

Boysys

[Åpningsmeldinger](#)

[Svar på 1 ♣](#)

[Svar på 1 ♦](#)

*Omvendte minorhøyninger

[Svar på 1 ♥](#)

[Svar på 1 ♠](#)

*Stenberg

[Check-Back Stayman](#)

[Kravsekvenser](#)

[Sterke gjenmeldinger](#)

*Revers

*Hopp til farge på 3-trinnet

*Hopp i åpningsfargen

*Hopp til 2 NT

*2 NT etter 1M – 1NT

[Svar på 1 NT](#)

*Stayman

*Overføring

*Minorstayman

*1NT – 3♣

*Uttak av 1NT doublet

*Innmeldinger fra motparten over 1NT

[Svar på 2 ♣](#)

[Svar på 2 ♦](#)

[Svar på 2 ♥](#)

[Svar på 2 ♠](#)

[Svar på 2 NT](#)

*Puppetstayman

*Overføring

[Svar på 3♣, 3♦ og 3♥](#)

[Svar på 3♠, 3NT, 4m/M/NT](#)

[Slemkonvensjoner](#)

*RKCB

*Cue-bid

*Store frie (5NT)

[Innblanding fra motparten](#)

[Egne innmeldinger](#)

[Forsvarsmeldinger](#)

[Motspillskonvensjoner](#)

*Utspill

*Påspill

*Videre motspill

[Ekstra konvensjoner og avtaler](#)

ÅPNINGSMELDINGER

- 1♣ : 4+, 9-22 HP, (11)12-14 / 18-19 HP hvis balansert
- 1♦ : 4+, 9-22 HP, samme som ovenfor
- 1♥ : 4+, 9-22 HP, samme som ovenfor
- 1♠ : 4+, 9-22 HP, samme som ovenfor
- 1NT: (14)15-17 HP, kan ha 5 k major, 6 k minor eller singel honnør
- 2♣ : Sterk, honnør- eller stikkmessig
- 2♦ : Minst 4-4 (5-4 i.s.) i major, 0-8 HP, ikke invitt mot 15-17 NT u.s.
- 2♥ : 5/6 hjerter, 3-8 HP, sonebetont, ikke invitt mot 15-17 NT u.s.
- 2♠ : 5/6 spar, 3-8 HP, sonebetont, ikke invitt mot 15-17 NT u.s.
- 2NT: (19)20-21 HP, kan ha samme fordeling som ved 1NT-åpning
- 3♣ : Sperr, to topphonnører minst sjetten utenom 1. hånd gunstig
- 3♦ : Sperr, to topphonnører minst sjetten utenom 1. hånd gunstig
- 3♥ : Sperr, svært aggressiv
- 3♠ : Sperr, svært aggressiv
- 3NT: Gående minor
- 4♣ : Sperr, aggressiv - normalt uten to topphonnører
- 4♦ : Sperr, aggressiv - normalt uten to topphonnører
- 4♥ : Sperr, aggressiv
- 4♠ : Sperr, aggressiv
- 4NT: Spørsmål om spesifikke ess
- 5♣ : Sperr
- 5♦ : Sperr
- 5♥ : 11 stikk, mangler to topphonnører i hjerter
- 5♠ : 11 stikk, mangler to topphonnører i spar

Avvik: 2♦ /2♥ /2♠ i 4. hånd: 6+, 11-15 HP.

SVAR PÅ ÅPNING 1 ♣

- 1♦ : 5+ ruter uten 4 kort major hvis svak (kan ikke kreve til utgang)
- 1♥ : 4+ kort, 5+ HP
- 1♠ : 4+ kort, 5+ HP
- 1NT: 6-11 HP
- 2♣ : 4+ kort, minst utgangsinvitt
- 2♦ : Naturlig, utgangskrav, ensidig hånd med brukbar farge (6+ kort)
- 2♥ : Naturlig, utgangskrav, ensidig hånd med brukbar farge (6+ kort)
- 2♠ : Naturlig, utgangskrav, ensidig hånd med brukbar farge (6+ kort)
- 2NT: 12-13 HP med 4/5 ruter
- 3♣ : Sperr, svært aggressiv
- 3♦ : Renons, utgangskrav
- 3♥ : Renons, utgangskrav
- 3♠ : Renons, utgangskrav
- 3NT: 13-15 HP, 3-3-4-3
- 4♣ : Sperr
- 4♦ : Sperr
- 4♥ : Spillemelding
- 4♠ : Spillemelding

4NT: Blackwood, 4-ess

5♣ : Sperr

MERK:

1♣ - 1♦

1♥/♠ : Ubalansert

1♣ - 1♦

1NT: Kan ha 4 kort major

1♣ - 1♥/♠

1NT - 2♣ : Check-back.

- 2♦ : Spill

- 3♣ : Spill

- 3♦ : 5-5, invitt

1♣ - 1♥/♠

2♣ - 3♦ : Splinter

SVAR PÅ ÅPNING 1 ♦

Samme prinsipper som for åpning 1 kløver.

MERK:

1♦ - 3♣ : Renons

1♦ - 4♣ : Sperr

1♦ - 1♥/♠

1NT - 3♣ : Spill

1♦ - 1♠

2♣ - 3♥ : Splinter

1♦ - 1♠

2♦ - 3♥ Splinter

OMVENDTE MINORHØYNINGER

1♣ - 2♣

Ny farge: Naturlig, utgangskrav

2NT: (11)12-14, balansert

3♣ : 9-14, ubalansert

Hopp i ny farge: Splinter, singel/renons

Dobbelthopp: Exclusion-Blackwood

3NT: 18-19 HP

4♣: RKCB

4 i åpningsfargen etter omvendt minor er *alltid* Roman Key Card Blackwood fra begge.

MERK:

1♣ - 2♣

2x/3♣ - 3♦ : 2-2-(4-5), i utgangspunktet søk etter beste utgang
3♥/♠ : Singel, i utgangspunktet søk etter beste utgang

Hvis motparten blander seg inn over 1 m - 2 m:

Pass: Minimum eller ønske om å straffedoble motparten

Melding: Ikke minimum

Dobling: Singel, trenger ikke ha tillegg

Omvendt minor brukes ikke etter innmelding. Overmelding av motpartens farge lover fire kort støtte og er minst invitt til utgang.

SVAR PÅ ÅPNING 1 ♥

1♠ : 4+ kort, 5+ HP

1NT: 6-12 HP, ikke 4 kort ♠

2♣ : Naturlig, utgangskrav dersom det ikke gjenmeldes 3♣

2♦ : Naturlig, utgangskrav dersom det ikke gjenmeldes 3♦

2♥ : 3+ kort, 5-11HP

2♠ : Naturlig, utgangskrav, ensidig hånd med brukbar farge (minst 6k)

2NT Stenberg, utgangskrav

3♣ : Splinter, 8-tapers hånd

3♦ : Splinter, 8-tapers hånd

3♥ : Balansert 8-tapers hånd

3♠ : Renons, max 7 tapere

3NT: 13-15 HP, 3-3-(3-4)

4♣ : Renons, max 7 tapere

4♦ : Renons, max 7 tapere

4♥ : Sperr

4♠ : Spillemelding

4NT: Blackwood, 4-ess

Aktuelle posisjoner:

1♥ - 2♣/♦

2♥ - 3♥ : Sleminvitt, balansert hånd

1♥ - 2♣

2♥ - 4♣ : Naturlig, sleminvitt

1♥ - 2♣

3♥ - 3♠ : Spør om sparhold (kan være advanced cue-bid)

1♥ - 2♣

3♥ - 4♣ Cue-bid, benekter spar-cue.

1♥ - 2♦

3♥ - 4♣ : Cue-bid

MERK:

1♥ - 2♥

3♠, 4♣ / ♦ : Renons (med singelton og sleminvitt bruker man langfargeinvitt)

1M - 3M

3♠, 4♣ / ♦ : Singelton (renons)

3NT: Forslag til spill

Etter pass i åpning hos svarhånden viser 1♥ / ♠ - 2♣ / ♦ tre kort majorstøtte og verdier i minoren, invitt til utgang. Gjelder ikke ved innblanding fra motparten!

SVAR PÅ ÅPNING 1♠

Samme prinsipper som for åpning 1 hjerter.

MERK:

1♠ - 2♣ / ♦

3♦ / 3♥ : Splinter, trenger ikke ha tillegg

1♠ - 1NT

3♥ : Krav til utgang med minst 5-4

Aktuelle posisjoner:

1♠ - 2♣

3♣ : Krav, 5-2-2-4(3), med tre kort kløver er rødfargene helt åpne

1♠ - 2♥ Krav til utgang hvis det ikke gjenmeldes 3♥

3♥ : Krav, 3♥ er sterkere enn 4♥ her, benekter singel/renons

4♣ / ♦ : Splinter med fire kort støtte i trumf

1♠ - 1NT

2♥ - 2NT: Naturlig invitt

3♣ / ♦ : God løft til 3♥ med honnørkonsentrasjon i den meldte minoren.

3♠ : Invitt med 3 kort spar

STENBERG

1♠ - 2NT

3♣ : Naturlig, ikke minimum (færre enn 7 tapere)

3♦ : Naturlig, ikke minimum (færre enn 7 tapere)

3♥ : Naturlig, ikke minimum (færre enn 7 tapere)

3♠ : Minimum (7 eller flere tapere / balansert hånd)

3NT: 18-19 HP

4♣ : Renons, trenger ikke å ha tillegg

4♦ : Renons, trenger ikke å ha tillegg

4♥ : Renons, tillegg

4♠ : Renons i hjerter, ikke tillegg

1♠ - 2NT

3x - 3♠ : Spørsmål om singel, interesse for spesifikk singelton eller sterk.

Hvis åpner melder ny farge, viser dette singelton i fargen.

- 3NT: Ber om ekte cue-bid (ikke singel), viser "litt" verdier (mild sl.inv.)

- 3/4y: Singel

- 4x: Singel

Hvis motparten melder inn over 1♥ og 1♠:

Hopp til tretrinnet i åpningsfargen er sperr (svært aggressiv). 2NT er invitt-Stenberg med samme svar og fortsettelse som etter vanlig Stenberg. Det vil si at utgangskravet er etablert med unntak av gjentakelse av åpningsfargen.

MERK:

1♠ - (pass) - 2NT - (3x/y) -

P: "Normal" åpning eller ønske om å straffedoble motparten

D: Singel, trenger ikke å ha tillegg

3x/y: Naturlig, tillegg (færre enn 7 tapere), ikke singel i innmeldingsfargen

3♠ : Helt minimum

3NT: 18-19 HP

4 i ny farge: Naturlig, tillegg (færre enn 7 tapere), ikke singel i innmeldingsfargen

4 i innmeldingsfargen: Renons, trenger ikke å ha annet tillegg

4 i ny farge med hopp: Renons, trenger ikke ha annet tillegg

Det brukes kravpass etter vanlig Stenberg, men ikke etter invitt-Stenberg. Ved invitt-Stenberg kan innmeldinger fra motparten passes ned. 3 i åpningsfargen blir derfor en "normal" åpning, pass blir minimum.

Etter forhåndspass brukes nøyaktig samme system.

CHECK-BACK STAYMAN

1m - 1♥/♠

1NT - 2♣ : Alltid Check-Back Stayman (minst invitt)

1♣ - 1♠

1NT - 2♣

2♦ : 2-3-4-4, minimum

2♥ : 2-4-3-4, minimum

2♠ : 3 ♠, minimum

2NT: 3-3-3-4, maksimum

3♣ : 2-3-3-5, minimum

3♦ : 2-3-4-4, maksimum

3♥ : 2-4-3-4, maksimum

3♠ : 3 kort ♠, maksimum 3-(3-2)-5 / 3-(4-2)-4

3NT: 2-3-3-5, maksimum

1♣ - 1♠

1NT - 2♣

2♥ - 2♠ : 6 kort (god 5 kort), invitt

- 2NT: Dårlig 5 kort ♠, invitt

- 3♣ : Naturlig, sleminvitt

- 3♦ : Naturlig, sleminvitt (minst 5 kort ♦)

- 3♥ : Naturlig, balansert sleminvitt

- 3♠ : 6 kort, krav (kan være søk etter beste utgang)

1♣ - 1♠

1NT - 2♣

- 2♠ - 2NT: Krav, balansert
- 3♣ : Naturlig, sleminvitt
 - 3♦ : Sidefarge (trial-bid), utgangs- eller sleminvitt
 - 3♥ : Sidefarge (trial-bid), utgangs- eller sleminvitt
 - 3♠ : Sleminvitt, balansert
 - 3NT: Velg utgang

1♣ - 1♠

1NT - 2♣

- 2NT - 3♣ : Naturlig, sleminvitt
- 3♦ : Sidefarge, sleminvitt
 - 3♥ : Sidefarge, sleminvitt
 - 3♠ : 5+ kort, krav (kan være søk etter beste utgang)
 - 4♣ : Renons, sleminvitt m/ spar

MERK:

1♥ - 1♠

1NT - 2♣

2♦ : 3-5 i major, minimum

2♥ : 2-5-3-3, minimum

2♠ : 3-4-3-3, minimum

2NT: 3-4-3-3, maksimum

3♣ : 3-5-2-3, maksimum

3♦ : 3-5-3-2, maksimum

3♥ : 2-5-3-3, maksimum

KRAVSEKVENSER

4. farge krav:

4. farge er krav til utgang. Etter 2 over 1 brukes 2NT fra svarhånden som utgangskrav og lover hold i 4. farge. Hvis 4. farge blir løftet et trinn, viser det minst to små kort i fargen og ikke noe annet å tilføye.

Eksempel:

1♠ - 2♣

2♥ - 2NT: Utgangskrav med hold i ruter

- 3♦ : Spør om ruterhold

Naturlige hopp under utgang er invitt til utgang.

Eksempel:

1♥ - 1♠

2♣ - 3♠ : Utgangsinvitt

3. farge er rundekrav på 2-trinnet fra svarhånden.

Eksempel:

1♣ - 1♠

2♣ - 2♦ : Eneste kravmelding (Check-Back)

1♦ - 1♠

2♦ - 2♥ : Naturlig rundekrav, minst utgangsinvitt (Gjelder spesielt lagkamp)

1♦ - 1♠

2♦ - 3♣ : Krav, men trenger ikke ha kløverfarge

Unntak:

1♣ - 1♠

2♣ - 2♥ : Ikke krav

MERK:

1♣ - 1♦

1♥ - 1♠ : Utgangskrav og benekter sparhold

- 2♠ : Singel med hjerter som trumf

- 3♠ : Renons med hjertertilpasning

1♣ - 1♦

1♥ - 1NT Utgangskrav m/ sparhold

2♠ : Naturlig 4-kort (4-4-0-5)

STERKE GJENMELDINGER

Revers:

Revers er krav for en runde. Revers viser alltid minst fem kort i åpningsfargen. Etter revers over fargesvar er enkel støtte av åpningsfargen ukrav. Alt annet er krav til utgang. Etter revers over 1NT-svar er 2NT Lebensohl. Andre meldinger er krav til utgang.

Eksempel:

1♦ - 1NT

2♥ - 2NT: Krav til 3 kløver

3♣ - 3♦ : Spill

Hoppovers er krav til utgang. Ny farge på 1-trinnet kan derfor være sterke kort og skal støttes til 2-trinnet med 4-korts tilpass og ikke kliss minimum.

Hvis åpneren melder 4. farge, viser dette "jevn fordeling" og maksimum. 3NT viser minimum.

Eksempel:

1♣ - 1♥

2♦ - 2NT

3♠ : 3-1-4-5 / 2-2-4-5, maksimum

3NT: 3-1-4-5 / 2-2-4-5, minimum

Hopp i ny farge på 3-trinnet:

Krav til utgang, viser minst 5-5.

Unntak:

1♠ - 1NT

3♥ : Krav til utgang, men kan være 5-4.

Hopp i åpningsfargen:

Etter 1 over 1:

Viser minst 6-korts farge og 16-18 HP.

Etter 2 over 1:

Utgangskrav og viser en *god* farge på minst 6 kort.

MERK:

1♥ - 1♠

3♥ - 3♠ : Naturlig krav

Hopp til 2NT:

Viser 18-19 HP. Alle meldinger etter 2NT er naturlig krav. 3 i åpningsfargen er naturlig sleminvitt over minoråpning og viser tre kort støtte og er krav over majoråpning.

MERK:

1♣/♦ - 1♥

2NT - 3♥

3♠ : 4 kort spar

1♥ - 1♠

2NT - 3♥ 3+ kort hjerter og krav

3♠ : Cue-bid

3 NT: 3-4-3-3

1♣ - 1♥/♠

2NT - 3♦ : Minst 4-5, krav

1♣ - 1♥/♠

2NT - 4♦ : 4-6, sleminvitt

1♣ - 1M

2NT - 3M

3NT - 4m: Minst 5-4, mild sleminvitt

4NT: Avslag

2NT etter 1♥/♠ - 1NT:

Kunstig krav til minst 3♥/♠, ber makker beskrive hånden sin. 2NT-melderen har alltid minst 5 kort i åpningsfargen. 1NT-svareren skal vise 5 korts farge (ikke minimum) ved å melde denne på 3-trinnet. 3♣ viser minimum uten støtte (3-kort) i åpningsfargen. 3NT viser maksimum uten støtte og uten 5 korts farge (kan ha ♣). 3♥/♠ viser tillegg og støtte. 4♥/♠ er minimum med støtte, og ny farge på 4-trinnet er cue-bid med "super-maks".

SVAR PÅ ÅPNING 1 NT

2♣ : Stayman

2♦ : Overføring til ♥

2♥ : Overføring til ♠

2♠ : Minorstayman, svak med en eller utgangskrav med begge minor

2NT: Naturlig invitt

3♣ : Naturlig invitt

3♦ : Naturlig invitt

3♥ : Invitt til utgang med minst 5-5 i major

3♠ : Krav til utgang med minst 5-5 i major

3NT: Spillemelding

4♣ : Gerber
4♦ : Overføring til ♥
4♥ : Overføring til ♠
4♠ : Spillemelding
4NT: Kvantitativt

STAYMAN

1NT - 2♣
2♦ - 3♣ : Rele
3♦ : 5 kort minor
3♥ : 2-3-4-4
3♠ : 3-2-4-4
3NT: 3-3-(3-4) - 4♣ : Rele. Melder 4♦ med ♣ og 4♥ med ♦

1NT - 2♣
2♦ - 3♣
3♦ - 3♥ : Rele
3♠ : 5 kort ♣
3NT: 5 kort ♦

1NT - 2♣
2♥ - 2♠ : Rele
2NT: 3-4-3-3, maksimum
3♣ : 4 kort ♣
3♦ : 4 kort ♦
3♥ : 5 kort ♥
3♠ : 4 kort ♠
3NT: 3-4-3-3, minimum

1NT - 2♣
2♠ - 3♣ : Rele
3♦ : 4 kort ♦
3♥ : 4 kort ♣
3♠ : 5 kort ♠
3NT: 4-3-3-3

Spesielle sekvenser:

1NT - 2♣
2♦ - 2♥ : Velg major (skal passes med lik lengde)
- 2♠ : 5 korts ♠ og 4 korts ♥ , spill
- 2NT: Invitt med minst en major
- 3♣ : Rele
- 3♦ : Naturlig sleminvitt
- 3♥ : Kløverfarge, sleminvitt
- 3♠ : Naturlig, krav (5 ♠ og 3 ♥)

1NT - 2♣
2♠ - 3♥ : Kløverfarge, sleminvitt

1NT - 2♣

2♠ - 3♠ : Naturlig sleminvitt, balansert

OVERFØRING

1NT - 2♦

2♥ - 2♠ : Naturlig, minst invitt

- 2NT: Invitt med 5(6) korts ♥ og balansert hånd
- 3♣ : Naturlig, minst krav til utgang, (5-4)
- 3♦ : Naturlig, minst krav til utgang, (5-4)
- 3♥ : Sleminvitt med 6 korts ♥ og balansert hånd
- 3♠ : Splinter
- 4♣ : Splinter
- 4♦ : Splinter
- 4♥ : Mild sleminvitt, balansert hånd
- 4♠ : Exclusion-Blackwood
- 4NT: Kvantitativt

1NT - 2♦

2♥ - 3♣ /♦

3♥ : 3 kort støtte, ikke minimum

3♠ : Cue-bid med minoren som trumf

4♣ /♦ : Tilpass i begge, ikke minimum

MERK:

1NT - 2♥

2♠ - 3♣

3♥ : Cue-bid med ♣ som trumf

1NT - 2♥

2♠ - 3♥ : Naturlig, krav til utgang

3♠ : Tre kort ♠, ikke minimum

4♣ /♦ : Cue-bid med ♥ som trumf

1NT - 2♦ /♥

2NT: Singel i makkers farge, maksimum

Spesialkonvensjon:

1NT - 2♦

2♠ /3♣ /3♦ : Max med 4(3) kort støtte og "verdier" i ♠/♣ /♦

3♥ : Minimum med 4 kort støtte

Releet blir alltid ny overføring. 3 i majorfargen er sleminvitt uten singel hvis dette ikke er releet. Ny farge er singel og sleminvitt.

1NT - 2♦

3♣ - 3♦ : Overføring til 3 ♥ (Rele)

- 3♥ : Sleminvitt, uten singel
- 3♠, 4♣ /♦ : Sleminvitt, singel

Når releet er tre i majorfargen, blir 3NT sleminvitt uten singel. Hvis motparten dobler 3♣ /♦, blir redobling releet.

EKS: 1NT - 2♦

3♥ - 3NT: Sleminvitt uten singel

MINORSTAYMAN

1NT - 2♠

2NT: Best ♦

3♣ : Best ♣, eventuelt lik ♦

1NT - 2♠

2NT - 3♣ : Spill

- 3♦ : Spill

- 3♥ : Kortfarge i ♥, utgangskrav (5-4 i minor)

- 3♠ : Kortfarge i ♠, utgangskrav (5-4 i minor) 3NT: Velg utgang (2-2-(4-5))

- 4♣ / ♦ : Invitt

- 4♥ / ♠ : Exclusion Blackwood

1NT - 3♠

1NT - 3♠

3NT: Spill

4♣ : Sleminteresse med ♥

4♦ : Sleminteresse med ♠

UTTAK AV 1 NT DOBLET

Pass: Krav til redobling. Det kan så vises ♠og ♦(2♦) eller ♥og ♣(2♣)

Redobling: Krav til 2 ♣, har en ukjent langfarge

Direkte melding: Den meldte + den overliggende fargen. Eks: 2♦ = ♦+♥

INNMELDINGER FRA MOTPARTEN OVER 1 NT

Straffedoblinger på 2-trinnet, styrkevisende doblinger på 3-trinnet.

Fargemelding på 2-trinnet er naturlig, ikke krav.

Majormelding på 3-trinnet er krav.

Minormelding på 3-trinnet er invitt.

Ved innmeldinger som ikke viser den innmeldte farge, er dobling interesse for å ta motparten i minst en farge. Man lover honnørstyrke til minst invitt.

2NT er Lebensohl, ber om 3 ♣. Påfølgende melding av en farge som er laveliggende enn innmeldingsfargen er spillemelding. Andre meldinger er naturlig krav og *viser* hold i innmeldt farge. Overmelding av en majorinnmelding uten å gå innom 2NT viser 4 kort i motsatt major uten hold, med hold dersom 2NT meldes først. Overmelding av en naturlig minorinnmelding er spørsmål om major (Stayman), og man går på samme måte som ellers innom 2NT dersom man har hold.

MERK:

1NT - (2♥/♠) - 3NT: Benekter hold og benekter 4 kort i motsatt major

SVAR PÅ ÅPNING 2 ♣

2♦ : 0-5 HP ubalansert eller 0-7 HP balansert

2♥ : 5+ kort, 6+ HP

2♠ : 5+ kort, 6+ HP

2NT: 8+ HP, balansert (ikke 5 korts minor med honnør)

3♣ : 5+ kort, 6+ HP

3♦ : 5+ kort, 6+ HP

3♥ : 6+ kort, semigående ♥uten sidestyrke

3♠ : 6+ kort, semigående ♠uten sidestyrke

3NT: Gående 6+ kortsfarge uten sidestyrke

2♣ - 2♦

2♥ : 5+ kort, krav

2♠ : 5+ kort, krav

2NT: (21) 22-24, balansert (samme krav til fordeling som 1NT)

3♣ : 5+ kort, utgangskrav

3♦ : 5+ kort, utgangskrav

3♥ : Fastlegger ♥som trumf, ber om cue-bid (1. eller 2. kontroll)

3♠ : Fastlegger ♠som trumf, ber om cue-bid (1. eller 2. kontroll)

3NT: (24) 25-27, balansert (samme krav til fordeling som 1/2NT)

MERK:

1) 2♣ - 2♦

2♥/♠ - 3♣ : "Second neg." (dobbelt avslag: 0-3 HP). Kun etter 2♥/♠

2♣ - 2♦

2M - 3M: Lover en 1. eller 2. kontroll og minst tre kort støtte

- 4♣/♦ : Splinter

- 4M: 4-7 HP med støtte, benekter normalt 2. kontroll

2) 2♣ - 2♦

3♣ - 3♦ : Kunstig søk etter 4-kort major eller ønske om at den sterke hånden skal spille 3NT.

2♣ - 3♣

3♦ : Kunstig søk etter 4-kort major. Det kan selvfølgelig også være naturlig. Da gjentas ruterfargen.

3) 2♣ - 2♥/♠

4♥/♠ : Naturlig, omtrent ni stikk

4) 2♣ - 2♦

2NT: (21)22-24 med samme system som etter 2NT-åpning.

5) 2♣ - 2NT

3♣ : Baron, kan ha ♣, men da gjentas denne.

6) 2♣ - 2♦

3NT - 4♣ : Baron

- 4♦ : Naturlig slemvitt (makker slår av med 4NT)

- 4♥/♠ : Naturlig, spill

2♣ - 2♦

3NT - 4♣

4♥/♠ - 4NT: Sleminvitt uten tilpasning til majoren

Spesialkonvensjon:

2♣ - 2♦

3♥ - 3♠ : 1. eller 2. kontroll i ♠

- 3NT: 2. kontroll i minor

- 4♣/♦ : 1. Kontroll i minoren

- 4♥ : Ingen kontroller

2♣ - 2♦

3♥ - 3♠ 1. eller 2. kontroll i ♠

3NT: Rele

- 4♣ : 2. kontroll i ♠ og en 2. kontroll i en minor

- 4♦ : 2. kontroll i ♠, benekter minorkontroll

- 4♥ : 1. kontroll i ♠

2♣ - 2♦

3♠ - 3NT Viser en 2. kontroll.

4♣ : Rele

- 4♦/♥/♠ : 2. kontroll i ♦/♥/♣

Spesialkonvensjon:

2♣ - 3NT

4♣ : Spør om singel

4♦ : Spør om hvilken farge (4NT=♦)

4NT: Spør om fargelengde (5♣=6, 5♦=7, osv)

Etter at 2♣ blir doblet:

Pass: 0-5 HP ubalansert eller 0-7 HP balansert

Redobling: Spillemelding

2♦ : 5+ kort ruter, 6+ HP

Ved innmeldinger over 2♣:

Pass: Kravpass, kan være interesse for å straffedoble motparten

Dobling: 6+ HP uten noen beskrivende melding

SVAR PÅ ÅPNING 2♦

2♥ : Spill

2♠ : Spill

2NT: Naturlig utgangsinvitt til 3 NT

3♣ : Kunstig krav

3♦ : Sleminvitt med minst en minor

3♥ : Sperr

3♠ : Sperr

3NT: Spill

4♣ : "God" løft til 4♥, aldri sleminvitt, men setter opp kravpass

4♦ : "God" løft til 4♠, aldri sleminvitt, men setter opp kravpass. Releet blir overføring etter

4♣/4♦

4♥ : Spill, sperrende

4♠ : Spill, sperrende

2♦ - 3♣

3♦ : Minimum, kan ha flere enn åtte kort i major

3♥ : 5+ kort ♥ og 4 kort ♠, ikke minimum

3♠ : 5+ kort ♠ og 4 kort ♥, ikke minimum

3NT: 4-4 i major, maksimum

4♣ : Renons i ♣, ikke minimum

4♦ : Renons i ♦, ikke minimum

4♥ : Minst 5-5 i major, ikke minimum

2♦ - 3♣

3♥ - 3♠ : Slemivitt med ♠

- 3NT: Spill

- 4♣ / ♦ : Cue-bid med ♥ som trumf

2♦ - 3♣

3NT - 4♣ : RKCB med ♥ som trumf

- 4♦ : RKCB med ♠ som trumf

2♦ - 3♣

4♥ - 4♠ : Spill

- 4NT: RKCB med ♥ som trumf

- 5♣ : RKCB med ♠ som trumf

2♦ - 3♦

3♥ : Sleminteressert med ♣ (normalt minst tre)

3♠ : Sleminteressert med ♦ (normalt minst tre)

3NT: Ingen sleminteresse i minor, minimum

4NT: Ingen sleminteresse i minor, maksimum

SVAR PÅ ÅPNING 2♥

2♠ : Naturlig, ikke krav

2NT: Eneste kravmelding

3♣ : Naturlig, ikke krav

3♦ : Naturlig, ikke krav

3♥ : Sperr

3♠ : Splinter, slemivitt

3NT: Spill

4♣ : Splinter, slemivitt

4♦ : Splinter, slemivitt

4♥ : Spill, sperrende, ikke kravpass uansett soneforhold

2♥ - 2NT

3♣ : Minimum med 5 kort ♥

3♦ : Maksimum med 5 kort ♥ og sidefarge i minor på minst 4 kort

3♥ : Minimum med 6 kort ♥

3♠ : Maksimum med 6 kort ♥

3NT: Maksimum med 5-(3-3-2)

2♥ - 2NT

3♣ - 3♦ : Rele

- 3♥ : Utgangsinvitt

- 3♠ : Naturlig krav

- 3NT: Spill

- 4♣ : Naturlig krav

- 4♦ : Naturlig krav

2♥ - 2NT

3♣ - 3♦ Rele

3♥ : 5-(3-3-2)

3♠ : 4+ kort ♣

3NT: 4+ kort ♦

2♥ - 2NT

3♦ - 3♥ : Rele

3♠ : 4+ kort ♣

3NT: 4+ kort ♦

SVAR PÅ ÅPNING 2 ♠

Samme prinsipper som for åpning 2 hjerter.

SVAR PÅ ÅPNING 2 NT

3♣ : Puppetsyman

3♦ : Overføring til ♥

3♥ : Overføring til ♠

3♠ : Minst 4-4 i minor, krav til utgang

3NT: Spill

4♣ : Naturlig sleminvitt

4♦ : Naturlig sleminvitt

4♥ : Naturlig sleminvitt

4♠ : Naturlig sleminvitt

4NT: Kvantitativt

5♣ : Spill

5♦ : Spill

2NT - 3♠

3NT: Normalt ikke 4 kort minor, men kan ha hvis honnørene er i major

4♣ : 4 kort ♣

4♦ : 4 kort ♦

PUPPETSTAYMAN

2NT - 3♣

3♦ : 4 kort i en eller begge major

3♥ : 5 kort ♥

3♠ : 5 kort ♠

3NT: Benekter 4/5 kort i major

2NT - 3♣

3♦ - 3♥ : 4 kort ♠
- 3♠ : 4 kort ♥

2NT - 3♣

3♦ - 4♣ : Sleminvitt med NT-åpnerens major
- 4♦ : Velg majorutgang

2NT - 3♣

3♦ - 4♣

4♦ : RKCB med ♥ som trumf

4♥ : Spill

4♠ : Spill

4NT: RKCB med ♠ som trumf

2NT - 3♣

3♥ - 3♠ : Cue-bid med ♥ som trumf

- 4♣ / ♦ : Cue-bid med ♥ som trumf

MELDINGER ETTER OVERFØRING

Etter overføring er fire i minor naturlig sleminvitt.

2NT - 3♦

3♥ - 4♣

4♦ : Cue-bid med ♣ som trumf

4♥ : Spill

4♠ : Cue-bid med ♣ som trumf

4NT: RKCB med ♥ som trumf

2NT - 3♦

3♥ - 3♠

4♣ : Sleminteresse med ♥ som trumf

4♦ : Sleminteresse med ♠ som trumf

MERK:

2NT - 3♥

4♣ - 4♦ / ♥ : Cue-bid (ikke ny overføring her)

2NT - 3♦

3♠ : Cue-bid

- 3NT: Ny overføring

2NT - 3♦ / ♥

3NT: Singel i makkers farge, trenger ikke ha tillegg

SVAR PÅ ÅPNING 3♣ OG 3♦

Ny farge på 3-trinnet: Naturlig krav

3NT: Spill

4 i samme farge: Sperr
4 i motsatt minor: Cue-bid
4 i major: Spill
4NT: RKCB

SVAR PÅ ÅPNING 3 ♥

3♠ : Naturlig krav
3NT: Spill
4♣ / ♦ : Cue-bid
4♥ : Spill
4♠ : Spill
4NT: Velg minor

SVAR PÅ ÅPNING 3 ♠

3NT: Spill
4♣ / ♦ : Cue-bid
4♥ : Spill
4♠ : Spill
4NT: Velg minor

SVAR PÅ ÅPNING 3 NT

4♣ : Uttak i minorfargen
4♦ : Spør om cue-bid
4♥ / ♠ : Spill
4NT: Spør om lengde. 5♣ = 7 osv...
5NT: Spillbar mot renons

3NT - 4♦
4♥ / ♠ : Cue-bid
4NT: Ingen cue-bid, vanligvis 7-2-2-2
5♣ : Ruter cue-bid med kløverfarge
5♦ : Kløver cue-bid med ruterfarge

SVAR PÅ ÅPNING 4 ♣ OG 4 ♦

4♦ : Cue-bid
4♥ / ♠ : Spill
4NT: RKCB

SVAR PÅ ÅPNING 4 ♥ OG 4 ♠

4♠ : Spill
Alle fargemeldinger: Cue-bid
4NT: RKCB

SVAR PÅ ÅPNING 4 NT

5♣ : Ingen ess
5♦ : ♦-ess
5♥ : ♥-ess

5♠ : ♠-ess
5NT: To ess
6♣ : ♣-ess

SLEMKONVENSJONER

NT på NT er kvantitativt, ellers brukes Roman Key Card Blackwood (RKCB) med avtalt farge som trumf. Uten avtalt farge er hopp til 4NT kvantitativt.

RKCB

4NT - 5♣ : 0 eller 3 ess

- 5♦ : 1 eller 4 ess
- 5♥ : 2 ess uten trumf dame
- 5♠ : 2 ess med trumf dame
- 5NT: 1 eller 3 ess med trumf dame og renons i en farge
- 6 i en farge under trumf: 2 ess med trumf dame og renons i meldte farge
- 6 i trumffargen: 2 ess med trumf dame og renons i høyereliggende farge

Etter svarene 5♣ og 5♦ kan det spørres etter trumf dame med billigste melding som ikke er trumf.

Svarene på et slikt spørsmål er:

- 1) Gjennmelding av trumffargen på laveste nivå benekter trumf dame.
- 2) Ny farge viser trumf dame og kongen i den meldte fargen.
- 3) 5NT viser trumf dame og benekter konger.

4NT fulgt av 5NT lover alle nøkkelkortene, er storesleminvitt og ber makker melde kongene sine nedenfra. 6 i en farge under trumfen etter svar på 4NT ber makker melde storeslem med 3. kontroll (dame eller dobbelton) i fargen.

Når motparten melder etter 4NT, brukes DOPI, ROPI og DEPO (6-trinnet) med samme skala som RKCB.

CUE-BIDS

1. og 2. kontroll meldes om hverandre. 4NT er alltid RKCB i en cue-bid serie.

STORE FRIE 5 NT

Full skala: 5NT - 6♣ : Ess eller konge

- 6♦ : Damen
- 6♥ : Ingen topphonnør, men ekstra lengde
- 6♠ : Ingen topphonnør, ikke ekstra lengde
- 6NT: To topphonnører
- 7 i trumf: 3 topphonnører

Etter svaret 6♣ kan det spørres om ekstra trumflengde med 6♦. 6♥ viser da ekstra lengde, 6♠ benekter.

Ved reduserte skalaer (avhengig av trumffargen) kuttes først 6♥-svaret, deretter 6♦.

Når kløver er trumf brukes 5♠ som "store frie".

INNBLANDING FRA MOTPARTEN

Etter opplysende dobling fra motparten:

- Fargemelding på 1-trinnet er rundekrav.

- Fargemelding på 2-trinnet er ikke krav.
- Hopp i ny farge er sperr over minoråpning og mini-splinter (8-tapers hånd) etter majoråpning, også hopp til 2 ♠ over ♥-åpning.
- Dobbelt hopp i ny farge er renons og utgangskrav.
- Enkel høyning av åpningsfargen er som om det hadde kommet pass i mellom.
- Hopp i åpningsfargen er sperr, svært aggressiv.
- Høyning til utgang i åpningsfargen er sperrebetont, setter aldri opp kravpass.
- 1NT er 6-10 HP.
- 2NT er minst invitt med støtte i åpningsfargen. Over majoråpning er det invitt-Stenberg, men setter ikke opp kravpass selv med positivt svar.
- Redobling viser 9 HP+ og sterk interesse for å straffedoble motparten. Redobling setter opp kravpass. Etter redobling viser direkte melding fra åpner minimum. Pass fulgt av uttak av dobling lover tillegg.

Etter innmelding fra motparten:

Negativ dobling brukes kun etter åpning 1 i farge. Klassisk negativ dobling brukes til og med 2 ♠. Høyere enn dette brukes styrkevisende doblinger, ikke straffedoblinger.

Ny farge er alltid rundekrav etter innmelding. Det brukes fortsatt jump-shift. Overmelding av motpartens innmeldingsfarge etter majoråpning viser singleton © innmeldingsfargen, minst 4 kort støtte © åpningsfargen og er akkurat invitt til utgang.

2NT er alltid Lebensohl (ber om 3 ♣) hvis motparten hopper inn på 2-trinnet etter minoråpning.

MERK:

1♣ /♦ - (3♠) - D: Lover ikke 4-kort hjerter

1♣ - (1♦) - D: Viser 4-4 i major

1♣ /♦ - (1♥) - D: Benekter 4 kort spar

1♣ /♦ - (1♥ /♠) - D

1NT: Viser en balansert hånd, lover ikke hold i majoren. Dette gjelder også ved innmelding på 2-trinnet etterfulgt av dobling og 2NT.

1♣ - (1♥) - D

2♦ : Ikke revers fordi dobleren er markert med ruterfarge

1♣ - (1♠) - D

2♦ : Revers fordi dobleren ikke lover ruterfarge

Etter tofargeinnmeldinger fra motparten:

Dobling viser interesse for å straffedoble motparten i minst en farge, pass kan være en sterk balansert hånd. Da kommer man igjen med en styrkevisende dobling.

Marmic-innmelding:

1♥ - (2NT) - 3♣ : Minst utgangsinvitt med hjerterstøtte

- 3♦ : Invitt med 5+ ♠

- 3♥ : 4 kort støtte, ikke invitt (6-9 HP)

- 3♠ : 5+ ♠, krav

- 1♠ - (2NT) - 3♣ : Utgangskrav med 5+ ♥
- 3♦ : Minst utgangsinvitt med sparstøtte
- 3♥ : 5+ ♥, invitt
- 3♠ : Sparstøtte, ikke invitt (6-9 HP)

Spesielle doblinger:

Når motparten melder inn i 4. hånd, viser dobling fra åpner:

- 1) 4 kort majorfarge som forsvinner
- 2) 3 kort støtte til svarhåndens major når denne *kan* støttes på 2-trinnet

Eksempel på 1: 1♣ - (Pass) - 1♦ - (1/2♠) - D: 4 kort hjerter, ikke tillegg

Eksempel på 2: 1♣ - (Pass) - 1♥ - (2♦) - D: 3 kort hjerter

MERK:

1x - (Pass) - 1M - (D)

RD: 3 kort majorstøtte

1m - (1♠) - D - (2m)

D: 3 kort hjerter

EGNE INNMELDINGER

Opplysende dobling:

Opplysende dobling viser normalt 4 kort i motsatt major, minst 4-3 i major over minoråpning. Unntak fra dette er en oversterk hånd, 17 HP+ ubalansert eller 19 HP+ balansert.

Etter alle opplysningsdoblinger brukes 2NT som Lebensohl og direkte fargemelding blir derfor invitt.

Innmeldinger:

På 1-trinnet kan innmeldingene være utspilldirigerende, men i prinsippet brukes konstruktive innmeldinger. På 2-trinnet viser innmelding nesten alltid en åpningshånd. Hoppinnmeldinger er sperr og kan være svært tynne både på 2- og 3-trinnet. Hvis motparten har meldt på begge hender, kan vanlige innmeldinger være svakere (utspilldirigerende).

1NT-innmelding, også i 4.hånd, viser 15-18 HP, balansert. Svarene er de samme som etter åpning 1NT.

Hoppinnmelding 2NT viser minst 5-5 i de to laveste umeldte fargene, kan være sterk eller svak. Vanlig innmelding 2NT er 15-18 HP balansert. Her brukes samme systemet som etter 2NT-åpning.

Overmelding av motpartens farge viser minst 5-5 i major over minoråpning, og minst 5-5 i den andre majoren og en ukjent minor over majoråpning. Her kan man også være sterk eller svak.

MERK:

- (1♥) - 2♥ - (Pass) - 2NT: Svakt, ber makker melde minoren. Kan også være invitt med ♠
- 3♣ : Vil spille partnerens minor, men har litt kort (8-11 HP)
- 3♠ : Sperr

Hopp til 3-trinnet i motpartens åpningsfarge er spørsmål om hold.

Etter innmelding er ny farge på 1- og 3-trinnet krav, ny farge på 2-trinnet konstruktivt. Ny farge på 3-trinnet setter opp kravpass.

Etter majorinnmelding viser overmelding av åpningsfargen *alltid* tilpass og minst "god" løft.

FORSVARSMELDINGER

Mot sterk 1 kløver:

Yeslek brukes på ethvert nivå. Yeslek er i utgangspunktet at man viser den overliggende eller de to andre fargene av innmeldingsfargen. 1 NT-innmelding viser enten spar og ruter, eller hjerter og kløver. Dobling viser en sterk balansert hånd (17+HP). Vi har tynne innmeldinger mot sterk kløveråpning!

Mot 1 ruter, presisjon:

Behandles som naturlig.

Mot 1 NT-åpning:

Dobling: Minst like sterk (HP) eller spillestikk

2♣ : Begge major (minst 4-4), kan være destruktiv utenfor sonen

2♦ : Enten hjerter, eller spar med lengre minorfarge (normalt)

2♥ : Hjerter med lengre minorfarge (normalt)

2♠ : Naturlig

2NT: Begge minor eller utgangskrav med en tofargehånd

3x: Sperr

Mot sterk 2-kløver:

Dobling: Kløverfarge

2NT: Minst 5-5 i minor.

3♣ : Minst 5-5 i major.

Mot Multi:

Dobling: Opplysende, minst 13 HP hvis balansert

2NT: 15-18 HP

Mot Ekrens:

Dobling: Interesse for å ta motparten i minst en major. Påfølgende doblings er straff.

Andre meldinger: Naturlig

Mot svake to (tre):

Dobling: Opplysende

2NT: 15-18 HP

3 i åpningsfargen: Spørsmål om hold

Hopp til 4 minor: Minst 5-5 i motsatt major og den meldte minoren

MOTSPILLSKONVENSJONER

Utspill:

- Vi spiller toppen av sekvens og toppen av indre sekvens ned til HT9.
- Unntak fra dette er J 9 8 (x), E K blokk (mot farge), E K D (x) og K D J(mot NT), med ønske om avblokkering (mot NT) og mot fargekontrakter på 5- og 6-trinnet hvor konge spør om fordeling og ess om styrke(kun styrke fra kongen).
- Mot farge brukes norske fordelingsutspill.
- Mot NT brukes 4. høyeste kombinert med "toppen av ingenting".
- Vi spiller normalt *ikke* 4. høyeste fra tieren og lavere.
- I egen meldt farge brukes 4. høyeste.
- Unntaket er utspill i mackers farge på minst fire kort. Da spiller vi ut norsk fordeling, for eksempel etter Ekrens-åpning.

Påspill:

- Vi prioriterer styrke / svakhet ved påspill på utspill. Lavt kort er styrke, høyt er svakhet.
- **Mot farge** markerer vi - på utspill av ess - styrke fra damen *kun* hvis det er tre eller fire kort hos blindemann. Det legges også styrkekast hvis man har dobbelton og ønsker stjeling.
- Det brukes *ikke* styrkekast med singleton (Lavinthal) eller damen minst tredje i bordet (norsk fordeling).
- Det legges norsk fordeling når spillefører spiller en farge. Dette gjelder også trumfen.
- Hvis man har råd til det, skal *alltid* det nest høyeste kortet spilles ved lengdemarkering fra 4(6) korts farge.
- Norsk fordeling blir også brukt i situasjoner der det er overveiende sannsynlig at man ikke kan ha styrke i fargen. Eksempler på dette er E J x (x) hos blindemann på kongeutspill og når man ikke setter i en honnør i 3. hånd.
- Hvis man går i mellom med en honnør når spillefører trekker en farge fra hånden eller blindemann, skal man legge det høyeste kortet fra sekvensen.
- **Mot NT** brukes alltid styrke/svakhet på utspill.
- Det brukes Smith-ekko i spilleførers første spilte farge. Høyt kort viser fra begge interesse for fortsettelse i utspillsfargen
- Spilles det på en langfarge uten "sikkert" sideinntak, brukes norsk fordeling.

Avkast:

- Første frie avkast er *alltid* styrke/svakhet.
- De påfølgende avkastene er fordeling, eventuelt Lavinthal. Man kan altså ikke markere styrke i to farger.

Videre motspill:

- Vi bruker invitt inne i spillet. Det spilles *alltid* et så høyt eller lavt kort som mulig i disse situasjonene. Unntaket er H 10 9 hvor tieren spilles hvis man ønsker fargen opp igjen.
- Det spilles fordeling i situasjoner der man *ikke kan ha* en honnør som EKD(x) hos blindemann, men også i andre situasjoner der det er *utenkelig* at man spiller fra honnør.
- Hvis det ligger an til en sluttposisjon hvor vi må holde rett for å få ett stikk, forsøker man fortrinnsvis å sake den fargen man gir opp så tidlig som mulig.
- Rekkefølgen kortene blir spilt i og kastet på indikerer ofte fargepreferanse og

honnørkonstellasjon.

EKSTRA KONVENSJONER OG AVTALER

"Manco"

Når spørsmål om hold eller fjerde farge blir doblet, brukes "Manco". Man viser hva man har i den aktuelle fargen:

Pass: Halvt eller ett hold

Redobling: Minst to små kort

3NT: Dobbelt hold

Andre meldinger: Singelton

Etter pass kan det spørres med redobling om makker har ett hold. Med ett hold vil han svare 3NT. Med et halvt hold vil han beskrive hånden sin nærmere.

ETTER MOTPARTEN MELDER INN 1NT

Dobling: Straff

1♣ - (1 NT) - 2♦ : Begge major

1♦ - (1NT) - 2♣ : Begge major

1♥/♠ - (1NT) - 2♣ : Begge minor

1♥ - (1NT) - 2♦ : 3♥ og minst 5♠

1♠ - (1NT) - 2♦ : 3♠ og minst 5♥

ETTER 3NT-ÅPNING HOS MOTPARTEN

Dobling: Viser en "bra" åpning (13+ HP)

4♣ : Begge major med best♥

4♦ : Begge major med best♠

4♥/♠ : Naturlig

SPESIALAVTALER

1) Når motparten har vist to farger, og vi har muligheten til å melde begge, viser vi hold i den fargen vi melder.

Når motparten har vist en farge, eller det bare er en farge som er "ledig", spør vi om hold i fargen.

2) 1♣ - (1♥) - 1♠ - (2♥)

3♥ : Singelton i♥, minst invitt med sparstøtte

1♥ - (pass) - 1♠ - (2♦)

3♦ : Singelton i♦, minst invitt med sparstøtte

3) 1♣ - (2♠) - 4♦ : Renons m/ tilpass

4♥ : Spill

4) 1♠ - (2♥) - D - (3♥)

D: 18-19 HP uten hold eller for sterk til å melde på 4-trinnet

1♥ - (1♠) - Dobling - (2♠)

D: 18-19 HP uten hold eller for sterk til å melde på 3-trinnet

5) 1m - (3M) - 4m: Naturlig, krav

1♠ - (3x) - 4x: God løft med ♠, lover ikke kontroll i x

1♠ - (3♥) - 4m: Naturlig, krav

1M - (2♣) - 3♦ : Minisplinter

1NT - (p) - 2♥ - (X) 2♠ = 3 kort, XX = Forslag til spill.

6) Når vi dobler motparten på slem- eller utgangsnivå, ønsker vi (er forberedt på) et unaturlig utspill. Hvis det ikke er noe annet å holde seg til, og vi ikke har meldt noen farger, er det normalt blindemanns førstmeldte farge som skal spilles ut. Dersom dobleren har meldt en farge selv, skal denne *ikke* spilles ut. Dersom både dobleren og makker har meldt en farge, skal makkers (sin egen) farge spilles ut.