# Oversigt over NT aftaler

### **Indledning**

Denne del af systemgennemgangen behandler samtlige ”Uden Tilpasnings” aftaler.

**Sekvenser hvor NT systemet i spil**

**OFFENSIVT**

1NT = 15-17 hp. og ALLE balancerede hænder med 5 farve i major/minor

1♦︎ - 1♥︎ - 1NT = 12-14 men ubalanceret [[1]](#footnote-1)

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***

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦️/♥️/♠️

1NT = 11-14 hp. Er der 11 er der max. 7 tabere ELLER en 3./4. håndsåbning.

**Nord Syd**

1♦️ 1♥️/♠️

1NT = 12-14 men ubalanceret [[2]](#footnote-2)

**Nord Syd**

1♣︎ 1♦️/♥️/♠️

2NT = 18-19 hp. 3♣︎ = spørgemelding for yderligere oplysninger.

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 (2-kortsstøtte når der er benægtet 3 kort i en transferfarve) 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 (viser 11-12 hp.)

**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[[3]](#footnote-3) er i brug efter alle farveindmeldinger.
* Efter en styrkevisende dobling er svarers melding på to-trinnet for at spille.

#### 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[[4]](#footnote-4)

 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♣︎[[5]](#footnote-5)= 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♦︎[[6]](#footnote-6)= 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[[7]](#footnote-7)

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 (20-21) 3♦

3♥︎ = 2-3 hjerter.

3♠︎ = højest double hjerter og 5 spar

3NT= 2 hjerter – dårlig fit

4♣︎/♦️= cuebid og god hjerterfit

**Nord Syd**

2♦ 2♥︎

2NT (22-23) 3♦

3♥︎ = 2-3 hjerter.

3♠︎ = højest double hjerter og 5 spar

3NT= 2 hjerter – dårlig fit

4♣︎/♦️= cuebid og god hjerterfit

##

## Når syd har +5 spar

**Nord Syd**

2♦ 2♥︎

2NT (22-23) 3♥︎

3♠︎ = 2-3 spar

3NT = 2 spar

4♣︎/♦︎= god sparfit fit 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

### Når svarer har begge minorfarver

fx

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3NT 4♠️ = mindst 5-5 i minor. Åbner præfererer

### Kvantitativ invit

**Nord Syd**

2♣︎ 2♦︎

3NT 4NT = er den sædvanlige kvantitative invit

1. da 2353 fordelinger med 5 farve i ruder åbne med 1 klør. [↑](#footnote-ref-1)
2. da 2353 fordelinger med 5 farve i ruder åbne med 1 klør. [↑](#footnote-ref-2)
3. Se afsnittet om Lebensohls 2NT [↑](#footnote-ref-3)
4. Der kan være vilkårlig fordeling når 2♣︎ efterfølges af 2NT [↑](#footnote-ref-4)
5. Er ny - således at sleminvit med begge majorfarver kun kan meldes via 4♣︎: 1NT – 2♣︎ - 2♦ - 4♣︎ [↑](#footnote-ref-5)
6. NY – erstatter invit med begge majorfarver, således at visning af en 5-4 minorhånd bliver nemt. [↑](#footnote-ref-6)
7. 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-7)