# Når modstanderne blander sig!

## Overmelding i fjendes farve

###

### Efter 1klør åbning

**Nord Øst Syd**

1♣︎ 1♠︎ 2♠︎ = mindst 5 klør og 10+hp.

###

**Nord Øst Syd**

1♣︎ 1♠︎ 2NT = sparhold og 10-12 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!

## Spring til to i major er konstruktivt[[1]](#footnote-1) 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 efter en forhånds pas - 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)

## Principper efter 1 klør åbning

* Vi bevarer transferprincipperne - til og med 1♠️
* RD viser 10+ hp. og klørstøtte. Benægter principielt en majorfarve.
* 2NT viser en balanceret hånd med 10-12 hp. og benægter majorfarve
* Spring til 2 i major konstruktivt med femfarve - både efter dobling og en indmelding.

## 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 = mindst 4♣︎ og 10+ hp. Benægter principielt en majorfarve

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♦︎ = ikke defineret

2♥︎= otte tabere og mindst 5 hjerter (9-11 hp.)

2♠︎ = otte tabere og mindst 5 hjerter (9-11 hp.)

2NT= 11-12 hp. og ingen majorfarve

3♣︎ = spær med klør

####

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

**Nord Øst Syd Vest**

Pas Pas 1♣︎ D

RD = 4+ klør og 10-11 hp. benægter majorfarver

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♦︎ = ikke defineret

2♥︎= otte tabere og mindst 5 hjerter (9-11 hp.)

2♠︎ = otte tabere og mindst 5 hjerter (9-11 hp.)

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 = 3+♦️ og 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[[2]](#footnote-2) 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 = 3+ ruder 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.

# 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 (GHUGM) og benægter i princippet en femfarve – medmindre dobler senere melder en farve. Her bliver det så femfarve med invit til udgang. Der kan typisk være tre til fire kort i anden major efter 1NT – 2sp – D, hvor man vil tage makker med på råd!

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 (eller dobler), 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♥︎

Har vest fx ♠65 ♥KDT ♦ED4 ♣KB1087 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 – GHUGM - der 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

## Når makker dobler en kunstig indmelding

**Nord Øst Syd Vest**

1NT 2♣︎ (Begge major) D= GHUGM 2♥︎

PAS PAS D = straf

## Når makker melder en af fjendens farver

**Nord Øst Syd Vest**

1NT 2♣︎ (Begge major) PAS 2♥︎

PAS PAS 3♥️ = jeg har styr på sparerne – har du styr på hjerterne?

## Når fjenden dobler en transfermelding

**Nord Øst Syd Vest**

1NT PAS 2♥︎ D

Pas = ikke tre spar og ikke ruderhold

RD = ikke tre spar men ruderhold

2♠️ = tre spar

## Når fjenden blander sig efter en kravåbning

**Nord Øst Syd Vest**

2♣︎ 2♥︎ D = GHUGM med mindst en kontrol og sædvanligvis balanceret

 2 i farve = 5+ og mindst en kontrol

 Pas = kravpas

De videre meldinger

**Nord Øst Syd Vest**

2♣︎ 2♥︎ Pas Pas

D = enten gode hjerter eller en balanceret hånd

Farve = en kravhånd der er ubalanceret

3♥️ = sig mere om din hånd makker – herunder om der er hjerterhold!

## Når fjenden blander sig efter en åbning med 2 i major

**Når makkers hånd er kendt, er doblinger straf!**

**Nord Øst Syd Vest**

2♠️ 3♥︎ D=straf

 3♠️=semikonstruktiv

 Ny farve= ukrav

## Når fjenden blander sig efter en spærreåbning

**Når makkers hånd er kendt, er doblinger straf!**

**Nord Øst Syd Vest**

3♠️ 4♥︎ D=straf

 Ny farve=ukrav

1. Viser 9-11 hp. og præcis 8 tabere. [↑](#footnote-ref-1)
2. Bemærk at der her kan være en 6 farve da man ikke har kunne vise en 6 farve ved en 2♦︎/♥︎ melding. [↑](#footnote-ref-2)