

PRIMÆRE SVAR PÅ ÅBNING 1 I FARVE

NUSINE 1♣. VERSION 4

Åbning 1♣: Naturlig (4+ klør) **ubalanceret** eller 15-19 sanshånd (2-6 klør).

NB! HELE svarsystemet spilles også efter doblinger. Det er dog ikke tvunget at vise en 4-farve i major med sløje kort/sløj farve, hvis man spiller mod "solide" doblere.

SVAR: 1♦ = 4+♥ (= 1♥)
1♥ = 4+♠ (= 1♠)

Den nedre grænse for majortransfersvarene er nogenlunde som normalt; dvs. 6+ HP med en 4-farve; 5+ HP med en 5-farve og helt ned til 3-4 HP med Hxxxxx. Den nedre grænse skal sammenlignes med de direkte spring til 2♦/♥.

Bemærk, at der spilles minorcanapé, således at der kan være længere både klør og ruder. Dog undtaget stærke GF-hænder med 6-4 i MI-MA, da disse hænder går over 2♦/♥.

1♠ =

a) 0-5 **eller 6 balancerede!**

b) 6+ uden major; altid med mindst 4-farve i ruder.

Der kan i visse tilfælde være primær klørfit: Enten med 5+♦ og 4-farve i ♣ samt for svag til 2♣ eller direkte splinter; dvs. 10-12 med fordeling og max. 9 HP. Eller med 7?-8-9 HP med 4-farve (ellers ligger styrken vel til 2♠) uden lyst til at melde 1NT - efter åbners 1NT kan meldes 2/3NT og efter 2♣ støttes til 3♣.

1NT =

6-8 (9 dårlige) HP uden major. Således at en 15-17 sans passer. Denne melding er bundet af, at åbner skal kunne gemmelde 1NT med 15-19 efter 1♠.

2♣ =

10+ HP med ♣ (uden major). Ej 13-15 ubalancerede (direkte splint) medmindre der er 6-3-3-1 eller 7-3-3-0 med kort major.

2♦ =

a) Svag med hjerter (= nuværende svagt spring).

b) GF (slammy) med præcis 4-farve i ♥ samt 6+ MI. Viser ved melding i MI evt. ved dobling (T/O).

c) Gammeldags 1-farvet spring til 2♥ -> TSM m.m. Viser ved 2NT eller 3♥ efter 2♥. Muligt med TSM i 2♠. 4NT = RKC med ♥.

Åbner: Sans er stærkt med misfit + klør, 3♦ er inviterende overfor et svagt spring i hjerter, 3♥ er spærrende med 3- eller 4-korstøtte. 2♠ er naturligt vel hyppigt med 5-5. 4♥ må også meldes med kun 3-korstøtte - hvad gør svarer med den stærke hånd med minorcanapé? -> Kan kun vise minorfarve med 6♣/♦.

- 2♥ = Som 2♦; blot med ♠.
- 2♠ = 7-10÷ med 5+ **klør** (lige en tand svagere end 2♣-støtten);
 invit til 15-17 sans (2NT med 15-17 og minimum). Vil typisk være semibalanceret hånd.
 ÅBNER: Ny farve er **holdvisende/LFT** (naturligt at ej splint, da svarer ikke har vist en balanceret hånd) normalt med 5+ ♣. 4♣ er slammy.
- 2/3NT = 10-12/13-15 med ♣. Ligesom før. Åbner kan efter 2NT lægge sig i 3♣ eller melde ny farve splinter (ej GF). Efter 3NT er ny farve også splinter og 4♣ er slammy uden Splint.
- 3♣ = 6-4 i ♦-♣, 6-9. NB!
- 3♦ = Minisplinter, 10-12 HP uden major
- 3♥/♠ = Begge minor og single i meldt major med 13-15 point.
 SVAR: 4♣ ukrav; 4♦ krav; AMA naturligt forslag; MA cuebid med ♣ som trumf; **NB: 4NT søger længste minor.**

1♣ - 1♦

- 1♥ = 4-farve i ♠, krav.
- 1♠ = 3-farve i ♥ ukendt styrke, **ej 15-19 sans** dvs. ubal. 1♣-åbning, ej 4-farve i spar.
- 1NT = 15-17. Kan vel i sjældne tilfælde på eget ansvar undertrykke en 4-farve i ♥ med 3-4-3-3.
 Fortsættelse som helt normalt med XY-sans m.m.
Modifikation i XY-sans:
 1♣ - 1♦
 1NT-2♣ -> 2♦ -> NB! 2♦ er ikke tvunget; med 3-farve i MA uden minimum meldes 2MA - dette er så krav overfor 5-farve i ma + invit. Med minimum, hvor man har tænkt sig at passe 2MA invit fra svarer, skal man altid melde 2♦.
Efter 2♦:
- 2♥/♠: Normalt (2♠ er invit med 4-4, mens 2♠ direkte er invit med 5-4 i ♥-♠). Efter 2♥ skal åbner ikke vise en evt. 4-farve i ♠, som svarer har benægtet!
- 2NT: **NB! GF med Marmic.** 2NT kræver 3♣, hvorefter man melder sin singleton (3♥ med single ♣). Åbner fastsætter trumf, der udløser KT-svar med 1. trin 0-3. Herefter som helt almindeligt GFR, dog: **Trumf billigst er slut selv om det er 1. trin!** (brug 2. trin som relæ i stedet). Relæ er efter damer **med TRUMF DAME først:** Trumf - spar - hjerter - ruder - klør som normalt (kun tre farver i det hele...).
- 3♣/♦: Canapé invit.
 3NT: Mild slammy med 4-farve i ♣. (som før)

2♦: 2♥/♠: Som normalt (der kan jo være 4-farve i ♠). Herefter er 2NT fra svarer noget opløsning efter evt. 4-farve i minor. Under alle omstændigheder viser 3MI fra svarer efter 2MA fra åbner en 5-farve.

2NT: **Benægter 5-farve i MI dvs. 3-2-4-4 efter 1♣-1♦ og 2-3-4-4 efter 1♣-1♥.** Nu fastlægger 3♣/♦ fra svarer trumf, og man går direkte ind i GFR med kontrolsvar (1.trin = 0-3 kontroller). **Dog er 3UT uden spring samt 6 i trumf uden spring en stopmelding. NB! Hvis man ikke har lyst til/kan overskue GFR, kan man blot melde 4♣/♦ som opfordring til cuebid.**

3♣/♦: 5-farve (eller 6-3-2-2) uden 3-kortstøtte til svarers MA. Dvs. 3-2-5-3/3-2-3-5 efter 1♣-1♦ og 2-3-5-3/2-3-3-5 efter 1♣-1♥. **Støtte til 4MI er GFR med kontrolsvar.** Man ved ikke, hvor doublen sidder (evt. to doubletoner hvis 6-3-2-2), så alle farver betragtes som 3-farver i GFR. Hvis man ikke kan overskue GFR, kan man først melde værdier på 3-trinnet fulgt af 4 i minor.

3♥/♠: 5-farve i hhv. ♣/♦ + 3-farve støtte i major; ej minimum med punkede farver (ellers blot 2MA). Svarer kan starte GFR med støtte til 4MI - igen er der to mulige doubletoner, så alle farver regnes som 3-farver. **Ny farve direkte efter 3♥/♠ er cuebid med major som trumf.**

3NT: 2-2-4-5. 4MI fra svarer fastlægger trumf og er GFR.

2♣ = Normalt - NB: Benægter 3-farve i ♥.

Almindelig fortsættelse, hvor 2♦ er naturligt krav og kan være canapé; gentagen 3♦ er invit med 4-6; svarers direkte 3♦ er krav med 5-5. Åbners prif til ♥ viser kun en doubleton. 2NT viser max. + sparhold. Støtte til 3♦ viser også minimum; ellers må der meldes FF først eller evt. splintspring til 3♠ (4♦ med single ♥?).

2♦ = Normal revers - NB: Benægter 3-farve i ♥.

2♥ = Minimum med 4-farve støtte; kan være sanshånd med 15-16(±) HP.

Under alle omstændigheder ved svarer, at åbner enten har mindst 5-4 i ♣-♥ eller har tillæg i HP, så der skal ikke det store til at gå videre, hvis der er 5-farve i hjerter. 2NT er krav med rimelig jævn hånd. *DISK: Hvorfor ikke melde 2♠?*

Herefter spilles 2♠ som "Steens 2♠". (NB! Mulighed for GFR senere) 2♠ er ikke UK, man kan melde 3♥ som NF eller passe åbners 3♥!

Åbner melder 2NT med 15-16 sans¹; 3♣/3♥ med 2-4-2-5 og max/min (forskul fra 1♣-1♥, da man her kan stoppe i 3♥, selv om der meldes maksimum først); 3♦ med single ♦ og 3♠ med single ♠. Bemærk, at åbner ikke skal overanstrenges sig for at afgive en minisplint direkte - hertil kræves mindst 14 gode HP.

¹ Efter at have vist en 15-16 sans må der være UK eller hvad? DISK! Hvis der er UK, er 3 i major fra svarer cuebidopfordrende og melding i ny farve er Splinter - også på 3-trinnet.

3UT fra svarer vil altid være et forslag til at spille!

Efter 1♣ - 1♥, 2♠ spilles 2NT som "Steens 2NT". 3♣ viser sanshånd, 3♦/♥ viser single, 3♠/NT viser 4-2-2-5 med min/max (for at kunne stoppe i 3♠). Herefter er 3♠ fra svarer NF, hvor 2NT blot var inviterende hånd for at høre typen, og **3NT er naturligt forslag**.

Efter åbners melding efter "Steens" 2♠/2UT, er der kun TSM fra svarer efter kortfarvevisning!

- 2♠ = Minisplint **eller stærk 5-5 NB!** 2NT søge (obligatorisk): 3♣ viser 5-5 og ukrav; 3♦ 5-5 og krav; 3♥ er minisplintvarianten med single og 3♠ viser renonce.
- 3♣ = Naturlig springgenmelding med max doubleton i ♥.
- 3♦ = Minisplint.
- 3♥ = Sanshånd med 16+-18- eller 14+ - 16 HP med 2-4-2-5.
- 3♠/4♦ = Renonce; ej superstærk (Blaksets 2NT).

Efter 1♣ - 1♦, 1♥

1♠ = RELÆ! 10+ HP (ej tvungent). 1♠ er mere præcist defineret som "INVIT-FF", hvor man enten har eksakt invitstyrke eller har GF med spar. Sparmelding billigst muligt næste gang viser 10-12 med spar, mens spring til 3♠ er naturligt UK. Husk, at 1♥ kan indeholde 3-farve i ♥.

Meningen er at beholde 2♠ som visende 6-9 med 4-farve ud fra samme argumenter som tidligere; man køber ikke spillet i 1♠, hvis det er limit på kortene. Derfor kan 1♠ være relæ med mindst 9 HP, således at der er GF overfor tillægshænder.

1NT/2♣ = 6-9.

2♦ = FF UK. Aldrig med 4-farve i spar.

2♥ = Naturligt. Styrken er lidt afhængig af zonestillingen, idet 2♦ direkte kan være svag med ♥. Udenfor zonen vises således "normal" styrke med de sløjeste 4-6/7 HP hænder sorteret fra, mens man i zonen viser en sund 2♥ med ca. 8-10 HP.

2♠ = Naturligt med 6-9 og 4♠.

2NT = Naturligt. Man benægter således en almindelig sanshånd med godt hold i ruder, hvis man melder 1♠.

3♣ = Naturligt, skæv invit (ellers kan man melde 1♠).

3♦ = Invit med 4-6 i rødt.

Efter 1♣ - 1♦, 1♥ - 1♠

Der spilles nu som følger (NB! Mathias - ændret lidt!). Der er senere god mulighed for at lave GFR. Ole/KP's gamle forslag er gemt bagest. **Det er helt naturlige meldinger, hvor minimummeldingerne er NF. Dog med 2♦ som kunstig FF og UK som aftalt.**

1UT: 11-14, 4-1-3-5 eller evt. 4-0-4-5 (konsekvens af at 2♦ er FF) med eller uden hold i ruder.

2♣: 11-14, 6-farve i ♣, ej 3-farve ♥.

2♦: FF og UK med 15+ HP. Ej god 6-farve i ♣, ej 3-farve i ♥, ej 4-0-4-5, ej 5-5 i sort. Dvs. typisk 4-1-3-5 eller 4-2-2-5 uden ruderhold.

2♥: 3-farve i ♥ dvs. 4-3-1-5, 4-3-0-6 med ca. 11-13-/10-12 HP.

2♠: 5-5, minimum med dårlig ♠-farve - ellers åbnes 1♠. Bemærk, at der kan aldrig være 5-5 i de sorte farver og mindst invit, da man ville have meldt 2♠ efter 1♥.

2UT: UK med hold i ruder, 4-2-2-5 eller 4-1-3-5.

3♣: 6-farve i ♣, UK +/- hold i ruder.

3♦: 4-0-4-5, UK.

3♥: 3-farve i ♥ dvs. 4-3-1-5 eller 4-3-0-6, ca. 14+/13+. UK.

3♠: Er der plads til en "god medium" med 5-5 (14-15 HP)?

Efter 1♣ - 1♦, 1♠

1♠ viser 3-farve i ♥, 5+ ♣. Ubegrænset. Der kan også være sanshånd med 4-farve i klør og lille doubleton i sidefarve. Husk: Der kan være 3-farve i ♥, hvis man gemmer 1/2 NT med 15-19.

1NT = RELÆ! 10+ HP (evt. 9 gode) og GF overfor tillæg. Se senere.

2♣ = Nat. svagt (uden 5-farve i ♥)

2♦ = FF, ej helt UK; svarer til almindelig FF, hvor man kan passe dårligt svar eller melde 3♣ i næste runde som invit. Man kan jo her have en hånd med 10-12, som ikke kunne melde 1UT uden hold.

2♥ = Svagt. Man bør tilstræbe at have 5-farve i ♥, da man ellers bør præferere til 2♣. Selvfølgelig kan der være en stærk 4-farve.

2♠ = UK med ♥ som trumf. Svar: Ny farve single, 2UT tillæg.

2NT = Naturligt med 4-farve i ♥ og hold i ♦ + ♠.

3♣ = Skæv invit; 4-farve i ♥. 3♥ fra åbner må vel være krav med god 3-farve?

3♦ = **Invit med 4-6.**

3♥ = Fordelingsinvit/spær med 6-farve

3♠/4♣/♦ = **Renoncesplint!** Således at 1NT benægter disse varianter - her kan man gå over 1NT og senere vise en singleton.

Efter 1♣ - 1♦, 1♠ - 1NT

1UT: RELÆ! 10+ HP (evt. 9 gode) og GF overfor tillæg. Spilles som FF, hvor man må passe til minimumssvar og resten er krav.

2♣ = GF, 15+ HP. Naturlige svar med 2♠ FF og alle spring er slammy. 3♣ viser enten ægte støtte eller 3-kortstøtte og tillæg - ellers gås som generelt princip over FF først.

2♦ = Naturligt dvs. 1-3-4-5 eller 0-3-4-6, ca. 11-14, NF.

Svar: 2♥, 2NT, 3♣, 3♦ alle naturligt og NF, 3♥ og 4♣ invit. 2♠ er ny FF og UK.

2♥ = x-3-x-6 (ej renonce), ca. 11-13-, NF.

Svar: 2NT, 3♣, 3♥ naturligt NF. 2♠ og 3♦ holdvisende og UK.

2♠ = Som nedenstående, men ulyst til at melde sans dvs. 3-1 i sidefarverne uden H blank.

Svar: 3♣/3♥ NF. Holdvisende og UK 3♦/3♠.

2NT = x-3-x-6, ca. 13+-14, NF men stærkere end 2♥, "hold" i begge farver.

Svar: 3♣/3♥ NF. Holdvisende og UK 3♦/3♠.

Altså: 2♣ som kunstigt UK-relæ. Naturlige minimumsmeldinger i 2♦/2♥ med 2♥ som temmelig svag. Mediumshænder med 3-6 i ♥-♣ meldes over 2♠/2UT afhængig af lyst til at melde sans. Mange NF-svar med gentaget FF i 2♠ og holdvisning (UK) i ♠ og ♦.

1♣ - 1♥

1♠ = Enhver UBAL hånd med 3-farve i ♠

2♠ = Minimum med 4-farve i ♠; kan være 15-16 med sanshånd.

3♦/♥ = Minisplint.

3♠ = Sanshånd med 15+-17 eller 4-2-2-5.

Ellers spilles naturligt med 1NT visende 15-17 (kan indeholde 3-farve i spar), 2NT som Blaksets 2NT (se beskrivelse tidligere). **Husk, at de almindelige naturlige meldinger benægter 3-farve i spar!**

NB! 1♣ - 1♥, 1UT - 2♣, 2♦ - 2UT: Marmic med entydigt 4-1-4-4, hvorfor trumf fastlægges direkte.

Efter 1♣ - 1♥, 2♣ er 2♦ fra svarer naturligt krav som efter 1♣ - 1♦, 2♣ - 2♦. Skal koordineres med system efter 1♣ - 1♦, 2♣. 1♣ - 1♥, 2♣ - 2♥ vil være naturligt krav med 5-4 i ♠-♥.

Efter 1♣ - 1♥, 1♠

Samme principper som efter 1♣ - 1♦, 1♠.

1NT = RELÆ! 10+ HP (evt. 9 gode) og GF overfor tillæg. Se senere.

2♣ = Nat. svagt (uden 5-farve i ♠)

2♦ = FF, ej UK

2♥ = UK med ♠ som trumf.

2♠ = Svagt. Man bør tilstræbe at have 5-farve i ♠, da man ellers bør præferere til 2♣. Selvfølgelig kan der være en stærk 4-farve.

2NT = Naturligt med 4-farve i ♠ og hold i ♦ + ♥.

3♣ = Skæv invit; 4-farve i ♠. 3♠ fra åbner må vel være krav med god 3-farve?

3♦ = **Invit med 4-6 i ♠-♦**

3♥ = Minisplint med 5+♠

3♠ = Fordelingsinvit/spær med 6-farve

4♣/♦/♥ = **Renoncesplint! Således at 1NT benægter disse varianter - her kan man gå over 1NT og senere vise en singleton**

Efter 1♣ - 1♥, 1♠ - 1NT

1UT: RELÆ! 10+ HP (evt. 9 gode) og GF overfor tillæg. Spilles som FF, hvor man må passe til minimumssvar og resten er krav. Forskel i svarene, da åbner kan have 4-farve i både ♥ og ♦, hvor han efter 1♣ - ♦, 1♠ ikke kan have 4-farve i ♠.

2♣ = GF, 15+ HP. Naturlige svar med 2♠ FF og alle spring er slammy. 3♣ viser enten ægte støtte eller 3-kortstøtte og tillæg - ellers gås som generelt princip over FF først.

2♦ = Naturligt dvs. 3-1-4-5 eller 3-0-4-6, ca. 11-14, NF.
Svar: 2♠, 2NT, 3♣, 3♦ alle naturligt og NF, 3♠ og 4♣ invit. 2♥ er ny FF og UK.

2♥ = Naturligt dvs. 3-4-1-5 eller 3-4-0-6, ca. 11-14, NF.
Svar: 2♠, 2NT, 3♣ og 3♥ alle naturligt og NF, 3♠ og 4♣ invit. 3♦ er ny FF og UK.

2♠ = 3-x-x-6 (ej renonce), ca. 11-13-, NF.
Svar: 2NT, 3♣. 3♠ naturligt NF. 3♥ og 3♦ holdvisende og UK.

2NT = 3-x-x-6, ca. 13+-14.
Svar: 3♣/3♠ NF. Holdvisende og UK 3♦/3♥.

Altså: 2♣ som kunstigt UK-relæ. Naturlige minimumsmeldinger i 2♦/2♥/2♠ med 2♠ som temmelig svag. Mediumshænder med 3-6 i ♠-♣ meldes over 2♠/2UT afhængig af lyst til at melde sans. Mange NF-svar med gentaget FF i 2♠ og holdvisning (UK) i ♠ og ♦.

1♣ - 1♠

1NT = Åbners nøglemelding: 15-19 HP. Der behøver vel ikke være en klassisk sanshånd; således er 5-4-2-2 OK (svarer har enten ingen major eller er meget svag og laver transfer) samt selvfølgelig 6-3-2-2 (6-farve i klør eller ruder uegnet til springgenmelding) og evt. også 5-4-3-1 med singleton ruder.

2♣ = Naturligt svagt²; mulig sidefarve i alle farver.
Svarer: Alle meldinger er som om, det er startet 1♣ - 1♦ dvs. 2♦ er naturligt svagt (genmelding); 2♥/♠ er holdvisende med max. 3-farve og RK; alle andre meldinger er naturlige.

Svarer skal altså huske, at han ikke kan flygte fra 2♣ til 2♥/♠!

Støtte til 3♣ viser 5-4 (6-3?) i ♦-♣ og 6-9.

NB! Mathias: Nyt stof - er det OK - ellers spilles blot som nedenstående?

2♦ = a) "Støtte" til ♦, 11-18-, kan være 3-farve i ♦ med dårlig ♣-farve?
b) Naturlig stærk revers som nedenstående revers i 2♥/2♠.
2♥ fra svarer er relæ med 6+ HP og dermed 4-farve i ♦, UK overfor b).

2♠: Revers med ca. 17+-19-

2NT: 15-17-

3♣: 13+-15-

3♦: 10+-13-

3♥/♠: Splinter med stærk revers, ca. 19+ HP

3NT: Naturligt med 2-2-4-5, 18+-20 HP

Herefter naturligt med 3♣/3♦ fra svarer som NF, holdvisende meldinger i 3♥/♠, Splinterspring, 4♣ honnørcue, spring til 4NT RKC med ♦. Efter holdvisende meldinger kan stoppes i 4♦.

Ellers samme principper med 2NT som - her entydigt da 2♥ meldes altid med 6+ - mildt inviterende til den stærke revers, dvs. 4-5 HP. Åbner melder naturligt 3♣/3♦ uden meget stærk revers.

2♠/3♣ direkte fra svarer er yderst svagt!

2♥/♠ = **Stærk** revers. Svarer kan passe til reversen. **2UT er tvetydigt**: Enten meget svagt (relæ til 3♣) eller vilkårlig UK-hånd. Dvs. at direkte 3♣ viser ca. 3-5 HP og er inviterende

² Der er væsentlig mere "elastisk" i 2♣ end i naturlige systemer. Åbner kan have en revershånd op til ca. 17 HP, hvor han ikke er stærk nok til en revers og har ulyst til at melde 1NT. Bemærk, at man kan let melde 1NT på en semibalanceret hånd evt. med en H blank i major eller en vilkårlig singleton i ♦.

overfor den STÆRKE revers. Alle andre meldinger end 2UT er svagt inviterende. 2UT fulgt af 4♣ er éntydigt slammy. 2UT fulgt af 3♦ er stærkt med ruder (fastlægger trumf efter revers i 2♦). 2UT fulgt af 3AMA viser også ruder og er FF - bare ærgerligt, hvis sansen kommer på den gale hånd!

NB! Med 4-4-4-1 fordeling åbnes altid med 1♦ (genmelding 2NT med 12-14 efter 2♣). Med specifikt 1-4-4-4 må vi ikke åbne med 1♣ med 11-14 HP. Med 4-1-4-4 åbnes med 1♦.

Det værste er 4-4-1-4. Her er vi tvunget til at åbne med 1NT, passe, åbne med 1♥ eller åbne med 1♣ og genmelde 2♣ efter 1♠. I praksis er det måske bedst at åbne med 1♣, idet meldingerne vel sjældent fortsætter 1♠ uforstyrret rundt.

2NT = Overvægtig 3♣-melding med hold i begge major (ca. 17-20 HP)

3NT = Over-over vægtig 3♣ med 8-9 stik på egen hånd....

3♣ = Naturlig; kan let have 4-farve i major. Alt er holdvisende/krav fra svarer (4♣ direkte er slammy jvnf. alm. principper, når der er plads til holdvisende meldinger), men der er ikke krav over 4♣, hvis der ikke findes hold i alle farver.

Efter 1♣ - 1♠, 1NT

2♣ = Søge. 2♦ med 15-17 (nu er 2♥ svagt med begge major); 2♥/♠ viser 18-19 med bedste majorfarve. 2♥ med lige længde/kvalitet.

2♣ meldes enten med

a) Mildt inviterende hænder 7-8- HP (invit til den stærke, hvor 18-19 accepterer)

b) Stærke invithænder med 5-4 i ♦-♣.

c) Svage hænder med langfarve i ♦

d) Inviterende hænder med langfarve i ♦

e) Alle kravhænder med ♦, der vil undersøge andet end 3NT og som ikke er stærke nok til en direkte Splint eller direkte 3♦.

f) Svagt med begge major

2♦/♥ = Transfers med 0-4/5 HP og 5-farve. (kan evt. laves tvetydige senere). Åbner kan afvige som normalt med max.

2♠ = Svagt med begge minor og UBAL (ellers altid pas til 1NT).

2NT = Stærk invit med 8+-9 HP dvs. krav til 17+-19 og inviterende til 15-17, hvor 16+-17 accepterer. Åbner kan vise minimum med 3♣ (6-farve) eller 3♦ eller med 3♥/3♠ vise maksimum med 4-2 i major - lille double i umeldt.

3♣/♥/♠ = Stærk splint med 6+♦. **Den direkte vej er seriøst slammy og dermed nærmest slemkrav til 18-19.**

3♦ = Stærk med 6+♦ og ingen Splint.

Efter 1♣ - 1♠, 1NT - 2♣, 2♦

- Pas: a) eller c) eller d) med minimum
2♥: f) Svagt med begge major
2♠: a) med begge minor - kan også vælge at passe
2NT: b) Altså må man passe til 2♦, hvis man ikke har begge minor!
3♣/♥/♠: e) Primært bedste udgang, men slem overfor god fit bestemt muligt
3♦: d) med 6-farve i ♦
3NT: e) uden singletoner, VAR sleminviterende. Åbner kan melde med maksimum.

Efter 1♣ - 1♠, 1NT - 2♣, 2♥/♠

- Pas: f) Svagt med begge major
2♠: a) med begge minor
2NT: a) naturligt inviterende
3♣/♥/♠: e)
3♦: c)
3NT: b) eller d) Her kan altså ikke skelnes, men svaret er vel altid pas! Evt. 4♦ med fit og frygt for den umeldte majorfarve.
4♣/♦ e) uden Splinter, 4♣ er samtidig honnørcuebid

Bemærk: Balancerede hænder med 6-8 melder 1NT direkte på 1♣ - ellers kan de ikke vises senere. Med 5-3-3-2 uden lyst til at melde sans er svarsystemet nu udformet, så man også kan starte med 1♠, idet man kan melde 2♣ med svag invit (pas til 2♦) eller 2NT med stærk invit.

1♣ - 2♣

Spilles så vidt muligt efter det tidligere system, som fungerer fint. Dog skal der naturligvis ændres noget - især når 2♣ ikke er GF.

Åbner splintrer stadig med minimum, og nu gælder blot i meget højere grad end før, at 3♣/4♣ uden spring fra svarer er NF. 2NT fra svarer efter en splinter er stadig krav.

Hvis åbner spørger med relæet, 2♦, er der stadig GF selv overfor 10-12. Svarer melder 2NT uden singler og med 13+, og 3♣ uden singler og 10-12. Ellers er alt andet som tidligere dvs. ny farve single/renonce og spring er TSM.

Åbner kan ikke spørge med relæet, hvis han ikke har 4-farve i klør!

1♣ - 2♣, 2NT viser således 15-19 sanshånd uden ♣. Med ♣ må meldes 2♦, som således er tvungent med 18-19 og ♣ eller 15-17 med ♣ uden lyst til at melde 3NT, som viser hold i alle sidefarver.

Efter 1♣ - 2♣, 2NT

3♣ = Søge. 3♦ er NAT (3♥ søger nu styrken i 2 trin -> 3♠ med 15-17 og 3NT med 18-19); 3♥/♠ viser 15-17/18-19 uden ♦ og 3NT med 18-19 med 5+ ♦.

Hvis åbner har vist ruder, er cuebid med ♦, mens 4♣ er sleminvit med 5-farve.

3♦ = Søger majorhold. 3MA viser hold med dårligt hold i AMA.

3♥/♠ = Splint med begge 5+/4+ i ♣/♦ (altså typisk 4-farve i ♦) og min 12+ HP. Åbner lægger sig (4NT med god maks) eller fastlægger trumf med 4♣/♦.

3NT = NAT. 18-19 hånd skal ikke melde mere, da svarer var gået over 3♣, hvis han var interesseret.

4♣ = Slemgående med 6-farve. Åbner skal cue med maks. med double.

4♦/♥/♠ = Splint med 6-farve i ♣. Renonce?

4NT = Invit til 15-17 sans. Nødvendigt? Altid over 3♣?

1♣ - 2♣

3NT = 15-17 med klør + hold i alle umeldte. Hvis åbner har vist klør, kan svarer splintre på 4-trinnet (hvorved benægtes rudersidefarve, da man ellers splintrer direkte) eller vise BAL slemhånd med 4♣.

4♣: 5-5 i ♠ + ♣ og minimum (11-13 HP) - nu er 4♠ fra svarer naturligt.

EFTER INDMELDINGER MOD 1♣

1♣ - 1X - ?

DBL: Som normalt.

- 2♣: Normal støtte med 6-9.
Svar: 2NT med eller uden klør med 17+ - 18/19÷ (herpå må svarer ikke gå til 3♣ med minimum medmindre der er 6-farve i ♣); Evt. pas til 2♣ med sanshånd og 3-farve; 2♦ med 4-2 eller 5-3 i minor og 15-17; farvemeldinger baseret på ♣.
- 3♣: Invit; **krav til sanshånd!** Hvis meldingerne fortsætter med støtte til 3X fra 4. hånd, viser pas fra åbner en 1♣-åbning. Med sanshånd uden (godt) hold må der doubles.
- 2X: UK med ♣. **Altså spilles ej med "mindst invit" efter Nusine 1♣**, da disse hænder melder 3♣.
Svar: 2NT: 15-17 (ellers meldes 3♣ selv med hold, da svarer nu kan melde 3X med interesse for 3NT. Bemærk, at 2NT ikke lover ♣.
NY MA: Naturligt med ♣.
3♦: Sanshånd med ♦ (uden ♣) uden hold i fjendens farve. Med begge minor og en sanshånd skal åbner altså melde 3X.
SPRING: Splinter med ♣.
3X: Sanshånd med ♣
- uden hold i fjendens farve.
3♣: Ubalanceret
- klørhånd, +/- hold, minimum.
Svarer kan med begge minor vælge at melde 2♦ først. 2♦ fulgt af 3♣ er dermed ca. 10-12 UBAL med begge minor.

Generelle principper for åbner samt videre meldinger:

- Genmelding 1NT viser 15-17 **evt. uden hold.**
- Genmelding 2NT med spring er Blaksets 2NT.
- Frivillig sansgenmelding (1 eller 2 - hvis man tør!) viser 18-19. (17+-19 for 1NT)
- Hvis åbner kan melde enten 3♦ eller 3FJFA, er 3♦ sanshånd uden hold med ♦, og 3FJFA er sanshånd uden hold med ♣.
- Hvis åbner "flytter" ♣ -> ♦ (uden at have vist ♦), er det flugt fra ♣ med 4-2 eller 5-3.

- Svarer skal støtte i ♣ med forsigtighed.

Efter 1♣ - 1X - 1Y - PAS

1NT: 15-17 +/- hold; dog kan en anden melding vælges med stor ulyst til at melde 1NT - f.eks. støtte med 15 og god 3-farve og lille double.

Princip: Hvis svarer melder 2-over-1 efter en indmelding, **skal** åbner melde igen med sanshånden, hvis næste hånd støtter. DBL er GUGGENHEIM. Typisk sanshånd uden hold i begge, evt. for stærk til 3♣.³

Princip: Hvis svarer melder 2-over-1 viser sansmelding billigst fra åbner minimum uden jævn fordeling. Med tillæg springes til 3NT eller cuebid + frivillig 3 sans med 18-19 eller tilsvarende. Efter en **negativ dobling på 2-trinnet** viser 2NT stadig 15-17, da svarer ikke har vist samme styrke her.

Efter 1♣ - 1X - 2Y - ANY

PAS: Klørhånd med minimum.

DBL: Tillæg; typisk en 15-17 sans. Dobligen lover ikke en sanshånd; der kan også være ♣ med tillæg uden god melding. Åbner kan evt. passe med 15-16 dårlige uden lyst til at melde, hvis han har en klørfarve!

Hvis svarer melder ♣ efter en dobling fra åbner, er det præference.

1♣ - 1X - 2Y - PAS

2X: Sanshånd uden hold eller stærk uden god melding

2NT: Minimum

3NT: Ca. 15-17 (ej nødvendigvis sanshånd; f.eks. kan der være single i svarers farve).

1♣ - 2X

Efter springindmeldinger på 2-trinnet holdes fast i, at 3♣ er inviterende og dermed principielt krav til en sanshånd (sanshånd kan melde 3♦/3X uden hold med henholdsvis ♦ eller ♣).

³ Gælder også efter 1-over-1 og støtte til 2-trinnet fra næste hånd, fx

VEST	NORD	ØST	SYD
1♣	1♥	1♠	2♥
PAS = ♣-hånd, man SKAL doble med 15+ NT. Efter pas er 3♣ fra svarer ren konkurrence. Hvis Syd springstøtter til 3♥, kan Vest passe med en dårlig sanshånd.			

Gælder også hvis næste hånd passer eller doubler:

VEST	NORD	ØST	SYD
1♣	pas	1♦/♥	Simpel indmelding
PAS = ♣-hånd, man SKAL doble med 15+ HP. Dog ikke efter indmelding 2♠!			

Hvis Syd doubler gælder det samme: PAS viser ♣-hånd uden god 6-farve, 1NT/2NT er naturligt med hold (2NT som sædvanligt tvetydigt), og RDBL viser blot mindst 15 HP uden godt nok hold til at melde 1NT/2NT.

Bemærk, at dobling ikke lover en sanshånd - man kan også have en vilkårlig GUGGENHEIM-dobling.

1♣ - 3X

DBL er almindelig negativdobling, og 4♣ regnes som ny farve og derfor krav. 4NT/5NT fra åbner efter 4♣ er naturligt med sanshånd.

Betydning af 4NT (5NT) efter springindmeldinger på 1♣ (1♦):

Efter alle springindmeldinger i 2. hånd på 2- og 3-trinnet er spring til 4NT/5NT fra svarer naturligt og kvantitativt - lille/stærk invitation til lilleslem.

Efter springindmelding 4♣ efter 1♦ eller 4♦ efter 1♣ er 4NT en naturlig melding med fit til åbners minorfarve.

Efter springindmelding 4♥/♠ er 4NT T/O til minor eller stærk 2-farvet.

Efter 4. hånds indmeldinger

Hele systemet spilles efter dobling, men man passer med minimum og 5-farve eller svag 6-farve i klør. Redobler er GHUGM (God Hånd Uden God Melding). Senere melding i farven fra svarer regnes naturligvis som FJFA (holdspørgende).

Efter indmelding spilles naturligt med dobler GHUGM. Svarers klørmeldinger regnes som præferencer. 1NT viser 15-17, 2NT uden spring viser 15+ - 17/18÷. 2NT med spring er Blaksets 2NT.