



# Påbyggingskurs

**5. og 6. september 2015**  
**Nøtterøy VGS**



**Lørdag 05.09**

**Kl 1000: Tema 1: Meldesekvenser**

**Tema 2: Kast og signaler**

**Kl 1130: spilling**

**Kl 1300: Lunsj**

**Kl 1400: Tema 3:**

**A-gruppe: XY-grand**

**B-gruppe: Trening kast og  
signaler**

**Tema 4:**

**A-gruppe: Multi**

**B-gruppe: Overføringer /**

**svake 2**

**Kl 1530: spilling**

**Kl 17.00 Slutt**



Søndag 06.09

Kl 1000: Tema 5A: Doblinger

Tema 5B: Motspill

Kl 1100: Slemteknikk

Tema 6:

- Cue-bids

- Splinter

- Stenberg

Tema 7:

A-gruppe: Blackwood (RKC

B-gruppe: 4 ess Blackwood

Kl 1300: Lunsj

Kl 1400: spilletrening 😊

Kl 1630 spilleslutt

Kl 1645 Evaluering

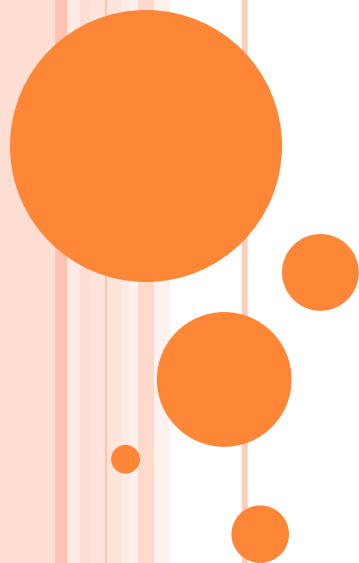
Kl 17.00 Avslutning

1430)



# Tema 1

# Meldesekvenser



# SPILL1/1

○ Du sitter med følgende hånd som Øst:

○ 8 7

○ 9 6 2

○ E 4

○ E K D Kn 7 2

○ Din makker åpner med 1 ♠, og du melder?



# SPILL1/2

- Du sitter med følgende hånd som Øst:
- 8 7
- 9 6 2
- E 4
- E K D Kn 7 2
- Din makker åpner med 1 ♠, og du melder?
- Svar: Naturlig 2 ♣
- Nå fortsetter makker med 2 ♦
- og så er det din tur igjen?



# SPILL1/3

- Du sitter med følgende hånd som Øst:
    - 8 7
    - 9 6 2
    - E 4
    - E K D Kn 7 2
  - Din makker åpner med 1 ♠, og du melder?
  - Svar: Naturlig 2 ♣
  - Nå fortsetter makker med 2 ♦
  - og så er det din tur igjen?
  - **Svar: Du kan ikke melde 3 kløver, det viser en hånd med ca 10 hp og lang kløver. Du kan heller ikke melde NT fordi du ikke har hold i hjerter. Løsningen blir å melde 2 ♥**
- (4. farge ). Når den meldingen avgis på 2- trinnet eller høyere, er det krav til utgang.
- Makker melder 2 NT,



# SPILL1/4

- Makker har vist hold i hjerter,
- og du legger på til 3 NT.





# SPILL 1/5

○ Hele fordelingen:

○ K Kn 6 2

○ E D 5 4 3

○ 8 3

○ 9 5

○ E D 10 5 3                      8 7

○ K 8                                  9 6 2

○ K D 7 6                          E 4

○ 8 4                                  E K D Kn 7 2

○ 9 4

○ Kn 10 7

○ Kn 10 9 5 2

○ 10 6 3



# SPILL2/1

- Du beholder de samme kortene som Øst:
- 8 7
- 9 6 2
- E 4
- E K D Kn 7 2



# SPILL2/2

- Du beholder de samme kortene som Øst:

- 8 7
- 9 6 2
- E 4
- E K D Kn 7 2

- Nå går meldingene innledningsvis:

- | ○ Vest | Øst |
|--------|-----|
| ○ 1 ♠  | 2 ♣ |
| ○ 2 ♦  | 2 ♥ |
| ○ 3 ♦  | ?   |

- Hva melder du denne gangen?



## SPILL2/3

- Nå har makker vist minst 5-5 i spar og ruter og sannsynligvis ikke hjerterhold. Det kan fortsatt være slik at vi skal spille sparkontrakt.
- Meld 4 ♣ – husk at det er krevd til utgang!
- Hvis makker nå melder 4 ♠ og viser 6-kort farge, sier du pass.



# SPILL2/4

- Makker melder 5 ♣, og da sier du selvfølgelig pass





# SPILL3/1

- Du beholder kortene en gang til:
- 8 7
- 9 6 2
- E 4
- E K D Kn 7 2



# SPILL3/2

- Du beholder kortene en gang til:

- 8 7
- 9 6 2
- E 4
- E K D Kn 7 2

- Denne gangen går meldingene:

- |   | Vest | Øst |
|---|------|-----|
| ○ | 1 ♠  | 2 ♣ |
| ○ | 2 ♦  | 2 ♥ |
| ○ | 3 ♣  | ?   |

- Hva har makker vist denne gangen?





# SPILL3/3

- Nå har han vist minst 9 kort i spar og ruter samt 3.-kortstøtte til din farge. Hva er den logiske slutningen?



# SPILL3/4

- Svar: Makker må ha høyst singel hjerter, og dermed kan ikke veien være lang til slem.
- Du melder 4 NT for å høre om makker har noe i ess-veien.  
Han svarer 5 ♣ som viser ett eller 4 ess  
(Evt 5 ♦ hvis dere bruker 0314 som svar på Blackwood)
- Og du melder?



# SPILL3/5

○ Svar: 6 ♣

○ Hele fordelingen:

○ D Kn 6 2

○ K D 5 4 3

○ 8 3

○ 9 5

○ E K 10 5 3 8 7

○ 8 9 6 2

○ K D 7 6 E 4

○ 10 6 3 E K D Kn 7 2

○ 9 4

○ E Kn 10 7

○ Kn 10 9 5 2

○ 8 4



# SPILL4/1

- Nå har du som Vest:
  - E D 10 5 3
  - K 6
  - K D 8 7
  - 6 5
- 
- Og du åpner med?



# SPILL4/2

- Nå har du som Vest:
  - E D 10 5 3
  - K 6
  - K D 8 7
  - 6 5
- Og du åpner med?
- Svar: 1 ♠, selvfølgelig
- Din makker svar 2 ♣, naturlig og minst 10 hp, og din melding blir naturlig nok 2 ♦.
- Nå hopper makker til 3 ♠.
- Hva har han, og hva gjør du?



# SPILL4/3

- Svar: makker har 3-kort ♠ og en invitthånd, 10-11 hp.
- Med 14 gode poeng legger du på til 4 ♠



# SPILL4/4

○ Alle kortene:

- 9 8
- E Kn 10 7 3
- 10 6 4
- D 8 3
- E D 10 5 3
- K Kn 6
- K 6
- D 8 2
- K D 8 7
- Kn 5
- 6 5
- E 10 7 4 2
- 7 4 2
- 9 5 4
- E 9 3 2
- K Kn 9



# SPILL5/1

○ Nå får du litt dårligere kort som Vest:

○ E D 10 5 3

○ K 6

○ D 10 8 7

○ 6 5


○ Åpner du , eller sier du pass?





# SPILL5/2

- E D 10 5 3
  - K 6
  - D 10 8 7
  - 6 5
  - Åpner du , eller sier du pass?
  - Svar: Det er nok en smaksak, men med 11 hp og to dobbeltoner, anbefaler vi åpning.
  - Altså: 1 ♠
  - Nå går meldingene som forrige gang:

○	Vest	Øst
○	1 ♠	2 ♣
○	2 ♦	3 ♠
○	Hva nå?	
- 

# SPILL5/3

- Denne gangen har du en minimumshånd og sier pass på makkers invitt



# SPILL6/1

- Nå får du gode kort som Øst:
  - E 6
  - E K 8 2
  - K D Kn 9 5
  - 8 7
- Du åpner med 1 ♦, og makker svarer 1 ♠
- Hva gjør du nå?



# SPILL 6/2

E 6

- E K 8 2
- K D Kn 9 5
- 8 7

- Du åpner med 1 ♦, og makker svarer 1 ♠
- Svar: 2 ♥, reverse
- Du viser god kort, minst 16/17 hp og lenger ruter enn hjerter.
- Makker melder 3 ♦,
- og så er det din tur igjen?



# SPILL6/3

- Svar: Du sier pass!
- Makkers preferanse er den svakeste meldingen han kan avgi. Sannsynligvis har han bar  $5/6$  hp og 3-kort ruter. Du har allerede vist hva du har og har ingen ting å legge til.



# SPILL6/4

- Makker hadde:
  - K 10 7 5 3
  - 6 5
  - 10 6 2
  - D 10 3
- 
- Med 5 hp og 5-kort major sier du ikke pass på åpning 1 ♦.



# SPILL7/1

○ Du får de samme kortene:

○ E 6

○ E K 8 2

○ K D Kn 9 5

○ 8 7

○ Meldingene går nå:

○ Øst            Vest

○ 1 ♦            1 ♠

○ 2 ♥            2 NT

○ ?



# SPILL 7/2

- E 6
  - E K 8 2
  - K D Kn 9 5
  - 8 7
  - Meldingene går nå:
  - Øst                      Vest
  - 1 ♦                      1 ♠
  - 2 ♥                      2 NT
- 
- Svar: 2 NT i denne situasjonen er alltid krav.
  - Makker viser normalt minst 8 hp og kløverhold.
  - Du melder 3 NT





# SPILL 7/3

- Makker hadde:
- K 10 7 5 3
- 6 5
- 10 6 2
- E D 4



# SPILL8/1

○ Vi forandrer litt på kortene dine:

○ E 8 6

○ E K 8 2

○ K D Kn 9 5

○ 8

○ Meldingene går innledningsvis:

○ Vest Øst

○ 1 ♦ 1 ♠

○ 2 ♥ 2 NT

○ Hva nå?



# SPILL8/2

- E 8 6
- E K 8 2
- K D Kn 9 5
- 8
- Meldingene går innledningsvis:

○	Øst	Vest
○	1 ♦	1 ♠
○	2 ♥	2 NT

- Denne gang viser du 3-kort støtte i spar.
- Makker melder nå 4 ♣. Hva betyr det?



# SPILL8/3

- Svar: Cue bid med spar som trumf.
- Du melder ?



# SPILL8/4

- Svar: 4 ♦ som cue bid.
- Makker melder nå 4 ♠,
- og du?



# SPILL8/5

- Svar: Med bare ess smått tredje og minimum for meldingen din sier du pass
- Hadde du imidlertid hatt:
  - E D 6
  - E K 8 2
  - K D Kn 9 5
  - 8
- Ville det vært rimelig å ta et sleminitiativ til.



# SPILL8/6

- Makker kan ha:
- K 10 7 5 3
- 6 5
- 10 6 2
- E D 3
- Hvis trumfen oppfører seg pent, er 6 ♠ /6 NT til å legge opp.



# SPILL9/1

- Du har følgende hånd som Øst
  - Kn 5
  - E 8 7 4
  - K D 9 6 3
  - K 5
- 
- Du åpner med 1 ♦, og din makker svarer 1 ♠. Hva blir din neste melding?





# SPILL9/2

- Kn 5
- E 8 7 4
- K D 9 6 3
- K 5
  
- Du åpner med 1 ♦, og din makker svarer 1 ♠.  
Hva blir din neste melding?
  
- Her må du for alle del ikke melde 2 ♥ som er reverse og viser minst 16/17 hp.
  
- Meld 1 NT



# SPILL10/1

- Vi endrer kortene dine litt:
- Kn 5
- E D 8 7
- K D 9 6 3 2
- 5
  
- Og hva nå?



# SPILL10/2

- Kn 5
  - E D 8 7
  - K D 9 6 3 2
  - 5
- 
- Nå melder du 2 ♦ som i de fleste tilfelle viser 6-kort farge



# SPILL11/1

- Enda en endring
- Kn 7 5
- E D 8 7
- K D 9 6 3
- 5
  
- Og nå da?



# SPILL 1 1/2

- Kn 7 5
- E D 8 7
- K D 9 6 3
- 5
  
- Her må du ut og lyve litt, som en av og til må gjøre i bridge.
- En mulighet er å si 2 ♦ og lyve om den sjette ruterer
- En annen som jeg tror er den beste, er å melde 2 ♠ som riktignok egentlig forteller om 4-kort farge



# SPILL12/1

- Og så tar vi den siste varianten
- Kn 5
- E D 8 7
- K D 9 6 3
- 8 5
  
- ?



# SPILL12/2

- Kn 5
  - E D 8 7
  - K D 9 6 3
  - 8 5
- 
- Igjen er det mulig å melde 2 ♦ og lyve den sjette ruterer, men jeg tror det er best å melde 1 NT på den semiballanserte hånden



# HONNØRPOENGINTERVALLER

## ○ Åpningshånd

- 11-14 hp – svak åpning
- 15-17 hp – invitthånd
- 18-19 hp – sterk åpningshånd

## ○ Svarhånd

- 6-9 hp – svak hånd
- 10-12 hp – invitthånd
- 13+ hp - utgangshånd

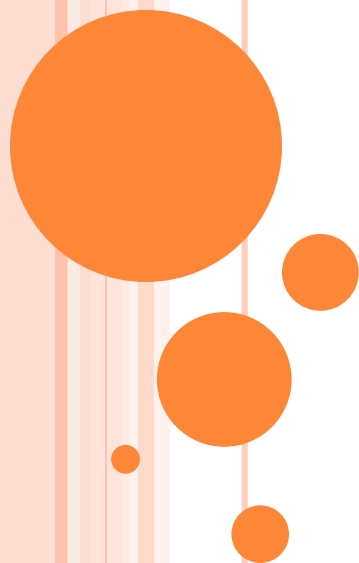






# Tema 2

## Kast og signaler



# MARKERINGER/MOTSPILL

- Det er ikke bare gjennom meldingene en har en ”samtale” for å få et godt resultat. Det er like viktig å ha god kommunikasjon når en bedriver motspill.
- Vi har tre hovedmåter å signalisere på:
- **Fordelingskast**
- **Styrkekast**
- **Lavinthal**
- Fordelingskast forteller noe om antall kort en har i fargen.
- Det finnes flere typer, men det vanligste her hjemme er å bruke såkalte Norske fordelingskast



# NORSKE FORDELINGSKAST

- De er faktisk satt i system av en Nøtterøy-mann , Helge Vinje og går ut på følgende:
- Med et ulikt antall kort i fargen ( 1-3-5-7) legger man, eller spiller ut:
- **Et lavere kort etterfulgt av et høyere**
- Med et likt antall ( 2-4-6) legger man, eller spiller ut:
- **Et høyere kort etterfulgt av et lavere**
- 
- Eksempler: 9 4 - spill nieren
- 9 4 3 – spill treeren
- K 9 6 2 – spill sekseren
- K 9 6 3 2 – spill toeren



# NORSKE FORDELINGSKAST

- Et eksempel: Du har som Vest:
  - ♠ 6 4
  - ♥ E K 8 7 2
  - ♦ 10 9 3
  - ♣ 10 9 3
- Meldingene går:      S          N
  - 1 ♠      4 ♠
  - Pass rundt
- Du spiller ut ♥ Ess og bordet dukker opp med:
  - ♠ D 9 8 3
  - ♥ D 5 4
  - ♦ K Kn 6 2
  - ♣ E K



# NORSKE FORDELINGSKAST

- Makker legger tieren, og Syd bidrar med nieren.
- I stikk to spiller du hjerter K, makker legger sekseren og spilleren Kn.
- Hva gjør du nå ?
- Hvis dere bruker norske fordelingskast vet du at makker har bare to hjerter og at du trygt kan gi en stjeling. Det hjalp ikke om Syd forsøkte å bløffkaste.
- Hadde makker markert for tre, burde du spilt ruter for å ta med muligheten for at makker kunne ha ess, dame i den fargen

○ Alle kortene:

♠ D 9 8 3

♥ D 5 4

♦ K Kn 6 2

♣ E K

♠ 6 4

♠ 10 5

♥ E K 8 7 2

♥ 10 6

♦ 10 9 3

♦ E 8 7 5

♣ 10 9 3

♣ Kn 8 7 4 2

♠ E K Kn 7 2

♥ Kn 9 3

♦ D 4

♣ D 6 5



# STYRKEKAST

- Brukes for å si fra om at en har honnører i fargen.  
Vanligvis har en ess eller konge i den fargen en markerer for.
- Det finnes flere måter også her, men det mest vanlige er å kaste
  -
- **Et lite kort for å markere styrke**
  -
- Den viktigste grunnen til det er å slippe å kvitte seg med et høyt kort som kan ødelegge stikkmulighetene senere..



# STYRKEKAST

- Eksempel; Du har som Vest:

- ♠ 10 8 5 4 2

- ♥ 8 5 3

- ♦ E 6

- ♣ K 8 3

- Syd åpner med pass, det samme gjør du og Nord, og din makker åpner med 1 ♦. Syd melder 1 ♥, og du ?



# STYRKEKAST

- Eksempel; Du har som Vest:

○	♠ 10 8 5 4 2
○	♥ 8 5 3
○	♦ E 6
○	♣ K 8 3

- Syd åpner med pass, det samme gjør du og Nord, og din makker åpner med 1 ♦. Syd melder 1 ♥, og du ?

- **Svar: 1 ♠**

- Nord støtter til 2 ♥, og det blir pass fram til deg.

- **Hva melder du nå ?**





# STYRKEKAST

- Eksempel; Du har som Vest:

○	♠ 10 8 5 4 2
○	♥ 8 5 3
○	♦ E 6
○	♣ K 8 3

- Syd åpner med pass, det samme gjør du og Nord, og din makker åpner med 1 ♦. Syd melder 1 ♥, og du ?

- Svar: 1 ♠

- Nord støtter til 2 ♥, og det blir pass fram til deg.

- Hva melder du nå ?

- **Svar: pass – du har ikke mer å bidra med.**

- Hva spiller du ut ?



# STYRKEKAST

- Eksempel; Du har som Vest:

○	♠ 10 8 5 4 2
○	♥ 8 5 3
○	♦ E 6
○	♣ K 8 3

- Syd åpner med pass, det samme gjør du og Nord, og din makker åpner med 1 ♦. Syd melder 1 ♥, og du ?

- Svar: 1 ♠

- Nord støtter til 2 ♥, og det blir pass fram til deg.

- Hva melder du nå ?

- Svar: pass – du har ikke mer å bidra med.

- Hva spiller du ut ?

- Svar: Ruter Ess



# STYRKEKAST

- Bordet dukker opp med:
  - ♠ E D 7 3
  - ♥ D 9 2
  - ♦ Kn 9 8
  - ♣ 10 9 2
- Makker legger ruter tre og spilleren syveren.
- Hva fortsetter du med ?



# STYRKEKAST

○ Bordet dukker opp med:

○ ♠ E D 7 3

○ ♥ D 9 2

○ ♦ Kn 9 8

○ ♣ 10 9 2

○ Makker legger ruter tre og spilleren syveren. Hva fortsetter du med ?

○ **Svar: Et lite kort er styrkevisende og du fortsetter fargen.**

○ Makker tar for damen og kongen i ruter, og spilleren følger.

○ **Hva legger du på den tredje ruterer ?**

○ Dine kort:

○ ♠ 10 8 5 4 2

○ ♥ 8 5 3

○ ♦ E 6

○ ♣ K 8 3



# STYRKEKAST

- Bordet dukker opp med:

- ♠ E D 7 3
- ♥ D 9 2
- ♦ Kn 9 8
- ♣ 10 9 2

- Makker legger ruter tre og spilleren syveren. Hva fortsetter du med ?
  - Svar: Et lite kort er styrkevisende og du fortsetter fargen.
- Makker tar for damen og kongen i ruter, og spilleren følger. Hva legger du på den tredje ruterer ?
  - Svar; **kløver tre – styrkevisende**



# STYRKEKAST

- Alle kortene var: ♠ E D 7 3
- ♥ D 9 2
- ♦ Kn 9 8
- ♣ 10 9 2
- ♠ 10 8 5 4 2
- ♥ 8 5 3
- ♦ E 6
- ♣ K 8 3
- ♠ Kn 9
- ♥ K 6
- ♦ K D 5 4 3
- ♣ E 7 6 4
- ♠ K 6
- ♥ E Kn 10 7 4
- ♦ 10 7 2
- ♣ D Kn 5

- Makker spiller en liten kløver til din konge, kløver tilbake til esset og en kløver til stjeling hos deg betar kontrakten.



# LAVINTHAL

- Et signal der du ved å spille et høyt eller lavt kort signaliserer hvilken farge du ønsker å få spilt tilbake.

- Eksempel: Du har som Vest: ♠ E K Kn 7 4

- ♥ 6 5 4

- ♦ -

- ♣ K D 10 8 4

- Syd åpner med 1 ♥, og du melder ?

- 



# LAVINTHAL

- Et signal der du ved å spille et høyt eller lavt kort signaliserer hvilken farge du ønsker å få spilt tilbake.

- Eksempel: Du har som Vest: ♠ E K Kn 7 4

- ♡ 6 5 4

- ♦ -

- ♣ K D 10 8 4

- Syd åpner med 1 ♡, og du melder :

- 

- **Svar: 1 ♠**

- Nord melder 2 ♦, og Syd gjenmelder 2 ♡. Hva nå ?







# LAVINTHAL

- Et signal der du ved å spille et høyt eller lavt kort signaliserer hvilken farge du ønsker å få spilt tilbake.
- Eksempel: Du har som Vest: ♠ E K Kn 7 4
- ♥ 6 5 4
- ♦ -
- ♣ K D 10 8 4
- Syd åpner med 1 ♥, og du melder :  
○
- Svar: 1 ♠
- Nord melder 2 ♦, og Syd gjenmelder 2 ♥. Hva nå ?
- Svar: Du har god nok kort til å være med en gang til – 3 ♣.
- Nord hopper til 4 ♥, og det går pass rundt.
- Utspill ?
- Svar: spar E



# LAVINTHAL

○ Bordet dukker opp med:

- ♠ D 8 6
- ♥ D 8 7
- ♦ E K D Kn 10
- ♣ 6 5

○ Makker legger nieren, og spilleren toeren.

○ Du fortsetter med spar konge og makker bidrar med treeren og spilleren med femmeren. Hva spiller du nå i stikk tre ?

- Dine kort: ♠ E K Kn 7 4
- ♥ 6 5 4
- ♦ -
- ♣ K D 10 8 4



# LAVINTHAL

- Bordet dukker opp med:

- ♠ D 8 6
- ♥ D 8 7
- ♦ E K D Kn 10
- ♣ 6 5

- Makker legger nieren, og spilleren toeren.

- Du fortsetter med spar konge og makker bidrar med treeren og spilleren med femmeren. Hva spiller du nå i stikk tre ?

- **Svar: Det er nå du skal gi makker beskjed om hvilken farge du ønsker tilbake. Du spiller spar kn for å signalisere at det er ruter du vil tilbake fra makker (Du vet han stjeler sparen ).**



# LAVINTHAL

○ Alle kortene var:

○ ♠ D 8 6

○ ♥ D 8 7

○ ♦ E K D Kn 10

○ ♣ 6 5

○ ♠ E K Kn 7 4                      ♠ 9 3

○ ♥ 6 5 4                              ♥ 3 2

○ ♦ -                                      ♦ 8 7 6 5 2

○ ♣ K D 10 8 4                      ♣ 9 7 3 2

○ ♠ 10 5 2

○ ♥ E K Kn 10 9

○ ♦ 9 4 3

○ ♣ E Kn

○ Hvis du hadde ønsket kløver, ville du spilt spar fire tilbake



# KOMMENTAR:

- Det er selvfølgelig ikke alltid like åpenbart som disse eksemplene viser, men en må bare øve seg til å forstå kasteteknikken.
- 
- Det kan også være en utfordring å prøve å kombinere de to teknikkene med styrke og fordeling.
- 
- Et lite tips til slutt:
- 
- **Etter utspill av konge mot en NT-kontrakt er det viktig å prioritere styrke.**



# EKSEMPEL:

- Hvis en farge er fordelt:

- $6\ 4$

- $\underline{K}\ D\ 10\ 7\ 5$   $9\ 3\ 2$

- $E\ Kn\ 8$

- Syd spiller NT-kontrakt, og Vest spiller ut spar konge.
- Nå må Øst legge nieren for å signalisere at han ikke har knekten.
- Hvis vi gir Øst Knekten i stedet for nieren. Legger han toeren slik at Vest vet han kan fortsette fargen hvis Syd legger återen.



# HVA SLAGS KAST SKAL PRIORITERES?

○ Øst gir, ingen i sonen 1/5

○ Du har som syd : D Kn 10

9

E K Kn 9 7 2

K 4 3

Meldingene har gått:

Ø	S	V	N
1 ♥	2 ♦	3 ♥	pass
4 ♥	pass	rundt	





# HVA SLAGS KAST SKAL PRIORITERES?

- Du spiller ut ruter Ess og ser følgende:  
2/5
- K 8 2
- E Kn 7 3
- D 8 4
- Kn 8 2
  - D Kn 10
  - 9
  - E K Kn 9 7 2
  - K 4 3
  - Makker legger treeren og Øst sekseren.
  - Hva fortsetter du med?



# HVA SLAGS KAST SKAL PRIORITERES?

3/5

- Hvis du spiller med norske fordelingskast, har makker vist et ujevnt antall, sannsynligvis tre.
- **Du må ikke fortsette med ruter konge men skifte til spar dame.**
  - Dine kort: D Kn 10
  - 9
  - E K Kn 9 7 2
  - K 4 3



# HVA SLAGS KAST SKAL PRIORITERES?

4/5

Alle kortene var:

9 7 5 3

8 6 2

10 5 3

D 10 9 6

K 8 2

E 6 4

E Kn 7 3

K D 10 5 4

D 8 4

6

Kn 8 2

E 7 5

D Kn 10

9

E K Kn 9 7 2

K 4 3

**Nå må spilleren avgi fire stikk og går bet.**



# HVA SLAGS KAST SKAL PRIORITERES?

5/5

Konklusjon:

Når du spiller ut et Ess, og damen tredje dukker opp i bordet, prioriteres fordelingskast framfor styrke.



# LAVINTHAL

- Meldingene har gått:

- Ø V
- 1 ♥ 4 ♥
- pass

- Du spiller ut ruter Ess og ser:

- K Kn 5

- E Kn 9 7 2

- 5

- K Kn 5 4

- 10 9 6 2

- 3

- E K 9 8 4

- 10 9 3

- Makker legger damen, og Øst toeren. Hva spiller du nå?



# LAVINTHAL

- Meldingene har gått:
- Ø                   V
- 1 ♥                   4 ♥
- pass
- Du spiller ut ruter Ess og ser:
- K Kn 5
- E Kn 9 7 2
- 5
- K Kn 5 4
- 10 9 6 2
- 3
- E K 9 8 4
- 10 9 3
- Makker legger damen, og Øst toeren. Hva spiller du nå?
- **Makker har signalisert den høyeste av de andre fargene, altså spar. Spill spar ti**



# LAVINTHAL

○ Alle kortene:

○ E D 8 4

○ 6

○ D Kn 7 3

○ 8 7 6 2

○ K Kn 5                      7 3

○ E Kn 9 7 2                K D 10 8 5 4

○ 5                              10 6 2

○ K Kn 5 4                    E D

○ 10 9 6 2

○ 3

○ E K 9 8 4

○ 10 9 3



# LAVINTHAL

## ○ **Konklusjon**

- Når det dukker opp en singleton i bordet etter Ess-utspill, forsøker makker å gi signal om hvilken farge han ønsker tilbake ved å legge et høyt eller lavt kort i den utspilte fargen

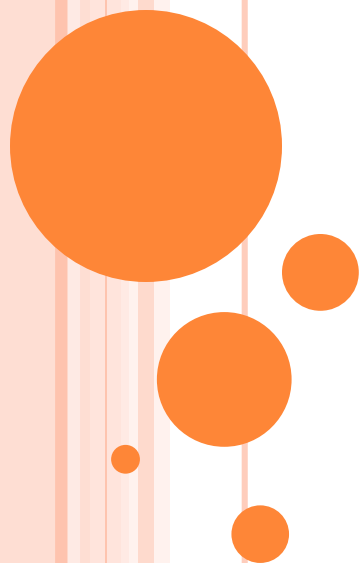






# Tema 3

## XY-grand



# XY-GRAND KONVENSJONEN

- Meldingsforløpet 1x - 1y, 1NT forekommer ofte. Det er derfor viktig, at en i sekvenser som denne vet om svarers videre meldinger er svake, inviterende eller krav. Konvensjonen "XY-grand" kan innføres her. Kort fortalt:
- 2 ♣ Krever 2 ♦ fra makker. Sier ikke noe om kløver. Senere meldinger er nu inviterende i styrke og naturlige.
- 2 ♦ : Krav til utgang. Sier ikke noe om ruter. Åpner beskriver sin hånd nærmere helt naturlig.



# Meldingsforløp – eksempel

1

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

Du sitter øst og har:

♠ D Kn 8 6 3 2

♥ K 4

♦ 8 6 4

♣ 7 6

Hva melder du?



# Svar – eksempel 1

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

## Din melding:

**2 ♠.** Gjenmelding av egen farge er en ren stoppmelding - åpner skal aldri melde videre.



# Meldingsforløp – eksempel

## 2

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

Du sitter øst og har:

♠ E 9 6 3 2

♥ D 10 7 5

♦ 7

♣ Kn 10 4

Hva melder du?



# Svar – eksempel 2

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

## Din melding:

2 ♥. Tilsvarende er 2 ♥ etter svaret 1 ♠ svakt uten noen interesse for utgang. Det er en stor forbedring i forhold til grundsystem, hvor 2 ♥ er rundekrav med 10+ hp.



# Meldingsforløp – eksempel

## 3

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

Du sitter øst og har:

♠ E D 9 7 3

♥ Kn 9 2

♦ D 6

♣ K 8 6

Hva melder du?



# Svar – eksempel 3

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

## Din melding:

- 2 ♣. Makker skal melde 2 ♦ , hvorefter du melder 2 ♠. Det viser en inviterende hånd med 5-farve i spar. Makker kan passe med minimum, så på den måde kan en stoppe lavt og samtidig få inviteret til udgang - smart!





# Meldingsforløp – eksempel

4

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

Du sitter øst og har:

♠ E D Kn 9 7

♥ K D 9 6

♦ 10 6

♣ D 7

Hva melder du?



# Svar – eksempel 4

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

## Din melding:

- 2 ♦. Kunstig utgangskrav! Åpner skal vise den laveste ekstra opplysning, f.eks. melder åpner 2 ♥ med 4-farve (du melder 4 ♥), 2 ♠ med 3-kortstøtte uden 4-farve i hjerter (du melder 4 ♠) eller 2NT uten hverken 3-kortstøtte i spar eller 4-farve i hjerter (du melder 3NT).



# Meldingsforløp – eksempel

## 5

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

Du sitter øst og har:

♠ E K 7 4

♥ E 8

♦ E 8 4

♣ D Kn 5 4

Hva melder du?



# Svar – eksempel 5

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♣	pass	1 ♠	pass
1 NT	pass	?	

## Din melding:

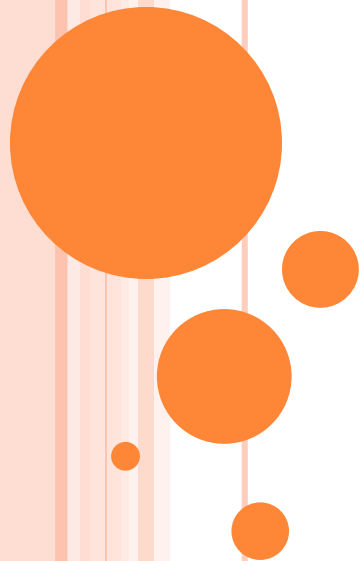
- 2 ♦. Igjen utgangskrav. Din plan er å kunne melde 3 ♣ i neste runde som er mild sleminvitt. Smart at kunne kreve til utgang og invitere til slem under 3NT!





# Tema 4

## Multi



# MULTI 2 ♦

- **Multi 2 ♦: melding med flere betydninger**
- Den vanligste kombinasjonen er:
  - Svake 2 i hjerter
  - Svake 2 i spar
  - Sterk NT ( 20-21/22-23 )



# MULTI 2 ♦ - SVAK 2 VARIANT

- Ved svake 2-varianten tar en akkurat de samme hensyn som ved en vanlig svak 2-åpning:
- **Normalt 6-10 honnørpoeng – vær mer forsiktig i sonen.**
- **Prøv å unngå 3 kort i den andre majorfargen**
- **Fargen bør være noenlunde solid – helst et par honnører**
- Eks: K D Kn 7 6 3 – K Kn 10 7 6 3 – D Kn 10 7 6 3
- **Ikke:** K 9 8 6 3 2 – D 7 6 5 3 2 – Kn 10 8 6 5 2



# MULTI 2 ♦ STERK NT - VARIANT

- Sterk NT-varianten kan være:
- ♠ K D 6
- ♥ E D 4 2
- ♦ K Kn 3 2
- ♣ E Kn
- 20 hp





## SVAR PÅ MULTI 2 ♦

- 2 ♥: Ber makker si pass, korrigerer til 2 ♠ eller vise den sterke hånden ved å melde 2 NT

Eks: ♠ Kn 8 4 – ♥ 10 6 – ♦ E Kn 10 4 – ♣ E D 10 3

- 2 ♠: Ber makker melde pass med svak 2-åpning i ♠. Inviterer til utgang hvis den svake 2-åpningen er i ♥.

Eks: ♠ 4 – ♥ D Kn 6 4 – ♦ E Kn 10 4 – ♣ E D 10 3

- Makker kan ha:

♠ 8 7 5 – ♥ E K 10 7 5 2 – ♦ 6 3 – ♣ 6 4

og da melder han 4 ♥, men har han:

♠ E K 10 7 5 2 – ♥ 8 7 5 – ♦ 6 3 – ♣ 6 4

sier han pass !!



## SVAR PÅ MULTI 2 ♦ (FORTSATT 1)

- **2 NT:** Krav for minst en runde og ber makker fortelle hva slags hånd han har.
- Svar: 3 ♥ = svak 2-åpning i hjerter, 3 ♠ = svak 2-åpning i spar, 3 NT = sterk NT
- For å kreve med 2 NT må en ha en sterk hånd, vanligvis minst 16 hp.
- Eks: ♠ E K 3 – ♥ E 8 – ♦ K D 10 5 3 – ♣ Kn 10 2



## SVAR PÅ MULTI 2 ♦ (FORTSATT 2)

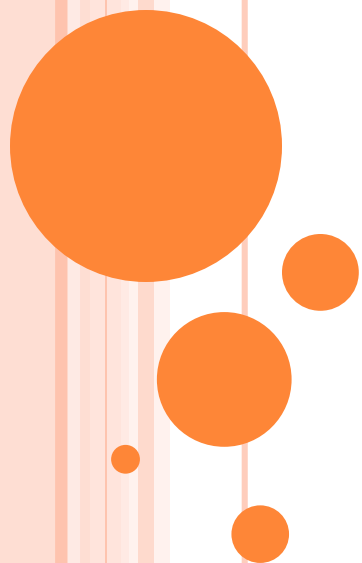
- Hvis 2 ♦ åpneren har den sterke NT-hånden, svarer han 2 NT på 2♥ / 2♠ og 3 NT på 2 NT (svært sjelden !)
- Deretter melder svarhånden som etter 2 NT åpning.
- 3♣ er Stayman og spør etter majorfarger.
- 3♦ og 3♥ kan brukes som overføring.
- Uten overføring er 3♥ og 3♠ svakt og for spill.
- Med minst 5-kort major må en da hoppe til utgang





# Tema 5A

# Doblinger



# DOBLING

- Dobler kan bety forskjellige ting, avhengig av situasjonen doblingen avgis i. De fire vanligste er:
- Opplysende
- Negativ
- Straff
- Etter konvensjonell melding hos motparten(utspillsdirigerende)



# OPPLYSSENDE DOBLING 1

- Viser åpningsstyrke og avgis som oftest på motpartens åpningsmelding eller åpningsmelding og svar.
- Det skal være to eller tre umeldte farger
- Doblingen skjer vanligvis under 4-trinnet
- Makker har ikke meldt eller meldt bare pass



# OPPLYSENDE DOBLING 2

- Eksempel: S
- E D 8 5
- 3
- K Kn 10 4
- E 6 5 4
- En slik hånd er ideell å doble med etter at Øst har åpnet med 1 ♥ eller meldingene har gått:
- V N Ø S
- 1 ♥ pass 2 ♥ dobl



# OPPLYSSENDE DOBLING 3

- Det er ikke alltid en har perfekte kort for å doble. Her ville vi også doblet selv med en hjerter mer og en kløver mindre.
- Nytt eksempel:

○	V	N	Ø	S
○	1 ♦	pass	1 ♥	dobl
○	- som viser ?			





# OPPLYSSENDE DOBLING 4

- Svar: spar og kløver

- -----

- Nytt eksempel:

○	V	N	Ø	S
○	1 ♦	pass	1 NT	dobl

- – som viser ?



# OPPLYSSENDE DOBLING 5

- Svar: De andre fargene, primært spar og hjerter

- -----

- Nytt eksempel:

- 

	V	N	Ø	S
○	1 ♣	pass	1 ♥	pass
○	2 ♥	dobl		

- – som viser ?



# OPPLYSSENDE DOBLING 6

- Svar: Spar og ruter.
- Hvorfor doblet han ikke første gang ?



# OPPLYSSENDE DOBLING 7

- Svar: Han hadde ikke hjerterfarge



# SVAR PÅ OPPLYSSENDE DOBLING:

## 1

- **NB:** Husk at en må alltid melde hvis mellomhånden (etter dobleren) sier pass.
- Eneste unntaket er hvis en har mange og gode kort i åpningsfargen.



# SVAR PÅ OPPLYSSENDE DOBLING:

## 2

- 1 NT:           6-9 hp , hold i åpningsfargen
- Eks:            D 10 3
- D 10 5
- K 8 2
- 10 6 5 4
- Etter åpning 1 ♠ / ♥ / ♦ og dobler fra makker meldes 1 NT
- 2 NT viser:           10 – 12 hp, godt hold i åpningsfargen
- 3 NT viser:           13+ hp , godt hold i åpningsfargen



# SVAR PÅ OPPLYSSENDE DOBLING:

## 3

- Fargemelding på laveste nivå:
- 0-7 hp/fp, som regel beste, minst 4-kort farge
- V N Ø S
- 1 ♦ dobl pass ?
- Du har:
- D 10 5 2
- D 6 3
- 8 5
- 9 6 3 2



# SVAR PÅ OPPLYSSENDE DOBLING: 4

- Melde 1 ♠
- Selv om du har følgende kort:
  - D 10 5 2
  - 6 3
  - 8 5
  - D 10 6 3 2
- Melder du også 1 ♠
- **Vi prioriterer "alltid" majorfarge !**





# SVAR PÅ OPPLYSSENDE DOBLING:

## 5

- Fargemelding med hopp til 2-trinnet:
- 8-9 hp/fp helst minimum 5-kort farge. Her må en sortere i svake og sterke varianter.
- Du har:
- K D 10 5 2
- K 6 3
- 8 5
- 10 9 2
- Etter samme innledning
  - V N Ø S
  - 1 ♦ dobl pass ?



# SVAR PÅ OPPLYSSENDE DOBLING: 6

- Du hopper til 2 ♠.

-----

- Hopp til 3-trinnet viser 10-12 hp/fp

- Du har:

- K D 10 6 5 2

- K 6 3

- 8 5

- 9 2

- Etter samme innledning

• V	N	Ø	S
• 1 ♦	dobl	pass	?



# SVAR PÅ OPPLYSSENDE DOBLING:

## 7

- Du hopper til 3 ♠.

-----

- Hopp til 4-trinnet (major) viser 13+ hfp

- Du har:

- K D 10 6 5 2

- K 6 3

- 8

- K 9 2



# SVAR PÅ OPPLYSSENDE DOBLING:

## 8

- Du hopper til 4 ♠.

-----

- Overmelding i åpnerens minor-farge:

- Du har normalt begge majorfargene

- K D 10 6 5

- K Kn 7 6 3

- 8

- 9 2

- Etter samme innledning

• V	N	Ø	S
• 1 ♦	dobl	pass	?



# SVAR PÅ OPPLYSSENDE DOBLING:

## 9

- Du melder 2 ♦
- og ber makker velge major.



# NEGATIV DOBLING : 1

- Dobling av en innmelding viser normalt de andre fargene:
- Eks: 1)        S                V                N
- 1 ♣                1 ♥                dobl
- Hva viser meldingen?



# NEGATIV DOBLING : 2

- 4-kort spar og minst 6 hp – kan også ha ruterfarge, men ingen betingelse.
- A)
- K 8 6 4
- 7 3
- E 10 8 3
- 9 7 6
- B)
- K D 10 3
- 7 2
- E K 8
- K 10 7 2
- **Med 5-kort farge meldes 1 spar direkte !**



# NEGATIV DOBLING : 3

○ Eks 2)

○ N                      Ø                      S

○ 1 ♦                      1 ♠                      dobl

○ Syd har minst 4-kort hjerter og minst 7/8 hp

○ – kan også ha kløver, men ingen betingelse.





# NEGATIV DOBLING : 4

a) 5 4

- E 10 7 3
- K 10 5
- Kn 10 7 6

b) 5 4

- K D Kn 7 5
- 10 2
- D 10 6 3

○ **Med minst 10 hp eller mer og minst 5-kort hjerter melder en 2 ♥ i stedet for å doble.**

- Eks: 5 4
- K D Kn 7 5
- 10 2
- E Kn 6 3



# STRAFFEDOBLING : 1

- a) Straffedobling baserer seg normalt på god styrke i trumf.

○ V	N	Ø	S
○ 1 ♠	pass	2 ♣	pass
○ 2 ♦	pass	3 ♠	pass
○ 4 ♠	dobl		

- Nå tror Nord kontrakten er bet. Han kan ha:

- K D 10 5

- E K 7

- 9 7 5

- 8 6

- Og sitter sannsynligvis på minst fire stikk i motspill.



# STRAFFEDOBLING : 2

○ V	N	Ø	S
○ 1 ♠	2 ♣	2 ♥	pass
○ 2 NT	pass	3 ♥	dobl

- 
- Syd kan ha noe sånt som: E 4 3 2
- K D 10 3
- 6 5 2
- 8 4
- Med en makker som har meldt inn er det fullt forsvarlig å straffedoble.



# STRAFFEDOBLING : 3

- V                      N
- 1 NT                 dobl
  
- Meldingen viser samme styrke som NT-åpneren, men er ikke entydig straff.
- Makker kan ta ut med en dårlig hånd.



# STRAFFEDOBLING : 4

- - V                      N                      Ø                      S
  - 1 ♠                      2 ♥                      2 ♠                      4 ♥
  - 4 ♠                      dobl
- Nå dobler Nord fordi han tror det er bet i 4 ♠ og 5 ♥ ikke står.



# UTSPILLSDIRIGERENDE DOBLING

: 1

○ Meldingene går:

○ V                      N                      Ø                      S

○ 1 NT                      pass                      2 ♦ (overføring)



# UTSPILLSDIRIGERENDE DOBLING : 2

- Nå kan Syd doble med:
- 8 5
- 8 5 3
- K D Kn 10 6
- Kn 7 6
- Det viser at han vil ha utspill i fargen



# UTSPILLSDIRIGERENDE DOBLING : 3

- V                      N                      Ø                      S
- 1 NT                  pass                      2 ♣ ( Stayman)
  
- Syd kan nå doble hvis vi bytter ruterfargen med kløver:
  
- 8 5
- 8 5 3
- Kn 7 6
- K D Kn 10 6
  
- Dablingen viser at du vil ha utspill i kløver





# EKSEMPEL : 1/1

- Du har som Vest:
- K D 10 2
- E 7 4
- K 5
- 5 4 3 2
- Din makker åpner med 1 ♦, og Syd går inn med 1 ♥.
- Hva melder du ?



# EKSEMPEL 1/2

- Svar:
- Dobler – negativ dobling som viser spar ( kløver også denne gang)
- Nord melder 2 ♥, din makker 2 ♠ og Syd pass, hva nå ?
- Meldingsforløpet har altså vært:

Ø	S	V	N
○ 1 ♦	1 ♥	Dobler	2 ♥
○ 2 ♠	pass	?	
○ Dine kort:	K D 10 2		
○	E 7 4		
○	K 5		
○	5 4 3 2		



# EKSEMPEL 1/3

- Svar: 4 ♠ – makker har åpnet og du har 13 hp/fp med spar som trumf.
- Syd spiller ut hjerter konge, og spillefører ser:
  - K D 10 2                      E Kn 9 8
  - E 7 4                              6 3
  - K 5                                E 10 4 3 2
  - 5 4 3 2                         K 6
- Du stikker med bordets ess, og hva så ?



# EKSEMPEL 1/4

- Svar: Du må spille på å stjele ruterne i bordet.
- Ta ruter konge , ess og stjel en ruter med høy spar, Syd følger ikke tredje gang. Og så ?



# EKSEMPEL 1/5

- Spill en trumf til hånden og stjel en ruter til høyt i bordet.
- Spill så bordets siste trumf og ta ut trumfene.
- Den femte ruterer din gir det tiende stikket.



# EKSEMPEL 1/6

- Alle kortene: 4
- 10 9 8
- D Kn 9 8
- Kn 10 9 8 7
- K D 10 2 E Kn 9 8
- E 7 4 6 3
- K 5 E 10 4 3 2
- 5 4 3 2 K 6
- 7 6 5 3
- K D Kn 5 2
- 7 6
- E D



# EKSEMPEL : 2/1

- Spill 2
- Du har som Syd:                   8 3
- K Kn 10 9 5 4
- 9 7 6
- E 2
- Din makker åpner med 1 ♣, og Øst melder 1 ♠.
- Hva melder du ?



# EKSEMPEL : 2/2

- Svar:
- Dobler, negativ dobling som primært viser hjerter.
- Du er for svak for å melde 2 ♥ direkte som viser minimum 10 hp. Makker sier 1 NT, Øst pass,
- og det er deg igjen ?





## EKSEMPEL : 2/3

- Svar: Meld 2 ♥. Nå har du vist min 5-kort hjerter og under 10 hp.
- Nord sier pass, Vest spiller ut spar ni, og du ser:
  - E 10 6 4
  - 7 2
  - K D 3
  - K Kn 10 6
  - 
  - 8 3
  - K Kn 10 9 5 4
  - 9 7 6
  - E 2
- Du stikker med ♠ ess, og spiller ?



# EKSEMPEL : 2/4

- Svar: hjerter, det er ingen grunn til å vente med trumfen.
- Øst tar esset, spar konge og spiller spar dame som du stjeler med ?



# EKSEMPEL : 2/5

- Svar: nieren, du mangler bare damen.
- Vest legger en kløver, og du spiller ?



# EKSEMPEL : 2/6

- Svar: Ruter mot bordet, Vest legger liten, og damen vinner stikket. Så?
- Hjerter fra bordet og tar finessen med tieren. Hvorfor ?



## EKSEMPEL : 2/7

- Svar: Vest kunne ikke stikke over hjerter ni, og Øst må ha damen.
- Ut med trumfen, og en ny ruter mot bordet sikrer 10 stikk.



# EKSEMPEL : 2/8

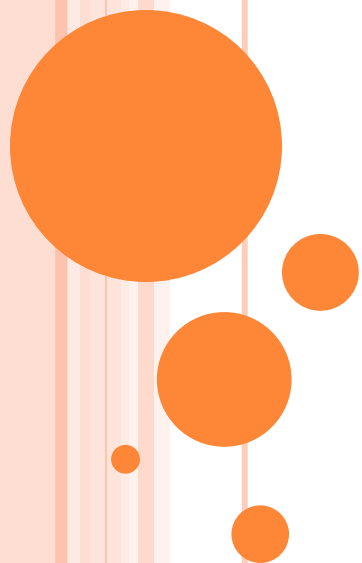
- Alle kortene: E 10 64
- 7 2
- K D 3
- K Kn 10 6
- 9 5 K D Kn 7 2
- 8 6 E D 3
- E 10 5 4 Kn 8 2
- D 9 8 7 5 4 3
- 8 3
- K Kn 10 9 5 4
- 9 7 6
- E 2





# Tema 5B

## Motspill



# SPILL 1/1

○ N/ingen

○ Meldingene har gått:

○ N	Ø	S	V
○ 1 kl	1 sp	2 NT	pass
○ 3 NT	pass rundt		

Vest spiller ut spar dame, og du ser:

8 6 5

K D

E 6 3

K Kn 10 7 2

N

K 10 9 7 2

9 8 6

Ø Kn 8 2

E D

Hva gjør du i stikk 1?





# SPILL 1/2

- Svar:
- Du må stikke over med kongen. Har makker dobbelton, spiller det ingen rolle, men har han singelton, lar Syd ham bare beholde stikket, og du har ikke innkomster nok til både å godspille sparen og hente beten.





# SPILL 2/1

- N/Ø-V
- Meldingene går:
- N                      Ø                      S                      V
- Pass                      pass                      1 sp                      pass
- 2 sp                      pass rundt
- Vest spiller ut hjerter knekt, og du ser:
  - 10 9 8
  - K 9
  - 10 3 2
  - E D 10 8 6
    - 4 3 2
    - E D 8
    - Kn 6 5
    - K Kn 9 7
- **Nieren blir lagt fra bordet, og hvordan tenker du å bedrive motspillet?**



## SPILL 2/2

- Det var kanskje litt rart at Syd ikke la kongen fra bordet.
- Hva tror du om det?



## SPILL 2/3

- Han ønsket kanskje ikke at du skulle komme inn for å spille trumf, og hva gjør du da?



## SPILL 2/4

- Du gjør det motsatte av det han ønsker, stikker over med hjerter dame og spiller trumf:
- Syd legger liten, Vest får for kongen og spiller en trumf til.
- Hjerter konge fra bordet til ditt ess, og du fortsetter med?



# SPILL 2/5

- Svar: Naturligvis din siste trumf. Hele sitsen
- 10 9 8
- K 9
- 10 3 2
- E D 10 8 6
- K 5 4 3 2
- Kn 10 7 6 E D 8
- K 9 8 7 Kn 6 5
- 5 4 2 K Kn 9 7
- E D Kn 7 6
- 5 4 3 2
- E D 4
- 3
- Syd får ikke stjålet en eneste hjerter, og hvis dere bare ikke rører ruterer, blir det to bet.



# SPILL 3/1

○ N/Ø-V

Meldingene går:

- N S
- 1 kl 1 hj
- 1 sp 3 hj
- 4 hj pass

○ Vest spiller ut ♦ 2( norske), og som Øst ser du:

- E K 5 2
- 4 3
- K 8
- K D 10 7 5

- 10 9 4 3
- E Kn 10
- E D 10
- 9 8 4

Bordet legger kongen og du stikker med esset. På ruter dame følger Syd med sekseren, og Vest med treeren. Hvor mange ruter tror du Vest har?





## SPILL 3/2

- **Svar: Antageligvis fem, og det betyr at Syd har en til.**
- **Hva spiller du i stikk tre?**



# SPILL 3/3

- Ruter ti for å få bordet til å bruke en trumf.
- Hva skal det tjene til?





# SPILL 4/1

- Ø/ingen
- Meldingene går:
- Ø                    S                    V                    N
- Pass                1 sp                3 hj                4 sp
- Pass rundt
- Makker spiller ut hjerter ess og fortsetter med hjerter konge. Du ser som Øst:
  - K 10 9
  - Kn 4
  - K D Kn 6 5
  - K 7 3
  - D Kn 7 5
  - 8 3
  - 7 2
  - D Kn 8 6 2
- Makker fortsetter med hjerter dame, og bordet trumfer med nieren. Hva gjør du?



# SPILL 4/2

- Stikk ikke over men kast en ruter!
- Hele sitsen:
  - K 10 9
  - Kn 4
  - K D Kn 6 5
  - K 7 3
  - - D Kn 7 5
  - E K D 10 6 5 8 2
  - 10 9 4 3 7 2
  - 9 5 4 D Kn 8 6 2
  - E 8 6 4 3 2
  - 9 7 2
  - E 8
  - E 10
- Hvis du stjeler over, tar Syd etter hvert spar konge og oppdager sitsen. Nå finesser han enkelt ut din andre honnør. Lar du være å stjele, må du få to stikk i trumf



# SPILL 5/1

- S/N-S
- Meldingene har gått:
- S                      V                      N                      Ø
- 1 ru                      1 sp                      dobl                      3 sp
- 4 hj    pass rundt
- Du spiller ut spar ess og ser:
- 10 9
- K 6 5 4
- K D Kn 10
- K 8 5
- E K 7 3 2
- E 3 2
- 7
- 9 6 3 2
- Makker legger spar dame. Hva fortsetter du med i stikk to?



# SPILL 5/2

- Når makker legger spar dame, har han alltid knekten. Siden du kontrollerer trumfen, spiller du din single ruter i stikk to.
- Bordets tier beholder stikket, og Syd spiller en hjerter til knekten og ditt ess. Hva nå?







# SPILL 6/1

- N/alle
  - Meldingene går:
  - N                      Ø                      S                      V
  - 1 kl    pass                      1 hj                      pass
  - 1 sp    pass                      3 kl                      pass
  - 3 hj    pass                      4 hj                      ?
- 
- Du har som vest:
  - E 9 5
  - 7 2
  - D Kn 10 8
  - E 9 5 3
  - **Hva melder du nå?**



# SPILL 6/2

- Svar: Du synes kanskje det er et merkelig spørsmål. Du har ikke sagt noe før og har vel et par stikk. Hvor skal beten komme fra?



# SPILL 6/3

- Svar: Etter meldingsforløpet vet du at makker har høyst singel kløver og du har inntak på spar ess slik at dere kan få til til to kløverstjeler og to ess.
- **Derfor dobler du!**



# SPILL 6/4

○ Hele sitsen:

○ K D 8 7

○ E Kn 9

○ 7

○ K D 8 4 2

○ E 9 5 Kn 4 3 2

○ 7 2 6 4 3

○ D Kn 10 8 K 6 5 4 3 2

○ E 9 5 3 -

○ 10 6

○ K D 10 8 5

○ E 9

○ Kn 10 7 6

○ Kløver ess, kløver til trumf. Spar til esset og ny kløver til trumf for beten.



# SPILL 6/5

- Hvilken kløver spilte du i stikk to?



# SPILL 6/6

- Kløver ni for å vise at det er den høyeste fargen du vil ha i retur( Lavinthal)
- Kunne motparten ha flyktet til 5 kløver?
- Ja, selvfølgelig, men det er også bet med ruter ut.



# SPILL 7/1

- N/alle
- Meldingene har gått:
- N                    Ø                    S                    V
- 1 ru                1 hj                1 sp                pass
- 4 sp                pass rundt
- Vest spiller ut hjerter knekt, og du ser som Øst:
- Kn 10 6 2
- E D 9
- K Kn 10 3
- E K
- N
- E
- K 10 8 7 4
- E 8 2
- 9 8 7 5 4
- Bordet legger damen, du stikker med kongen, og Syd følger med toeren. Hva spiller du tilbake i stikk to?



# SPILL 7/2

- Svar: Hjerter rett opp i saksen!
- hvorfor det?





# SPILL 7/3

- Makker må ha dobbelton, slik at du kan spille en tredje hjerter til stjeling når du kommer inn på trumf ess.
- Hele sitsen:

- Kn 10 6 2

- E D 9

- K Kn 10 3

- E K

- 8 7 3 E

- Kn 6 K 10 8 7 4

- 9 7 4 E 8 2

- D 6 3 2 9 8 7 5 4

- K D 9 5 4

- 5 3 2

- D 6 5

- Kn 10

- Hva skjer hvis du ikke spiller hjerter tilbake?



# SPILL 7/4

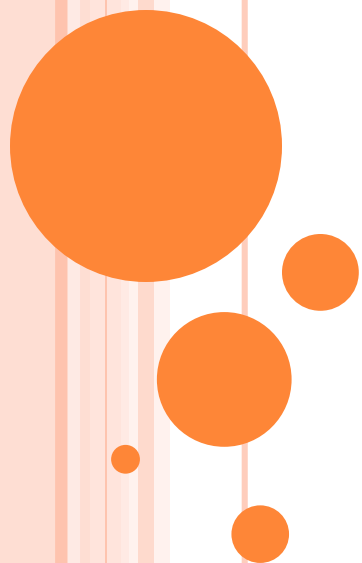
- Svar: Syd tar ut trumfen og godspiller rutereren til hjerteravkast på hånden.





# Tema 6A

## Cue-bids / Splinter




# CUE-BIDS

- **Cue-bids eller kontrollmeldinger kan en bruke når det foreligger:**
  - a) **En avtalt trumffarge , eller**
  - b) **Når en fastsetter trumffargen med et cue-bid**



# CUE-BIDS

- **Cue-bids eller kontrollmeldinger kan en bruke når det foreligger:**
    - a) **En avtalt trumffarge , eller**
    - b) **Når en fastsetter trumffargen med et cue-bid**
      - **Det mest vanlige er å vise 1. kontroll i fargen, men cue-bid kan også avgis på 2. kontroll.**
  - **Et cue-bid er alltid en invitt til slem.**
- 

# CUE-BIDS 1/1

Eksempel: 1 ♥ – 3 ♥ ( 12 -14 hp)  
4 ♣

K 5

E K 10 7 5 3

10 9

E 5



# CUE-BIDS 1/2

Eksempel: 1 ♥ – 3 ♥ ( 12 -14 hp)  
4 ♣

K 5

E K 10 7 5 3

10 9

E 5

- **Makker kan ha: E 9 8 3**
  - **D Kn 8 2**
  - **E K 7**
  - **10 9**
- 
- **Hva melder han da?**



# CUE-BIDS 1/3

4 ♦ for å vise kontroll der.

---

- Har han: E 9 8
- D Kn 8 2
- Kn 9 7
- K D Kn 4
- 
- Hva melder han da?





# CUE-BIDS 1/4

4 ♥ for å benekte ruterkontroll.



# CUE-BIDS 2/1

- N S
- 1 ♠ 2 ♥
- 4 ♣
- Hva har Nord nå?



# CUE-BIDS 2/2

- N S
- 1 ♠ 2 ♥
- 4 ♣
- Hva har Nord nå?

○ **Hjertertilpasning og kontroll i kløver.**

○ **Han kan ha: E K 10 3 2**

○ **E 9 8 2**

○ **10 9**

○ **E 5**



# CUE-BIDS 2/3

- Har makker: 5 4
- K D Kn 7 3
- E K Kn 3
- 10 9
- Hva melder han da?



# CUE-BIDS 2/4

- 4 ♦ for å fortelle om ruterkontroll og sleminteresse.



- Har makker: 5 4
- K D Kn 7 3
- D Kn 7 3
- K D
- Hva melder han da?



# CUE-BIDS 2/5

- 4 ♥ for å benekte ruterkontroll



# CUE-BIDS 3/1

- N S
- 1 ♠ 2 ♣
- 2 ♥ 4 ♦
- Hva har Syd nå?



# CUE-BIDS 3/2

- N S
- 1 ♠ 2 ♣
- 2 ♥ 4 ♦
- Hva har Syd nå?
- -----
- **Hjertertilpasning og kontroll i ruter**
- **Hva har han i kløver?**





# CUE-BIDS 3/3

- N S
- 1 ♠ 2 ♣
- 2 ♥ 4 ♦
- Hva har Syd nå?
- Hjertertilpasning og kontroll i ruter
- Hva har han i kløver?
- \_\_\_\_\_
- **Farge og kontroll også der.**
- Han kan ha: 5 4
- K D 10 3
- E 7
- E K 10 5 3



# CUE-BIDS 3/4

○	N	S
○	1 ♠	2 ♣
○	2 ♥	4 ♦
○		

○ Hva melder Nord med:

○ E K 10 3 2

○ E 9 8 2

○ 10 9

○ D 6



# CUE-BIDS 3/5

	N	S
○	1 ♠	2 ♣
○	2 ♥	4 ♦

○ Hva melder Nord med: E K 10 3 2

○ E 9 8 2

○ 10 9

○ D 6

○ 4 ♠ for å fortelle om sparkontroll



# CUE-BIDS 3/6

	N	S
○	1 ♠	2 ♣
○	2 ♥	4 ♦

○ Hva melder han med: **K D 10 3 2**

○ **E 9 8 2**

○ **10 9**

○ **D 6**

.



# CUE-BIDS 3/7

- |   | N                              | S       |
|---|--------------------------------|---------|
| ○ | 1 ♠                            | 2 ♣     |
| ○ | 2 ♥                            | 4 ♦     |
| ○ | Hva melder han med: K D 10 3 2 |         |
| ○ |                                | E 9 8 2 |
| ○ |                                | 10 9    |
| ○ |                                | D 6     |

- 4 ♥ – for dårlig til å ta imot invitten.



# SPLINTER 1/1

○ Splinter er i utgangspunktet et hopp til 4-trinnet etter majoråpning og viser minst:

4-kort trumfstøtte, singleton i hoppfargen

og gode nok kort til utgang.

○ N S

○ 1 ♠ 4 ♣

○

○ Syd kan ha: D K n 10 3

○ K D 3

○ E 10 9 7 3

○ 5



# SPLINTER 1/2

○ N            S

○ 1 ♠            4 ♣

○ Syd kan ha: D Kn 10 3

○                    K D 3

○                    E 10 9 7 3

○                    5

○ **Hva melder Nord med:**

○                    **E K 9 5 4**

○                    **E 9 5**

○                    **8 4**

○                    **E 10 2**



# SPLINTER 1/3

○ N            S

○ 1 ♠        4 ♣

○ Hva melder Nord med:

○            E K 9 5 4

○            E 9 5

○            8 4

○            E 10 2

○ 4 ♥ som cue-bid og god tilpasning.

○ Kløver ess dekker opp singleton hos makker.





# SPLINTER 1/4

○ N          S

○ 1 ♠      4 ♣

○

○ Hva melder Nord med:

○            E K 9 5 4

○            E 9 5

○            8 4

○            K D 2



# SPLINTER 1/5

○ N      S

○ 1 ♠      4 ♣

○ Hva melder Nord med:

○            E K 9 5 4

○            E 9 5

○            8 4

○            K D 2

○ 4 ♠ - K, D mot singleton er ofte lite verdt,

○ selv om han har flere honnørpoeng



# SPLINTER 2/1

○ Noen spiller med såkalt Mini-Splinter. Et hopp

til 3-trinnet etter majoråpning viser singelton

og trumfstøtte, men en kan være svakere.

○

○

N

S

○

1 ♠

3 ♣

○ Syd kan ha: D Kn 10 3

○

E 10 5 4

○

D 9 8 3

○

5





# SPLINTER 2/3

N

S

- 1 ♠                      3 ♣
- Hva melder Nord med: E K 9 5 4
- 9 8
- E Kn 10
- 10 7 4

**3 ♦ som viser honnør i fargen og utgangsinteresse.**

**Tre små kløvere mot singleton er utmerket tilpasning.**



# SPLINTER 2/4

N S

○ 1 ♠ 3 ♣

○ Hva melder Nord med: E K 9 5 4

○ 9 8

○ Kn 10 5

○ K D 3



# SPLINTER 2/5

N S

○ 1 ♠ 3 ♣

○ Hva melder Nord med: E K 9 5 4

○ 9 8

○ Kn 10 5

○ K D 3

○ **3 ♠. K, D i kløver er dårlig tilpasning mot singleton.**

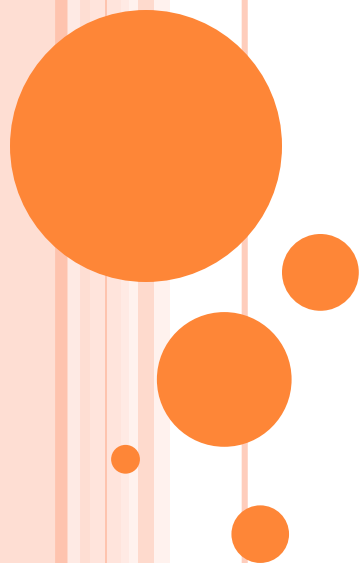




# Tema 6B

# Stenberg

(Bin standard)





# Stenberg 2 NT

- Konvensjonen innebærer at når svarhånden hopper til 2 grand etter makkers majoråpning, krever han til utgang samtidig som han lover 4-kort trumfstøtte.
- Hvis vi melder utgang direkte i makkers åpningsfarge (1 sp - 4 sp), viser vi en svak honnørmessig, men rimelig spillesterk hånd. Svarhånden må derfor innlede med 2 grand når han har en åpningshånd med 4-kort trumfstøtte.



Eksempel:

Giver Ø. Sone NS:

Nord

♠ K 10 6 4 2

♥ Kn 10

♦ E 6 3 2

♣ E 3

Vest

♠ 8

♥ K 9 8 6 3

♦ 5 4

♣ K Kn 5 4 2

Øst

♠ D 5 3

♥ E D 5 4 2

♦ K 10 9

♣ D 10

Syd

♠ E Kn 9 7

♥ 7

♦ D Kn 8 7

♣ 9 8 7 6

Vest

Nord

Øst

Syd

1 ♥

pass

4 ♥

pass

pass

pass



# Stenberg 2 NT

- Åpningshånden gjennmelder slik:
- 1 ♠ - 2 NT  
?
- 3 ♣ : Sidefarge i kløver og tillegg, minst 5 ♠ og 4 (3)  
♣
- 3 ♦ : Sidefarge i ruter og tillegg, minst 5 ♠ og 4 (3) ♦
- 3 ♥ : Sidefarge i hjerter og tillegg, minst 5 ♠ og 4 (3)  
♥
- 3 ♠ : 5/6-kort med tillegg uten sidefarge
- 3 NT: 18-19 hp, balansert, 5 spar
- 4 ♣ /4 ♦ : Renons i kløver/ruter
- 4 ♥ : Renons i hjerter og maksimum
- 4 ♠ : Minimum



Eksempel:

Giver N. Sone NS:

Nord

♠ Kn 9 8 6 2

♥ E 8 4 2

♦ -

♣ E 6 5 3

Vest

♠ 4

♥ D 7

♦ K 9 8 5 4 3

♣ Kn 10 9 4

Øst

♠ 3

♥ Kn 10 9 6 5

♦ E D Kn 7 2

♣ 8 7

Syd

♠ E K D 10 7 5

♥ K 3

♦ 10 6

♣ K D 2

Vest	Nord	Øst	Syd
	pass	pass	1 ♠
pass	4 ♦	pass	4 NT
pass	5 ♥	pass	7 ♠
pass rundt			



# Stenberg 2 NT -

## Det videre meldingsforløp

- **a1) Åpner har vist sidefarge**

Hvis svarhånden melder trumffargen på 3-trinnet, er dette et spørsmål om singleton. Har åpneren en singleton, melder han av singleton-fargen billigst mulig. Har han ikke singleton, melder han 3 grand.



Eksempel:

Giver N. Sone ingen:

Nord

♠ E Kn 6 5 2

♥ 7 5

♦ E D 8 3

♣ E 6

Vest

♠ 9 3

♥ D Kn 10 4

♦ Kn 6 5 4

♣ 10 5 4

Øst

♠ 8 7

♥ K 8 6 2

♦ K 10 9 7

♣ 9 7 2

Syd

♠ K D 10 4

♥ E 9 3

♦ 2

♣ K D Kn 8 3

Vest	Nord	Øst	Syd
	1 ♠	pass	2 NT
pass	3 ♦	pass	3 ♠
pass	3 NT	pass	4 NT
pass	5 ♠	pass	7 ♠
pass rundt			



# Stenberg 2 NT -

## Det videre meldingsforløp

- **a2) Åpner har vist sidefarge**

Hvis svarhånden melder av en hvilken som helst farge over åpnerens sidefarge (gjelder også dersom man løfter sidefargen et hakk), viser dette singleton i den meldte fargen.

- Hvis svarhånden melder utgang direkte over åpningshåndens sidefarge, viser dette en minimumshånd (benekter sleminteresse).



# Stenberg 2 NT -

## Det videre meldingsforløp

- **b) Åpner har gjenmeldt egen farge**

Melder svarhånden en ny farge, viser han singelton der og sleminteresse.

Hvis svarhånden melder 3 grand, spør han etter cue-bid hos åpneren.





# Stenberg 2 NT -

## Det videre meldingsforløp

- **c) Åpneren har gjenmeldt 3 NT (18-19 hp)**
  - Ny farge fra svarhånden er cue-bid.
  - 4 i trumffargen viser minimum.



# Til slutt - en liten historie

Selv verdens beste bridgespiller kunne ikke ha unngått å pådra seg diverse beter i et forsøk på å gjøre storeslem i grand, og husets frue hadde is i stemmen da hun så på sin gemal og makker og sa: "Jeg hadde fire ess og tre konger - hva i all verden hadde du å melde grand på?" Han svarte, ikke helt støtt: "To damer, to knekter og fire pjoltere."

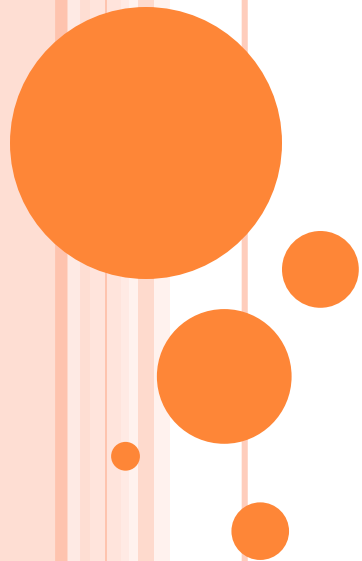




# Tema 7

## Roman Key

### Card 1430



# RKC 1430 – del 1

## Svarene på 4NT:

- 5 ♣ : 1 eller 4 Ess
- 5 ♦ : 0 eller 3 Ess
- 5 ♥ : 2 Ess UTEN trumf dame
- 5 ♠ : 2 Ess MED trumf dame



# Giver øst. Sone N-S: Nord

♠ Kn  
♥ 6 4  
♦ K 7 5 4 2  
♣ Kn 8 7 4 2

## Vest

♠ K 10 7 2  
♥ 9 7 2  
♦ E 6 3  
♣ K 9 5

## Øst

♠ E 8 6 5 4  
♥ E K D 5  
♦ 8  
♣ E D 6

## Syd

♠ D 9 3  
♥ Kn 10 8 3  
♦ D Kn 10 9  
♣ 10 3

Vest	Nord	Øst	Syd
		1 ♠	pass
3 ♠	pass	4 NT	pass
5 ♥	pass	6 ♠	pass rundt



## RKC 1430 – del 2:

- Som vi så ovenfor viser vi direkte på 4NT, om vi har trumf dame eller ikke, hvis vi har 2 Ess.
- Men hvis vi svarer 5♣ eller 5♦, har vi ennå ikke sagt noe om trumf dame. 4NT-melder kan nu spørre om dette kortet ved å melde den billigste farvemelding som ikke er trumf.



# Giver vest. Sone Alle:

Nord

♠ 9 6  
♥ D 10 5  
♦ 10 9 8 4 3  
♣ D 10 5

Vest

♠ E D Kn 10  
♥ E 8 6 3 2  
♦ 7  
♣ E K Kn

Øst

♠ K 7  
♥ K 9 7 4  
♦ K Kn 6  
♣ 8 6 3 2

Syd

♠ 8 5 4 3 2  
♥ Kn  
♦ E D 5 2  
♣ 9 7 4

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♥	pass	3 ♥	pass
4 NT	pass	5 ♣	pass
5 ♦	pass	5 ♥	pass rundt



# RKC 1430 – del 3:

- Kan vi vise trumf dame uten å ha dette kortet?
- Ja, hvis en har sikkerhed for å ha minst 10 trumf tilsammen, kan en tillate seg å være likeglad med trumf dame, da det nå er store odds for at dette kort falder ut, hvis en mangler det.





# Giver syd. Sone Ingen:

Nord

♠ E Kn 8 4 2

♥ E 8 3

♦ D 7 3

♣ Kn 9

Vest

♠ D 10 5

♥ 9 6

♦ K 9 2

♣ D 10 8 7 4

Øst

♠ -

♥ 10 7 5

♦ Kn 10 8 6 5 4

♣ E 6 3 2

Syd

♠ K 9 7 6 3

♥ K D Kn 4 2

♦ E

♣ K 5

Vest

Nord

Øst

Syd

1 ♠

pass

4 ♠

pass

4 NT

pass

5 ♠

pass

6 ♠

pass rundt



# RKC 1430 – del 4:

- Drømmer du ikke om å kunne melde en storeslem i to melderunder?



# Giver øst. Sone Ø-V: Nord

♠ Kn 8 5 2

♥ Kn 9 8 5

♦ K 8

♣ 10 5 4

## Vest

♠ E K 10 6

♥ 7 2

♦ E 6 5 3

♣ E K D

## Øst

♠ 4

♥ E K D 10 6 4 3

♦ Kn 10 9 7

♣ 8

## Syd

♠ D 9 7 3

♥ -

♦ D 4 2

♣ Kn 9 7 6 3 2

Vest	Nord	Øst	Syd
		4 ♥	pass
4 NT	pass	5 ♠	pass
7 NT	pass rundt		



# RKC 1430 – del 5:

- Hvis en svarer et tvetydigt antal Ess, skal 4NT-melder i prinsippet gå ut fra det lave antal. Hvis svarer har det høye antall, skal han melde videre.



# Giver vest. Sone N-S:

Nord

♠ K 10 5

♥ 8

♦ D 10 9 7

♣ Kn 10 9 8 2

Vest

♠ E 7 6 4 3

♥ E 5 4 3

♦ 5 2

♣ E 4

Øst

♠ 2

♥ K D 10 7 6 2

♦ E K Kn 6 3

♣ 3

Syd

♠ D Kn 9 8

♥ Kn 9

♦ 8 4

♣ K D 7 6 5

Vest

Nord

Øst

Syd

1 ♠

pass

2 ♥

pass

5 ♦

pass

5 ♥

pass

6 ♥

pass

7 ♥

pass rundt



# RKC 1430 – del 6:

- Hva betyr det, hvis 4NT-melder følger op med 5NT? Den avgjørende premis er, at 5NT viser interesse for storeslem. Hvis en ikke vil høyere end lilleslem, skal en ALDRI melde 5NT. Dette bringer jo meldingene minst på 6-trinnet, så det har ingen hensikt, hvis en ikke er på jakt etter en storeslem.
- Vi har tidligere fastslått, at alle 5 ess (inkl. trumf konge) samt trumf dame er uunnværlige i en storeslem. Derfor vedtar vi, at 5NT-melder garanterer disse kortene! Alle 5 esser skal selvfølgelig være der, og enten skal svarer ha vist trumf dame (typisk med 5 ♠ = 2 esser samt trumf dame), eller 5NT-melderen har selv dette kortet.
- Tidligere brukte en 5NT til at spørre etter antall konger, hvor trumf dame talte som en konge. **Det gjør en ikke lenger!** Nu anvender en 5NT som en **generell storeslemsoppfordring**. Det er tre mulige svar:
  - 1) Meld lilleslem i den fastlagte trumf. Dette viser ingen interesse for storeslem – det er med andre ord ikke mer å vise.
  - 2) Meld storeslem. En har gode kort!
  - 3) Meld en Konge under den fastlagte trumffarve. En viser på denne måten den spesifikke konge i fargen og ikke antall konger.



# Giver nord. Sone Ingen: Nord

♠ E Kn 8 6 5

♥ 8

♦ E K D 3

♣ E 5 2

## Vest

♠ 10 9 4

♥ 9 7 6

♦ 10 8 7 6

♣ K Kn 9

## Øst

♠ 3

♥ K D 10 5 3 2

♦ 4 2

♣ 10 8 7 3

## Syd

♠ K D 7 2

♥ E Kn 4

♦ B 9 5

♣ D 6 4

Vest	Nord	Øst	Syd	
	1 ♠	pass	4 ♠	
pass	4 NT	pass	5 ♠	
pass	5 NT	pass	6 ♠	pass rundt



# RKC 1430 – del 7:

- Har du prøvd å legge kortene ned, før de andre har spilt ut?
- Vi fortsetter å se på 4NT fulgt af 5NT.





# Giver syd. Sone Ø - V:

Nord

♠ 10 8 4  
♥ E 9 7 4  
♦ K 6 3  
♣ E 3 2

Vest

♠ K D 7  
♥ D  
♦ Kn 8 7 4 2  
♣ 10 8 5 4

Øst

♠ Kn 9 6 5 3 2  
♥ Kn  
♦ D 10 9  
♣ Kn 9 7

Syd

♠ E  
♥ K 10 8 6 5 3 2  
♦ E 5  
♣ K D 6

Vest	Nord	Øst	Syd
			1 ♥
pass	3 ♥	pass	4 NT
pass	5 ♥	pass	5 NT
pass	6 ♦	pass	7 NT pass rundt



# RKC 1430 – del 8:

- Til slutt kombinerer vi en damespørremelding med 5NT som storeslemsinvitation.



# Giver Vest. Sone Alle:

Nord

♠ -  
♥ D Kn 7 6 3  
♦ K Kn 9 6 5  
♣ 8 7 6

Vest

♠ D 9 4 2  
♥ E K 8 4 2  
♦ 7 2  
♣ K 5

Øst

♠ E K 10 8 3  
♥ 5  
♦ E 3  
♣ E D Kn 10 2

Syd

♠ Kn 7 6 5  
♥ 10 9  
♦ D 10 8 4  
♣ 9 4 3

Vest	Nord	Øst	Syd
1 ♥	pass	1 ♠	pass
2 ♠	pass	4 NT	pass
5 ♣	pass	5 ♦	pass
5 ♥	pass	5 NT	pass
6 ♣	pass	7 NT	pass rundt





Åpningsmeldinger	Svar	Gjenmelding	
<p>A) 13-21hp. Åpner med 1 i farge. Viktige prinsipper:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alltid lengste farge først</li> <li>- Laveste av to eller tre 4-kortsfarger</li> <li>- Høyeste av to 5-kortsfarger</li> </ul>	<p>6-9/10-12/13-15 og støtte i fargen: Meld 2/3/4 i fargen.</p> <p>6+ hp meld lengste farge. Men for å melde på 2-trinnet kreves det minst 11 hp.</p> <p>6-10 hp uten støtte i makkers farge: meld 1 NT (Gå ikke forbi 4 korts hjerter/spar) 11-12/13-15 med jevn fordeling meld 2/3 NT</p>	<p>Del 1: Normal styrke (12-15 hp) NT hånd meld NT lavest mulig. Støtte makkers farge uten hopp/gjenta egen farge eller meld farge lavere en åpningsfargen uten hopp.</p>	<p>Tredje og 4. farge.</p> <p>Tredje farge hos svarhånd er krav til runde.</p> <p>4. farge hos svarhånd er krav til utgang.</p> <p>Svar på 4 farge NT = hold i fargen Støtte i makkers farge er 3 korts Gjentakelse av egen farge viser ekstra lengde</p>
<p>Svake 2 Åpning 2 ruter/hjerter/spar 6-11hp 6-kortsfarge</p> <p>Svake 3 Åpning 3 ruter/hjerter/spar 6-11 minst 7-kortsfarge</p>	<p>Tell stikk! Etter svake 2 er både ny farge og 2 NT krav, 3 i fargen er invitt</p> <p>Etter svake 3 er ny farge krav. 3 NT er for spill</p>	<p>Etter 2 NT: Meld utgang med maks. Meld 3 i fargen med minimum Etter ny farge: Støtt med Hx eller xxx. Gjenta din egen farge uten støtte Etter ny farge hos makker, støtt med xx eller bedre. Pass etter 3 NT</p>	
<p>22hp+ = Åpner i 2 kløver.</p>	<p>2 ruter er obligatorisk.</p>	<p>Fargemelding er krav og viser minst 5 kort</p>	<p>Fargen over er nytt avslag. Melding av egen farge er positivt og krav til utgang. (Har svar hånd 10 hp+ skal en melde slem)</p>
<p>B) Jevne hender (Grandhender) 12-14 hp. Åpner 1 i farge, gjenmelder NT lavest mulig. 15-17 hp. = Åpning 1 NT 18-19 hp = Åpning 1 i farge. Hopp i NT 20-21 hp. = Åpning i 2 NT 22-24 hp = Åpning 2 kløver gjenmeld NT billigst mulig 25-27 hp = Åpning 2 kløver hopp i NT.</p>	<p>Svar på 1 NT Pass= 0-8 uten langfarge 2 ruter/hjerter/spar = 0-8 med minst 5 kort. 2 kløver er 9 hp+ og "stayman" 9-10 hp uten 4 hjerter eller spar meld 2 NT 11-15 uten 4 kort hjerter eller spar meld 3 NT</p>	<p>Svar på 2 NT (22-24 hp) 0-2 pass 3+ og 5 korts ruter/hjerter/spar Meld 3 i fargen 3 hp + og 4 korts major meld 3 kløver (stayman) 3-10 hp uten 4 kort major meld 3 NT</p>	<p>1 NT – 2 Ruter/hjerter/spar meld pass. 1 NT – 2 NT meld 3 NT med maks ellers pass. Svar på stayman: 1 NT-2/3 kløver: 2/3 ruter benekter 4 korts major 2/3 hjerter = 4 korts hjerter 2/3 spar = 4 korts spar</p>

<b>Opplysende dobling (OD)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Når motparten åpner. Viser OD åpning med tilpass i de andre fargene. Med en langfarge og 12-15 hp meld fargen framfor å benytte OD</li> <li>- Når kontrakten er under utgangø</li> <li>- Makker har bare meldt pass</li> </ul>		<b>Svar på opplysende dobling (OD)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 0-8 hp: Meld lengste farge. Majorfarge har prioritet</li> <li>- 9-11 hp = hopp i lengste farge (major har prioritet)</li> <li>- 8-10 hp = balansert hånd svar 1 NT (2 NT)</li> <li>- 11-12hp balansert hånd og hold i motpartens farge hopp til 2 NT</li> <li>- 12 hp + balansert hånd hopp til utgang i NT</li> </ul> <b>12 hp + ubalansert hånd hopp i utgang eller overmeld motpartens farge.</b> <b>NB! Pass etter OD betyr at svarhånd vil spille mot spill og omgjør OD til straffedobling.</b>	
<b>Forsvarsmeldinger (etter at motparten har åpnet)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 15-18 hp balansert med hold i motpartens farge meld 1 NT</li> <li>- Egen farge med tilpassing i andre farger benytt OD</li> <li>- 17 hp + og god 5 korts farge bruk OD deretter meld fargen</li> <li>- 8 - 16 hp og god 5 korts farge. Meld farge</li> <li>- På 2 trinnet må en ha 11 hp +</li> <li>- Svake hoppmeldinger som nær en åpner med svake 2/3</li> </ul>		<b>Blackwood 4 NT</b> <b>Spørsmål om antall ess</b> 5 Kløver = 0 eller 4 ess 5 ruter = 1 ess 5 hjertes = 2 ess 5 spar = 3 ess Spørsmål etter konger. (etter å først spurt etter antall ess) 6 kløver = 0 eller 4 konger 6 ruter = 1 konge 6 hjertes = 2 konger 6 spar = 3 konger NB! En må ha alle ess til sammen for å spørre etter konger.	
<b>Utspill</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Høyeste fra sekvens ned til 10 (eksempel på sekvens KDKn)</li> <li>- In vitt spill laveste kort i en farge med en honnør (for eksempel: Spill ut 3'eren fra Kln643. Det viser at en liker fargen, men ikke har sekvens)</li> </ul>	<b>Styrkekast</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavt viser styrke i fargen</li> <li>- Høyt viser svakhet i fargen</li> </ul>	<b>Poengbehov</b> Til utgang 3NT/4 hjertes/spar = 25/26hp Til utgang 5 kløver/ruter = 28/29 hp Til lilleslem (12 stikk) = 32-33 hp Til storeslem (13 stikk) = 37 hp Merk at en kan regne trumpoeng (TP) ved ekstra lengde i fargen og/eller med god tilpass til makkers farge og renosn/singel i annen farge	<b>Grandfordelinger (NT)</b> <b>Balansert hender</b> <b>Fordelingene</b> 4-3-3-3 4-4-3-2 5-3-3-2 <b>Merk at grand hender ikke kan inneha singel eller renosn i noen farger</b>