INDMELDINGER

1) Indmelding i farve:

- På 1 trinnet: Viser 8+ HP og 5+ fv **(NS: 11+ HP)**
- På 2 trinnet: Viser 10+ HP, helst 6+ fv **(NS: 11+ HP)**
- Efter spærreåbninger: Viser 12+ HP og 5+ fv

Svar på indmelding i farve med støtte:

- 6-9 HTP: Støt makker et trin
- 10-12 HTP: Spring i makkers farve
- 12-15 HTP: Meld så vidt muligt udgang (evt. sans)
- 10 + HP: Overmelding i fjendens farve.

Svar på indmelding i farve uden støtte

Meld pas med 0-7 HP

10+ HP og egen 5fv: Meld ny farve

Jo lavere styrke, jo mere tolerance bør du have for makkers farve. Ny farve fra "fortsætter" er RK (=Runde Krav) med mindre fortsætter har passet i første runde.

Med hold i modstandernes farve - meld sans:

- Ca. 8-11 HP: 1 NT **(NS: 6-9 HP)**
- Ca. 12-14 HP: 2 NT **(NS: 11-12 HP)**
- Ca. 15+ HP: 3 NT **(NS: 13+ HP)**

Mindre strikse krav til fordeling end åbningen 1 NT.

2) Sans-indmelding

1 NT viser 15-17 HP og hold i modpartens farve(r).

Ved spærreåbninger fra modpart kan meldes sans billigst muligt med hold og 15+ HP.

Sans-system kan bruges i begge tilfælde efterfølgende.

SPÆRREMELDINGER (ej 2♣!)

Point krav: 6-11 HP, og kan meldes både som åbning og indmelding. Meldetrin afhænger af farvelængde:

- 6fv på 2-trinnet
- 7fv på 3-trinnet, osv.

Ofte skal man passe til makkers spærremeldinger med mindre du har god støtte (videre spær) eller mange point (udgangsforsøg). Ny farve fra makker til spærrehånden er RK (Runde Krav) med mindre, der er meldt pas i første runde.

OPLYSNINGDOBLING

1) Den **almindelige oplysningsdobling** kræver 12+ HP, 3+fv i umeldte fv'er og max 2fv i modpartens fv.

Svarmeldinger:

- Farve billigst muligt: 0 - 8 HTP
- Enkeltspring i farve: 9 - 12 HTP (med 4fv)
- Dobbeltspring til 3 i farve: 9 - 12 HTP (typisk med 5fv) **(NS: 10 - 12 HTP)**
- Spring til 4 i major farve: 13-15 HTP (typisk med 5fv)

- 1 NT: 6-9 HP, hold i fjendens fv (ej 4+fv i major)
- 2 NT: 10-12 HP, hold i fjendens fv (ej 4+fv i major)
- 3 NT: 13-15 HP, hold i fjendens fv (ej 4+fv i major)

2) Den **stærke oplysningsdobling** er karakteriseret ved DBL + efterfølgende melding af ny farve/sans. Her kræves 18+ HP og der er ikke de samme fordelingskrav. To muligheder:

- DBL og efterfølgende fv-melding kræver 5fv
- DBL og efterfølgende sans-melding kræver hold i modpartens fv.

MODSPIL

Mulige udspil

- Har makker meldt en farve – spil ud i den
- Nedprioriter farver meldt af modstanderne
- Overvej udspil i længste farve
- Inviter med udspil af et lavt kort fra en honnør,
- Spil et højt kort i farven hvis du ikke har en honnør
- Spil en singleton ud imod en trumfkontrakt
- Spil den højeste honnør ud hvis du har en honnørsekvens, Fx: Ekxx, DBxx, T9x osv.
- Underspil ikke et es i trumfkontrakter

NS anbefaler 1-3-5 udspil.

Hvad skal jeg lægge til makkers udspil?

- Lille kort viser interesse i farven – "kald" til farven
- Højt kort afviser farven

Hvornår kalder og afviser du?

- På makkers honnør udspil
- Når du ikke kan bekende, og derfor skal kaste af
- Når bordet stikker højt og du har en honnør i farven

SYSTEMBESKRIVELSE



Afvigelser til Nordisk standard flages med NS og beskrives i **blå skrift.**

POINTKRAV

Udgang kræver 26+ HP/HTP i major og sans

Udgang kræver 29+ HP/HTP i minor

Lille og Storeslem kræver hhv. 33+ og 37+ HP/HTP

ÅBNERS 1. MELDING (1 i farve)

En åbning med **1 i farve** viser 12-21 HP. 4fv'er meldes nedefra og 5fv'er meldes oppefra.

SVARERS 1. MELDING

1) Med støtte til makkers farve

- Check majortilpasning inden minorstøtten
- Støt til 2/3/4 i åbners farve med 6-9/10-12/13-15 HTP
- Der *kan* støttes til 2-trinnet på 3 trumfer

2) Uden støtte til makkers farve

- Farvemelding på 1-trinnet = 6+ HP
- Farvemelding på 2-trinnet = 10+ HP **(NS 11+ HP)**

Ny farve både på 1- og 2-trinnet er rundekrav.

- Med 6-9 HP uden mulighed for at melde en farve på 1-trinnet meldes 1NT = nødsans **(NS: 6-10 HP)**
- 2 NT = 10-12 HP **(NS: 11-12 HP)**; ej 4fv i major
- 3 NT = 13-15 HP; ej 4fv i major

ÅBNERS 2. MELDING

1) 4+fv støtte til makkers farve (især major):

- 12-15 HTP: Støt billigst muligt (minimum hånd)
- 16-18 HTP: Springstøtte (medium hånd)
- 19-21 HTP: Meld udgang (stærk hånd)

2) Jævne/balancerede hænder:

- 12-14 HP: Meld sans billigst muligt (minimum hånd)
- 18-19 HP: Spring i sans (stærk hånd)

ÅBNERS 2. MELDING, fortsat

3) 1-farvet hånd (egen langfarve)

I uforstyrrede meldeforløb har du mindst 6+ fv, og ej støtte til makkers farve.

- 12-15 HP: Genmeld først meldte farve billigst muligt
- 16-18 HP: Spring i egen farve. Mindst 6+fv
- 19-21 HP: Dobbelt spring. Mindst 6+ fv.
  Med langfarve i minor: Led efter 3NT.

4) 2-farvet hånd

(Mindst 9 kort i de to farver, og ej støtte til makker)

- 12-18 HP: Meld ny farve billigst muligt
- 19-21 HP: Meld ny farve med spring

Revers melding: Ny farve "over" først meldte fv viser 17-21 HP efter 1o1 og 15-21 efter 2o1

SVARERS 2. MELDING

1 NT eller 2 i tidligere meldt fv = 6-9 HP/HTP
2 NT eller 3 i tidligere meldt fv = 10-12 HP/HTP
3 NT eller 4 i tidligere meldt fv = 13-15 HP/HTP

Grundsystem

- Genmelding af egen fv lover 6+fv
- Præference på 2-trinnet kan ske på doubleton

Avancerede meldinger

- Fjerde Farve (= kunstig melding) med 10+ HP
- Revers melding er udgangskrav (UK)

ÅBNINGEN 1 NT/ 2 NT

Åbningen 1 NT / 2NT kræver hhv. 15-17 HP og 20-21 HP, og jævn hånd . En jævn hånd har ingen singleton/ renonce, max én doubleton, og max en 5fv.

1) Svar på makkers åbning 1 NT

- 0 - 8 HP: PAS
- 9 - 10 HP (inviterende): Meld 2 NT
- 11 - 15 HP : Meld 3 NT. Med 16+HP undersøg slem.

2) Svar på makkers åbning 2 NT

PAS med < 3HP; 3 NT med 4-11HP; ellers slem.

Senere udbygning af system:

- Med 4fv I major undersøges majorfit med Stayman.
- Med 5+fv i major bruges overføring til at vise denne

STAYMAN (kunstig melding)

Meldingen bruges ovenpå en sans-åbning for at finde 4fv fit i major. 1 NT – 2 ♣! lover mindst inviterende styrke (9+ HP) og mindst én 4fv i major.

1) 1 NT - 2 ♣! - 2 ♦!: Ingen 4fv i major
2) 1 NT - 2 ♣! - 2 ♥ : 4fv i ♥ og måske også i ♠.
OBS: Hvis svarer herefter melder 2 NT/ 3 NT, så bør sans-åbner flytte til hhv 3 ♠ /4 ♠, hvis 4fv i ♠.
3) 1 NT - 2 ♣! - 2 ♠ : 4fv i ♠ og ikke i ♥

Bemærk: Stayman kan også bruges efter åbningen 2 NT og efter kravåbningen 2♣! (sans variant), se nedenfor

NS bruger anden Stayman version.

OVERFØRING (kunstig melding)

Meldingen bruges ovenpå en sans-åbning for at flytte kontrakten til en majorfarve. Viser 5+fv og 0+ HP:

- 1 NT - 2 ♦! Viser 5+fv i ♥
- 1 NT - 2 ♥! Viser 5+fv i ♠

2 ♦! og 2 ♥! må aldrig passes ud!
Overføring kan også bruges på åbningen 2 NT og 2♣! (jævn hånd, se nedenfor).

Med **stærke svarhænder**, 9+ HP, meldes videre efter makker har gennemført overførelsen, fx:
1 NT – 2 ♦! - 2 ♥! - ej Pas

ÅBNINGEN 2♣! (kunstig melding)

2♣! er eneste krav og viser 1) jævn hånd m. 22+ HP **eller** 2) 9/10 stik i trumf på egen hånd i hhv. major/minor.
Svarer skal svare 2♦! (=relæ).

1) Jævn hånd:
2♣! - 2♦! – 2 NT viser 22-24 HP
2♣! - 2♦! – 3 NT viser 25-27 HP
Stayman og Overføring kan bruges på 2 NT/3 NT.

2) Ujævn hånd m. 5+fv, fx 2♣! - 2♦! - 2 ♥ (her 5+fv i ♥).
Svarer viser herefter følgende:
a) Med 0-5 HP = Svag svar hånd.
- Spring til udgang med støtte.
- Uden støtte meldes **M**eldingen **O**ver (= **MO**).

b) Med 6+ HP = "Stærk" svar hånd.
- Med støtte vis den uden spring (= slow arrival).
- Uden støtte: Meld ny farve (ej **MO**).

STENBERG (kunstig melding)

Udvidelse af svarers 3-trins raket med 4+fv støtte i major.
1) Spring til 4 i den meldte majorfarve: Kræver 5+fv, ujævn hånd og 6 – 9 HTP
2) Spring til 2 NT! (kunstig melding): 4+fv, 13+HP/HTP.
Svar fra åbner:
- 3 ♣/3♦/3 *ama* viser 15+ HTP og *kortfarve*
(*Kortfarve* = max 1 kort i fv; *ama* = anden major)
- 3 i meldte major viser 15+ HTP (slow arrival)
- 4 i meldte major viser 12-14 HTP (fast arrival)

NS version indeholder yderligere elementer.

ES SPØRGEMELDING (kunstig melding)

Afhængig af makkeraftale. **I NS bruges Blackwood 4NT.**

1) 1430- 4 NT spørger om 5 "esser" (inkl. trumf konge) m. følgende svarmuligheder:
- 5 ♣ = 1 eller 4 esser
- 5 ♦ = 3 eller 0 esser
- 5 ♥ = 2 (eller 5) esser uden trumf dame
- 5 ♠ = 2 (eller 5) esser med trumf dame

Efter 4 NT svaret, så spørger meldingen lige over om trumf Dame. Fx for en ♠-kontrakt: 4 NT – 5 ♦ - 5 ♥ :
5 ♦ viser 3/0 esser og 5 ♥ spørger har du trumf D?

2) Blackwood-4NT spørger om 4 esser m. følgende svar:
- 5 ♣ = 0 eller 4 esser
- 5 ♦ = 1 es
- 5 ♥ = 2 esser
- 5 ♠ = 3 esser

En 5 NT fortsættelse spørger om antallet af konger med samme logik.

Es spørgemeldingen **Gerber-4 ♣** har tilsvarende trinsvar.

NEGATIV DOBLING

En negativ dobling laves i 3. hånd efter makkers åbning 1 i farve, og indmelding fra modparten. Fx:
1 ♦- (1 ♠) - DBL
Viser 4fv i umeldte majorfarver (her ♥). Svarhænder med 0-9 HP kan have 4+fv i majorfarven.
På 1/2/3/4 trinet kræves hhv. 6+/8+/10+/12+ HP.
Svarene på negative dobling følger Åbners 2. melding.