|  |  |
| --- | --- |
| Spillekort med massiv udfyldning  Nusineklør  Eller mere korrekt: Transfer Walsh | Resume  Nusine klør er et naturligt system. Systemets kerne består af en række transfer svar efter åbning 1♣︎. Formålet med transfersvar er blandt andet, at beskytte den formodede stærke hånd mod gennemspil ved at få kontrakten på den stærke hånd og at give meldeplads så svarer lettere kan beskrive sin hånd.  Michael Staub  En gennemgang af de videre meldinger efter 1♣︎ åbning. |

[Indledning 12](#_Toc135397960)

[Transfersvar efter 1 klør 12](#_Toc135397961)

[Kort om kløråbningen 13](#_Toc135397962)

[Staubs 1 klør 13](#_Toc135397963)

[Walsh principper 13](#_Toc135397964)

[for svarer 13](#_Toc135397965)

[Walshprincipper for åbner 14](#_Toc135397966)

[1 klør åbning 15](#_Toc135397967)

[Oversigt over svarmuligheder efter 1 klør 15](#_Toc135397968)

[D 16](#_Toc135397969)

[e videre meldinger efter 1 klør – 1 ruder/hjerter 16](#_Toc135397970)

[Åbner viser højest 2 kort i transferfarven 16](#_Toc135397971)

[Åbner viser mindst tre kort i transferfarven 16](#_Toc135397972)

[Den svage hånd med primær støtte 17](#_Toc135397973)

[Den gode åbningshånd (6 tabere)med primær støtte 17](#_Toc135397974)

[Stærke balancerede hænder med primær støtte 18](#_Toc135397975)

[Når åbner har 3-kortstøtte i transferfarven 18](#_Toc135397976)

[Minisplinter og splinter efter svarers transfer 18](#_Toc135397977)

[Når svarer har en fem+ farve og åbner viser mindst tre kort i transferfarven 19](#_Toc135397978)

[Svarer vil stå af på totrinnet 19](#_Toc135397979)

[Svarer vil mindst invitere til udgang 20](#_Toc135397980)

[Mere om 2 klør og 2 ruder relæet 20](#_Toc135397981)

[Når svarer inviterer til udgang med 2 klør 21](#_Toc135397982)

[Når åbner afviger fra relæet 21](#_Toc135397983)

[Når svarer kræver til udgang med 2 ruder 21](#_Toc135397984)

[Åbner har 18+ og 4441 eller en skævere fordeling med kortfarve 23](#_Toc135397985)

[Når åbner har firekortsstøtte og en stærk klørfarve og 18+hp 24](#_Toc135397986)

[Åbner har 3 korts fit og svarer kræver til udgang med 2 ruder 24](#_Toc135397987)

[Jævne hænder 24](#_Toc135397988)

[Svarer spærrer efter accept af transfer 25](#_Toc135397989)

[Andre meldinger fra åbner i 2. melderunde der viser primær støtte (mindst 4 trumfer) 25](#_Toc135397990)

[Splinter meldinger fra svarer 25](#_Toc135397991)

[Efter accept af transfer viser dobbelt hop fra svarer single eller renonce 25](#_Toc135397992)

[Konstruktive spær efter accept af transfer 26](#_Toc135397993)

[Semistærk klørfarve (16-18hp) og højest to kort i transferfarven 26](#_Toc135397994)

[Når åbner har en stærk hånd med klør (19+) og højest to kort i transferfarven 26](#_Toc135397995)

[XY-NT efter åbners 1NT genmelding 27](#_Toc135397996)

[Når åbner i et XY-NT forløb viser sekundær støtte til svarers majorfarve (honnør anden) 27](#_Toc135397997)

[Svarers anden melding 28](#_Toc135397998)

[Når åbner har 3-kortsstøtte i transferfarven og svarer har en firfarve 28](#_Toc135397999)

[Når svarer har en 4144 hånd og er udgangskrævende 28](#_Toc135398000)

[Når svarer har en udgangskrævende hånd med en 5+ farve i minor og 4-kort i major 29](#_Toc135398001)

[Efter 1 klør – 1 spar 29](#_Toc135398002)

[Oversigt over åbners 2. melding efter 1 klør – en spar 29](#_Toc135398003)

[De videre meldinger efter 1klør – 1x fra makker og genmelding 2 klør 30](#_Toc135398004)

[Bourkes relay – efter 1kl – 1x – 2kl 30](#_Toc135398005)

[Åbners 3. melding efter relæet 31](#_Toc135398006)

[Efter 1KL – 2KL 32](#_Toc135398007)

[Når svarer har 16+ og god klørfarve uden sidefarve 32](#_Toc135398008)

[Mere om multivarianten efter 1klør - 2ruder/hjerter 32](#_Toc135398009)

[Weak Jump Transfer 33](#_Toc135398010)

[Stærk hånd med mindst 6 kort i major 33](#_Toc135398011)

[4-kort i major og længere klør 33](#_Toc135398012)

[1 klør - 2 spar 34](#_Toc135398013)

[De videre meldinger når åbner med 2NT viser minimum 34](#_Toc135398014)

[De videre meldinger når åbner med 3 klør viser tillæg 34](#_Toc135398015)

[De videre meldinger når åbner viser kortfarve 35](#_Toc135398016)

[Åbning 1 Ruder 35](#_Toc135398017)

[Kort om ruder åbningen 35](#_Toc135398018)

[Staubs 1 klør som princip for ruderåbningen 35](#_Toc135398019)

[Åbning med 1 ruder i 3. og 4. hånd 36](#_Toc135398020)

[Når svarer har trumftilpasning efter åbningsmeldingen 1ruder 36](#_Toc135398021)

[Multivariant 36](#_Toc135398022)

[Overblik over svarers muligheder med rudertilpasning 37](#_Toc135398023)

[Særlige sekvenser efter 1ruder – 1x 37](#_Toc135398024)

[Når åbner genmelder i NT 37](#_Toc135398025)

[1 ruder - 1 hjerter 37](#_Toc135398026)

[1 ruder - 1 spar 38](#_Toc135398027)

[1 ruder - 1 NT 38](#_Toc135398028)

[Bourkes relay efter 1 ruder – 1x – 2 ruder 39](#_Toc135398029)

[Svarers 3. melding efter Bourkes relay 40](#_Toc135398030)

[Ved revers 40](#_Toc135398031)

[1 ruder – 2 klør 41](#_Toc135398032)

[1 ruder – 2 ruder 41](#_Toc135398033)

[1 ruder - 2 spar 42](#_Toc135398034)

[De videre meldinger når åbner med 2NT viser minimum 43](#_Toc135398035)

[De videre meldinger når åbner med 3 klør viser tillæg 43](#_Toc135398036)

[Når åbner har 16+ hp. 43](#_Toc135398037)

[Når åbner har 16 – 18 hp. uden major sidefarve 43](#_Toc135398038)

[Når åbner har 16 – 18 hp. og klørsidefarve 44](#_Toc135398039)

[Når åbner har 19+ uden major sidefarve 44](#_Toc135398040)

[Når fjenden melder ind efter en klør-/ruderåbning 44](#_Toc135398041)

[Gældende for begge minor åbninger 44](#_Toc135398042)

[Spring til to i major er konstruktivt med en femfarve efter en indmelding 44](#_Toc135398043)

[Øvrige Principper efter 1 klør åbning 45](#_Toc135398044)

[Øvrige Principper efter 1 ruder åbning 45](#_Toc135398045)

[Efter 1 klør 45](#_Toc135398046)

[Når fjenden dobler 45](#_Toc135398047)

[Når der meldes ind i farve på et trinnet 46](#_Toc135398048)

[Når makker ikke har forhåndspasset 46](#_Toc135398049)

[Når makker har forhåndspasset 48](#_Toc135398050)

[Efter 1 ruder 50](#_Toc135398051)

[Når fjenden dobler 50](#_Toc135398052)

[Når der meldes ind i farve på et trinnet 51](#_Toc135398053)

[Når makker ikke har forhåndspasset 51](#_Toc135398054)

[Når makker har forhåndspasset 53](#_Toc135398055)

[1 hjerter åbning 55](#_Toc135398056)

[1 spar åbning 56](#_Toc135398057)

[SUMI relæet efter 1 i major 56](#_Toc135398058)

[Hvad er SUMI relæet? 56](#_Toc135398059)

[SUMI kræver strenge krav til svarers melding på to trinnet 57](#_Toc135398060)

[Spring i anden major 58](#_Toc135398061)

[SUMI princip – støt med 3-kortsstøtte og minimum 58](#_Toc135398062)

[Åbners direkte støtte på tretrinnet viser 11-13 hp efter en 2 over 1 i minor 59](#_Toc135398063)

[Åbners direkte støtte på totrinnet viser 11-15 hp 59](#_Toc135398064)

[SUMI relæet efter 1 hjerter – 1 spar 59](#_Toc135398065)

[Fordelen med SUMI relæet efter 1 hjerter – 1 spar 60](#_Toc135398066)

[Andre meldinger end 2 klør der viser 16+ 60](#_Toc135398067)

[andre meldinger fra svarer end 2 ruder relæet der viser 9+ 61](#_Toc135398068)

[Hvordan kan jeg vise en seksfarve i hjerter der ikke er stærk nok (16+) til SUMI relæet 2 klør? 61](#_Toc135398069)

[Oversigt over åbners svarmuligheder efter 1 hjerter - 1 spar 62](#_Toc135398070)

[”SUMI relæet” efter åbners genmelding i 1NT er XY-NT 63](#_Toc135398071)

[Oversigt over de videre meldinger efter åbners 2 klør i 2. melderunde, visende 16+ hp. 63](#_Toc135398072)

[Principper for svarers meldinger når åbner forbigår SUMI relæet 2 klør 63](#_Toc135398073)

[Sumi relæet efter 1 i major - 1NT 64](#_Toc135398074)

[Sumi relæet 2 klør 64](#_Toc135398075)

[De videre meldinger efter 1 hjerter – 1NT 65](#_Toc135398076)

[Efter 1 hjerter – 1NT 65](#_Toc135398077)

[Efter 1 spar - 1NT 66](#_Toc135398078)

[De videre meldinger efter 1 i major - 1NT – 2 klør 66](#_Toc135398079)

[Efter 1 hjerteråbning 66](#_Toc135398080)

[Efter 1 spar åbning 67](#_Toc135398081)

[De videre meldinger efter 1 i major – 1NT – 2 klør – 2ruder 67](#_Toc135398082)

[Særligt efter 1 i major – 1NT – 2 klør – 2ruder – 2NT 68](#_Toc135398083)

[De videre meldinger efter 1 i major – 1NT – og åbner viser 11-15 hp. 69](#_Toc135398084)

[Svarer melder 2︎ efter at have benægtet en sparfarve 69](#_Toc135398085)

[Når fjenden blander sig! 70](#_Toc135398086)

[SUMI relæet efter 2 over 1 70](#_Toc135398087)

[Hvad er SUMI og hvad er fordelen? 71](#_Toc135398088)

[SUMI relæet efter 2 over 1 71](#_Toc135398089)

[Sådan håndteres den lille åbningshånd 72](#_Toc135398090)

[Den skæve hånd med 11-13 hp. 73](#_Toc135398091)

[Jævne eller semi jævne hænder med 5332 eller 5422 fordeling og 14+ hp. 74](#_Toc135398092)

[Den store åbningshånd med 6+ i major 74](#_Toc135398093)

[Den store åbningshånd – efter relæet 74](#_Toc135398094)

[Sumi og splinter 75](#_Toc135398095)

[SUMI og 4. farvekrav 76](#_Toc135398096)

[Spring til femtrinnet i makkers trumffarve efter 4. farve krav er invit 76](#_Toc135398097)

[Særlige SUMI sekvenser fra praksis 76](#_Toc135398098)

[Konventioner og aftaler efter en majoråbning 77](#_Toc135398099)

[Omvendt Bergen Raise 77](#_Toc135398100)

[Steens 2NT i major mode 77](#_Toc135398101)

[Efter 1 i major og svarers 2 i major 79](#_Toc135398102)

[15+ hp. og 3-kortsstøtte (fem eller færre tabere) til makkers major 80](#_Toc135398103)

[Serious 3NT 80](#_Toc135398104)

[NT systemer 81](#_Toc135398105)

[Indledning 81](#_Toc135398106)

[NT intervaller for svarer 82](#_Toc135398107)

[1 – 2 – 3 NT systemet 83](#_Toc135398108)

[Svarers muligheder efter 1NT 84](#_Toc135398109)

[1NT systemet 85](#_Toc135398110)

[Amerikansk Stayman 85](#_Toc135398111)

[Nords svarmuligheder efter 1NT – 2 klør 85](#_Toc135398112)

[Svarers muligheder når åbner viser mindst én firfarve i major efter 1NT 85](#_Toc135398113)

[Når svarer kun har én firfarve i major 86](#_Toc135398114)

[Når åbner vil invitere til udgang med en majorfarve 86](#_Toc135398115)

[Når svarer vil invitere til udgang med begge majorfarver - NY 87](#_Toc135398116)

[Når svarer vil i udgang med begge majorfarver 87](#_Toc135398117)

[Når svarer vil sleminvitere med begge majorfarver 87](#_Toc135398118)

[Når svarer har 5(6)-4 i minor og sleminteresse 88](#_Toc135398119)

[Når svarer har en 4-kortsfarve i major og en længere minor farve 90](#_Toc135398120)

[Svarer har 5-5 i major og invit til udgang 90](#_Toc135398121)

[Svarer har 5-5 i major og krav til udgang 91](#_Toc135398122)

[Svarer har 5-4 i major og invit til udgang 92](#_Toc135398123)

[Svarer har 5-4 i major og krav til udgang 92](#_Toc135398124)

[Svarer har 5-5 i major og minor og krav til udgang 92](#_Toc135398125)

[Øvrige transfersvar på to trinnet efter 1NT – 2ruder/hjerter 93](#_Toc135398126)

[Når svarer har 6+ farve i major eller minor 94](#_Toc135398127)

[Two-way minor transfer efter 1NT - 2 spar/2NT 95](#_Toc135398128)

[Oversigt over betydningen af svarers 1. melding 95](#_Toc135398129)

[1NT – 3 klør/3 ruder viser ikke en minorfarve 95](#_Toc135398130)

[1NT – 3 hjerter/3 spar viser begge minorfarver 96](#_Toc135398131)

[De videre meldinger efter 1NT – 2NT 97](#_Toc135398132)

[1NT – svar på 3 trinnet 97](#_Toc135398133)

[Fit søgning når svarer afgiver en kvantitativ sleminvit 98](#_Toc135398134)

[Når svarer først overfører til major 98](#_Toc135398135)

[Når svarer afgiver en kvantitativ 4NT i første melderunde 98](#_Toc135398136)

[2NT systemet 98](#_Toc135398137)

[Svarers muligheder når åbner viser mindst én firfarve i major efter 2NT 99](#_Toc135398138)

[Transfersvar efter en 2NT melding i 2. melderunde 99](#_Toc135398139)

[De videre meldinger når transfer sker på tretrinnet 99](#_Toc135398140)

[Når svarer har 5-4 eller 5-5 i major 99](#_Toc135398141)

[Når syd har +5 hjerter 100](#_Toc135398142)

[Når syd har +5 spar 100](#_Toc135398143)

[Når svarer har en længere minorfarve og sleminteresse 101](#_Toc135398144)

[Når svarer afgiver en kvantitativ 4NT i første melderunde 101](#_Toc135398145)

[3NT systemet 101](#_Toc135398146)

[De videre meldinger efter en transfer 102](#_Toc135398147)

[Forsvar mod indmeldinger efter 1NT åbning 103](#_Toc135398148)

[Lebensohl efter indmelding på makkers 1NT åbning 103](#_Toc135398149)

[Når fjenden indmelder en naturlig farve eller 2 farver, hvoraf den ene er kendt! 103](#_Toc135398150)

[De videre meldinger – med Lebensohls 2NT efter indmelding på 1NT 103](#_Toc135398151)

[Når svarer er stærk 104](#_Toc135398152)

[Når svarer har styrke til udgang uden majorfarver 105](#_Toc135398153)

[Når åbner har femfarve i major 105](#_Toc135398154)

[Oplysningsdobling efter indmelding 105](#_Toc135398155)

[Når Fjendens indmelding er kunstig 105](#_Toc135398156)

[Når D viser en énfarvet hånd 106](#_Toc135398157)

[Når 2. hånd strafdobler 1NT 106](#_Toc135398158)

[Kort om 2 klør/2 ruder systemet 107](#_Toc135398159)

[Den svage hånd med seksfarve i major og max. 9 hp. 107](#_Toc135398160)

[Stærke NT hænder 107](#_Toc135398161)

[God hånd der vil i udgang med mindst 9 spilstik 108](#_Toc135398162)

[Stærke tofarvede hænder (mindst 5-5) 108](#_Toc135398163)

[Stærke en farvede hænder med 9 spilstik i major 108](#_Toc135398164)

[Ultra spilstærke hænder 109](#_Toc135398165)

[Kontrolsvar 109](#_Toc135398166)

[Svarers muligheder efter 2 klør åbningen 111](#_Toc135398167)

[2 klør med transfersvar 112](#_Toc135398168)

[Krav for runde eller UK 113](#_Toc135398169)

[Principper for svarsystemet efter 2 klør åbningen 113](#_Toc135398170)

[Når svarer viser en balanceret hånd med præcis fire kontroller 118](#_Toc135398171)

[Når svarer viser en balanceret hånd med fem+ kontroller 120](#_Toc135398172)

[2 ruder åbningen 122](#_Toc135398173)

[Plauken efter en multiåbning 122](#_Toc135398174)

[Åbning 2 i major 123](#_Toc135398175)

[2 hjerter åbning 123](#_Toc135398176)

[Andre svarmuligheder efter 2 hjerter 124](#_Toc135398177)

[Principper for de videre meldinger 125](#_Toc135398178)

[2 spar åbning 126](#_Toc135398179)

[Andre svarmuligheder efter 2 spar 127](#_Toc135398180)

[Principper for de videre meldinger 127](#_Toc135398181)

[Ny farve fra svarer efter 2 i major 128](#_Toc135398182)

[Når Nord frivilligt melder to gange 128](#_Toc135398183)

[2NT åbning 129](#_Toc135398184)

[3 klør åbning 129](#_Toc135398185)

[3 ruder åbning 129](#_Toc135398186)

[3 hjerter åbning 129](#_Toc135398187)

[3 spar åbning 129](#_Toc135398188)

[3NT åbning 129](#_Toc135398189)

[4 klør åbning 129](#_Toc135398190)

[4 ruder åbning 130](#_Toc135398191)

[4 hjerter åbning 130](#_Toc135398192)

[4 spar åbning 130](#_Toc135398193)

[4NT åbning 130](#_Toc135398194)

[5 klør til og med 5 spar åbninger 130](#_Toc135398195)

[Slemkonventioner 131](#_Toc135398196)

[Serious 3NT - major 131](#_Toc135398197)

[3 i major som en ventemelding 131](#_Toc135398198)

[Unserious 3NT – minor 132](#_Toc135398199)

[Last Train 132](#_Toc135398200)

[Mod slem 132](#_Toc135398201)

[Kvantitativ 4NT 132](#_Toc135398202)

[De videre meldinger 133](#_Toc135398203)

[Voidwood med 0314 svar 133](#_Toc135398204)

[1430 134](#_Toc135398205)

[5NT efter der er vist esser og eller spurgt til trumfdame 135](#_Toc135398206)

[Anden farvemelding end trumffarven på 6 trinnet spørger efter en specifik konge 135](#_Toc135398207)

[3014 135](#_Toc135398208)

[Cuebids 135](#_Toc135398209)

[SUMI – cuebids når trumf fastlægges på tretrinnet 136](#_Toc135398210)

[Trumffarven fastlægges på tretrinnet 136](#_Toc135398211)

[Særlige aftaler 137](#_Toc135398212)

[Når modstanderne dobler et cuebid 137](#_Toc135398213)

[Når modstanderne melder efter der er krævet til udgang 137](#_Toc135398214)

[Øvrige konventioner og aftaler 138](#_Toc135398215)

[XYNT konventionen 138](#_Toc135398216)

[Reverse Lebensohl - 2NT meldingen efter åbners reverse melding 142](#_Toc135398217)

[Omvendt Toronto 143](#_Toc135398218)

[Truscott 143](#_Toc135398219)

[Når svarer har trumftilpasning 144](#_Toc135398220)

[De videre meldinger efter syds redobling 144](#_Toc135398221)

[Stens 2NT i invit mode 145](#_Toc135398222)

[Nær – Fjern - Forsvar mod tofarvede indmeldinger 145](#_Toc135398223)

[Stærke 4441 hænder 146](#_Toc135398224)

[4. farve krav 146](#_Toc135398225)

[På et trinnet 147](#_Toc135398226)

[Kort om 4. farvekrav 147](#_Toc135398227)

[Aftaler efter indmeldinger 148](#_Toc135398228)

[Med støtte til makkers åbningsfarve 148](#_Toc135398229)

[Aftaler efter en Dobling i anden hånd 148](#_Toc135398230)

[Aftaler i defensiven 150](#_Toc135398231)

[Forsvar mod svage 2 åbninger 150](#_Toc135398232)

[Crowhurst og Lebensohl mod multi 2 ruder 151](#_Toc135398233)

[makkers meldinger på to trinnet efter en dobling er ikke krav. 151](#_Toc135398234)

[Når svarer vil i udgang oven på makkers dobling 152](#_Toc135398235)

[Crowhurst og Lebensohl mod Ekren 153](#_Toc135398236)

[Doblers makkers meldinger på tre trinnet er krav. 154](#_Toc135398237)

[Når svarer vil i udgang oven på makkers dobling 154](#_Toc135398238)

[Crowhurst mod naturlige major åbninger på totrinnet 155](#_Toc135398239)

[Lebensohl efter Crowhurst 155](#_Toc135398240)

[Når svarer vil i udgang 155](#_Toc135398241)

[Unlimited Michaels 156](#_Toc135398242)

[1hj – 2hj som indmelding 157](#_Toc135398243)

[1sp – 2sp som indmelding 157](#_Toc135398244)

[Ny farve efter makkers spærreåbning på tretrinnet er krav for en runde 157](#_Toc135398245)

[Oplysningsdoblingen i anden hånd 157](#_Toc135398246)

[Svarers muligheder efter en dobling 158](#_Toc135398247)

[OD - hænder med tolerance til umeldte farver og mindst 11+ hp. 158](#_Toc135398248)

[Når syd melder videre 159](#_Toc135398249)

[Raptor - Hænder med 4-kort i major og en længere minor og 9-17 hp. 160](#_Toc135398250)

[Raptor - de videre meldinger 162](#_Toc135398251)

[Balancerede hænder der ikke kan afgive en OD 164](#_Toc135398252)

[Når svarer vil konkurrere 165](#_Toc135398253)

[Når svarer har 10+ hp. og måske øjner en udgang 166](#_Toc135398254)

[Indmelding i anden hånd 168](#_Toc135398255)

[Spærrende indmelding på et og to trinnet 168](#_Toc135398256)

[Når indmelder dobler i anden melderunde 169](#_Toc135398257)

[Fjerde hånd melder ny farve efter makkers indmelding 169](#_Toc135398258)

[I konkurrerende forløb 169](#_Toc135398259)

[Når 3. hånd melder pas 170](#_Toc135398260)

[Dobling i anden hånd efter en spærremelding på firetrinnet 170](#_Toc135398261)

[Svardobling som high/lowdobling 170](#_Toc135398262)

[Mickwell forsvar mod 1NT 171](#_Toc135398263)

[Indledning 171](#_Toc135398264)

[Mod svage sanser (intervallet 9-14 hp.) 171](#_Toc135398265)

[Kort om indmelders muligheder 172](#_Toc135398266)

[Eksempler på de videre meldinger 172](#_Toc135398267)

[Når 2. hånd dobler 172](#_Toc135398268)

[Når makker til doblingen vil i udgang 172](#_Toc135398269)

[Når 2. hånd melder 2 klør 173](#_Toc135398270)

[Svarsystem efter svarers 2NT 174](#_Toc135398271)

[Når 2. hånd melder 2 Ruder 174](#_Toc135398272)

[De videre meldinger efter svarers 2 spar 174](#_Toc135398273)

[De videre meldinger efter svarers 2NT 175](#_Toc135398274)

[Når 2. hånd melder 2 hjerter/spar 175](#_Toc135398275)

[Når 2. hånd melder 2NT 176](#_Toc135398276)

[Når 2. hånd melder 3 klør/ruder/hjerter/spar 176](#_Toc135398277)

[Mod stærk 1NT (intervallet 15 – 18) 176](#_Toc135398278)

[Balanceringer 177](#_Toc135398279)

[Zonebestemt balancering 177](#_Toc135398280)

[Når vi ikke er i zonen 177](#_Toc135398281)

[Loven kort 178](#_Toc135398282)

[Når vi konkurrerer om del-kontrakten 178](#_Toc135398283)

[Doblinger i konkurrencesituationer 178](#_Toc135398284)

[Når vores side har flest point skal vi enten have spillet eller doble modstanderne 179](#_Toc135398285)

[kravpas i konkurrencesituationer 179](#_Toc135398286)

[kravpas på lavt niveau 180](#_Toc135398287)

[Kravpas på højt niveau 180](#_Toc135398288)

[Konkurrencesituationer efter vi har åbnet 180](#_Toc135398289)

[Når begge sider har fit 180](#_Toc135398290)

[Den negative dobling 181](#_Toc135398291)

[Grænse for den negative dobling 182](#_Toc135398292)

[High/low doblinger 182](#_Toc135398293)

[High/low dobling efter en spærremelding på tretrinnet 183](#_Toc135398294)

[High/Low dobling på ét trinnet 184](#_Toc135398295)

[Balancering i defensiven 185](#_Toc135398296)

[Balancering direkte efter fjendens støtte til to trinnet 185](#_Toc135398297)

[Balancering I anden melderunde når svarer har vist max 9hp. 185](#_Toc135398298)

[Eksempler på strafdoblinger 187](#_Toc135398299)

[Balancering når vi begge har meldt PAS 187](#_Toc135398300)

[Scrambling 2NT 187](#_Toc135398301)

[Oplysningsdobling 188](#_Toc135398302)

[Efter indmeldinger 188](#_Toc135398303)

[Overmelding i fjendes farve 188](#_Toc135398304)

[Efter 1klør åbning 188](#_Toc135398305)

[Efter 1ruder åbning 188](#_Toc135398306)

[Efter 1hjerter åbning 189](#_Toc135398307)

[Efter 1spar åbning 189](#_Toc135398308)

[Efter indmeldinger i 4. hånd 189](#_Toc135398309)

[Kompendium over modspilsaftaler 190](#_Toc135398310)

[Indledning 190](#_Toc135398311)

[Hvornår er trumfudspil godt? 190](#_Toc135398312)

[Når meldeforløbet kalder på trumfudspil 191](#_Toc135398313)

[En vigtig pointe til ikke at spille trumf ud 192](#_Toc135398314)

[Når makker passer til en oplysningsdobling 192](#_Toc135398315)

[Når der er vist en tofarvet hånd og hans makker ikke har vist særlig interesse for en af farverne 193](#_Toc135398316)

[Når meldingerne ikke kalder på et trumfudspil men din hånd gør! 193](#_Toc135398317)

[Når et trumfudspil skal undgås 194](#_Toc135398318)

[Valg af udspilskort i trumffarven 194](#_Toc135398319)

[Udspil af en singleton 195](#_Toc135398320)

[Udspil fra en doubleton 195](#_Toc135398321)

[Udspil fra dubleton med en honnør i spidsen 196](#_Toc135398322)

[Udspil fra en tripleton 196](#_Toc135398323)

[Valg af udspilskort fra en tripleton 196](#_Toc135398324)

[Udspil fra fire eller fem små kort 197](#_Toc135398325)

[Udspil fra sekvens 197](#_Toc135398326)

[Udspil fra en ugarderet konge mod en farvekontrakt 197](#_Toc135398327)

[Modspillet mod sans kontrakter 198](#_Toc135398328)

[Generelt omkring udspil mod NT kontrakter 198](#_Toc135398329)

[Major eller minorudspil mod en 3NT kontrakt? 198](#_Toc135398330)

[Skal jeg spille ud fra min længste farve? 199](#_Toc135398331)

[Honnørudspil eller et lavt kort fra en langfarve – hvad er bedst! 199](#_Toc135398332)

[Udspil fra en svag hånd 200](#_Toc135398333)

[Udspil efter en Stayman sekvens 200](#_Toc135398334)

[Udspil efter et transferforløb der ender i en 3NT kontrakt 201](#_Toc135398335)

[Udspil når der er meldt to farver 201](#_Toc135398336)

[Udspil mod 1NT – alle pas 202](#_Toc135398337)

[Udspil mod 1NT meldt på den svag hånd 202](#_Toc135398338)

[Udspil mod 3NT hvor din makker har åbnet med 1 i major 202](#_Toc135398339)

[Udspil mod 1NT hvor din makker har åbnet med 1 i major 203](#_Toc135398340)

[Udspil efter en invitation til 3NT 203](#_Toc135398341)

[Udspil efter en 2NT åbning 204](#_Toc135398342)

[Udspil mod en 6NT kontrakt 204](#_Toc135398343)

[Afsluttende tip omkring udspil 204](#_Toc135398344)

[Mere om udspil mod farvekontrakter 205](#_Toc135398345)

[Udspil når kun en farve er meldt 205](#_Toc135398346)

[Udspil mod en delkontrakt – uden indblanding 206](#_Toc135398347)

[Udspil mod en delkontrakt hvor der er konkurreret. 206](#_Toc135398348)

[Udspil mod en udgang når bordet har vist en sidefarve 206](#_Toc135398349)

[Udspil når der har været en splinter 207](#_Toc135398350)

[Udspil når makker har åbnet 207](#_Toc135398351)

[Udspil når spilfører har vist en tofarvet hånd 208](#_Toc135398352)

[Udspil imod et spærrende hæv til udgang 208](#_Toc135398353)

[Udspil når spilfører har åbnet med 1NT 208](#_Toc135398354)

[Udspil mod en lilleslem i en farvekontrakt 209](#_Toc135398355)

[Udspil mod en lilleslem når bordet har vist en sidefarve 209](#_Toc135398356)

[Udspil mod en storeslem i farve 209](#_Toc135398357)

[Aftaler om udspil mod NT – kontrakter 210](#_Toc135398358)

[Honnørudspil følger ALA – principperne 210](#_Toc135398359)

[Omvendt forsinket kald 210](#_Toc135398360)

[O/E eller ODD/EVEN 210](#_Toc135398361)

[Senere tilbagespil i ny farve sker efter attitudeprincipper med næse 211](#_Toc135398362)

[Udspil mod farvekontrakter er 1.3.5 højeste 211](#_Toc135398363)

[Tilspil mod farvekontrakt er romerske kald 211](#_Toc135398364)

[Romersk kald 211](#_Toc135398365)

[Omvendt forsinket kald 213](#_Toc135398366)

[O/E eller ODD/EVEN 213](#_Toc135398367)

[Senere tilbagespil i ny farve sker efter attitudeprincipper med næse 214](#_Toc135398368)

[Særlige aftaler 214](#_Toc135398369)

[Når makker har forhåndspasset og der bliver åbnet i 2. hånd 214](#_Toc135398370)

[Åbningshånd i 3. eller 4. hånd 214](#_Toc135398371)

[Doblingen 214](#_Toc135398372)

[Indmelding med spring 215](#_Toc135398373)

[Pas i 3. hånd 215](#_Toc135398374)

[Andre kald situationer 216](#_Toc135398375)

[MAX lavinthal 216](#_Toc135398376)

[Når makker har afgivet et entydigt romersk kald 216](#_Toc135398377)

[Kald til ny farve i en farvekontrakt når det ikke har været muligt at give et romersk kald 216](#_Toc135398378)

[Når makker ikke har haft mulighed for at kalde i en sans kontrakt 216](#_Toc135398379)

[Kald efter trumfudspil 216](#_Toc135398380)

[Principper for ofring 217](#_Toc135398381)

[Er du den formodede svage hånd 217](#_Toc135398382)

[Når spilfører spiller et lille kort hjem mod sin hånd eller op mod bordet 217](#_Toc135398383)

# Indledning

Denne variant af Nusine klør, er i bund og grund et naturligt system, hvor der er indlagt en række transfer svar efter åbning 1♣︎ og 1♦︎.

Fordelene ved transfersvar er de samme som transfersvar efter åbning 1NT:

* at beskytte den formodede stærke hånd mod gennemspil ved at få kontrakten på den stærke hånd.
* At give meldeplads så svarer lettere kan få beskrevet sin hånd.

# Transfersvar efter 1 klør

I Nusine klør er svarers 1. melding at sammenligne med Jacobys transfersvar efter 1NT åbning. Der loves i Nusine klør en fire+ farve i transferfarven.

*Transfersvar efter 1NT Nusineklør*

**NORD SYD NORD SYD**

1NT 2♦︎ = mindst 5♥︎ 1♣︎ 1♦︎ = mindst 4♥︎

1NT 2♥︎ = mindst 5♠︎ 1♣︎ 1♥︎ = mindst 4♠︎

1NT 2♠︎ = overførsel til minor 1♣︎ 1♠︎ = mindst 5♦︎

## Kort om kløråbningen

* Transfer er implementeret efter 1♣︎ åbning - inspireret af Jacobys transferprincipper efter 1NT åbning.
* Konventionen XY-NT er i brug i to situationer:
  + i sin traditionelle form efter genmelding 1NT fra åbner og
  + når der er fundet fit (mindst en 5-3 fit) på et trinnet efter 1♣︎ åbning. For forståelsens skyld, har konventionen fået navneforandring til: XYZ[[1]](#footnote-1).
* Walsh principper efter åbningen 1♣︎ åbning er fuldt implementeret, således at der er fokus på at vise sin majorfarve.
* Slow and fast arrival principperne er en del af grundsystemet.

## Staubs 1 klør

I de fleste systemer med femfarveåbning i major, er der usikkerhed omkring åbningsfarvens længde i begge minorfarverne. Det løses ved, at man åbner med længste minor. Det giver den udfordring, at man aldrig er helt sikker på, om der er 3 eller flere kort i åbningsfarven.

Staubs 1 klør løser minor problemet ved:

* 1♣︎ åbningen indeholder ALLE jævne hænder med 12 (11 gode med 7 tabere) til 14 hp. eller 18 til 19 hp., uden 5 farve i major. Der kan således være ned til en doubleton i ♣︎.   
  1♣︎ meldingen skal derfor alerteres.
* 1♣︎ åbningen indeholder ligeledes 3352 fordelinger med femfarve i ruder og 11-14/18-19 hp.
* Melder åbner en ny farve i anden melderunde, viser det mindst 5 klør (Walsh princip). Det er således kun efter en NT genmelding fra åbner, at der er tvivl om hvorvidt åbner har længde i klørfarven.

Ved brug af ”Staubs 1 klør” som princip for 1♣︎ åbningen, er der mulighed for en bedre afgrænsning af 1♦︎ meldingen.

* 1♦︎åbningen viser som oftest en 5 farve og er ALTID ubalanceret.
* Når 1♦︎ meldingen IKKE er en femfarve, har åbner 4441 fordeling med single klør.

## Walsh principper

### for svarer

Efter 1♣︎ er transfer Walsh i spil, så svarer kan vise sin majorfarve ved sin første melding - fx

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦= Mindst 4♥, 6 + hp

Vi melder en 4-kort major farve før længere ruder med mindre man har en hånd der kan kræve til udgang. Har man en game krævende hånd med længere ruder meldes 1♠ (viser ruder) og efter åbners svar meldes en kortere major farve.

Har svarer 4-4 i ruder og en majorfarve og 12+ vises majorfarven ved transfer. Ruderfarven kan herefter ikke vises, så svarer må vise sin hånd ved at melde NT.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥ = Mindst 4♠, 6 + hp eller

Vi melder 1♠ med ruder uden major eller hvis vi har længere ruder med en major og har en hånd der efterfølgende kan kræve til udgang.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠ = Mindst 5♦,6+ hp

Har svarer kun en firfarve i ruder og 6-10 hp. skal der svares 1NT.

**Nord Syd**

1♣︎ 1NT= 6-10 hp. benægter 4-kort major og viser altid mindst 3 klør – i de tilfælde hvor svarer har en 3343 fordeling med fire ruder. Åbner kan derfor altid flytte meldingen til 2 klør med 5 farve i klør.

## Walshprincipper for åbner

Når åbner i 2. melderunde melder eller genmelder i farve viser det altid en ubalanceret hånd med mindst fem kort i åbningsfarven.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

1♠︎ = mindst 5♣︎ og 4♠︎[[2]](#footnote-2)

Det betyder, at åbner med en jævn hånd og 4♠︎ skal melde NT i anden melderunde. For at finde en eventuel spar fit skal man over XY-NT konventionen (se denne).

En ubalanceret hånd med klør kan således identificeres på et trinnet.

**Ulempe ved Walsh princip**

Har svarer en hånd med begge majorfarver og er svag er det svært at finde en spar fit på to trækket. Det viser sig dog ofte, at det er bedre at spille 1NT end at spille på totrinnet i en majorkontrakt.

# 1 klør åbning

Indeholder følgende hænder:

* 11-14 jævne uden femfarve i major medmindre der er en længere klørfarve – dog højest 7 tabere.
* 18-19 jævne uden femfarve i major.
* Max 7 tabere med mindst fem farve i klør.
* 11-14 med femfarve i ruder og 3253, 3352. 2353 fordeling
* 11+ med 4-4-1-4, 4-1-4-4, 1-4-4-4 fordelinger.

Svarer melder sine farver efter Walsh principper. Det betyder i praksis, at farverne er sorteret i Walsh´s ”meldeorden”: 1. hjerter, 2. spar og 3. ruder.

## Oversigt over svarmuligheder efter 1 klør

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎ viser 6+hp. med 4+♥︎

1♥︎ viser 6+hp. med 4+ ♠︎

1♠︎ viser 6+hp. med 5+ ♦︎

1NT viser ♣︎ eller ♦︎[[3]](#footnote-3) og 6-10 hp. Der kan være en hel del klør – dog max. 10 hp.

2♣︎ viser 5 klør og 5-9 hp. benægter en firfarve i major.

2♦”multi”= enten:

1. WJT (Weak Jump Transfer) Svag 3-7HP med 6♥ eller
2. Krav til udgang med mindst 6 kort i ♥ og højst en hjertertaber eller
3. gamekrævende hånd med præcis 4 ♥ og 5+ kort i klør eller 6+ruder.

2♥”multi” = enten:

1. WJT (Weak Jump Transfer) Svag 3-7HP med 6♠︎ eller
2. krav til udgang med mindst 6 kort i ♠︎ og højst en spartaber eller
3. gamekrævende hånd med præcis fire ♠︎ og 5+ kort i klør eller 6+ ruder.

2♠ = 11+ hp. og mindst femfarve i klør.

2NT = 11-12 hp. Benægter 4+ kort i majorfarverne.

3♣︎ = spær i ♣

3♦= spær i ♦

3♥ = god spær i ♥ (dårlig spær meldes via 2♦)

3♠ = god spær i ♠ (dårlig spær meldes via 2♥)

3NT = Naturligt 13-15HP, benægter majorfarver.

4♣ = Spær

4♦ = Spær

4♥ = Spær

4♠ = spær

# D

# e videre meldinger efter 1 klør – 1 ruder/hjerter

Da svarene 1♦︎ og 1♥︎ begge er en majortransfer, behandles de samlet.

## Åbner viser højest 2 kort i transferfarven

Alle farve genmeldinger, der ikke sker ved spring, samt alle genmeldinger i NT benægter tre+ kort i transferfarven. De videre meldinger trækker på forskellige systemkonventioner. Her er et overblik over betydning samt hvilke konventioner der er knyttet op på genmeldingen.

**Overblik**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦ **Konvention/aftale**

1♠ = 11+, mindst 5♣︎ og 4♠︎ Walsh princip

1NT= 11-14 hp. balanceret XY-NT

2♣︎ = 11-15 hp, mindst 5♣︎ Bourkes Relay

2♦︎= 16+ hp, mindst 5♣︎ og 4♦︎ Reverse Lebensohl

2NT = 18-19 hp, balanceret 3♣︎ as forcing

3♣︎ = 16-18 hp. 6+ ♣︎ Ny melding er UK

3NT = 19+ og 6+♣︎ Ny farve er sleminteresse

## Åbner viser mindst tre kort i transferfarven

I dette afsnit præsenteres forskellige sekvenser og håndtyper når transfer accepteres

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥

Og

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1♠︎

### Den svage hånd med primær støtte

Springer åbner til 2♥︎ (eller 2♠︎ efter en spar transfer), viser det

præcis 4 hjerter og 11-12 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

2♥= 11-12hp. med primær støtte. Her spærrer vi maksimalt efter ”loven” da vi har mindst 8 hjerter tilsammen.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♥︎

2♠︎= 11-12hp. med primær støtte. Her spærre vi maksimalt efter ”loven” da vi har mindst 8 spar tilsammen.

### Den gode åbningshånd (6 tabere)med primær støtte

Efter **1**♣ **- 1**♦, viser åbner 4-korts ♥︎ støtte og 13-14 hp. ved at melde hjerter billigst muligt efter svarers anden melding - fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2NT =11-12 hp.

3♥= 4 hjerter og 13-14hp

eller

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 1NT = 6-10 hp.

2♥= 4 hjerter og 13-14 hp.

**Nord Syd**

**1**♣1♥︎

1♠ 1NT

2♠︎= 4 spar med 13-14 hp.

### 

### Stærke balancerede hænder med primær støtte

Springer åbner til 3♥︎/3♠︎:

præcis 4 hjerter og 18-19 jævn eller semi jævn. fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

3♥= 4 hjerter og 18-19 jævn eller semi jævn hånd

Springer åbner til 4♥︎/4♠︎:

præcis 4 hjerter og 20-21 semi jævn. Da en jævn hånd med 20-21 hp. åbnes med 2♦︎.

## 

## 

## Når åbner har 3-kortstøtte i transferfarven

Andre meldinger end støtte i svarers meldte farve i 3. melderunde viser MAX. 3 hjerter. Fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 1♠

2NT= 3 hjerter og 18-19 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 1NT

**2**♣ = 3 hjerter og 5+ klør max 15 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 1NT

**3**♣ = 3 hjerter og 5+ klør og 16-18 hp.

### Minisplinter og splinter efter svarers transfer

Åbner kan springe i anden runde for at vise stærke hænder med mindst 4-kortsstøtte i transferfarven og kortfarve eller en god sidefarve i klør.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

2♠︎ = 15-17 hp. og mindst 4♥︎, 4♣︎ og kortfarve i spar - minisplinter

2NT= 18-19 hp. og højest 2 hjerter

3♣︎ = 15-18 hp. og mindst 6 klør og højest 2♥︎

3♦︎ = 15-17 hp. og mindst 4♥︎, 4♣︎ og kortfarve i ruder - minisplinter

3♥︎ = 18-19 hp. 4♥︎ og balanceret

3♠︎ = 18+ hp, 4♥︎, kortfarve i ♠︎ og mindst 4♣︎ (ved 4441) - splinter

3NT = 18+ med lang klør. En hånd der lige præcis ikke er stærk nok til en kravåbning. Højest 2♥︎

4♣︎ = 18+ hp. 4♥︎, 5+ klør med mindst to tophonnører. Sædvanligvis uden kortfarver

4♦︎ = 18+ hp. 4♥︎, single ruder og mindst 4♣︎ (ved 4441) - splinter

4♥︎ = 20-21 hp. sædvanligvis ubalanceret med klør og hjerter.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♥︎

2NT = 18-19 balanceret og højest 2♠︎

3♣︎ = 15-18 hp. og mindst 6 klør og højest 2♠︎.

3♦︎ = 15-17 hp, mindst 4♠︎, kortfarve i ♦︎ og 4+ klør. - Minisplinter

3♥︎ = 15-17 hp, mindst 4♠︎, kortfarve i ♥︎ og 4+ klør. - Minisplinter

3♠︎ = 18-19 hp. 4♠︎ og balanceret

3NT = 18+ med lang klør. En hånd der lige præcis ikke er stærk nok til en kravåbning. Højest 2♠︎

4♣︎ = 18+ hp. 4♠︎, 5+ klør med mindst to tophonnører. Sædvanligvis uden kortfarver

4♦︎ = 18+ hp. 4♠︎, single ruder og mindst 4♣︎ (ved 4441) - splinter

4♥︎ = 18+ hp. 4♠︎, single hjerter og mindst 4♣︎ (ved 4441) - splinter

4♠︎ = 20-21 hp. sædvanligvis ubalanceret med klør og spar.

## Når svarer har en fem+ farve og åbner viser mindst tre kort i transferfarven

### 

## Svarer vil stå af på totrinnet

”vi skal ikke i udgang med mindre du er stærk makker”. Vises ved genmelding eller spring (spær) i støttet farve (transferfarven).

fx

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

1♥︎ 2♥︎

### Svarer vil mindst invitere til udgang

Her genbruger vi XY-NT konventionen, hvor 2♣︎ er invit til udgang og 2♦︎ er krav til udgang.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

1♠︎ 2♣︎/♦︎= XYZ, der viser mindst fem spar, da åbner kun har lovet 3-kortsstøtte.

Åbner skal efter 2♣︎ melde 2♦︎ med 11-14 hp. men bryde 2♣-2♦ relæet med 15+ hp. og dermed selv kræve til udgang. fx

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

1♥︎ 2♣︎= XYZ – invit

2♦︎= ikke specielt udgangsinteresse

3♥︎= geninvit

4♥︎= for at spille.

Fra 2♥︎ til 4♦︎= sleminteresse.

### Mere om 2 klør og 2 ruder relæet

Svarene 2♣ og 2♦ bruges som nævnt til, at skelne mellem inviterende hænder og udgangskrævende hænder i 2. melderunde.

”Vi skal måske i udgang” ved at melde 2♣ der viser mindst 5 kort i transferfarven og beder om 2♦fra åbner. Åbner bryder relæet med 15+, der forvandler svarers invit til UK

Fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♥︎

1♠︎ **2**♣

**2**♦︎ = XYZ, hvor åbner viser max 15 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ **2**♣

**2**♠ = sleminvit med 4-kortsstøtte

**Princip**

Meldinger uden spring på to- og tretrinnet viser mindst 4-kort på 2 trinnet og 5 kortsfarve på tretrinnet og tre kortstøtte

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ **2**♣

2**♥︎,** er udgangskrav og sleminvit med fire kortsstøtte.

Vi skal i udgang” vises ved at melde 2♦, hvorefter slow arrival/fast arrival princippet bliver gældende Fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦= XYZ – krav til udgang med 13+ hp./en syvtaberhånd og mindst 5 hjerter.

Åbners melding på to trinnet og tretrinnet (til og med et trin under trumffarven) viser 15+ hp. eller højest 6 tabere

### 

### Når svarer inviterer til udgang med 2 klør

Svarer bruger genmelding af trumffarven som svag invit eller langfarve trialbid (LFT) som almindelig invit. fx

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♣︎!

2♦︎ 2♥︎ = Svag invit til udgang.

2♠︎ = LFT (hjælp jeg mangler honnører og mellemkort til en dårlig langfarve!)

2NT= 10-11 balanceret hånd med 5 hjerter.

3♣︎/3♦︎ = LFT

### Når åbner afviger fra relæet

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♣︎!

2♥︎ = krav til udgang og sleminteresse. Herefter skal syd cuebide.

4♥︎ = for at spille

## Når svarer kræver til udgang med 2 ruder

Her er princippet for ”slow and fast arrival” i spil. Det betyder, at meldinger uden spring viser 15+ hp./højest 6 tabere og meldinger med spring viser max. 14 hp./7 tabere.

Farvemelding på totrinnet er naturlig med mindst 4-kort og minor melding viser en god 5+ farve.

Ny farve viser sædvanligvis 3 kort i transferfarven.

**Oversigt over åbners muligheder efter 2 ruder**

Vi bruger splinter fra 3 spar og op med 4-kortstøtte. med den lille hånd.

Alle andre meldinger under 3 spar er naturlige og viser tillæg.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎

2♥︎ = højest 5 tabere eller en pointstærk hånd og mindst 4♥︎.

2♠︎ = højest 6 tabere og 3♥︎ og 4 spar

2NT = 18-19 hp. balanceret og 3♥︎. Benægter en god klørfarve

3♣︎ = 15+ hp./højest 6 tabere og god fem+ farve. Der kan være kortfarve men visning af god farve har forrang

3♦︎ = 18-19 og fem ruder og 3-kortsstøtte.

3♥︎ = 13-14 hp. og 4♥︎

3♠︎ = 11-14 hp. 4♥︎, kortfarve i ♠︎ og mindst 4♣︎ (ved 4441)

3NT = 11-14 hp. 3♥︎, sædvanligvis balanceret eller ubalanceret med dårlig klørfarve.

4♣︎ = 11-14 hp. 4♥︎, 5+ klør med mindst to tophonnører

4♦︎ = 11-14 hp. 4♥︎, single ruder og mindst 4♣︎ (ved 4441)

4♥︎ = er ikke en mulig melding

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♥︎

1♠︎ 2♦︎

2♥︎ = 15+ hp./højest 6 tabere 4 farve i hjerter.

2♠︎ = 15+ hp./højest 6 tabere, mindst 4♠︎.

2NT = 18-19 balanceret og 3♠︎

3♣︎ = 15+ hp./højest 6 tabere. 5+ klør. God farve Der kan være kortfarve men visning af god farve har forrang

3♦︎ = 18-19 og fem ruder og 3-kortsstøtte.

3♥︎ = 15+ hp. kortfarve i ♥︎

3♠︎ = 13-14 hp., 4♠︎ og balanceret/semibalanceret (kan være 4225 med dårlig klørfarve.

3NT = 11-14 hp., 3♠︎, sædvanligvis balanceret eller ubalanceret med dårlig klørfarve.

4♣︎ = 11-14 hp., 4♠︎, 5+ klør med mindst to tophonnører.

4♦︎ = 11-14 hp. 4♠︎, kortfarve♦︎ og mindst 4♣︎ (ved 4441)

4♥︎ = 11-14 hp. 4♠︎, kortfarve♥︎ og mindst 4♣︎ (ved 4441)

4♠︎ = 13-14 hp. balanceret

**Når åbner har 4-korts støtte og er balanceret/semibalanceret**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

2♥︎ = 11-12 hp. og jævn fordeling.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎!

2♥︎ = 15+, eller højest 5 tabere og 4-korts støtte i hjerter.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎!

3♥︎ = 13-15 hp. og helst firekorts støtte og 6 tabere - Ubalanceret med 5+ klør.

## Åbner har 18+ og 4441 eller en skævere fordeling med kortfarve

Eller andre skæve hænder med en kortfarve – fx: ♠︎ XXXX ♥︎ XXXX ♦︎\_ ♣︎ XXXXX

Her skelnes der mellem hænder med op til 14 hp, 15 til 17 hp. og hænder med 18+ (eller hænder med kompenserende fordeling med max. 5 tabere).

* Med op til 14 hp. melder åbner transferfarven.
* Med 15-17 og skæv fordeling melder åbner et minisplint (sin kortfarve) på tretrinnet.
* Med 18+ springer åbner til 4 trinnet i sin kortfarve

**Et eksempel på 11-14 hånden**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎

4♦︎ = 11-14, 4 hjerter og single ruder og 4+ klør.

**Et eksempel på 15-17 hånden**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

3♦︎ = 15 - 17 hp, kortfarve i ♦︎ og 4+ klør

**Et eksempel på 18+ hånden**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

4♦︎= 18+, og kortfarve i ruder, mindst 4♥︎

### 

### Når åbner har firekortsstøtte og en stærk klørfarve og 18+hp

Det kan vises som et såkaldt ”picture bid” ved at springe til 4♣︎ efter makkers transfer

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

4♣︎= 18+, 4+♥︎ og en stærk klørfarve.

## Åbner har 3 korts fit og svarer kræver til udgang med 2 ruder

### Jævne hænder

Åbner har to mulige jævne hænder: 12-14 hp og 18-19 hp.

Da ”slow and fast arrival” principperne er gældende viser spring til 3NT 11-14 hp. og 3 kortstøtte.

2NT viser 3-kortsstøtte og 18-19 hp. med 4-kortsstøtte og 18-19 hp. ville man have sprunget til 3♥︎ efter svarers 1♦︎.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎!

2NT= 18-19 hp. og 3-kortsstøtte.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♦︎!

3NT = 12-14 og 3 korts støtte. Jævn hånd.

### Svarer spærrer efter accept af transfer

Svarers springstøtte i transferfarven følger ”loven” og er spærrebetonet fx

**Nord Syd**

1♣ 1♥= 4+ spar

1♠ 2♠︎= svag

3♠︎= Konstruktiv svag (8-9 hp. da man med en svagere hånd vill melde 2♥︎ på 1♣︎) med mindst 6 farve

4♠︎ = spær

### 

### Andre meldinger fra åbner i 2. melderunde der viser primær støtte (mindst 4 trumfer)

**Nord Syd**

1♣ 1♦︎= 4+ hjerter

2♥︎= fire hjerter og 11-12 hp.

**Nord Syd**

1♣ 1♥= 4+ spar

2♠= fire spar og 11-12 hp.

### Splinter meldinger fra svarer

Efter accept af transfer viser single enkelthop single eller renonce og mindst invit til udgang.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 2♠ = invit til udgang og single spar

### Efter accept af transfer viser dobbelt hop fra svarer single eller renonce

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 3♠ = udgangskrav og single/renonce i spar

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 4♦︎ = single/renonce i ruder

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 5♦︎ = Voidwood

### Konstruktive spær efter accept af transfer

*Princip*

Viser en hånd der ville have åbnet med 2 eller 3 i major med 8-9 hp.

Ved almindeligt spær melder svarer direkte 2♦︎ efter åbners 1♣︎/1♦︎ der er ”Multi” med blandt andet 6 farve i hjerter og 3-7 hp.

Med 7 farve i hjerter melder svarer 3♥︎ efter 1♣︎/1♦︎ åbning.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 3♥ =6 hjerter og 8-9 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦

1♥ 4♥ =7 hjerter og 8-9 hp.

## Semistærk klørfarve (16-18hp) og højest to kort i transferfarven

**Med 6+ klør og 16-18 hp. og højst double i transferfarven**

Med lang klør og 16-18 hp., springer åbner til 3♣︎ med 16-18 hp.

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦/♥︎/♠︎/NT

3♣︎ = 6+ klør og 16-18 hp. (benægter 3 kort i en eventuel major transferfarve)

## Når åbner har en stærk hånd med klør (19+) og højest to kort i transferfarven

**Denne håndtype, der er tæt på en kravmelding, vises ved et spring til 3NT i anden melderunde – fx**

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♦︎

3NT

**Nord Syd**

**1**♣ **1**♠︎

3NT

der er ikke en sidefarve i major. Der kan være ruder med efter makkers 1♠︎.

### 

### XY-NT efter åbners 1NT genmelding

**Nord Syd**

1♣ 1♦︎= 4+ hjerter

1NT= højst double hjerter – kan indeholde en firefarve i spar og 11 til 14 hp. jævne der kan dog være 4144 fordeling og 11-14 hp.

**Nord Syd**

1♣ 1♥= 4+ spar

1NT= højst double spar og 11 til 14 hp. jævne der kan dog være 1444 fordeling.

**Nord Syd**

1♣ 1♠︎= 5+ ruder

1NT= 11 til 14 hp. jævne

I alle ovenstående situationer er meldingerne: 2♣ og 2♦ i syd er nu XY-NT

2♣ = invit til udgang med 11 - 12 hp. Åbner skal melde 2♦︎.

2♦ = 12+ og krav til udgang.

Svarer må vurdere om der skal inviteres eller kræves på de 12hp. en 5 farve og mellemkort tæller i høj grad med på plus siden mens 4333 fordeling tæller modsat vej.

### Når åbner i et XY-NT forløb viser sekundær støtte til svarers majorfarve (honnør anden)

Når åbner har benægtet 3 kort i major ved at afvise overførslen, viser en efterfølgende melding i samme major honnør anden. fx

**Nord Syd**

1♣ 1**♦︎**

1NT 2♣

2♦︎ 2♥︎

3♥︎ = honnør anden med maksimum ellers pas.

2NT = tillæg.

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1NT 2♣

2♦︎ 2♥︎ (4 hjerter og fem spar)

2♠︎ = honnør anden i spar – minimum

3♠︎ = honnør anden i spar – maksimum

2NT = tillæg.

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1NT 2♦︎

2♠︎= honnør anden og ikke fire hjerter

## Svarers anden melding

### Når åbner har 3-kortsstøtte i transferfarven og svarer har en firfarve

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1♠︎ 1NT med 6-10 hp.

2NT med 11-12 hp.

3NT med 13-18 hp.

4NT med 19-20 hp.

5NT med 21 + hp.

Viser jævn eller semi jævn hånd. 1NT meldingen kan dog være på en ret ubalanceret hånd.

### Når svarer har en 4144 hånd og er udgangskrævende

**Nord Syd**

1♣ 1♥

1♠︎ ?

2♣︎ og 2♦︎ viser mindst 5 spar og man er ikke helt glad for at melde 3NT med fx single hjerter!

Svaret er, at man er nødt til at anskue hånden som en revers hånd og i første omgang melde 1♠︎ visende ruder og derefter melde sparfarven som revers eller via XY-NT

**Nord Syd**

1♣ 1♠︎

1NT 2♦︎

2♥︎ 2♠︎

Eller som revers

**Nord Syd**

1♣ 1♠︎

2♦︎ 2♠︎

Nord kan herefter melde NT med hjerterhold!

## 

## Når svarer har en udgangskrævende hånd med en 5+ farve i minor og 4-kort i major

Her benytter vi en art multi i form af et spring til 2♦︎ eller 2♥︎

**Med 4-kort major og 5+klør**

**Nord Syd**

1♣ 2♦︎/♥︎

2♥︎/♠︎ 3♣︎ = 4 hjerter/spar og 5+ klør – krav til udgang

Med 4-kort i major og 5+ruder er der kun en mulighed:

Først vises ruderfarven og dernæst majorfarven ved en klassisk revers melding

**Nord Syd**

1♣ 1♠︎

2♣︎ 2♥︎ = 4 hjerter og 5+ ruder – krav til udgang

# Efter 1 klør – 1 spar

1♠︎ viser altid mindst 5 ruder og 6+ hp.

Har svarer 3+ ♣︎ og 4♦︎og 6-10 hp. melder hun 1NT.

**Nord Syd**

**1**♣1♠ = ruderfarve og 6+ hp. Der kan være en kortere (4+ kort) l major HVIS der kan kræves til udgang – (12+ hp/højst 7 tabere)

Med fx ♠︎ EKD4 ♥︎ 3 ♦︎EKD72 ♣︎ 952 svarers der først 1♠, der viser ruderfarven og derefter meldes der 2♠, der viser spar ved en reversmelding.

### Oversigt over åbners 2. melding efter 1 klør – en spar

**Nord Syd**

**1**♣1♠

1NT = 11-14 hp. jævn der kan være 4414 fordeling.

2♣︎ = 11-15, 5+ klør 11+ ubalanceret.

2♦︎ = 11-15 med 3+ ruder

2♥︎ = Revers med 5+ klør og 4+ hjerter

2♠︎ = Revers med 5+ klør og 4+ spar

2NT= 18-19 hp. balanceret – der kan være single ruder ved 4414 fordeling

3♣︎ = 16-18 hp. og mindst 6 klør uden en firfarve i major

3♦︎= en ubalanceret hånd med klør og mindst 3 ruder og 16-18

3♥︎/3♠︎ = 19+ med klør, kortfarve i meldt farve OG ruderstøtte (mindst 3) - UK

3NT = 19-21 med klør og hold i begge major. Der kan være ruderstøtte.

## De videre meldinger efter 1klør – 1x fra makker og genmelding 2 klør

Når åbner genmelder sin klørfarve med 2♣︎ viser det max. 15 hp. og en ubalanceret hånd med enten seks+ klør eller en hånd med en kortere sidefarve der er for svag til en reversmelding.

Fx

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎= ubalanceret max. 15 hp.

Svarer kan nu kræve til udgang ved at melde nærmeste umeldte farve – også kaldet ”Bourkes Relay”

## 

## Bourkes relay – efter 1kl – 1x – 2kl

Når åbner genmelder sin minor farve, her klør, etablerer nærmeste farvemelding der IKKE er genmelding af egen farve krav til udgang uden at sige noget om farven.

Det betyder, at alle andre meldinger end relæfarven er højst invit (på tretrinnet). Eller signoff (på to trinnet.

**Krav til udgang**

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 2♦︎ = krav til udgang og beder om yderligere oplysninger nedefra. Slow and fast arrival principper er gældende.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 2♦︎ = krav til udgang

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 2♥︎ = krav til udgang

**Når svarer har en invithånd**

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 3♣︎ = 10-12 hp., 3+♣︎

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 3♦︎ = 10-12 hp., 5+♥︎ og 4+♦︎

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 3♥︎ = 10-12 hp., 5+♠︎ og 4+♥︎

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 3♦︎= 10-12 og 6+♦︎

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 2 NT= 10-12

**Når svarer har til en sign off**

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 2♥︎ = 6+ hjerter og 8-9 hp.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 2♠︎ = 6+ spar og 8-9 hp.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 2♥︎ = 5+ spar og 4+ hjerter 8-9 hp.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 2♦︎= 6+ ruder og 8-9 hp.

### Åbners 3. melding efter relæet

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ = hjerter honnør da der er benægtet 3 korts hjerterstøtte

2♠︎ = spar værdier, da der er benægtet 4 spar.

2NT = lidt spredte majorhonnører.

3♣︎ = du skal nok ikke regne med jeg har andet end klør.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ = hjerterfarve, da åbner ikke har haft mulighed for at vise den.

2♠︎ = Spar honnør – højest en doubleton.

2NT = lidt spredte majorhonnører.

3♣︎ = du skal nok ikke regne med jeg har andet end klør.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♠︎

2♣︎ 2♥︎

2♠︎ = Spar farve, da åbner ikke har haft mulighed for at vise den

2NT = lidt spredte majorhonnører.

3♣︎ = du skal nok ikke regne med jeg har andet end klør.

3♦︎= 3 ruder med makker og mindst 6 klør

3♥︎= 4 hjerter, hvis du kan bruge det!

# Efter 1KL – 2KL

Viser mindst 5 klør og max. 9 hp. benægter en 4+ farve i major.

**Nord Syd**

1♣ 2♣

Nords videre meldinger er helt naturlige og udgangs inviterende.

## Når svarer har 16+ og god klørfarve uden sidefarve

**Nord Syd**

1♣ 1X

3♣︎ = 16-18 og god klørfarve uden sidefarver - 5 tabere

3NT= 19+ og god klørfarve uden sidefarver – en hånd der ikke er helt god nok til en 2♣︎ åbning.

## Mere om multivarianten efter 1klør - 2ruder/hjerter

**Nord Syd**

**1♣︎ 2♦︎**

Der er én svag og to stærke muligheder:

1. WJT (Weak Jump Transfer) Svag 3-7HP med 6 kort i transferfarven
2. Krav til udgang med mindst 6 kort og højst en taber i transferfarven.
3. Krav til udgang med præcis fire kort i transferfarven og 5+ kort i klør

### 

### Weak Jump Transfer

Åbner skal regne med, at svarer har den svage variant. Det betyder, at hvis åbner har en udgangsinviterende hånd over for 3-7 hp. skel der meldes andet end transfermeldingen.

Åbner kan ikke bare springe til 4 i major, med mindre der er 4-kortsstøtte, da svarer kan have en udgangskrævende hånd (UK) med 4-kort i major og en længere minor.

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♦︎/2♥︎

2♥︎/♠︎ PAS

Det svarer til 1NT – 2♥︎ - 2♠︎ - PAS. Et sikkert genvalg af en ofte brugt konvention.

### Stærk hånd med mindst 6 kort i major

I gamle dage (i firserne) viste et spring til 2 i major en stærk hånd. Med transfersvar kan vi både spille med klassisk betydning (stærk) og moderne betydning (svag).

Svarene efter 1♣︎ - 2♦︎ og 1♣︎ - 2♥︎ er lidt forskellige så vi tager de videre meldinger hver for sig.

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♦︎

2♥︎ 2♠︎ = spar cuebid og sleminteresseret med fx ♠︎ x ♥︎ EKB10xx ♦︎EKx ♣︎ Kxx

2NT= Ingen sparcuebid og sleminteresseret med fx ♠︎ xx ♥︎ EKB10xx ♦︎EKx ♣︎ Kx

3♥︎= stærk hånd men det kræver lidt ekstra fra åbner for at gå mod slem.

4♥︎= viser lige præcis en udgangskrævende hånd, fx ♠︎xx ♥︎ EKDBxx ♦︎xxx ♣︎ Kx

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♥︎

2♠︎ 2NT= Sleminteresseret med fx ♠︎ EKB10xxx ♥︎ xx ♦︎EK ♣︎ Kx

3♥︎ = sleminteresseret og cuebid med fx ♠︎ EKD10xx ♥︎ Ex ♦︎Exx ♣︎ Kx

3♠︎= stærk hånd men det kræver lidt ekstra fra åbner for at gå mod slem.

4♠︎= Der er lige præcis en udgangskrævende hånd, fx ♠︎ EKDBxx ♥︎ xx ♦︎xxx ♣︎ Kx

### 4-kort i major og længere klør

En håndtype der kan være svær at vise på forholdsvis lavt niveau og samtidig kunne afsøge slemmuligheder på tretrækket ved fit.

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♦︎/♥︎

2♥︎/♠︎ 3♣︎ = 4-kort i transferfarven og en længere klør fx ♠︎ xx ♥︎ EBxx ♦︎xx ♣︎ EKDxx

Åbner har følgende svarmuligheder ved fx:

**Nord Syd**

**1**♣︎ 2♥︎

2♠︎ 3♣️

3♥︎= holdvisende. Benægter spartilpasning. Er på vej mod 3NT

3♠︎ = tillæg og sparstøtte

3NT = 12-14 og jævn hånd

4♣︎ = stærk klørfarve

4♦︎= cue med klør

4♠︎ = 4♠︎ og minimum

Svarprincipperne går igen ved andre svar fra svarer.

## 1 klør - 2 spar

2♠︎ er Steens 2NT i minor mode, der benyttes i følgende meldeforløb:

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎ = Næsten krav til udgang med mindst fem ♣︎. Hvis Nord har åbnet med en lille åbningshånd, kan man stå af i 3♣️.

Der kan ikke som i almindelig Steens 2NT skelnes mellem singleton og renonce da man skal kunne stå i 3NT med godt hold overfor en Single/renonce (misfit)

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

2NT = 11-12 hp./7 tabere. Benægter kortfarver. Der kan være ned til double klør.

3♣ = 15+ hp. benægter kortfarver. Det kan være en 18-19 NT med ned til double klør.

3♦︎ = 11+ kortfarve i ruder

3♥ = 11+ kortfarve i hjerter

3♠︎ = 11+ kortfarve i spar

3NT = 13-14 hp og ingen kortfarver. Der kan være ned til double klør

### De videre meldinger når åbner med 2NT viser minimum

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

2NT 3♣︎= for at spille.

3♦= ruderhold (AC) og krav til mindst 3NT/4♣︎

3♥︎ = hjerterhold (AC) og krav til mindst 3NT/4♣︎.

3♠︎ = sparhold (AC) og krav til mindst 3NT/4♣︎.

Forbigår syd 3NT bliver den holdvisende melding forvandlet til et cuebid (AC)

### De videre meldinger når åbner med 3 klør viser tillæg

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

3♣︎ 3**♦︎=** ruderhold (AC) og UK

3**♥︎ =** hjerterhold (AC) og UK. Benægter et ruderhold.

3**♠︎ =** sparhold (AC) og UK. Benægter ruder og hjerterhold.

3NT = for at spille viser max. 15 hp.

4♣︎ = krav til cuebids(serious)

### De videre meldinger når åbner viser kortfarve

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

3**♦︎** 3**♥︎ =** hjerterhold (AC) og UK.

3**♠︎ =** sparhold (AC) og UK. Benægter hjerterhold.

3NT = for at spille viser max. 15 hp. - ruderhold

4♣︎ = svagt uden ruderhold

Nord melder 3NT hurtigst muligt med max. 14 hp. eller en 7 taber hånd – fx

**Nord Syd**

1♣︎ 2♠︎

3**♦︎** 3**♥︎**

**3NT = minimum mens 3**♠︎ viser en sleminteresseret hånd.

# Åbning 1 Ruder

## Kort om ruder åbningen

* 1♦︎ åbningen viser altid en ubalanceret hånd, som oftest med 5 farve. Åbner kan dog have en 4441 fordeling og single klør.
* Stærke 4441 hænder (16+) vises som ubalancerede hænder, således at man ”tilføjer” et ekstra virtuelt minor kort så hånden kan vises ved revers.
* Ny farve er stort set altid krav mens direkte støtter og springstøtter er svage.

## Staubs 1 klør som princip for ruderåbningen

I de fleste systemer med femfarveåbning i major, er der usikkerhed omkring åbningsfarvens længde i begge minorfarver. Det løses fx ved, at man åbner med længste minor. Det giver den udfordring, at man aldrig er helt sikker på, om der er tre eller flere kort i åbningsfarven. Dette system løser minor problemet ved, at introducerer ”Staubs ♣︎”:

* 1♣︎ åbningen indeholder ALLE jævne hænder med 12 (11 gode med 7 tabere) til 14 hp. eller 18 til 19 hp., uden 5 farve i major. Der kan således være ned til en doubleton i ♣︎.   
  1♣︎ meldingen skal derfor alerteres.
* 1♣︎ åbningen indeholder ligeledes 3352 fordelinger med femfarve i ruder og 11-14/18-19 hp.
* Melder åbner en farvemelding i anden melderunde, der ikke støtter makkers farve, viser det mindst 5 klør (Walsh princip). Det er således kun efter en NT genmelding fra åbner, at der er tvivl om hvorvidt der er længde i klørfarven.

Ved brug af ”Staubs 1 klør” som princip for 1♣︎ åbningen, får vi mulighed for en bedre afgrænsning af 1♦︎ meldingen.

* 1♦︎åbningen viser som oftest en 5 farve og er ALTID ubalanceret.
* Når 1♦︎ meldingen IKKE er en femfarve, har åbner 4441 fordeling med single klør.

## Åbning med 1 ruder i 3. og 4. hånd

Kan være en 5332 hånd, da vi som regel er i konkurrence mode og det derfor er vigtigt at få vist sine farver.

## Når svarer har trumftilpasning efter åbningsmeldingen 1ruder

Det betyder, at vi kan aftale samme støtteprincipper som ved en majoråbning.

* Spærre melde på tre og firetrinnet
  + 1♦︎ - 3♦︎, viser max. 8 hp. og 4 ruder
  + 1♦︎ - 4♦︎, viser max 8 hp. og 5 farve i ruder (dog ikke fordelingen 5332! der nedgraderes til en Bergen Raise meldingerne 3♣︎/♦︎
* Vise en inviterende hånd
  + Bergen Raise 1♦︎ - 3♣︎, der viser 4♦︎ og 9-11 hp.
* Etablere udgangskrav med primær rudestøtte.
  + 1♦︎ - 2♠︎, er en variant af Steens 2NT, med primær ruderstøtte (mindst fire)

## 

### Multivariant

Svarene 2♦︎ og 2♥︎ efter 1♦︎ har samme ”multi” betydning som efter 1♣︎ åbningen.

En stærk hånd med 4-kort i major og rudertilpasning kan også meldes via multisvaret:

**Nord Syd**

1♦︎ 2♦︎/2♥︎

2♥︎/2♠︎ 3♦︎ der viser 4♥︎/4♠︎ og 5+♦︎ og UK

Det videre system bygger på konventioner der er udviklet til 5 farve major systemer.

Den væsentligste nyskabelse her, er svaret 2♠︎ - efter 1♦︎ - 2♠︎ - der er udgangskrav med primær ruderstøtte. Svarene ligner Steens 2NT men i et særligt minor mode.

1♦︎ - 2NT er invit til 3NT med 11-12 hp. uden firfarve i major.

## Overblik over svarers muligheder med rudertilpasning

**Nord Syd**

1♦ 1NT = 6-10 hp. der kan være tre korts støtte i ruder

1♦︎ 2♦︎/♥︎ med en efterfølgende ruder melding viser 4f major og mindst 5(4) ruder

1♦ 2♠︎ = ”Steens 2NT” visende 4+♦︎ og 12+ hp. - næsten UK (krav til 4♦ med mindre svarer melder 2NT der kan flyttes til 3♦︎ for at spille)

1♦ 3♣ = 4♦︎ og 9-11 hp.

1♦ 3♦ = 4♦︎ og 0-8 hp.

1♦︎ 3♥︎ = splinter og UK

1♦︎ 3♠︎ = splinter og UK

1♦ 4♦ = 5♦︎ og 0-8 hp. (dog ikke 5332 fordeling. Den nedgraderes til en Bergen raise)

## 

## Særlige sekvenser efter 1ruder – 1x

**Genmelding af egen farve**

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎/♠︎

2♦︎ 2♥︎/♠︎ = 8-11 hp.

**Spring i egen farve**

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎/♠︎

2♦︎ 3♥︎/♠︎ = invit til udgang. UK går over Bourkes relay der i dette tilfælde er 2♠︎. Det viser sædvanligvis en hånd der ville have spærremeldt med med 3♥️/♠️

**Dobbelt spring i egen farve**

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎/♠︎

2♦︎ 4♥︎/♠︎ = for at spille

### Når åbner genmelder i NT

Her gælder principperne for XY-NT selvom åbner er ubalanceret.

## 1 ruder - 1 hjerter

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎

1NT= 11-15 hp. og 5+♦︎. Med trefarve i hjerter og 11-15 hp. KAN åbner vælge at støtte med 2♥︎.

Da åbner kan have ♠︎ XXX ♥︎ X♦︎XXXXXXX ♣︎ XXX fordeling og 11-15 hp. til genmeldingen 1NT, er 1NT sjældent den rigtige kontrakt. Derfor skal kontrakten ofte spilles i ruder. Her bruger vi XYNT. Nævnte hånd meldes således:

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎

1NT 2♣︎

2♦︎ PAS!

2♦︎ fra svarer, i stedet for 2♣︎, er krav til udgang (XY-NT)

Når åbner støtter svarers majorfarve på totrinnet viser det 3-4 hjerter og minimum.

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎

2♥︎

## 1 ruder - 1 spar

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

1NT= 12-15 hp. 5 farve i ruder og fire ♥︎. semijævn

2NT= 18-19 hp. 5 farve i ruder og fire ♥︎. Semijævn

Den semijævne hånd med 5 farve i ruder og fire hjerter og 16-17 hp må reversere med 2♥︎ og derefter vise minimum.

Når åbner støtter svarers majorfarven på totrinnet viser det 3-4 spar.

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♠︎

## 1 ruder - 1 NT

**Nord Syd**

1♦︎ 1NT

2NT= 16-19 hp. uden kortfarver

## 

## Bourkes relay efter 1 ruder – 1x – 2 ruder

**Krav til udgang**

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎

2♦︎ 2♠︎ = krav til udgang. Siger intet om sparfarven. Melder svarer efterfølgende ♠︎ er det naturligt.

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♦︎ 2♥︎ = krav til udgang. Melder svarer efterfølgende ♥︎ er det naturligt.

**Nord Syd**

1♦︎ 2♣︎

2♦︎ 2♥︎ = krav til udgang. Melder svarer efterfølgende ♥︎ er det naturligt.

**Invit**

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎

2♦︎ 3♣︎ = 10-12 hp. 5+♥︎ og 4+♣︎

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♦︎ 3♥︎ = 10-12 hp. 5+♠︎ og 4+♥︎

**Nord Syd**

1♦︎ 2♣︎

2♦︎ 3♣︎ = 10-12 hp. og 6+♣︎

**Nord Syd**

1♦︎ 2♣︎

2♦︎ 2 NT = 10-12 hp.

**Sign off**

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎

2♦︎ 2♥︎ = 8-9 hp. og 6♥︎

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♦︎ 2♠︎ = 8-10 hp. og 6♠︎

Det gælder efterfølgende, at farvemeldinger på to trinnet er naturlige mens farvemeldinger på tretrinnet bare kan være holdvisende.

### Svarers 3. melding efter Bourkes relay

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎

2♦︎ 2♠︎

2NT =6 tabere og honnører i umeldte farver

3♣︎ = klørværdier – nok ikke så meget i spar.

3♦︎ = du skal nok ikke regne med meget andet en ruder fra mig!

3♥︎ = honnør i hjerter – ikke det store hold i klør og spar.

3NT = 7 tabere og honnører i umeldte farver

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♦︎ 2♥︎

2♠︎ = honnør i spar.

2NT =6 tabere og honnører i umeldte farver

3♣︎ = klørværdier – nok ikke så meget i hjerter.

3♦︎ = du skal nok ikke regne med meget andet en ruder fra mig!

3♥︎ = honnør i hjerter – ikke det store hold i klør og spar. Husk at Nord har benægtet 4-kort i hjerter!

3NT = 7 tabere og honnører i umeldte farver

**Nord Syd**

1♦︎ 2♣︎

2♦︎ 2♥︎

2♠︎ = sparfarve, da Nord ikke har haft mulighed for at vise den tidligere.

2NT =6 tabere og honnører i umeldte farver

3♣︎ = klørværdier – hvis du er interesseret.

3♦︎ = du skal nok ikke regne med meget andet en ruder fra mig!

3♥︎ = honnør i hjerter – ikke det store hold i spar.

3NT = 7 tabere og honnører i umeldte farver

## 

## Ved revers

Når åbner reverserer er svarers 2NT ”Revers Lebensohl”

Princippet er det samme som ved øvrige Lebensohl – går du over 2NT viser åbners 3♣︎ relæ minimum (16-18). Det betyder, at hvis åbner vil kræve til udgang skal relæet brydes.

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♥︎ 2NT!

Svarers 2NT er Revers Lebensohl, visende max 7 hp og beder om 3♣︎ fra makker. Åbner melder 3♣︎ med minimum (16-18). Anden melding fra åbner etablerer udgangskrav. Fx

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♥︎ 2NT!

3♦︎= 18+ og krav til udgang.

Se yderligere under Revers Lebensohl

## 1 ruder – 2 klør

Viser 11+

**Nord Syd**

1♦︎ 2♣︎

De videre meldinger er helt naturlige. Bemærk, at hvis åbner reverserer er der etableret udgangskrav. Fx

**Nord Syd**

1♦︎ 2♣︎

2♥︎ =UK

### 

**Nord Syd**

1♦︎ 2♣︎

2♦︎= 7 tabere. Det kan være på en femfarve men så er der en 4 farve i major.

**Nord Syd**

1♦︎ 2♣︎

2 NT =invit.

### 1 ruder – 2 ruder

Multivarianten – når åbner afviger relæet viser det en stærk hånd

**Nord Syd**

1♦︎ 2♦︎

2NT! = ønsker at hører nærmere omkring svarers styrke/variant til sin multi. Viser 18+

**Nord Syd**

1♦︎ 2♥︎

2NT! = ønsker at hører nærmere omkring svarers styrke/variant til sin multi. Viser 18+

### 

**Mere om multivarianten**

**Nord Syd**

1♦︎2♦= enten:

1. WJT (Weak Jump Transfer) Svag 3-7HP med 6♥ eller
2. Krav til udgang med mindst 6 kort i ♥ og højst en hjertertaber eller
3. gamekrævende hånd med præcis 4 ♥ og 4+ kort i ruder.

Efter åbners 2♥ viser:

* PAS = hånd 1,
* 2♠︎, 2NT, 3♥︎ eller 4♥︎= hånd 2 (2♠︎=spar cuebid og 2NT benægter et spar cuebid. Begge meldinger viser sleminteresse). 3♥︎ viser den semistærke udgangskrævende hånd med ensidig hjerter og 4♥, at der lige præcis kunne kræve til udgang.
* 3♦︎ = hånd tre med den stærke hånd melder svarer videre (cuebid)

Melder åbner andet end transferfarven (med 18+) viser hjertermeldinger eller simpel præference den svage hånd, NT meldinger stærk hjerter og minor meldinger ”hånd 3”.

**Nord Syd**

1♦︎ 2♥ = enten:

1. WJT (Weak Jump Transfer) Svag 3-7HP med 6♠︎ eller
2. krav til udgang med mindst 6 kort i ♠︎ og højst en spartaber eller
3. gamekrævende hånd med præcis fire ♠︎ og 4+ kort i ruder.

## 1 ruder - 2 spar

2♠︎ er Steens 2NT i minor mode, der benyttes i følgende meldeforløb:

**Nord Syd**

1♦ 2♠︎ = Næsten krav til udgang med mindst fire♦︎. Hvis Nord har åbnet med en lille åbningshånd, kan der stås i 3 eller 4 ruder.

Der kan ikke som i almindelig Steens 2NT skelnes mellem singleton og renonce da man skal kunne stå i 3NT med godt hold overfor en Single/renonce (misfit)

**Nord Syd**

1♦ 2♠︎

2NT = 11-12 hp./7 tabere. Benægter kortfarver

3♣ = 15+ hp. benægter kortfarver

3♦︎ = 11+ kortfarve i klør

3♥ = 11+ kortfarve i hjerter

3♠︎ = 11+ kortfarve i spar

3NT = 13-14 hp og ingen kortfarver.

### De videre meldinger når åbner med 2NT viser minimum

**Nord Syd**

1♦ 2♠︎

2NT 3♣︎= Klørhold (advanced cuebid (AC)) og krav til mindst 3NT/4♦︎.

3♦= for at spille.

3♥︎ = hjerterhold (AC) og krav til mindst 3NT/4♦︎.

3♠︎ = sparhold (AC) og krav til mindst 3NT/4♦︎.

Forbigår syd 3NT bliver den holdvisende melding forvandlet til et cuebid (AC)

### De videre meldinger når åbner med 3 klør viser tillæg

**Nord Syd**

1♦ 2♠︎

3♣︎ 3**♦︎=** søger yderligere oplysninger - stærk

3**♥︎ =** hjerterhold (AC) og UK

3**♠︎ =** sparhold (AC) og UK

3NT = minimum.

4♣︎ = cuebid (serious)

4♦︎sleminvit uden ♣︎ kontrol

## 

## Når åbner har 16+ hp.

### Når åbner har 16 – 18 hp. uden major sidefarve

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥/♠︎/1NT/2♣︎

3♦︎ = 16-18 og mindst 6 ruder

### Når åbner har 16 – 18 hp. og klørsidefarve

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥/♠︎

2♣ = op til 18 hp. med mindst 5 ruder og fire klør.

### Når åbner har 19+ uden major sidefarve

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥/♠︎

3NT = 19+ og mindst 6 ruder

# Når fjenden melder ind efter en klør-/ruderåbning

## Gældende for begge minor åbninger

## Spring til to i major er konstruktivt[[4]](#footnote-4) med en femfarve efter en indmelding

Vi åbner med stort set alle hænder med en seksfarve i major - med mindre der er under 5 hp. – uanset om der er en sidefarve i major eller minor.

Det betyder, at når svarer på makkers 3. og 4. hånds åbning springer i major, vil det vise en femfarve - fx

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♣︎ 1♥︎

2♠︎ = en femfarve

Eller

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♦︎ 1♥︎

2♠︎ = en femfarve

Da det ikke giver mening at springe for at spærre med en femfarve, viser et spring, at man har lige under en åbningshånd (8 tabere/ 9-11 hp.)

Samme princip gør sig gældende når der ikke er en forhåndspas. Der kan dog være en seksfarve med 8 tabere. Har man en seksfarve med 7 tabere, må man doble efter en major indmelding og derefter melde sin farve.

**Syd Vest Nord**

1♣︎ 1♥︎ 2♠︎ = en 5/6 farve og 9-11 hp.(8 tabere)

Eller

**Syd Vest Nord**

1♦︎ 1♥︎ 2♠︎ = en 5/6 farve og 9-11 hp.(8 tabere)

## Øvrige Principper efter 1 klør åbning

* Vi bevarer transferprincipperne samt øvrige systemaftaler efter en dobling.
* RD (efter en dobling) viser en balanceret hånd med 10+ hp. indikerer der er en majorfarve
* 2NT – efter en dobling - viser en balanceret hånd med 10-12 hp. og benægter majorfarve

## Øvrige Principper efter 1 ruder åbning

* 2♣︎ viser 11+ og mindst 5 klør ELLER 10+ hp. og fire klør og tre ruder
* 2♦︎ Viser 6-9 og 3-kortsstøtte
* 2♥︎ og 2♠︎ er konstruktivt med 9-11 hp.
* RD (efter en dobling) viser en balanceret hånd med 10-11 hp.
* 2NT – efter en dobling - viser en balanceret hånd med 10-12 hp. Der er majorværdier.
* Efter en 2 ♣︎ indmelding viser en dobling mindst en majorfarve og 8+ hp.

# Efter 1 klør

## 

## Når fjenden dobler

#### Når 2. hånd dobler og svarer ikke har forhåndspasset

**Syd Vest Nord**

1♣︎ D

RD = balanceret hånd med 10+ hp.

1♦= hjerterfarve og 6+ hp.

1♥︎= sparfarve og 6+ hp.

1♠︎ = 5+ ruder og 6+ hp.

1NT= balanceret med mindst 3 klør og 6-10 hp.

2♣︎ = 5+ klør og 6-9 hp.

2♦︎ = som systemet

2♥︎= som systemet

2♠︎ = som systemet

2NT= 5+ klør og 11-12 hp.

3♣︎ = spær med klør

#### 

#### Når 2. hånd dobler en klør – efter en forhåndspas

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♣︎ D

RD = balanceret hånd med 10-11 hp.

1♦= hjerterfarve og 6-11 hp. er det en femfarve er der max. 8 hp. – 9 til 10 tabere.

1♥︎= sparfarve og 6-11 hp. er der en femfarve er der max. 8 hp. mindst 9 til 10 tabere.

1♠︎ = 5+ ruder og 6-9 hp.

1NT= balanceret hånd og 6-9 hp. – mindst 3 klør

2♣︎ = 5 klør og 6-10 hp.

2♦︎ = som systemet

2♥︎= som systemet

2♠︎ =som systemet

2NT= 11 hp.

3♣︎ = spær med klør

## Når der meldes ind i farve på et trinnet

### Når makker ikke har forhåndspasset

**Principper**

* Vi bevarer transferprincipperne ved indmelding 1♦︎ og 1♥︎.
* Ved indmelding 1♠︎ giver transfer ingen mening, så en dobling viser hjerter (High/Low).
* Spring til 2 i major konstruktivt med femfarve - både efter dobling og en indmelding.
* 2 klør viser en svag hånd.
* 2NT viser hold og 10-11(12) hp.

#### 2. hånd indmelder 1 ruder

**Principper**

* Overmelding ved 1♠︎ (der er grundsystemets rudermelding) viser 10+ og klørstøtte
* Overmelding ved 2 ruder viser en hånd med 4-4 i major – a la Ekren
* 2 i major er konstruktivt med en femfarve.

**Syd Vest Nord**

1♣︎ 1♦︎ Pas= kravpas med næse!

D = mindst 4 hjerter, 6+ hp.

1♥︎= mindst 4 spar, 6+ hp.

1♠︎ = overmelding i fjendens farve! – 5+ klør og 10+ hp. Svarer til en omvendt minorstøtte

1NT= 6-10 hp. og ruderhold

2♣︎ = 4+ klør og 6-10 hp.

2♦︎ = begge majorfarver (4-4) 9-11 hp. – en slags Michaels cuebid

2♥︎= 5 hjerter og 9-11 hp. – en otte taber hånd.

2♠︎ =5 spar og 9-11 hp. – en otte taber hånd.

2NT= ruderhold og 10 -11 hp.

3♣︎ = spær med klør.

#### 2. hånd indmelder 1 hjerter

**Principper**

* transfer
* Overmelding viser 10+ og klørstøtte
* 2 i major er konstruktivt med en femfarve.
* High/Low doblinger er i spil

**Syd Vest Nord**

1♣︎ 1♥︎

Pas = kravpas med næse.

D = mindst 4 spar. Melder man sparfarven senere er det 5+ spar UK. Har man 5 spar, er der højest 9 tabere.

1♠︎ = 5+ ruder, 6-10 hp.

1NT= 6-10 hp. og hjerterhold

2♣︎ = 4+ klør og 6-9 hp.

2♦︎ = 4+ ruder og 10+ hp.

2♥︎= 5+ klør og 10+ hp.

2♠︎ =5 spar og 9 -11 hp. – en otte taber hånd.

2NT= hjerterhold og 11-12 hp.

3♣︎ = spær med klør

#### 2. hånd indmelder 1 spar

**Principper**

* Ingen transfer – Dobling viser hjerter (high/low)
* Overmelding viser 10+ og klørstøtte
* 2 i major er konstruktivt med en femfarve og 9 tabere.

**Syd Vest Nord**

1♣︎ 1♠︎

Pas= kravpas med næse!

D = fire hjerter og 6+ hp, 5+ hjerter og 6-8 hp. eller 5 + hjerter og UK

1NT= 6-10 hp. og sparhold

2♣︎ = 4+ klør og 6-9 hp.

2♦︎ = 4+ ruder og 10+ hp.

2♥︎= 5 hjerter og 9 -11 hp. – en otte taber hånd.

2♠︎ =5+ klør og 10+

2NT= sparhold og 11-12 hp.

3♣︎ = spær med klør

#### 2. hånd indmelder 1NT

Principper

* Dobler er konkurrerende med mindst to farver at spille i
* Melding på totrinnet er for at spille
* 2NT viser begge minorfarver.

**Syd Vest Nord**

1♣︎ 1NT

Pas= intet at fortælle

D = konkurrerende – mindst to farver at spille i

2♣︎ = 5+klør - for at spille

2♦︎ = 5+ ruder - for at spille

2♥︎= 5+ hjerter - for at spille

2♠︎ =5+ spar - for at spille

2NT= begge minorfarver

Melding på tretrinnet er UK

### Når makker har forhåndspasset

#### 2. hånd indmelder 1 ruder

**Principper**

* transfer
* Overmelding ved 1♠︎ (der er grundsystemets rudermelding) viser 10-11 og klørstøtte
* Overmelding ved 2 ruder viser en hånd med mindst 4-4 i major
* 2 i major er konstruktivt med en femfarve.

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♣︎ 1♦︎

Pas= kravpas med næse.

D = mindst 4 hjerter. Er der en femfarve er der 9-10 tabere (6-9 hp.)

1♥︎= mindst 4 spar. Er det en femfarve er der 9-10 tabere (6-9 hp.)

1♠︎ = overmelding i fjendens farve! – 10-11 hp. og 4+ klør

1NT= 6-10 hp. og ruderhold

2♣︎ = 4+ klør og 6-9 hp.

2♦︎ = begge majorfarver 9-11 hp. – en slags Michael cuebid

2♥︎= 5 hjerter og 9-11 hp. – en otte taber hånd.

2♠︎ =5 spar og 9-11 hp. – en otte taber hånd.

2NT= ruderhold og 11 hp.

3♣︎ = spær med klør.

#### 2. hånd indmelder 1 hjerter

**Principper**

* transfer
* Overmelding viser 10-11 og klørstøtte
* 2 i major er konstruktivt med en femfarve.
* High/low doblinger er i spil

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♣︎ 1♥︎

Pas= kravpas med næse!

D = mindst 4 spar. Er det en femfarve er der 9-10 tabere (6-9 hp.).

1♠︎ = 5+ ruder og 6-9 hp. – 8-9 tabere

1NT= 6-10 hp. og hjerterhold

2♣︎ = 4+ klør og 6-9 hp.

2♦︎ = 5+ ruder og 10-11 hp.

2♥︎= 5+ klør og 10-11 hp.

2♠︎ =5 spar og 9 -11 hp. – en otte taber hånd.

2NT= hjerterhold og 11 hp.

3♣︎ = spær med klør

#### 2. hånd indmelder 1 spar

**Principper**

* Ingen transfer – dobling viser hjerter (high/low)
* Overmelding i fjendens farve viser 10-11 og klørstøtte
* 2 i major er konstruktivt med en femfarve.
* High/low doblinger er i spil

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♣︎ 1♠︎

Pas= kravpas med næse!

D = fire hjerter og 6-11 hp eller 5 hjerter og en 9-10 taber hånd

1NT= 6-10 hp. og sparhold

2♣︎ = 4+ klør og 6-9 hp.

2♦︎ = 5+ ruder og 9-11 hp.

2♥︎= 5 hjerter og 9 -11 hp. – en otte taber hånd.

2♠︎ =5+ klør og 10-11 hp.

2NT= sparhold og 11 hp.

3♣︎ = spær med klør

#### 2. hånd indmelder 1NT

**Principper**

* Dobler er konkurrence med mindst to farver at spille i
* Melding på totrinnet er for at spille
* 2NT viser begge minorfarver.

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♣︎ 1NT

Pas= intet at fortælle

D = konkurrerende – mindst to farver at spille i

2♣︎ = 5+klør - for at spille

2♦︎ = 5+ ruder - for at spille

2♥︎= 5 hjerter - for at spille

2♠︎ =5 spar - for at spille

2NT= begge minorfarver

# Efter 1 ruder

## Når fjenden dobler

#### Når 2. hånd dobler og svarer ikke har forhåndspasset

**Syd Vest Nord**

1♦︎ D

RD = balanceret hånd med 10+ hp.

1♥︎= hjerterfarve og 6+ hp.

1♠︎= sparfarve og 6+ hp.

1NT= balanceret med 1 til 2 ruder og 6-9 hp.

2♣︎ = 4 + klør og 10+ hp. er der kun 4 klør er der typisk 3+ ruder.

2♦︎ = 3 ruder og max. 9 hp.

2♥︎= 5/6 hjerter[[5]](#footnote-5) og 9-11 hp. – en otte taber hånd.

2♠︎ =5/6 spar og 9-11 hp. – en otte taber hånd.

2NT= 10-12 hp. og majorværdier.

3♣︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 9-11 hp.

3♦︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 0-8 hp.

#### Når 2. hånd dobler en ruder – efter en forhåndspas

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♦︎ D

RD = balanceret hånd med 10-11 hp.

1♥︎= hjerterfarve og 6-11 hp. er det en femfarve er der max. 8 hp. – 9 til 10 tabere.

1♠︎ = sparfarve og 6-11 hp. er der en femfarve er der max. 8 hp. mindst 9 til 10 tabere.

1NT= balanceret hånd og 6-10 hp. – typisk 1 til 2 ruder

2♣︎ = 4+ klør og 10-11 hp. hvis der kun er 4 klør er der typisk 3 ruder.

2♦︎ = 3 ruder og 6-9 hp.

2♥︎= 5 hjerter og 9-11 hp. – en otte taber hånd.

2♠︎ =5 spar og 9-11 hp. – en otte taber hånd.

2NT= 11 hp. og majorværdier

3♣︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 9-11 hp.

3♦︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 0-8 hp.

## 

## Når der meldes ind i farve på et trinnet

### Når makker ikke har forhåndspasset

**Principper**

* Spring til 2 i major konstruktivt med femfarve - både efter dobling og en indmelding.
* 2NT viser hold og 10-11(12) hp.

#### 2. hånd indmelder 1 hjerter

**Principper**

* Overmelding viser 11+ og ruderstøtte ELLER en stærk hånd der søger bedste udgang.
* 2 i major er konstruktivt med otte tabere og en fem/seks farve.
* High/Low doblinger er i spil

**Syd Vest Nord**

1♦︎ 1♥︎

Pas = kravpas med næse.

D = 6+ hp. og mindst 4 spar. Melder man sparfarven senere er det 5+ spar og der er etableret UK.

1♠︎ = 5/6 spar og 9-10 tabere.

1NT= 6-10 hp. og hjerterhold

2♣︎ = 4+ klør og 10+ hp. er der kun 4 klør er der 3+ ruder.

2♦︎ = 3 ruder og 6-9 hp.

2♥︎= 3+ ruder og 10+ hp.

2♠︎ =5 spar og 9-11 hp. – en otte taber hånd.

2NT= hjerterhold og 10-12 hp.

3♣︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 9-11 hp.

3♦︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 0-8 hp.

#### 2. hånd indmelder 1 spar

**Principper**

* Overmelding viser 10 + og ruderstøtte
* 2 i major er konstruktivt med en femfarve og 8 tabere.

**Syd Vest Nord**

1♦︎ 1♠︎

Pas= kravpas med næse!

D = fire hjerter og 6+ hp, 5+ hjerter og 6-8 hp. eller 5+ hjerter og UK

1NT= 6-10 hp. og sparhold

2♣︎ = 4+ klør og 10+ hp.

2♦︎ = 3 ruder og 6-9 hp.

2♥︎= 5 hjerter og 9 -11 hp. – en otte taber hånd.

2♠︎ =3+ ruder og 10+

2NT= sparhold og 10-12 hp.

3♣︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 9-11 hp.

3♦︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 0-8 hp.

#### 2. hånd indmelder 1NT

Principper

* Dobler er konkurrerende med mindst to farver at spille i
* Melding på totrinnet er for at spille
* 2NT viser begge minorfarver.

**Syd Vest Nord**

1♦︎ 1NT

Pas= intet at fortælle

D = konkurrerende – mindst to farver at spille i

2♣︎ = 5+klør - for at spille

2♦︎ = 3+ ruder - for at spille

2♥︎= 5+ hjerter - for at spille

2♠︎ =5+ spar - for at spille

2NT= invit!?

Melding på tretrinnet er UK

#### 2. hånd indmelder 2klør

**Principper**

* Dobling viser mindst en majorfarve
* Overmelding i fjendens farve viser 10+ og ruderstøtte
* 2 i major viser 8+ hp og 5+ kort i farven.
* High/low dobling er ikke i spil når makker har forhåndspasset.

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♦︎ 2♣︎

Pas= kravpas med næse!

D = mindst en majorfarve og 8+hp. melder makker den forkerte major må svarer præferere til ruder eller overmelde i klør.

2♦︎ = 3+ ruder og 6-9 h.

2♥︎= 5+ hjerter og 8 tabere

2♠︎ = 5+ spar og 8 tabere

2NT= sparhold og 11 hp.

3♣︎ = 3+ ruder og 10-11 hp.

3♦︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 0-9 hp.

### Når makker har forhåndspasset

#### 2. hånd indmelder 1 hjerter

**Principper**

* Overmelding viser 10-11 og ruder støtte
* 2 i major er konstruktivt med en femfarve.
* High/low doblinger er i spil

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♦︎ 1♥︎

Pas= kravpas med næse!

D = 4 spar og 6-11 hp.

1♠︎ = 5 spar og 6-9 hp. (9-10 tabere)

1NT= 6-10 hp. og hjerterhold

2♣︎ = 5+ klør 10-11 hp.

2♦︎ = 3 ruder og 6-9 hp.

2♥︎= 3 ruder og 10-11 hp.

2♠︎ =5 spar og 9 -11 hp. – en otte taber hånd.

2NT= hjerterhold og 11 - 12 hp.

3♣︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 9-11 hp.

3♦︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 0-8 hp.

#### 2. hånd indmelder 1 spar

**Principper**

* Dobling viser hjerter (High/Low)
* Overmelding i fjendens farve viser 10-11 og ruderstøtte
* 2 i major er konstruktivt med en femfarve.
* High/low doblinger er i spil

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♦︎ 1♠︎

Pas= kravpas med næse!

D = fire hjerter og 6-11 hp eller 5 hjerter og en 9-10 taber hånd

1NT= 6-10 hp. og sparhold

2♣︎ = 4+ klør og 10 - 11 hp.

2♦︎ = 3+ ruder og 6-9 hp.

2♥︎= 5 hjerter og 9 -11 hp. – en otte taber hånd.

2♠︎ = 3+ ruder og 10-11 hp.

2NT= sparhold og 11 hp.

3♣︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 9-11 hp.

3♦︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 0-8 hp.

#### 2. hånd indmelder 1NT

**Principper**

* Dobler er konkurrence med mindst to farver at spille i
* Melding på totrinnet er for at spille
* 2NT viser begge minorfarver.

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♦︎ 1NT

Pas= intet at fortælle

D = konkurrerende – mindst to farver at spille i

2♣︎ = 5+klør - for at spille

2♦︎ = 3+ ruder - for at spille

2♥︎= 5 hjerter - for at spille

2♠︎ =5 spar - for at spille

2NT= invit med ruderstøtte

#### 2. hånd indmelder 2klør

**Principper**

* Dobling viser mindst en majorfarve
* Overmelding i fjendens farve viser 10-11 og ruderstøtte
* 2 i major viser 9-11 og femfarve
* High/low dobling er ikke i spil

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♦︎ 2♣︎

Pas= kravpas med næse!

D = mindst en majorfarve 8-11 hp. melder makker den forkerte major må svarer præferere til ruder.

2♦︎ = 3+ ruder og 6-9 hp.

2♥︎= 5 hjerter og 9 -11 hp. – en otte taber hånd.

2♠︎ = 5 hjerter og 9 -11 hp. – en otte taber hånd.

2NT= klørhold og 11 hp.

3♣︎ = 3+ ruder og 10-11 hp.

3♦︎ = 4 ruder (der kan være 5 ved en 5332 fordeling) og 0-9 hp.

# 1 hjerter åbning

Viser 11+hp. med mindst femfarve i hjerter. Der er højest 7 tabere.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎ = 6+ hp. og 4+♠︎

1NT = 5-10 hp. med vilkårlig fordeling – dog højst to kort i åbningsfarven

2♣︎ = 11+ og 5+♣︎. Er det ikke femfarve er der 3-kortsstøtte til åbningsfarven.

2♦︎ = 11+ og 5+♦︎. Er det ikke femfarve er der 3-kortsstøtte til åbningsfarven.

2♥︎ = 5-9 hp. 3-kortsstøtte.

2♠︎ = 8 tabere og 3-kortsstøtte

2NT = Steens 2NT

3♣︎ = Bergen raise

3♦︎ = Bergen raise

3♥︎ = 0-6 hp. og 4♥︎. Der kan være en 5 farve ved en 5332 fordeling

3♠︎ = splinter med 4+♥︎

3NT = 13-15 hp. benægter majorfarver

4♣︎ = splinter med 4+♥︎

4♦︎ = splinter med 4+♥︎

4♥︎ = spær med 5+♥︎ - dog ikke når der er en 5332 fordeling. Her meldes der 3♥︎

4♠︎ = voidwood

# 1 spar åbning

Viser 11+ med mindst femfarve i spar dog højst 7 tabere.

**Nord Syd**

1♠︎ = 1NT = 5-10 hp. med vilkårlig fordeling – dog højst to kort i åbningsfarven

2♣︎ = 11+ og 5+♣︎. Er det ikke femfarve er der 3-kortsstøtte til åbningsfarven.

2♦︎ = 11+ og 5+♦︎. Er det ikke femfarve er der 3-kortsstøtte til åbningsfarven.

2♥︎ = 10+ hp. 5+ ♥︎

2♠︎ = 3-9 hp. og 3-kortsstøtte

2NT = Steens 2NT

3♣︎ = Bergen raise

3♦︎ = Bergen raise

3♥︎ = 8 tabere og 3-kortsstøtte

3♠︎ = Spær med 4♠︎. Der kan være en 5 farve ved en 5332 fordeling

3NT = 13-15 hp. benægter majorfarver

4♣︎ = splinter med 4+♠︎

4♦︎ = splinter med 4+♠︎

4♥︎ = splinter med 4+♠︎

4♠︎ = spær med 5+♠︎ - dog ikke når der er en 5332 fordeling

# SUMI relæet efter 1 i major

## Hvad er SUMI relæet?

SUMI er ikke en konvention men mere et udtryk for en meldestil der giver plads og melde ro når vi har styrke til udgang og spærrer når der er god fordeling og færre honnørpoint.

SUMI er et styrke relæ der afgrænser åbners og svarers hånd nedad.

Efter 1♥︎ - 1♠︎ viser 2♣︎ i 2. melderunde 16+ hp.

Efter 1♥︎/♠︎ - 1NT viser 2♣︎ i 2. melderunde 16+ hp.

Efter 2 over 1, etablerer første ledige melding udgangskrav og viser 14+/højest 6 tabere.

**Nord Syd**

1♥ 1♠︎

2♣︎ = 16+

**Nord Syd**

1♥ 1NT

2♣︎ = 16+

**Nord Syd**

1♥ 2♣︎ (mindst 11 hp.)

2♦︎ = 14+/højest 6 tabere og krav til udgang.

Åbners spring til 3 trinnet i 2. melderunde viser en lille åbningshånd med 5-5 i meldte farver og er IKKE krav.

Fx

**Nord Syd**

1♥ 1♠︎

3♣︎ = 11-15 hp. og 5-5 i ♥︎ og ♣︎

**Nord Syd**

1♥ 1NT

3♦︎ = 11-15 hp. og 5-5 i ♥︎ og ♦︎

**Nord Syd**

1♥ 2♣︎ (mindst 11 hp.)

3♦︎ = 11-13 hp. og 5-5 i ♥︎ og ♦︎

## SUMI kræver strenge krav til svarers melding på to trinnet

Vi skal i udgang når der er mindst 25 hp. på vore side eller når vi har god fit (højest 14 tabere tilsammen).

Svarers 2 over 1 viser ALTID

1. mindst 5 farve og 11+ hp. eller
2. mindst 4 farve og 3 korts støtte til makker majorfarve samt +12 hp.[[6]](#footnote-6)

Et par eksempler:

**Nord Syd**

1♥ 2♣︎

2♦︎ 3♠︎, 4♣︎, 4♦︎= **NY**: 12-14 og 3-kortsstøtte i ♥︎

3**♥︎ = NY:** 15-17 og 3-kortsstøtte i ♥︎

2♥︎ = **NY:** 18+ og MINDST 3-kortsstøtte i ♥︎

Da Nords 2♦︎ etablerer UK gælder slow arrival princippet og 9-11 hånden med 3-kortsstøtte vises med spring i anden major.

## Spring i anden major

Viser 3-kortsstøtte og (9)10-11hp. /otte tabere.

**Nord Syd**

1♥ 2♠︎

Eller

**Nord Syd**

1♠︎ 3♥︎

Det får en række konsekvenser når svarer efterfølgende støtter makkers majorfarve da der nu er krævet til udgang med 12+ hp./ 7 tabere – også når åbner viser en minimumshånd.

**Nord Syd**

1♥ 2♣︎

3♣︎ 3♥︎ er nu udgangskrav med 3-kortsstøtte og en sleminviterende hånd. Da svarer jo bare melder udgang med sin 6 til 7 taber hånd.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♦︎

2 NT 3♠︎ er også udgangskrav med 3-kortsstøtte og en sleminviterende hånd da man melder 4♠︎ med op til en sekstaber hånd.

**Nord Syd**

1♥️ 1♠️

2♣︎ 3♠︎ er udgangskrav med 3-kortsstøtte og en sleminviterende hånd da man melder 4♣️/♦️ = cuebid med 3-kortsstøtte i ♠️ og en lille åbningshånd som svarer.

## SUMI princip – støt med 3-kortsstøtte og minimum

**Dog ikke når der er trekortsstøtte til svarers hjerterfarve efter**

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

3♥︎ = en god støtte. Slem interesseret hvis makker har tillæg.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

4♥︎ = 14-15 hp. og typisk trekortsstøtte.

Har Nord en minimums hånd må hun melde 2NT – for derefter at vise trekortsstøtte hvis makker melder videre.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

2NT = Minimum – der kan være trekortsstøtte.

De videre meldinger når makker viser minimum.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

2NT 3♣︎ = UK. sig lidt mere om din hånd. Der kan være en klørfarve.

3♦️= UK med hjerter og ruder

3♥️ = invit. Typisk med en 6+ farve.

### Åbners direkte støtte på tretrinnet viser 11-13 hp efter en 2 over 1 i minor

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

3♣︎ = 3+ klør og 11-13 hp.

### Åbners direkte støtte på totrinnet viser 11-15 hp

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠

2♠︎ = 3+ spar og 11-15 hp. max. 5 hjerter

Melder svarer herefter 2NT er der tale om en vente melding for at finde bedste udgang/slem.

# SUMI relæet efter 1 hjerter – 1 spar

SUMI relæet – her 2♣︎ - har som konsekvens, at åbner ikke kan melde 2♣︎ for at vise en 5-4 hånd med 11-15 hp. i ♥︎ og ♣︎. Det betyder, at en 5-4 hånd med 11-14 må genmeldes som 1NT og er der 15 hp. kan der i stedet åbnes med 1NT.

**Hvilke muligheder har åbner i øvrigt for at, vise en major minor hånd med 5-4 i ♥︎ og ♣︎?**

* ♠︎XXX ♥︎ XXXXX ♦︎X ♣︎ XXXX og 11-15 hp. – meld 2♠︎
* ♠︎ XX ♥︎ XXXXX ♦︎ XX♣︎XXXX og 11-14 hp. – meld 1NT
* ♠︎ XX ♥︎ XXXXX ♦︎XX ♣︎ XXXX og 15 hp. – åben med 1NT
* ♠︎ X ♥︎ XXXXX ♦︎ XXX ♣︎ XXXX og 11-14 hp. – meld 1NT
* ♠︎ \_ ♥︎ XXXXX ♦︎ XXXX ♣︎ XXXX og 11-14 hp. – meld 2♦︎

**Eksempler**

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎ = SUMI relæet der viser 16+ hp.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎ 2♦︎= svarers SUMI relæ der viser 9+ hp. og etablerer udgangskrav.

**Efter åbners genmelding i 1NT**

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

1NT ?

Her er de to nærmeste meldinger: 2♣︎ og 2♦︎ i spil form af XY-NT. Alle andre meldinger er for at spille.

## Fordelen med SUMI relæet efter 1 hjerter – 1 spar

* Der kan hurtigt etableres udgangskrav.
* Der gives melde ro til at finde bedste udgang.

Honnørsvage men fordelingsstærke hænder meldes i anden runde på tretrinnet og i nogle tilfælde også af svarer.

**Melde Principper**

* 2♣︎ fra åbner viser altid 16+ hp.
* 2♦︎ fra svarer, efter åbners 2♣︎, viser 9+ hp. og er UK
* Har åbner trefarve i spar skal sparfarven støttes med 11-15 hp.

## Andre meldinger end 2 klør der viser 16+

Der er seks meldinger der viser 16+:

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2NT

Der viser 18-19 hp. der kan være 3♠︎. Svarers 3♣︎ er kunstig der spørger til yderligere info.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

3NT

Der viser 20-21 hp. og en semi balanceret hånd med kortfarve i spar der ikke er egnet til en 2♣︎ genmelding.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

4♣︎,4♦,4♠︎

Der viser 18-21 og mindst 4 spar. 4♣︎ og 4♦︎ er splinter!

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

4♥︎

Der viser en hånd med 8 spillestik der lige præcis ikke er stærk nok til en 2♣︎ åbning

## andre meldinger fra svarer end 2 ruder relæet der viser 9+

Alle svarers meldinger på tretrinnet viser 9-10 hp.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎ 3♣︎

Her viser svarer 9-10 hp. og præcis 5♠︎ og 5+♣︎,

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎ 3♦︎

Her viser svarer 9-10 hp. og præcis 5♠︎ og 5+♦︎

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎ 3♠︎

Her viser svarer 9-10 hp. og præcis 6♠︎

## Hvordan kan jeg vise en seksfarve i hjerter der ikke er stærk nok (16+) til SUMI relæet 2 klør?

Vi benytter Multi og 2 i major til at vise 6 farve i major i intervallet 3 til 13 hp. Derfor viser billigste genemelding af majorfarven 14 til 15 hp.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♥︎ = 6♥︎ og 14-15 hp.

## Oversigt over åbners svarmuligheder efter 1 hjerter - 1 spar

Læg specielt mærke til, at

* Alle meldinger til og med 3♠︎, undtaget 2♣︎, viser max. 15 hp.
* 2♥︎ viser 6♥︎ og 14-15 hp.
* 2NT viser 18-19 hp.
* 3♥︎ viser 7♥︎ og 5 tabere.

**Oversigten**

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

1NT = 11-15, jævn/semijævn hånd ELLER 5-4 i klør og hjerter. Benægter 3 ♠︎[[7]](#footnote-7).

2♣︎ = 16+ vilkårlig fordeling.

2♦︎ = 11-15 og 5♥︎, 4+♦︎ og 0-2♠︎

2♥︎ = 14-15 og 6♥︎

2♠︎ = 11-15 hp. og mindst 3-4 ♠︎. Melder svarer herefter 2NT er det invit (11-12 hp.)med 4 spar. Ny farve fra svarer viser mindst 5♠︎ og er mindst invit til udgang.

2NT = 18-19 hp. svarers 3♣︎ er kunstig der beder om yderligere oplysninger.

3♣︎ = 11-15 hp. og 5♥︎ og 5+♣︎

3♦︎ = 11-15 hp. og 5♥︎ og 5+♦︎

3♥︎ = 7♥︎ og 5 tabere.

3♠︎ = 14-15 hp. mindst 4♠︎ og 5-6 tabere

3NT = 20-21 hp. og semibalancereret. Der kan være single spar (1543 fordeling)

4♣︎ = splinter med primær sparstøtte (mindst 4♠︎) - 4,5-5 tabere.

4♦︎ = splinter med primær sparstøtte (mindst 4♠︎) - 4,5-5 tabere.

4♥︎ =8♥︎, med præcis 8 stik på egen hånd.

4♠︎ = mindst 4♠︎ og 4,5-5 tabere. Ingen kortfarver.

4NT = 1430 med spar som trumf. Benægter kortfarver.

## ”SUMI relæet” efter åbners genmelding i 1NT er XY-NT

Genmeldingen 1NT fra åbner viser næsten altid 11-15 hp. og 2533 fordeling eller 5-4 i ♥︎ og ♣︎. Der er således næsten altid double spar, da åbner med en jævn hånd og 3-kortsstøtte til makkers sparfarve støtter i anden melderunde

Da åbner således har en begrænset hånd, er det svarer der ved XY-NT spørger ind til åbners styrke og honnørfordeling

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

1NT 2♣︎ = invit til udgang

2♦︎ = krav til udgang

2♥︎ = sign off

2♠︎ = sign off

2NT = invit.

### 

### Oversigt over de videre meldinger efter åbners 2 klør i 2. melderunde, visende 16+ hp.

Læg specielt mærke til, at

* Alle meldinger på to trinnet, undtagen 2♦︎ relæet, viser 5-8 hp.
* 2NT fra svarer viser en svag trefarvet hånd, hvor der på en god dag er single hjerter!
* Næsten alle meldinger på tretrinnet viser 9-10 hp.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎

2♦︎ = 9+ hp. og UK

2♥︎ = 5-8 hp. og 2♥︎ og 4+♠︎

2♠︎ = 7-8 hp. og mindst 6 ♠︎.

2NT = 5-8 hp. og 4-5 ♠︎, højst 1♥︎ og mindst 4-4 i minor – ideelt set 4144 - 4135

3♣︎ = 9-10 hp., 5♠︎ og 5+♣︎

3♦︎ = 9-10 hp., 5♠︎ og 5+♦︎

3♥︎ = sleminteresse trekortsstøtte

3♠︎ = 9-10 hp. og 6♠︎

4♣️/4♦️= cuebid med 3♥️ og en lille åbningshånd.

## Principper for svarers meldinger når åbner forbigår SUMI relæet 2 klør

Læg specielt mærke til, at

* 2NT samt meldinger på tretrinnet, undtagen 4. farvekrav, viser 11-12 hp.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♦︎ 2♥︎/2♠︎ = Præference viser max. 10 hp. og er for at spille.

2NT = 11-12 hp. invit

3♣︎ = Fjerde farvekrav = krav til udgang.

3♥︎= sleminteresse med 3-kortsstøtte

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♥︎ 2♠︎ = Præference viser max. 10 hp. og er for at spille.

3♦︎= ny farve på tretrinnet er krav til udgang.

3♥︎/3♠︎ = invit til udgang da 2♥︎ er limiteret.

Hvis svarer efter en 4. farvekrav støtter åbners farve eller genmelder sine spar er det sleminvit.

Fx

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♦︎ 3♣︎

3♠︎ 4♦︎ = sleminvit med ruderstøtte.

Ønsker svarer at invitere til slem i ♥︎ sker det med et direkte cuebid på 4 trinnet:

Fx

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♥︎ 4♦︎ slem invit i hjerter.

# Sumi relæet efter 1 i major - 1NT

**Svaret 1NT**

Formålet med 1NT som ”næsten” krav er, at svarer med en skæv hånd og under 11 hp. ikke skal presse en melding op på to trinnet.

Når begge sider har lige mange point er det som regel bedst at spille i en trumffarve på to trinnet end i 1NT da der som oftest er et par farver vi ikke har kontrol over.

## Sumi relæet 2 klør

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT

2♣︎ er SUMI relæet der viser +16 hp. /højest 5 tabere.

Alle andre meldinger – ud over 2NT der som altid viser 18-19 hp. - viser max. 15. hp.

Sumi relæet består både af det styrkevisende 2♣︎ relæ fra åbner, som vi jo kender, og et styrkevisende 2♦︎ relæ fra svarer.

**Nord Syd**

1♠︎ 1NT

2♣︎ 2♦︎ - det styrkevisende SUMI relæ der viser 8-10 hp.

*Hvorfor er der behov for at udvikle et svarsystem efter svarers 1NT melding?*

Det er der tre gode grunde til

1. svaret 1NT dækker et point interval på 6 hp (5-10 hp.). Det gør det svært for åbner at vide, hvornår der skal meldes mod udgang og hvornår der skal passes. Her har vi brug for en melding i anden runde fra svarer der kan fortælle om der er minimum eller maksimum til 1NT meldingen.
2. Åbner har i gængse naturlige systemer svært ved at vise en hånd med få hp. og god fordeling. Vi har brug for SUMI relæet til at afgrænse åbners styrke på to og tretrinnet.
3. Hvis åbner i et naturligt system vil ”tvinge” sin makker til at melde yderligere efter 1NT skal der springes til tretrinnet. Det behøver vi ikke længere når vi spiller med SUMI relæet efter svaret 1NT.

## De videre meldinger efter 1 hjerter – 1NT

Læg mærke til, at

* Alle meldinger til og med 3♠︎, undtaget 2♣︎ og 2NT, viser max. 15 hp.
* Når åbner genmelder 2♥︎ viser det max. 13-15 hp. og 5-6♥︎. Er det ”kun” en femfarve er det en GOD femfarve (dårligste kvalitet er EB1092)
* 2NT viser 18-19 hp. og en balanceret hånd.

### Efter 1 hjerter – 1NT

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT=5-10 hp. og højst double ♥︎

Pas = 11-13 hp.

2♣︎ = SUMI relæet, visende 16+ hp. og vilkårlig fordeling.

2♦︎ = 11-15 hp. og 5♥︎ og +4♦︎(6-7 tabere)

2♥︎ = 14-15 hp. og 6♥︎

2♠︎ = 11-15 hp. (højest 6 tabere) og +6♥︎ og +5♠︎ (revers – uden reversstyrke)

2NT = 18-19 hp. og 5♥︎ - sædvanligvis 5332 fordeling.

3♣︎ = 11-15 hp. (5/6 tabere) og 5-5 i ♥︎ og ♣︎

3♦︎ = 11-15 hp. (5/6 tabere) og 5-5 i ♥︎ og ♦︎

3♥︎ = 11-15 hp. og 7 ♥︎

3♠︎ =

4♥︎ = 11-15 hp. og 8 ♥︎

### Efter 1 spar - 1NT

**Nord Syd**

1♠︎ 1NT=5-10 hp. og højst double ♠︎

Pas = 11-14 hp.

2♣︎ = SUMI relæet, visende 16+ hp. og vilkårlig fordeling.

2♦︎ = 11-15 hp. og 5♠︎ og +4♦︎.

2♥︎ = 11-15 hp. og 5♠︎ og +4 ♥︎.

2♠︎ = 14-15 hp. og 6♠︎

2NT = 18-19 hp. og 5♠︎

3♣︎ = 11-15 hp. (5/6 tabere) og 5-5 i ♠︎ og ♣︎

3♦︎ = 11-15 hp. (5/6 tabere) og 5-5 i ♠︎ og ♦︎

3♥︎ = 11-15 hp. (5/6 tabere) og 5-5 i ♠︎ og ♥︎

3♠︎ = 7 ♠︎ og 11-15 hp. (5 tabere)

4♠︎ = 8 ♠︎ og 11-15 hp. (5 tabere)

### 

### De videre meldinger efter 1 i major - 1NT – 2 klør

**Efter åbning med 1♥︎**

Svarers billigste melding - 2♦︎ følger SUMI principperne og etablerer næsten udgangskrav overfor 16+ varianten. Eneste afvigelser for UK er, at vi kan stå i:

* 4♣︎/♦︎, når der er konstateret minor fit uden interesse for 3NT.

Øvrige meldinger fra svarer er svage.

Læg særligt mærke til, at

* Alle meldinger, undtagen 2♦︎ relæet viser 5-7 hp.
* Efter 1♥︎ åbning er svarers 2♠︎ og 2NT i anden melderunde kunstige meldinger der viser en 2 farvet minorhånd.
* Efter 1♠︎ åbning er syds 2NT i anden melderunde en kunstig melding der viser en minorhånd.[[8]](#footnote-8)

### Efter 1 hjerteråbning

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT

2♣︎ 2♦︎= 9-10 hp. - UK (kan stå af i 4♣︎ eller ♦︎) - Det dobbelte SUMI relæ.

2♥︎ = 5-8 hp og 1-2♥︎

2♠︎ = 5-8 hp og minorhånd med lige lang eller længere ♣︎ (mindst 5-4)

2NT = 5-8 hp og minorhånd med længere ♦︎.

3♣︎ = 5-8 hp. og +5♣︎

3♦︎ = 5-8 hp. og +5♦︎

**En minor hånd efter en hjerteråbning**

Svarer kan højest have 3 spar og 2 hjerter. Er de resterende 8 kort fordelt 4-4 eller 5-3 skal der præfereres til 2 hjerter.

En minorhånd er således en skæv hånd defineret vedmax. 4-kort i majorfarverne. Det betyder, at ”lige lang eller længere klør” viser mindst 5♣︎-4♦︎. Er der 6-5 i minor vises den som værende lige lang. Længere ruder er således altid (5-4).

**De videre meldinger efter en sparåbning.**

Svarers billigste melding - 2♦︎ følger SUMI principperne og etablerer næsten udgangskrav når åbner har 16+. Eneste afvigelser for UK er at vi kan stå i:

* 4♣︎/♦︎, når der er konstateret minor fit uden interesse for 3NT.

### 

### Efter 1 spar åbning

**Nord Syd**

1♠︎ 1NT

2♣︎ 2♦︎= 9-10 hp. - UK (kan stå i 4♣︎ eller ♦︎) - Det dobbelte SUMI relæ.

2♥︎ = 5-8 hp og +5♥︎

2♠︎ = 5-8 hp og højst 2♠︎. Der kan være 1444 fordeling.

2NT = 5-8 hp og minorhånd. Åbner præfererer med minimum. Svarer kan ligeledes passe til åbners 3♠︎ genmelding.

3♣︎ = 5-8 hp. og +5♣︎

3♦︎ = 5-8 hp. og +5♦︎

**En minor hånd efter en spar åbning**

Svarer kan højest have følgende majorfordeling: 2 spar og 1-4 hjerter. Her skal der præfereres til 2 ♠︎.

En minorhånd er således også her en skæv hånd defineret ved at der er max. 5 kort i majorfarverne. Det betyder, at 2NT viser mindst 4-4 i minor men helst 5-4.

### De videre meldinger efter 1 i major – 1NT – 2 klør – 2ruder

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT

2♣︎ 2♦︎

De videre meldinger følger slow and fast arrival principperne da 2♣︎ ikke kan være en svag åbningshånd med klør.

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ = + 16 hp. og 6♥︎

2♠︎ = +16 hp., +6♥︎ og +5♠︎

2NT =+16 hp., +5♥︎ og +4♣︎/♦︎

3♣︎ = +16 hp. 5♥︎ og 5+♣︎

3♦︎ = +16 hp., +5♥︎ og +5♦︎

3♥︎ = +16 hp. og +7♥︎

3NT= +16 hp. og et ønske om at spille 3NT. Der kan være 4♠︎

**Nord Syd**

1♠︎ 1NT

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ = +16 hp. og +4♥︎

2♠︎ = +16 hp. og 6♠︎

2NT =+16 hp., +5♠︎ og 4♣︎/♦︎

3♣︎ = 14 -15 hp. 5♠︎ og 5♣︎.

3♦︎ = +16 hp., +5♠︎ og +5♦︎

3♥︎ = +16 hp., +5♠︎ og +5♥︎

3♠︎ = +16 hp. og +7♠︎

3NT= +16 hp. og et ønske om at spille 3NT.

### Særligt efter 1 i major – 1NT – 2 klør – 2ruder – 2NT

Det giver ikke mening at lade 2NT være invit til udgang, da der allerede er krævet til udgang med 2♦︎.

**Nord Syd**

1♠︎ 1NT

2♣︎ 2♦︎

2NT = Fortæl lidt mere om din hånd makker.

De videre meldinger

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT

2♣︎ 2♦︎

2NT 3♣︎ = Mindst 4 klør

3♦︎ = Mindst 4 ruder

3♥︎ = double hjerter

3NT= forslag til slutkontrakt.

**Nord Syd**

1♠︎ 1NT

2♣︎ 2♦︎

2NT 3♣︎ = Mindst 4 klør

3♦︎ = Mindst 4 ruder

3♥︎ = mindst 5 hjerter

3♠︎ = double spar

3NT= forslag til slutkontrakt.

### De videre meldinger efter 1 i major – 1NT – og åbner viser 11-15 hp.

Her præsenteres en række eksempler på svarers muligheder

### Svarer melder 2♠︎ efter at have benægtet en sparfarve

Når svarer har benægtet en spar farve er der en ”fri” melding på totrinnet til at vise en god støtte til åbners 2. meldte farve – nemlig 2♠︎

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT

2♦︎ 2♥︎ = præference

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT

2♦︎ 2♠︎ = 8-10 hp. og som ofte singlehjerter og god ruderstøtte! Det betyder, at 3♦︎ bliver spærrende.

Meld 2♠︎ med fx: ♠︎ 6 4 3 ♥︎ 8 ♦︎ E D 9 7 4 ♣︎ K 10 6 5

Meld 3♦︎ med fx: ♠︎ B 4 3 ♥︎ 8 ♦︎ D 10 9 7 4 ♣︎ K 10 6 5

**Svarer melder 2NT efter åbner har vist max. 15 hp.**

Når svarer har højest 10 hp. og åbner højest 15 hp. er der sjældent udgang med mindre der er trumf fit!

2NT viser en hånd med længde i umeldt(e) farver og 9-10 hp. Håndens struktur er afhængig af, om der er åbnet med 1♥︎eller 1♠︎

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT

2♦︎ 2NT = 9-10 hp. og en hånd med gode klør – mindst en 6 farve og 2 tophonnører.

Fx ♠︎ D84 ♥︎ 8 ♦︎ 974 ♣︎ EK10653 . Meld 3NT makker hvis du har max. og en klør honnør med! - Ellers tag ud i farve på tretrinnet!

OBS! Svarer kan ikke have en tofarvet hånd!

**Nord Syd**

1♠︎ 1NT

2♦︎ 2NT = 9-10 hp. og en tofarvet hånd – med hjerter og klør der er mindst 5-5 i de to farver!

Fx ♠︎ 6 ♥︎ KB832 ♦︎ B4 ♣︎ EB1065

OBS! Med den enfarvede hånd kan farven meldes på 2 eller tretrinnet!

**Svarer melder ny farve efter åbner har vist max. 15 hp.**

Ny farve viser maksimum.

**Nord Syd**

1♥︎ 1NT

2♦︎ 3♣︎ = 9-10 hp. og en hånd med mindst 6 klør. Benægter dog 2 tophonnører.

Fx ♠︎ D 8 4 ♥︎ 8 ♦︎ D 7 4 ♣︎ E B 10 6 5 3 .

**Nord Syd**

1♠︎ 1NT

2♦︎ 2♥︎ = 9-10 hp. og mindst 5♥︎

Fx ♠︎ 6 ♥︎ K B 8 3 2 ♦︎ B 8 4 ♣︎ E B 10 6

## Når fjenden blander sig!

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ Pas 1NT 2♣︎

Pas = 11-14 – temmelig balanceret

D = 15+

Ny farve = 11-14 hp. og en ubalanceret hånd

Genmelding af egen farve på to trinnet = 14-15 hp.

Genmelding af egen farve på tretrinnet = 16-18 hp.

# SUMI relæet efter 2 over 1

Sumi relæet er defineret som åbners 2. melding i nærmeste ikke meldte farve

Fx

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

2♦︎

Eller

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

3♣︎

Relæet viser præcis fem kort i meldt major 0g 14+ hp.

Har åbner mere end fem kort i major skal der i 2. melderunde genmeldes med

2♥︎/♠︎ efter 2 over 1 der viser 6+ kort i major og 14+ hp.

3♥︎/♠︎ efter 2 over 1 der viser 7 kort i major og 11-13 hp. og 5 tabere.

### Hvad er SUMI og hvad er fordelen?

SUMI skaber præcision samt mulighed for at undersøge bedste udgang tidligt i meldeforløbet. Der er følgende fordele ved at implementere SUMI i dit bridgesystem:

1. SUMI relæet viser præcis 5 kort i åbningsfarven og er krav til udgang, hvilket giver ro når bedste udgang skal findes.
2. I et naturligt system er det vanskeligt at undersøge, hvorvidt makker har åbnet med en lille åbningshånd med 11-13 hp. eller en almindelig åbningshånd med 13-15 hp. da genmeldingerne som oftest er ens. Det håndterer SUMI relæet.
3. I et naturligt system er det svært at fortælle makker det præcise antal kort i åbningsfarven. 1♥︎-2♣︎-2♥︎ viser mindst en fem farve – måske seks og der kan være syv kort. Med SUMI viser genmeldingen 2 i major altid mindst en seks kortsfarve - og er krav til udgang. Det kræver dog en justering af 2♥︎/♠︎ åbningen der med SUMI skal vise 10-13 hp. og 6 farve.
4. I et naturligt system er det svært at skelne mellem en lille åbningshånd med 5-5 fordeling i major og minor og en almindelig åbningshånd.   
   Hvad melder Nord med ♠︎ KB543 ♥︎ D4 ♦︎2 ♣︎ EDT42 i meldeforløbet:  
    **Nord Syd**1♠︎ 2♦︎  
   ?  
   3♣︎ er UK i et naturligt system. Her må den ringe sparfarve genmeldes. Det problem håndterer SUMI så åbner her melder 3♣︎ der viser 11-13 hp. og en ubalanceret hånd med spar og klør.
5. Den lille åbningshånd med 5 hjerter og 4 spar er vanskelig at håndtere i et naturligt system da 1♥︎ - 2♣︎ - 2♠︎ er revers med mindst 15 hp. Der er ovenikøbet opfundet en konvention – Flannery - til at håndtere problemet. SUMI gør Flannery overflødig.
6. 2 over 1 er det mest populære system blandt verdens topspillere. En af årsagerne er, at parret kan etableres udgangskrav på 2 trinnet, så der er plads til at undersøge slemmulighederne. En af ulemperne ved 2/1 er den vide 1NT melding i intervallet 5 til 12 hp. SUMI etablerer udgangskrav på totrinnet så slem kan undersøges i fred og ro uden at have ulempen med det overspændte 1NT interval. Med SUMI er 1NT intervallet 6-10 hp.

### SUMI relæet efter 2 over 1

SUMI er defineret ved, at åbners nærmeste 2. melding på totrinnet i ikke meldt farve eller NT viser 14+ hp. og er UK.

Som konsekvens af relæet, viser alle andre meldinger end relæet 11-13 hp. meldingerne 3NT og 4NT er dog undtaget.

Da svarers melding på to trinnet viser 11+ hp. er 14 hp. fra åbner præcis nok til at etablere UK.

Åbners svarmuligheder inddeles i 2 grupper 11-13 hp. og 14+ hp..

**Den lille åbningshånd med 11-13 hp.**

meldes enten ved at støtte makker på tretrinnet med 3+ kort i svarers farve, ved at melde 2NT eller med en skæv hånd at melde ny farve, udover relæet, på to eller tretrinnet der ikke er krav.

Eksempler på den lille åbningshånd.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

2♥︎/2NT/3♣︎/3♦︎/3♥︎/3♠︎

**Den store åbningshånd med 14+ hp.**

Er krav til udgang. Den meldes ved enten nærmeste relæ i umeldt farve eller 2NT, genmelding af majorfarven eller ved at melde 3NT med 14-17 hp. eller 4NT med 18-19 hp.

Eksempler på den store åbningshånd.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

2♦︎/3NT/4NT

### Sådan håndteres den lille åbningshånd

Støt makker billigst muligt.

**Eksempel 1**

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

3♣︎

Med fx ♠︎ KB543 ♥︎ BT4 ♦︎32 ♣︎ ED2 i Nord

**Eksempel 2**

**Nord Syd**

1♠︎ 2♦︎

3♦︎

Med fx ♠︎ KB543 ♥︎ BT42 ♦︎ED2 ♣︎ 2 i Nord. Bemærk, at Nord ikke er stærk nok til at melde sin hjerterfarve da det vil være udgangskrav (SUMI – relæet) dog uden at vise hjerter.

**Eksempel på en sekvens hvor Nord kan melde sin hjerterfarve og samtidig vise 11-13 hp.**

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

2♥︎

med fx ♠︎ KB543 ♥︎ BT42 ♦︎32 ♣︎ ED2, da det viser 11-13 hp..2♦︎ vil være kunstigt udgangskrav.

### Den skæve hånd med 11-13 hp.

**Eksempel på en ”reversmelding” der viser 11-13 hp.**

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

2♠︎

Med fx ♠︎ KB53 ♥︎ EBT43 ♦︎32 ♣︎ D2 i Nord. Bemærk at 2♠︎ ikke er revers, da en udgangskrævende hånd går over relæet 2♦︎!

Melder syd nu 3♣︎ er det for at spille. 2NT, 3♥︎ og 3♠︎ er invit og 3♦︎ er krav til udgang.

**Eksempel med en syvfarve i major og 11-13 hp.**

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

3♥︎

Med fx ♠︎ K3 ♥︎ EBT8432 ♦︎B2 ♣︎ D2 i Nord. Bemærk at 2♥︎ ville vise 6+♥︎ og 14+ hp.

**Eksempel med en ottefarve i major og 11-13 hp.**

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

4♥︎

Med fx ♠︎ K3 ♥︎ EDBT8432 ♦︎2 ♣︎ D2 i Nord. Bemærk igen at 2♥︎ ville vise 6+♥︎ og 14+ hp.

**Eksempel på ny farve på tretrinnet der ikke er krav**

**Nord Syd**

1♥︎ 2♦︎

3♣︎

Med fx ♠︎ 5 3 ♥︎ EBT43 ♦︎ 2 ♣︎ ED532 i Nord. Bemærk at ny farve på tretrinnet ikke er UK, da en udgangskrævende hånd går over relæet 2♠︎!

Melder syd nu 3♦︎ er det for at spille. 3♥︎ er præference og 3♠︎ er 4. farve krav.

**Et eksempel hvor relæet på tretrinnet er UK**

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

3♣︎

Med fx ♠︎ KBT53 ♥︎ 3 ♦︎ E2 ♣︎ EDB42 i Nord.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

3♦️ er også UK da 2NT er eneste svage melding der kan indeholde trekorts hjerterstøtte.

Med fx ♠︎ KBT53 ♥︎ 3 ♦︎ EDB4 ♣︎ E42 i Nord.

### Jævne eller semi jævne hænder med 5332 eller 5422 fordeling og 14+ hp.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

3NT = jævn eller semi jævn med 14-17 hp.

4NT = jævn eller semi jævn med 18-19 hp.

Benægter 3 klør

### Den store åbningshånd med 6+ i major

Genmelding af majorfarven viser mindst en 6 farve og 14+ hp. og er UK. Slow and fast arrival er i spil.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

2♠︎ = 6+ spar og 14+

### Den store åbningshånd – efter relæet

Her er Slow and Fast arrival på spil så med støtte til åbningsfarven:

* Svarers spring til udgang viser 10-11 hp.
* Støtte på tretrinnet viser 12-14 hp.
* Støtte på totrinnet viser 15+ hp.

Når svarer ikke har primær støtte til åbningsfarven:

* Genmelding af egen farve viser ekstra længde.
* Ny farve på totrinnet er naturlig.
* Ny farve på tretrinnet er holdvisende/naturlig. Hvis der meldes en majorfarve er den altid naturlig.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

2♦︎ = relæ og 14+ hp. - UK

2♥︎ = hjerter farve

2♠︎ = sleminvit - 15+ hp. med mindst 3-kortsstøtte.

2NT = 13+ hp. jævn eller semijævn. Melder svarer senere 3NT viser det 13-15 hp.

3NT = 11-12 hp. og jævn eller semi jævn hånd.

3♣︎ = 15+ med 6+♣︎

3♦︎ = mindst 5-4 i klør og ruder.

3♠️ = sleminteresse med 3♠️

4**♣︎, 4**♦︎, 4♥︎ cuebid med 3 spar , 12-14 hp.

**Nord Syd**

1♠︎ 2♦︎

2♥︎ = relæ og 14+ hp. - UK

2♠︎ = sleminvit - 15+ hp. med mindst 3-kortsstøtte.

2NT = 13+ hp. jævn eller semijævn. Lover hjerterhold. Melder svarer senere 3NT viser det 13-15 hp.

3NT = 11-12 hp. og jævn eller semi jævn hånd. Lover hjerterhold.

3♣︎ = 5+♦︎ og 4+♣︎ (kan være holdvisende pga. Manglende hjerterhold!)

3♦︎ = mindst 6+ i ruder.

3♠︎ = sleminvit - 15+ hp. med mindst 3-kortsstøtte.

4♣️/♦️= cue med 12-14 hp. og tre kortsstøtte i spar

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

2NT = max. 13 hp. der kan være tr3kortsstøtte i hjerter.

3NT = et ønske om at spille.

3♣︎ = 4+♣︎ (kan være holdvisende pga. Manglende ruderhold!)

3♦︎ = 4+♦︎ (kan være holdvisende pga. Manglende klørhold!)

3♥︎ = 11+ 6+♥︎

3♠︎ = 13+ hp. og mindst 3 kortsstøtte.

4♠︎ = 10-11 hp. og mindst 3 kortsstøtte

## Sumi og splinter

Når åbner har primær fit til syds 1. melding på totrinnet, er spring i ny farve (der ikke viser en 5-5 hånd) en splinter der samtidig viser tillæg. SUMI er således tilsidesat.

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

3♠︎ = tillæg. Primær klørfit og kortfarve i ♠︎

4♦︎ = splinter da 3♦︎ ville vise en 5-5 hånd med 11-13 hp.

**Ikke en splinter**

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

4♣︎ = cue - 13 til 15 hp. og mindst 3 hjerter.

4♦︎= cue - 13 til 15 hp. og mindst 3 hjerter.

## SUMI og 4. farvekrav

Når svarer eller åbner går over 4. farvekrav og derefter støtter en af makkers farver er det slem søgende.

Fx

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

3♦︎ 3♠︎

3NT 4♥︎

4♠︎ = cuebid - tvunget

4NT = 1430

5♣︎= hold i klør men ikke i spar

5♦︎= hold i ruder men ikke i spar og klør.

5♥︎= minimum.

## Spring til femtrinnet i makkers trumffarve efter 4. farve krav er invit

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

2♦︎ 2♠︎

3♦︎ 3NT

4♠︎ = slemsøgende og krav

5♠︎ = sleminviterende – ikke krav.

Spring til femtrinnet er således altid invit mens 4. farvekrav og derefter støtte ikke må passes ud.

### Særlige SUMI sekvenser fra praksis

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

2♦︎ 2♠︎

3♦︎ = 4. farvekrav

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

2♦︎ 2♠︎

3♦︎ 3NT

4♦︎= sleminvit med 5-5 i rødt.

# Konventioner og aftaler efter en majoråbning

I dette afsnit præsenteres de konventioner og aftaler der er efter åbning 1♥︎ eller 1♠︎.

Af særlige aftaler skal nævnes:

* Kunstig 2NT efter 1 i major samt efter 1 i major og svarers 2 i samme major.
* Ny farve på tretrinnet er ikke længere udgangskrav pga. SUMI relæet.
* 1♥︎ - 3♠︎ er en splinter og 1♠︎ - 3♥︎ er en limitstøtte (tre kort i spar) med 8-11/ 8 tabere.

## Omvendt Bergen Raise

Er en del af vores spærresystem efter en i major.

Der kan være en femfarve i major men kun ved 5332 fordeling!

**Nord Syd**

1♠︎ 3♣︎ = 9-11 hp. og +4 spar. 3♦︎ fra åbner spørger om minimum/maksimum.

3♦︎ = 7-8 hp. og +4 spar

3♠︎ = 0-6 hp. og +4 spar

**Nord Syd**

1♥︎ 3♣︎= 9-11 hp. og +4 hjerter. 3♦︎ fra åbner spørger om minimum/maksimum.

3♦︎ = 7-8 hp. og +4 hjerter

3♥︎ = 0-6 hp. og +4 hjerter

## 

## Steens 2NT i major mode

Er krav til udgang på en hånd der ikke egner sig til en splinter melding.

**Efter en hjerteråbning**

**Nord Syd**

1♥︎ 2NT =mindst 4 hjerter og krav til udgang.

3♣︎ = 15+ uden kortfarver

3♦︎ = singleton ♦︎ ubekendt styrke

3♥︎ =singleton ♣︎ ubekendt styrke

3♠︎ = singleton ELLER renonce i ♠︎ ubekendt styrke

3NT = balanceret minimum

4♣︎ = renonce ♣︎ ubekendt styrke

4♦︎ = renonce ♦︎ ubekendt styrke

4♥︎ = 6 farve i ♥︎ og ingen kortfarver højst 2 esser.

4♠︎ = VOIDWOOD

4NT = 1430

5♣︎ = VOIDWOOD

5♦︎ = VOIDWOOD

**De videre meldinger efter åbners 3 klør**

**Nord Syd**

1♥︎ 2NT

3♣︎ 3♦︎ = cuebid

3♥︎ = tillæg benægter ruder cuebid

3♠︎ = Cuebid benægter rudercuebid – ikke nødvendigvis tillæg

3NT = Sleminteresseret – åbner cuebider nedefra

4♣︎ = renonce

4♦︎ = renonce

4♥︎ = minimum

4♠︎ = VOIDWOOD

4NT = 1430

5♣ = VOIDWOOD

5♦︎ = VOIDWOOD

**Efter en sparåbning**

**Nord Syd**

1♠︎ 2NT =mindst 4 spar og krav til udgang.

3♣︎ = 15+ uden kortfarver

3♦︎ = singleton ♦︎ ubekendt styrke

3♥︎ =singleton ♥︎ ubekendt styrke

3♠︎ = singleton ♣︎

3NT = balanceret minimum

4♣︎ = renonce ♣︎ ubekendt styrke

4♦︎ = renonce ♦︎ ubekendt styrke

4♥︎ = renonce ♥︎ og ubekendt styrke

4♠︎ = 6 farve i ♠︎ og ingen kortfarver højst 2 esser.

4NT = 1430

5♣︎ = VOIDWOOD

5♦︎ = VOIDWOOD

## 

**De videre meldinger efter åbners 3 klør**

**Nord Syd**

1♠︎ 2NT

3♣︎ 3♦︎ = cuebid

3♥︎ = Hjerter cuebid – benægter rudercuebid

3♠︎ = Benægter ruder- og hjertercuebid –tillæg (ellers meld 4♠︎)

3NT = Sleminteresseret – åbner cuebider nedefra

4♣︎ = renonce

4♦︎ = renonce

4♥︎ = VOIDWOOD

4♠︎ = minimum

4NT = 1430

5♣ = VOIDWOOD

5♦︎ = VOIDWOOD

## Efter 1 i major og svarers 2 i major

Svaret 2 i major dækker et bredt pointinterval fra 3 til 9 honnørpoint og 3-kortsstøtte. Det kræver, at åbner skal have mulighed for at spørge til svarers pointinterval, ifald der er udgangsinteresse i meldeforløbet:

**Nord Syd**

1♠︎ 2♠

Åbners 2NT spørger til svarers styrke. Der svarers efter princippet slow arrival da der ikke er krævet til udgang. Det betyder at svarers 3♣︎ er svageste svar.

De tre intervaller der er på spil er:

* 3-5 hp. og 3-kortsstøtte
* 6-7 hp. og 3-kortsstøtte
* 8-9 hp. og 3-kortsstøtte

**Nord Syd**

1♠︎ 2♠

2NT 3♣︎ = 3-5 hp. og 3-kortsstøtte

3♦︎ = 6-7 hp. og 3-kortsstøtte

3♥︎ = 8-9 hp. og 3-kortsstøtte

**Nord Syd**

1♥︎ 2♥︎

2NT 3♣︎ = 3-5 hp. og 3-kortsstøtte

3♦︎ = 6-7 hp. og 3-kortsstøtte

3♥︎ = 8-9 hp. og 3-kortsstøtte

Hvis åbner fortsat er udgangsinteresseret efter svaret 3♣︎ er 3♦︎ et nyt relæ der spørger om der ikke skulle være lidt mere end minimum

**Nord Syd**

1♥︎ 2♥︎

2NT 3♣︎

3♦ 3♥︎ = absolut minimum

4♥︎ = ”maksimum til minimum”

## 

### 15+ hp. og 3-kortsstøtte (fem eller færre tabere) til makkers major

Håndteres ved brug af to mulige metoder, hvor første trin er det samme:

1. Ny farve på totrinnet. Er ny farve ♥︎ efter 1♠︎ åbning viser det femfarve. Ny farve kan i få tilfælde være en trefarve – fx med ♠︎ KDx ♥︎ EBxx ♦ KDx ♣︎ Bxx efter en sparåbning fra makker.

Herefter enten

* 1. spring i 3. eller 4. farve eller
  2. først 4. farvekrav og derefter støtte til 1. meldte majorfarve.

Kræver åbner til udgang med SUMI, viser efterfølgende billigste støtte i åbners farve 15+

## Serious 3NT

Vi bruge en 3NT melding i et ulimiteret meldeforløb ved at give den en særlig konventionel betydning når fit er etableret på 2 eller tretrinnet efter en majoråbning: ”Jeg er meget sleminteresseret og du SKAL cuebide makker!”

Fx

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

2♦︎ 3♥︎

3NT!

Da syd viser ægte hjerterstøtte er 3NT ”serious 3NT” og Syd skal cuebide.

En konsekvens af serious 3NT er, at hvis 3NT forbigås viser det kun begrænset sleminteresse.

Fx

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

2♦︎ 3♥︎

3♠︎ 4♣︎ = Begrænset sleminteresse da jeg kunne have meldt 3NT. Du skal være ekstra stærk makker hvis slem skal nås!

Se mere om Serious 3NT i et senere afsnit.

# NT systemer

### Indledning

Denne del af systemgennemgangen behandler samtlige NT aftaler.

**Sekvenser hvor NT systemet i spil**

**OFFENSIVT**

1NT = 15-17 hp. og ALLE balancerede hænder med 5 farve i major

1♦︎ - 1♥︎ - 1NT = 12-14 men ubalanceret [[9]](#footnote-9)

1♦︎ - 1♠︎ - 1NT = 12-14 med 5♦︎ og 4♥︎

1X - Y - 2NT = 18-19 hp.

2♦- X -2NT = 22-23 hp.

2♣︎ - 2♦︎ - 2NT = 20-21 hp.

2♣︎ - 2♦︎ - 3NT = 24-25 hp.

2♦ - X - 3NT = 26-27 hp.

2♣︎ - 2♦︎ - 4NT = 28-29 hp.

2♦ - X - 4NT = 30-31 hp.

## 

**DEFENSIVT**

**Vest Nord Øst Syd**

1X 1NT Pas Her bruges 1NT systemet

**Vest Nord Øst Syd**

2X 2NT Pas Her bruges 2NT systemet

**Sekvenser hvor NT systemet ikke er i spil**

NT systemet er her erstattet af enten XYNT eller 3♣︎ som spørgende efter yderligere oplysninger

*XYNT*

1♣︎ - X - 1NT = 11-14 hp. Er der 11 er der max. 7 tabere ELLER en 3./4. håndsåbning.

1♦︎ - 1♥︎ - 1NT = 12-14 men ubalanceret [[10]](#footnote-10)

*3♣︎ som spørgemelding*

1X - Y - 2NT = 18-19 hp.

Da åbner kan forbigå majorfarver for at vise styrke og fordeling spørger 3♣︎ fra svarer om yderligere oplysninger som svarer melder nedefra – incl. En eventuel 3-kortsstøtte til svarers meldte farve.

## 

## NT intervaller for svarer

Det gælder som princip, at når svarer melder 2NT i et meldeforløb, undtaget direkte efter en majoråbning, viser det 11-12 hp. Valget af 11-12 hp. intervallet er betinget af, at vi åbner ned til 11 hp. Vi skal undgå at lande i en presset 2NT med 21 hp. – ifald 2NT ville vise 10 – 12 hp. Det betyder, at 1NT meldingen fra svarer viser 6-10 hp.

**Nord Syd**

1♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ 1NT = 6-10 hp.

**Nord Syd**

1♣︎/♦︎ 2 NT = 11-12 hp.

**Nord Syd**

1♥︎/♠︎ 2NT = Steens 2NT – udgangskrav.

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎ = 11+

2♦︎ =UK 2NT = Ventemelding

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎ = 11+

2♠︎ =spar med 11-13 hp 2NT = for at spille

**Nord Øst Syd**

1♦︎ D 2NT = 11-12hp.

**Nord Øst Syd**

1♥︎ D 2NT = Steens 2NT (i invit mode)

**Nord Øst Syd**

1♥︎ 2♣︎ 2NT = 11-12hp.

# 1 – 2 – 3 NT systemet

Systemet trækker på forskellige systemmæssige input som fx: Jacoby, Totaltransfer, Smolen, Amerikansk Stayman samt en hel del egne ideer.

Systemet er særligt velegnet til stærke sans intervaller, da et væsentligt princip er, at få kontrakten på den formodede honnørstærke hånd.

Som navnet angiver, så dækker systemet over både 1,2 og 3 NT åbninger.

**Hvilke håndtyper kan NT systemet håndtere?**

Det giver sig selv, at der efter 1NT åbning er mere meldeplads under udgangsniveau end efter 2NT. Derfor er mulighed for, at vise flere håndtyper efter en 1NT åbning.

**Efter 1NT**

Systemet er særligt indrettet til at håndtere følgende håndtyper fra svarer

1. balancerede hænder
2. 5+ farve i major som både sign off, invit til udgang, UK og sleminvit
3. 6+ farve i minor som både sign off, invit til udgang, UK og sleminvit
4. 5-5 i major som både invit til udgang, UK og sleminvit
5. 5-4 i major som invit og UK
6. 5-5 i minor som UK og sleminvit
7. 5-4 i minor som UK og sleminvit

**Krav til 1NT åbningen**

Viser 15 til 17 og jævn fordeling. Der kan være femfarve i major. Der kan åbnes med 1NT på hænder med 5-4 i minor og 2 doubletons i major. Her er der krav til mindst et godt hold i en af majorfarverne. Har åbner en balanceret hånd med 5 farve i major og 15-17 hp skal der åbnes med 1NT da vi systemmæssigt ikke kan vise håndtypen efter en åbning med 1 i major.

**Kort om systemet**

Amerikansk Stayman bruges bla. til at håndtere 5 farve i major hos NT åbner samt som relæ for svarer til, at beskrive en række minor hænder.

Smolen bruges til at vise majorhænder med 5-4 fordeling.

Transfer + ny farve bruges til at vise 5-5 hænder i major.

Totaltransfer bruges til at håndtere elle hænder med 6+ farve i minor – uden en sidefarve i major.

#### 

#### Forsvar mod indmeldinger og dobling i 2. hånd

* Lebensohl[[11]](#footnote-11) er i brug efter alle farveindmeldinger.

#### Principper for svarers meldinger

* Alle udgangs krævende 5-4 hænder i major vises via 2♣︎ svaret.
* Alle inviterende 5-4 hænder i major vises ved spring til 3♣︎/♦.
* Når svarer efter en major transfer ved 2♦︎/♥︎ melder ny farve i anden runde viser det altid mindst 5-5 i viste farver.
* Alle stærke 5-4 hænder i minor vises via 2♣︎ svaret.

#### Principper gældende for 1NT melders 2. melding

* Efter 2♣︎ fra svarer må åbner ikke springe i 3NT med max. men melde 3♣︎ da svarer kan have en 5-4 hånd i major der skal kunne vises ved 3♥︎/♠︎.
* Der skal altid meldes 2NT med minimum og 3♣︎ med maksimum når der ikke er konstateret fit på to trinnet.
* Når svarer har vist 2 farver, fastlægger åbner med ny farve sidst meldte farve som trumf.

### Svarers muligheder efter 1NT

**Nord Syd**

1NT 2♣︎ = Amerikansk Stayman – spørger til majorfarver eller er invitation til 3NT[[12]](#footnote-12)

2♦︎ = Transfer til hjerter

2♥︎ = Transfer til spar

2♠︎ = Transfer til klør

2NT = Transfer til ruder

3♣︎ = 5-4 i ♠︎ og ♥︎ og invit

3♦︎ = 4-5 i ♠︎ og ♥︎ og invit

3♥︎ = kortfarve og mindst 5-5 i minor og slem invit

3♠︎ = kortfarve og mindst 5-5 i minor og slem invit

3NT = for at spille

# 

# 1NT systemet

### Amerikansk Stayman

Svarers 2♣︎ er kunstig og spørger om åbner har en fir-/femfarve i major.

2♣︎ lover ingen majorfarver da svarer med 3-2 eller 3-1 i major er interesseret i, at høre om 1NT åbner har åbnet med 1NT på en femfarve.

Har svarer 5-4 i major eller 5-4 i minor (med sleminteresse) er svarers 1. melding ligeledes 2♣︎.

2♣︎ er mindst invitation til udgang, da

**Nord Syd**

1NT 2NT

Ikke er invit til udgang men viser forskellige hænder med mindst en seks farve i ruder. Derfor skal alle inviterende hænder med 8-9 hp. meldes via 1NT – 2♣︎

## Nords svarmuligheder efter 1NT – 2 klør

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎= mindst én firefarve i major

2♥︎= femfarve i hjerter

2♠︎= femfarve i spar

2NT=ingen fire farve i major og minimum

3♣︎=ingen fire farve i major og maksimum

### Svarers muligheder når åbner viser mindst én firfarve i major efter 1NT

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♥︎ = fire spar – der kan være en længere minorfarve.

2♠︎ = fire hjerter – der kan være en længere minorfarve.

2NT=ingen major interesse og invit

3♣︎[[13]](#footnote-13)= 5 klør og 4 ruder og sleminvit. 3♦︎ fra åbner viser 4 ruder, 3♥︎ og 3♠︎ viser klør støtte og er et cuebid og 3NT benægter minorfit.

3♦︎[[14]](#footnote-14)= 5 ruder og 4 klør. 3NT benægter fit mens 3♥︎ og 3♠︎ viser ruder støtte og er et cuebid. 4♣︎ viser firfarve i klør.

3NT= for at spille – sædvanligvis med 3-2 i major

4♣︎ = begge majorfarver og sleminvit!

4♦︎ = begge major – meld en udgang makker!

### Når svarer kun har én firfarve i major

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♥︎= fire spar

2♠︎ = det har jeg også

2NT = firefarve i hjerter og minimum

3♣︎ = firefarve i hjerter og maksimum

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♠︎= fire hjerter

3♥︎ = fire hjerter

2NT = firefarve i spar og minimum

3♣︎ = firefarve i spar og maksimum

### Når åbner vil invitere til udgang med en majorfarve

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♥︎ = 4 spar

2♠︎ 3♠︎ = invit andre meldinger er UK og Cuebid

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♠︎ = 4 hjerter

2NT = minimum med 4 spar

3♣︎ = maksimum med 4 spar

3♥︎ = minimum med 4 hjerter

4♥︎ = maksimum med fire hjerter

I stedet for at melde 4 hjerter må åbner gerne komme med et cuebid i stedet.

### Når svarer vil invitere til udgang med begge majorfarver - NY[[15]](#footnote-15)

Først viser åbner sparfarven og derefter hjerterfarven:

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♥︎ = 4 spar og måske også fire hjerter

2NT 3♥︎ = for at spille med 4-4 i major da åbner viser minimum

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♥︎ = 4 spar og måske også fire hjerter

3♣︎ 4♥︎ = for at spille med 4-4 i major da åbner viser maksimum

### Når svarer vil i udgang med begge majorfarver

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 4♦︎ = meld din firfarve i major

### Når svarer vil sleminvitere med begge majorfarver

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 4♣︎ = sleminteresse med begge majorfarver

Åbner kan nu beskrive sin hånd yderligere:

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 4♣︎

4♦︎= maksimum

4♥︎ = 4 hjerter og minimum

4♠︎ = 4 spar og minimum

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 4♣︎

4♦︎ 4♥︎ = er det trumffarven

4♠︎ = nej det er spar

Herefter spørges der efter esser.

### Når svarer har 5(6)-4 i minor og sleminteresse

**Når åbner viser mindst en firfarve i major**

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 3♣︎ - 5-6 klør og 4 ruder

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 3♦︎ - 5-6 ruder og 4 klør

Ny farve er cuebid med femfarven som trumf. Anden minorfarve viser 4-kort i farven. 3NT benægter fit.

**Når åbner viser en femfarve i major**

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♥︎/♠︎ 3♣︎ - 5-6 klør

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♥︎/♠︎ 3♦︎ - 5-6 ruder

Ny farve er cuebid med femfarven som trumf. 3NT benægter fit. Herefter viser genmelding en seksfarve og slemgående.

**Når åbner benægter fire eller fem kort i major**

Da svarer kan have en majorfarve med en længere minorfarve, viser en minormelding ikke automatisk 4-kort i anden minor

*Når åbner har minimum*

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2NT 3♣︎ - 5-6 klør og en ubekendt sidefarve

Åbner skal herefter vise en eventuel ruderfarve, Ny farve er cuebid med femfarven som trumf. 3NT benægter fit. Herefter viser genmelding en seksfarve og slemgående.

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2NT 3♦︎ - 5-6 ruder og ubekendt sidefarve.

Åbner må IKKE vise en eventuel klørfarve da vi skal kunne stå i 3NT.

Ny farve er cuebid med femfarven som trumf. 3NT benægter fit i ruder. Herefter viser genmelding af minorfarven en seksfarve og slemgående.

**Når åbner benægter en ruderfit er der en klørfit**

Da åbner højest har 6 majorkort er der mindst 7 minorkort. Er der ikke ruderfit, har åbner en 5 farve i klør.

Det betyder at en klørmelding fra svarer faslæger klør som trumf!

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2NT 3♦︎ = 5-6 ruder og ubekendt sidefarve.

3NT 4♣︎ = 4 farve der fastlægger klør som trumf – vi er på vej mod slem!

*Når åbner har maksimum*

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

3♣︎ 3♦︎ = 5-6 ruder og ubekendt sidefarve.

Ny farve er cuebid med femfarven som trumf. 3NT benægter fit. Herefter viser genmelding en seksfarve og slemgående. Melder Nord 3NT fastlægger en minormelding fra svarer farven som trumf ex:

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

3♣︎ 3♦︎

3NT 4♣︎

Når svarer har en minorhånd med længere klør er de videre meldinger lidt mere kringlede.

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

3♣︎ 4♣︎ = 5-6 klør og ubekendt sidefarve.

For nemheds skyld, så betyder meldingerne det samme som når åbner viser minimum – bare et trin højere.

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

3♣︎ 4♣︎ = 5-6 klør og ubekendt sidefarve.

4♦︎ = ruderfarve

4♥︎/♠︎ = cuebid med klør som trumf.

Bemærk, at enten har åbner fit til klør eller en 5 farve i ruder!

### Når svarer har en 4-kortsfarve i major og en længere minor farve

Disse håndtyper behandles systemmæssigt sammen med 5-4 hænderne i minor med én undtagelse – nemlig når åbner viser mindst en firfarve i major.

**Når åbner ikke har fit til majorfarven og minimum**

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♥︎/♠︎

2NT 3♣︎ = 5+ klør og slem invit

3♦︎ = 5+ ruder og slem invit

Genmelder svarer sin minorfarve er trumfen fastlagt.

**Når åbner ikke har fit til majorfarven og maksimum**

Spring til 3NT for at vise maksimum er erstattet af en 3♣︎ melding.

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♥︎/♠︎

3♣︎ 3♦︎ = 5+ ruder og slem invit

4 ♣︎ = 5+ klør og sleminvit.

## Svarer har 5-5 i major og invit til udgang

Denne håndtype vises ved først at overføre til hjerter og derefter melde 2♠︎.

**Nord Syd**

1NT 2♦︎

2♥︎ 2♠︎

Pas = for at spille

3♥︎ = for at spille

3♠= geninvit

4♥︎ = maksimum

4♠︎ = maksimum

## Svarer har 5-5 i major og krav til udgang

Denne håndtype vises ved først at overføre til spar og derefter melde 3♥︎.

**Nord Syd**

1NT 2♥︎

2♠︎ 3♥︎

3♠︎ = spar præference

3NT= 2-2 i major

4♣︎/♦︎= cuebid der fastlægger hjerter som trumf

4♥︎ = benægter cuebid i minor.

**Når åbner viser en 5 farve i major**

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♥︎/♠︎ 2NT er invit med højest double hjerter/spar

3♣︎ viser en hånd med 5+ klør og max. to hjerter

3♦︎ viser en hånd med 5+ ruder og og max. to hjerter

3♥︎/♠︎ er invit

4 i minor er cuebid med hjerter som trumf

**Når åbner benægter 4/5 farve i major med minimum**

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2NT 3♣︎ viser en hånd med + 5 klør og sleminteresse.

3♦︎ viser en hånd med + 5 ruder og sleminteresse.

Syd kan både have en hånd med en majorfarve og +5 kort i minor samt 5-4 i minor med sleminteresse.

Åbner melder hold nedefra med fit og 3NT uden fit, hvilket viser mindst firekort i anden minor.

**Når åbner benægter 4/5 farve i major med maksimum**

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

3♣︎ 3♦︎ viser en hånd med +5 kort i ruder.

4♣︎ viser en hånd med +5 kort i klør.

Åbner melder hold nedefra med fit og 3NT uden fit, hvilket indirekte viser mindst firekort i anden minorfarve.

Efter 4♣︎ svaret er 4 ruder naturligt og 4 i major er cuebid med klørstøtte.

## 

## Svarer har 5-4 i major og invit til udgang

Spring til 3 i minor ved fx 1NT – 3♣︎, viser 5-4 i major og invit til udgang.

Det betyder, at stærke enfarvede minorhænder uden kortfarver meldes ved en minor transfer: 1NT – 2♠︎ eller 1NT - 2NT.

**Nord Syd**

1NT 3♣︎ = 4♥︎ og 5♠︎ - invit til udgang

3♦︎ = 4♠︎ og 5♥︎ - invit til udgang

Huskes bedst ved, at rækkefølgen er identisk med Smolen.

## Svarer har 5-4 i major og krav til udgang

Her kombineres Smolen med Amerikansk Stayman.

Når åbner har en majorfarve findes fitten efter 1NT - 2♣︎ - 2♦︎. Smolen er derfor kun aktiv når åbner benægter en major :

**Når åbner har minimum**

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2NT 3♥︎ = 4♥︎ og 5♠︎ - krav til udgang.

3♠︎ = 4♠︎ og 5♥︎ - krav til udgang

Smolen huskes bedst ved:

* Man melder sin 4-farve

**Når åbner har maksimum**

Åbners 3♣︎, efter svarers 2♣︎ er kunstig, der alene viser maksimum og benægter 4 eller 5 farve i major.

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

3♣︎ 3♥︎ = 4♥︎ og 5♠︎ - krav til udgang.

3♠︎ = 4♠︎ og 5♥︎ - krav til udgang

## Svarer har 5-5 i major og minor og krav til udgang

Der overføres først til majorfarven og derefter meldes minor farven. Ny farve fra åbner fastlægger sidst meldte farve som trumf.

Fx

**Nord Syd**

1NT 2♦︎

2♥︎ 3♣︎

3♦︎ = cuebid – klør præference

3♥︎ = hjerter præference

3♠︎ = cuebid – klør præference og benægter et ruder cuebid

3NT= forslag til slutkontrakt – uden fit

4♣︎ = fit og benægter kontrol i ruder og spar.

Eller

**Nord Syd**

1NT 2♥︎

2♠︎ 3♦︎

3♥︎ = cuebid – ruder præference

3♠︎ = sparpræference

3NT= forslag til slutkontrakt

4♣︎ = cuebid og ruder præference

4♦ = benægter cuebid i klør og ruder præference

4♥︎ = cuebid og ruder præference

## Øvrige transfersvar på to trinnet efter 1NT – 2ruder/hjerter

**Nord Syd**

1NT 2♦︎/♥︎= mindst 5 hjerter/spar.

Transfer er alene krav til, at åbner skal melde transferfarven. Da syd kan have 0 hp. må Nord ikke afvige ved fx at melde 3 i major med 4-kortstøtte. Har åbner en femfarve i transferfarven må tre i major godt overvejes.

**Syds muligheder efter overførsel til 2 hjerter**

**Nord Syd**

1NT 2♦

2 ♥︎ Pas = for at spille

2♠︎ = invit til udgang med 5-5 i major.

2NT = invit med 5 ♥︎ og 8-9 hp.

3♣︎ = krav til udgang med mindst 5 – 5 i ♥︎ og ♣︎

3♦︎ = krav til udgang med mindst 5 – 5 i ♥︎ og ♦︎

**Syds muligheder efter overførsel til 2 spar**

**Nord Syd**

1NT 2♥︎

2♠︎ Pas = for at spille

2NT = invit med 5 ♥︎ og 8-9 hp.

3♣︎ = krav til udgang med mindst 5 – 5 i og ♠︎ og ♣︎

3♦︎ = krav til udgang med mindst 5 – 5 i ♠︎ og ♦︎

3♥︎ = krav til udgang med mindst 5 – 5 i ♠︎ og ♥︎

**Når svarer har en 4-kortsfarve i major og en længere minorfarve**

Disse håndtyper behandles systemmæssigt sammen med 5-4 hænderne i minor med én undtagelse – nemlig når åbner viser mindst en firfarve i major.

**Når åbner ikke har fit og minimum**

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♥︎/♠︎

2NT 3♣︎ = 5+ klør og slem invit

3♦︎ = 5+ ruder og slem invit

**Når åbner ikke har fit og maksimum**

Spring til 3NT for at vise maksimum udgår og erstattes af 3♣︎.

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2♥︎/♠︎

3♣︎ 3♦︎ = 5+ ruder og slem invit

3NT = for at spille

4♣︎ = 5+ klør og sleminvit

Åbner melder 4NT af med højest double klør. Cuebider med mindst 3 klør og melder 5Nt uden fit og maksimum.

## Når svarer har 6+ farve i major eller minor

**Majorfarve**

Der overføres på to trinnet, hvorefter farven enten genmeldes springes i eller der cuebiddes.

**Nord Syd**

1NT 2♥︎

2♠︎ 3♠︎ = invit med mindst 6 spar

4♣︎/♦︎/♥︎ = cuebid

4♠︎ = for at spille

**Minorfarve**

Der overføres sædvanligvis på to trinnet (2♠︎/NT). Der kan dog med en hånd der ikke vil stå under slem springes til fire i minor:

**Nord Syd**

1NT 2♠︎

2NT 4♣︎

Hånden kan også meldes:

**Nord Syd**

1NT 4♣︎

Forskellen kunne være, at i det 1. eksempel har farven behov for support, mens i det andet eksempel er man ligeglad med makkers klørsupport.

## Two-way minor transfer efter 1NT - 2 spar/2NT

Svarene 2♠︎ og 2NT er kunstige der henholdsvis viser en hånd med 6+ klør og 6+ ruder.

Det betyder, at alle inviterende hænder med 8-9 hp meldes via 1NT - 2♣︎ da 2NT jo er reserveret til en rudertransfer.

**Formål**

At man både kan stå på tretrinnet når svarer har en svag hånd med minor, inviterer til udgang med en seksfarve i minor og 2 tophonnører og endelig finde den gode minorslem.

### Oversigt over betydningen af svarers 1. melding

**Nord Syd**

1NT 2♠︎    Viser enten

1. Svag hånd med klør
2. Invit hånd til 3 NT med to tophonnører sjette i ♣︎ – max 7 hp.
3. Sleminteresseret med klør – mindst én kortfarve.

**NORD SYD**

1NT 2NT Viser enten

1. Svag hånd med ruder
2. Invit hånd til 3 NT med to tophonnører sjette i ♦︎ – max 7 hp.
3. Sleminteresseret med ruder – mindst én kortfarve

### 1NT – 3 klør/3 ruder viser ikke en minorfarve

**NORD SYD**

1NT 3♣︎/3♦︎ = invit med 5-4 i major (beskrevet andet sted)

### 1NT – 3 hjerter/3 spar viser begge minorfarver

**NORD SYD**

1NT 3♥︎/♠︎ viser mindst 5-5 i minor og kortfarve i meldte major.

**De videre meldinger efter 1NT – 2♠︎**

**Princip**

Åbner viser støtte, mindst tophonnør anden eller 3-kortsfarve ved, at accepterer overførslen (ved at melde 3♣︎). Det viser principielt en hånd der vil spille udgang over for to tophonnører sjette. 2NT bliver således signoff.

Fordele ved at bruge 3♣︎ som værende positivt:

1. Genbrug da det er nemmere at huske, da vi følger de samme principper som efter fx 1♣︎ - 1♦︎ - 1♥︎, hvor accept af transferfarven viser mindst 3-kortsstøtte.
2. Det er den balancerede hånd der skal spille kontrakten ved en eventuel slem.

**De videre meldinger efter 2**♠︎

**NORD SYD**

1NT 2♠︎

2NT= en hånd der ikke vil melde udgang selvom makker har to tophonnører sjette

PAS = tror på det er bedste kontrakt (en sjælden melding!)

                                                3♣︎ = for at spille. svag med klør ELLER to tophonnører sjette

                                                3♦︎/♥︎/♠︎ = stærk med kortfarve i meldte farve. Åbner kan melde 3NT med godt hold/spild værdier i meldte farve. Andet er cuebid.

**NORD SYD**

1NT 2♠︎

3♣︎ = en hånd der vil melde udgang hvis makker har to tophonnører sjette.

PAS = svag med klør.

                                                 3♦︎/♥︎/♠︎ = stærk samt kortfarve.

                                                 3NT= jeg har to tophonnører sjette.

4♣︎ = sleminteresse uden kortfarver (kunne også været meldt ved en direkte 4♣︎)

### 

### De videre meldinger efter 1NT – 2NT

**Princip**

Accept af transfer ved at melde 3♦︎ er det stærkeste svar. Man vil spille udgang overfor 2 tophonnører sjette.

**NORD SYD**

1NT 2NT

3♣︎ = en hånd der ikke vil melde udgang selvom makker har to tophonnører sjette.

3♦︎= For at spille. svag med ruder ELLER to tophonnører sjette.

3♥︎/♠︎ = stærk med kortfarve i meldte.

3NT = stærk med kortfarve i klør. Åbner må godt passe med godt klørhold.

4♣︎= stærk med kortfarve i klør.

  4♦︎ = sleminteresse uden kortfarver

**NORD SYD**

1NT 2NT

3♦︎ = en hånd der vil i udgang selvom makker har to tophonnører sjette.

PAS = svag med ruder

3♥︎/♠︎ = stærk med kortfarve i meldte.

3NT = To tophonnører sjette – max 7 hp.

4♣︎= stærk med kortfarve i klør. Melder NORD herefter 4NT viser det godt klørhold og advarer mod at gå i slem. Syd kan herefter passe. Andet er cuebid.

## 

## 1NT – svar på 3 trinnet

Minorsvarene er en slags ”mini Smolen” der viser 5-4 i major og invit mens majorsvarene viser en slemsøgende hånd med mindst 5-5 i minor.

**NORD SYD**

1NT 3♣︎ = 4 hjerter og 5 spar invit til udgang

3♦︎= 4 spar og 5 hjerter invit til udgang

3♥︎ = mindst 5-5 i minor og kortfarve i ♥︎ - mindst sleminvit

3♠︎ = mindst 5-5 i minor og kortfarve i ♠︎ - mindst sleminvit

**Principper for de videre meldinger efter 1NT – 3 hjerter/spar**

3NT er i alle situationer den svageste melding der advarer mod slem og benægter 2 tophonnører i minorfarverne og loaded i majorfarverne.

## 

## 

## Fit søgning når svarer afgiver en kvantitativ sleminvit

Princip - når en kvantitativ slemopfordring modtages, kan 1NT melder vise en eventuel 5 farve i både major og minor

### Når svarer først overfører til major

**Nord Syd**

1NT 2♥︎

2♠︎ 4NT = kvantitativt da man med sleminteresse og +6 farve i spar først ville cuebide

5♣︎ = accept af sleminvit, to spar og +5 klør.

### Når svarer afgiver en kvantitativ 4NT i første melderunde

åbner kan melde en femfarve på femtrinnet og en firefarve på 6 trinnet når sleminvit accepteres.

**Nord Syd**

1NT 4NT

5♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ viser femfarve.

**Nord Syd**

1NT 4NT

6♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ viser firfarve.

**Princip**

Ved kvantitativ invit kan der vises 5-farve på 5-trinnet og 4-farve på 6-trtinnet

# 2NT systemet

Amerikansk Stayman bruges når åbners anden melding er 2NT der viser en balanceret hånd med +20 hp.:

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2NT 3♣︎= Amerikansk Stayman

**Nord Syd**

2♦︎ 2♥︎/♠︎

2NT 3♣︎= Amerikansk Stayman

### Svarers muligheder når åbner viser mindst én firfarve i major efter 2NT

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2NT 3♣︎

3♦︎ 3♥︎= fire spar – der kan være en længere minorfarve.

3♠︎= fire hjerter– der kan være en længere minorfarve.

3NT=ingen major interesse

4♣︎=begge majorfarver og sleminvit

4♦︎=begge majorfarver – meld en udgang makker!

## Transfersvar efter en 2NT melding i 2. melderunde

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2Y

2NT 3♦︎ = transfer til hjerter

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2Y

2NT 3♥︎ = transfer til spar

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2Y

2NT 3♠︎ = er krav til udgang med 5 spar og 4 hjerter.

Alle transfersvar er krav til udgang. Vi kan således ikke spille på tretrinnet efter en transfer.

## De videre meldinger når transfer sker på tretrinnet

Når transfer sker på 3-trinnet er der etableret krav til udgang.

Da svarer på grund af begrænset meldeplads har vanskeligt ved at vise en 5-4 hånd og en 5-5 i major skal transfer accepteres af åbner **med mindre der er fit!**

### Når svarer har 5-4 eller 5-5 i major

**Med 5 hjerter og 4 spar**

Bemærk, at 3♠︎ ikke er transfer til klør – ligesom, at 3NT heller ikke er transfer til ruder men for at spille!

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2NT 3♦︎

3♥︎ 3♠︎ = mindst 5 hjerter og 4 spar

3NT = ikke fit

**Med 5 spar og 4 hjerter**

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2NT 3♠︎ = 5 spar og 4 hjerter.

3NT = ikke fit

4♥︎ = 4 hjerter

4♠︎ = mindst 3 spar

**Med 5 hjerter og 5 spar – for at spille**

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2NT 3♦︎

3♥︎ 3♠︎ = mindst 5 hjerter og 4 spar

3NT 4♠︎ = har 5-5

Med 5 hjerter og 5 spar - slem søgende

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2NT 3♥︎

3♠︎ 4♥︎

Åbner kan nu melde 4♠︎ for at fastlægge spar som trumf, melde 4NT eller melde 5♣︎/♦︎ som cuebid og maks og hjerter med.

## Når syd har +5 hjerter

**Nord Syd**

2♦ 2♥︎

2NT (22-23) 3♦

3♥︎ = 3+ hjerter.

3♠︎ = højest double hjerter og 5 spar

3NT= 2 hjerter

4♣︎/♦️= cuebid og god hjerterfit

## 

## Når syd har +5 spar

**Nord Syd**

2♦ 2♥︎

2NT (22-23) 3♥︎

3♠︎ = 3+ spar

3NT = 2 spar

4♣︎/♦︎= god sparfitfit og cuebid

### Når svarer har en længere minorfarve og sleminteresse

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2NT 3♣︎

3♦︎ 3♥︎= fire spar

3NT 4♣︎ = fire spar og en længere klørfarve – slem interesse

4♦︎ = fire spar og en længere ruderfarve – slem interesse

### Når svarer afgiver en kvantitativ 4NT i første melderunde

åbner kan melde en femfarve på femtrinnet og en firefarve på 6 trinnet når sleminvit accepteres.

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2X

2NT 4NT

5♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ viser femfarve.

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2X

2NT 4NT

6♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ viser firfarve.

# 3NT systemet

Benyttes når åbner efter 2♣︎ eller 2♦︎ i anden melderunde melder 3NT.

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3NT = 24-25 hp.

**Nord Syd**

2♦︎ 2♥︎

3NT, her visende 26-27 hp.

Da disse sekvenser er yderst sjældne, skal systemet både være simpelt og give mulighed for at invitere til slem.

4♣︎ er her dobbelttydig. ENTEN viser den 4-4 eller 5-4 i major og vil i bedste udgang ELLER også er det en slemgående hånd med vilkårlig håndtype UNDTAGET en 6+ farve i major eller minor. Et eksempel:

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2X

3NT 4♣︎

4NT 5♣︎ = vi skal i slem og jeg har 5+ klør.

5♦︎= cue

5NT = max. To klør

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2X

3NT 4♦︎ er transfer til hjerter.

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2X

3NT 4♥︎ er transfer til spar.

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2X

3NT 4NT er kvantitativ og svarerne er som ved øvrige kvantitative meldinger, hvor melding på 5 trinnet viser 5 farve og melding på 6 trinnet viser en 4 farve.

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2X

3NT 4NT

5♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ viser femfarve.

**Nord Syd**

2♣︎/♦︎ 2X

3NT 4NT

6♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ viser firfarve.

### De videre meldinger efter en transfer

Melder svarer videre efter en transfer, er det et cuebid der fastlægger farven som trumf.

fx

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3NT 4♦︎

4♥︎ 4♠︎ = cuebid

# 

# Forsvar mod indmeldinger efter 1NT åbning

## 

## Lebensohl efter indmelding på makkers 1NT åbning

### Når fjenden indmelder en naturlig farve eller 2 farver, hvoraf den ene er kendt!

Efter indmelding af 2♣/♦/♥/♠ træder Lebensohl i kraft: Den kunstige 2NT er relæ til 3♣ fra sans åbner.

Svarer kan passe med en svag hånd med klør eller flytte til en anden farve under indmeldingsfarven (forklares nærmere nedenfor).

Meldinger på 2-trinnet er sign off. Svage svarhænder vises altså enten på to-trinnet – hvis muligt – eller via Lebensohls 2NT på 3-trinnet.

Dobling viser styrke og benægter i princippet en femfarve – medmindre dobler senere melder en farve. Her bliver det så femfarve med invit til udgang.

Direkte meldinger på 3-trinnet er krav til udgang.

Direkte overmelding i fjendens kendte farve er ”Stayman” – uden hold i den indmeldte farve. Går man over 2NT (Lebensohl) og overmelder i fjendens kendte farve viser det hold i indmeldingsfarven og er ”Stayman” – som ved “svage 2 åbninger.

### De videre meldinger – med Lebensohls 2NT efter indmelding på 1NT

**Vest Nord Øst**

1NT 2♦ 2♥ = Svag hånd med hjerter.

Alle meldinger på 2-trinnet er sign off. Hvis den farve som svarer vil konkurrere i er lavere end indmeldingsfarven går vejen over Lebensohls 2NT.

2NT er kunstig hvorefter åbner skal melde 3♣ (relæ). Nu kan Svarer passe med klør eller flytte til en anden farve under indmeldingsfarven:

**Vest Nord Øst Syd**

1NT 2♠ 2NT! pas

3♣ pas pas = Svag hånd med klør fx ♠65 ♥T7 ♦BT4 ♣K106542

**Vest Nord Øst Syd**

1NT 2♠ 2NT! pas

3♣! pas 3♦= svag hånd med ruder.

Efter Lebensohls 2NT og Åbners tvungne 3♣ er enhver farve under indmeldingsfarven sign off.

Hvis Svarers hånd i eksemplet ovenfor havde været ♠65 ♥KD754 ♦BT4 ♣T62, melder svarer 3♥ som er sign off selv om åbner har 4-farve i hjerter!

### Når svarer er stærk

Med hænder der er stærke nok til at kræve til udgang er 3-trinnet nu ledigt: farvemelding direkte på 3-trinnet viser mindst en god 5-farve og 8+ hp.:

**Vest Nord Øst Syd**

1NT 2♠ 3♥

Hvis Svarer ønsker at finde en mulig fit i major, overmelder han i fjendens farve, hvilket er en slags Stayman:

**Vest Nord Øst Syd**

1NT 2♠ 3♠ = er Stayman med 8+ hp. Benægter sparhold.

Med sparhold går man over Lebensohls 2NT og melder derefter 3♠︎

**Vest Nord Øst Syd**

1NT 2♠ 2NT pas

3♣ pas 3♠ = viser sparhold og spørger efter major fit.

Hænderne kunne fx se sådan ud:

Med sparhold – over 2NT: ♠KD87 ♥E986 ♦873 ♣87

Uden sparhold – direkte 3♠:

♠65 ♥KDT7 ♦E4 ♣D7654

Har ingen sparhold meldes der 4 farver nedefra på 4 trinnet.

Samme princip er gældende når svarer er stærk uden majorfarve(r)

### Når svarer har styrke til udgang uden majorfarver

**Vest Nord Øst Syd**

1NT 2♠ 2NT pas

3♣ pas 3NT = 8+ hp. med sparhold.

**Vest Nord Øst Syd**

1NT 2♠ 3NT = 8+hp uden sparhold.

Har ingen sparhold kan der meldes 4 farver nedefra til fit er fundet. Har åbner en femfarve i anden major kan den komme i spil når svarer viser 8+ hp.

## Når åbner har femfarve i major

**Vest Nord Øst Syd**

1NT 2♠ 3NT = 8+hp uden sparhold.

Har vest fx ♠65 ♥KDT87 ♦ED4 ♣KB7 er det oplagt at melde 4♥︎

**Vest Nord Øst Syd**

1NT 2♠ 3♣︎ pas

Har vest fx ♠65 ♥KDT87 ♦ED4 ♣KB7 er det oplagt at melde 3♥︎ der bør vise 5♥︎.

Herefter kan svarer melde 3♠︎ der spørger om medhold, 3NT med sparhold, 4♣︎ uden hjerterstøtte ( honnør anden er her hjerterstøtte), 4♦︎ der er naturligt krav eller 4♥︎.

### Oplysningsdobling efter indmelding

I mange tilfælde sidder svarer *ikke*med en 5-farve at konkurrere i, men det er ikke en hindring for at vi konkurrerer eller kan doble modstanderne.

Dobling fra Svarer er en styrkedobling, som viser mindst 8 hp. og sædvanligvis en balanceret hånd.

## Når Fjendens indmelding er kunstig

**Principper**

Svarers meldinger på 2-trinnet er naturlig sign off – som ved Lebensohl. Undtaget herfra er naturligvis meldinger i fjendens farve.

Dobler er styrkevisende

Pas efterfulgt af en dobling er straf.

Lebensohl er aktiv!

**Nord Øst Syd Vest**

1NT 2♣︎ PAS 2♥︎

PAS PAS Dobler = straf med mindst en af majorfarverne. trumf udspil!

### Når D viser en énfarvet hånd

Vores normale NT system er i spil. RD = styrke med lyst til at straffe indmelder.

**Nord Øst Syd**

1NT D RD = styrke

### Når 2. hånd strafdobler 1NT

Farvemeldinger er naturlige da vi skal kunne stå i 2 klør/ruder.

**Nord Øst Syd**

1NT D Pas = for at spille

Ny farve for at spille

RDBL = flugt. Har 2 farver at spille I. Meld 4. farver nedefra

Og

**Vest Nord Øst Syd**

1X 1NT D

Pas = for at spille

Ny farve for at spille

RDBL = flugt. Har 2 farver at spille I. Meld 4. farver nedefra

# 

# Kort om 2 klør/2 ruder systemet

Systemet giver mulighed for, at åbner kan vise både stærke og ultrastærke major og minorhænder i næsten et hug.

Bemærk, at alle ULTRA stærke hænder vises via 2♦︎. Systemet rummer en svag variant: 6-7 kort i major og Max 9hp.

### Den svage hånd med seksfarve i major og max. 9 hp.

Den håndtype der oftest vises ved 2♦︎ meldingen er en hånd med 5-9 hp. og en seksfarve i major. Da åbner kan have en stærk hånd, må svarer ikke passe med en 6+ farve i ruder. Der skal meldes enten 2♥︎/2♠︎ eller 2NT. Med en svag hånd og mindst 3/3 i major er det tilladt at spærre på tretrinnet. Melder åbner derefter viser det den ULTRA stærke variant.

### Stærke NT hænder

Åbningen 2♣︎/♦︎ efterfulgt af en NT melding viser en jævn hånd, der kan indeholde en femkortsfarve i major, fra 20 hp. og op.

Fx

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2NT = 20-21 hp.

3NT = 24-25 hp.

4NT = 28-29 hp.

5NT = 32-33 hp.

**Nord Syd**

2♦ 2♥︎

2NT = 22-23 hp.

3NT = 26-27 hp.

4NT = 30-31 hp.

5NT = 34-35 hp.

### God hånd der vil i udgang med mindst 9 spilstik

Vises ved at melde sin farve billigst muligt efter åbners forventede relæ. Melder svarer en positiv melding der viser mindst tre kontroller er der ingen grænse for betydning af valg af billigste melding.

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ = en god hånd

2♠︎ = en god hånd

3♣︎ = 9 stik med klør som trumf

3♦︎ = 9 stik med ruder som trumf

Bemærk, at svarer ikke kan passe da der er etableret udgangskrav.

**Når åbner har 9,5 til 10 spillestik i major**

Skal det vises ved at springe i farven. Bemærk, at det udelukkende gælder for et majorspring. Der er højest en trumftaber

**Nord Syd**

2♣︎ 2x

3♥︎ = 9,5 til 10 spillestik med hjerter som trumf

3♠︎ = 9,5 til 10 spillestik med hjerter som trumf

### Stærke tofarvede hænder (mindst 5-5)

Denne håndtype meldes indledningsvist på samme vis som ”god hånd der vil i udgang” men i tredje runde melder åbner en ny farve der så viser en 5+ farve.

Denne håndtype er ulimiteret.

### Stærke en farvede hænder med 9 spilstik i major

Denne håndtype, der er den svageste enfarvede type, vises ved, at svarer i anden melderunde springer direkte til firtrinnet:

**Nord Syd**

2♣︎ 2x

4♥︎ eller

4♠︎

### Ultra spilstærke hænder

Er en hånd der ikke mangler meget for at kunne melde slem på egen hånd.

Denne håndtype vises ved at melde sin farve på tretrinnet efter en 2♦︎ multi åbning.

**Nord Syd**

2♣︎ 2x

3♥︎

3♠︎ = 9,5 til 10 spilstik

**Nord Syd**

2♦ 2♥︎

3♣︎

3♦︎

3♥︎

3♠︎ =10,5 til 12 spilstik

Ved et placere de ultrastærke minorhænder sammen med Multiåbningen 2♦︎ sikrer vi os mod at få den stærke hånd på bordet når åbner har en minorhånd.

## Kontrolsvar

Bruges efter en 2 klør eller en 2 ruder åbning efter åbner har meldt en farve direkte på tretrinnet.

Når der er tale om så stærke hænder, er det vigtigt for åbner, at få identificeret hvor svarers tophonnører er placeret. Det sker ved, at svarer cubider sine esser og konger

**Ny farve viser en ægte kontrol (konge eller es)**

**Nord Syd**

2♦ 2♥︎

3♣︎ 3♦

Viser ruder es eller rude konge

**3NT fra svarer benægter kontroller**

melder svarer 3NT benægter det kontroller i form af esser og konger

**Støtte i makkers farve**

Viser en tophonnør i trumffarven (EKD)

Kontrolsvar bruges kun efter følgende meldeforløb:

**Når åbner efter svarers 2♦︎ melder direkte på tretrinnet.**

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3♣︎/♦︎/♥︎/♠︎

**Når åbner efter 2♦︎ melder frivilligt på tretrinnet**

**Nord Syd**

2♦︎ 2♥︎

3♣︎/♦︎/♥︎/♠︎

**Svarer melder Kontroller nedefra**

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3♥︎ 3♠︎ =en tophonnør

**Nord Syd**

2♦︎ 2x

3♥︎ 3♠︎ = en tophonnør

**Nord Syd**

2♦︎ 2x

3♥︎ 3NT = ingen tophonnører

**Nord Syd**

2♦ 2x

3♣︎ 3♦︎= en tophonnør i ruder

**Nord Syd**

2♦ 2x

3♣︎ 4♣︎= en tophonnør i klør og benægter samtidig andre tophonnører.

Melder nord herefter en ny farve efter svarer har vist en tophonnør spørger det om 1. eller 2. kontrol i farven. En gentagen spørgemelding søger efter 3. kontrol.

Har svarer med 3NT benægtet en tophonnør eller spørger åbner i en af svarer oversprungne farver, spørger melding i ny farve efter 3. kontrol.

Svarer har følgende svarmuligheder:

1. trin = ingen kontrol
2. trin kontrol og intet andet at berette

ny farve efter trin 1 og 2 = jeg har både kontrol i den efterspurgte farve og en kontrol i denne farve.

Det kræver et eksempel

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3♥︎ 3♠︎ = en tophonnør

4♦︎ 4♥︎ = ingen kontrol.

5♣︎ = har du så kontrol i klør?

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3♥︎ 3♠︎ = en tophonnør

4♦︎ 5♣︎ = jeg har både 1. eller 2. kontrol i ruder og en kontrol i klør.

**Nord Syd**

2♦ 2♥︎

3♣︎ 4♣︎= en tophonnør i klør og benægter samtidig andre tophonnører.

4♦︎ spørger nu efter damen i ruder eller om der er renonce, single, doubleton (ifald der er trumfningsmuligheder) da svarer tidligere har benægtet es eller en konge i farven.

4NT fra åbner er 1430, eller 3014 ved minor, der spørger efter esser eller Damer når svarer har benægtet en tophonnør.

## Svarers muligheder efter 2 klør åbningen

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎ = Relæ - **Enten**

* + - * 0-3 hp. uden 5+ i major
      * 0-2 kontroller og en 5+farve eller[[16]](#footnote-16)
      * jævn hånd med 0 til 3 kontroller.

2♥︎= mindst 5 hjerter og højst 3 point - det kan ikke være en konge.

2♠︎= mindst 5 spar og højst 3 point - det kan ikke være en konge.

2NT= mindst 5♣︎ og 3+ kontroller

3♣︎= mindst 5♦︎ og 3+ kontroller

3♦︎= mindst 5♥︎ og 3+ kontroller

3♥︎= mindst 5♠︎ og 3+ kontroller

3♠︎ = jævn hånd med 4 kontroller, hvilket gør 2♦︎ relæet yderligere afgrænset.

3NT = jævn hånd med 5+ kontroller, hvilket yderligere afgrænser 2♦︎ relæet.

Åbner accepterer transferfarven med mindst en tre farve – som ved transfer efter 1♣︎ åbningen.

Bemærk, at relæet 2♦︎ALTID viser max. 3 kontroller.

# 2 klør med transfersvar

**Hvad er fordele og ulemper ved 2♣︎ som eneste krav?**

En af udfordringerne ved alle svarsystemer efter en 2♣︎ åbning er, at få beskrevet og afgrænset svarers hånd.

De fleste eksperter mener, at kontrolsvar, hvor en konge er én kontrol og et es er to kontroller, er bedste løsning, da svarer i et hug får fortalt, hvor mange esser og konger han har.

En af ulemperne ved kontrolsvar er, at der er begrænset meldeplads under udgang til at få afdækket svarers fordeling.

Lars Blakset har i sin version af kontrolsvar tilføjet transfersvar på tretrinnet for at kunne give svarer mulighed for, at vise semistærke énfarvede svarhænder, hvilket kan være en god ide.

Spiller man alene med 2♦︎ som relæ er fordelen, at åbner kan få beskrevet sin hånd.

Da 2♦︎ på ingen måde er afgrænset kan det være op ad bakke for svarer, at få givet et præcist billede af sin hånd til åbner.

**Fordele ved dette 2♣︎ system!**

Det er min overbevisning, at i et godt 2♣︎ system skal der være et relæ som 2♦︎ der afgrænser svarers hånd.

I dette system er alle skæve og stærke svarhænder med +3 kontroller udelukket i relæsvaret og i stedet placeret i transferdelen, startende fra 2NT til og med 3♥︎.

For at kunne fortælle om den meget svage hånd med højest en kontrol og få point, er der efter 2♦︎ meldingen indlagt en såkaldt dobbelt negativ melding fra svarer.

Svarers 2♦︎ efterfulgt af billigste minor melding viser en meget svag hånd med 0-1 kontroller og 0-4 hp.

Når svarer efter 2♦︎ melder ny farve (viser mindst 5 kort i farven) er hånden limiteret til præcis 2 kontroller da stærke hænder med mindst en femfarve og 3 kontroller jo er flyttet til transferdelen.

Fordele ved transfer:

* + At få kontrakten på den stærk hånd
  + At spare et meldetrin for at få undersøge om der er primær fit i transferfarven.

*Når svarer er svag med en 5-6 farve i major*

Svarers 2♥︎/♠︎ viser en svag hånd med 5-6 kort i meldt major. Der er max 3 sløve hp. Denne meldemulighed gør, at vi kan stå på totrinnet når 2♣︎ åbner har en 20-21 NT.

**Ulemper ved 2♣︎ systemet**

* Ved transfer svarene skelnes der ikke til, om svarer har tre eller flere kontroller. Det bliver således svarers opgave ved fire eller flere kontroller at drive kontrakten mod slem.
* Dette 2♣︎ system er kun gearet til at håndtere stærke jævne hænder eller stærke én-eller tofarvede fordelingshænder. 5440, 4441, 5422, 5431 hænder passer ikke ind i systemet og må derfor enten åbnes på et trinnet eller for de semijævne 5422 hænder - opkvalificeres til en ”jævn hånd”.
* Har svarer en langfarve og 0-1 kontroller er der systemmæssige begrænsninger til at vise sin længde med mindre 2♣︎ åbner har en balanceret hånd. Denne håndtype kan kun vises ved spring til udgang.

## Krav for runde eller UK

Åbning med 2♣︎:

* Ikke UK: 20-21 jævne
* UK: 24-25, 28-29 eller 32-33 jævne – alle jævne varianter kan indeholde en femfarve i major -
* UK: en énfarvet hånd med mindst 8,5 spillestik med ♣︎, ♦︎, ♥︎ eller ♠︎ farve. Ultra stærk ♣︎ og♦︎ vises ved Multi 2♦︎
* UK: en tofarvet hånd med mindst 5-5 og 8,5 spillestik.

Stærke 5-4 hænder Skal, som nævnt, åbnes på ét trækket eller vurderes som en stærk NT hånd der kan vises ved 2♣︎ eller 2♦︎.

Vi bruger Amerikansk Stayman til at håndtere NT hænder med en 5 farve i major.

### Principper for svarsystemet efter 2 klør åbningen

2♦︎= relæ - fortæl mere men jeg har max. tre kontroller!

2♥︎ og 2♠︎ er svag sign off, der vil stå billigst muligt over for en 20-21 NT.

2NT til og med 3♥︎ viser mindst 3 kontroller og 5+ kort i farven over (transferfarven).

3♠︎ og 3NT viser en jævn hånd uden 5farver (der kan være en dårlig 5farve) med respektivt 4 og 5+ kontroller

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎ = Relæ - **Enten**

* + - * 0-3 hp. uden 5+ i major
      * 0-2 kontroller og en 5+farve eller[[17]](#footnote-17)
      * jævn hånd med 0-3 kontroller.

2♥︎= mindst 5 hjerter og højst 3 point - det kan ikke være en konge.

2♠︎= mindst 5 spar og højst 3 point - det kan ikke være en konge.

2NT= mindst 5♣︎ og 3+ kontroller

3♣︎= mindst 5♦︎ og 3+ kontroller

3♦︎= mindst 5♥︎ og 3+ kontroller

3♥︎= mindst 5♠︎ og 3+ kontroller

3♠︎ = jævn hånd med 4 kontroller

3NT = jævn hånd med 5+ kontroller

Åbner accepterer transferfarven med mindst en tre farve – som ved transfer efter 1♣︎ åbningen.

Svarer skal være opmærksom på, at åbner som ofte har en 20-21 NT hånd efter accept af transferfarven.

Har 20-21 NT hånden ikke mindst 3-kortstøtte meldes der 3NT (4NT med 24/25 hp).

Melder åbner ny farve benægter det tilpasning og viser mindst en 5 farve.

Når svarer genmelder sin farve viser det mindst en god seksfarve.

Unserious 3NT fra åbner efter en accepteret minor transfer viser 20-21NT hånden mens serious 3NT fra åbner efter en accepteret majortransfer viser en hånd med mindst 8,5 spillestik!

Når svarer melder serious/unserious 3NT viser unserious højest 3 kontroller mens serious viser 4+ kontroller.

Fx

**Nord Syd**

2♣︎ 2NT

3♣︎ 3♦︎ = Advanced cuebid

3NT =20 til 21 NT hånd – unserious 3NT

**Nord Syd**

2♣︎ 3♦︎

3♥︎ 3NT = 4+ kontroller og ikke kontrol i spar. – Serious 3NT

Når svarer genmelder sin farve viser det mindst en god seksfarve.

Efter accept af transfer til en minorfarve viser svarer ved ny farve værdier (ikke et cuebid der jo kan være en kortfarve) i farven fx

**Nord Syd**

2♣︎ 2NT

3♣︎ 3♥︎

Med

♣︎ KB6543 ♦︎6 ♥︎KB2 ♠︎ K32

Kort farve kan kun vises med spring fx

**Nord Syd**

2♣︎ 2NT

3♣︎ 4♦︎

Med

♣︎ EK654 ♦︎6 ♥︎DB2 ♠︎ 7432

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

4♣︎= lang klør og 9,5 til 10 spillestik

4♦︎= lang ruder og 9,5 til 10 spillestik

4♥︎= lang hjerter og 9 spillestik

4♠︎= lang spar og 9 spillestik

Princip for åbners 2. melding: Når åbner har minimum springes der i udgang i major og meldes 3 i minor da man skal kunne stå i 3NT.

Har åbner en stærk hånd med end 9,5 til 10 spillestik og en énfarvet hånd meldes farven ved spring til tretrinnet med major og på 4 trinnet med minor. Eneste svage melding fra svarer der viser 0 kontroller er 3NT/(4NT efter 4♣︎/♦︎minor meldingen )

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3♥︎ 3♠︎ = cuebid

3NT = ingen kontroller eller tophonnører i trumf.

4♣︎ = cuebid

Princip: når åbner melder 2 farver viser det mindst 5-5

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♠︎ 3♥︎(mindst 5 hjerter og 2 kontroller)

4♦︎= mindst 5-5 i spar og ruder.

**Svarers 2NT og 3NT i 2. melderunde efter 2kl – 2 ru – 2 i major**

2NT meldingen viser 2 til 3 kontroller ELLER en pointstærk hånd (10+) og 3NT meldingen (med spring) viser højest en kontrol og 5-9. Hånden er jævn/semijævn

Med mindst 3-korts støtte og 2 til 3 kontroller melder svarer 3 i makkers meldte majorfarve og med 0-1 kontrol springer man til udgang.

**Dobbelt negativ**

Når åbner viser en hånd med mindst 9 spillestik ved at melde 2♥︎ eller 2♠︎ er nærmeste minor melding sign off med max. 4 hp. og nul til en kontrol.

Fx

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♠︎ 3♣︎= max. 5 hp. og nul til en kontrol. Siger intet om klørfarven.

**Overblik over svarers 2. melding efter 2♦︎ relæet**

Bemærk, at der er to svage meldinger fra svarer i 2. runde:

1. Billigste minor melding der viser få hp. og højest 1 kontrol
2. 3NT der viser en flok lavhonnører (5-9 hp) og højest 1 kontrol

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ 2♠︎ = 5+♠︎ og 2 kontroller. Højest 2♥︎

2NT= 10+ hp. eller 2 – 3 kontroller – højest 2♥︎. Der kan være ♣︎ farve med 2 kontroller.

3♣︎ =svag. Siger intet om klørfarven.

3♦︎= 5+♦︎ og 2 kontroller og højest 2♥︎

3♥︎= 3+♥︎ og 2 kontroller

3♠︎ = splinter 3+♥︎ og mindst 1 kontrol ud over splintermeldingen.

3NT = 5-9 hp./ højest 1 kontrol.

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♠︎ 2NT= 10+ hp. eller 2-3 kontroller – højest 2♠︎. Der kan være ♣︎ med 1-2 kontroller

3♣︎ =svag. Siger intet om klørfarven.

3♦︎= 5+♦︎ og 2 kontroller og højest 2♠︎

3♥︎= 5+♥︎ og 2 kontroller og højest 2♠︎

3♠︎ =3+♠︎ og mindst 2 -3 kontroller

3NT = 5-9 hp. og 0-1 kontrol.

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2NT Amerikansk Stayman og transfer tager over

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3♣︎ 3♦︎= kontrol

3♥︎= kontrol

3♠︎ = kontrol

3NT = ingen kontroller

4♣︎ = en klørhonnør

4♦︎= splinter 3+♣︎ og mindst 1 kontrol

4♥︎= splinter 3+♣︎ og mindst 1 kontrol

4♠︎= splinter 3+♣︎ og mindst 1 kontrol

5♣︎= mindst 3 ♣︎ og 0-1 kontrol – en ubalanceret hånd.

**Når svarer har trumfstøtte**

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♠︎ 3♠︎ = god hånd med mindst to kontroller.

4♠︎ = højest en kontrol

Enkeltstøtte viser således mindst to kontroller

Hvis svarer senere kommer med et aktivt cuebid er der mindst 3 kontroller – hvoraf en af kontrollerne kan være en singleton.

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♠︎ 3♠︎

4♣︎ 4♦︎ = kontrol i ruder og viser tillæg, her mindst 3 kontroller, da det er et aktivt cuebid når åbner kun viser begrænset sleminteresse ved at forbigå 3NT (serious 3NT)

I modsætning til

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♠︎ 3♠︎

3NT 4♦︎ = kontrol i ruder og mindst 2 kontroller da der skal cuebiddes da Nords 3NT er Serious 3NT der er krav til cuebid!

**Ny farve med spring efter åbners 2. melding er splinter med mindst 3 kortstøtte.**

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ 3♠︎ = single eller renonce i spar og 1-2 kontroller

**Uden trumfstøtte**

Ny farve er positiv med 2 kontroller og mindst fem kort hvis det er major og seks kort eller fem gode kort hvis det er minor.

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♠︎ 2NT= 10+ hp. eller mindst 2 kontroller

3♣︎ = sign off – svag højest 1 kontrol

3♦︎= fem+ ruder og 2 kontroller

3♥︎= 5+ hjerter og 2 kontroller

3NT= 6-9 og max. 1 kontrol

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

2♥︎ 2♠︎ = 5+spar og 2 kontroller

### Når svarer viser en balanceret hånd med præcis fire kontroller

**princip**

med 4 kontroller skal vi mindst i lilleslem når åbner har en farve eller en tofarvet hånd.

Har åbner en limiteret NT hånd er svarer kaptajn

Der er både fordele og ulemper med et spring til 3 spar efter åbners 2kl åbning.

**Fordele**

* Åbner ved, at makker har mindst en doubleton i alle farver og præcis fire kontroller.
* Har åbner en 5-5 hånd ved man der er fit!

**Ulemper**

* Har åbner en balanceret hånd med 20-21 hp. er det svært at finde en 4-4 fit i major

Det videre meldeforløb

**Nord Syd**

2♣︎ 3♠︎

3NT = 20-21 hp.

4♣︎/4♦︎/4♥︎/4♠︎ = 5+ kort i farven – men farven er ikke gående.

4NT = 24-25 hp.

5♣︎/5♦︎/5♥︎/5♠︎ = 6+ kort i farven – ingen tabere overfor en doubleton.

**Det videre princip**

Svarer viser kontroller nedefra og åbner viser en eventuel sidefarve.

4NT fra åbner er 1430 og 4NT fra svarer er en ventemelding.

**Nord Syd**

2♣︎ 3♠︎

4♠︎ 4NT= ventemelding

5♣︎ = 5+ klør.

**Nord Syd**

2♣︎ 3♠︎

4♦︎ 4♥︎ = hjerterkontrol

5♣︎ = sidefarve

5♦︎= præference

5♠︎ = klørpræference og kontrol

**Når åbner viser 20-21 hp.**

Vi har til sammen mindst 28 hp. 4♣︎ spørger efter fire farve i major og 4♦︎ spørger efter 5 farve i major.

**Nord Syd**

2♣︎ 3♠︎

3NT 4♣︎!

4♦︎ = ingen firfarve i major. Herefter er 4NT for at spille.

4♥︎ = firfarve i hjerter.

4♠︎ = firfarve i spar.

**Nord Syd**

2♣︎ 3♠︎

3NT 4♦︎!

4♥︎ = femfarve i hjerter.

4♠︎ = femfarve i spar.

4NT= ingen femfarve i major

4NT fra svarer er kvantitativ invit

**Nord Syd**

2♣︎ 3♠︎

3NT 4NT

5♣︎ = femfarve i klør og accept af invit

5♦︎ = femfarve i ruder og accept af invit

5♥︎ = femfarve i hjerter og accept af invit

5♠︎ = femfarve i spar og accept af invit

6♣︎ = firfarve i klør og accept af invit

6♦︎ = firfarve i ruder og accept af invit

6♥︎ = firfarve i hjerter og accept af invit

6♠︎ = firfarve i spar og accept af invit

**Når åbner viser 24-25 hp.**

Vi har til sammen mindst 32 hp. og er i slemmode. 5♣︎ spørger efter fire farve i major og 5♦︎ spørger efter 5 farve i major.

**Nord Syd**

2♣︎ 3♠︎

4NT 5♣︎!

5♦︎ = ingen firfarve i major. Herefter er 5NT kvantitativ invit til lilleslem

5♥︎ = firfarve i hjerter.

5♠︎ = firfarve i spar.

**Nord Syd**

2♣︎ 3♠︎

4NT 5♦︎!

4♥︎ = femfarve i hjerter.

4♠︎ = femfarve i spar.

4NT= ingen femfarve i major og minimum.

Alt andet = naturligt og ingen femfarve i major og maximum.

### Når svarer viser en balanceret hånd med fem+ kontroller

**Princip**

Storeslem er lige om hjørnet men lilleslem er sikker.

Der er her ligeledes fordele og ulemper med et spring til 3 NT efter åbners 2kl åbning.

**Fordele**

* Åbner ved, at makker har mindst en doubleton i alle farver og med 5+ kontroller skal vi i slem.
* Har åbner en 5-5 hånd ved man der er fit!

**Ulemper**

* Det videre meldeforløb kræver lidt huske arbejde.

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

4♣︎/4♦︎/4♥︎/4♠︎ = 5+ kort i farven og ubalanceret – men farven er ikke gående.

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

4♦︎ 4♥︎ = hjerterkontrol

5♣︎ = sidefarve

5♦︎= præference

5♠︎ = klørpræference og kontrol

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

5♣︎/5♦︎/5♥︎/5♠︎ = 6+ kort i farven og ubalanceret.

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

5♥︎ 6♣︎ = kontrol

6♦︎= har behov for hjælp i farven i form af kontroller til storeslem. Meldingen svarer til melding i farve på 6 trinnet efter en 1430!

**Når åbner viser 20-21 hp.**

Vi har til sammen mindst 31 hp. 5♣︎ spørger efter fire farve i major og 5♦︎ spørger efter 5 farve i

major.

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

4NT= 20-21 hp.

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

4NT 5♣︎!

5♦︎ = ingen firfarve i major. Herefter er 5NT kvantitativ invit til lilleslem

5♥︎ = firfarve i hjerter.

5♠︎ = firfarve i spar.

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

4NT 5♦︎!

4♥︎ = femfarve i hjerter.

4♠︎ = femfarve i spar.

4NT= ingen femfarve i major og minimum.

Alt andet = naturligt og ingen femfarve i major og maximum.

**Når åbner viser 24-25 hp.**

Vi har til sammen mindst 35 hp. 6♣︎ spørger efter fire farve i major og 6♦︎ spørger efter 5 farve i

major.

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

5NT= 24-25 hp.

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

5NT 6♣︎!

6♦︎ = ingen firfarve i major. Herefter er 5NT kvantitativ invit til lilleslem

6♥︎ = firfarve i hjerter.

6♠︎ = firfarve i spar.

**Nord Syd**

2♣︎ 3NT

5NT 6♦︎!

6♥︎ = femfarve i hjerter.

6♠︎ = femfarve i spar.

6NT= ingen femfarve i major

## 2 ruder åbningen

Er en ”Multi” variant med enten 22- 23 jævne der kan indeholde en femfarve i major, 3-9 hp. og en 6 farve i major eller en ULTRA stærk hånd med +10,5 spillestik.

**Nord Syd**

2♦︎ 2♥︎ = pas eller meld din farve/NT

2♠︎ = pas med spar meld videre med hjerter/NT

2NT =PLAUKEN

3♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ = 15+ og mindst 6 farve.

### Plauken efter en multiåbning

2NT fra svarer er PLAUKEN:

**Nord Syd**

2♦︎ 2NT

3♣︎= 8-9 hp. ubekendt farve. 3♦︎ fra svarer beder åbner om at vise farven krydsvendt (3♥︎ viser spar og 3♠︎ viser hjerter).

3♦︎= 3-7 hp. og hjerterfarve (transfer).

3♥︎= 3-7 hp. og sparfarve (transfer)

3NT = 22-23 jævne

4♣︎ = ULTRA stærk klør

4♦︎= ULTRA stærk ruder

4♥︎= ULTRA stærk hjerter

4♠︎= ULTRA stærk spar

**2NT systemet er aktivt efter åbners NT genmelding**

**Nord Syd**

2♦︎ 2♥︎/♠︎

2NT

**Når åbner har en kravhånd med ♦︎**

**Nord Syd**

2♦︎ 2♥︎

3♣︎ = ULTRA med klør

3♦︎= ULTRA med ruder.

# Åbning 2 i major

## 2 hjerter åbning

Viser 6 farve i hjerter og 10-13 hp./11-15 hfp. Der kan være færre hp med en skæv honnørsvag hånd med 6♥︎ og en 4+ sidefarve. Der er mellem 5/6 og 7 tabere. Er der 5/6 tabere er der 6-4(5) fordeling. Ved taberberegningen tæller en ugarderet dame tredie som en halv taber!

Er der fem/seks tabere skal makker IKKE forvente mange modspilsstik fx

♥︎KB9832 ♠︎ 4♦︎K9873 ♣︎ 3 = 6 tabere

Eksempler på andre 2♥︎ meldinger

♥︎D B 9 8 3 2 ♠︎4 3 ♦︎E 8 ♣︎ K B 3 = 7 tabere

♥︎K D 9 8 3 2 ♠︎4 3 ♦︎E 8 ♣︎ K B 3 = 6 tabere

♥︎D B 9 8 3 2 ♠︎ K D 4 3 ♦︎D 7 ♣︎ 3 = 6 tabere

♥︎K D 9 8 3 2 ♠︎\_ ♦︎E 8 7 3 ♣︎ D 4 3 = 5,5 tabere

Ny farve fra svarer er rundekrav med MINDST en femfarve og højst single hjerter.

Åbner støtter med 3+ kort i farven, melder ny farve eller melder NT med 6322 fordeling.

2NT er mindst invit til udgang. Det anbefales, at hvis der ikke er mindst double i åbners farve skal svarer have en UK hånd.

Svarers 2NT viser således ikke nødvendigvis tilpasning ifald svarer har en STÆRK hånd!

2NT fra svarer skal afdække åbners fordeling. Har åbner maksimum, skal svarer være opmærksom på, at vi ikke kan stå under 3NT.

Efter svarers 2NT viser genmelding af hjerterfarven minimum og rimeligt balanceret. Der kan dog være en kortere sparfarve og minimum.

3NT viser en god og rimeligt balanceret hånd med 6♥︎.

**Nord Syd**

2♥︎ 2♠︎/3♣︎/3♦︎ = rundekrav med MINDST en femfarve ved spar og seksfarve ved minormelding. Der er sædvanligvis single eller renonce i hjerter.

Da svarer har misfit til åbner kræver det en god hånd at melde ny farve på tretrinnet.

Åbner støtter med 3+ kort i farven (honnør anden er også en mulighed), melder ny farve, genmelder egen farve hvis den er god eller melder NT med 6322 fordeling.

### Andre svarmuligheder efter 2 hjerter

**Nord Syd**

2♥︎ 3♥︎ = INVIT SPÆR - Nord kan med en god hånd melde udgang.

3♠︎ = splinter

3NT = for at spille

4♣︎/♦︎ = splinter

**Nord Syd**

2♥︎ 2NT!

3♣︎ = 8-13 hp., 6♥︎ og 4+♣︎. Ved minimum sidder hp. i de rigtige farver!

3♦︎ = 8-13 hp., 6♥︎ og 4+♦. Ved minimum sidder hp. i de rigtige farver!

3♥︎ = 10-11 hp., 6322/6331 fordeling eller vilkårlig fordeling med hp. i de forkerte farver!

3♠︎ = 8 -13 hp., 6♥︎ og 4+♠︎.

3NT= 12-13 hp., 6322/6331 fordeling

## Principper for de videre meldinger

**Når åbner viser en skæv tofarvet hånd**

Nærmeste farvemelding i ny farve under udgangsniveau spørger om yderligere oplysninger.

Relæet er krav til udgang.

Har åbner vist to farver og svarer på et tidspunkt afgiver en es spørgemelding er der seks(6) esser på spil (4 esser og kongerne i åbners meldte farver!). Dette er vigtigt, da svarer kan have svært ved at fastlægge en farve som trumf og samtidig invitere til slem! Alle andre meldinger end relæet, incl. 3♥︎ og 3NT, er for at spille!

Melder åbner frivilligt en ny farve i et forstyrret meldeforløb viser det mindst 6-5 i de meldte farver!

Fx

**Nord Syd**

2♥︎ 2NT!

3♣︎ 3♦︎= Har du maksimum eller minimum!

3♥︎ = MINIMUM

3♠︎ = kortfarve i spar og MAKSIMUM

4♣︎ = mindst 6-5 i ♥︎ og ♣︎ og MAKSIMUM

Fx

**Nord Syd**

2♥︎ 2NT!

3♦︎ 3♥︎ = for at spille

3♠︎ = relæ – fortæl om du har maksimum eller minimum

3NT = Minimum

4♣︎ = kortfarve i ♣︎ og MAKSIMUM

4♦︎= mindst 6-5 i ♦︎ og ♥︎ og MAKSIMUM

4♥︎ = kortfarve i spar og MAKSIMUM

Fx

**Nord Syd**

2♥︎ 2NT!

3♠︎ 4♣︎ = relæ – fortæl om du har maksimum eller minmimum

4♦︎ = MAKSIMUM

4♥︎ = Minimum

Her kan åbner ikke have en 6-5 hånd i major da den skal åbnes med 3NT!

**Når åbner melder 3 hjerter**

**Nord Syd**

2♥︎ 2NT!

3**♥︎** 3♠︎ = UK – relæ. Alle andre meldinger er for at spille!

Ny farve fra åbner er kortfarve.

**Når åbner melder 3NT**

**Nord Syd**

2♥︎ 2NT!

3NT

Er 4♣︎ UK – relæ der beder om et cuebid. Alle andre meldinger er for at spille.

## 2 spar åbning

Viser 6 farve i spar og 10-13 hp. eller en skæv honnørsvag hånd med 6♠︎ og en 4+ sidefarve. Der er mellem 5/6 og 7 tabere. Er der 5,/6 tabere er der 6-4(5) fordeling. Ved taberberegningen tæller en ugarderet dame tredie som en halv taber!

Er der fem/seks tabere skal makker IKKE forvente mange modspilsstik.

fx

♠︎D B 9 8 3 2 ♥︎4 3 ♦︎E 8 7 ♣︎ K B 3 = 7 tabere

♠︎K B 9 8 3 2 ♥︎4 ♦︎E 8 ♣︎ K B 4 3 = 6 tabere

Ny farve fra svarer er rundekrav med MINDST en femfarve og der kan sagtens være en hjerterfit i form af en doubleton. 2NT er mindst invit til udgang.

Svarers 2NT indikere ikke nødvendigvis tilpasning. Der er efter 2NT fra svarer fokus på at afdække åbners fordeling (taberberegning) frem for hp. interval.

**Genmelding af sparfarven viser minimum**

**Nord Syd**

2♠︎ 2NT!

3♣︎ = 8-13 hp., 6♠︎ og 4+♣︎. Ved minimum sidder hp. i de rigtige farver!

3♦︎ = 8-13 hp., 6♠︎ og 4+♦. Ved minimum sidder hp. i de rigtige farver!

3♥︎ = 8-13 hp., 6♠︎ og 4♥︎.[[18]](#footnote-18) Ved minimum sidder hp. i de rigtige farver!

3♠︎ = 10-11 hp., 6322/6331 fordeling eller vilkårlig fordeling med hp. i de forkerte farver!

3NT= 12-13 hp., 6322/6331 fordeling

### Andre svarmuligheder efter 2 spar

**Nord Syd**

2♠︎ 3♣︎/3♦︎/3♥︎ = rundekrav med MINDST en god femfarve eller en seksfarve. Der er sædvanligvis single eller renonce i spar. Da svarer har misfit til åbner kræver det en god hånd at melde nu farve på tretrinnet.

**Nord Syd**

2♠︎ 3♠︎ = INVIT SPÆR - Nord kan med en god hånd melde udgang.

3NT = for at spille

4♣︎/♦︎ = splinter

## Principper for de videre meldinger

**Når åbner viser en tofarvet hånd**

Nærmeste farvemelding i ny farve under udgangsniveau, der ikke er en udgangsmelding, spørger om yderligere oplysninger.

Dette relæ er ligeledes krav til udgang. Åbners svar på relæet i NT eller egen farve benægter renonce.

Har åbner vist to farver og svarer på et tidspunkt afgiver en es spørgemelding er der seks(6)b esser på spil (4 esser og kongerne i åbners meldte farver!).

Alle andre meldinger, incl. 3♠︎, er for at spille!

Fx

**Nord Syd**

2♠︎ 2NT!

3♣︎ 3♦︎= UK – spørger til maksimum eller minimum.

3♥︎ = Maksimum

3♠︎ = Minimum

4♣︎ = mindst 6-5 i ♠︎ og ♣︎

Fx

**Nord Syd**

2♠︎ 2NT!

3♦︎ 3♠︎ = for at spille

3♥︎ = UK – spørger til maksimum eller minimum.

3♠︎ = minimum

4♣︎ = Maksimum og cue

4♦︎= maksimum og cue

4♥︎= maksimimum og cue

Fx

**Nord Syd**

2♠︎ 2NT!

3♥︎ 4♣︎ = UK - spørger til maksimum eller minimum.

4♦︎ = Maksimum

4♥︎ = minimum

**Når åbner melder 3 spar**

**Nord Syd**

2♠︎ 2NT!

3**♠︎** 4♣︎ = cuebid. Nord skal cuebide til og med 4**♠︎.**

**Når åbner melder 3NT**

**Nord Syd**

2♠︎ 2NT!

3NT

Er 4♣︎ UK – relæ. Alle andre meldinger er for at spille.

## Ny farve fra svarer efter 2 i major

**Nord Syd**

2♥︎ 2♠︎ = rundekrav

3♣︎ = rundekrav

3♦︎ = rundekrav

Der er højest et kort i makkers majorfarve.

## Når Nord frivilligt melder to gange

Melder åbner frivilligt en ny farve i et forstyrret meldeforløb viser det mindst 6-5 i de meldte farver!

**Nord Øst Syd Vest**

2♥︎ Pas Pas 3♣︎

3♦︎= mindst 6-5 i de røde farver

Ved indmelding

**Nord Øst Syd Vest**

2♥︎ D RD – kom an 10+ typisk kortfarve i hjerter eller interesse i at fange dem.

**Nord Øst Syd Vest**

2♥︎ 3♣︎ D = styrkedobling

**Nord Øst Syd Vest**

2♥︎ 2♠︎ 2NT

## 2NT åbning

Er Spær i minor med mindst 5-5 i ♣︎ og ♦︎ og højst 11 hp. der er max 6 tabere i zonen og 7 tabere uden for zonen.

Majormelding fra svarer er UK.

## 3 klør åbning

* Konstruktiv spær med mindst 2 tophonnører og 6/7 klør i zonen. Kravene er nedsat i zonen og efter makkers forhåndspas. Jo kortere farve jo bedre kvalitet.

Ny farve fra svarer er krav.

**Princip**

Vi skal ikke redde makkers spærremelding ved at melde ny farve - med mindre den strafdobles.

## 3 ruder åbning

* Konstruktiv spær med mindst 2 tophonnører 6/7 ruder. Jo kortere farve jo bedre kvalitet.

Ny farve fra svarer er krav.

## 3 hjerter åbning

* Konstruktiv spær med 7 farve. Maks. 10 hp.

Ny farve fra svarer er krav for runde.

3NT er sleminvit og åbner SKAL cuebide

## 3 spar åbning

* Konstruktiv spær med 7 farve. Maks. 10 hp.

Ny farve fra svarer er krav for runde.

3NT er sleminvit og åbner SKAL cuebide

## 3NT åbning

* spær med mindst 6-5 i major og styrke svarende til en hånd der ville åbne med 2 i major.

4♣︎ spørger til fordeling. Svaret 4♦︎ viser lige lang eller længere hjerter (6-6 eller 6-5) og svaret 4 hjerter viser længere spar (5-6).

## 

## 4 klør åbning

* spær med klør.

Ny farve er ikke krav.

## 4 ruder åbning

* spær med ruder

Ny farve er ikke krav.

## 4 hjerter åbning

* Spær med mindst 8 hjerter

## 

## 4 spar åbning

* Spær med mindst 8 spar.

## 4NT åbning

* Spær med mindst 6-5 i minor og 5-6 tabere afhængig af zonestillingen.

## 5 klør til og med 5 spar åbninger

Spær

# 

# Slemkonventioner

## Serious 3NT - major

Når en majorfarve er fastlagt som trumf på 3 trinnet eller der meldes 3NT efter makkers spærreåbning på 3 trinnet, viser 3NT, at man i høj grad er interesseret i slem.

Springer man 3NT over med et cuebid, viser det begrænset sleminteresse.

Meldes der udgang er det minimum og ingen sleminteresse.

**Nord Syd**

1♠︎ 2NT

3♠︎ 3NT = du har bare at cuebide – makker da jeg er meget sleminteresseret.

**Nord Syd**

1♠︎ 2NT

3♠︎ 4♦︎ = Jeg er ikke specielt sleminteresseret. Har dog lidt tillæg så du får lige et cuebid!

**Nord Syd**

3♠︎ 3NT = du har bare at cuebide – makker da jeg er meget sleminteresseret.

**Nord Syd**

3♠︎ 4♣︎ = cuebid med nogen sleminteresse.

De to sidste eksempler indikerer, at ny farve er krav OG vil du foreslå en anden trumffarve må du springe i ny farve.

**Nord Syd**

3♠︎ 5♣︎ = for at spille

Bemærk, at

**Nord Syd**

3♠︎ 4♥︎ er for at spille, da det ikke giver mening at inviterer til slem uden et klør og et ruderhold da det er usandsynligt at en spærreåbning har hold i begge minorfarverne.

## 3 i major som en ventemelding

Når der er krævet til udgang i major ved fx

**Nord Syd**

1♠︎ 2NT

3♦︎

Viser singleton og 11+ hp er 3♠︎ en afventende melding der benægter et hjertercuebid. Afventer om åbner vil melde 3NT som serious 3NT eller et cuebid for at vise nogen sleminteresse.

## Unserious 3NT – minor

Når en minor farve er fastlagt som trumf på tretrinnet eller der meldes 3NT efter makkers spærre melding på tretrinnet, viser 3NT at man ikke er nævneværdigt interesseret i slem. Helt igennem de omvendte principper som ved Serious 3NT – major.

## Last Train

Denne konvention reserverer sidste melding før udgang på fire trinnet som sleminteresse. Meldingen siger ikke noget om farven men spørger typisk om makker har hold i farven!

**Definition**

Den sidste mulige farve melding før udgang viser ekstraværdier ifald makker skulle være yderligere slem- eller udgangsinteresseret.

### Mod slem

**Nord Syd**

1♥ 2♣

2♦ 3♥  
4♣ 4♦

4♣ er cuebid og sleminteresse. Syds 4♦ viser ekstra værdier da det er sidste chance før udgangsmeldingen. 4♦ viser således ikke ruderkontrol selvom svarer kan have det.

### 

## Kvantitativ 4NT

Bruges når åbner eller svarer har limiteret sin hånd som jævn med et afgrænset point interval.

Den mest almindelige situation er

**Nord Syd**

1NT 4NT

Der beder makker melde videre med maksimum og passe med minimum.

Et eksempel efter svarer har limiteret sin hånd:

**Nord Syd**

1♦︎ 3NT

4NT

Der spørger til maksimum eller minimum da syd viser en balanceret hånd uden majorfarver og 13 til 15 hp.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2NT 4NT, er ligeledes en kvantitativ 4NT

### 

### De videre meldinger

Har svarer til 4NT melder minimum skal der altid meldes pas.

Har svarer maksimum kan der meldes en femfarve på femtrinnet.

**Nord Syd**

1NT 4NT

5♣︎

Viser mindst 5 klør og maksimum.

**Nord Syd**

1NT 4NT

5NT

Viser 4333 fordeling og maksimum. Makker er således advaret om, at en slem vil bero på point og ikke meget hjælp fra fordeling.

Melder svarer eller åbner en farve på sekstrinnet efter en kvantitativ invit viser det en 4 farve. Melder åbner en minorfarve på femtrinnet viser det en femfarve og tillæg.

**Nord Syd**

1NT 4NT

6♣︎ = fire klør. Syd kan nu vise en 4 farve hvis der er interesse for en farveslem frem for 6NT eller passe med 4+ klør.

## Voidwood med 0314 svar

Det hænder ikke så sjældent, at I har fundet en trumffarve og du sidder med en renonce. Det giver ikke rigtigt mening at spørge efter esser da du ikke er interesseret i om makker har esset i din renoncefarve.

Problemet kan løses med Voidwood .

**Princip**

Et spring i farve over udgangsniveau i trumffarven direkte eller efter der er fundet fit viser renonce i farven og spørger samtidig efter esser/trumf dame. Svarene følger principperne for 3041, da man skal kunne stå billigst muligt med nul esser. Esset i renoncefarven skal ikke tælles med!

Da vi sædvanligvis ikke cuebider på femtrinnet er farvemelding uden spring på femtrinnet også Voidwood på en ikke limiteret hånd!

**Nord Syd**

1♠︎ 5♣︎ = Voidwood

**Nord Syd**

1♣︎ 2♣︎

5♦︎= Voidwood

**Nord Syd**

1♥︎ 2NT

4♠︎ = Voidwood

**Nord Syd**

1♦︎ 2♣︎

3♦︎ 3♥︎

3♠︎ 4♦︎

4♥︎ 4♠︎

5♣︎= Voidwood med 0314 svar

## 1430

Når trumffarven er på plads og vi har styrke til at søge mod slem, er 4NT en konventionel melding der spørger efter esser *samt trumf dame*. Trumf konge tæller som et es.

Svarene er:  
**Nord Syd**

1♥︎ 2NT

3♣︎ 4♣︎

4NT 5♣ = 1 eller 4 esser

5♦ = 3 eller 0 esser

5♥ = 2 esser uden trumf dame

5♠ = 2 esser med trumf dame

Bemærk!

Har man nul esser må man ikke tage initiativ til en es spørgemelding.

Efter svarene 5♥ og 5♠ ved spørger om trumf Dame er i hus.

Efter svarene 5♣ og 5♦ spørger farven over (ikke trumffarven) efter trumf dame.

**Nord Syd**

1♥︎ 2NT

3♣︎ 4♣︎

4NT 5♣

5♦ 5/6 i trumffarven = benægter trumf dame  
5ut = trumf dame men ingen sidekonger.  
5/6 i ny farve = trumf dame plus kongen i den meldte farve. En sidekonge vises billigst muligt. Ny farve herefter fra 4NT melder spørger om ikke viste K eller D i meldte farve. fx

**Nord Syd**

1♠︎ 2NT

4NT 5♦︎

5♥︎ 5NT

6♣︎ = har du så klør dame?

## 5NT efter der er vist esser og eller spurgt til trumfdame

Er opfordring til storeslem og beder makker om at vise konger efter følgende prioriteter

1. Konge i naturligt meldt farve der ikke er cuebiddet
2. nærmeste konge
3. melde Trumffarven ved manglende konger eller en konge over trumffarven der ikke har yderligere at fortælle.
4. En konge over seks i trumffarven hvis den vurderes som vigtig viden for makker. Makkers 6NT er for at spille da vigtig konge mangler!

### Anden farvemelding end trumffarven på 6 trinnet spørger efter en specifik konge

Det er en storeslems opfordring. Svarer melder lilleslem uden kongen og storeslem med kongen.

Er kongen allerede cuebidet, spørges der efter damen

## 

## 3014

Hvor der efter 4NT efter esser byttes om på de 2 første svar trin så 5♣︎ viser 0 eller 3 esser og 5♦︎ viser 1 eller 4 esser.

Bruges i 2 situationer:

Når trumffarven er klør eller ruder og ved voidwood.

# Cuebids

Er nok et af de oftest brugte slemundersøgelsesværktøjer. Cuebids bruges på vej mod slem til at undersøge om der er hold i alle farver.

Den mest almindelige form for cuebids er Italienske cuebids, hvilket er vores idegrundlag.

Et cuebid er en melding i ny farve efter der er fundet en trumffarve. Et Cuebid er samtidig en melding der viser sleminteresse.

Fx

**Nord Syd**

1♥︎ 2NT!

3♣︎ 3♦︎ er et cuebid da der er krævet til udgang med 2NT og syd viser her sleminteressere.

Modsat

**Nord Syd**

1♥︎ 2♥︎

3♣︎ er ikke et cuebid men invitation til udgang.

**Hvad viser et cuebid?**

At man enten har første eller anden kontrol i meldte farve. Cuebider man i en farve der er naturligt meldt af makker viser det esset eller kongen.

Italienske cuebids er kendetegnet ved, at der ikke skelnes mellem 1. og 2. kontr i den rækkefølge de vises i, ej heller om det er honnør- eller kortfarvekontrol.

Springer man en farve over, benægter det 1. eller 2. kontrol i oversprungen farve.

Hvis makker fortsat viser sleminteresse viser det hold i den oversprungne farve.

**SUMI og Cuebid**

SUMI systemet efter 2 over 1 har nogle særlige fordele når der konstateres fit på totrinnet; vi kan tidligt starte slemundersøgelsen.

**Nord Syd**

1♥︎ 2♣︎

2♦︎ 2♥︎

2♠︎ er et cuebid

### 

### SUMI – cuebids når trumf fastlægges på tretrinnet

Fx

**Nord Syd**

1♠︎ 2♥︎

2NT 3♠︎

Her er 3NT serious 3NT mens cuebid viser lidt tillæg.

### Trumffarven fastlægges på tretrinnet

Her gælder de samme principper som efter en trumffastlæggelse på totrinnet – dog undtaget 2NT meldingen der ikke erstattes af 3NT er serious 3NT.

**Et SUMI forløb**

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎ 2**♦︎**

2♥︎ 2♠︎

3♠︎ 3NT = sleminteresseret

4♣︎ /♦︎/♥︎= cuebid – lidt tillæg

4♠︎ = minimum til udgangskravmeldingen 2♦︎

**Efter 1**♣︎ åbning

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥︎

3♦︎ 3♥︎ = cuebid med spar som trumf

3♠︎ = svagt da der ikke er krævet til udgang.

3NT = ikke hjertercuebid men ellers sleminteresseret (serious 3NT)

### Særlige aftaler

For at få voidwood i spil i en cuebid serie, så cuebider vi ikke på femtrinnet. Melding på femtrinnet – uden for trumf farven – er voidwood med og uden spring!

### Når modstanderne dobler et cuebid

* Redobler viser 1. kontrol (esset eller en renonce)
* Pas viser hverken 1., 2. eller 3. kontrol i form af Damen.

Makker kan

* redoble for at vise 1. kontrol
  + Melde nyt cuebid for at sige der er styr på farven (eventuelt en singleton
  + Melde trumffarven billigst muligt som sign off
* Nyt cuebid viser damen eller 2. kontrol – eventuelt singleton.

### Når modstanderne melder efter der er krævet til udgang

Fx

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ Pas 2NT 4♦︎

Dobler = 1. kontrol i ruder

Pas = 2. kontrol i ruder

4♥︎ = ingen kontrol i ruder

4♠︎ = cuebid med kontrol i både spar og ruder

4NT = 1430

5♦︎= Voidwood

# Øvrige konventioner og aftaler

## XYNT konventionen

Også kendt som Two Way Check Back Stayman

**Formål**

Bruges til at afsøge åbners styrke og fordeling efter genmeldingen 1NT - fx

**NORD SYD**

1♦ 1♠

1NT

Svarene 2♣ og 2♦er som tidligere nævnt konventionelle. 2♣︎ viser en inviterende hånd og 2♦︎ en gamekrævende hånd.

**Forudsætninger for åbners 1NT genmelding**

Åbner genmelder 1NT med alle jævne hænder mellem 12 og 14 hp. også med en ikke vist 4-farve i major.

Har svarer ikke styrke til at opfordre eller kræve til udgang, spiller man oftest bedre i 1NT end i en majorkontrakt på 2-trinnet. Det er ligeledes en fordel at kontrakten er på den stærke hånd.

**Når svarer inviterer til udgang**

**NORD SYD**

1♣︎ 1♥︎

1NT 2♣, kræver 2♦ fra åbner hvorefter svarer kan beskrive sin invitation.

2♦ PAS, har en svag hånd med mindst 5+ruder

**NORD SYD**

1♣︎ 1♥︎

1NT 2♣, kræver 2♦ fra åbner hvorefter svarer kan beskrive sin invitation.

2♦ 2♠, Svarer har invitstyrke og 5+-farve i spar, fx:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NORD** |  | **SYD** |
| ♠E6 |  | ♠KDT97 |
| ♥EK9 |  | ♥DB6 |
| ♦KD52 |  | ♦B7 |
| ♣B753 |  | ♣T43 |

**Når svarer med 2♦ kræver til udgang**

Efter 2♦︎ skal åbner vise støtte og ikke viste majorfarver nedefra. Da der er krævet til udgang gælder slow and fast arrival.

**NORD SYD**

1♣ 1♥︎

1NT 2♦  
2♥, 4-farve i hjerter.  
2♠, honnør anden i spar og ikke 4 hjerter  
2NT, maksimum og benægter honnør anden i spar eller 4-farve i hjerter  
3♣, Åbner viser en god 5-farve i klør og maksimum.   
3♦, Åbner viser 4-4 i minor. Og maksimum.   
3NT, som 2NT dog med minimum.

Eksempel:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NORD** |  | **SYD** |
| ♠K5 |  | ♠EBT73 |
| ♥EB64 |  | ♥K82 |
| ♦B85 |  | ♦97 |
| ♣KD74 |  | ♣ET9 |

**NORD SYD**

1♣ 1♥︎

1NT 2♦

2♥ 2♠  
2NT 3♣︎  
3♠︎ 4♠︎

Efter at Svarer har vist sin 5-farve i spar viser han med 3♣︎ klør kontrol. Åbner præfererer til den gode 5-2 fit i spar da han er nervøs for ruderholdet.

**Sans svar fra svarer er naturlige**

Hvis Svarer ikke har yderligere at vise om sin majorbeholdning, melder han 2NT med styrke til invit og 3NT med udgangsstyrke.

**NORD SYD**

1♦ 1♥

1NT 2NT, har du minimum eller maximum?

Når Svarer går over enten 2♣ er det fordi han enten har fem kort i en vist major, har fire kort i den anden major eller vil stå i 2♦︎.

Når svarer går over 2♦︎ er det for at få yderligere info omkring åbners styrke og fordeling i majorfarverne før svarer sætter kontrakten i rette udgang.

**NORD SYD**

1♦ 1♠︎

1NT 2♦

2♥ 3NT  
Da 2♦ her viser noget om majorfarverne og da åbner ikke umiddelbart viser fit i spar må svarer have 5 kort i spar.

Bemærk, at svarers genmelding i 2♠︎ ikke lover ekstra længde – fx

**NORD SYD**

1♦ 1♥︎

1NT 2♦

2♥ 2♠︎ lover 5+spar

Nord melder hold nedefra og kan på et tidspunkt melde 3♠︎ med honnør anden.

**Vi kan stå i 2**♦︎  
Da svaret 2♣ kræver relæet 2♦ kan Svarer bruge 2♣ til at stå af med ruderfit eller en svag hånd med 5+ ruder.

**NORD SYD**

1♣ 1♦  
1NT 2♣!  
2♦! pas!

med syds hånd  
♠ 8  
♥ K542  
♦ DT964  
♣ B8

**Øvrige meldinger end 2♣/2♦fra svarer er naturlige uden udgangsinteresse**

**NORD SYD**

1♣ 1♥  
1NT 2♥, Åbner skal melde 2♠ eller pas.  
  
**Spring genmeldinger fra Svarer**

**NORD SYD**

1♣ 1♦  
1NT 3♥  
Her ville både 2♥ og 4♥ være stopmeldinger. 3♥ kan derfor defineres som invit med 6-farve, fx med følgende hånd i syd

♠ 6  
♥ KD8652  
♦ DBT2  
♣ 82  
  
**NORD SYD**

1♦ 1♠  
1NT 3♥ = Invit med mindst 5-5 i major, fx med:  
  
♠KT976  
♥ET872  
♦9  
♣98

**Revers og Springrevers fra Svarer**  
Kan defineres som invit med 6-4 fordeling, hhv. 6-5 fordeling. Eksempel:

**NORD SYD**

1♦ 1♥  
1NT 2♠

**revers** med 6-4 i hjerter og spar, fx:  
♠ K654  
♥ KD9842  
♦ 83  
♣ 8   
Med samme fordeling og større honnørstyrke bør man gå over 2♣ - 2♦:

**NORD SYD**

1♦ 1♥  
1NT 2♣  
2♦ 2♠  
2NT 3♥Dermed er fordelingen vist. Svarhånden kunne være denne:  
  
♠ KD65  
♥ KB9842  
♦ 8  
♣ 86

**Springrevers**  
**NORD SYD**

1♦ 1♥  
1NT 3♠, med 6 hjerter og 5 spar! (evt. blot 5-5). Det kunne fx være denne svarhånd:  
  
♠ KBT62  
♥ KB9873  
♦ 6  
♣ 8

## Reverse Lebensohl - 2NT meldingen efter åbners reverse melding

Træder i kraft når åbner reverserer på totrinnet - visende 16+.

2NT bliver sign off der beder åbner om at melde 3♣︎ med minimum (16-17 hp.) eller beskrive sin hånd yderligere med en gamekrævende hånd – 18+ hp.

Anden melding fra svarer end 2NT blive således mindst krav til udgang uanset åbners styrke.

Når svarer har 5-7 hp.

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♥︎ 2NT!

3♣︎ = viser minimum

3♦︎ = 18+ og seksfarve eller nødmelding

3♥︎ = 18+ og mindst 5♥︎

3♠︎ = 18+ og tre spar

3NT = 18+ og klørhold

Når svarer har 8+ hp.

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♥︎ 3♣︎ = fjerde farve krav

3♦︎ = ruderfit 8-11

3♥︎ = hjerterfit 8-11

3♠︎ = 8-11 og seks spar! (med femfarve går man over fjerdefarvekrav!)

3NT = 8-11 og klørhold.

Principper for De videre meldinger efter 4. farvekrav

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♥︎ 3♣︎!

Hvis syd efter 4. farvekrav støtter åbners farver, eller genmelder sin først meldte farve er det en stærk sleminvit med 12+ hp.

## Omvendt Toronto

**Formål**

At du som svarer kan skelne mellem en god og en dårlig tredje (eller fjerde) håndsåbning der kan være på færre værdier end aftalt.

**Løsningen**

Når makker åbner med 1 i major i 3. hånd er 2♣ fra svarer omvendt Toronto.

Meldingen viser 10-11 hp. og mindst 3-kortsstøtte til åbners majorfarve.

Nord Øst Syd Vest

Pas Pas 1♥︎ Pas

2♣ = omvendt Toronto

Åbner har herefter følgende muligheder:

Nord Øst Syd Vest

Pas Pas 1♥︎ Pas

2♣ Pas 2♦︎= en ”normal” 12+ åbning

2♥︎ = en ”svag” åbningshånd

2♠︎ = invit – langfarve trialbid (LFT)

3♣︎ = invit - LFT

3♦︎ = invit – LFT

3♥︎ = spær

3♠︎ = splinter – singleton

3NT = ubekendt renonce

4♣︎ = splinter – singleton

4♦︎ = splinter – singleton

Omvendt Toronto bortfalder efter fjendens Indmelding eller dobling. Makker får chancen for at melde igen. Truscott træder ind efter en dobling og overmelding i indmeldingsfarven viser nu 10-11 med 3-kortsstøtte.

## Truscott

Bruges i følgende forløb – bemærk at det er syds redobling der er Truscott

**Nord Øst Syd**

1X dobler (D) Redobler (RD)

Redoblingen viser 10+ hp. og benægter fit i åbningsfarven.

Det betyder, at ny farve på to trinnet ikke er krav, men viser 5-9 hp og 5+ kort i farven. 1NT viser 8-9 hp.

**Nord Øst Syd**

1♠︎ D 2♦︎ = 5-9 hp. og 5+ ruder.

Ny farve på 3-trinnet er spær.

**Nord Øst Syd**

1♦︎ D 3♥︎ = 5-9 hp. og 7+ hjerter.

### Når svarer har trumftilpasning

Her følger vi de samme principper som var der ikke doblet. Dog kan svarers 2NT være inviterende og kan være med 3-kortsstøtte fx

**Nord Øst Syd**

1♠︎ D 2NT med fx ♠︎Kxx ♥ xx ♦EKxx ♣xxxx

eller

**Nord Øst Syd**

1♠︎ D 2NT med fx ♠︎EKxx ♥ xx EKxx ♣Dxx

Øvrige fitvisende hænder følger samme principper som var der ikke doblet. Dog kan støtten være ned til 0 hp.

**Nord Øst Syd**

1♠︎ D 2♠ = 3 kortstøtte og 0-9 hp.

1♠︎ D 3♠ = 4-kortstøtte og 0-6 hp.

1♠︎ D 4♠ = 5 kortstøtte og 0-9 hp.

Spring til 4 trinnet efter makkers majoråbning og er splinter

**Nord Øst Syd**

1♠︎ D 4♣︎ = 4-kortstøtte og renonce i klør

1♠︎ D 4♦︎ = 4-kortstøtte og renonce i ruder

1♠︎ D 4♥︎ = 5 kortstøtte og renonce i hjerter

### 

### De videre meldinger efter syds redobling

**Når vest melder pas**

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D RD Pas

Pas = fint med mig.

Andet = for at spille da jeg ikke tror på kontrakten. Åbningen kan være på en doubleton.

Når vest melder farve eller NT

Hvorvidt vi går efter at fange modstanderne

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D RD 2♦︎

Pas = har ikke fire ruder så jeg kan ikke doble dem.

D = mindst 4 ruder

## 

## Stens 2NT i invit mode

Bruges efter en dobling i anden hånd.

Åbner svarer som ved Steens 2NT dog med omvendte principper hvor 3♣︎ er svagt og 3♦︎ til og med 3♠︎ viser singleton og 3NT viser tillæg uden singleton.

**Efter en dobling**

**Nord Øst Syd**

1♠︎ D 2NT

3♣︎ = minimum – 11-14 hp.

3♦︎= singleton/renonce

3♥︎ = singleton/renonce

3♠︎ = singleton/renonce i klør

3NT = 15+

Hvis åbner senere cuebider I sin kortfarve er det enten Es single eller renonce.

## Nær – Fjern - Forsvar mod tofarvede indmeldinger

Når makker har åbnet i farve på 1-trinnet og fjenden bruger en *tofarvet indmelding*, fx [Michaels cuebid](https://bridge.kromann.info/Convention/1000449), [Københavner](https://bridge.kromann.info/Convention/1000438), [usædvanlig sans](https://bridge.kromann.info/Convention/1000438), er denne konvention et forsvar, der både kan vise egen langfarve med og uden krav, støtte til makkers farve med og uden krav, og værdier til at strafdoble fjenden.

Når fjenden indmelder to farver, er den meldemæssigt laveste farve "nær", og den meldemæssigt højeste er "fjern". meldinger i de to farver bruges til at vise specielle hånd-typer hos svarer.

"Nær" viser den umeldte farve og er krav.

"Fjern" viser primær støtte til makkers farve og er krav.

Dbl er strafbetonet og viser en hånd, der kan doble mindst den ene af fjendens farver. Melding i den sidst umeldte farve er ikke krav med egen farve.

Støtte i makkers farve er heller ikke krav.

2ut er opfordrende til 3ut med hold i fjendens farver, og 3ut er en slutmelding.

Et direkte spring i ny farve er slemopfordrende med åbningsfarven som trumf.

Vest Nord Øst Syd

1♣ 2♣!?

2♣  er Michaels cuebid, der viser begge majorfarver og typisk 6-11 point

Dbl = Straf(betonet) - en hånd, der kan strafdoble den ene eller begge fjendens farver

2♦ = Egen 5+farve i ruder, ikke krav

2♥ = "Nær". Krav med den umeldte farve, her ruder

2♠ = "Fjern". Krav med støtte til makkers klør

2ut = Naturligt, opfordring, 10-12 hp og (kort) hold i begge major. Med længde i majorfarverne vil man strafdoble

3♣ = Billigste støtte, ikke krav. Med en stærk støtte melder svarer 2♠.

## Stærke 4441 hænder

Vises ved revers -fx

♠︎EK43 ♥ EK43 ♦︎ 3 ♣D1043

Åbnes med 1♣︎. Melder svarer 1♠︎ er genmeldingen 2♥︎

♠︎EK43 ♥ 3 ♦︎ EK43 ♣D1043

Åbnes med 1♣︎. Melder svarer 1♦︎ er genmeldingen 1♠︎.

♠︎EK43 ♥ D1043 ♦︎ EK43 ♣3

Åbnes med 1♦︎. Melder svarer 2♣︎ er genmeldingen 3♦, der viser max double klør og er udgangskrav.

## 

## 4. farve krav

Er i dette system ALTID krav til udgang

### På et trinnet

Er principielt mindst invit til udgang med +10 hp. MEN det kan IKKE forekomme i vores system!

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

1♥︎ 1♠︎ viser 6+ og mindst 4-4 i major.

#### På to trinnet

Er krav til udgang med +13 hp.

#### På tretrinnet

Krav til udgang

## Kort om 4. farvekrav

4. farve meldingen skaber en særlig kravsituation, hvor hverken åbner eller svarer IKKE må passe til en melding under udgangsniveau når 4. farvekrav er etableret på 2 trinnet.

Når svarer først melder 4. farve og derefter springer til udgang viser det minimum for den udgangskrævende variant.

Svarers støttemeldinger til åbners farver på tretrinnet uden 4. farvekrav er invitation til udgang med 11-12 hp. lover ægte støtte.

Svarer kan være nødsaget til, at melde 2NT med femfarve major og begrænset hold i 4. farve fx

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎

2♣︎ 2NT

Med fx

♠︎ D98

♥︎ EBT54

♦︎ T7

♣︎ E97

Hvis Nord accepterer invitationen til at gå videre, må en eventuel hjerterstøtte meldes på tretrinnet. Det kan være på honnør anden ifald der ikke er sparhold på åbningshånden.

Svarers støttemeldinger på to trinnet er almindelig præference.

Går svarer over 4. farve og derefter støtter en af makkers meldte farver uden spring er det sleminvit.

Det gælder også i de situationer hvor meldingen er en udgangsmelding fx

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

2♥︎ 3♦︎

3NT 4♥︎ = sleminvit da udgang kunne have været meldt uden omvejen over 4. farve krav

Det betyder at den direkte støttemelding kun er inviterende fx

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

2♥︎ 3♥︎

Eller

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦︎

1♠︎ 3♠︎

Et spring i 4. farve viser mindst 5-5 i de meldte farver. Der er således ikke tale om et fjerdefarve krav men krav til udgang da ny farve på tretrinnet er krav til udgang. Fx

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎ 3♦︎

## 

## Aftaler efter indmeldinger

### Med støtte til makkers åbningsfarve

Overmelding i indmeldte farve viser primær støtte til åbningsfarven. Benægter samtidig at der ikke kan være værdier til en High/low eller negativ dobling.

**Nord Øst Syd**

1♣︎ 1♠︎ 2♠︎ = 10+ og mindst 5 farve i ♣︎. Benægter 4♥︎

1♦︎ 1♠︎ 2♠︎ = 10+ og mindst 3 farve i ♦︎. Benægter 4♥︎

1♥︎ 1♠︎ 2♠︎ = 10+ og mindst 3 farve i ♥︎.

1♠︎ 2♥︎ 3♥︎= 10+ og mindst 3 farve i ♠︎.

### Aftaler efter en Dobling i anden hånd

Se ligeledes under Truscott.

**Nord Øst Syd**

1♣︎ D 2♠︎ = 10+ og mindst 5 farve i ♣︎.

1♦︎ D 2♠︎ = 10+ og mindst 3 farve i ♦︎.

1♥︎ D 2NT = 10+ og mindst 3 farve i ♥︎.

1♠︎ D 2NT = 10+ og mindst 3 farve i ♠︎.

De videre meldinger efter 1♣︎ - **D** - 2♠︎ og 1♦︎ - **D** - 2♠︎

Følger Stens 2NT i minormode

Når vi kombinerer ovenstående med Truscotts 2NT er der følgende aftale:

**Nord Øst Syd**

1♣︎ D 2NT = 11 – 12 og hold i begge majorfarver.

1♦︎ D 2NT = 11 - 12 og hold i begge majorfarver.

Alternativet er en RD men syd vurderer, at vi skal have spillet – bla. andet på grund af zonestillingen!

# 

# Aftaler i defensiven

## Forsvar mod svage 2 åbninger

**Lebensohl efter en svag 2 åbning**

Når makker oplysningsdobler en svag to åbning (se yderligere i afsnittet om Crowhurst) er der behov for at kunne skelne mellem svarers stærke og svage melding da makker er “tvunget” til at melde på tre trinnet.

**Vest Nord Øst Syd**

2♥ D Pas 2♠ = naturligt, for at spille overfor en 11-15 balanceret D.

2NT =Lebensohl

2NT beder makker melde 3♣ (relæ). Herefter kan svarer passe eller melde ny farve som åbner SKAL passe til. Har åbner 17+ til sin dobling brydes relæet.

**Vest Nord Øst Syd**

2♥ D Pas 2NT

Pas 3♣︎ = relæ

Herefter er ny farve fra Syd svagt. Brydes relæet har Dobler 17+, fx

**Vest Nord Øst Syd**

2♥ D Pas 2NT

Pas 3♦= 17+ og mindst 5 ruder.

Svarers melding efter 3♣︎ relæet

**Vest Nord Øst Syd**

2♥ D Pas 2NT

Pas 3♣︎ Pas 3♦= ruderfarve, 0-7

3♥︎= 8+ med 4 spar (overmelding i fjendens farve) og hjerterhold

3♠︎ = sparfarve, 0-7 hp

3NT= stopper i hjerter og styrke til udgang.

Når svarer ikke går over Lebensohls 2NT men melder direkte på tre trinnet viser det en invit hånd:

**Vest Nord Øst Syd**

2♥ D Pas 3♣=mindst invit til udgang med klørfarve, 8-1

3♦︎=mindst invit til udgang med ruderfarve, 8-11

3♥= invit til udgang, 8-11 – UDEN hjerterhold med 4 spar (overmelding i fjendens farve)

3♠ = invit til udgang med mindst 5 spar, 8-11

3NT= for at spille men mangler selv hjerterhold. Har makker ikke hjerterhold meldes der fire farver nedefra på 4 trinnet til fit er fundet.

# Crowhurst og Lebensohl mod multi 2 ruder

Vi melder ikke ind med mindre vi har styrke da vi ikke spærrer mod en spærremelding. Lebensohl er i spil, hvilket betyder at 2NT fra Doblers makker er Lebensohl – men kun når multimelders makker IKKE svarer. I så fald er 2NT UK.

Fx

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D PAS 2NT = Lebensohl der beder makker om at melde 3♣︎ med svage varianter eller egen langfarve med 17+ hp.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♥︎ 2NT = er UK der beder makker om at melde 4+ farve nedefra.

Efter modstandernes åbning 2♦ viser næste hånds meldinger: 

**Nord Øst**

2♦︎ PAS = en hånd med 8 til 12 tabere!

D =

1. 6-7 tabere (11-15 hp.) balancerede eller
2. - 5 tabere (17+hp.) og vilkårlig ubalanceret
3. 19+ hp. balancerede

2♥︎/♠︎ = 5-7 tabere (11-16 hp.) naturligt 5+ farve.

2NT = 16-18 balancerede. Svarsystemet er amr. Stayman

3♣︎/♦︎ = 5-7 tabere (11-16 hp.) naturligt 5+ farve.

3NT = for at spille. Typisk minorlængde

4NT = begge minor – 5-6 tabere og under 17. hp.! (ellers dobles der i 1. runde)

## makkers meldinger på to trinnet efter en dobling er ikke krav.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D PAS 2♥︎ = hjerterfarve og 8 - 12 tabere

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♥︎ 2♠︎ = femfarve i spar og 8-9 tabere.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♥︎ D= 4+ hjerter og en konstruktiv hånd.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♥︎ PAS = ikke noget at melde pt. Du må genåbningsdoble hvis du er stærk makker.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ D = 4+ spar.

## Når svarer vil i udgang oven på makkers dobling

I de situationer skal svarer melde på tretrinnet eller melde 2NT ifald multimelders makker melder 2♥︎ eller 2♠︎.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ D = 4+ spar. Er der mere end 4 spar er det ikke UK.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ 2NT = UK med en balanceret hånd

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ 3♣︎ = UK med 5+ klør

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ 3♥︎ = UK med 5+ hjerter

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ 3♠︎ = UK med 5+ spar

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♥︎ 3♠︎ = UK med 5+ spar

# Crowhurst og Lebensohl mod Ekren

Vi melder ikke ind med mindre vi har styrke da vi ikke spærrer mod en spærremelding. Lebensohl er i spil, hvilket betyder at 2NT fra Doblers makker er Lebensohl – men kun når multimelders makker IKKE svarer. I så fald er 2NT UK.

Fx

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D PAS 2NT = Lebensohl der beder makker om at melde 3♣︎ med en almindelig OD eller egen langfarve med 17+ hp.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♥︎ 2NT = er UK der beder makker om at melde 4+ farve nedefra.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ 2NT = er UK der beder makker om at melde 4+ farve nedefra.

Efter modstandernes åbning 2♦ viser næste hånds meldinger: 

**Nord Øst**

2♦︎ PAS = en hånd med 8 til 12 tabere!

D =

1. 6-7 tabere (11-15 hp.) balancerede eller
2. - 5 tabere (17+hp.) og vilkårlig ubalanceret
3. 19+ hp. balancerede

2♥︎/♠︎ = 5-7 tabere (11-16 hp.) naturligt 5+ farve (god farve da åbner jo har en hjerterfarve.

2NT = 16-18 balancerede. Svarsystemet er amr. Stayman

3♣︎/♦︎ = 5-7 tabere (11-16 hp.) naturligt med 5+ farve.

3NT = for at spille. Typisk minorlængde

4NT = begge minor – 5-6 tabere og under 17. hp.! (ellers dobles der i 1. runde)

## Doblers makkers meldinger på tre trinnet er krav.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D PAS 3♣︎ = krav med 5+ klør. Åbner kan herefter vise hold i major på vej mod en evt. 3NT

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♥︎ 2♠︎ = femfarve i spar /god farve da der jo er en 4+ farve bag på.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♥︎ D= forslag til straf

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♥︎ PAS = ikke noget at melde pt. Du må genåbningsdoble hvis du er stærk makker.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ D = forslag til straf

## Når svarer vil i udgang oven på makkers dobling

I de situationer skal svarer melde på tretrinnet eller melde 2NT ifald multimelders makker melder 2♥︎ eller 2♠︎.

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ 2NT = UK

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ 3♣︎ = UK med 5+ klør

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ 3♦︎ = UK med 5+ hjerter

**Nord Øst Syd Vest**

2♦︎ D 2♠︎ 3♠︎ = UK fortæl mere om din hånd makker!

# Crowhurst mod naturlige major åbninger på totrinnet

Det gælder både når meldingen er svag eller afgrænset til 10-13(14).

Efter modstandernes åbning 2 i major, viser næste hånds meldinger: 

**Nord Øst**

2♥︎ PAS = en hånd med 8 til 12 tabere!

D =

1. 6-7 tabere (11-15 hp.) balancerede eller
2. - 5 tabere (17+ hp.) og vilkårlig ubalanceret
3. 19+ hp. balancerede

2♠︎ = 5-7 tabere (11-16 hp.) naturligt 5+ farve.

2NT = 16-18 balancerede. Svarsystemet er amr. Stayman

3♣︎/♦︎ = 5-7 tabere (11-16 hp.) naturligt 5+ farve.

3NT = for at spille. Typisk minor længde

4NT = begge minor – 5-6 tabere og under 17. hp.! (ellers dobles der i 1. runde)

## Lebensohl efter Crowhurst

**Nord Øst Syd Vest**

2♥︎ D PAS 2NT = beder makker melde 3♣︎ med den lille hånd eller bryde relæet med 17+ hånden (Lebensohl).

### Når svarer vil i udgang

**Nord Øst Syd Vest**

2♥︎ D PAS ny farve på tretrinnet er UK

**Nord Øst Syd Vest**

2♠︎ D PAS 3♠︎ = benægter sparhold og viser 4 hjerter

**Nord Øst Syd Vest**

2♠︎ D PAS 2NT

PAS 3♣︎ PAS 3♠︎ = sparhold og viser 4 hjerter

**Nord Øst Syd Vest**

2♠︎ D PAS 2NT

PAS 3♣︎ PAS 3NT= sparhold og benægter 4 hjerter. Typisk en minorhånd

# Unlimited Michaels

**Nord​ Øst​ Syd​ Vest**

1♣︎​ 2♦️

**Nord​ Øst​ Syd​ Vest**

1♦️​ 2♦️

Viser mindst 5-5 i begge majorfarver og 4+ hp.

Svarer præfererer mellem majorfarverne, hvis der ikke er interesse for udgang over for 4-11 hp. hånden.

**Nord ​Øst​ Syd​ Vest**

1♣︎​ 2♦️​ pas​ 2♥️

Herefter kan øst vise håndens styrke:

**Nord​ Øst​ Syd​ Vest**

1♣︎​ 2♦️​ pas​ 2♠️

Pas​ Pas = 4-11 hp.

​ 2NT = 12 – 15 hp. udgangsinteresseret

​ 3♣︎/♦️ = kortfarve og sleminteresseret

​ 3♥️ = 6♥️ og 5♠️ udgangskrav

​ 3♠️ = 6♠️ og 5♥️ udgangskrav

Når vest er udgangsinteresseret over for den lille hånd:

**Nord​ Øst​ Syd ​Vest**

1♣︎​ 2♦️​ pas​ 2NT!

Østs svar er inspireret af plauken svar efter 2♦️ multi

**Nord​ Øst​ Syd​ Vest**

1♣︎​ 2♦️​ pas​ 2NT!

Pas​ 3♣︎ = 9+ hp og 5-5 i major

​ 3♦️ = 4-8 hp. og 5-5 i major

​ 3♥️ = 6♥️ og 5♠️ UK

​ 3♠️ = 6♠️ og 5♥️ UK

​ 4♣︎ = superstærk hånd med kortfarve i klør

​ 4♦️ = superstærk hånd med kortfarve i ruder

## 1hj – 2hj som indmelding

Er Michaels Cuebid med mindst fem spar og 5 kort i ubekendt minorfarve.

Makkers 2NT spørger til minorfarven.

## 1sp – 2sp som indmelding

Er Michaels Cuebid med 5 hjerter og ubekendt minorfarve.

Makkers 2NT spørger til minorfarven.

# Ny farve efter makkers spærreåbning på tretrinnet er krav for en runde

Vi skal ikke redde makkers spærremelding - med mindre den strafdobles.

# Oplysningsdoblingen i anden hånd

Der er fokus på at komme til fadet. Derfor spiller vi med aggressive doblinger i anden hånd.

Doblingen viser ned til 10 hp. ved ideel fordeling der er 4440 eller 5440, 11-17 og tolerance (mindst tre kort) til umeldte farver eller 18+ og vilkårlig fordeling.

Ideel fordeling er en dobling med fx

♠︎ EB43 ♥ D1043 ♦︎ K943 ♣ 3 efter 1♣︎ åbning eller

♠︎ \_ ♥ D1043 ♦︎ EK43 ♣ 98765 efter 1♠︎ åbning.

Der bør være mindst et es og en konge da makker kan finde på at doble deres slutkontrakt så vi må have noget stikpotientiale.

Tolerance er en dobling med

♠︎ E K 3 ♥ 4 3 ♦︎ K 9 4 3 ♣ B 8 7 6 efter 1♥︎ åbning eller

♠︎ 5 4 ♥ K D 10 3 ♦︎ K D 7 4 ♣ 9 8 7 efter 1♠︎ åbning.

4333 hænder

Vælger man at oplysningsdoble med denne håndtype er der mindst 13 hp og der er helst fire kort i major.

18+ med vilkårlig fordeling

♠︎EKB653 ♥ 43 ♦︎ EK3 ♣E8 efter 1♥︎ åbning

### 

### Svarers muligheder efter en dobling

Da vores doblinger er aggressive, skal svarerne justeres opad. Melding uden spring viser 0-9 hp. mens springmeldinger viser 10-12 hp. og mindst en 5 farve (vigtigt!).

1NT viser 8-10 hp., 2NT viser 11-12 hp. og 3NT er for at spille.

Overmelding i fjendens farve viser 10+ og beder om yderligere oplysninger. Der er sædvanligvis mindst to farver at spille i. Der kan undtagelsesvis være 4333 fordeling uden hold i åbningsfarven.

## 

En dobling efter fjendens melding i tredje hånd er en styrkedobling der viser 9+ og benægter femfarver.

Melder makker i fjerde hånd frivilligt

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D 2♦︎ 2♥︎/♠︎ = 6-9 hp. og mindst fire kort i farven.

3♣︎ = 10+ melder man herefter ny farve viser det 5+kort.

3♥︎/♠︎ = 10-12 og femfarve.

Dobling = negativ dobling – her til major

3NT/4♥︎/♠︎ for at spille

**Principper for indmelders genmelding**

Indmelding med ”under en åbningshånd” (9-11). Da indmeldingen er forstyrrende og udspilsdirigerende må man IKKE frivilligt vise en sidefarve med mindre makker viser en positiv hånd og der er højest 7 tabere. Man må genmelde sin farve og støtte makkers farve.

Med 12 – 14 hp./syv til 6,5 tabere må man vise sin sidefarve.

Med 15-17 hp./seks tabere må du vise og genmelde din sidefarve. Du må ligeledes komme med en stykedobling når modstanderne konkurrerer.

### OD - hænder med tolerance til umeldte farver og mindst 11+ hp.

Svarer skal melde som om åbner har en hånd med tolerance til umeldte farver og har 11 til 13 hp. Da vores doblinger kan være ned til 9 hp. viser billigste melding max. 9 hp. mens hop viser 10-12 og mindst en femfarve.

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D Pas 1♦︎ = 0-9 hp. og ”bedste umeldte farve”

1♥︎ = 0-9 hp. og ”bedste umeldte farve”

1♠︎ = 0-9 hp. og ”bedste umeldte farve”

1NT = 8-10 og hold i klør

2♣︎ = 10+ - fortæl mere om din hånd makker!

2♦︎ = 10-12 hp. og +5♦︎

2♥︎ = 10-12 hp. og +5♥︎

2♠︎ = 10-12 hp. og +5♠︎

2NT = 11-12 og hold i klør

3♣︎ = invit med 6+ ♣︎

3♦︎ = invit med 6+♦︎

3♥︎ = invit med 6+ ♥︎

3♠︎ = invit med 6+ ♠︎

3NT = 13-15 og hold i ♣︎

4♦︎ = 9-12 hp. og 6+♦︎

4♥︎ = 9-12 hp. og 6+♥︎

4♠︎ = 9-12 hp. og 6+♠︎

## Når syd melder videre

**Princip for svarer**

* Meldinger på 2 trinnet er for at spille over for den almindelige oplysningsdobling (0 til 9 hp**.)**
* Dobling viser en balanceret hånd med ukendt fordeling eller en udgangskrævende hånd med en 5+ farve.
* Meldinger på tretrinnet er invit.

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ D 2♠︎ Dobler = fire kort i hjerter

ELLER en stærk hånd (13+) med 5+ hjerter (High/Low)

2NT = 11-12 og sparhold.

3♣︎ = 10-12 hp. med 5+ ♣︎

3♦︎ = 10-12 hp. med 5+♦︎

3♥︎ = 10-12 hp. med 5+ ♥︎

3♠︎ = 10-12 hp. med 5+ ♠︎

3NT = forslag til slutkontrakt med hold i spar

4♦︎ = 9-12 hp. og 6+♦︎

4♥︎ = 9-12 hp. og 6+♥︎

4♠︎ = 9-12 hp. og 6+♠︎

### 

### Raptor - Hænder med 4-kort i major og en længere minor og 9-17 hp.

Indmeldingen 1NT i anden hånd 1NT

**Nord Øst**

1♦︎ 1NT

**Nord Øst**

1♠️ 1NT

viser en tofarvet hånd med en firfarve i major og en længere minorfarve. Styrken svarer til en almindelig indmelding mellem 9 og 17 hp.. Der kan være færre point, Ifald man har en 4-6 hånd med 6 farve i minor og points koncentreret i de to farver.

**Formål**

På billigste vis at kunne få vist en tofarvet major-/minorhånd med præcis fire kort i majorfarven. En kunstig 1NT indmelding er ligeledes forstyrrende da de færreste har et forsvar samtidig med, at mulighed for overmelding i fjendens farve forsvinder.

Nær/fjern er ligeledes svær at bruge som forsvar, da en af farverne er ukendte.

Præcision i de videre meldinger efter en minor indmelding da makker ved, at der ikke er en majorfarve hos makker da makker ville have meldt 1NT i stedet.

Et eksempel på hvorledes konventionen kan få os til at lande det rigtige sted trods misfit:

**Øst** ♠︎ EDB5 ♥︎ 54 ♦︎93 ♣︎ ED943

**Vest** ♠︎ 986 ♥︎ B987♦︎ DB763 ♣︎ 5

*En almindelig aftale*

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ 2♣︎ Pas Pas

Begravelsen foregår hjemmefra

*Ved 1NT som to farvevisende med minor/major*

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ 1NT Pas 2♥️! (pass or correct)

Pas 2♠︎ pas pas

Puha!

**Hvad gør man nu med en 15-18 hånds NT i anden hånd?**

Svar: Du er nødt til at passe!

Efter modpartens åbning på et trinnet kan PAS i anden hånd vise en 15-18 NT.

PAS skal derfor alertes.

En efterfølgende dobling i 6. hånd er derfor enten en genåbningsdobling eller en 15-18 NT. Doblingen skal alertes.

Efter en genåbningsdobling hos øst spiller vi med Lebensohl. Makker kan som oftest se på sine egne kort om doblingen er en almindelig genåbningsdobling eller en 15-18 NT.

*Et eksempel*

**Vest Nord Øst Syd**

1♣︎ PAS! 1♠️ PAS

2♣︎ D! PAS 2NT! = Lebensohl

**Når der er åbnet med 1 i minor**

**Vest Nord**

1♣︎ 1NT!

Viser 5+ kort ♦️ og fire kort i ubekendt major. Har man to 4-korts farver i major skal der i stedet oplysningsdobles!

1NT meldingen skal alerteres.

Styrke afhænger af zonestillingen men er i intervallet 9-17 hp. - som en almindelig indmelding.

Det betyder, at indmelding i minor ved fx

**Vest Nord Øst Syd**

1♣︎ 1♦️

benægter fire kort i major.

**Når der er åbnet med 1 i major**

**Vest Nord**

1♠️ 1NT!

Viser 5+ kort i ubekendt minor samt fire kort i ♥️.

**1NT i fjerde hånd er 11-14 balancerede**

**Vest Nord Øst Syd**

1♠️ PAS PAS 1NT

**Svarers første melding**

**Principper**

* Overmelding i fjendens farve er stærkeste svar, der beder om yderligere oplysninger.
* Overmelding i fjendes farve og en efterfølgende melding af ny farve viser 6+ kort i farven.
* 2NT er inviterende til udgang med 10-12 hp. Beder makker om at vise sin hånd.
* Spring i en af åbners kendte farver er inviterende.
* melding i lavest gældende ubekendte farve er ”Pass or Correct”
* 1NT melder kan afvige ”pass og correct med en 15+ hånd

**Overmelding i fjendens farve**

**Vest Nord Øst Syd**

1♣︎ 1NT! PAS 2♣︎!

PAS 2♠️ = ♦️ og fire ♠️

fx

**Vest Nord Øst Syd**

1♠️ 1NT! PAS 2♣︎!

Raptor - de videre meldinger

Efter en kløråbning – når syd passer

**Nord Øst Syd Vest**

(1♣︎) 1NT Pas 2♣︎ = meld din major makker – jeg har en god hånd!

2♦︎ = for at spille over for en svag hånd.

2♥︎ = Pass or Correct

2♠︎ = egen god sparfarve 5+ og rundekrav.

2NT = 10-12, fortæl om din hånd – har typisk klørhold 3♦︎ = limit støtte

Efter en ruderåbning – når syd passer

**Nord Øst Syd Vest**

(1♦︎) 1NT Pas 2♣︎ = for at spille

2♦︎ = meld din major makker – har en god hånd

2♥︎ = Pass or Correct

2♠︎ = egen god sparfarve 5+ og rundekrav.

10-12, fortæl om din hånd – har typisk klørhold 3♣︎ = limit støtte

Efter en hjerteråbning – når syd passer

**Nord Øst Syd Vest**

(1♥︎) 1NT Pas 2♣︎ = ”pass or correct”

2♦︎ = egen god ruderfarve 5+ og rundekrav

2♥︎ = Fortæl om din hånd makker!

2♠︎ = for at spille

2NT = 10-12 – invit med hjerterhold 3♣︎ = Limit med begge minorfarver

3♠︎ = invit

4♠︎ = for at spille

Efter en sparåbning – når syd passer

**Nord Øst Syd Vest**

(1♠︎) 1NT Pas 2♣︎ = 0-9 pass or correct

2♦︎ = egen god ruderfarve 5+ og rundekrav

2♥︎ = for at spille - garanterer IKKE 4 hjerter

2♠︎ = fortæl lidt mere om din hånd makker!

2NT = 10-12 – typisk hold i spar!

3♥︎ = invit

4♥︎ = for at spille

**Eksempler når 3. hånd melder**

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ 1NT D 2♣︎ = vis din hånd makker (typisk din majorfarve)

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ 1NT 2♣︎ 3♣︎ = vis din hånd makker – er udgangsinteresseret

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ 1NT 2♣︎ 2♠︎ = Vis din hånd makker!

*Når Øst er stærk efter makkers overmelding*

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ 1NT pas 2♥︎

Pas 2NT

Jeg er også interesseret i udgang. Lad os vise hold nedefra

2NT fra svarer er inviterende med hold i åbningsfarven, 10-12 hp. og ingen firfarve i major.

Åbner kan passe eller foreslå at stå af i sin minorfarve med minimum.

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ 1NT Pas 2NT = 10-12 og invit til 3NT.

**Eksempler**

*Når Vest er svag*

**Eksempel 1**

**Øst** ♠︎ EB54 ♥︎ 54 ♦︎B3 ♣︎ EDB43

**Vest** ♠︎ 98 ♥︎ B98754♦︎ 875 ♣︎ 87

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ 1NT Pas ?

Vest er for svag til 2♦️ og en efterfølgende ♥︎ melding og må derfor melde 2♣︎.

**Eksempel 2**

**Øst** ♠︎ EB54 ♥︎ 54 ♦︎B3 ♣︎ EDB43

**Vest** ♠︎ 987 ♥︎ K987♦︎ B875 ♣︎ 87

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ 1NT Pas 2♣︎ eller 2♥︎ da du ved der er mindst en 7 kortsfit i begge farver.

**Når der er to umeldte farver viser 1NT i 4. hånd også en raptorhånd – dog med to kendte farver.**

**Start her**

**Vest** ♠︎ ED98 ♥︎ B4♦︎ 87 ♣︎ KDB87

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ Pas 1♥︎ 1NT

## Når anden hånd passer med en 1NT hånd

**XYNT som undersøgende når 2. hånd viser en 15-18 NT**

**Nord Øst Syd Vest**

(1♦︎) Pas Pas 1♥️

Pas 1NT Pas 2♣︎/2♦️ er XYNT

**3♣︎ som UK når 2. hånd viser en 15-18 NT**

**Nord Øst Syd Vest**

(1♥️) Pas Pas 1♠️

(2♥️) 2NT Pas 3♣︎ spørger om yderligere oplysninger (UK) mens 3♠︎ er for at spille.

### Balancerede hænder der ikke kan afgive en OD

Det gælder følgende hænder i fald der ikke er tolerance (mindst 3 kort) i den sidste umeldte farve.

* 4-4 i major/minor, med kortfarve eller doubleton I sidst umeldte farve.
* 4-4 i minor efter en ♠︎ åbning med doubleton i hjerter.

Her må 2. hånd passe og efterfølgende doble eller melde 2NT som scrambling. En forsinket dobling viser ALTID 4-kort i umeldt majorfarve.

Du sidder Øst med: ♠︎ 54 ♥︎ KD42 ♦︎ DB64 ♣︎ EB2

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ Pas 2♠︎ Pas

Pas D

Melder makker ♣︎ så flytter Øst til ♦︎ der viser 4-4 i de røde farver.

Du sidder Øst med: ♠︎ 5 4 ♥︎ D 4 2 ♦︎ E B 6 4 ♣︎ E B 9 2

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ Pas 2♠︎ Pas

Pas 2NT

Vest skal ikke gå amok med sin ♥︎ farve da Øst sjældent har god støtte da der ikke i første omgang blev oplysningsdoblet.

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ Pas 2♥︎ Pas

Pas D

Viser 4♠︎ og 4-kort i ubekendt minor. Melder Vest 2NT skal Øst melde sin minorfarve. Melder Vest minorfarve er det for at spille.

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ Pas 2♥︎ Pas

Pas 2NT

Viser begge minorfarver.

### Når svarer vil konkurrere

Situationen er efter en melding i tredje hånd - fx

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ D 2♥︎ eller

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D 1♠︎

Eller

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D 2♥︎

Svarer har følgende fire muligheder:

1. D
2. Ny farve
3. Overmelding i en af fjendes farver.
4. 1NT/2NT/3NT

følgende principper er gældende:

1. En dobling viser at der er mindst 2 farver at konkurrere i. Melder svarer herefter ny farve er det UK med mindst 5 farve – som ved en High/low dobling.
2. Ny farve viser mindst 4-kort hvis det er en majorfarve og 5 kort hvis det er en minor. Fortæller samtidig, at der ikke er flere farver at konkurrere i. Meldingen er ikke krav.
3. Viser 10+. Meldingen beder om yderligere oplysninger fra makker. Der kan sædvanligvis spilles i to farver, med mindre der er 4333 uden hold i åbningsfarven. Hvis svarer efterfølgende springer i ny farve eller flytter en melding til et nyt level viser det +5 kort i farven og er UK.
4. 1NT/2NT/3NT viser hold i fjendes farver og 8-10/11-12/13-15 hp.

Nogle eksempler

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ D 2♥︎ D

Med fx ♠︎ D854 ♥︎ 42 ♦︎ EDB54 ♣︎ 92. Melder Øst ♣︎ flytter Vest kontrakten til ruder.

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ D 2♥︎ 3♣︎

Med fx ♠︎ D84 ♥︎ 42 ♦︎ D54 ♣︎ EB732. Flytter øst kontrakten er det på eget ansvar. Overmelding i fjendes farve er UK. I tilfælde af at øst melder 3♥︎ kan vest vise sin ♠︎ Dxx med 3 spar da 3♣︎ viser der kun er en farve at konkurrere i!

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D 1♠︎ 2♠︎

Bør være naturligt, da det er billigere at overmelde i 2♣︎ hvis der skal vises en 10+ hånd.

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D 1♠︎ 2♣︎

Pas 2♦︎ pas 3♥︎

Er UK med +5♥︎

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ D 2♣︎ 2♦︎

Pas 2♠︎ pas 3♥︎

Er uk med +5♥︎ da kontrakten flyttes fra 2. til 3. trinnet.

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D 2♥︎ 2♠︎

Jeg har ikke flere farver at konkurrere i makker ellers havde jeg doblet.

### Når svarer har 10+ hp. og måske øjner en udgang

Når makker til en OD vil mere end blot konkurrere.

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ D Pas eller

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D Pas

Svarer har følgende 5 muligheder:

1. Ny farve med spring
2. Ny farve med dobbelt spring
3. Spring til udgang
4. Overmelding i fjendes farve.
5. 1NT/2NT/3NT

følgende principper er gældende:

1. Ny farve med spring viser 5 kort. Fortæller samtidig, at der ikke er flere farver at konkurrere i. Meldingen er ikke krav.
2. Ny farve med dobbelt spring viser 6 kort. Er kun inviterende.
3. Spring til udgang er for at spille. Benægter en hånd med sleminteresse der meldes via overmelding i fjendens farve.
4. Viser 10+. Meldingen beder om yderligere oplysninger fra makker. Der kan sædvanligvis spilles i to farver, med mindre der er 4333 uden hold i åbningsfarven. Hvis svarer efterfølgende springer i ny farve eller flytter en melding til et nyt level viser det +5 kort i farven og er UK.
5. 1NT/2NT/3NT viser hold i fjendes farver og 8-10/11-12/13-15 hp.

Nogle eksempler

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ D 2♥︎ D

Med fx ♠︎ D854 ♥︎ 42 ♦︎ EDB54 ♣︎ 92. Melder Øst ♣︎ flytter Vest kontrakten til ruder.

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ D 2♥︎ 3♣︎

Med fx ♠︎ D84 ♥︎ 42 ♦︎ D54 ♣︎ EB732. Flytter øst kontrakten er det på eget ansvar. Overmelding i fjendes farve er UK. I tilfælde af at øst melder 3♥︎ kan vest vise sin ♠︎ Dxx med 3 spar da 3♣︎ viser der kun er en farve at konkurrere i!

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D 1♠︎ 2♠︎

Bør være naturligt, da det er billigere at overmelde i 2♣︎ hvis der skal etableres UK.

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ D 2♥︎ 2♠︎

Jeg har ikke flere farver at konkurrere i makker ellers havde jeg doblet.

# Indmelding i anden hånd

Her skelnes der mellem en spærrende indmelding og en almindelig indmelding – også på et trinnet.

Formålet med den spærrende indmelding er at tage meldetrin væk fra modstanderne.

### 

### Spærrende indmelding på et og to trinnet

**Uden spring**

**Nord Øst**

1♣︎ 1♠︎ = spærrende da den tager to meldetrin fra modstanderne

**Nord Øst**

1♥︎ 2♦︎= spærrende da den tager tre meldetrin fra modstanderne

Der vises 5+ i farven men der er ikke særlige krav til farvens kvalitet og der er således ikke krav til udspil i farven med mindre farven genmeldes.

**Med spring**

**Nord Øst**

1♣︎ 2♥︎ = spær – svarende til en 2♦︎åbning.

**Den ikke spærrende indmelding**

**Nord Øst**

1♣︎ 1♦︎

**Nord Øst**

1♥︎ 1♠︎

Er enten udspilsdirigerende eller/og viser en god honnørstærk indmelding (12-16 hp.) da indmeldingen ikke generer modspillerne er den konstruktiv! Der skal tåles udspil i farven!

♠︎EKB4 ♥ B7432 ♦︎ D3 ♣ 98 efter 1♥︎ åbning. Bemærk det kan være på en firfarve – specielt hvis der samtidig er længde i åbningsfarven da det forbedre oddsene for, at makker har tilpasning.

♠︎ KB653 ♥ 3 ♦︎ EK3 ♣ DB8 efter 1♥︎ åbning

Det viser IKKE

♠︎ K9653 ♥ 43 ♦︎ K3 ♣ DB8 efter 1♥︎ åbning

Denne hånd kan komme igen hvis modstanderne går i stå på totrinnet.

**Indmelding på tofarvede hænder**

Når indmelder viser to farver viser det en spillestærk hånd – ikke revers

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ 1♥︎ 1♠︎ PAS

1NT 2♦︎

Viser en spilstærk hånd.

### Når indmelder dobler i anden melderunde

Når indmelder dobler efter at have meldt en farve og makker ikke har meldt andet end pas viser det en fordelingshånd hånd med max 18 hp. med mindst 5 farve i indmeldingsfarven og tolerance til ikke meldte farver. Der bør være mindst tre/fire kort i ikke meldte farver.

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ 1♥︎ 2♣︎ PAS

PAS D

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ 1♦︎ 2♠︎ PAS

3♣︎ D

Doblingen viser tillæg og sædvanligvis 3 hjerter. Der kan ikke være 4 hjerter da øst ville indmelde med 1NT.

## Fjerde hånd melder ny farve efter makkers indmelding

**Princip**

Hvis næste hånd efter indmeldingen melder, er makkers melding ukrav. Passer 3 – hånd er makkers melding krav for en runde!

### I konkurrerende forløb

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ 1♦︎ 1♥︎ 1♠︎ = ikke krav viser mindst 5 spar da øst har benægtet fire kort i major.

Vil vest kræve skal der først dobles og efterfølgende meldes spar (high/low principper)

**Nord Øst Syd Vest**

1♣︎ 1♦︎ 1♥︎ D

2♣︎ pas pas 2♠︎ = krav med mindst 5 spar.

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ 1♠︎ 2♥︎ 3♣︎ = ikke krav

### Når 3. hånd melder pas

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ 1♠︎ PAS 2♣︎ = krav til mindst 2♠︎. (Med mindre Nord melder igen).

## Dobling i anden hånd efter en spærremelding på firetrinnet

Hvad betyder en dobling i følgende forløb:

**Nord Øst**

4♥︎ D

Og

**Nord Øst**

4♠︎ D

Doblingen er en oplysnings dobling som makker kan forvandle til straf ved at vurdere det samlede stikpotentiale i forhold til ”Loven”.

Når makker skal vurdere, om der skal meldes eller om oplysningsdoblingen skal forvandles til en strafdobling skal makker forestille sig, at åbner har fire kort i øvrige farver og singleton i spærrefarven – 1444 fordeling.

Er der ideel fordeling kan der være ned til 12 hp. hos oplysningsdobler. Makker skal dog kunne forvente to stik hos oplysningsdobler.

## Svardobling som high/lowdobling

Når makker har meldt ind og modstanderne har støttet hinanden er en dobling enten til de umeldte farver eller en enfarvet hånd der mindst vil invitere til udgang.

**På to trækket**

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ 2♦︎ 2♠ D

Med fx

♠︎3 ♥ D1043 ♦︎ D32 ♣KB985

**På tre trækket**

Dobler makker på tretrinnet er der mindst 10hp. Derfor kan doblingen forvandles til straf.

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ 2♦︎ 3♠ D

Med fx

♠︎3 ♥ KD1043 ♦︎ D32 ♣DB98

Er indmelder lige lang i de to umeldte farver skal der præfereres til den højest gældende fx

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ 2♦︎ 3♠ D

PAS 4♥︎

Med fx

♠︎ 97 ♥ B43 ♦︎ KDB82 ♣E98

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ 2♦︎ 3♠ D

PAS pas

Med fx

♠︎ 97 ♥ B43 ♦︎ EK843 ♣E98

# Mickwell forsvar mod 1NT

# Indledning

Forsvaret bygger på to logikker:

* forsvaret mod en stærk NT er skabt for at forstyrre eller finde en delkontrakt
* Forsvaret mod en svag NT er skabt til at finde en fit og eventuelt gå mod udgang.

Der er i begge systemer fokus på, at kunne vise fem- og +6-kortsfarver i major samt ubalancerede 5-4 hænder.

Systemet er en blanding af Meckwells forsvar mod 1NT samt egne ideer.

# Mod svage sanser (intervallet 9-14 hp.)

Alle meldinger på 2 trinnet viser HØJST 7 tabere – altså mindst en lille – ubalanceret åbningshånd!

## Kort om indmelders muligheder

Dobling = er straf orienteret og viser 13+ hp. og enten

* en forholdsvis balanceret hånd. Der kan dog være femfarve i minor og en firfarve i major.
* En hånd der ikke kan beskrives med anden melding men som gerne vil spille mod 1NT doblet: fx ♠︎ KB ♥︎ E ♦︎ DB8754 ♣︎ ET76

2♣︎ = Begge majorfarver og max. 7 tabere. (stærke 55 hænder i major meldes ved 1NT - 2NT)

2♦︎ = 5 farve i major og en sidefarve i minor.

2♥︎ = +6 farve i major

2 ♠︎ = + 6 farve i major

2NT =

* 1. Begge minorfarver - mindst 5-5
  2. Begge majorfarver – mindst 5-5 og stærk!

3♣︎ = én farvet hånd med klør. Der bør være mindst 2 tophonnører sjette.

3♦︎ = én farvet hånd med ruder. Der bør være mindst 2 tophonnører sjette.

3 ♥︎ =”jeg var så tæt på at melde 4♥︎”

3 ♠︎ = ”jeg var så tæt på at melde 4♠︎”

## Eksempler på de videre meldinger

### Når 2. hånd dobler

Dobling = er straf orienteret og viser 13+ hp.

#### Når makker til doblingen er svag

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) Dobler Pas Pas/2♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ = for at spille. Det kan en firfarve!

### Når makker til doblingen vil i udgang

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) Dobler Pas 2NT = UK. Vis dine farver nedefra (som ved 2NT meldingen ved det hollandske multiforsvar) logikken er, at vi ikke skal stå i 2NT når vi har fanget dem i 1NT Doblet.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) Dobler Pas 3♣︎/♦︎/♥︎/♠︎ = mindst femfarve – UK.

### Når 2. hånd melder 2 klør

2♣︎ = Begge majorfarver. Det kan være 4-4 i major i så fald er der ekstraværdier eller en 4441 hånd.

#### Når makker er svag

Alle meldinger på totrinnet er sign off.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♣︎ Pas 2♦︎ = ingen særlig præference – vælg selv makker!

2♥︎ = præference

2♠︎ = præference

Herefter kan Øst melde ny farve på totrinnet, 2NT, ny farve på tretrinnet som udgangs invit med en stærk hånd der dog benægter 5-5 i major der jo meldes ved 2NT.

*Nogle meldeeksempler*

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♣︎ Pas 2♦︎

Pas 2♥︎ = præference – for at spille.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♣︎ Pas 2♦︎

Pas 2♠︎ = præference – for at spille.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♣︎ Pas 2♥︎

Pas 2♠︎ = invit med 5 spar og 4 hjerter

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♣︎ Pas 2♥︎

Pas 2NT = invit med 4-4 i major.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♣︎ Pas 2♥︎

Pas 3♣︎ = sidefarve – det kan være en 5440 eller en 4441 hånd.

#### Når makker har værdier til mindst en invitation til udgang

2NT er eneste kravmelding der beder Øst beskrive sin hånd yderligere.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♣︎ Pas 2NT = beskriv din hånd – UK

### Svarsystem efter svarers 2NT

Svarsystemet er stærkt inspireret af Ekren

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♣︎ Pas 2NT

3♣︎ = 5-4 i major og minimum. 3♦︎ beder om at melde femfarven.

3♦︎= 5-5 i major og minimum

3♥︎= 5♥︎ og 4♠︎ og invit

3♠︎ = 4♥︎ og 5♠︎ og invit

3NT = 4-4 i major og en god hånd.

4♣︎ = 5-5 i major og maksimum – kortfarve i ♣︎.

4♦︎= 5-5 i major og maksimum – kortfarve i ♦︎.

### Når 2. hånd melder 2 Ruder

2♦︎ er en ”Multivariant” der viser 5 farve i major og en sidefarve i minor.

2NT er eneste kravmelding der beder Øst beskrive sin hånd yderligere.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♦︎ Pas 2♥︎= pass or correct.

2♠︎ = invit til udgang

2NT = krav til udgang

3♣︎ = pass or correct med minorfit

3♥︎/♠︎ = spærre betonet med mindst 4-4 I major.

3NT = for at spille

### De videre meldinger efter svarers 2 spar

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♦︎ Pas 2♠︎

Pas 2NT = minimum!

Det huske bedst ved, at 1♦︎ - 2♠︎ - 2NT også viser minimum – en variant af Stens 2NT(♠︎) i minormode

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♦︎ Pas 2♠︎

3♣︎= minorfarve og UK

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♦︎ Pas 2♠︎

3♦︎= minorfarve og UK

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♦︎ Pas 2♠︎

3♣︎ 3♦︎= ruder – benægter 3+ kort i begge major 3♥︎= 3+ hjerter (der kan også være 3+ spar!)

3♠︎ = 3+ Spar – benægter 3 hjerter

3NT = for at spille

Øst kan efter 3♦︎ vise en god femfarve i major eller melde 3NT/4♣︎/4♦.

### De videre meldinger efter svarers 2NT

Der er krav til udgang!

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♦︎ Pas 2NT

3♣︎= minorfarven.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♦︎ Pas 2NT

3♦︎= minorfarven.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♦︎ Pas 2NT

3♣︎ 3♦︎= ruder – benægter 3+ kort i begge major 3♥︎= 3+ hjerter (der kan også være 3+ spar!)

3♠︎ = 3+ Spar – benægter 3 hjerter

Øst kan efter 3♦︎ vise en god femfarve i major eller melde 3NT/4♣︎/4♦.

### Når 2. hånd melder 2 hjerter/spar

Viser +6 i major og max. 7 tabere

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 2♥︎/♠︎ Pas pas = held og lykke makker

2♠︎ = mindst 5 spar og kortfarve i hjerter – rundekrav.

2NT = rundekrav - Svar struktur som efter en to i major åbning.

3♣︎/♦︎= mindst 5 kort og kortfarve i Østs meldte farve.

3♥︎/♠︎ = SPÆR INVIT

3♠︎ = splinter – sleminvit

3NT = for at spille

4♣︎/♦︎ = cuebid

#### Svar efter 2NT fra vest

**Nord Øst Syd Vest**

1NT 2♥︎/♠︎ Pas 2NT

3♣︎ = 6 farve i major og 4+ klør

3♦︎ = 6 farve i major og 4+ ruder

3 i major = 6 farve og minimum

3 NT = 6 farve og maksimum

Relæet fra Vest i anden melderunde spørger efter kortfarven.

### Når 2. hånd melder 2NT

Viser en god hånd med begge minorfarver eller begge majorfarver og stærk.

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (11-14) 2NT Pas 3♣︎ = klørpræference

3♦︎ = ruderpræference

Melder Øst herefter 3♥︎ viser det en stærk 5-5 hånd i major.

### Når 2. hånd melder 3 klør/ruder/hjerter/spar

Viser en god hånd med mindst 6 farve og helst mindst to tophonnører sjette

**Nord Øst Syd Vest**

1NT (12-14) 3♣︎ Pas er der en chance for udgang? 3♣︎ er jo konstruktivt!

# Mod stærk 1NT (intervallet 15 – 18)

Dette system er næsten identisk med forsvaret mod svag NT. Der er kun to forskelle:

* Doblingen viser en enfarvet minor farve.
* Andre Meldinger er konkurrerende med god fordeling og kan alene være spærrende.

Fordeling er vigtigere end styrke - men der skal selvfølgelig tages højde for zonestillingen!

D = relæ til 2♣︎ med en af følgende hænder:

1. Klørfarve
2. Ruderfarve
3. Hjerterfarve
4. Sparfarve

2♣︎ = Begge majorfarver og max. 7 tabere. (stærke 55 hænder i major meldes ved 1NT - 2NT)

2♦︎ = 5 farve i major og en sidefarve i minor.

2♥︎ = +6 farve i major

2 ♠︎ = + 6 farve i major

2NT =

1. Begge minorfarver - mindst 5-5
2. Begge majorfarver – mindst 5-5 og stærk!

3♣︎ = ”7 farve”

3♦︎ = ”7 farve”

3 ♥︎ =”7 farve”

3 ♠︎ = ”7 farve”

Vær opmærksom på, at 2NT kan indeholde en stærk variant

# Balanceringer

## Zonebestemt balancering

### Når vi ikke er i zonen

Skal der konkurreres i egen otte kortsfit når modstanderne også har en ottekortsfit!

Har modstandernes ottekortsfit højere rang end vores SKAL vi - ude zonen - ofre på tretrinnet - loven.

**Nord Øst Syd Vest**

1♥︎ 1♠︎ 2♥︎ 2♠

3♥︎

Er modstandernes ottekortsfit i lavere rang end vores, skal vi IKKE ofre på tretrinnet. Der skal, hvis muligt, dobles hvis vi har flest point (gælder ikke i IMP turneringer)

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ 2♥︎ 2♠ 3♥︎

PAS eller dobles

En dobling bør vise mindst 2,5 stik så makker kan vurdere om der er 1 – 1,5 stik egen hånd – typisk i form af et es og en konge.

## Loven kort

Her begge sider en 8-korts-fit er der 16 stik at spille om.

Begge sider vil ideelt set i en majorkontrakt begge kunne score 110 point.

**På to trækket**

Kan vi vinde 9 stik, så kan modparten kun tage 7 stik i deres del kontrakt 140 mod 50 uden for zonen og 140 mod 100 i zonen.

Her er logikken, at hvis modstanderne kan tage otte stik, skal vi have spillet på 2-trinnet eller ofre på 3-trinnet hvis vi er uden for zonen.

I zonen skal vi være sikre på kun at gå en gang og at vi ikke bliver doblet, hvis vi ofre mod deres formodede vindende kontrakt på to trinnet.

**På tre trækket**

Kan vi vinde 9 stik, kan modparten kun tage 7 stik i deres del kontrakt 140 mod 100 uden for zonen og 140 mod 200 i zonen.

Her er logikken, at er alle uden for zonen skal modstanderne dobles når vi kan vinde en delkontrakt på tretrinnet men de skal ikke dobles hvis de er i zonen da -200 straffer sig selv!

Vi må ikke ofre mod deres konkurrerende melding på tretrinnet. Hvis den vinder kan vi højst få syv stik, hvilket er en katastrofe i zonen. Gør vi det alligevel uden for zonen, skal vi være sikre på, at de kan vinde deres kontrakt på tretrinnet og at vi ikke bliver doblet.

## Når vi konkurrerer om del-kontrakten

Dette afsnit er opdelt i tre hoveddele

1. Doblinger i konkurrencesituationer
2. Når vores side har flest point skal vi enten have spillet eller doble modstanderne
3. Kravpas i konkurrencesituationer
4. Konkurrencesituationer når vi har åbnet
5. High/low doblinger
6. Eksempler på strafdoblinger
7. Balancering i defensiven
8. Balancering når vi begge har meldt pas

## Doblinger i konkurrencesituationer

En dobling i både defensiven og offensiven er en oplysningsdobling når:

* Makker ikke har meldt andet end PAS
* Når doblingen bliver afgivet under 4♥︎
* Der er to eller tre umeldte farver

Det betyder i praksis, at stort set alle doblinger er oplysende. Makker kan selvfølgelig forvandle en oplysningsdobling (OD) til straf.

En Dobling på to trinnet når begge sider har støttet hinanden er OD. Makker kan selvfølgelig med stik i modstandernes farve forvandle til straf.

Svarers dobling efter makkers åbning er en negativ High/Low dobling der lover mindst en majorfarve.

### Når vores side har flest point skal vi enten have spillet eller doble modstanderne

Vi har pr. definition ”flest point” når makker har åbnet og jeg har vist en hånd der mindst er inviterende til udgang. Den tænker jeg lige over inden jeg næste gang i 1. og 2. hånd melder på en gang gødning (i 3. og fjerde hånd er alt tilladt så har makker åbnet i 3. eller 4. hånd skal strafdoblingerne ikke sidde løst!)

Når vi har flest point er makkers pas i et konkurrerende forløb altid krav. Makker skal enten doble hvis der ikke er tiltro til at vi kan vinde en kontrakt på et højere niveau eller melde.

Når vi har flest point er en krav pas efterfulgt af ny melding stærk – på 4/5 trinnet er det sleminvit.

Når vi har flest point er melding efter en spærre melding for at vinde kontrakten.

## 

## kravpas i konkurrencesituationer

Kravpas er et vigtigt værktøj til at understøtte princippet om: ”At når vores side har flest point skal vi enten have spillet eller modstanderne skal dobles!”

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ PAS 2♣︎ 2♠︎

PAS = kravpas - ”Jeg har pt. Ikke umiddelbart noget at tilføje”. En dobling vil være en fit dobling der viser 3+♣︎. Øst skal enten doble eller melde.

og

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ PAS 2♣︎ 2♠︎

3♥︎ 3♠︎ PAS = ”makker du skal enten doble eller melde. Hvis du dobler og jeg så melder videre er jeg stærk da jeg jo kunne have meldt videre her!”

Vi skelner mellem kravpas på lavt niveau, når vi er i en balanceringssituation og kravpas på højt niveau når vi skal vurdere om der skal strafdobles, meldes videre eller vi skal gå mod slem.

### kravpas på lavt niveau

**Direkte i tredje hånd**

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 2♣︎ PAS!

Er en såkaldt ”kravpas med næse”. ØST forventer, at VEST genåbningsdobler med en hånd der har tolerance til ikke meldte farver og dermed er kort i klør. ØST kan herefter forvandle doblingen til straf. Har ØST en svag hånd efter Vests genåbningsdobling skal ØST melde.

Vurderer vest, at øst ikke kan have til en strafdobling kan vest frit vælge at passe, genmelde egen farve eller melde ny farve.

### 

### Kravpas på højt niveau

**Direkte i tredje hånd**

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 4♠︎ PAS!

Er ligeledes en ”kravpas med næse”. ØST forventer, at VEST genåbningsdobler med en hånd der har tolerance til ikke meldte farver og dermed er kort i spar. ØST kan herefter forvandle doblingen til straf. Har ØST en svag hånd efter vests genåbningsdobling skal øst ikke melde.

Vurderer vest, at øst ikke kan have til en strafdobling kan vest frit vælge at passe, genmelde egen farve eller melde ny farve.

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 1♠︎ 2♥︎ 3♠︎

4♥︎ 4♠︎ ?

Øst har ikke anden mulighed end pas, medmindre Øst undtagelsesvis sidder med 2 stik. Her er en dobling (SD) en advarsel om, at Vest ikke skal melde 5♥︎!

Ville Vest høre Østs mening skulle vest have meldt andet end 4♥︎. både 3NT, 4♣︎ og 4♦︎ fortæller makker at vi har hovedparten af pointene. Dobler advarer mod at melde videre.

## Konkurrencesituationer efter vi har åbnet

### Når begge sider har fit

Skal der meget sjældent dobles på 2-trinnet. Kan modparten vinde to spar skal vi i gunstig zonestilling ofre i 3 hjerter – ”loven”

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 1♠︎ 2♥︎ 2♠︎

?

* PAS – jeg har ikke noget at tilføje.
* D = er en oplysningsdobling der viser tillæg i form af hp. Lover som udgangspunkt ikke spild værdier i spar og har makker tillæg er der måske spil for udgang. Makker kan selvfølgelig forvandle meldingen til straf med fx ♠︎D1098♥︎B32♦︎KD2♣︎B9
* Ny farve er LFT
* Genmelding i hjerter er spær.

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 1♠︎ 2♥︎ 2♠︎

PAS PAS ?

* PAS – jeg har ikke noget at tilføje.
* D = er en STRATEGISK dobling der ikke viser noget som helst. Jeg håber vi senere får 3♥︎ udoblet og at fjenden ikke tør melde 3♠︎.
* Ny farve er LFT med mindst en femfarve fx ♠︎82♥︎B32♦︎EKB982♣︎92
* Genmelding i hjerter er spær.

## Den negative dobling

Vi spiller med negativ dobling i følgende meldeforløb.

Det gælder som princip, at en negativ dobling efterfulgt af en minor melding viser +4-+5 i major – minor og højst 10 hp.

Har svarer 11+ er der kræfter til først at melde minorfarven og derefter sin majorfarve som revers - fx

**VEST NORD ØST SYD**

1♣︎ 1♥︎ D pas

2♣︎ Pas 2♦︎

Viser max. 10 hp. mens

**VEST NORD ØST SYD**

1♣︎ 1♥︎ 2♦︎ pas

3♣︎ Pas 3♠︎

Viser 11+ hp. og 4+-5+ hånden.

**Efter en minor indmelding**

**VEST NORD ØST SYD**

1♣︎ 2♦︎ D

Viser mindst 4-4 i begge majorfarver.

Nord svarer ved at melde en eventuel 4 farve i major (eller enkeltstøtte med en god trefarve), NT med ruderhold eller genmelde egen farve der kan være på en firfarve!

## Grænse for den negative dobling

Dobling af en ikke udgangsmelding er negativ – HVIS der er mindst to umeldte farver.

Dobling af en udgangsmelding er en styrke/forslag til strafdobling.

Strafdobler regner med, at makker har to stik HVIS makker har åbnet eller indmeldt uden spring.

**NORD ØST SYD VEST**

2♥︎ 3♦︎ 3♥︎ D = negativ med mindst 10 hp.

Makker kan naturligvis forvandle den til straf uden fit i de umeldte farver.

**NORD ØST SYD VEST**

2♥︎ 3♦︎ 4♥︎ D = styrke-/strafdobling.

Makker kan naturligvis tage doblingen ud ved at genmelde sin farve (svag), melde andet end egen farve (stærk sleminvit).

**NORD ØST SYD VEST**

1♥︎ 2♦︎ Pas 2♠︎

Pas Pas D = straf/styrke med ruder da der kun er én umeldt farve.

## High/low doblinger

En negativ dobling efter en indmelding i anden hånd garanterer en majorfarve. Det er enten en almindelig negativ dobling med firfarve i umeldte major og 6+hp. på ettrinnet, 8+hp. på totrinnet, 10+hp. på tretrinnet eller +5 kort i major og krav til udgang.

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 2♣︎ D

Viser enten:

♠︎KB54 ♠︎EK987

♥︎87 ♥︎54

♦︎E342 ♦︎ED65

♣︎983 ♣︎64

Det betyder at en majormelding er naturlig med en fem- eller seksfarve og 6-11 hp.

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 2♣︎ 2♠︎

Viser fx

♠︎KB987

♥︎54

♦︎DB95

♣︎64

Minor meldinger på to trinnet efter en indmelding viser i denne variant af High/low doblinger 11+ og er rundekrav.

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 2♣︎ 2♦︎

Viser fx

♠︎KD3

♥︎54

♦︎KD953

♣︎K4

Det giver følgende struktur for svarers muligheder efter

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 2♣︎ ?

D: Enten 4♠︎ og 8+hp eller 5+♠︎ og UK

2♦: Rundekrav med 10+ hp. lover normalt 5+♦︎

2♥︎: 4-9 hp. og 3-kortsstøtte

2♠︎: 9-11hp og 5+♠︎ (8 tabere)

3♣︎: 9+ hp og primær støtte til makkers majorfarve

3♦︎: 7-8 hp. og primær støtte til makkers majorfarve (Bergen)

3♥︎: 0-6 og 4-korts støtte (Bergen)

3♠︎: splinter og primær hjerterstøtte.

4♥︎: 6-10 hp og femkorts støtte

### High/low dobling efter en spærremelding på tretrinnet

Her kombinerer vi high/lowdoblingen med Scanian Swiss (Wirgren/Nilslands 4♣︎/4♦︎) der skelner mellem en god støttehånd til makkers farve uden eller med hold i spærrefarven med interesse for slem.

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ 3♣︎ ?

D: Enten 4♠︎ og 10+hp eller 5+♠︎ og UK

3♦: UK med 10+ hp. lover normalt 5+♦︎

3♥︎: 6-10 hp. og mindst 3korts støtte

3♠︎: 5+♠︎ og 7-11 hp. Jo længere sparfarve jo færre point kan der være.

4♣︎[[19]](#footnote-19): IKKE kontrol i indmeldte farve og primær støtte – sleminvit. Der er så plads til at Dobler kan melde 4♦︎ med kontrol i den indmeldte farve.

4♦︎: KONTROL i indmeldte farve og primær støtte - sleminvit

4♥︎: 10 - 9 hp og hjerterstøtte.

### High/Low dobling på ét trinnet

**VEST NORD ØST SYD**

1♦︎ 1♥︎ D

Viser enten en hånd med fire ♠︎ og 6+ hp. eller en udgangskrævende hånd med 5+♠︎.

Det betyder, at 1♠︎ meldingen viser 6-11 hp. og 5+♠︎. Dobler efterfulgt af melding i spar bliver så udgangskrav - fx

**VEST NORD ØST SYD**

1♦︎ 1♥︎ D 2♥︎

PAS PAS 2♠︎ = UK

Når svarer melder på to trinnet.

**VEST NORD ØST SYD**

1♦︎ 1♥︎ 2♣︎

Viser 5+♣︎ og 10+ hp.

Det betyder, at dobling efterfulgt af minor farve fra svarer viser 4-kort i major, længere minor og 6-10 hp. fx

**VEST NORD ØST SYD**

1♦︎ 1♥︎ D 2♥︎

PAS PAS 3♣︎

Med følgende hånd

♠︎KB32

♥︎52

♦︎53

♣︎KD543

## 

## Balancering i defensiven

### Balancering direkte efter fjendens støtte til to trinnet

Her følger vi Marty Bergens Princip om, at når hånden bag den limiterede støtte har en god fordeling SKAL der meldes ALENE på fordelingen.

**VEST NORD ØST SYD**

1♥︎ PAS 2♥︎

**?**

Vest kan med følgende hænder frygte, at makker kan have svært ved at balancere hvis NORD melder pas til 2♥︎.

**VEST**

♠KDT96  
♥4  
♦BT8  
♣BT86

Eller

**VEST**

♠KD75  
♥4  
♦DBT4  
♣BT98

Vi skal her balancere med ned til 6 hp. alene på fordelingen.

Vi gør det for at hjælpe makker i at træffe den rigtige beslutning hvis der skal balanceres. Makker skal huske på, at vi har lånt et es og en dame fra hans hånd!

Med den 1. hånd melder vi 2♠︎ og D med den anden hånd.

### Balancering I anden melderunde når svarer har vist max 9hp.

Her kan både Nord og Syd balancere. Som princip viser en dobling tillæg og er oplysende. Det er makker der kan forvandle doblingen til straf!

**VEST NORD ØST SYD**

1♦︎ D PAS 1♠︎

PAS PAS 2♦︎ **?**

Det er vigtigt at den første der kan melde efter en limiteret støttemelding GØR NOGET.

Her har syd fire muligheder:

* PAS = ”Jeg har en hånd med præcis fire spar – eller meget svag med 5 farve. Jeg kan også have ”en hånd der vil strafdoble HVIS du har tillæg makker!
* DOBLER= ”Jeg har max til min melding (6-7 hp.) men kun fire spar”.
* Genmelding af egen farve på to trinnet” = jeg har 5+ spar og følger ”loven”. 4-9 hp.
* Ny farve på to trinnet: ”jeg vil gerne konkurrere og har nu foreslået to farver. Regn dog ikke med andet end 4-4 i de to farver!”

**Efter makkers pas**

**VEST NORD ØST SYD**

1♦︎ D PAS 1♠︎

PAS PAS 2♦︎ PAS

PAS **?**

Nord har tre muligheder:

* PAS = ”jeg har intet tillæg og har du en hånd med lidt ruderstik kan det være vi kan sætte kontrakten.”
* DOBLER = ”jeg har tillæg men ikke fire spar. Meld hvis du er svag men lad stå hvis du har hånden med ruderstik.
* Støt makker = Jeg vil konkurrere med 4-kortsstøtte.

**Efter makkers dobling**

**VEST NORD ØST SYD**

1♦︎ D PAS 1♠︎

PAS PAS 2♦︎ D

PAS ?

Her har Nord tre muligheder:

* PAS = ”Den forvandler jeg til straf makker”
* Ny farve = ”Den skal nok vinde nu hvor du har lidt point og kun fire spar.
* Støt makker = ”nok bedste delkontrakt”

**Efter makkers genmelding**

**VEST NORD ØST SYD**

1♦︎ D PAS 1♠︎

PAS PAS 2♦︎ 2♠︎

PAS ?

Her har Nord en(to) muligheder:

* PAS = ”god konkurrerende melding makker!”
* Støt makker (hvis fjenden konkurrerer yderligere = Jeg vil konkurrere med 4-kortsstøtte – ”Loven”.

**Efter ny farve fra makker**

**VEST NORD ØST SYD**

1♣︎ D PAS 1♥︎

PAS PAS 2♣︎ 2♦︎

PAS ?

Her har Nord en(to)muligheder:

* Stå eller flyt = ”Er jeg i tvivl så vælger jeg majorfarven da den giver størst udbytte.”

## Eksempler på strafdoblinger

Lige som en oplysningsdobling kan forvandles til straf, kan en strafdobling forvandles til en kontrakt. Ikke for at redde makker men for at få den bedste score.

**VEST NORD ØST SYD**

1♣︎ 1♥︎ 1♠︎[[20]](#footnote-20) 3♥︎

?

D = forslag til straf. Vi er ganske vist under 4♥︎ men der er kun en umeldt farve tilbage og makker har meldt andet end pas.

Øst kan melde videre og man kan sagtens lande i 3NT eller 4♠︎ selvom vests dobling viser højst double ♠︎ da en strafdobling under udgangsniveau virker bedst ved misfit!

**VEST NORD ØST SYD**

1♣︎ 4♠︎ D

Er forslag til straf da vi er over 4♦. Melder vest videre viser det tillæg i form af styrke eller fordeling.

## Balancering når vi begge har meldt PAS

### Scrambling 2NT

**VEST NORD ØST SYD**

1♠︎ PAS 2♠︎ PAS

PAS 2NT!

Viser en hånd der kan spille i to farver men ikke var velegnet til en oplysningsdobling i første omgang.

Melder NORD efterfølgende en farve VIL Nord spille i meldte farve.

Nord kan sidde med

♠6  
♥432  
♦KDT74  
♣ET98

eller

♠D75  
♥EB87  
♦KT42  
♣98

eller

♠B7  
♥ED985  
♦KT42  
♣B3

I det sidste tilfælde er det gratis at melde 2NT da man på makkers klørmelding kan gå tilbage til 3♥︎.

### Oplysningsdobling

**VEST NORD ØST SYD**

1♠︎ PAS 2♠︎ PAS

PAS D

Viser altid en firfarve i anden major og tolerance til umeldte farver fx

♠87  
♥EB98  
♦KT42  
♣BT3

Nord ville melde 2NT for at konkurrere i minor med fx

♠87  
♥K9  
♦KBT92  
♣DBT3

## Leaping og nonleaping Michaels

Skal sættes ind her

## Efter indmeldinger

## Overmelding i fjendes farve

### 

### Efter 1klør åbning

NORD ØST SYD

1♣︎ 1♠︎ 2♠︎ = mindst 5 klør og 10+hp.

### 

### Efter 1ruder åbning

NORD ØST SYD

1♦︎ 1♠︎ 2♠︎ = mindst 3 ruder og 10+hp.

### Efter 1hjerter åbning

NORD ØST SYD

1♥︎ 1♠︎ 2♠︎ = mindst 3 hjerter og 10+hp.

NORD ØST SYD

1♥︎ 1♠︎ 2NT = mindst 4 hjerter og 10+hp. – Stens 2UT i minormode er sat i gang.

### Efter 1spar åbning

NORD ØST SYD

1♠︎ 2♣︎ 3♣︎ = mindst 3 spar og 10+hp.

### 

### Efter indmeldinger i 4. hånd

NORD ØST SYD VEST

1♦︎ PAS 1♥︎ 1♠︎

2♠︎ = højst double ♥︎ og 15+. Ønsker yderligere oplysninger fra makker – herunder om der er hold i spar!

# Kompendium over modspilsaftaler

*”Udspil er ikke kun et spørgsmål om det rigtige kort men mest om den rigtige overvejelse!”*

## Indledning

Dette kompendium berører alle dele af modspillet. Kompendiet behandler både udspil og modspilsaftaler mod sans- og farvekontrakter

Kompendiets statistiske grundlag har rod i David Bird og Taf Anthias bog: ”Winning Notrump Leads” og ”Winning Suit Contract Leads”

Da en del konklusioner i deres bøger sker på baggrund af mindre statistiske afvigelser kan deres pointer ikke stå alene.

Michael Lawrences bog ”Opening Leads” bygger på hans 35 års erfaring og er derfor en god balance til den mere videnskabelige tilgang.

Dette kompendiums opgave er ikke at finde det rigtige udspil men at inspirere til at gøre det rigtigt i de fleste situationer.

I forhold til udspillet, er formålet at give flere perspektiver på de overvejelser der er før valg af farve og kort.

I forhold til modspilsaftaler, er formålet at inspirere til at udvikle et aftalesystem der bygger på en fælles forståelse af hvad man vil med modspillet.

Vi starter med et af de mest diskuterede emner - nemlig

## Hvornår er trumfudspil godt?

*”Trumfudspil er kun godt når det er rigtigt!”*

Det betyder, at der skal være mening bag et trumfudspil.

Lyder meldingerne som om, der er masser af stik til spilfører. Kan du se at dine honnører sidder til at blive knebet ud skal der ikke trumf ud. Så skal vi have vores stik!

**Bordet kan trumfe på den korte hånd**

Har bordet sandsynligvis 3 trumfer er der oftest en doubleton i en sidefarve med mindre der er tale om en 4333 hånd.

Har spilfører 5 trumfer og bordet 3 kan trumf ud være oplagt.

Har spilfører 6 trumfer og bordet 3 og du sidder med to trumfer kan en trumfning ikke forhindres. Det taler imod trumfudspil.

Har bordet sandsynligvis 4 trumfer og spilfører 5 trumfer kan et udspil fra en eller to trumfer ikke forhindre en trumfning.

Sidder du i stedet med fire trumfer og et hav af sideindgange kan trumf ud gøre underværker!

**Vi har point og de har fordeling**

Trumf ud kan være rigtigt godt når modstanderne er kommet i en kontrakt på god fordeling og få honnørpoint- specielt hvis trumferne sidder hårdt imod!

Imod en delkontrakt

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ D 2♣︎ Pas

Pas D Pas 2♠︎

Du sidder Nord med: ♠︎98♥︎KB83♦︎ED1032♣︎E2

Vi har pointene så deres trumfer skal fjernes så vores point kan komme på arbejdet. Trumf ud er en oplagt mulighed.

Imod en udgang

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ Pas 1NT Pas

2♥︎ Pas 3♥︎ Pas

4♥︎

Sidder du med fire trumfer imod og har en stærk formodning om, at de spiller på en 4-4 fit uden stor styrke men god fordeling, kan et trumfudspil genere spilførers krydstrumfnings planer.

## Når meldeforløbet kalder på trumfudspil

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎ Pas

Her er der mulighed for hjerter trumfninger på bordet så trumfudspil kan være en stærk løsning.

**Nord Syd**

1♥︎ 1♠︎

2♣︎ 2♥︎

Pas

Her præfereres der sædvanligvis på en doubleton. Her er der sædvanligvis ikke mange trumfnings muligheder på bordet så et trumfudspil er sjældent korrekt.

Når kontrakten ender i åbners anden meldte farve, fx efter

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

2♥︎ 4♥︎

Er trumfudspil en oplagt mulighed. Udspil af en singleton i en sidefarve eller fra en honnørsekvens kan være et bedre alternativ. Har du fire eller flere småkort i åbners 1. meldte farve er et trumfudspil sjældent godt da eventuelle honnører sidder ”forkert” på makkers hånd!

## En vigtig pointe til ikke at spille trumf ud

Kan du se, at vores side formentlig ikke har stik i spilføres langfarve, du sidder måske med 9654 i spilføres først meldte farve. Du ved nu at enten sidder honnørerne i plads hos makker eller også er der fuld styr på farven. find et andet men aktivt udspil.

## Når makker passer til en oplysningsdobling

Eller ”når vi har pointene skal de ikke få nogle nemme stik på ekstra trumfninger!”

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ D

Pas Pas

Her er trumfudspil standard

**Vest Øst**

♠︎7 ♠︎KB1098

♥︎KB86 ♥︎E5

♦︎EKB4 ♦︎D107

♣︎K983 ♣︎D102

Spil ♠︎7

Også på to trinnet

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ 1♠︎ 2♣︎

2♠︎ D Pas Pas

Pas

**Vest Øst**

♠︎2 ♠︎EB109

♥︎D82 ♥︎KB64

♦︎D83 ♦︎EB72

♣︎EK9872 ♣︎5

Her er udgang lidt langt væk men i modspillet er der tæt på 300 point efter et sparudspil.

## Når der er vist en tofarvet hånd og hans makker ikke har vist særlig interesse for en af farverne

fx

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎

2♦︎ Pas 2♥︎

Eller

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎

2NT Pas 3♦︎

Da Syd i begge tilfælde ikke viser særlig interesse for makkers farver ved ikke at spærre videre er trumf ud en god mulighed. Syd kan være nødt til at præferere på en doubleton med fx

♠︎98♥︎B8♦︎KB32♣︎D10652.

Hvis der ikke kommer trumf ud, vil den tofarvede hånd forsøge at trumfe en eller to tabere i sidefarven på bordet.

Er meldinger i stedet gået:

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎

2NT Pas 4♦︎

5♦︎

Er trumf det sidste jeg vil spille ud. Syd har god støtte og indmelder er stærk nok til at hæve. Her skal vi have rejst stik uden for deres farver for et bete kontrakten!

## Når meldingerne ikke kalder på et trumfudspil men din hånd gør!

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ Pas 1♥︎ Pas

2♥︎ Pas 3♥︎ Pas

Pas Pas

Meldingerne kalder ikke på et trumfudspil og du sidder med:

♠︎KB2♥︎53♦︎DB32♣︎E962

Spar ud ser forkert ud, Ruder udspil kan trevle farven op og klør ud kan være forkert da de ikke er i udgang og vi ikke er presset til at tage vores stik mens vi kan!

Her kan et hjerterudspil være rigtigt af afventende årsager.

## Når et trumfudspil skal undgås

Mike Lawrence vurderer i sin bog om udspil, at hvis man spillede trumf ud mod alle farvekontrakter, vil det være rigtigt i 20% af gangene. Det ville være lige meget hvad der blev spillet ud i 30% af tilfældene og helt forkert i 50% af udspillene.

Her er nogle guidelines for udspil i trumf:

* **Udspil af en singleton i trumf.** Når udspillet ikke skriger på trumf ud (se fx under ”Når makker passer til en oplysningsdobling”) skal det undgås.
* **Udspil fra fire trumfer.** Bør undgås med mindre meldeforløbet skriger krydstrumfning, hvor du kan komme til at skulle bruge dine trumfer til at undertrumfe! Har du fire trumfer er udspil af en singleton i makkers farve ok men pas på udspil af en singleton i en sidefarve skal ikke ske på autopiloten – især ikke hvis du har et sikkert trumfstik!
* **Udspil af trumf kan betyde vi mister et trumfstik.** Trumfudspil fra B, 10 og nieren anden eller tredje kan koste modspillet et stik. Kalder meldeforløbet ikke på trumf ud så undgå udspil fra: Bxx, Bx, 10xx, 10x, 9xx og 9x
* **Når modstandernes meldinger viser styrke og stik.** Har meldeforløbet fx været

**Nord Øst Syd Vest**

1♦︎ Pas 1♠︎ Pas

2NT Pas 4♦︎ Pas

4♠︎ Pas Pas Pas

Her viser Nord 18-19 hp. og syd lyder sleminteresseret. Det ligner en masse spidse stik (ruder og spar) så der skal angribes. Du sidder med ♠︎98♥︎D853♦︎952♣︎E1062. Det kan være forkert men et hjerterudspil kan være det rigtige angreb. Et passivt udspil i fx trumf kan betyde der er tid til at sætte 12 stik op før vi kommer til fadet.

* **Når der kun er meldt trumf.** Efter 1♠︎ - 2♠︎ - 4♠︎, er trumfudspil sjældent det bedste med mindre de tre andre farver ikke ser ud attråværdige ud - fx ♠︎98♥︎KB8♦︎D1032♣︎KB52.
* **Når modstanderne spiller på en 4-5 fit eller bedre.** Vi kan alligevel ikke stoppe trumfninger så vi må tage vores stik før det er for sent. Trumfudspil virker som tidligere nævnt bedre hvis der spilles på en 5-3 fit. Vær dog opmærksom på, om der er meldt en farve som spilfører kan leve af, således at vi ikke hjælper med at fjerne trumferne før egne stik er rejst!

## Valg af udspilskort i trumffarven

Ved udspil fra tre eller fire trumfer med esset i toppen, er det bedst at spille en lille trumf. Pas på med udspil fra EBx eller E10x. Selv et udspil fra E9x kan koste et stik!

Sidder du med DBx i trumf og udspillet kalder på trumf udspil, så spil den honnør ud der giver mest forvirring omkring bordet. Husk at forklar en sådan aftale til modstanderne, når der spørges til aftaler for trumfudspil.

## Udspil af en singleton

Er bare godt!

Singleton udspil er sædvanligvis bedre end udspil fra en honnør sekvens som KDx eller DBx. Har du en bedre sekvens fx KDBx eller DB10x kan det være bedre end et singletonudspil da der er chancer for rejsning af mere end et stik!

**Fordele**

* En singleton i en sidefarve er et fantastisk udspil og skal næsten altid vælges (se dog under ulemper ved udspil af singleton.
* Du skal ikke undgå udspil af en singleton bare fordi det er en honnør.
* Har bordet meldt farven? Så er det sædvanligvis et godt udspil med mindre spilfører har støttet så er singletonudspil ikke en god ide da makkers hold kan blive ødelagt.
* Har du en sikker trumfindgang – fx Exx – er singleton udspil en god mulighed. Sidder du i stedet med xxx i trumf er der fare for at der trækkes trumf hvorefter spilfører hiver en masse stik i udspilsfarven!

**Ulemper**

* Hvis du har sikre trumfstik skal du undgå udspil i en singleton – med mindre det er makkers meldte farve!
* Har du fire eller flere trumfer så pas på med et singleton udspil. Tænk på de gange hvor du har fundet ud af at trumferne sidder hårdt imod. Et singletonudspil og en trumfning kan faktisk hjælpe spilfører mod at blive trumfmattet. Overvej et andet udspil!
* Har spilfører meldt farven så er det nærmest forbudt med mindre der er tale om en åbningsmelding der kan være på to eller tre kort. Udfordringen er, at udspillet kan løse spilføres problem i farven selv om man får en trumfning.
* Har du en god hånd – fx ♠︎E43♥︎KDB103♦︎3♣︎K543 – mod en 4♠︎ kontrakt er det spild af tid med udspil af singleton. Makker har højst sandsynlig ingen kvik indkomster så du kan få en trumfning.

## Udspil fra en doubleton

**Mod en farvekontrakt**

Er mere effektivt end sit rygte. Bare der er tale om en lille doubleton. Du skal dog først tjekke andre muligheder.

Det kræver sædvanligvis, at makker har gode kort i farven eller esset og formår et frafald.

Har makker esset eller fx EBxx med KDx på bordet skal makker kraftigt overveje om der skal ske et frafald i første runde.

En tommelfinger regel er, at har man ikke selv en kvikindgang (et side es eller trumf es) skal udspil i doubleton undgås mod en farvekontrakt med mindre makker har meldt farven eller der er doblet udspilsdirigerende. Ellers er sekvensudspil at foretrække imod en farvekontrakt.

Udspil fra Ex eller Kx har bedre forudsætninger, når du kan forvente makker har en stærk hånd, således at der er chance for en tophonnør i farven.

Et aggressivt udspil fra honnør anden kan give de bedste chancer for at sætte kontrakten (IMP). Det giver sjældnere en god score i Matchpoint da det ofte kan give et overstik til spilfører.

Fordelen ved et dubleton udspil svinder ikke selvom du ikke har en tophonnør i trumf. Makker kan falde fra med esset eller have 2. runde kontrol.

**Mod en sanskontrakt**

Her er det afgørende om makker ifølge meldingerne kan have længde og styrke i farven eller man har modspilsstyrken og derfor spiller passivt ud fra en doubleton. Se mere under afsnittet om udspil mod sanskontrakter.

## Udspil fra dubleton med en honnør i spidsen

Her har Michael Lawrence en meget stærk holdning. Det kan kun være godt hvis makker har meldt farven. Risikoen er for stor! Bonden fra Bx kan til nød bruges!

## Udspil fra en tripleton

Er et passivt udspil – med mindre makker har meldt farven!

Kan være op ad bakke når der skal produceres modspilsstik. Sandsynligheden for, at makkers værdier bliver trevlet op er stor da sandsynligheden for, at makker har en langfarve er lille – med mindre makker har meldt farven!

Sidder du fx med ♠︎D943♥︎983♦︎D83♣︎K53 i ØST og skal spille ud mod 3NT – efter følgende meldeforløb:

**Nord Syd**

1♠︎ 2♣︎

2NT 3NT

Kan hjerter ud være lige præcis det passive modspil der sætter kontrakten.

Imod en farvekontrakt bør udspil fra tripleton undgås, HVIS du ikke har en honnør i farven OG du er sikker på at det er den eneste rigtige udspilsfarve.

### Valg af udspilskort fra en tripleton

Det kan være fristende at spille med MUD (middle-up-down) udspil fra tre små kort. Problemet er dog, at det kan være vanskeligt for makker et identificere om det midterste kort, fx en femmer, er fra 52 eller 752.

Michael Lawrence foreslår, at spille højeste fra 3 kort mod en sanskontrakt og laveste fra tre imod en farvekontrakt, således at makker ikke får et indtryk af, at der er umiddelbare trumfnings muligheder hos udspiller.

Spiller man laveste fra tre, er det vigtigt at et forsinket kald fortæller makker, at der IKKE er honnør backup hos udspiller!

## Udspil fra fire eller fem små kort

**Mod en NT kontrakt**

Det er ikke meget bedre at spille ud fra tre små kort end fra fire eller fem små kort. Har makker honnører i farven bliver de presset eller toppet ud da der sjældent er længde når udspiller har længde. Er udspiller overbevist om, at makker også har længde/et par honnører, kan især et udspil fra 5 små være et godt aktivt udspil – især hvis man selv har et par indkomster.

**Mod en farvekontrakt**

Som tidligere nævnt, så er singleton og dubleton udspil at foretrække i de situationer hvor trumfudspil ikke giver mening og der ikke er et naturligt og aktivt sekvensudspil. Der kan meget sjældent rejses et stik fra fire og fem små kort. Sidder du fx med trumflængde og en lang sidefarve med småkort kan sidefarven bruges til at trumfmatte spilfører.

Valg af udspilskort fra fx 8753(2)

8 vil ligne udspil fra en doubleton eller fra en trefarve mod en NT kontrakt.

## Udspil fra sekvens

Enhver kan spille ud fra ♣︎EKDBx mod en 3NT eller en 4♠︎ kontrakt. Men som oftest går vores overvejelser på, om der skal spilles ud fra DB72. Det er sædvanligvis det 3. kort der afgør om hvor glad du er for udspil fra en kort sekvens. DB9x, er bedre end DB8x, der er bedre end ………osv.

Der er bedre at spille en honnør ud fra en kort sekvens imod en farvekontrakt end mod en NT kontrakt. Det skyldes hovedsagligt, at fra fx DB82 vil du sigte mod 3 stik i en NT kontrakt og spiller som ofte en lille ud mens du mod en farvekontrakt fra samme sekvens spiller en honnør ud i håb om at få to stik i farven.

Har hånden eller bordet meldt farven er det risikabelt at spille ud fra fx DB72 da der er stor risiko for, at farven bliver trevlet op.

## Udspil fra en ugarderet konge mod en farvekontrakt

Michael Lawrence mener, at udspil fra en ugarderet konge kan være en god stik kilde – selv når det koster et stik, kan der også rejses et stik!

Har spilfører fx ♥︎ED2 og bordet ♥︎954 og du spiller ud fra ♥︎KB32 så får spilfører et ekstrastik. På den anden side kan modspillet også få rejst et hjerterstik som de ellers ikke ville have fået således at regnskabet i værste fald går lige op. Finder du i stedet makker med damen, så kom der hul på stikbylden med det samme.

Omvendt så anbefaler Michael Lawrence, at der hverken sker udspil af et løst es eller udspil fra et løst es.

## Modspillet mod sans kontrakter

### Generelt omkring udspil mod NT kontrakter

Udspiller skal ud fra meldingerne samt vurdering af egen hånd beslutte om der skal major eller minor ud. I de fleste tilfælde skal der major ud.

Udspiller skal ligeledes vurdere, hvem der er modspillets kaptajn. Er det makker skal makker forsøges ramt med udspil fra en kort major.

I de fleste situationer skal der ske udspil i major og helst korteste major. Udspil fra en ikke solid firefarve med en eller to honnører med fx KD43 eller D653 skal i de fleste tilfælde undgås – specielt mod 2NT og 3NT kontrakter. Mod 1NT er pointene mere ligeligt fordelt så her er det mere attraktivt at spille ud fra en firefarve med en eller 2 honnører uden mellemkort.

Singletonudspil – kan være godt i major, men har makker haft mulighed for at melde tidligt i processen og har meldt pas skal singleton udspil undgås.

## Major eller minorudspil mod en 3NT kontrakt?

Når meldingen er gået 1NT – 3NT eller 1NT – 2NT - 3NT, er der statistisk belæg for at spille ud i en majorfarve. Vi har i gennemsnit 7,2 kort i hver majorfarve mens spilfører og bordet i gennemsnit har 5,8 kort.

Selvom du har bedre kort i en minorfarve fx DBxx i klør og 109xx i hjerter er udspil i majorfarven statistisk set det rigtige.

Et passivt udspil fra en kort majorfarve er bedre end udspil fra en honnør fjerde i en minorfarve.

Udspil fra en firefarve i major svarer i store træk til udspil i en femfarve i minor.

Har din makker ikke åbnet reduceres værdien af udspil i en kort majorfarve.

**Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik**

Er der spillet major ud skal udspiller tilkendegive med:

* lav/høj = Jeg har intet bedre at fortælle end fortsæt i farven. Jeg er dog opmærksom på om makker ønsker vi skal fortsætte i farven eller om der skal ske et farveskifte.
* Høj/lav – Jeg forsøgte at ramme dig makker. Jeg har dog en bedre farve som du kan angribe når du kommer ind. Er dog opmærksom på, hvilket signal du sender med dit forsinkede kald.

Er der spillet minor ud skal udspiller tilkendegive med:

* lav/høj = Fortsæt endelig. Det er en god minorfarve som jeg spillede udfra. Jeg er dog opmærksom på om makker også kan bidrage med noget ved sit forsinkede kald.
* Høj/lav – Når jeg ser bordet, dit signal og spilføres kort er jeg i tvivl om det var et godt udspil. Jeg har ikke en bedre farve men er opmærksom på, hvilket signal du sender med dit forsinkede kald.

## Skal jeg spille ud fra min længste farve?

Udspil fra egen farven er et aktivt udspil. Et aktivt udspil er påkrævet når modstanderne har meldt stærkt fx 1NT – 3NT.

Udspil fra en 4-kortsfarve med en honnør uden gode mellemkort er overratet. Vi taber i gennemsnit et halvt stik ved udspil fra fx KB43, DB65, ED62, E743, K843 og D543.

Det er sædvanligvis bedre at spille ud fra to eller tre kort i en majorfarve end fra en 4-farve med en eller to honnører. Særligt udspil fra B10x eller 109x kan understøtte makkers eventuelle honnører.

Er farven i stedet: KB95, DB92 D1063 er det mere attraktivt da makker kan have et af tre topkort for god støtte til farven.

Udspil fra en doubleton i major fungerer statistisk set godt, da makker er favorit til at have en femfarve. Det er ligeledes et aktivt modspil da vi forsøger at gøre makkers kort gode i forventning om at makker har længde i farven.

Har du fire kort i major og en singleton i anden major er det oftest bedre at spille ud i din singleton ifald farven ikke er meldt og makker forventes at have ok med honnørpoint.

**Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik**

Er der spillet major ud skal udspiller tilkendegive med:

* lav/høj = Jeg har intet bedre at fortælle end fortsæt i farven. Jeg er dog opmærksom på om makker ønsker vi skal fortsætte i farven eller om der skal ske et farveskifte.
* Høj/lav – Jeg forsøgte at ramme dig makker. Jeg har dog en bedre farve – måske ovenikøbet fire kort i modsatte major som du kan angribe når du kommer ind. Er dog opmærksom på, hvilket signal du sender med dit forsinkede kald.

### Honnørudspil eller et lavt kort fra en langfarve – hvad er bedst!

Du sidder med EKxxx. Skal der et x ud eller skal der trækkes en tophonnør.

Her skelnes der til, om det er matchpoint eller IMP.

I IMP er der størst sandsynlighed for at sætte kontrakten ved udspil af et x. I matchpoint er der risiko for, at vi ikke får de to stik så her er der statistisk belæg for at trække en tophonnør.

Det er bedst at trække en honnør fra EKxxx eller KDxxx end DBxxx eller B10xxx

Der er fordel ved at spille ud fra en intern sekvens med KB10 i toppen. Fordelen er mindre fra K109 eller D109 i toppen

**Sammenhæng mellem ALA og denne udspilslogik**

Vi vil ofte trække es eller konge for at få et kald eller en markering. Vi misser at sætte kontrakten når makker har to kort i farven og bordet/spilfører hver tre kort – hvilket er en sits der ikke er odds for. Til gengæld får vi set bordet og anvist et eventuelt skifte. Hvis makker efter udspil af kongen markerer et ulige antal kan vi stadig nå at dykke et kort.

## Udspil fra en svag hånd

Udspil fra en langfarve er sædvanligvis spild af tid

Efter 1NT – 3NT skal der sædvanligvis major ud. Udspil i korteste major er oftest bedst også når den indeholder en honnør.

Udspil af singleton i en majorfarve er oftest godt da makker muligvis har et par indkomster til at rejse udspilsfarven.

Det er bedre at spille ud fra en trefarve end en firefarve, ligegyldigt om der er en honnør i tripletonen eller ej. Bare det er en majorfarve.

**Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik**

Er der spillet major ud skal udspiller tilkendegive med:

* lav/høj = Jeg har intet bedre at fortælle end fortsæt i farven. Jeg kommer sikkert ikke ind igen men du må afvente et O/E kald hvis jeg har lidt i en sidefarve! Kalder jeg til udspilsfarven har jeg intet andet at tilføje.
* Høj/lav – vil her være et meget usædvanligt signal da man jo er svag!

## Udspil efter en Stayman sekvens

Efter

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♦︎ 3NT

Her skal udspillers tanke være, at spilfører har en minorhånd og ikke have fokus på svarers major. Der skal derfor oftest ske udspil i major.

Korteste major – selv en singleton – kan ofte være den rigtige major.

Efter

**Nord Syd**

1NT 2♣︎

2♥︎ 3NT

Kan majorudspil ikke anbefales med mindre der er tale om en stærk farve. Modspillet er ikke længere favoritter til at have mest længde i majorfarverne.

**Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik**

Begge sider skal være meget opmærksomme på makkers signal. Udspillet kan være et ”wild shot”, så der skal måske skiftes farve ASAP.

## Udspil efter et transferforløb der ender i en 3NT kontrakt

fx

**Nord Syd**

1NT 2♦︎

2♥︎ 3NT

Det er sjældent rigtigt at spille ud i bordets viste femfarve. Der kræver en dyb sekvens som fx DB 1093.

Ved valg af anden farve er der en lille fordel for udspil i den anden majorfarve da vores side i høj grad er favorit til at have 7 kort i anden major.

Kan du se på din hånd, at bordets femfarve let kan rejses – du sidder fx med KB3, og ved hjerterne bryder - er bedste udspil som oftest et aktivt udspil – også i en minorfarve.

**Sammenhæng mellem forsinket kald og denne udspilslogik**

Begge sider skal være meget opmærksomme på makkers signal. Udspillet kan være et ”wild shot”, så der skal måske skiftes farve ASAP.

## Udspil når der er meldt to farver

fx

**Nord Syd**

1♦︎ 1♥︎

1NT 3NT

Det er sjældent rigtigt at spille ud i en meldt farve, med mindre man har en dyb sekvens som fx ♦︎ DB109

Ved valg af de to andre farver er der en statistisk fordel for anden majorfarve.

Udspil fra en firfarve med en eller to honnører er sjældent godt. Foretræk udspil fra en kortere farve.

Er du svag, så er udspil i korteste umeldte farve at foretrække. Mening er at producere stik på makkers kort.

## 

## Udspil mod 1NT – alle pas

**Nord Syd**

1NT pas

Der er en lille sandsynlighed for, at udspil i major er at foretrække. Det gælder dog ikke, hvis du selv er kort i major.

Aktive udspil fra en firfarve med en eller to tophonnører som fx ♦︎D1043 og ♠︎ KD74 er mere attraktivt mod 1NT end mod 3NT. Det skyldes, at pointene er mere ligeligt fordelt og det er mere sandsynligt at finde makker med honnørstøtte i udspilsfarven.

Udspil fra en femkortsfarve som fx ♠︎ ED952 er mindre attraktivt mod 1NT end mod 3NT. Hele farven skal give stik hvis kontrakten skal sættes. Der er større sandsynlighed for, at makker har en indkomst og kan gennemspille den stærke hånd til tre – måske 4 stik!

## Udspil mod 1NT meldt på den svag hånd

Fx

**Nord Syd eller Nord Syd**

1♥︎ 1NT 1♠︎ 1NT

Der er en statistisk fordel ved udspil i anden major.

Hvis du har valget mellem en god firfarve som fx KD103 eller en svagere femfarve som fx D9843, er det statistisk bedst med udspil i femfarven - modsat de fleste andre udspilssituationer.

Udspil i bordets farve er kun godt fra en single eller doubleton og når du samtidig ikke har et andet godt alternativ.

## Udspil mod 3NT hvor din makker har åbnet med 1 i major

Fx

**Øst Syd Vest Nord**

1♥︎ 1NT Pas 3NT

Det er næsten altid rigtigt at spille ud fra 2 eller flere kort i makkers farve.

Har du en singleton i makkers farve skal du have en stærk sekvens i en anden farve for at retfærdiggøre et andet udspil end makkers farve.

## Udspil mod 1NT hvor din makker har åbnet med 1 i major

Fx

**Øst Syd Vest Nord**

1♥︎ 1NT Pas Pas

Her kan du spille ud fra egen femfarve i stedet for makkers farve, hvis du har omkring 7hp. udspil fra D9643 virker oftest bedre end et singleton udspil i makkers farve.

Udspil fra en stærk trefarve med fx KD3 eller DB9 er ikke interessant da makker er favorit til at have højst tre kort i farven.

## Udspil efter en invitation til 3NT

efter

**Syd Nord og Syd Nord**

1NT 2NT 1NT 2NT

3NT

Der er her overvældende risiko for, at et majorudspil vil være succesfuldt.

Da spilførere skal på arbejdet for at rejse sine stik – specielt hvis de er landet i 3NT – er et passivt modspil at foretrække. Udspil fra en firfarve med to eller en honnører i spidsen – fx KB65 eller D943 skal undgås – da spilfører kan få et billigt stik der kunne være undgået hvis makker eller spilfører selv skulle røre farven. Et passivt udspil og et senere ønske om farveskifte kan være den rigtige medicin.

Korte farver med honnørsekvenser som fx KDB, DB10 giver ikke stik væk og giver et godt billede af situationen efter makkers og spilførers tilspil.

Udspil fra en femkortsfarve som fx EDB54 fungerer godt mod 3NT da der blot kræves 4 stik i farven samt et andet stik for at sætte kontrakten.

Udspil fra samme femkortsfarve fungerer ikke lige så godt mod 2NT da der kræves yderligere 2 stik i sidefarverne for at bete kontrakten. Er det makker der kan forventes et komme ind 1. gang da du ikke har hurtige indkomster så undgå udspil i farven.

Efter

**Syd Nord**

1NT 2♣︎

2♦︎ 2NT

Gælder det samme som når Nord melder 3NT. Der skal være fokus på, at spilfører har en minorhånd. Der skal oftest spilles ud i major. Udspil fra minor kræver en solid farve.

## Udspil efter en 2NT åbning

Efter

**Syd Nord**

2NT pas

Spil ikke ud fra en 4-kortsfarve med en eller to honnører. Foretræk et passivt udspil fra småkort – selv en singleton!

Spil ikke ud fra en femkortsfarve med fx ED832, KD832 og KB832. Du vil ikke forære spilfører et stik når begravelsen ofte sker fra hjemmet!

Efter

**Syd Nord**

2NT 3NT

Spil det samme ud som efter 1NT – 3NT. Der er stærkt statistisk belæg for udspil i major da svarer hverken brugte Stayman eller transfers.

## Udspil mod en 6NT kontrakt

Spil passivt imod. Spil ikke ud fra en konge eller en dame. Spil helst ud fra små kort.

Spiller du ud fra et stort kort, så foretræk udspil fra en tier eller en bonde.

Selvom en farve består af tilstødende honnører som fx KD632 eller DB54 er det stadig risikabelt at spille ud fra en sådan eller lignende honnørsekvens.

I matchpoint er det ofte rigtigt at trække et es for at undgå overtræk.

## Afsluttende tip omkring udspil

1. Overvej at spille næsthøjeste fra sekvens i trumffarven - fx 9 fra 1094 eller B fra DB8
2. Når bordet har vist en langfarve og du har styr på farven er et trumfudspil godt. Ellers er det det værste udspil du kan forestille dig!
3. Mod slem. Har du et es er singleton udspil forbudt. Din makker kan IKKE have et es. Det eneste du kan opnå er at fortælle spilfører hvor de manglende honnører i farven sidder.
4. Mod slem. Har du ikke et es er der større sandsynlighed for at finde makkers es ved et singletonudspil.
5. Spil ikke det samme ud mod 3NT og 6NT. Sidder du med ♠︎K10764 ♥︎ Q84 ♦︎ Q76 ♣︎ 83 og meldingerne går 1NT – 3NT har du et godt sparudspil. Hvis meldingerne er gået 1NT – 4NT – 6NT vil et sparudspil være forfærdeligt. Din makker har ikke mange point, så spil en klør da den ikke giver spilfører en gratis fordel.
6. Når makker dobler en slem efter at have meldt en farve må du ikke spille ud i hans farve. Makker har enten en renonce eller EK i en sidefarve. Det er dit job at vælge den rigtige af 2 mulige udspilsfarver!
7. Overvejelser over makkers udspil. Hvis makker ikke spiller ud i din farve så gå ud fra:
   1. Makker er renonce i din farve
   2. Udspillet er en singleton
   3. Det er toppen af en sekvens der rejser et eller flere sikre stik.
   4. Har esset i din farve og frygter spilfører har kongen.
   5. Har glemt meldeforløbet!
8. Vær klar med en udspilsdirigerende dobling af kunstige meldinger som fx Stayman, transfers, cuebids mv., hvis du ønsker udspil I farven. Din makker suger al information til sig, så hvis du ikke dobler en kunstig melding spiller makker ikke ud I den farve medmindre makker selv er godt kørende i farven.
9. En udspilsdirigerende melding på fx totrinnet kræver mindst to honnører og en femfarve. For at doble en kunstig melding på firetrinnet skal du blot have styrke og ikke længde. Det kan være KDx eller DBx ifald Esset i meldingen er placeret foran.
10. Lyt til meldingerne. Før udspillet. Læg dine hp. sammen med spilførers og dummies point. Makker kan så kun have differencen op til 40! Har du 10 hp når modstanderne er landet I 3NT efter åbner har 16 hp (middelværdien) og svarer har 10 hp. Makker har så højst 4(5) hp. Ser du et es hos makker så forvent ikke mere. Kalder makker i en farve viser makker i bedste fald en bonde!

## Mere om udspil mod farvekontrakter

## Udspil når kun en farve er meldt

Fx

**Nord Syd** eller **Nord Syd** eller

1♠︎ 4♠︎ 1♠︎ 2NT

4♠︎

**Nord Syd** eller **Nord Syd**

1♠︎ 2♠︎ 1♠︎ Bergen Raise

4♠︎ 4♠︎

Singleton i en sidefarve er et glimrende udspil.

Udspil i en doubleton er et bedre udspil end de fleste tror. Udspil fra 2 små kort er bedre end et aggressivt udspil fra en tre- eller firfarve.

Er bordet svagt, ar det bedre at spille ud fra xxx eller xxxx end fra en farve med en eller 2 honnører.

Trumfudspil er kun attraktivt når de tre andre farver ikke er attraktive fx ♠︎xx♥︎KBxx♦︎KBx♣︎KBxx

Udspil fra et es der ikke er er understøttet som fx E43 eller E865 i en sidefarve er ikke så dårligt som sit rygte. Det forærer til tider et stik men 1. du får set bordet og 2. makkers signal!

## Udspil mod en delkontrakt – uden indblanding

Hvor svarer har vist en 4-kortsstøtte som fx

Fx

**Nord Syd** eller **Nord Syd**

1♠︎ 3♠︎ 1♠︎ Bergenraise

3♠︎

Her er udspil fra en dame mere attraktivt end mod en sund meldt udgang.

Trumfudspil er ofte det værste valg af de fire mulige!

En singleton i en firfarve er ofte fantastisk og skal næsten altid være løsningen.

Udspil fra en dubleton uden honnører fungerer bedre end de fleste tror.

Udspil fra Ex og Dx er en overvejelse værd. Disse udspil er ikke så attraktive mod en sund meldt udgang.

## Udspil mod en delkontrakt hvor der er konkurreret.

Fx

**Nord Øst Syd Vest**

1♠︎ 2♥︎ 2♠︎ 3♥︎

3♠︎

Undgå udspil fra egen meldt farve med mindre farven har to tilstødende honnører i toppen. Regn ikke med at makker har en tophonnør!

Det bedste udspil er som oftest den korteste umeldte farve.

Singletonudspil er fremragende. Udspil fra en doubleton er også godt, selvom der er en honnør i toppen – undtaget kongen.

Trumfudspil skal kun overvejes, hvis udspil i de tre andre farver ikke kan foretrækkes.

## Udspil mod en udgang når bordet har vist en sidefarve

Fx

**Syd Nord**

1♠︎ 2♥︎

2♠︎ 4♠︎

En singleton i en sidefarve er et godt udspil og er 1. valget – også selvom bordet har meldt farven.

Dernæst er udspil i umeldte farver at foretrække. Udspil fra to, tre eller fire småkort i en umeldt farve er sædvanligvis bedre end fra honnører, dog undtaget en trtekorts honnørt sekvens som fx KDB. Foretræk udspil fra 843 fremfor D976 og 9763 fremfor DB7.

Overvej et trumfudspil hvis du har godt fat i bordets farve.

Udspil af et Es i bordets farve kan fungere godt hvis du har 4 eller fem kort i farven. At finde makker med en singleton kan være bedste måde at bete kontrakten på.

## Udspil når der har været en splinter

Fx

**Syd Nord** eller **Syd Nord**

1♠︎ 4♦︎ 1♠︎ 2♥︎

4♠︎ Pas 4♦︎ 4♥︎

Trumfudspil er sjældent det bedste valg. Der er sædvanligvis nok trumfer til, at antallet af trumfninger kan reduceres.

Har du godt fat i bordets langfarve (eksempel to) så overvej et trumfudspil. Spil IKKE spar ud selvom du sidder med ♠︎KDB97

I det første eksempel er udspil i bordets 2 længste sidefarver (klør og hjerter) at foretrække.

I det andet eksempel er udspil i bordets 3. længste farve (klør) at foretrække.

Udspil fra en kombination af ED eller EB er sjældent godt. Så hellere udspil fra et E uden andre honnører (end kongen).

## Udspil når makker har åbnet

Fx

**Øst Syd Vest Nord**

1♥︎1♠︎ Pas 4♠︎

Udspil af en singleton i ikke meldt farve er et bedre udspil end fra en ”ikke singleton” i makkers farve.

Spil altid ud i en singleton i makkers farve.

Pas på med at spille ud fra Ex i makkers farve. Chancen for at åbner har kongen er kun omkring 50%.

Lignende udspil fra Exx eller Kxx i makkers farve kan give bagslag. Udspillet viker lidt bedre når åbner har garanteret en femfarve. Efter en 1♣︎ åbning fra makker skal det undgås.

Jo længere du er i makkers farve, jo mere attraktivt er udspil i farven.

## Udspil når spilfører har vist en tofarvet hånd

Fx

**Øst Vest**

1♠︎ 2♣︎

2♥︎ 4♥︎

I eksemplet er det ok at spille ud i en singleton i ♣︎. Singleton udspil i bordets sidefarve er ofte godt.

Udspil i den umeldte farve, her ruder er sædvanligvis godt.

Er du stærk i håndens anden farve, her ♠︎, så overvej et trumfudspil!

## Udspil imod et spærrende hæv til udgang

Fx

**Øst Vest**

1♠︎ 4♠︎

Trumfudspil er sjældent godt da der som regel er en 5-5 fit, så trumfninger kan ikke forhindres.

Aggressive udspil fra en honnør, fx Exx(x), Kxx(x) eller Dxx(x) eller tilstødende honnører som fx KDx(x) eller DBxx(x) har større chance for succes end mod en udgang baseret på hp.

Risikable udspil fra Kx eller Dx kan være det rigtige, da der er stor chance for at finde makker med hjælpehonnører. Overvej det især, hvis din egen hånd er svag og der derfor er chance for at ramme makker!

## Udspil når spilfører har åbnet med 1NT

Fx

**Øst Vest**

1NT 2♣︎

2♠︎ 4♠︎

Et Es udspil fra Exxx, Exx eller Ex virker statistisk set overraskende godt når der er åbnet med 1NT. Hvis det er en del af en udspilsaftale er det en fordel at aftale at udspil af et es benægter andre honnører mens der spilles Kongen ud fra Es konge!

Er der andre honnører lavhonnører, damen eller bonden, sammen med esset, skal udspil af esset undgås.

Udspil af trumf virker statistisk set ikke så godt, medmindre det er fra EKxx, DB10x eller lignende. Vælger du at spille id fra EKxx skal der spilles en lille ud!

## Udspil mod en lilleslem i en farvekontrakt

Er der ingen andre indikationer, er det statistisk godt med et passivt udspil mod en lilleslem.

Udspil af en singleton i en sidefarve virker godt, med mindre du har et naturligt trumfstik eller et side es.

Når modstanderne i meldeforløbet ikke har tjekket for manglende kontrol i en farve er udspil af esset i farven statistisk set attraktivt.

Udspil af trumf mod en slem er kun interessant når udspil i de tre andre farver virker for risikabelt.

I matchpoint er det oftest rigtigt at trække et side es for at forhindre modstanderne i at tage 13 stik til en ren top!

## Udspil mod en lilleslem når bordet har vist en sidefarve

Det er statistisk set usundt at spille ud fra en ugarderet Konge eller Dame.

Det er sædvanligvis rigtigt at spille ud i en singleton i bordets farve med mindre du har et naturligt trumfstik eller et side Es.

Har du et Es i bordet farve er det rigtigt at trække esset hvis du har fire eller flere kort i farven da der er en chance for at give makker en trumfning.

I matchpoint er det oftest rigtigt at trække et side es for at forhindre modstanderne i at tage 13 stik til en ren top!

Har du ikke et es eller en singleton er udspil i korteste sidefarve oftest det rigtige.

Er der mere end overvejende sandsynlighed for, at bordet har en langfarve med esset i toppen og du har Kx eller Kxx i farven kan udspil af et lille kort ændre spilføres spilleplan da kongen oftest vurderes som værende på makkers hånd!

## Udspil mod en storeslem i farve

Udspil fra en konge eller dame bør undgås.

Har du en sidefarve med seks eller flere kort eller længde i bordets farve kan udspil i farven måske give makker en trumfning.

Er der mere end overvejende sandsynlighed for, at bordet har en langfarve med esset i toppen og du har Kx eller Kxx i farven kan udspil af et lille kort ændre spilføres spilleplan da kongen oftest vurderes som værende på makkers hånd!

## 

## Aftaler om udspil mod NT – kontrakter

* 1.3.5 højeste fra honnører
* Højest fra dubleton
* Tredje laveste fra småkort (højest en 9’er). Spil 9 fra 943, og 5 fra 96543.
* Laveste fra en tier tredie 1052 – spil 2’eren
* Højeste fra honnørsekvens når der er tre kort i sekvens. Er der kun to honnørkort i sekvens er det ”table feeling” der afgør om der spilles honnør eller kald til farven.

Der er således aftalt et tvist, så der er et element af attitude i udspillet mod NT.

### Honnørudspil følger ALA – principperne

Det betyder, at udspil af;

* ES – beder makker om kald eller afvisning – Attitude
* Konge – beder makker om at markere – Lenght
* Dame - beder makker om kald eller afvisning – Attitude
* Bonde - beder makker om kald eller afvisning – Attitude

### Omvendt forsinket kald

**Af udspiller**

Bruges hvis der kan være tvivl om udspiller er interesseret i et tilbagespil i udspilsfarven eller anbefaler et farveskifte. Lav høj i først spillede farve fra spilfører viser interesse i tilbagespil. Høj lav viser værdier i anden farve der med fordel kan sættes aktivt i spil!

**Af tilspiller**

Bruges hvis der er tvivl om der var tale om at tilspiller har yderligere værdier/interesse i udspilsfarven. Lav høj i først spillede farve fra spilfører viser interesse i tilbagespil eller at der ikke er andet at kalde til. Høj lav viser værdier i anden farve der med fordel kan sættes aktivt i spil!

### O/E eller ODD/EVEN

Bruges første gang der ikke kan bekendes kulør.

1. Et lille lige kort i en af de 3 tilbageværende farver viser STYRKE i den LAVEST gældende farve (klør er lavest).
2. Et stort lige kort kalder til den højest gældende farve.
3. Et ulige kort i en af de TRE tilbageværende farver kalder til farven!

### Senere tilbagespil i ny farve sker efter attitudeprincipper med næse

Det betyder, et lavt kort er invitation mens et højt kort er afvisning. Et højt kort kan dog være interesse, ifald bord eller spilfører skal presses med et mellemstort kort.

Sker tilbagespillet gennem en honnør på bordet eller spilfører, spilles næsthøjeste kort – ifald man har en tophonnør!

## Udspil mod farvekontrakter er 1.3.5 højeste

Da makker kalder eller foreslår farveskifte ved romerske kald, spilles der ikke med ALA mod farvekontrakter.

### Tilspil mod farvekontrakt er romerske kald

Udspiller og tilspiller har hver tre situationer, hvor makker skal være særlig opmærksom:

Udspillers fire situationer

1. udspillet – er der tale om 1.3 eller 5 højeste? Har makker spillet ud fra en honnør?
2. 1. tilspil i første farve som spilfører spiller – lavt kort – jeg har ikke pt. Noget bedre end at foreslå et tilbagespil i udspilsfarven! Højt kort, find på noget andet når du kommer ind! Der skal ses bort fra dette signal, hvis det er tydeligt at makker har brug for en markering.
3. Første gang udspiller ikke kan bekende – lille lige kort er kald til laveste farve mens høj lige er kald til højeste farve. Et ulige kort kalder til farven

Tilspillers tre situationer

1. Tilspillet – Er der tale om et romersk kald? Er makkers lille lige kort kald til laveste farve eller har makker kun lige kort og ønsker du skal fortsætte i farven. Er makkers høje ulige kort et kald til farven eller har makker ingen lige kort og forsøger at signalere der skal ske et farveskifte!
2. 1. tilspil i første farve som spilfører spiller – lavt kort (lav-høj) signalerer at der var tale om et kald til farven – eller jeg har ikke noget andet at kalde til. Et højt kort (høj-lav) signalerer at jeg gerne ser et farveskifte. Der er måske mere info på vej når jeg om lidt ikke kan bekende. Der skal ses bort fra dette signal, hvis det er tydeligt at makker har brug for en markering.
3. Første gang udspiller ikke kan bekende – lille lige kort er kald til laveste farve mens høj lige er kald til højeste farve. Et ulige kort kalder til farven!

## Romersk kald

Romersk kald sker som reaktion på makkers udspil når hverken udspillet eller bordets kort stikkes!

Hvornår er et tilspil et romersk kald?

* Når der lægges til på honnørudspil
* Når hverken udspillers kort eller bordets kort stikkes

Ulige kort bruges til at kalde til udspilsfarven. Tilspiller skal her lægge det mindst ulige kort

Lige kort bruges til at foreslå farveskifte.

* Lille lige er til lavest rangerende farve
* Høj lige er til højst rangerede farve

Har tilspiller kun ulige kort kan et højt ulige kort (en nier og op) signalere et ønske om et farveskifte eller betyde at jeg ikke har noget jeg vil kalde til – selvom jeg har lige kort i farven!

Romersk kald fungerer bedst efter et honnørudspil. Før udspiller tolker på makkers tilspil skal man være opmærksom på:

* Jo længere farve jeg spiller ud fra og jo flere kort der er på bordet jo færre muligheder har makker!
* Er der en singleton på bordet eller er der voldsomme indicer for, at spillefører kun har et kort i farven, forsøger makker at anvise et muligt skifte men kan mangle det rigtige kort!

Tolkning af et romersk kald må aldrig erstatte snusfornuft da:

* Makkers kort kan være en singleton
* Makker kun har lige kort – måske ♠︎2 og ♠︎4 og med ♠︎4 forsøger at kalde til højeste farve.
* Makker kun har ulige kort og dermed har svært ved at foreslå et kulørskift.

En lav lige kan sædvanligvis tolkes som et af de to laveste lige kort som udspiller ikke kan se på egen hånd/bord og en høj lige er 3. og 4. Laveste lige kort

Efter udspil af ♠︎E

Hånd: ♠︎E K 9 3 2 Bord♠︎ B 4

Her må en ♠︎6 fra tilspiller opfattes som et kald til laveste farve. En ♠︎8 kan være et kald til laveste farve men der skal lige analyseres først – med mindre spilfører selv lægge ♠︎6!

En høj ulige – der kan indikere et ønske om farveskifte kan sædvanlig vis tolkes som det højeste eller næsthøjeste ulige kort som udspiller ikke kan se.

Efter udspil af ♠︎E

Hånd: ♠︎E K 7 3 2 Bord♠︎ 5 4

Her må en ♠︎ 9 fra tilspiller opfattes som et kald til at fortsætte i farven mens ♠︎B må indikere et ønske om et farveskift.

I de situationer vil der aldrig være et entydigt svar. Lyt til meldingerne. Har makker støttet sparfarven viser ♠︎ 9 sandsynligvis ♠︎D da der mangler D B 10 9 8 6 = mange muligheder. Der er en større udfordring hvis makker sidder med D 8 6. Her må tilspiller kaste det lige kort der mindst sandsynligt er et farveskifte signal jvf bord og meldinger!

Husk, at hvis makker er markeret med få kort i farven er et entydigt signal sjældent muligt. For at afhjælpe situationen bruger vi forsinket kald hvor lav/høj i spilførers efterfølgende først spillede farve er en signalforstærker.

**Hvad gør man når der ikke er et ulige kort og man ønsker at kalde til farven?**

Har man ikke et ulige kort, men vil kalde i farven må man lægge en lige der kalder til en usandsynlig farve.

Makker må herefter vurdere om det er et kald eller et ønske om et farveskifte.

**Hvad gør man når man ikke har et lige kort og man ønsker at foreslå et farveskift?**

Man kaster en høj ulige der skal fortælle makker at der skal ske et farveskifte men jeg mangler et højt lige kort. Et højt ulige kan således opfattes som et lige kort!

Makker må herefter vurdere om der sandsynligvis ikke er lige kort på åbners hånd.

### Omvendt forsinket kald

**Af udspiller**

Bruges for at give:

* Info om, at der er flere stik at hente i den udspillede farve
* En anbefaling om der skal spilles aktivt eller passivt imod
* En anbefaling om et farveskifte ved 1. mulighed

**Af tilspiller**

Bruges for at give:

* Info om et muligt romersk kald er ægte.
* En anbefaling om der skal spilles aktivt eller passivt imod
* En anbefaling om et farveskifte ved 1. mulighed

Betydningen af rækkefølgen som kortene er den samme for udspiller og tilspiller:

* Lav – høj betyder, at jeg ikke har noget vigtigere at fortælle end fortsæt i farven hvis du kommer ind.
* Høj lav betyder, at jeg foreslår et aktivt modspil med farveskifte.

Omvendt forsinket kald bruges således også til at fortælle om håndens stikpotentiale og lyst til aktivt modspil. Lægger begge lav-høj er vi i høj grad i passivt mode. Lægger begge høj-lav skal der angribes når vi kommer til fadet!

### 

### O/E eller ODD/EVEN

Bruges første gang der ikke kan bekendes kulør.

1. Et lille lige kort i en af de 3 tilbageværende farver viser STYRKE i den LAVEST gældende farve (klør er lavest).
2. Et stort lige kort kalder til den højest gældende farve.
3. Et ulige kort i en af de TRE tilbageværende farver kalder til farven!

### Senere tilbagespil i ny farve sker efter attitudeprincipper med næse

Det betyder, et lavt kort er invitation mens et stort kort viser nul eller et højere kort. Det bruges når spilfører eller bord skal presses.

# Særlige aftaler

## Når makker har forhåndspasset og der bliver åbnet i 2. hånd

I den situation skal man være varsom med, at fortælle modstanderne hvor pointene er placeret.

Derfor er der særlige krav til, hvad 3. hånd dobler på eller melder ind på.

Det gælder som princip, at

* Doblingen viser højest 6 tabere eller 14+ hp.
* Indmelding viser enten god farve eller en hånd med højest 6 tabere eller 14+ hp.

Hænder med 7-8 tabere eller 11 til 13 hp. må afvente en balancering hvis modstanderne går i stå på to trinnet.

### Åbningshånd i 3. eller 4. hånd

**Nord Øst Syd Vest**

Pas 1♥︎ 1♠︎

1♠︎ Meldes på:

♠︎ EB1073 ♥︎ 96 ♦︎ K5 ♣︎ KDB5

♠︎ EKB10 ♥︎ 9876 ♦︎K5 ♣︎ DB5

♠︎ EK10763 ♥︎ 6 ♦︎ EK5 ♣︎ B53. Her meldes der 1♠︎ og når farven genmeldes viser det 14-16 hp. eller 5-6 tabere.

♠︎ KDB973 ♥︎ 96 ♦︎ K5 ♣︎ 875

♠︎ KDB93 ♥︎ 96 ♦︎ 945 ♣︎ 875 (den absolut svageste variant)

00

1♠︎ Meldes ikke på:

♠︎ B10763 ♥︎ KB6 ♦︎ K5 ♣︎ KB5. Her meldes der pas og man afventer at modstanderne går i stå så der kan balanceres.

### Doblingen

Vi skal som sagt ikke vise hvor pointene sidder når syd har den ”lille” dobler hånd.

**Nord Øst Syd Vest**

Pas 1♥︎ D

Doblingen meldes på:

♠︎ EB107 ♥︎ 96 ♦︎ KD53 ♣︎ ED65

♠︎ B107 ♥︎ 6 ♦︎ EKB54 ♣︎ KDB5

♠︎ B10 ♥︎ 9 ♦︎ EKB53 ♣︎ KDB85

♠︎ EKB1043 ♥︎ 9 ♦︎ EKB53 ♣︎ K5. Her dobles der og derefter springes i major eller overmelder i fjendens farve.

Doblingen meldes ikke på:

♠︎ B1073 ♥︎ D96 ♦︎ KD5 ♣︎ KD53

♠︎ E1043 ♥︎ 9 ♦︎ KB53 ♣︎ K853

♠︎ B10 ♥︎ 9 ♦︎ KDB53 ♣︎ KDB85 (meld 2NT)

## Indmelding med spring

Springmeldingen på to trinnet i major 3. og 4. hånd viser 6+ kort i farven og 10-13 hp. – som ved åbningen 2♠︎. Makkers 2NT er invit og ny farve er IKKE krav da der er passet i forhånd.

**Nord Øst Syd Vest**

Pas 1♦︎ 2♠︎

Eller

**Nord Øst Syd Vest**

Pas

Pas 1♦︎ 2♠︎

De videre meldinger følger samme aftalestruktur som efter åbningen 2♥︎/♠︎.

#### Mickelroths princip

”Har du en hånd med en 6 farve i major og højest 7 tabere skal makker ikke vise megen støtte i farven før du skal melde udgang”

Kan udgang ikke vinde, er der store chancer for, at modstanderne har noget i kortene.

Som konsekvens af denne ændring, kan vi ikke længere spærremelde i 3. hånd på to trinnet. Det er dog ikke et stort tab. Kan makker ikke åbne og du har en svag hånd med en seksfarve i major så skal fjenden nok finde deres udgang.

## Pas i 3. hånd

Kommer til at indeholde en hånd med værdier der efterfølgende kan balancere. Da makker godt ved det, så kan hun balancere som vi plejer. Dermed er pointene

# 

# Andre kald situationer

## MAX lavinthal

### 

### Når makker har afgivet et entydigt romersk kald

Her viser et stort kort første gang spilfører spiller en farve uden for trumffarven at

* Der er også værdier i den højest gældende sidefarve der typisk kræver support fra makker. Farven er således 2. prioritet. Makker kan selvfølgelig spille retur i den kaldte farve HVIS der er gode støtteværdier.

### Kald til ny farve i en farvekontrakt når det ikke har været muligt at give et romersk kald

Her viser et stort kort første gang spilfører spiller en farve - incl. Trumffarven ( når et forsinket kald ikke giver mening) at

* Der er værdier i den højest gældende sidefarve.

Et lille kort betyder blot, at der ikke er værdier i den højeste tilbageværende farve.

## Når makker ikke har haft mulighed for at kalde i en sans kontrakt

Her viser et stort kort første gang spilfører spiller en farve ( når et forsinket kald/markering ikke giver mening) at

* Der er værdier i den højest gældende sidefarve.

## Kald efter trumfudspil

Her viser et stort kort første gang spilfører spiller en farve at der er værdier i den højest gældende sidefarve.

Et lille kort betyder blot, at der ikke er værdier i den højeste tilbageværende farve.

Modstanderne er i 4♥︎, hvor makker spiller ♥︎ 3 ud.

Bordet har ♠︎ EB103 ♥︎ KB6 ♦︎ K5 ♣︎ KB54

Du sidder med ♠︎ KD54 ♥︎ 6 ♦︎ D10862 ♣︎ 987 bag bordet.

Efter spilfører får første stik på ♥︎10 spiller hun ruder mod bordet konge. Makker går op på ♦︎E.

Du lægger ♦︎10 for at kalde til spar.

## Principper for ofring

”femtrinnet tilhører modstanderne”

Har du to formodede stik – og er du den stærke hånd – skal du ikke ofre

## Er du den formodede svage hånd

Har du et stik skal du ikke ofre på femtrinnet

## Når spilfører spiller et lille kort hjem mod sin hånd eller op mod bordet

Følgende er gældende når det er oplagt at det er en farve der ikke kræver en markering.

Et lille kort i anden hånd betyder, at der er værdier i farven. Det betyder blandt andet, at hvis makker får stikket i 4 hånd kan der spilles tilbage i farven. Lægger man en honnør i farven så viser det mindst den overgældende honnør: B viser mindst D og B.

1. ud over almindelig brug – XY-NT, træder XYZ kun i kraft efter 1♣︎ - 1♦︎-1♥︎ samt 1♣︎ -1♥︎ - 1♠︎ [↑](#footnote-ref-1)
2. kan dog være en 4144 hånd der ikke er egnet til 1NT genmelding da hp er koncentreret i de meldte farver. Er der en blank honnør i singletonen er en NT melding som regel at foretrække. [↑](#footnote-ref-2)
3. Mindst 3 klør [↑](#footnote-ref-3)
4. Viser 9-11 hp. og præcis 8 tabere. [↑](#footnote-ref-4)
5. Bemærk at der her kan være en 6 farve da man ikke har kunne vise en 6 farve ved en 2♦︎/♥︎ melding. [↑](#footnote-ref-5)
6. Den er ny da 1♥︎ - 2♠︎ eller 1♠︎ - 3♥︎ viser (9)10-11 ( otte tabere) og 3-korts støtte [↑](#footnote-ref-6)
7. Åbner har stort set altid 2533 fordeling med mindre man vurdere, at ens hånd fx pga. mange lavhonnører er egnet til at spille 1NT. [↑](#footnote-ref-7)
8. Samme princip som efter 1hj – 1sp – 2kl – 2NT, der viser en svag 3 farvet hånd med højest 1 hjerter. [↑](#footnote-ref-8)
9. da 2353 fordelinger med 5 farve i ruder åbne med 1 klør. [↑](#footnote-ref-9)
10. da 2353 fordelinger med 5 farve i ruder åbne med 1 klør. [↑](#footnote-ref-10)
11. Se afsnittet om Lebensohls 2NT [↑](#footnote-ref-11)
12. Der kan være vilkårlig fordeling når 2♣︎ efterfølges af 2NT [↑](#footnote-ref-12)
13. Er ny - således at sleminvit med begge majorfarver kun kan meldes via 4♣︎: 1NT – 2♣︎ - 2♦ - 4♣︎ [↑](#footnote-ref-13)
14. NY – erstatter invit med begge majorfarver, således at visning af en 5-4 minorhånd bliver nemt. [↑](#footnote-ref-14)
15. Før meldte svarer 3 ruder på åbners 2 ruder for at vise invit med begge major. 3 rudermeldingen bliver nu brugt til at vise en femfarve i ruder og slem invit [↑](#footnote-ref-15)
16. Er der 0 -1 kontroller er der mindst 4 hp. [↑](#footnote-ref-16)
17. Er der 0 -1 kontroller er der mindst 4 hp. [↑](#footnote-ref-17)
18. Det kan ikke være en 6-5 hånd da den åbnes med 3NT [↑](#footnote-ref-18)
19. Scanian Swiss [↑](#footnote-ref-19)
20. Mindst 5♠︎ [↑](#footnote-ref-20)