# Reverse Lebensohl

## 2NT efter åbners reverse melding

Når åbner reverserer på totrinnet - visende 16+, skal åbner efter 2NT melde 3 klør med mindre det er 19+ hp.eller 18 skarpe.

Fx **Nord Syd**

1♦ 1♠

2♥️ 2NT!

3♣︎!

#### 2NT beder om yderligere oplysninger

Og viser enten

* 5-7 hp. der ikke vil i udgang hvis svarer har 16-18 hp
* en afventende melding der vil høre mere om reversmelders styrke! Svarer har enten en temmelig balanceret 12+ hånd eller en slemgående hånd med støtte til åbningsfarven.

2NT beder åbner melde 3♣︎ med minimum (16-18 hp.) eller beskrive sin hånd yderligere med en gamekrævende hånd – 18+ hp.

**De videre meldinger når svarer har 5-7 hp.**

*Når åbner viser 16-18 hp.*

**Nord Syd**

1♦ 1♠

2♥️ 2NT!

3♣︎! 3♦️ = for at spille med 5-7 hp.

 3♥️ = for at spille med 5-7 hp.

 3♠️ = 6 spar for at spille med 5-7 hp.

*Når åbner viser 19-21*

**Nord Syd**

1♦ 1♠

2♥️ 2NT!

3♦️! 3♥️ = 5-7, præference – sædvanligvis 4 korts støtte

 3♠️ = 6 spar og 5-7 hp.

 3NT = 5-7 og klørhold

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️! (spar)

2♥️ 2NT!

3♦️! 3NT = 5-7 og ruderhold

En spillestærk 6-5 hånd med +16 hp. vises som en 19-21 hånd

Fx

Nord: ♠ D ♥ KD982♦ EKD867 ♣ 7

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️! (spar)

2♥️ 2NT!

3♥️ 3NT= 5-7 uden fit (der kan være ruderfit men hp sidder i de sorte farver))

 4♥️= 5-7 med hjerterfit

 5♦️ = ruderfit uden hold i de sorte farver

**De videre meldinger når 2NT er afventende**.

*Når åbner viser 16-18 hp.*

**Nord Syd**

1♦ 1♠

2♥️ 2NT!

3♣︎! 3NT = 12-15 hp. og ruderhold

 4♦️ = ubalanceret hånd. Stærkt slemsøgende.

 4NT = 16-17 hp.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️!

2♥️ 2NT!

3♣︎! 3NT = 12-15 hp.

 4♣︎ = ubalanceret hånd. Stærkt slemsøgende.

 4NT = 16-17 hp.

*Når åbner viser 18+ hp.*

**Nord Syd**

1♦ 1♠

2♥️ 2NT!

3♦️ 4♦️ = ubalanceret hånd. Stærkt slemsøgende med mindst 3 ruder.

 4NT = 12-15 hp.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️!

2♥️ 2NT!

3♥️ 4♣︎ = ubalanceret hånd. Stærkt slemsøgende.

 4♦️= cuebid med hjerter som trumf

4NT = 1430 med hjerter som trumf

5♣︎ = 5-7 hp. og kort i hjerter da man med to hjerter vil forsøge sig med 4 hjerter.

**Farve melding uden spring fra svarer er limiteret udgangskrav**

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️!

2♥️ 2♠️ = 8-11 da syd med en stærkere hånd går over 4. farve - mindst fem spar.

.

**Nord Syd**

1♦ 1♠

2♥️ 3♦️= 8 hp – 11 hp. og mindst 3 ruder. Er ikke ubalanceret og stærk slemsøgende

**Enkeltstøtte til åbners anden melding er stærk**

Det er et gældende princip i systemet, at støtte på tretrinnet i makkers major er stærkeste støttemelding. Er man inviterende (5-7 hp.) går man over 2NT. Har man lige til udgang (8-11) springes der til udgang.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️!

2♥️ 3♥️ = 11+ og 4+ kortsstøtte.

**genmelding med spring viser mindst 6 kort i farven og 11+ hp.**

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️! (viser spar)

2♥️ 3♠️ = 11+ hp. mindst seks gode spar.

#### 3NT viser 8-11 hp.

Hold i umeldt farve. Åbner kan ikke forvente mere end to kort i åbners først meldte farve og max. tre kort i revers farven.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️!

2♥️ 3NT = 8-11 hp.

### 4. farve viser mindst en ekstra konge.

Der gælder for både svarer og åbner.

Svarer har typisk mindst en femfarve i sin først meldte farve og ”en åbningshånd”.

Åbners prioritet:

* Vise trekortsstøtte til svarers major
* Vise hold i 4. farve eller vise tillæg, hvilket sker ved at forbigå 3NT (4NT er holdvisende med 19-21.)

**Når svarer melder 4. farve**

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️! (spar)

2♥️ 3♦️ = mindst 12 hp.

**Nord Syd**

1♦ 1♠

2♥️ 3♣︎ = mindst 12 hp. – eller en tilsvarende spillestærk hånd

**Når åbner melder 4. farve**

Åbner har ved 4.farve typisk en 18+ hånd der søger yderligere oplysninger.

**Nord Syd**

1♣︎ 1♥️!

2♥️ 2♠️

3♦️= (18 gode) 19-21 hp.

**Nord Syd**

1♦ 1♥️

1♠️ 2♦️

3♣︎ = UK

Ikke en revers situation, men meldingen er i ”familie” med ovenstående.

#### Opsummering

**Når svarer har 5-7 hp.**

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♥︎ 2NT!

3♣︎ = viser minimum

3♦︎ = 18+ og seksfarve eller nødmelding med en stærk hånd

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♥️ = 12+ og ægte fit

3♠︎ = 11+ og seks spar! (med femfarve går man over fjerdefarvekrav!)

3NT = 8-11 og klørhold.

4♥︎ = hjerterfit 8-11

**Principper for De videre meldinger efter 4. farvekrav**

Hvis Svarer efter 4. farvekrav støtter åbners farver, eller genmelder sin først meldte farve er det en stærk sleminvit med 12+ hp.

**Nord Syd**

1♦︎ 1♠︎

2♥︎ 3♣︎!

3NT 4♥️