) Balansert.
 = c) Straff.
 2♥ = 5+kl GF.
 2♠ = 5+ru GF.
 2NT = Svak med begge minor (eller 16-19).
 3♣ = 5+kl NF.
 3♦ = 5+ru NF.

 1♦ 2♥ ?

DBL = 8+hp, som regel 4 kort spar.
 2♠ = Naturlig, NF.
 2NT = Naturlig, NF.
 3♣ = 5+ru, GF.
 3♦ = 5+kl, GF.
 3♥ = 5+sp, GF.
 3♠ = Balansert GF uten 4-k major og uten hj-hold.
 3NT = Spill.

 1♦ 2♠ ?

DBL = 8+hp, som regel 4 kort hjerter.
 2NT = Naturlig, NF.
 3♣ = 5+ru, GF.
 3♦ = 5+hj, GF.
 3♥ = 5+kl, GF.
 3♠ = Balansert GF uten 4-k major og uten sp-hold.
 3NT = Spill.

 Hovedregler:

- o Åpners aksept av overføring benekter støtte eller viser minimum med støtte (kan passes).
- o For å kreve må åpner overmelde og deretter støtte makkers farge (kan overmelde med dobbel i makkers farge).
- o Etter overføring på 1-trinnet
 - ✓ Åpners støtte med hopp til 2-trinnet viser 4-kort og minimum, kan passes.
 - ✓ Åpners støtte med hopp til 3-trinnet viser 4-kort og invitt, kan passes.
- o Etter overføring på 2-trinnet
 - ✓ Åpners støtte med hopp til 3-trinnet viser 3-kort og litt tillegg, kan passes.
- o Svarhåndens overmelding av innmeldingsfargen i 2. melderunde (etter å ha meldt overføring på 1-trinnet først) er GF, andre meldinger (også revers) er beskrivende og ikke krav.
- o Etter overføring som ikke er GF er kun gjenmelding av fargen ikke GF.
- o Etter overføring til minor benekter NT neste melderunde major.
- o Det anbefales å melde forsiktig så lenge makkers overføring ikke er GF.

Etter innmelding 2NT eller høyere

Dbl = Negativ t.o.m. 4♥.
 Farge = GF.
 Overmeld. = To-seter med major.
 4NT = Minor.

Etter innmelding bak svarhånden

Innmelding bak svarhåndens 1♥/1♠

Pass = Maks 2-kort støtte.
 Db1 = 3-kort støtte (også etter innhopp under 3♥/3♠).
 1NT = 13 gode med hold.
 Overmeld. = Kortfarge med 4-kort støtte.
 2NT/3♦ = 6+ru maks.
 3♣ = 6ru 4kl eller 5+ru 5kl og maks.

Svarhåndens 2. melding etter innmelding bak 1♥

Etter pass/db1/1NT fra åpner: Db1 eller overmelding er utgangskrav.
 Ny farge er svak.
 Hopp i ny farge på 3-trinnet er invitt.
 2NT er invitt.

Åpner melder 2♥: 2NT/3♥ er samme som uten innmelding.
 Ny farge er naturlig utgangskrav.
 Overmelding er sp.mål om hold.

Åpner viser 4hj og tillegg: 3♥ er sign-off.
 Ny farge er naturlig krav.
 Overmelding er sleminvitt med hjerter.
 2NT (over 2♠) er kunstig krav.

Åpner viser maks (2NT,3♣/3♦): 3♦ er sign-off.
 4♦ evt. 4♣ er krav.
 Ny farge er naturlig krav.
 3♥ er naturlig krav.
 Overmeld. er sp.mål om hold → 4♣/4♦=NF.

Regel: Etter svar som benekter hold er lavest i minorfargen ikke krav.

V N Ø S

1♦ p 1♥ 1♠
 p 2♠ ?

3♣/3♦/3♥ = Naturlig, ikke krav.
 2NT = Naturlig invitt.
 DBL = Opplysende.

V N Ø S

1♦ p 1♥ 1♠
 2♥ 2♠ ?

DBL = Singel sp, 4hj+, invitt+.
 2NT = Utgangskrav med hj.
 3♣/3♦ = Naturlig utgangskrav.
 3♥ = Fight.

V N Ø S

1♦ p 1♥ 2♣
 p 3♣ x

= Opplysende.
 3♦ = Naturlig, ikke krav
 4♣ = Cue-bid med hj.

V N Ø S

1♦ p 1♥ 2♣
 2♥ 3♣ x

= Singel kl.

ÅPNING 1♥/1♠

11-15hp, 5-kort.

Svar på åpning 1♥

- 1♥ - 1♠ = 4+sp, normalt maks 12 hp (Etter 1NT er 2♣ Check Back).
 1NT = GF.
 2♣ = Invitthånd.
 2♦ = 6-11hp, 5+ruter.
 2♥ = 3-8hp, 3+hj.
 2♠ = 9-11hp med ukjent singel.
 2NT = 5-8 singel eller 12+hp renons, kortfarge i ru/sp.
 3♣ = 7-11, 4hj uten singel.
 3♦ = 5-8 singel eller 12+hp renons, kortfarge i kl.
 3♥ = 4-6, 4+hj.
 3♠ = Invitt med god 6+kort, enseter.
 3NT, 4♣, 4♦ = Renons i fargen over (4♦ = 0 sp). max 11.
 4♥ = Spill. Kan være 12-14 balanserte med 3-kort støtte.

Svar på åpning 1♠

- 1♠ - 1NT = GF.
 2♣ = Invitthånd.
 2♦ = 6-11hp, 5+ruter.
 2♥ = 6-11hp, 5+hjerter.
 2♠ = 3-8hp, 3+sp.
 2NT = 9-11hp med ukjent singel.
 3♣ = 5-8 singel eller 12+hp renons, kortfarge i ru/hj.
 3♦ = 7-11, 4sp uten singel.
 3♥ = 5-8 singel eller 12+hp renons, kortfarge i kl.
 3♠ = 4-6, 4+sp.
 3NT, 4♣, 4♦ = Renons i fargen over, max 11.
 4♠ = Spill. Kan være 12-14 balanserte med 3-kort støtte.

1♥ - 1NT

 1♥ - 1NT

2♣ = Min, 5+hj sidef. minor eller enseter	(2♦=Relé).
2♦ = Min/maks, 5+hj 4+sp	(2♥=TRS+).
2♥ = Maks, 5+hj 4+kl	(2♠=TRS).
2♠ = Maks, 5+hj 4+ru	(2NT=TRS).
2NT = Maks, 5hj 5332 hånd	(3♣=LKL).
3♣ = Maks, 6hj 6322 hånd	(3♦=LLL).
3♦ = Maks, 6hj 6331 hånd	(3♥=LKL, 3♠=Nat, 4♣=SI[hj])
3♥ = Maks, 7hj 7321 hånd	(3♠=LKL, 4♣=SI[hj]).
3♠ = Maks, 7hj 7222	(4♣=KCB, 4♦=SI[hj]).
3NT = Maks, 7hj 3730 hånd	(4♣=ESM, 4♦=SI[hj]).
4♣ = Maks, 7hj 3703 hånd	(4♦=ESM).
4♦ = Maks, 7hj 0733 hånd	(4♠=ESM).

 1♥ - 1NT

2♦ - 2♥

2♠ = Min (11-13)	(2NT=TRS).
2NT = Maks, 4513, 4612, 5611, 4711	(3♣=Rele).
3♣ = Maks, 4531, 4621	(3♦=Rele).
3♦ = Maks, 4522	(3♥=KCB).
3♥ = Maks, 4603, 5602, 4702	(3♠=Rele).
3♠ = Maks, 4630, 5620, 4720	(4♣=Rele).
3NT = Maks, 4504	(4♣=KCB).
4♣ = Maks, 4540	(4♦=KCB).

 1♥ - 1NT

2♥ - 2♠

2NT = 3514, 2515, 2614, 1615, 1714	(3♣=Rele).
3♣ = 1534, 1525, 1624	(3♦=Rele).
3♦ = 2524	(3♥=KCB).
3♥ = 3505, 3604, 2605, 2704	(3♠=Rele).
3♠ = 0535, 0634, 0625, 0724	(4♣=Rele).
3NT = 0544	(4♣=KCK).

1♠ - 1NT

 1♠ - 1NT

2♣ = Min, 5+sp sidef. minor eller enseter	(2♦=Relé).
2♦ = Min/maks, 5+sp 4+hj	(2♥=TRS+).
2♥ = Maks, 5+sp 4+kl	(2♠=TRS).
2♠ = Maks, 5+sp 4+ru	(2NT=TRS).
2NT = Maks, 5sp 5332 hånd	(3♣=LKL).
3♣ = Maks, 6sp 6322 hånd	(3♦=LLL).
3♦ = Maks, 6sp 6331 hånd	(3♥=LKL).
3♥ = Maks, 7sp 7321 hånd	(3♠=LKL, 4♣=SI[sp]).
3♠ = Maks, 7sp 7222	(4♣=KCB, 4♦=SI[sp]).
3NT = Maks, 7sp 7330	(4♣=LKL, 4♦=SI[sp]).
4♣ = Maks, 7sp 7303	(4♦=ESM).
4♦ = Maks, 7sp 7033	(4♥=ESM).

1♥ - 2♣

1♥ - 2♣

2♦ = Avventende melding, F1.
 2♥ = Minimum, ofte 5332 fordeling, NF.
 2♠ = 4-kort spar og maksimum, GF.
 2NT = 14-15hp og oftest 5332 eller 6322 fordeling, F1.
 3♣ = 4-kort kløver og maksimum, GF.
 3♦ = 4-kort ruter og maksimum, GF.
 3♥ = Semigående 7-kortsfarge og tillegg, GF.
 3♠ = 6hj og 5sp.
 3NT = Gående minst 6-kort og maksimum.
 4♥ = Brukbar 7-kort, uten interesse for slem.

På 2NT kan 3♥ fra svarhånden passes.

1♥ - 2♣
2♦ -

2♥ = 3-kort, 9-10hp.
 2♠ = Invitt med 4sp og 5+minor.
 2NT = Invitt.
 3♣ = Invitt med kløver.
 3♦ = Invitt med ruter.
 3♥ = 3hj 11-12hp.

1♥ - 2♣
2♦ - 2♠

2NT = Spill.
 3♣ = Ber om preferanse.
 3♦ = Invitt dersom 2♣ melder har kløver.
 3♥ = Spill.
 3♠ = Invitt.
 4♣ = Krav, meld 4♦ med ruter og cue-bid med kløver.

1♥ - 2♣
2♥ -

2♠ = Invitt med 4sp og 5+minor.
 2NT = Invitt.
 3♣ = Invitt med kløver.
 3♦ = Invitt med ruter.
 3♥ = 3hj 11-12hp.

1♠ - 2♣
2♥ = 4hj+, 11-15

1♥ - pass - 2♣ - Dbl
 Pass = 6hj, minimum
 2♥ = 5hj, minimum

1♥ - 2♥ / 1♠ - 2♠

3+hj, 3-8hp.

1♥ - 2♥ / 1♠ - 2♠

Ny farge = Singel.

2NT = Minst invitt, ber svarer melde god farge.

1♥ - 2♠ og 1♠ - 2NT

9-11hp, ukjent singel og 4+ kort støtte.

1♥ - 2♠

2NT = Rele (Svar = trinnskala).

3♣/3♦ = Kortfargeinvitt.

1♠ - 3♣

3♦ = Rele (Svar = trinnskala).

3♥ = Kortfargeinvitt.

1♥ - 2♠ 1♠ - 2NT2NT - 3♣ -

1 trinn = 9-11, singel kl.

2 trinn = 9-11, singel ru.

3 trinn = 9-11, singel major.

1♥ - 2NT og 1♠ - 3♣

5-8 singel eller 12+ renons, ikke kortfarge i kl.

1♥ - 2NT

3♣ = Rele → 3♦ = Singel ru.

3♥ = Singel sp.

3♠ = Renons i ru.

3NT = Renons i sp.

3♦ = Kortfargeinvitt.

3♥ = Sign-off.

1♠ - 3♣

3♦ - 3♥ = Singel ru.

3♠ = Singel hj.

3NT = Renons i ru.

4♣ = Renons i hj.

1♥ - 3♣ og 1♠ - 3♦

7-11, 4-k støtte+, ikke singel.

1♥ - 3♣

3♦ - 3♥ = min

1♥ - 3♦ og 1♠ - 3♥

5-8 med singel kl eller 12+ med renons i kl.

1♠ - 3♥

3♠ - 3NT = Renons i kl.

1♥ - 1♠

4+spar, normalt maks 12 hp.

1♥ - 1♠

1NT = 11-13hp, kan åpne med 1NT med 14-16hp.

2♣ = Naturlig.

2♦ = Naturlig.

2♥ = 6hj.

2♠ = 3-4sp, minimum.

2NT = Invitt, god hjerterfarge (6-kort).

3♣ = Makshånd 5hj (4)5kl.

3♦ = Makshånd 5hj (4)5ru.

3♥ = Invitt uten NT-interesse.

3♠ = 4sp, invitt.

1♥ - 1♠1NT -

2♣ = Check-Back, 5sp.

2♦ = Som regel 4sp og 5ru.

3♣ = Invitt, 5sp og 5kl.

3♦ = Invitt, 5sp og 5ru.

1♥ - 1♠1NT - 2♣

2♦ = Minimum, 2sp og dårlig hj.

2♥ = Minimum, god hjerter.

2♠ = Minimum, 3sp.

Andre = Maks.

Etter motpartens innmelding:

 Dobbling:

2NT = Minst invitt med støtte (ikke singel).
 3M = Sperr.
 Hopp = Minisplinter.

 Innmelding t.o.m. 2♠:

Farge = F1.
 3M = Invitt.
 2NT = Invitt-Stenberg hvis hoppstøtte ikke mulig.
 Hopp < 3M = Minisplinter.
 Hopp > 3M = Renons.
 Overmelding = Nøyaktig invitt med singelton.

 Innmelding f.o.m. 3♣:

Overmelding = Generell sleminvitt med støtte.
 Hopp = Splinter.

 Etter innmelding 1NT

1♥ 1NT 2♣ = 5 kort ♠ + 2 kort ♥.
 1♠ 1NT 2♣ = 5 kort ♥ + 2 kort ♠.

 2NT Stenberg

V	N	Ø	S	
1M	2x	2NT	p	
3♣				= a) 4+kl og litt tillegg. b) 6-kort+ major og tillegg. c) 14-15 NT.
3♦/3♥/3♠				= 4 kort+ og litt tillegg.
3M				= Minimum.
3NT				= Veldig typisk grandhånd 11-13 hp.
4♣/4♦				= Renons.
4♥/4♠				= Renons, god hånd.
4M				= Renons i motsatt major, minimum.

Farge (også høyning) fra svarhånden viser singelton.
 3 i åpningsfargen ber om singelton.
 3NT ber om Cue-bid.

V	N	Ø	S	
1♥	2♦	2NT	p	
3♣	p	4M		= 12-14 og 4-kort støtte.

V	N	Ø	S	
1♠	2♥	2NT	p	
3♣	p	3♦	p	
3♥/4♦				= 4-kort kl og singel i meldte farge.
3♠				= 6-kort+ → 3NT spør om singel, 4♣/4♦ = Laveste Cue-bid.
3NT				= 14-15 NT.
4♣				= 5224.

V	N	Ø	S	
1♠	2♦	2NT	3♦/4♦	
X				= Singelton.
4♦/5♦				= Renons.

 Etter motpartens Michaels Cue-bid (1♥-2♥, 1♠-2♠)

- o Dobbling er hektingsinvitt, med kravpass til 3 i åpningsfargen. 3 i åpningsfargen fra dobleren i neste omgang er invitt.
- o 2NT er Invitt-Stenberg.
- o Motpartens major er minisplinter.
- o 3 i minor er krav.
- o 3 i åpningsfargen er ren fight.
- o Hvis Michaels viser to bestemte farger: Overmelding av fargene = Minisplinter.

 Etter 2NT (begge minor)

- o Dobbling er hektingsinvitt, med kravpass til 3 i åpningsfargen. 3 i åpningsfargen fra dobleren i neste omgang er invitt
- o 3♣ viser hjerter, 5-kort i egen farge og krav eller støtte og minst invitt.
- o 3♦ viser spar, 5-kort i egen farge og krav eller støtte og minst invitt.
- o 3 i majorfargen er fight.
- o 3 i ny major fight/invitt.

 Dobbling etter 1♥/1♠ - 2♣

V	N	Ø	S	
1M	p	2♣	x	
p				= Avventende, som 2♦ uten innmelding.
xx				= 4♣, forslag.
2♦				= Naturlig.
2M				= Sign-off.

Etter pass i åpning:

I tredje og fjerde hånd kan åpningen i noen tilfeller være på 4-kort.

 pass - lsp

- 1NT = Naturlig.
- 2♣ = Toronto, viser eksakt 3-kort støtte.
- 2♦ = Toronto, viser 4-kort støtte uten singelton.
- 2♥ = Naturlig NF.
- 2NT = 55 i minor og nesten åpning, gode farger.
- 3x = Minisplinter med 4-kort støtte.

ÅPNING 1NT

14-16 hp, kan ha 5-kort major. Kan også åpne med 1♥/1♠ med 14-15 balanserte og 5-kort.

1NT -	2♣	=	Stayman.
	2♦/2♥	=	Overføring.
	2♠	=	Minorstayman GF, lover minst 4-4 i minor.
	2NT	=	Invitt.
	3x	=	Singelton, minst GF.
	4♣/4♦	=	Overføring, også etter innmelding t.o.m. 3♣.
	4NT	=	Kvantitativt.

1NT - 2♣

 1NT - 2♣
 2♦ -

2♥	=	Svak med begge major (kan være 3415 -> 3♣ over 2♠)
2♠	=	4-kort spar og lengre minor, maks invitt.
2NT	=	Invitt.
3♣/3♦	=	Naturlig GF, må tåle 4♣/4♦ fra åpner.
3♥/3♠	=	GF, svak dobbelton og god 4-k i motsatt major.

 1NT - 2♣
 2♥ -

2♠	=	4-kort spar og lengre minor, maks invitt.
2NT/3♥	=	Invitt.
3♣/3♦	=	Naturlig GF/sleminvitt.
3♠	=	Cue-bid.
3NT	=	Viser 4-kort spar.

 1NT - 2♣
 2♦/2♥ - 2♠

Pass	=	Minimum med 3- eller 4-kort spar
2NT	=	Dobbelton spar og minimum → Korrigeres til 3m med svak hånd.
3♣	=	Makshånd med 2 eller 3 spar → Pass/3♦ med svak hånd.
3♠	=	Makshånd med 4 kort spar.

 1NT - 2♣
 2♠ -

2NT/3♠	=	Invitt.
3♣/3♦	=	Naturlig GF/sleminvitt.
3♥	=	Cue-bid.

Overføring:

- o Støtte med hopp viser minimum og 4-kort støtte.
- o Ny farge viser 4-kort støtte og dobbelton i meldt farge.
- o 2NT viser stålmaks med 3-kort støtte.

Ny farge etter overføring er GF, unntatt:

1NT - 2♦
 2♥ - 2♠ = F1, kan passe åpners 2NT/3♥/3♠.

Etter pass i åpning er ny farge passbar invitt.

Minorstayman:

Lover minst 4-4 i minor.

1NT - 2♠
 2NT = Ingen 4-k minor.
 3♣/3♦ = 4-kort.

 1NT - 2♠
 2NT -

 3♣/3♦ = Sleminvitt med 5-kort og 4-kort i andre.
 3♥/3♠ = Splinter med 5-5 i minor, sleminvitt.
 3NT = Begge minor, liten sleminteresse.
 4♣/4♦ = Key-Card med meldt farge som trumf.

 1NT - 2♠
 3♣ -

 3♦ = Minst 2 topphonnører, sleminteresse i kløver.
 3♥/3♠ = Cue-bid, maks 1 topphonnør i ruter.
 3NT = Mild sleminvitt.
 4♣ = Key-Card.

 1NT - 2♠
 3♦ -

 3♥/3♠ = Cue-bid.
 3NT = Mild sleminvitt.
 4♣ = Minst 2 topphonnører, sleminteresse i ruter.
 4♦ = Key-Card.

Singeltonsvar:

 1NT - 3♥

3♠ = 4-kort spar -> Svarhånden melder 3NT med 3-kort spar.
 4♥ = Maksimum uten hjerter-honnør.
 4NT = Velg minor, ikke sleminteresse.

Motparten melder over 1NT

- o Negativ dobling t.o.m. 3♠.
- o Dobbling av kunstige meldinger er styrkevisende. Kravpass t.o.m. 2♠. 2NT i neste runde er invitt.
- o 2NT er alltid invitt.

Etter naturlig innmelding på 2-trinnet

- o Farge på 2-trinnet er naturlig NF.
- o Farge på 3-trinnet viser minst invitt i fargen over (åpner melder 3 i fargen, 3NT/4M).
- o Overføring til motpartens farge viser kløver og minst invitt (Uten hold i innmeldingsfargen melder åpneren 4♣).
- o 3♠ er spørsmål om hold i innmeldingsfargen.

Etter dobling

- o Pass/Rdbl er spill (unntak, se eks. 1 nedenfor).
- o 2♣ = ♣ eller 2-seter → Hvis 2♣ blir doblet: Rdbl = ♦♠, 2♦=♦♥, 2♥=♥♠.
- o 2♦/2♥/2♠ er 5-kort+.
- o 2NT er begge minor.
- o 3X er ubalansert invitt.

Diverse

V	N	Ø	S	
1NT	2♣	x		= Styrkevisende / hektingsinvitt, kravpass t.o.m. 2♠.
1NT	2♣	2♥/2♠		= Fight.
1NT	2♣	3♥/3♠		= Splinter, begge minor.
1NT	2♣	3♣/3♦		= Naturlig, mild invitt til 3NT.
1NT	2♦	2♥/2♠		= Naturlig fight.

(2♣ = Begge major)

(2♦ = En major)

V	N	Ø	S	
1NT	p	p	x	
p	p	xx		= Begge minor.

V	N	Ø	S	
1NT	3♥	p	p	
x				= Opplysende (t.o.m. 3♥).

V	N	Ø	S	
1NT	p	p	2♠	
p	p	x		= Opplysende (t.o.m. 3♥).

V	N	Ø	S	
1NT	p	2♣	2x	
p	p	x		= Straff.
		2♠		= Som etter svar 2♦ på 2♣.

V	N	Ø	S	
1NT	p	2♣	x	
p				= Benekter 5ru, 4hj eller 4sp
xx				= Spill

1NT	p	2♣	x	
p	p	2♠		= Samme som etter svar 2♦ på 2♣.

1NT	p	2♦	x	
2♥				= Minst 3-kort hjerter.

ÅPNING 2♣

11-15 hp, 5kløver og sidefarge major eller 6+kløver.

2♣ - 2♦ = Relé, F1.
 2♥ = 6-11hp, 5+hj, NF.
 2♠ = 6-11hp, 5+sp, NF.
 2NT = Naturlig invitt.
 3♣ = Vanlig støtte.
 3♦ = Invitt med god 6+kort.
 3♥ = Invitt med god 6+kort.
 3♠ = Invitt med god 6+kort.
 4♣ = Sperr.

2♣ - 2♦

 2♣ - 2♦

2♥ = 5+kløver 4hjerter	(2♠=TRS+).
2♠ = 5+kløver 4spar	(2NT=TRS+).
2NT = 6kløver og maks.	(3♣=NF, 3♦=Relé).
3♣ = 6+kløver og min.	(3♦=Relé, 4♣=GF).
3♦ = 4ruter og 6+kløver, maks.	(3♥=LLL).
3♥ = 7321 hånd, maks.	(3♠=LKL).
3♠ = 2227 fordeling, maks.	(4♣=KCB).
3NT = 7330 hånd, maks.	(4♣=LKL).
4♣ = 6+kløver og 5hjerter, maks.	(4♦=LLL, 4NT=BW).
4♦ = 6+kløver og 5spar, maks.	(4♥=LLL, 4NT=BW).
4♥ = 6+kløver og 5hjerter, min.	(4♠=LLL, 4NT=BW).
4♠ = 6+kløver og 5spar, min.	(4NT=BW).

Med 6-kort kløver og 4-kort ruter og minimum må man enten åpne med 1♦ eller neglisjere ruterfargen ved å vise hånden som en 6331 hånd eller 7330 hånd.

Vi ser at en etter svaret 4♠ ikke kan spørre etter fordeling i de gjenværende farger. Da blir 4NT 4 ess BW.

 2♣ - 2♦
 2♥ - 2♠

2NT = Minimum	(3♣=Relé).
3♣ = Maks, 6+kl 4hj	(3♦=TRS).
3♦ = Maks, 2425	(3♥=KCB).
3♥ = Maks, 1435	(3♠=KCB).
3♠ = Maks, 3415	(4♣=KCB).
3NT = Maks, 0445 (kan ikke ha 6-5)	(4♣=KCB).
4♣ = Maks, 4405	(4♦=KCB).

 2♣ - 2♦
 2NT - 3♦

3♥ = 6322 hånd	(3♠=KCB).
3♠ = 3316	(4♣=KCB).
3NT = 3136	(4♣=KCB).
4♣ = 1336	(4♦=KCB).

 2♣ - 2♦

3♣ - 3♦

3♥ = 6322 hånd

3♠ = 6331 hånd

3NT = 7321 hånd

4♣ = 2227

4♦ = 0337

4♥ = 3037

4♠ = 3307

(3♠=KCB).

(4♣=LKL).

(4♣=LKL).

(4♦=KCB).

(4♥=ESM).

(4♠=ESM).

(4NT=ESM).

Innmelding over 2♣

 Motparten dobler

RD = 10+hp

Farge = Ikke krav.

Hopp = Sperr.

2NT = Minst invitt med kløverstøtte.

 Motparten melder inn farge

Dobler = Negative t.o.m. 3♠.

2NT = Naturlig invitt.

Farge = Naturlig og krav.

Hopp = Utgangskrav med god farge.

Overmeld. = Spørsmål etter hold, GF med støtte.

 Eksempler

V	N	Ø	S
2♣	2♥	3♥	p

3♠ = Cue-bid i spar, men ikke hj-hold.

3NT = Hj-hold.

4♣ = Ikke hj-hold og ikke Cue-bid i spar.

V	N	Ø	S
2♣	2♥	3♥	p

3♠ p 4♣ = Ikke krav

4♦ = Cue-bid.

V	N	Ø	S
2♣	2♥	3♥	p

3NT p 4♣ = Krav

4♦ = Cue-bid med kløver.

ÅPNING 2♦

Utenfor sonen : Minst 44 i major, 3-10hp.

Åpningen viser normalt 3-10hp og minst 4-4 og maks 5-5 i major. Med 5-5 i major har en som regel mindre enn 5hp.

2♦ -

2NT = Krav og viser minst en invitthånd.
3♣/3♦ = Naturlig, NF.
3♥/3♠ = Svak invitt.

2♦ - 2NT

3♣ : 4-4 (3♦=LLL, 3♥/3♠=Invitt).
3♦ : 4-5 (3♥=LLL).
3♥ : 5-4 (3♠=LLL).
3♠ : 5-5 (4♣=LLL).

I sonen : Svake 2 ruter, 5-10hp.

Minimum fargekvalitet er H109xxx.

2♦ -

2♥/2♠ = Naturlig, NF.
2NT = Krav og viser minst en invitthånd.
3x = GF.

2♦ - 2NT

3♣ = Minimum, god farge (Minst EJ10xxx)
3♦ = Minimum, dårlig farge (Maks EJxxxx)
3M = 4 små, god ruter.

ÅPNING 2♥

Utenfor sonen : 4hj og 5+minor, 3-8hp.

2♥ -

2♠ = Naturlig, NF.
2NT = F1.
3♣/3♦ = Naturlig, GF.
3♥ = Invitt.

2♦ - 2NT

3♣ : 4hj 5+kl (3♦=LLL, 3♥/4♣=Nat. SI).
3♦ : 4hj 5+ru (3♠=LLL, 3♥/4♦=Nat. SI).

I sonen : Svake 2 hjerter, 5-10hp.

Minimum fargekvalitet er H109xxx.

2♥ -

2♠ = Naturlig, NF.
2NT = F1.
3x = GF.
3♥ = Sperr.

2♥ - 2NT

Ny farge = Singleton → 3♥ er ikke krav.
3♥ = Minimum.
3NT = Maks uten singleton.

ÅPNING 2NT

5-10 hp, to-seter uten kløverfarge. Viser eksakt 5 kort i major. Kan ha 6-kort ruter. Bør ha honnørene i fargene.

2NT - 3♣ = Relé, GF.
 3♦ = Spill, korrigeres uten 5-kort i fargen.
 3♥/3♠ = Spill, korrigeres uten 5-kort i fargen.
 4♣ = Meld laveste major.
 4♦ = Sperr, korrigeres uten 5-kort i fargen.
 4♥/4♠ = Spill, egen farge.

 2NT - 3♣

3♦ = 5hj 5+ru (3♥=LLL, 4♣=SI[hj], 4♦=SI).
 3♥ = 5sp 5+ru (3♠=LLL, 4♣=SI[sp], 4♦=SI).
 3♠ = 5sp 5hj (4♣=LLL, 4♦=Sleminvitt i en major).

 Eksempler

V	N	Ø	S	
2NT	x	xx		= Spill.
		3♦		= Korrigeres uten 5ru.

V	N	Ø	S	
2NT	3♣	x		= Straff.
2NT	3♦	x		= Straff hvis åpner har 5ru, ellers meld 3♥.
2NT	3♥	x		= Straff hvis åpner har 5hj, ellers meld 3♠.
2NT	3♠	x		= Straff hvis åpner har 5sp, ellers meld 3NT(maks)/4♦.

V	N	Ø	S	
2NT	3♣	3♥		= Invitt, passes eller løftes eller korrigeres uten 5hj.
		3♠		= Invitt, passes eller løftes eller korrigeres uten 5sp.
		4♣		= Meld laveste major.

ÅPNING 2♠

Svake to, 5-10hp og 6-kort.

2♠ -

2NT = Fl.
3♠ = Sperr.
3x = GF.

2♠ - 2NT

Ny farge = Singelton → 3♠ er ikke krav.
3♠ = Minimum.
3NT = Maks uten singelton.

V	N	Ø	S	
2♠	p	2NT	3♦	
x				= Singelton.

ÅPNING 3♣/3♦/3♥/3♠

I ugunstig sone: vanlig sperr.

Ny farge på 3-trinnet er invitt.
4♥/4♠ = Spill uansett åpning.
4 i motsatt minor over 3♣/3♦ er Key-Card.
4 i minor over 3♥/3♠ er Cue-bid.

I andre soneforhold:

3♣ = Sperr i minor.
3♦ = God sperr i major (2 topphonnører).
3♥ = Dårlig sperr i major.
3♠ = Gående minor.

3♣ -

3♦ = Pass/korriger.
3♥ = Spør etter farge; 3♠=kl, 3NT=ru.
3♠ = Nat, NF.
4♣/4♦ = Pass/korriger.
5♣ = Pass/korriger.

3♣ - x - ?

Pass = Pass/korriger.
RDBL = Minst invitt.
3D = Nat, NF.
3M = Nat, NF.
4C = Pass/korriger.

 3♦ -

3M = Pass/korriger.
 4♣ = Spør etter farge: 4♦=hj, 4♥=sp.
 4♥/4♠ = Spill, uansett åpningsfarge.

 3♦ - x - ?

Pass = Meld majorfargen.
 RDBL = Minst invitt.
 3M = Pass/korriger.
 4♣ = Spør etter farge: 4♦=hj, 4♥=sp.
 4♥/4♠ = Spill, uansett åpningsfarge.

 3♥ -

3♠ = Pass/korriger.
 4♣ = Spør etter farge: 4♦=hj, 4♥=sp.
 4♥/4♠ = Spill, uansett åpningsfarge.

 3♥ - x - ?

Pass = Meld majorfargen.
 RDBL = Minst invitt.
 3♠ = Pass/korriger.
 4♣ = Spør etter farge: 4♦=hj, 4♥=sp.
 4♥/4♠ = Spill, uansett åpningsfarge.

 3♠ - pass/x - ?

3NT = Spill.
 4♣ = Pass/korriger.
 4♦ = Spør etter singel: 4♥/4♠=singel, 4NT=7222, 5♣=Singel m.
 4NT = Spør etter J eller lengde: 5♣=7, 5♦=7+J, 5♥=8, 5♠=9
 5♣ = Pass/korriger.

ÅPNING 3NT

I ugunstig sone: Gående minor.

Maks en konge i sidestyrke.

I andre soneforhold: Semigående farge, EKJ EDJ

Maks en konge i sidestyrke.

I 4. hånd er åpningen i alle soneforhold basert på en lang (ikke nødvendigvis gående) minor, men åpningen kan innebære en sterkere hånd. En får ikke åpne i 3NT med 9 sikre stikk.

3NT - ?

4♣ = Pass/korriger.
4♦ = Spør etter singel: 4♥/4♠=singel, 4NT=7222, 5♣=Singel m.
4NT = Spør etter J eller lengde: 5♣=7, 5♦=7+J, 5♥=8, 5♠=9
5♣ = Pass/korriger.

Dersom motparten dobler en 3NT åpning i 1., 2. eller 3. hånd er det makker som har ansvaret for å ta ut meldingen eller ikke. I 4. hånd er det primært åpneren som har ansvaret. En redobling viser større interesse for å spille 3NT.

ÅPNING 4♣/4♦

Viser gående 7+kort i major og ca. 8 stikk, kan ha side-ess.

4♣/4♦ - ?

4♦/4♥ = Spørsmål
4NT = Spill
5♣/5♦ = Cue-bid (mangler kontroll i en farge).

4♣ - 4♦

4♥ = 7-kort, ikke side-ess (4NT= stopp).
4♠ = 7-kort + spar ess
5♣ = 7-kort + kløver ess
5♦ = 7-kort + ruter ess
5♥ = 8-kort, ikke side-ess

5NT over svaret spør etter knekten (6♥ benekter knekten).

2♣ CHECK BACK

Svarers neste melding etter å ha meldt Check-Back:

- o På 2-trinnet = Ikke krav (2NT over "napp" er krav).
- o På 3-trinnet = Krav (også i åpningsfargen og egen farge).

Regler i denne pos'en:

- o Etter innblanding fra motparten meldes som uten innmelding. Unntak hvis 1NT dobles.
- o Check-Back også etter pass i åpning.

KORTFARGEINVITT

 1♦/1♥ - 1♠
 2♠ -

2NT = Kunstig rundekrav.
 Ny farge = Kortfargeinvitt.
 3♠ = Ikke invitt.
 Hopp = Splinter.

Over 2NT melder åpner:

- o 3 med minimum.
- o 4 med litt tillegg.
- o Splinter med maksimum.
- o 3 i ny farge viser 5-4 og 3-kort støtte (**minimum og kan passes**).
- o 3 i åpningsfargen viser 6kort og 3-kort støtte (kan passes).

V N Ø S
 1♥ p 2♥ 2♠

X = Kortfargeinvitt i sp.
 2NT = Kunstig rundekrav.
 Ny farge = Kortfargeinvitt.
 Hopp = Splinter.

Regel:

Vi har meldt og støttet hverandre og motparten melder inn på 3-trinnet: Uten ledig farge viser dobling generell interesse for utgang, mens dobling viser singleton med minst en ledig farge. Fargen under vår farge viser da generell invitt.

V N Ø S
 1♠ p 2♠ 3♣

X/3♦ = Singleton, invitt til utgang.
 3♥ = Generell interesse for utgang.

V N Ø S
 1♠ p 2♠ 3♥

X = Generell interesse for utgang.

V N Ø S
 1♥ p 1♠ 2♦

2♠ 3♦ 3♥ = Generell interesse for utgang.
 X = Singel ruter, invitt.

V N Ø S
 1♥ p 1♠ 2♦

3♦ = Invitt med singel ruter.

KRAVPASS-SITUASJONER

Etter innledning med 2NT Stenberg er det kravpass i alle situasjoner.

V	N	Ø	S	
1♥	1♠	2NT	4♠	
p				= Kravpass.

1♥	p	4♥	4♠	
p				= Ikke krav.

1♥	p	2♣	3♠	
4♦	4♠	p		= Krav, siden 4♦ er Cue-bid (2♣=Invitthånd).

1♥	1♠	3♣	4♠	
p				= Ikke krav, har ikke tatt imot invitten(3♣=Kortfarge).

V	N	Ø	S	
1♥	p	2♣	4♠	
p				= Ikke krav.

V	N	Ø	S	
1♥	1♠	2♦	3♠	
4♥	4♠	p		= Krav???? .

V	N	Ø	S	
p	p	3♠	X	
4♠	p			= Krav.

Kravpass og deretter uttak av makkers dobling er sleminvitt

V	N	Ø	S	
1♠	p	1NT	2♥	
3♠	4♥	4♠	5♥	
p	p	x	p	
5♠				= Sleminvitt.

REDOBLING

Etter majoråpning, dobling og redobling: kravpass t.o.m. 2 i majorfargen.

- o Fra åpner viser ny farge eller gjenmelding av åpningsfargen minimum og kort hvor han uansett ikke står med på makkers dobling.
- o Hopp i ny farge er GF med 5-5, og hopp i åpningsfargen er GF med en god 6-kort.
- o Fra redobler er ny farge uten hopp ikke krav, mens hopp i åpningsfargen eller ny farge er krav.

V	N	Ø	S	
1♥	X	XX	p	
p	1♠	p		= Krav.
		Farge uten hopp		= Ikke krav.
		2♠		= GF.
		Farge på 3-trinnet		= Krav.
		3♥		= Krav.

Redobling av egen åpning viser en maksimum åpningshånd.

V	N	Ø	S	
1♠	p	p	X	
XX				= Interesse for å spille 1♠ XX.

REGLER FOR CUE-BID

1. og 2. kontroller meldes om en annen.

En splintermelding har ikke startet en Cue-bid serie -> makkers Cue-bid viser tillegg.

Laveste Cue-bid tvunget så lenge makker er ubegrenset.

Cue-bid i ny farge på 5-trinnet viser nesten alltid 1. kontroll.

Hopp i ny farge i en Cue-bid serie viser renons.

Hopp til farge på 5-trinnet er Exclusion Blackwood.

3NT etter sleminvitt i major

Viser seriøs sleminteresse.

1♣ - 1♥ - 2♥ - pass

3♠ - p - 3NT = Sterk sleminvitt.

BLACKWOOD

4NT er Blackwood i naturlige meldesekvenser unntatt etter sleminvitt i minor og direkte over åpning 1NT/2NT. Etter relesekvenser gjelder egne regler.

Key-Card

1 trinn= 0 eller 3.

2 trinn= 1 eller 4.

3 trinn= 2 - trumf dame.

4 trinn= 2 + trumf dame.

Hopp til 6 trinnet under trumffargen viser renons og 2 Ess.

Hopp til trumffargen på 6 trinnet viser renons i høyere farge og 2 Ess.

Fargen over svarene 1 eller 2 trinn spør etter trumf dame.

- o Trumffargen på laveste trinn benekter damen.
- o Ny farge under trumffargen på 5 eller 6 trinnet viser damen pluss kontroll i fargen.
- o 5NT viser damen men ingen andre kontroller.
- o 5NT over svar på 4NT lover at alt er på plass, men viser ikke tillegg.
- o Ny farge over 4NT (ikke sp.mål etter trumf dame eller overføring til 5NT(mangler 2 ess)) lover at alt er på plass og kontroll i fargen.
- o Makkers splinterfarge etter svar på 4NT er spørsmål om singleton eller renons.
- o Unormalt hopp til 5-trinnet er Exclusion Blackwood (Svar antall ess utenom renonsfargen).

Etter innmelding over Blackwood brukes DOPI/ROPI:

Dbl/rdbl = 1 trinn.

Pass = 2 trinn.

4NT KVANTITATIVT

4NT er kvantitativt i følgende situasjoner.

1NT - 4NT

I tillegg er 4NT invitt til 6 i en relesekvens dersom fordelingen er kjent under 3NT og en hopper til 4NT.

En tar imot invitten ved å melde antall ess.

5NT STORE FRIE

Spar er trumf

6♣ = Ess eller Konge (6♦ spør: 6♥ er tilleggslengde).

6♦ = Damen.

6♥ = Ingen honnør, men tilleggslengde.

6♠ = Ingen honnør.

6NT = To topphonnører.

7♠ = Tre topphonnører.

Hjerter er trumf

6♣ = Ess eller Konge (6♦ spør: 6NT er tilleggslengde).

6♦ = Damen.

6♥ = Ingen topphonnør

6NT = To topphonnører.

7♥ = Tre topphonnører.

Ruter er trumf

6♣ = En topphonnør.

6♦ = Ingen topphonnør.

6NT = To topphonnører.

7♦ = Tre topphonnører.

Kløver er trumf

6♣ = En eller ingen topphonnører.

6NT = To topphonnører.

7♣ = Tre topphonnører.

ETTER OPPLYSENDE DOBLING

Makker dobler opplysende

- o Motpartens farge er eneste krav.
- o 1NT er konstruktiv.
- o 2NT er invitt.
- o Major viser nesten alltid 4-kort (1♥/1♠ kan være nødmelding på 3-kort).

V N Ø S

1m x p 2m = Invitt med begge major (eller sterk), kan passe 2M.
1M x p 2M = Invitt m/ begge minor (eller sterk), kan passe 2NT, 3m.

Fortsettelse etter opplysende dobling

- o Egen opplysende dobling etterfulgt av overmelding av motpartens farge er minst invitt, se regler nedenfor.
- o Etter makkers svar på opplysende dobling er 2♦/3♣ forholdsvis svak hvis det er umeldt major.
- o Opplysende dobling etterfulgt av hopp i ny farge er invitt.

V N Ø S

1♠ x p 2♦
p 3♣ = Typisk 46 og ikke særlig sterk.

1♥ x p 1♠
p 2♦ = Sterk.

1♣ x 1♥ 2♥ = 6-kort og 2-5 hp.

V N Ø S

1♦ x p 1♠
p 2♦ = Minst invitt, se regler nedenfor.
2♠ = Ikke invitt. Ville ha meldt over motpartens 2-melding.
3x = Sterk med god farge, ikke krav.
3♠ = Invitt.

Regler ved overmelding etter opplysende dobling og svar i major:

- o Gjenmelding av major på 2-trinnet er 4-kort og minimum (kan passes og 3M=NF).
- o Gjenmelding av major på 3-trinnet (også hopp) viser 5-kort og minimum (kan passes).
- o Når det ikke er mulig å gjenmelde 2M, viser 3 i minor minimum, 4 i major og normalt 4 i minor (kan passes, 3M=NF).
- o 2NT viser 4-kort og minimum med hold i motpartens farge (kan passes 3M=NF).
- o 3NT viser 4-kort og maksimum med hold i motpartens farge.
- o Overmelding viser 4-kort og maksimum uten hold i motpartens farge.
- o 4M viser maksimum og 5kort.

V N Ø S

1♦ x p 1♠
p 2♦ p 2♥ = 4(5)sp 4hj og minimum (kan passes, 2♠=NF, 3♥=NF).
2♠ = Minimum og 4sp (kan passes, 3♠=NF).
2NT = Minimum og hold (kan passes, 3♠=NF).
3♣ = Maksimum 4+kl og 4sp.
3♦ = Maksimum og 4sp uten hold.
3♥ = Maksimum 4(5)sp 4hj.
3♠ = Minimum og 5sp (kan passes).
3NT = Maksimum og 4sp med hold.
4♠ = Maksimum og 5sp.

V	N	Ø	S	
1♠	x	p	2♥	
p	2♠	p	2NT	= Minimum, 4hj med hold (kan passes, 3♥=NF).
			3♣/3♦	= Minimum, 4kl/ru og 4hj (kan passes, 3♥=NF).
			3♥	= Minimum, 5hj (kan passes).
			3♠	= Maksimum, 4hj uten hold.
			3NT	= Maksimum, 4hj med hold.
			4♥	= Maksimum, 5hj.

 Etter motpartens redobing

V	N	Ø	S	
1x	x	xx	p	= Redd deg selv, benekter 4-kort major og god 5-kort minor.

V	N	Ø	S	
1x	p	p	x	
xx	p			= Straff.

ETTER MAKKERS FARGEINNMELDING

 Etter makkers innmelding 1 i major

- o 1♠ er rundekrav.
- o Ny farge på 2-trinnet (uten hopp) kan passes med svak innmelding.
- o Hopp i ny farge eller motpartens farge er minisplinter.
- o Overmelding = Minst invitt med støtte eller GF.
- o Støtte med hopp er sperr.
- o 1NT er konstruktiv.
- o 2NT er invitt.
- o Dobles makkers innmelding viser Rdbl en topphonnør (maks dobbel).

 Etter makkers innmelding 2 i minor over 1 i major

- 2NT er naturlig invitt.
 Ny farge på 2-trinnet er ikke krav.
 3♦ over 2♣ er krav
 3♣ over 2♦ er krav.
 3♥/3♠ = Invitt med god farge.
 Overmelding = Kunstig krav, lover ikke støtte.

 Etter 1♥ - 2♠(inn)

- o Ny farge er krav.
- o Overmelding spør etter hold.
- o 2NT som etter åpning 2♠.

FORSVAR MOT 1♣/1♦

 1♣ -

1♦ = 5+hj.
 1♥ = 5+sp.
 1♠ = 5+ru.
 1NT = Nat, 15-18hp.
 2♣ = Naturlig.
 2♦ = 5-10, 6hj eller 6sp.
 2♥ = Svak med 5+hj 5+sp.
 2♠ = God åpning med 5+hj 5sp.

 1♦ -

1♥ = Naturlig.
 1♠ = Naturlig.
 1NT = Nat, 15-18hp.
 2♣ = Naturlig.
 2♦ = 5-10, 6hj eller 6sp.
 2♥ = Svak med 5+hj 5+sp.
 2♠ = God åpning med 5+hj 5sp.

 1m - 2♣(inn) (Naturlig)

1m 2♣ p 2♦ = Kunstig krav.
 2♥ = Naturlig NF.
 2♠ = Naturlig NF.
 2NT = Invitt.
 3♣ = Ikke invitt.
 3♦/3♥/3♠ = Invitt med god farge.

 1m - 2♦(inn) (5-10, 6hjerter eller 6spar)

V	N	Ø	S	
1m	2♦	p	2♥	= Spill hvis hj.
			2♠	= Spill hvis sp. Invitt hvis hj.
			2NT	= Rele.
			3♥	= Sperr i majorfargen.
			3♠	= Invitt hvis sp. Meld 4♥ med hj.
			4♣	= Meld 4♦ med ♥, 4♥ med ♠.
			4♥/4♠	= Spill med egen farge.

V	N	Ø	S	
1m	2♦	p	2NT	
p	3♣			= Max med hj.
	3♦			= Max med sp.
	3♥/3♠			= Min.

1m 2♦ x p = Ruter.
 xx = Meld fargen. Kan være en hånd med lang ♣.
 2♥/2♠ = Egen farge.

 1m - 2♥(inn) (Svak med 5+hjerter 5+spar)

V	N	Ø	S	
1m	2♥	p	p/2♠	= Spill.
			2NT	= Utgangsinteresse i major.
			3♣/3♦	= Spill.
			3♥/3♠	= Sperr.

1m	2♥	x	p	= Spill.
			xx	= spar-preferanse, ønsker hjerter-utspill.
			2♠	= spar-preferanse, ønsker spar-utspill.
			2NT	= Utgangsinteresse i major.
			3♣	= Naturlig, spill.
			3♦	= Naturlig, spill.

 1m - 2♠(inn) (God åpning med 5+hjerter 5+spar)

V	N	Ø	S	
1m	2♠	p	p	= Svak.
			2NT	= Naturlig invitt.
			3♣	= Invitt med hjerter.
			3♦	= Invitt med spar.
			3♥	= Spill.

1m	2♠	x	p	= Svak hånd. spar-preferanse.
			xx	= Svak hånd. hjerter-preferanse.
			2NT	= Naturlig.
			3♣	= Invitt med hjerter.
			3♦	= Invitt med spar
			3♥/3♠	= Svak med 4-k støtte.

INNMELDING 1NT/2NT

1NT = 15-17(18) over åpning 1♥/1♠ → NT-systemet videre.

2NT = 15-18, hopp i 4. hånd viser 21-22 hp → 2NT systemet videre.

V	N	Ø	S	
1x	1NT	2y	X	= Straff.
1x	1NT	2x	X	= Negativ.
1x	1NT	2x	2NT	= Invitt.
1x	1NT	2y	2NT	= Invitt.
1x	p	2x	2NT	= 15-18 hp.
1x	p	2y	2NT	= Viser 8 stikk og hold i y.

V	N	Ø	S	
1x	p	1y	1NT	= Viser de to andre fargene og under åpningshånd.

ETTER MAKKERS MICHAELS CUE-BID

Overmelding av motpartens majoråpning viser motsatt major og kløver.

V	N	Ø	S	
1M	2M	2NT		= Naturlig invitt.
		3♦		= Naturlig.
		3M		= Spørsmål om hold, eller kravhånd.
		3♠/4♣		= Invitt.

OVERMELDING PÅ 3-TRINNET SPØR ETTER HOLD

V	N	Ø	S	
1x	3x			= Hold?
2x	3x			= Hold?
1x	p	2x	3x	= Hold?

FORSVAR MOT STERK 1♣/2♣

Mot sterk 1♣

x	=	Begge major.
1NT/2NT	=	Minor + Major.
3NT	=	Spillemelding.

Mot sterk 2♣

X	=	Begge major.
2NT/3NT	=	Minor + Major.

FORSVAR MOT 1NT

V	N	Ø	S	
		1NT?		(motpartens åpning 1NT)
p	1m	1NT?		(vår åpning 1m og innmelding 1NT)

Dbl	=	Straffeбетont/Opplysende. Pass = 0-11 mot 10-12 NT.
2♣	=	Begge major. → Se eksempel.
2♦	=	Ensetter i major → 2NT = Invitthånd, se forsvar mot 1♣/1♦.
2♥/2♠	=	4(5)kort + 5-6 kort minor → 2NT meld minorfargen, 3♣/3♦ er egen farge.
2NT	=	GF med sterk 2-seter i nabofarger.

V	N	Ø	S	
1NT	2♣	p	2♦	= Lik lengde eller svak invitt.
			3M	= <u>Sterkere</u> invitt enn 2♦ etterfulgt av 2M/3M

V	N	Ø	S	-
1NT	2M	p/x	2NT	= Meld minorfargen.
			3♣/3♦	= Naturlig og ikke krav.

Hvis 2♣ dobles viser: Pass = 5-kort ♣, Rdbl = Lik lengde, 2♦ = Naturlig.
Hvis 2♦ dobles viser: Pass = 5-kort ♦, Rdbl = Meld fargen,
2♥/2♠ = Naturlig.

V N Ø S

1m p 1NT? (motpartens åpning 1m og svar 1NT)

- Db1 = a) 4-k major og 5+k minor (motsatt minor dersom 1m er 3+).
 b) Enseter i minor.
 c) Svært sterk hånd (hvordan blir fortsettelsen da?).
- 2♣ = Begge major. → Se eksempel over.
- 2♦ = Enseter i major → 2NT = Invitthånd, se forsvar mot 1♣/1♦.
- 2♥/2♠ = 5-k + 4-k minor → 2NT meld minorfargen, 3♣/3♦ er egen farge.
- 2NT = Minst 5-5 i major.
- 3x = Naturlig (hvor sterk?).

V N Ø S

1m p 1NT x

- p 2♣ = Ber om minorfargen.
- 2♦ = Ber om majorfargen. Over 2♦: 2♥/2♠ = 4-k
 3♣/3♦ = Enseter
- 2♥/2♠ = Naturlig.
- Pass = Tåler utspill av minorfargen.

V N Ø S

1m p 1NT x

- xx p = Meld minorfargen.
- 2♣ = Meld majorfargen.

RESPONSIV DOBLING

Responsiv dobling brukes til og med 4♦:

V N Ø S

- 1m x 3m x = Straff når motparten er utenfor, begge major når motparten er i sonen.
- 1m x 3m 4m = Viser begge major.
- 1m x 4m x = Begge major.

V N Ø S

- 1♠ x 2♠ x = Begge minor.
- 1♠ x 3♠ x = Begge minor.

KOMPETATIV DOBLING

- o Kompetativ dobling brukes til og med 3♠.
- o Med én umeldt major viser dobling umeldt majorfarge og litt støtte i makkers farge.
- o Meldes den umeldte majorfargen benekter dette støtte.

V N Ø S

1♣ 1♦ 1♥ x = 4-kort spar, 1♠ = 5-kort spar.

1♣ 1♦ 2♣ x = Begge major.

Regler for doblinger etter innmelding/kamp om kontrakt:

1. Alle doblinger av fargemeldinger på 1-trinnet er opplysende.

V N Ø S

1♦ p 1♥ 1♠

x = 3-kort ♥.

2. Hvis åpner kan støtte makkers major på 2-trinnet viser dbl eller rdbl 3-kort støtte, mens høyning viser 4-kort. Dobling av 1NT er straff.

V N Ø S

1♦ 1♠ x 2♣

x = 3-kort ♥.

1♦ x 1♥ 1NT

x = Straff, dobling av uttak er også straff.

3. Dersom åpner og svarhånden har meldt hver sin farge og motparten melder inn en farge på 2 eller 3-trinnet er dobling (Unntak: Pkt. 2 og innhopp under 3 i åpningsfargen)

✓ Opplysende dersom en sitter foran innmelderen.

✓ Straffeбетont dersom en sitter bak.

V N Ø S

1♥ p 2♣ 2♠/3♣

p p x = Opplysende (pass fra åpner er krav).

x = Straffeбетont.

V N Ø S

1♦ p 1♥ 2♠/3♣

x = Opplysende, typisk 5- eller 6-kort ♦ og 3-kort ♥.

4. Dobling er opplysende på 2- og 3-trinnet uansett posisjon når motparten har meldt og støttet hverandre.

5. Dobling er straff dersom vi har vært med og kjempet om kontrakten én gang og motparten er med en gang til.

V N Ø S

1♦ 1♥ 1♠ 2♥

p p 3♣ 3♥

x = Straff.

6. Dobling av farge etter 1♦ - 1NT er minorбетont.

V N Ø S

1♦ p 1NT 2♠

x = Minorбетont, tillegg.

2NT = Invitt, god ruter og sparhold.

3♣ = 5ru og 5kl, relativt svak.

3♦ = 6-kort ikke tillegg.

LEBENSOHL

Etter makkers dobling av 2 i major er 2NT alltid Lebensohl.
(Brukes også etter svake 2♦ og kunstige 2 åpninger)

V	N	Ø	S	
2x	x	p	2NT	= Lebensohl, ber makker melde 3♣ om han ikke er sterk.
			3 < x	= Naturlig, 8-11 hp.
			3x	= Spørsmål om hold.
			3 > x	= Invitt.

V	N	Ø	S	
2x	x	p	2NT	
p	3♣	p	p	= Svak med kløver.
			3 < x	= Svak.
			3x	= GF med 4-kort major.
			3 > x	= Naturlig GF, 5-kort major.
			3NT	= 16-18hp.
			4♣/4♦	= Sleminvitt → 4NT = Stopp.

V	N	Ø	S	
1♠	2♥	2♠	p	
p	x	p	2NT	= Lebensohl.

FORSVAR MOT 2♦ MULTI OG SVAKE TO

2NT	=	15-18 → 2NT apparat videre.
Hopp til 3 i major	=	Invitt.
3♣/3♦	=	Aggressiv innmelding mot 2♦.

Lebensohl etter makkers dobling

Svake 2

V	N	Ø	S	
2M	x	3M	x	= Forslag til straff.

2♦ - Multi

V	N	Ø	S	
2♦	2♥	p	2♠	= Naturlig F1.
			3♥	= Invitt.
			3♦	= Kunstig krav.

V	N	Ø	S	
2♦	x	2♥	x	= Straff.
2♦	4m			= Sperr.

V	N	Ø	S	
2♦	x	2♥	p	
x				= Straff.

DOBLING AV 3NT

1. Vi har ikke meldt: Krever normalt bordets først meldte farge ut.
2. Dobler eller utspiller har vist en farge: Vil ha en annen farge ut.
3. Vi har meldt og støttet en farge: Vil ha denne fargen ut.
4. Vi har meldt hver vår farge: Utspiller spiller ut egen farge.
5. 1NT- pass - 3NT - X: Vil ha spar ut.

HOPP TIL 4♣/4♦ SOM 5-5

Meldingen er krav til 4M.

V	N	Ø	S	
2M	4♣/4♦			= 5M og 5 i meldt farge.
3M	4♣/4♦			= 5M og 5 i meldt farge.
1M	p	2M	4♣/4♦	= 5M og 5 i meldt farge.
1M	p	3M	4♣/4♦	= 5M og 5 i meldt farge.
2M	p	3M	4♣/4♦	= 5M og 5 i meldt farge.

DIVERSE FORSVAR

V	N	Ø	S	
1♦	p	1♠	2♠	= Naturlig
		2♦		= 5-kort hj + 5-kort kl

MOTSPILL

Utspill : Norske (4.de høyeste fra 6-kort).
 Fordeling : Norske.
 Styrkekast : Små kort, styrke fra dobbelton på ess-utspill hvis stjeling
 Første frie avkast : Styrke/svakhet.
 Fortsettelse i farge : Gjenværende.
 Svakhhet på utspill : Høyeste fra 3 og 5.
 Nest høyeste fra 4 og 6.

Honnørkomb.	Utspill	Fortsettelse
KDx	K	D.
KDxx	K	x.
KDJx	K	J.

Avblokkering mot NT

K i utspill ber om avblokkering dersom makker har D (typisk EKJxxx)

Dersom makkers utspill i NT stikkes med E etterfulgt av K, ber det om avblokkering.

Utspill mot 5- og 6-trinnet

Ess ber om styrke/svakhet (styrke fra konge).

Konge ber om fordeling (høy lav fra 2 og 4).

Motspillsignaler

Smith mot NT : Legger lav-høy i neste farge som spilles hvis vi likte utspillet (evt. ikke ønske om skift).
Høy-lav ønsker skift.

Smith mot farge : Lav-høy i trumf med stjelemulighet (singelton).
Høy-lav ønsker skift.

Lavinthal : Med singelton i bordet legger vi et mellomkort dersom vi ikke har noen preferanse for farge eller vi vil ha fortsettelse i denne fargen.

Inne i spillet

- o Invitt fra honnør.
- o Ess fra EK, K fra KD som ved utspill.
- o Styrke på Ess med dobbelton hvis stjeling mulig, ellers bare fra K.