

# BRIDGEKURS

## INNHALD

<b>Kapittel 1 Spelereglar</b>	<b>3-4</b>
<b>Kapittel 2 Rekneskapssystemet</b>	<b>5-6</b>
<b>Kapittel 3 Enkel innføring i meldeteori</b>	<b>7-8</b>
<b>Kapittel 4 Meldeteori sett i system</b>	<b>9-13</b>
Prinsipp for val av åpningsmelding	9
Svar på åpning 1 i farge	9
a) Ny farge	9
b) Grandsvar	9
c) Trumfstøtte	10
Åpning 1 NT	11
Svar på åpning 1 NT	11
a) Svarhanda har frå 0-8hp	11
b) Svarhanda har frå 9hp og oppover	12
Svar 2 kløver <b>Stayman</b>	12
Andre mulige svar på 1 NT	13
<b>Kapittel 5 Åpningshanda si gjenmelding etter svar i ny farge</b>	<b>14-18</b>
Meldingsforløpet har blitt innleia 1 i farge – svar 1 i farge for eks.: 1 kl – 1 hj	14
a) Gjenmelding i grand	14
b) Støtte makker sin farge	14
c) Gjenmelding av åpningsfargen eller ny farge	15
1) Åpner gjenmelder ny farge	
Enkel gjenmelding i ny farge	15
Reverse (krav for ein runde)	15
Gjenmelding i ny farge med hopp (utgangskrav)	15
2) Åpner gjenmelder åpningsfargen	
Enkel gjenmelding av åpningsfargen	15
Gjenmelding av åpningsfargen med hopp	16
Meldingsforløpet har blitt innleia 1 i farge – svar 2-over-1 for eks.: 1 hj – 2kl	17
a) Mulige gjenmeldingar dersom styrken på åpningshanda er inntil 14 hp	17
b) Åpnars gjenmelding når styrken er frå 15 hp og oppover	18

<b>Kapittel 6</b>	<b>Åpningshanda si gjenmelding etter at makker har svart i grand eller har støtta åpningsfargen</b>	<b>19-21</b>
	<i>Makkerparet sin samla styrke blir for liten til å spele utgang, sjølv om svarshanda har maks for meldinga si.</i>	19
	<i>Makkerparet sin samla styrke er nok til å spele utgang, dersom svarhanda har maks for meldinga si.</i>	20
	Korleis invitere til utgang dersom makker har svar 1 NT	20
	Korleis invitere til utgang dersom svarhanda har støtta åpningsfargen	21
<b>Kapittel 7</b>	<b>Litt om innmeldingar</b>	<b>22-23</b>
	Enkel innmelding	22
	Innmelding med hopp	22
	Opplysande dobling	22
	Innmelding 1 NT	22
	Svarhanda si melding etter at makker har dobla opplysande:	23
	Opplysningsdoblaren si gjenmelding	23
<b>Kapittel 8</b>	<b>Sperreåpningar</b>	<b>24-25</b>
	Åpning 2 ruter, 2 hjerter og 2 spar	24
	Åpning 3 i farge	24
	Åpning 4 i farge	24
	Spelestikk	24
	1-2-3-regelen	24
	Svarhanda etter sperreåpning	25
<b>Kapittel 9</b>	<b>Sterke åpningsmeldingar. Slemkonvensjonar</b>	<b>26-27</b>
	Åpning 2 kløver	26
	Svar på åpning 2 kløver	26
	Vidare meldingar etter innmelding 2 kløver – 2 ruter	26
	Åpning 2 NT	27
	Svar på åpning 2 NT	27
	4 NT <b>Blackwood</b>	27
<b>Kapittel 10</b>	<b>Svarhanda etter motparten si innmelding/oppl. dobl</b>	<b>28-29</b>
	1) Etter opplysande dobling frå motparten	28
	2) Etter innmelding frå motparten	28
	Negativ dobling	28
	Straffepass	29
	Etter innmelding 1 NT frå motparten	29
<b>Kapittel 11</b>	<b>Svarhanda si melding i andre melderunde</b>	<b>30-37</b>
	1) Åpningshanda har gjenmeldt NT	30
	2) Åpningshanda har gjenmeldt ny farge	32
	3) Åpningshanda har gjenmeldt åpningsfargen	36

# KAPITTEL 1: SPELEREGLAR

	13 kort			
	N			
13 kort	V	Ø	13 kort	
	S			
	13 kort			

Spelarane blir omtalt etter himmelretningane.

Syd-Nord spelar i lag.

Øst-Vest spelar i lag.

Spelet består av 2 faser i følgande rekkefølge:

1. Meldingsforløp
2. Spelet av korta

Den som har gitt korta (Giver) startar å melde. Deretter melder spelaren til venstre for denne osv. Meldingsforløpet er slutt når meldinga pass er blitt meldt 3 gongar etter kvarandre\*.

\* Etter S V N Ø kan Øst melde i det alle spelarane har rett til det.  
Pass Pass Pass

Ei melding (eksklusiv Pass, Dobler eller Redobler) består av eit tal frå 1 til 7 og benevning etter (kløver, ruter, hjerter, spar, grand(NT)).

Antall stikk, som eit par forpliktar seg til å få, er talverdien på meldinga + 6.

Eksempel: 3 hjerter  $3 + 6 = 9$  stikk med hjerter som trumf.

Det ligg i spelets ide, at når ein deltek aktivt i meldingsforløpet, har ein ambisjonar om å ta fleire stikk enn motparten. Det er årsaka til at skalaen begynner med 1 for 7 stikk.

Benevningane er rangert i følgande rekkefølge frå lavast og oppover:

Kløver, Ruter, Hjerter, Spar, Grand.

Altså er 1 kløver lavast melding på 1-trinnet; 1 NT er høgast.

Dette fører med seg at om til dømes 1 hjerter er meldt, og det er din tur å melde, kan du melde 1 spar eller 1 NT. Dersom du vil melde kløver eller ruter, må du på 2-trinnet (2kl/2ru).

Etter at meldingsforløpet er avslutta, skal ein begynne å spele korta. Sluttkontrakta kan til dømes ha blitt 3 NT etter fylgjande meldingsforløp:

S	V	N	Ø
1 NT	2 hj	3 sp	Pass
3 NT	Pass	Pass	Pass

sp A K J 4 2  
 hj 10 6  
 ru Q 9 6 2  
 kl J 2

sp 7 3  
 hj Q J 9 8 4 2  
 ru 3  
 kl A K 8 6

sp 10 9 6 5  
 hj 7 5  
 ru K 7 5 4  
 kl 9 5 3

sp Q 8  
 hj A K 3  
 ru A J 10 8  
 kl Q 10 7 4

Den spelar som først har meldt benevninga som kontrakta skal spelast i, blir speleførar.

Spelaren til venstre for speleførar har utspelet. (Vest i dette tilfellet)

Etter utspelet skal makker (medspelar) til speleførar legge korta sine ned i bordet, og speleførar skal også spele desse.

Det som no skjer vidare, er at den som får første stikk (høgast kort), skal spele ut til neste stikk o.s.v.

Etter at speleforløpet er over, tel ein så antall stikk som speleførar har fått, og det blir bokført ein poengsum som er ein funksjon av antall stikk i høve til kontrakta etter rekneskapssystemet for bridge.

I det aktuelle spelet spelar Vest ut hjerter dame, som Syd stikk med esset.

I stikk 2 spelar Syd ruter ess, for så i stikk 3 å spele ruter til dame i bordet og konge i Øst. Øst er inne og spelar i stikk 4 sin siste hjerter som Syd stikk med kongen.

I stikk 5 og 6 spelar Syd Kn og 10 i ruter.

I stikk 7 blir spar Dame spelt, og i stikk 8 liten spar frå handa til honnør( ess, konge, dame eller knekt) i bordet, og ståstikk i spar blir spelt i stikk 9, 10 og 11. No kan ikkje Syd få fleire stikk, og ØV får resten i stikk 12 og 13.

10 stikk, og kontrakta er dermed vunnen med eit overstikk.

## KAPITTEL 2: REKNESKAPSSYSTEMET

(Dette er ikkje nødvendig å pugge, då ein til ei kvar tid har tabellar å slå opp i)

For kvart trekk (stikk frå 7 og oppover) som blir vunne får ein følgande score:

Kl/ru 20 for kvart trekk  
Hj/sp 30 for kvart trekk  
NT 40 for første og 30 for alle dei neste

Ved å ha meldt og vunne ein trekkverdi som er 100 eller meir, oppnår ein bonus for **utgang**, som er 300 utan for faresone\*, og 500 i faresone.

- Faresone fører med seg at utgangs/slem-bonus er større, samtidig som at poengsummen som motparten får ved beit (for lite stikk) blir større.

Ved å ha meldt 6 trekk (lilleslem) eller 7 trekk (storeslem) og vunne dette, får ein lilleslem/storeslem-bonus som fylgjer:

	Utanfor sone	I sone
Lilleslem	800	1200
Storeslem	1300	1950

Når det gjeld **delkontrakt** (kontrakt under utgangsnivå) får ein 50 i bonus for vunna kontrakt.

### Beit (For lite stikk)

	Utanfor sone	I sone
For kvar beit	50	100

### Dobling/Redobling

Når ei kontrakt er dobla (Motparten reknar med at speleførar ikkje kan oppnå tilstrekkeleg antall stikk), får ein for vunnen kontrakt det dobbelte av trekkverdien. (Ved redobling det firdobbelte). Dette fører med seg at ein kan oppnå utgangsbonus på eit lavare trekknivå enn for udobla kontrakt.

Døme: 2 spår dobla = 120 i trekkverdi, utgangsbonus blir oppnådd.  
2 ruter dobla = 80 i trekkverdi, utgangsbonus blir ikkje oppnådd

Skala for dobla beit:	Utanfor sone	I sone	Redobla utanfor sone	Redobla i sone
1	100	200	200	400
2	300	500	600	1.000
3	500	800	1.000	1.600
4	800	1.100	1.400	2.200
5	1.100	1.400	1.800	2.800

I det refererte spelet i Kapittel 1 fekk Syd 10 stikk i kontrakta 3 NT. Vi kan forutsette at N/S var utanfor sone.

Utrekning av score:

Vunne 4 trekk:  $40 + 30 + 30 + 30 = 130$

Bonus for meldt utgang utanfor sone = 300

SUM = 430

Den viktigaste konklusjonen ein kan dra ut av dette rekneskapssystemet, er at for å kome i utgang må ein

Med kløver / ruter som trumf melde 5 kløver / ruter

Med hjerter/ spar som trumf melde 4 hjerter/ spar

Uten Trumf altså NT\* melde 3 NT

- NT (No Trumps)

\*\* hjerter/spar = major-fargar

ruter/ kløver = minor-fargar

This file was generated with the demo version of the PDF Converter

## KAPITTEL 3: ENKEL INNFORING I MELDETEORI

For å vurdere korta er det fleire metodar. Uansett vil ein telle antall honnørpoeng på ei hand etter følgande skala:

Ess = 4	
Konge = 3	Til saman 10 HP i kvar farge
Dame = 2	Totalt 40 HP i stokken
Knekt = 1	

Ut frå erfaringar som er gjort kan ein fastslå at for å spele

- a) delkontrakt (kontrakt under utgangsnivå) på 2-trinnet i farge eller 1 NT  
treng ein til saman ca. 20 HP
- b) utgang 3 NT, 4 hj, 4 sp  
treng ein til saman ca. 26 HP
- c) utgang 5 kl, 5 ru  
treng ein til saman ca. 29 HP
- d) lilleslem ca. 33 HP
- e) storeslem ca. 37 HP

Med balanserte fordelingar; dvs. med slike fordelingar som 4333, 4432, 5332 og til dels også semibalanserte som 5422 og 6322 stemmer det overnemnde nokså fortreffeleg.

Med meir ubalanserte fordelingar vil ein måtte bruke andre hjelpemiddel i tillegg til å telle honnørpoeng for å vurdere korta.

Som eit ekstremt eksempel kan vi ta fram ei hand som berre inneheld fargen spar. Det blir meningslaust å seie at dette er 10 HP. Dette er 13 stikk med spar som trumf.

For den enkelte spelar er hensikta med meldingane å gje eit bilde av korta sine til makker med hensyn til HP-styrke og fordeling/fargelengder. Målet for makkerparet er å kome i beste kontrakt (delkontrakt, utgang eller slem). I ca. halvparten av spela er det rett å overlate til motparten å spele ei kontrakt.

For å starte meldingsforløpet med ei anna melding enn pass, bør ein ha over gjennomsnitt av HP (10 HP). Erfaringar som er gjort tilseier at dersom ein har **12 HP** på ei hand bør ein **åpne**. Prinsippet er då at ein åpnar i lengste fargen. Ved like fargelengder brukar ein følgande prinsipp:

- To 4-kortsfargar: Åpne med den lavast rangerte**
- To 5-kortsfargar: Åpne med den høgast rangerte**

Makker til den som åpnar med 1 i farge skal alltid halde meldingsforløpet i gong med minst 6 HP. Med mindre skal ein normalt melde pass. Grunngevinga for grensa 6 HP er at åpning 1 i farge kan vere på ei hand på opp til 20 HP. (Ein har utgang i korta med 26 HP til saman)

### **Åpning 1 i farge 12 – 20 HP**

Åpningsmeldinga 1 NT viser 15 – 17 HP. Ei hand som blir åpna med 1 NT bør vere balansert. Dette innebær at den ikkje bør innehalde ubalanserte fordelingar som 5422,6322 eller 4441. Med meir ubalanserte fordelingar enn desse er det heilt utelukka å åpne med 1 NT, og det blir å åpne med 1 i farge.

### **Åpning 1 NT 15 – 17 HP og balansert hand**

Dersom din makker har mindre enn 6 HP, kjem han til å melde pass på åpningsmeldinga di når du åpnar med 1 i farge. Dermed risikerer ein å brenne (ikkje kome i) utgang om ein åpnar med 1 i farge på over 20 HP. Ein treng derfor ei kunstig melding (fargen som blir meldt har ingenting med korta å gjere) for å vise ei hand frå 20 HP og oppover. Til dette blir åpningsmeldinga 2 kløver nytta. Denne meldinga kan ikkje passast av makker.

### **Åpning 2 kløver frå 20 HP og oppover**

Med sterke hender som kjem inn under kategorien jevne (fordeling 4333, 4432 og 5332)

- 1) 20-21 HP åpning 2 NT
- 2) 22-24 HP åpning 2 kløver og gjenmelding 2 NT
- 3) 25-27 HP åpning 2 kløver og gjenmelding 3 NT

# KAPITTEL 4: MELDETEORI SETT I SYSTEM

## Prinsipp for val av åpningsmelding.

1. Åpne med lengste farge.
2. Med fordeling 5-5 eller 6-6 åpne med høgast rangerte farge.
3. Med 4-4 evt. (4-4-4-1) åpnast med lavast rangerte farge.

## Svar på åpning 1 i farge.

Tre alternativ: 1. Ny farge 2. NT-svar 3. Trumfstøtte

### a) Ny farge

*Svar 1 i farge:* Minst fire kort i fargen og frå 6 HP og oppover

*Svar 2 over 1* (Melding i farge på 2-trinnet som er utan hopp. Døme 1 hj – 2 ru er 2 over 1; 1 ru – 2 hj er hopp då hj kunne ha vore meldt på 1-trinnet)

Minst fire kort i fargen og frå 10 HP og oppover

*Svar i farge med hopp* (Eks. 1 ru – 2 hj, 1 sp – 3 ru)

Er krav til utgang og viser 6-kortsfarge med minst 2 av 3 topphonnørar. (Toppheonnørar er ess konge eller dame)

**Felles for fargesvara er at det er inga øvre grense for HP-styrke. Derfor kan ikkje åpnar i sin tur passe på ei slik melding.**

**Sagt med andre ord: Melding i ny farge frå svarhanda er rundekraft.**

### b) Grandsvar

*Svar 1 NT 6-10 HP*

Benektar så mykje som 4 kort i majorfarge som kunne ha blitt meldt på 1-trinnet.

Benektar 4-korts trumfstøtte dersom åpninga er 1 hj eller 1 sp.

*Svar 2 NT 11-12 HP Jevn hand*

Benektar så mykje som 4-kort i majorfarge som kunne ha blitt meldt på 1-trinnet.

Svar 3 NT 13- 15 HP Jevn hand

Benektar så mykje som 4-kort majorfarge som kunne ha blitt meldt på 1-trinnet.

c) **Trumfstøtte**

1. Etter åpning 1 hj/sp

**Enkel høying** (1hj – 2 hj) 6-9 HP. Minimum 3 småkort (xxx) i støtte.

Dersom støtta er så dårlig som xxx, er meldinga som regel motivert ut frå ei ubalansert hand. Til dømes:

sp 10  
hj 9 7 6  
ru A 8 6 4 2  
kl Ko 7 5 3

Her er truleg 2 hj eit betre svar på åpning 1 hjter enn alternativet 1 NT.

**Dobbel høying** 1hj – 3 hj) 10-12 HP (Invittstyrke). Minst 4 småkort (xxxx) i støtte.

**Høying til utgang:** Inntil 10 hp og normalt minst 5 trumf og ein singleton eller renons.

(Singleton = 1 kort i ein farge, Renons = Ingen kort i ein farge).

(Med ei hand som inneheld åpningsstyrke og 4-korts trumfstøtte, vil ein i utgangspunktet melde billigast mulig ei naturleg melding på 1 eller 2-trinnet. Dette for å få høyre åpner si gjennmelding, som då meir nøyaktig vil angi denne sin styrke/fordeling. Ut frå dette kan ein så seinare utforske i meldingane om ein skal i slem.)

2. Etter åpning 1 kl/ru

På grunn av rekneskapssystemet er det viktig å finne majortilpasning. Derfor prioriterer ein å melde majorfarge dersom ein har det, framfor å støtte minoråpninga direkte.

Det vil ofte vere vanskeleg å få behalde ei minorkontrakt, fordi motparten då ofte har majorkontrakt i korta, og dermed har høgast melding på same trinn. Dei vil då kome til å melde over på same trinnet.

**Minorhøyingane** er definert slik:

Enkel høying: 4+ i farge, benektar så mykje som 4-korts majorfarge 6-9 HP

Dobbel høying: 4+ i farge 10-11 HP.

Det som kjenneteiknar grandsvara og trumfstøttesvara, er at det er gitt ei øvre grense for styrken. Dermed kan åpningar velge å melde pass dersom utgang synest å vere utanfor rekkevidde. Når det gjeld fargesvar er det angitt ei nedre grense på 6 hp for svar på 1-trinnet og ei nedre grense på 10 hp for svar 2 over 1. Det er derimot ikkje angitt nokon maksimumstyrke. Meldinga er derfor rundekrav.

**KONKLUSJON: Grandsvar og høyingar i farge er ikkje rundekrav. Ny farge frå svarshanda er rundekrav.**

Vi har no gått gjennom første melderunde (åpning/svar).

### Åpning 1 NT

Åpninga viser 15-17 hp og jevn fordeling (4333, 4432, 5332). Med fordeling 5422 vil det bli ei skjønsmessig vurdering om ein skal åpne med 1 NT eller 1 i farge.

### Svar på åpning 1NT

#### a) Svarshanda har frå 0-8 hp.

Dersom svarshanda har dette poengintervallet er det uaktuelt å kome i utgang, då den felles poengstyrken maks kan kome opp i 25.

Svarshanda må då foreta eit val om det skal spelast 1 NT eller kontrakta skal korrigerast til delkontrakt i farge. Med minst 5-kort major løner det seg som regel å legge kontrakta over i 2 hjerter/spar.

Mulige svar på åpning 1 NT med 0-8 hp blir då **pass** eller med minst 5 kort i fargen **2 ruter, 2 hjerter, 2 spar**.

Eks.: sp Ax                      sp Jxxxx  
hj Kxx                        hj xxx  
ru AKx      V - Ø        ru xx  
kl Qxxxx                    kl xxx

#### Meldingsforløp

Vest                      Øst  
1 NT                      2 spar 1)  
Pass 2)

- 1) Øst korrigerar kontrakta til 2 spar då han har 5-kort spar, og veit at makker har minst 2 spar.
- 2) Vest må melde pass. Makker har vist 0-8 hp, og har berre korrigert kontrakta frå 1 NT til 2 spar.

## b) Svarhanda har frå 9 hp og oppover.

Dersom svarhanda har minst 10 hp veit den at den felles styrken er på minst 25 hp, og ein bør då kome i utgang.

Når svarhanda har 9 hp vil den felles styrken variere frå 24 –26 hp alt etter om makker har maks eller minimum for NT-åpninga si. Med 9 hp vil svarhanda derfor invitere til utgang.

### Svar 2 kløver (Stayman-konvensjonen)

Dersom ein har 8 kort til saman i hjerter eller spar, løner det seg som regel å spele kontrakt i denne fargen framfor å spele NT. For å finne ut av det, brukar ein meldinga 2 kløver som svar på 1 NT som spørsmål etter 4 –korts major.

1 NT – 2kløver (spørsmål etter 4 kort major).

Åpner gjenmelder som fylgjer:

2 ru = ingen 4 kort major

2 hj = 4 kort hjerter. Kan ha 4 kort spar

2 sp = 4 kort spar. Benekter 4 kort hjerter.

Dersom svarhanda melder på 2-trinnet etter at åpningshanda har svart på 2 kløver spørsmål, er det invitt til utgang, og åpner kan melde pass med minimum.

Ei høying av åpners 2 hjerter eller 2 spar til 3 trinnet er invitt, og ber åpner melde 4 i fargen med maksimum.

### Nokre eksempel:

sp AKxx		sp Qxxx	<b>Vest</b>	<b>Øst</b>
hj KQx	<b>V - Ø</b>	hj Axx	1 NT	2 kløver 1)
ru Axxx		ru xx	2 spar 2)	3 spar 3)
kl Jx		kl Kxx	4 spar 4)	

- 1) Øst har 9 hp og 4 kort spar og høyrer makker åpne med 1 NT. Dersom makker har maks for meldinga si (16-17hp), kan vi ha utgang i korta. Innleier med å melde 2 kløver for å høyre om makker har 4 kort spar.
- 2) Svar på spørsmål. Viser 4 kort spar, og benektar samtidig så mykje som 4 kort hjerter.
- 3) Invitt til 4 spar. Ber m.a.o. åpner om å legge på til 4 spar om han har 16 –17 hp.
- 4) Tek i mot invitten, då handa inneheld maks for meldinga (17hp).

sp Axx		sp KQxxx	<b>Vest</b>	<b>Øst</b>
hj Kx	<b>V - Ø</b>	hj Qxxx	1 NT	2 kløver
ru AQxxx		ru xx	2 ruter	2 spar
kl Axx		kl Qx	4 spar	

Øst har 9 hp og 5-4 i major. Innleiar derfor med 2 kløver for å høyre om makker 4-kort i ein av majorfargane. På svaret 2 ruter frå makker melder han 2 spar, som no viser 5-kort ettersom makker har maks 3. Meldinga er samtidig invitt til utgang. Åpner har maks for åpningsmeldinga og 3 kort spar, og tek derfor i mot utgangsinvitten med å melde 4 spar.

Dersom svarhanda har til å kreve til utgang. (frå 10hp og oppover), vil den etter svar på 2 kløver avgje ei melding som enten er utgang (eksempelvis 3 NT, 4 hj, 4 sp), eller den vil avgje ei melding som er krav til utgang. Ny farge på 3-trinnet etter svar på Stayman vil alltid vere krav til utgang.

sp Axx		hj KQxxx	<b>Vest</b>	<b>Øst</b>
hj Kx	<b>V - Ø</b>	hj Qxxx	1 NT	2 kløver
ru AQxxx		ru Kx	2 ruter	3 spar
kl Axx		kl Qx	4 spar	

I eksempelet over melder Øst 3 spar etter at Vest har svart 2 ruter på Stayman. Meldinga ber makker om å melde 3 NT med dobbelton spar, og ellers høyne til 4 spar.

### Andre mulige svar på åpning 1 NT

**Svar 2 NT.** Svarhanda har ca. 9 hp, og **inviterer** til utgang. Grunnen til at den ikkje går om 2 kløver, er at den ikkje har 4-korts majorfarge. Åpner legg på til 3 NT med maksimum (16-17 hp).

**Svar 3 i farge.** Svarhanda krever til utgang, og viser minst 5 i fargen som blir meldt. På svaret 3 hjerte/spar høyner åpner til 4 med minst 3 kort i fargen.

**Svar 4 hjerte/spar.** Svarhanda har 6-kortsfarge, og poengstyrke nok til utgang.

**Svar 3 NT.** Svarhanda har poengstyrke nok til utgang, og er ikkje interessert i å spele majorkontrakt.

# KAPITTEL 5 ÅPNINGSHANDA SI GJENMELDING ETTER SVAR I NY FARGE

Vi skal i denne leksjonen gå gjennom prinsippa for meldingane etter at det har blitt åpna med 1 i farge, makker har meldt ei svarmelding i ny farge og åpnar skal gjenmelde.

I denne melderunden vil åpningshanda gje eit meir nøyaktig bilde av kor sterk den er. I utgangspunktet har åpningsmeldinga 1 i farge vist frå 12 –20 hp og minst 4 kort i åpningsfargen.

## **1) Meldingsforløpet har blitt innleia 1 i farge – svar 1 i farge til dømes: 1 kl – 1 hj**

### **a) Gjenmelding i grand**

Med ei **jevn hand** (4333,4432,5332) vil åpningshanda gjenmelde NT. Åpningshanda har då eit styrkeintervall på enten 12-14 hp eller 18-19 hp. (Vil ha åpna med 1 NT med 15-17 hp)

**Med 12-14 hp blir gjenmeldinga 1 NT.** Meldinga benektar 4 kort i majorfarge som blir forbigått. Vidare benektar meldinga 4-kortstøtte til makkers farge, dersom denne var major.

sp Axx		sp Kxxx	<b>Vest</b>	<b>Øst</b>
hj Qx	<b>V - Ø</b>	hj Axxx	1 kl	1 hj
ru KQxx		ru xxx	1 NT	viser 12 –14 hp og benektar samtidig
kl Kxx		kl xx		så mykje som 4-kort spar eller 4-korts
				hjerterstøtte).

**Med 18-19 hp blir gjenmeldinga 2 NT.** Denne meldinga benektar også 4-kortsstøtte til makkers farge, dersom denne var major. I motsetning til 1 NT benektar den ikkje 4 kort i majorfargar som blir forbigått.

### **b) Støtte makkers farge**

Dersom svarmeldinga var 1 hj/sp, vil åpningshanda **alltid** høyne denne fargen med 4-kortsstøtte. Samtidig vil den angi eit styrkeintervall.

**Enkel høyning** (til dømes: 1 kl – 1 hj, 2 hj) viser 12 – 14 hp

**Dobbel høyning** (dvs. høyning med hopp 1 kl – 1 hj, 3 hj) viser 16 – 17 hp

**Hopp til utgang** ( 1 kl – 1 hj, 4 hj) viser 19 – 20 hp

Med 15 hp blir det ei skjønsmessig vurdering om ein skal høyne enkelt eller dobbelt. Det same problemet oppstår med 18 hp, om ein skal hoppe til utgang eller nøye seg med ei dobbel høyning.

### c) Gjenmelding av åpningsfargen eller ny farge.

Dersom det ikkje er aktuelt å gjenmelde NT eller støtte makker sin farge, blir det for åpningshanda enten å gjenmelde åpningsfargen eller å melde ny farge.

#### 1) Åpner gjenmelder ny farge

##### Enkel gjenmelding i ny farge(frå minimumsstyrke opp til 17 hp.Kan passast av makker)

Dersom åpningshanda har 4 kort i farge som kan gjenmeldast på 1-trinnet blir gjenmeldinga 1 i denne fargen med opp til 17 (18) hp.

Enkel gjenmelding (dvs. utan hopp) i farge som er lavare rangert enn åpningsfargen viser minst 4-kort i denne, og at åpningsfargen var på minst 5-kort. (Husk prinsippet om valg av åpningsmelding, at med 2 4-kortsfargar åpnast med den lavast rangerte fargen.)  
Styrken på denne gjenmeldinga er frå minimumsåpning opp til 17 (18) hp.

Eks.: **Vest Øst**

1 hj 1 sp

**2 ru** (Viser 4-korts ruter og inntil 17 hp. Samtidig viser meldinga at åpningsfargen er på 5-kort, då Vest ville ha åpna med 1 ruter med 4-4 i ruter og hjerter.)

##### Reverse (krav for ein runde)

Enkel gjenmelding i farge som er høgare rangert enn åpningsfargen viser tilleggsstyrke (minst 17 hp), dersom den må meldast på eit høgare trinn. Dette kallast for **reverse**. Også denne meldinga viser at åpningsfargen var på minst 5-kort. Begrunnelsen for at dette viser tilleggsstyrke, er at makker for å preferere tilbake til åpningsfargen må opp endå eit meldetrinn.

Døme: **Vest Øst**

1 kl 1 sp

**2 hj** (Den gjenmelde fargen er høgare rangert enn åpningsfargen, og meldinga blir avgitt på eit høgare trinn. Viser dermed at åpningsfargen er på 5-kort og at handa inneheld minst 17 hp.)

##### Gjenmelding i ny farge med hopp (utgangskrav)

Gjenmelding i ny farge med hopp viser minst 4-kort i denne, og at åpningsfargen var på minst 5-kort. Vidare er meldinga krav til utgang og viser dermed minst 19 (18) hp.

#### 2) Åpnar gjenmelder åpningsfargen.

**Enkel gjenmelding** av åpningsfargen viser at denne er på minst 5-kort, og at styrken er frå minimum inntil 15 hp. Dersom ein gjenmelder åpningsfargen med berre 5-kort i fargen, er det fordi det ikkje høver å gjenmelde NT, støtte makker sin farge eller melde ny farge. Ut frå dette er det stor sjanse for at makker har 6-kort når han gjenmelder fargen sin, fordi han med 5-kortsfarge oftast har alternativ melding som skal prioriterast å bruke.

## Nokre eksempel:

sp Kx	sp Axxx	<b>Vest</b>	<b>Øst</b>
hj AQxxx V Ø	hj xx	1 hj	1 sp
ru Kxx	ru Qxxx	1 NT 1)	3 NT (Ser at poengstyrken er nok til utgang, og at andre utgangskontrakter er heilt uaktuelle.)
kl Qxx	kl AKx		

- 1) Vest skal velge ei gjennmelding etter at makker har svart 1 spar på åpningsmeldinga 1 hjerter. Dersom det let seg gjere å gjennmelde NT, støtte makkers farge eller å melde ny farge, skal ein gjere dette framfor å gjennmelde ein 5-kortsfarge.

Vest har fordelinga 5332, som blir rekna som grandfordeling, og velger derfor å melde 1 NT framfor å gjennmelde 5-kortsfargen.

sp x	sp Kxxxx	<b>Vest</b>	<b>Øst</b>
hj Axx	hj Kxx	1 kl	1 sp
ru KJxx	ru Axx	2 kl 1)	3 NT
kl AQxxx	kl Kx		

- 1) Vest skal velge ei gjennmelding etter makker har svart 1 spar på åpningsmeldinga 1 kløver. Å gjennmelde 1 NT er ikkje å anbefale med ein singelton. Gjennmelding 2 ruter ville ha vore reverse, og vist minst 17 hp. Dermed gjenstår som siste utveg å gjennmelde åpningsfargen på 5-kort.

**Gjennmelding av åpningsfargen med hopp** viser 6-kortsfarge og ca. 16-18 hp. Meldinga er ikkje rundekrav, slik at svarshanda passar med minimum.

### RESYME

*Meldingsforløpet har blitt innleia med åpning 1 i farge svar 1 i farge.*

### Gjennmelding som ikkje viser tillegg:

*1 NT 12-14 hp*

*Enkel høying av makkers farge 12-14 hp*

*Melding av ny farge på 1-trinnet eller av farge på 2-trinnet som er lavare rangert enn åpningsfargen, er frå minimumsåpning inntil 17 hp*

*Enkel gjennmelding av åpningsfargen: Minst 5-kort i fargen (oftast 6-kort) og inntil 15 hp*

### Sterke gjennmeldingar.

*2 NT 18-19 hp*

*Dobbel høying av makkers farge (invitt til utgang dvs. ca 16-17 hp)*

*Høying av makkers majorfarge til utgang ( ca. 18-19 hp)*

*Reverse. (dvs enkel gjennmelding på 2-trinnet av farge som er høgare rangert enn åpningsfargen) Meldinga er krav for ein runde*

*Gjennmelding av ny farge med hopp. Meldinga er krav til utgang.*

*Gjennmelding av åpningsfargen med hopp. Meldinga er invitt til utgang (16-18hp m/6-kortsfarge).*

## **2) Meldingsforløpet har blitt innleia 1 i farge – svar 2-over-1 (til dømes: 1 hj – 2kl)**

Dei prinsippa som er vist etter innleiinga 1 i farge – svar 1-over-1 vil stort sett også gjelde her. Eit unntak er at ein vil prioritere å gjenmelde enkelt åpningsfargen, dersom denne er major og er på 5-kort, framfor å gjenmelde 2 NT.

Svarhanda viser med 2-over-1 minst 11 (10) hp, og åpningshanda må då syte for at ein kjem i utgang dersom den har minst 15 hp. **2-over-1** innebær at svarhanda melder på 2-trinnet utan hopp. 1 hj- **2sp** er ikkje 2-over-1, då 2 sp er hopp(spar kunne ha vore meldt på eit lavare trinn)

### **a) Mulige gjenmeldingar dersom styrken på åpningshanda er inntil 14 hp.**

**2 NT:** Viser til 12 – 14 hp

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 hj	2 kl
<b>2 NT</b>	

**Enkel gjenmelding av åpningsfargen:** Viser 5-kortsfarge og maks 14 hp

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 sp	2 ru
<b>2 sp</b>	

**Gjenmelding av farge som er lavare rangert enn åpningsfargen på 2-trinnet.** Viser maks 14 hp, og at åpningsfargen var på minst 5.

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 sp	2 hj
<b>2 ru</b>	

**Høyning av makkers farge dersom denne er minor.** Viser 4-kortsstøtte, og då samtidig at åpningsfargen er på 5-kort. (Ville ha åpna på lavast rangerte med 4-4)

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 sp	2 ru
<b>3 ru</b>	

**Høyning av makkers farge dersom denne er hjerter.** Viser minst 3-kortsstøtte. (*Makkers 2 hjerter over 2 spar lovar minst 5-kort hjerter*)

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 sp	2 hj
3 hj	

### **b) Åpners gjenmelding når styrken er frå 15 hp og oppover**

**3 NT:** Viser 18-19 hp

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 hj	2 ru
<b>3 NT</b>	

**Gjenmelding av åpningsfargen med hopp:** Viser minst 6-kortsfarge og er krav til utgang.

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 hj	2kl
<b>3 hj</b>	

**Reverse.** (Dvs. at åpningshanda gjenmelder ein farge på 2 –trinnet som er høgare rangert enn åpningsfargen. Viser minst 4-kort og at åpningsfargen var på minst 5, og er krav til utgang.

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 hj	2kl
2 sp	

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 ru	2kl
2 hj	

**Ny farge på 3-trinnet:** Viser 4-kort og at åpningsfargen var på minst 5, og er krav til utgang.

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 hj	2 ru
<b>3 kl</b>	

<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
1 hj	2 kl
<b>3 ru</b>	

**Høyning av makkers farge til utgang:** (Er i praksis berre aktuelt dersom makkers farge er i major. Altså har meldingane blitt innleia 1 sp-2 hj, og åpningshanda hoppar til 4 hjerter.

## **RESYME**

*Meldingsforløpet har blitt innleia med åpning **1 i farge svar 2-over-1.***

### **Gjenmelding som ikkje viser tillegg:**

*2 NT 12-14 hp.*

*Enkel høyning av makkers farge 12-14 hp.*

*Melding av ny farge på 2-trinnet som er lavare rangert enn åpningsfargen 12-14 hp.*

*Enkel gjenmelding av åpningsfargen: Minst 5-kort i fargen 12-14 hp.*

### **Sterke gjenmeldingar.**

*3 NT 18-19 hp.*

*Høyning av makkers majorfarge til utgang. (Berre aktuelt v /innl. 1sp-2hj)*

*Reverse. (dvs enkel gjenmelding på 2-trinnet av farge som er høgare rangert enn åpningsfargen) Meldinga etablerer utgangskrav.*

*Ny farge på 3-trinnet.*

# KAPITTEL 6 ÅPNINGSHANDA SI GJENMELDING ETTER AT MAKKER HAR SVART I GRAND ELLER HAR STØTTA ÅPNINGSFARGEN

Også denne leksjonen tek føre seg åpner si gjenmelding i andre melderunde. No er situasjonen likevel ein heilt annan enn i forrige kapittel. Årsaka til det er at svarhanda med si melding har avgrensa sin poengstyrke.

Vi kan då tenke oss **3 tilfelle**, som blir utslagsgjevande for åpningshanda si gjenmelding:

## 1) Makkerparet sin samla styrke blir for liten til å spele utgang, sjølv om svarhanda har maks for meldinga si.

Åpningshanda vil enten melde pass, eller prøve å kome i ei betre delkontrakt. Dersom svarhanda si melding var støtte av åpningsfargen, vil åpningshanda alltid melde pass dersom utgang er utanfor rekkevidde. Dersom svarhanda si melding var 1 NT, er det mulig at det er betre å spele delkontrakt i farge.

### Nokre eksempel:

sp AK10xx		sp xx	<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
hj Kxx	<b>V-Ø</b>	hj QJxx	1 sp	1 NT
ru Qxx		ru Kxxx	Pass *)	
kl Jx		kl QJx		

\*) Vest skal gjenmelde etter at Øst har svart 1 NT på åpningsmeldinga 1 spar. Med si melding har Øst vist maks 10 hp. Vest har 13 hp, og ser at ein har maks 23 hp til saman. Utgang er derfor heilt utelukka, og Vest er fornøgd med kontrakta 1 NT.

sp Kx		sp Qxx	<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
hj AQxxxx	<b>V-Ø</b>	hj Qx	1 hj	1 NT
ru Axx		ru KQxx	2 hj *)	Pass
kl xx		kl xxxx		

\*) Vest kan utelukke utgang fordi den samla styrken er for liten. Med 6-korts hjerter korrigerer han kontrakta til 2 hjerter.

sp KQxxx	sp Jx	<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
hj AJxx	hj Kxx	1 sp	1 NT
ru Kxx	ru Axxx	2 hj *)	2 sp **)
kl x	kl Jxxx	Pass	

\*) Vest ser at utgang er utelukka, men er usikker på kva som er beste kontrakt. Makker kan ha inntil 3 spar for meldinga si, og det er uvisst kor mange hjerter han har. Vest gjenmelder derfor 2 hjerter, og får då også vist at han har 5-kort spar.

\*\*\*) Øst foretek ei vurdering etter at Vest har gjenmeldt 2 hjerter, som viser minst 4-korts hjerter og at åpningsfargen var på minst 5. Det er lettare å spele ei kontrakt på 5-2-tilpasning enn på 4-3, og Øst fastset kontrakta til 2 spar. (falsk preferanse)

## 2) Makkerparet sin samla styrke er nok til å spele utgang, dersom svarhanda har maks for meldinga si.

Åpningshanda vil i dette tilfelle **invitere** til utgang.

### a) Korleis invitere til utgang etter at svarhanda har meldt 1 NT.

Det er 4 måtar å gjere dette på:

#### 1 Gjenmelding av åpningsfargen med hopp

Viser 16-18 hp og 6-kortsfarge

#### 2 Høyning til 2 NT

Viser 16-18 hp

#### 3 Gjenmelding i ny lavare rangert farge med hopp

Viser 16-18 hp, og at åpningsfargen er på minst 5-kort

#### 4 Reverse (for eks. 1 hj, 1 NT, 2 sp)

Viser 16-18 hp, og at åpningsfargen er på minst 5-kort

### Nokre eksempel:

sp KQxxxx	sp Jx	<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
hj AKx <b>V-Ø</b>	hj Qxxx	1 sp	1 NT
ru Ax	ru KQxx	3 sp *)	4 sp **)
kl xx	kl Qxx		

\*) Vest har 16 hp, og ser at utgang er innanfor rekkevidde dersom Øst har maks for 1NT-meldinga si. Han hoppar derfor til 3 spar som viser minst 6-kort spar og 16-18 hp.

\*\*\*) Øst har maks for 1 NT-meldinga si, og tek imot makker sin utgangsinvitt ved å melde 4 spar.

sp AQx		sp Kxx	<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
hj QJ10x	<b>V – Ø</b>	hj xx	1 hj	1 NT
ru AJ10		ru Qxxx	2 NT	3 NT
kl KJx		kl Axxx		

**b) Korleis invitere til utgang dersom svarhanda har støtta åpningsfargen.**

**Dersom åpningsmeldinga var 1 hj/sp** vil ei høying til 3 hj/sp be svarhanda legge på til 4 hj/sp med maks. Åpningshanda viser då at åpningsfargen er på 5-kort, sidan enkelhøying i major kan vere meldt på 3-kortsstøtte.

Dersom åpningsfargen berre er på 4-kort, vil åpningshanda invitere til utgang ved å melde 2 NT.

sp KQJxx		sp Axx	<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
hj Axx	<b>V – Ø</b>	hj xx	1 sp	2 sp
ru AQxx		ru KJxx	3 sp	4 sp
kl x		kl xxxx		

sp KQJx		sp Axx	<b>VEST</b>	<b>ØST</b>
hj Axx		hj xx	1 sp	2 sp
ru AQx		ru KJxx	2 NT	3 NT
kl Qxx		kl xxxx		

This file was generated with the demo version of the PDF Converter

## KAPITTEL 7 LITT OM INNMELDINGAR

Inntil no i kurset har vi, for å forenkle det, teke som forutsetning at den eine sida berre melder pass. Slik er det ikkje i det verkelege liv.

Vi tenker oss at det **har blitt åpna med 1 i farge**. Dersom neste hand vil melde noko anna enn pass, vil følgande vere til disposisjon:

**Enkel innmelding:** Viser minst 5 kort i fargen og 8 – 15 hp. I faresona bør styrken vere på minst 10 hp.

**Innmelding med hopp:** Dette blir også kalla svake innhopp. Viser minst 6-kortsfarge og under åpningsstyrke (maks 10hp)

**Opplysande dobling:** Dobling av åpningsmeldinga viser minst åpningsstyrke (12hp).

Dersom styrken er frå 12 – 15 hp og åpningsmeldinga er 1 i minor, må ein ha minst 4-3 i major for å doble opplysande.

Dersom styrken er frå 12 – 15 hp og åpningsmeldinga er 1 i major, bør ein ha 4 kort i den andre majorfargen når ein doblar opplysande.

Med frå 16 hp og oppover vil ein doble opplysande utan å ta så mykje hensyn til handa si fordeling.

**Innmelding 1 NT** Innmelding 1 NT betyr det same som åpningsmelding 1 NT. 15 – 17 hp og jevn hand. Dersom handa ikkje har stoppar i åpningsfargen, bør ein velge å doble opplysande i staden for å melde inn 1 NT.

Ein vil kome i valgsituasjonar om ein skal velge å doble opplysande eller melde inn 1 i farge. Med 5-korts majorfarge og inntil 15 hp skal ein som regel velge å melde inn 1 i farge framfor å doble opplysande. At styrken på innmelding 1 i farge er 8 – 15 hp, betyr ikkje at ein skal melde inn kvar gong ein har 5-kort og dette poengintervallet. Ein må huske på at ved å melde inn, anbefalar ein at makker skal spele denne fargen ut, dersom motparten får kontrakta. Å melde pass er ofte det beste alternativet.

## Svarhanda si melding etter at makker har dobla oppplysande:

Vi kan tenke oss at meldingsforløpet har blitt innleia: Syd Vest Nord Øst  
1 kl Dobl Pass ?

Dersom Øst no melder pass får syd spele 1 kløver dobla. Einaste begrunnelsen Øst då har for å melde pass, er at vedk. har bra med kløver, og trur det vil vere bra butikk å spele motspel mot 1 kløver dobla.

Det normale er at Øst vil melde eit eller anna, og følgande er då til disposisjon:

**Enkel melding i farge:** Viser 0-10 hp og minst 4 kort i fargen.

**Hopp i farge:** Viser ca. 10-12 hp og minst 4 kort i fargen.

**1 NT:** Viser 6-10 hp, og benktar 4-kort i majorfarge som blir forbigått. (Som etter åpning 1 i farge). Har som oftast stoppar i motparten sin åpningsfarge.

**2 NT:** Viser 11-12 hp og stoppar i åpningsfargen.

**Overmelding av åpningsfargen:** Krav. Ber makker beskrive si hand nærmare.

## Opplysningsdoblaren si gjenmelding:

Opplysningsdoblaren si gjenmelding etter at svarhanda har svart med enkel fargemelding.

Meldingsforløpet kan ha blitt innleia: Syd Vest Nord Øst  
1 kl Dobl. Pass 1 hj  
Pass

**Vest si gjenmelding:** Pass, viser 12-15 hp og 3 korts hjerter  
Enkel høying d.v.s. 2 hjerter i dette tilfelle. 12-15 hp og 4-kortsstøtte.

1 NT. Viser 18-20 hp

Enkel melding i farge. Viser minst 5-kortsfarge og 16 hp+.

Dobbel høying d.v.s. 3 hjerter i dette tilfelle. 16-18 hp og 4-kortsstøtte.

Opplysningsdoblaren følgd av gjenmelding av ny farge, viser altså ei hand med minst 16 hp og 5-kortsfarge. Med inntil 15 hp ville i staden blitt valgt å melde inn enkelt i farge.

Opplysningsdoblaren følgd av billigaste gjenmelding i NT viser 18-20 hp. Med 15-17 hp ville i staden ha blitt valgt å melde inn 1 NT. Dersom styrken er på 12-14 hp skal ein passe makkars fargesvar, evt. høyne til 2 med 4-kortsstøtte.

# KAPITTEL 8 SPERREÅPNINGAR

**Åpning 2 ruter, 2 hjerter og 2 spar viser 6 kort i fargen og 6-10 hp.** Blir også kalla for svake 2.

**Åpning 3 i farge viser 7 korts og maks 10 hp.** Åpning 3 kl/ru inneheld minst ein topphonnør (topphonnør = ess eller konge), slik at makker kan melde 3 NT med litt tilpasning til fargen.

**Åpning 4 i farge viser minst 7 korts og maks 10 hp.**

## Spelestikk

I staden for å telle poeng reknar ein spelestikk for å vurdere korta, når ein sperreåpnar. Dette fungerer slik: For Ess, Konge eller Dame i langfargen. Tel det som 1 stikk. Kwart kort ut over 3 i langfargen tel som 1 stikk.

For ess i sidefarge: rekn 1 stikk.

For konge i sidefarge: rekn 1 stikk dersom den er gardert. Dvs. minst 2 kort i fargen (Kox)

For dame i sidefarge: rekn 1 stikk dersom den er gardert. Dvs. minst 3 kort i fargen (Qxx)

Eksempel:

sp KQJxxxxx

hj Qx

ru xxx

kl –

Handa over inneheld 7 spelestikk. 2 stikk for konge dame i spar og 5 stikk for antall kort ut over 3 i fargen. Kan ikkje rekne stikk for hjerterdama, då den ikkje er gardert.

## 1-2-3-regelen.

Dersom motparten har utgang i korta, kan det vere lønsamt å stampe (melde ei kontrakt som ikkje står, men som blir billegare enn om motparten spelar utgang.)

Teorien bak å sperreåpne med langfargar er då at ein tåler å gå 3 dobla beit (500) i gunstig sone (eiga side utanfor faresonen / motparten i). Ein toler å gå 2 dobla beit i lik sone (alle i faresona eller ingen i faresona). Ein toler å gå ei dobla beit (200) i ugunstig sone (eiga side i faresone, motparten utanfor).

Handa vist i eksempelet ovanfor har 7 spelestikk. Ein vil då velge å åpne med 4 spar i gunstig sone ut frå 1-2-3-regelen. Tåler 3 beit.

1-2-3-regelen inneber at spelestikkantallet som sperreåpninga viser er avhengig av soneforholda:

Ugunstig sone: Antall spelestikk = Antall stikk meldt –1

Lik sone: Antall spelestikk = Antall stikk meldt –2

Gunstig sone: Antall spelestikk = Antall stikk meldt –3

## Svarhanda etter sperreåpning:

### 1) Etter svake 2

Enkel melding i ny farge viser minst 5-kort, og er rundekrav.

2 NT er spørsmål etter singleton/renons.

### 2 Etter åpning 3 i farge

Ny farge på 3 trinnet er rundekrav med minst 6-kort.

## Tenkemåte etter at makker har sperreåpna.

Makker har med si sperreåpning antyda eit antall spillestikk etter 1-2-3-regelen. Det blir då for svarhanda å vurdere kor mange sannsynlige stikk den har å legge til, og fastsette sluttkontrakta ut i frå det.

Døme:

sp KQJxxxx  
hj xxx  
ru Kx  
kl x

sp Axx  
hj x  
ru Axxx  
kl Qxxxx

Vest            Øst  
3 sp 1)        4 sp 2)

1) Vest åpnar med 3 spar i lik sone som viser 7 kort spar, og ca. 7 spelestikk.

2) Øst reknar sine sannsynlige stikk. 2 ess + steleverdiar i hjerter. Altså minst 3 stikk, og legg på til 4 sp.  $7+3=10$

# KAPITTEL 9 STERKE ÅPNINGSMELDINGAR. SLEMKONVENSJONAR

Tid om anna skjer det at vi får utdelt hender som er på frå 20 hp og sterkare. Ein kan då ikkje lenger ta sjansen på å åpne med 1 i farge, fordi det er store sjansar for at det då vil gå pass rundt. Makker vil som regel passe ei 1-åpning med 0-5 hp.

**Åpningsmeldinga 2 kløver** lovar minst 20 hp, og seier ingenting om kløver.

## Svar på åpning 2 kløver:

2 ruter: 0-5 hp eller umulig melding. (Dvs. ikkje ei positiv hand (6 hp+) som inneheld 5 korts major eller 6 korts minor)

2 hjerter/spar 6 hp+ og 5-kortsfarge.

2 NT 6 hp+ og minst 5-5 i minorfargane

3 kløver/ruter 6 hp+ og 6-kortsfarge.

## Vidare meldingsforløp etter innleiing 2 kløver – 2 ruter:

Ny farge frå åpningshanda er rundekrav. Gjenmelding 2 NT viser 22-24 hp. Gjenmelding 3 NT viser 25-27 hp.

Dersom innleiinga har vore 2 kløver – 2 ruter, 2 hjerter/spar brukast meldinga **3 kløver** frå svarhanda som **second negativ** (nytt avslag), som viser 0-3 hp. Dersom åpningshanda no gjenmelder fargen sin, kan svarhanda melde pass.

Nokre eksempel:

♠AKQ10xx	♠Jxxx
♥x	♥Kxx
♦AKxx	♦xx
♣Ax	♣Qxxx
2 kløver	2 ruter
2 spar	4 spar
Pass	

♠AKQ10xxx	♠xx
♥x	♥xxxx
♦AKxx	♦xxx
♣A	♣Qxxx
2 kløver	2 ruter
2 spar	3 kløver
4 spar	Pass

## Åpning 2 NT

Med ei jevn hand (fordeling 4333, 4432, 5332) og styrke 20-21 hp åpnast med 2 NT. Med ei jevn hand og 22-24 hp åpnar ein med 2 kløver, og gjenmelder 2 NT.

**Svar på åpning 2 NT. (Systemet blir det same om det har gått 2 kl – 2 ru, 2 NT)**

**3 kløver** Spørsmål etter 4 korts hjerter/spar, og styrke nok til å spele utgang.

Åpningshanda gjenmelder: 3 ruter = ingen 4-korts major  
3 hjerter = 4-korts hjerter, kan ha 4-kort spar  
3 spar = 4-korts spar, max 3-kort hjerter

**3 ruter/hjerter/spar** Spelemelding med dårlige kort og 5-kortsfarge.

### BLACKWOODKONVENSJONEN

Når ein har tilsaman 33 hp skal ein som regel i slem. Ein risiko kan vere at ein kjem i slem og manglar 2 ess. For å unngå dette brukar ein meldinga **4 NT**, som spørsmål etter ess:

Svarskalaen blir som følger:

5 kløver = 0 eller 4 ess  
5 ruter = 1 ess  
5 hjerter = 2 ess  
5 spar = 3 ess

Etter svar på 4 NT er 5 NT spørsmål etter kongar. Meldinga er samstundes storesleminvitt, idet den viser at makkerparet har alle essa. Ein svarar antall kongar etter same skala som for 4 NT.

Eit eksempel:

♠AKJ		♠xxx	<b>Vest</b>	<b>Øst</b>
♥KQxx	<b>Vest -Øst</b>	♥Axxx	1 kl	1 hj
♦KQxxx		♦AJx	4 hj 1)	4 NT 2)
♣x		♣AKxx	5 ru 3)	5 NT 4)
			7 hj 5)	

- 1) Med 19 hp + singleton har Vest nok til å hoppe til utgang når Øst melder 1 hj.
- 2) Øst har 16k hp. Makker må ha minst 18 hp for meldinga si. Den felles styrken ser ut til å vere nok til slem, og Øst spør etter antall ess hos Vest med 4 NT.
- 3) Svar på Blackwood. Viser 1 ess
- 4) Øst kan sjå at makkerparet har alle essa, og kan derfor melde 5 NT som spørsmål etter kongar.
- 5) Vest kan ikkje sjå nokon taparar, når makker med 5 NT viser at vi har alle essa.

# KAPITTEL 10 SVARHANDA ETTER MOTPARTEN SI INNMELDING / OPPLYSANDE DOBLING

I kapittel 8 gjekk vi gjennom prinsippa for innmeldingar og opplysande dobling. No er situasjonen den at din makker har åpna med 1 i farge, motparten har meldt inn eller dobla opplysande, og det er du å melde.

## 1) Etter opplysande dobling frå motparten

Situasjonen blir endra i høve til at mellomhanda hadde meldt pass. Det at vi no veit at det er ei åpningshand bak åpnaren, gjer at sjansane for at vi har utgang i korta minkar, og ein innrettar også meldesystemet etter det. Melding i ny farge frå svarhanda er ikkje lenger krav, og einaste sterke meldingar frå svarhanda er redobler som viser minst 10 hp, eller hopp til 2 NT som viser 4-kortsstøtte i åpningsfargen, og minst 10 hp.

Syd      Vest      Nord

1 i farge	Dobler	?	<b>1 – over – 1</b>	Minst 4-kort	6-9 hp
			<b>2 – over – 1</b>	Minst 5-kort	6-9 hp
			<b>Enkel høyning</b>	Minst 3-kortsstøtte	6-9 hp
			<b>Dobbel høyning</b>	Minst 4-kortsstøtte	6-9 hp
			<b>1 NT</b>	Som før	6-9 hp
			<b>Hopp i ny farge</b>	Speserbetont med minst 6-kortsfarge	max 9 hp
			<b>Redobler</b>	Med inntil 3 kort i åpningsfargen	10 hp+
			<b>2 NT</b>	Minst 4-kortsstøtte i åpningsfargen	10 hp+

## 2) Etter innmelding i farge frå motparten

Systemet er i prinsippet det same som før. Ny farge er krav for ein runde, og viser minst 6 hp på 1-trinnet og minst 10 hp på 2-trinnet. Melding i NT eller støtte av åpningsfargen viser begrensa styrke.

### Negativ dobling

Dobling av motparten si innmelding viser interesse for dei andre fargane og minst 6 hp når innmeldinga er på 1-trinnet, og minst 8 hp når innmeldinga er på 2-trinnet. Dersom innmeldinga til motparten er i major, viser ei negativ dobling minst 4-kort i den andre majorfargen. Dersom innmeldinga til motparten er 2 i minor, viser ei negativ dobling minst 4-3 i majorfargane.

Meldingsforløpet har blitt innleia: Syd Vest Nord  
1 kl 1 ru Dobl

Viser nøyaktig 4-4 i major og minst 6 hp.

Meldingsforløpet har blitt innleia: Syd Vest Nord  
1 kl/ru 1 hj Dobl

Viser nøyaktig 4-kort spar og minst 6hp.  
1 spar viser minst 5-kort spar og minst 6hp.

### **Straffepass**

Dersom svarhanda er interessert i å straffedoble motparten si innmelding i farge må den melde pass. Dersom det går pass fram til åpningshanda, kan så denne i sin tur gjenåpne med dobling som svarhanda då passar ned.

### **3) Etter innmelding 1 NT frå motparten**

Innmelding 1 NT frå motparten viser vanlegvis 15-17 hp og ei jevn hand. No er det veldig små sjansar for at vi kan ha utgang i korta. Med 9 hp eller meir på svarhanda veit vi at vi har overvekta av poengstyrken (Makker har vist ei åpningshand med minst 12 hp), og dobling av innmeldinga er straffedobling, som då viser frå 9 hp og oppover. Vi vil då også evt. kunne oppnå å få meir i dubla beit enn vi hadde fått for å spele heim eiga kontrakt.

Med svake kort (maks 8 hp) og minst femkortsfarge har du til disposisjon å melde 2 i farge, som då blir spelemelding. Makker passar vanlegvis, om han ikkje har heilt spesielle kort.

Meldingsforløpet har blitt innleia:

Syd Vest Nord

1 i farge 1 NT

?

**Dobler**

Straffedobling

Minst 9 hp

**2 i ny farge**

5-kortsfarge og spelemelding

Max 8 hp

**Støtte i åpn.-  
fargen**

Som før

# KAPITTEL 11 SVARHANDA SI MELDING I ANDRE MELDERUNDE

Situasjonen er den at meldingsforløpet har blitt innleia med åpning 1 i farge, og svarhanda har meldt ny farge ved å melde 1-over-1 eller 2-over-1. I det første tilfelle har svarhanda vist frå 6 hp og oppover. I det andre tilfelle har svarhanda vist frå 10 hp og oppover.

## 1 Åpningshanda har gjenmeldt NT

### 1a) Åpningshanda har gjenmeldt 1 NT

Meldingsforløpet har blitt innleia 1 i farge – 1 i farge, 1 NT (viser 12-14 hp)

**Med ei svak hand (inntil 11 hp)** kan svarhanda no melde pass, gjenmelde enkelt fargen som vart meldt i første melderunde, gjenmelde enkelt lavare rangert farge på 2-trinnet eller støtte makker sin åpningsfarge på 2-trinnet.

Vest  
♠AQx  
♥Kxx  
♦Axx  
♣J10xx

Øst  
♠xx  
♥QJxxxx  
♦Kxx  
♣Qx

Vest      Øst  
1 kl      1 hj  
1 NT      2 hj \*

\* Øst fastset kontrakta til 2 hjerter. Han veit at makker har minst dobbel hjerter når han gjenmelder NT.

**Med ei invitthand (ca.12 hp)** vil svarhanda invitere til utgang. Dette kan gjerast med å høyne til 2 NT, gjenmelde fargen som var meldt i første melderunde med hopp eller å hoppe til 3 i åpningsfargen.

Vest  
♠AQx  
♥Kxx  
♦Axx  
♣J10xx

Øst  
♠Kx  
♥QJxxxx  
♦Kxx  
♣Kx

Vest      Øst  
1 kl      1 hj  
1 NT      3 hj \*  
4 hj\*

\* Øst inviterer til utgang ved å gjenmelde fargen sin med hopp.

\* Vest har maks for 1 NT-gjenmeldinga, og tek imot invitten ved å høyne til 4 hjerter.

**Med ei sterk hand (frå 13 hp)** vil svarhanda melde utgang direkte, eller avgje ei melding som er krav for ein runde. Dersom svarhanda vil kreve for ein runde, kan den gjere det ved å melde reverse (melding i ein høgare rangert farge på 2 trinnet), eller ved å hoppe til ny farge på 3-trinnet.

Vest  
 ♠AQx  
 ♥Kxx  
 ♦Axx  
 ♣J10xx

Øst  
 ♠Kxxxx  
 ♥QJxx  
 ♦Kx  
 ♣Ax

Vest      Øst  
 1 kl      1 sp  
 1 NT      3 hj \*  
 4 sp\*

\* Øst krev for ein runde ved å hoppe til 3 hj. Han får då samtidig vist fram at sparfargen er på 5-kort. (Ville ha innleia med 1 hj m/4-4).

\* Vest melder 4 spar. Veit at makker er sterk med 5-kort spar.

### 1b) Åpningshanda har gjenmeldt 2 NT etter 2-over-1

Meldingsforløpet har blitt innleia 1 i farge – 2 –over-1, og åpningshanda har gjenmeldt 2 NT som då viser 12 –14 hp. Til dømes har innleiinga vore 1 hj – 2kl, 2 NT

**Med ei svak hand (10-11 hp)** vil svarhanda no melde pass eller gjenmelde enkelt fargen sin.

Vest  
 ♠AQxx  
 ♥Kxxx  
 ♦Axx  
 ♣xx

Øst  
 ♠Kx  
 ♥Qxx  
 ♦xx  
 ♣KQxxxx

Vest      Øst  
 1 hj      2 kl  
 2 NT      3 kl \*  
 Pass\*

\* Øst viser langfarge i kløver og ca 10-12 hp ved å gjenmelde enkelt kløverfargen.

\* Vest melder pass. Med betre tilpasning i kløver ville han vurdert å melde 3 NT.

**Med ei sterk hand (frå 13hp)** vil svarhanda no melde utgang, eller avgje ei melding som er krav. Med unntak av enkel gjenmelding av den fargen som det har blitt innleia med, vil alle andre meldingar under utgangsnivå vere rundekrav.

♠AQxx  
 ♥Kxxx  
 ♦Axx  
 ♣xx

♠Kxxx  
 ♥AQx  
 ♦x  
 ♣KQxxx

1 hj      2 kl  
 2 NT      3 sp \*  
 4 sp\*

\* Øst krever for ein runde ved å gjenmelde ny farge på tre-trinnet.

\* Vest høyner til 4 spar med 4-kortsstøtte. Merk at Vest ikkje kunne ha gjenmeldt 2 spar i andre melderunde. Det ville ha vore reverse, og vist minimum 15 hp samt at hjerterfargen var på minst 5.

\*\* Dersom Øst i dette tilfelle hadde hatt mindre enn 13 hp, ville han ha innleia med 1 spar.

### 1c) Åpningshanda har gjenmeldt 2 NT etter 1-over-1

Meldingsforløpet har blitt innleia 1 i farge – 1 i farge, 2 NT som viser 18-19 hp.

**Med ei svak hand (6hp)** er det berre ei melding til disposisjon, og det er **PASS**.

**Med ei sterk hand (7hp og oppover)** kan utgang meldast direkte, eller ein kan kreve ved å melde 3 i farge.

Vest	Øst	Vest	Øst
♠AQxx	♠Kxxx	1 kl	1 hj
♥Kx	♥AQxxx	2 NT *	3 hj *
♦Axx	♦x	3 sp*	4 sp
♣AQxx	♣xxx		

\* Vest gjenmelder 2 NT som viser 18-19 hp og ei jevn hand. Kunne ikkje ha gjenmeldt 2 spar, då dette også ville ha vist 5 kløver.

\* Øst gjenmelder 3 hjerter som er rundekrav. Er interessert i om makker har 3-korts hjerterstøtte eller eventuelt 4-kort spar. Om Øst si fordeling i majorfargane hadde vore 4-4, hadde han gjenmeldt 3 spar.

## 2 Åpningshanda har gjenmeldt ny farge

### 2 a) Åpningshanda har gjenmeldt ny farge på 1-trinnet.(kan ha inntil 17hp)

**Med ei svak hand (inntil 10hp)** kan svarhanda melde 1 NT, gjenmelde enkelt fargen sin, preferere til åpnars første farge eller høyne enkelt fargen som åpner gjenmelder. **Pass** kan også vere eit alternativ, men pga åpner kan ha inntil 17 hp vil svarhanda alltid melde noko anna enn pass med 9 hp eller meir.

Vest	Øst	Vest	Øst
♠AQxx	♠xx	1 kl	1 hj
♥Kx	♥AQxx	1 sp	1 NT *
♦Qxx	♦Kxxx	Pass	
♣Qxxx	♣xxx		

\* Øst viser 6-10 hp med grandmeldinga si.

Vest	Øst	Vest	Øst
♠AQxx	♠Kxx	1 kl	1 hj
♥Kx	♥AQxxxx	1 sp	2 hj*
♦Qxx	♦x	Pass	
♣Qxxx	♣xxx		

\* Øst foreslår å spele 2 hjerter. Har som oftast 6-kortsfarge når han melder slik.

Vest  
 ♠AQxx  
 ♥Kx  
 ♦Qxx  
 ♣Qxxx

Øst  
 ♠Kx  
 ♥AQxxx  
 ♦xx  
 ♣xxxx

Vest      Øst  
 1 kl      1 hj  
 1 sp      2 kl\*  
 Pass

\* Øst prefererer til Vest sin åpningsfarge.

Vest  
 ♠AQxx  
 ♥Kx  
 ♦Qxx  
 ♣Qxxx

Øst  
 ♠Kxxx  
 ♥AQxxx  
 ♦xx  
 ♣xx

Vest      Øst  
 1 kl      1 hj  
 1 sp      2 sp\*  
 Pass

\* Øst viser 6-10 hp og 4-kortsstøtte i spar ved å høyne enkelt.

**Med ei invitthand (11-12 hp)** kan svarhanda hoppe til 2 NT, gjennelde fargen sin med hopp eller hoppe til 3 i åpningsfargen eller fargen som åpner gjennelder.

Vest  
 ♠AQxx  
 ♥Kx  
 ♦Qxx  
 ♣Kxxx

Øst  
 ♠Jxx  
 ♥AQxxx  
 ♦Kxx  
 ♣Qx

Vest      Øst  
 1 kl      1 hj  
 1 sp      2 NT\*  
 3 NT\*

\* Øst inviterer til utgang ved å hoppe til 2 NT som viser 11-12 hp.

\* Vest tek imot invitten. Med sine 14 hp ser han at makkerparet har 25-26 hp til saman.

Vest  
 ♠AQxx  
 ♥xx  
 ♦Qxx  
 ♣Axxx

Øst  
 ♠Jxx  
 ♥AQxxxx  
 ♦Axx  
 ♣xx

Vest      Øst  
 1 kl      1 hj  
 1 sp      3 hj\*  
 Pass\*

\* Øst inviterer til utgang med 6-korts hjerter.

\* Vest melder pass med minimum.

Vest  
 ♠AQxx  
 ♥x  
 ♦Qxx  
 ♣AKxxx

Øst  
 ♠Jxxx  
 ♥AQxx  
 ♦Axx  
 ♣xx

Vest      Øst  
 1 kl      1 hj  
 1 sp      3 sp\*  
 4 sp\*

\* Øst inviterer til utgang ved å melde 3 sp som viser 4-kortsstøtte i spar og 11-12 hp.

\* Vest tek i mot invitten. Han har med sine 15 hp tillegg til åpninga.

**Med ei sterk hand (13hp og oppover)** kan svarhanda hoppe til utgang direkte eller melde **4. farge**. Å melde 4. farge er ei kunstig melding som ber åpningshanda beskrive si hand nærmare. Meldinga er krav til utgang. Grunnen til at svarhanda benyttar seg av å melde 4. farge, er ofte at den ikkje har stoppar i denne fargen.

Vest	Øst	Vest	Øst
♠AQxx	♠KJx	1 kl	1 hj
♥x	♥AQxx	1 sp	2 ru*
♦KQx	♦xxx	2 NT*	3 NT
♣Axxxx	♣Kxx		

\* Med 13 hp ser Øst at dei skal i utgang når Vest åpnar. Det er fare for at paret ikkje har stoppar i ruter. Øst melder derfor 2 ruter som er fjerde farge krav, for å få høyre meir om Vest si hand.

\* Med stoppar i ruter blir den naturlege gjenmeldinga til Vest på fjerdefargekravet å melde 2 NT.

## 2 b) Åpningshanda har gjenmeldt ny lavare rangert farge på 2-trinnet (kan ha inntil 17 hp) etter innleiinga 1 i farge – 1 i farge.

**Med ei svak hand (inntil 10hp)** kan svarhanda gjenmelde enkelt fargen sin, preferere til åpnars første farge eller høyne enkelt fargen som åpner gjenmelder. **Pass** kan også vere eit alternativ, men pga åpnar kan ha inntil 17 hp vil svarhanda alltid melde noko anna enn pass med 9 hp eller meir.

Vest	Øst	Vest	Øst
♠Ax	♠KJxx	1 hj	1 sp
♥AQJxx	♥xx	2 ru	2 hj*
♦Kxxx	♦Axx	Pass*	
♣xx	♣xxxx		

\* Øst prefertil 2 hjerter når Vest gjenmelder 2 ruter. Han veit no at åpningsfargen er på 5-kort.

\* Vest er fornøgd med kontrakta. Han veit at Øst no maksimalt kan ha 10 hp.

**Med ei invitthand (11-12 hp)** kan svarhanda melde 2 NT, gjenmelde fargen sin med hopp, hoppe til 3 i åpningsfargen eller høyne åpnars andre melde farge.

Vest  
 ♠Ax  
 ♥AQJxx  
 ♦Kxxx  
 ♣xx

Øst  
 ♠KJxx  
 ♥xxx  
 ♦Ax  
 ♣Kxxx

Vest      Øst  
 1 hj      1 sp  
 2 ru      3 hj\*  
 4 hj\*

\* Øst inviterer til utgang ved å hoppe til 3 hjerter. Veit at makker har 5-kort, når han gjenmelder lavare rangert farge på 2-trinnet.

- Med sine 14 hp har Vest tillegg til åpninga si, og legg på til 4 hjerter.

Vest  
 ♠Qx  
 ♥AQJxx  
 ♦Kxxx  
 ♣xx

Øst  
 ♠KJxx  
 ♥xx  
 ♦Axx  
 ♣Kxxx

Vest      Øst  
 1 hj      1 sp  
 2 ru      2 NT  
 Pass

**Med ei sterk hand (13hp og oppover)** kan svarhanda hoppe til utgang direkte eller melde 4. farge for å få vite meir om åpningshanda.

Vest  
 ♠Qxx  
 ♥AQJxx  
 ♦Kxxx  
 ♣x

Øst  
 ♠KJxxx  
 ♥Kx  
 ♦AQx  
 ♣xxx

Vest      Øst  
 1 hj      1 sp  
 2 ru      3 kl \*  
 3 sp\*      4 sp\*

\* Øst krever til utgang ved å melde 4. farge. Han treng å vite meir om Vest sine kort for å kome i rett kontrakt.

\* Vest viser fram 3-kort spar i tillegg til 5-4 i hjerter/ruter.

\* Øst ser at 4 spar på 5-3-tilpassing er ei god kontrakt.

## 2 c) Åpningshanda har gjenmeldt ny lavare rangert farge på 2-trinnet (kan ha inntil 14 hp) etter innleiinga 1 i farge – 2-over-1.

Situasjonen er no den at svarhanda har minst 10 hp.

**Med ei minimumshand (10-12hp)** kan svarhanda preferere til åpningsfargen, høyne åpnar sin andre farge, gjenmelde enkelt fargen sin eller melde 2 NT. Hopp til 3 i åpningsfargen er invitt til utgang med 3-kortsstøtte i fargen. Pass er også eit muleg alternativ med 10-11 hp.

**Med ei maksimumshand (13 hp og oppover)** må svarhanda melde utgang direkte eller eventuelt kreve med 4. farge for å få vite meir om åpningshanda.

## 2 d) Åpningshanda har meldt reverse.

Etter 1-over-1 viser reverse (melding i ein farge på 2-trinnet som er høgare rangert enn åpningsfargen) minst 17 hp og at åpningsfargen er på 5-kort. Meldinga er krav for ein runde Ein skal då i utgang om svarhanda har 9 hp eller meir.

Svake gjenmeldingar frå svarshanda (inntil 7(8) hp) blir preferanse til åpningsfargen, enkel gjenmelding av eigen farge, enkel høying av åpnars andre farge eller 2 NT. Alle andre meldingar under utgangsnivå blir rundekrav.

Vest	Øst	Vest	Øst
♠AKx	♠QJxxx	1 ru	1 sp
♥AQJx	♥Kx	2 hj*	2 sp *
♦KQxxx	♦xx	4 sp*	Pass
♣x	♣xxxx		

\* Med meldinga 2 hjerter viser Vest frå 17 hp og oppover samt at åpningsfargen er på minst 5-kort. Meldinga er krav for ein runde

\* Øst har berre 6 hp, og viser ei svak hand ved å gjenmelde enkelt sparfargen sin.

\* Vest kan med 19 hp og 3-korts sparstøtte fastsette kontrakta til 4 spar.

Etter 2-over-1 etablerer reverse utgangskrav.

## 3 Åpningshanda har gjenmeldt åpningsfargen.

### 3 a) Åpningshanda har gjenmeldt enkelt åpningsfargen etter 1-over-1.

Med denne meldinga kan åpningshanda ha inntil 15 hp. Prinsippa for svarshanda blir som vist tidlegare. **Med ei svak hand (inntil 10 hp)** er alternativa pass, enkel gjenmelding av første fargen eller ny lavare rangert farge på 2-trinnet.

Vest	Øst	Vest	Øst
♠x	♠QJxxx	1 ru	1 sp
♥AQJx	♥Kxxx	2 ru	2 hj*
♦KQxxx	♦xx	Pass	
♣xxx	♣xx		

\* Øst gjenmelder 2 hjerter, og får dermed også vist at sparfargen er på 5-kort. Ved å melde ein lavare rangert farge på 2-trinnet viser Øst begrensa styrke. Maks 10 (11 hp).

**Med invittstyrke (11-12hp)** kan svarhanda melde 2 NT, høyne åpnars farge til 3 eller hoppe til 3 i tidlegare meldt farge.

**Med ei sterk hand (13 hp og oppover)** kan svarhanda kreve ved å melde reverse eller å melde ny farge på 3-trinnet.

**3 b) Åpningshanda har hoppa til 3 i åpningsfargen etter 1-over-1.**

Åpningshanda viser minst 6-kortsfarge og ca. 16-18 hp. Einaste svake melding frå svarhanda er pass. Alle andre meldingar under utgangsnivå blir krav for ein runde.

**3 c) Åpningshanda har gjenmeldt enkelt åpningsfargen etter 2-over-1.**

Meldinga er begrensa oppover til 14 hp. Svake meldingar frå svarhanda blir pass eller gjenmelding av eigen farge. Høyning av åpnars farge og 2 NT er invitt til utgang. Reverse eller ny farge på tre-trinnet frå svarhanda etablerer utgangskrav.

**3 d) Åpningshanda har hoppa i åpningsfargen etter 2-over-1.**

Denne meldinga er krav til utgang, og svarhanda kan altså ikkje melde pass.

This file was generated with the demo version of the PDF Converter