

# BIN STANDARD

(April 2026)

Av Peter Marstrander

## Innholdsfortegnelse

INNLEDNING .....	3
ÅPNINGSMELDINGER .....	4
ÅPNING 1 I MINOR. SVAR OG NOEN GJENMELDINGER .....	5
ÅPNING 1 I MAJOR. SVAR OG NOEN GJENMELDINGER .....	7
ÅPNERENS OG SVARHÅNDENS GJENMELDING ETTER «1-OVER-1» .....	9
MELDINGER ETTER ANDRE INNLEDENDE MELDINGER ENN 1-OVER-1 .....	13
ÅPNING 1 GRAND, SVAR OG VIDERE MELDINGER .....	17
ANDRE ÅPNINGER .....	21
ÅPNING 2 KLØVER .....	21
ÅPNING 2 RUTER .....	23
ÅPNING 2 i MAJOR .....	23
ÅPNING 2 GRAND .....	23
ÅPNING 3 GRAND .....	24
ÅPNING I FARGE PÅ 3- OG 4-TRINNET OG 5 I MINOR .....	24
ÅPNING 4 GRAND .....	25
MELDINGER ETTER AT MOTPARTEN HAR ÅPNET .....	26
ANDRE DOBLINGER OG REDOBLINGER .....	35
KAMP OM KONTRAKTEN PÅ UTGANGSNIVÅ .....	38
SLEMMELDINGER .....	39
UTSPILL .....	44
SIGNALER .....	45

## INNLEDNING

BIN Standard ble først utarbeidet av Jan Mikkelsen på begynnelsen av 80-tallet, og ble revidert av Jan Mikkelsen og Boye Brogeland i 2001.

Etter hvert har det utviklet seg en del diskrepanser mellom utgaven i 2001 og praksis i Ekspertklubben. I tillegg er det visse sider av BIN Standard som har vært dårlig beskrevet. Det gjelder særlig når begge sider deltar i meldingene. Det blir nå rettet opp.

BIN Standard kan brukes som basissystem for makkerskap. Foreliggende utgave er ingen lærebok, og krever derfor litt forhåndskunnskaper. BIN Standard er også systemet som brukes i Ekspertklubben.

### Regler for Ekspertklubben:

- Uten merknader er BIN Standard systemet som brukes både av makker og motspillere i Ekspertklubben
- En merknad kan implisere et annet system enn BIN Standard, eller utfyllende opplysning om meldingsforløpet
- Savnes det opplysninger, vil man få svaret fra motstanderne at situasjonen ikke er avtalt
- I utspillsoppgaven vil fjerde eller femte høyeste eller x godtas som likeverdige

### Forkortelser og notasjoner:

- M = major. 1M betyr derfor åpning eller svar i 1 spar eller 1 hjerter.
- 1M – 2M = Høyning i samme majorfarge. Dersom vi skulle ha bruk for å beskrive motsatt majorfarge, vil denne i så fall bli beskrevet som MM (= motsatt major).
- m = minor. 1m betyr derfor åpning i 1 ruter eller 1 kløver.
- 1m – 2m = Høyning i samme minorfarge. Dersom vi skulle ha bruk for å beskrive motsatt minorfarge, vil denne i så fall bli beskrevet som mm (= motsatt minor).
- (1 hj) i parentes betyr at det er motparten som har meldt 1 hjerter.
- 4-4-3-2 betyr 4-kort spar, 4-kort hjerter, 3-kort ruter og 2-kort kløver (fargene i rekkefølge ovenfra og ned).
- 4432 betyr en eller annen fordeling med to firekortsfarger, tre kort og to kort i de to andre fargene.
- 5-(4)-1-(3) betyr fem spar, én ruter og 43 eller 34 i de to andre fargene.
- H = Topphonnør: Ess, konge eller dame
- HM = Høyre motstander
- VM = Venstre motstander
- RKCB = Roman Key Card Blackwood

## ÅPNINGSMELDINGER

5-kort major

Beste minor. Med 3-3 i minor åpnes normalt med 1 kløver.

1 gr: 15-17 hp, balansert hånd, kan ha 5-korts major

2 kl: Sterk, eneste kravåpning

2 ru/2 hj/2 sp: Svake 2, 6-kort, cirka 5-10 hp

2 gr: 20-21 hp, balansert hånd

3 kl/3 ru/3 hj/3 sp: Sperremelding, solid i sonen, aggressiv utenfor sonen

3 gr: Gående minor, max en dame ved siden av

4 kl/4 ru: Sperremelding

4 hj/4 sp: Spillemelding

### *Valg av åpningsmelding*

Balanserte hender er 4333, 4432 og 5332-fordelinger. Disse tre håndtypene dekker nesten 50 % av alle mulige fordelinger.

Semibalanserte hender er 5422 og 6322-fordelinger. Man kan velge om man skal behandle semibalanserte hender som balansert eller ubalansert.

Ubalanserte hender åpnes med 1 i farge eller 2 kløver (sterk). Man åpner som regel i den lengste fargen. Med to 5-kortsfarger åpner man normalt i den høyest rangerte fargen.

## ÅPNING 1 I MINOR. SVAR OG NOEN GJENMELDINGER

Minor åpnes med **balanserte** hender uten 5-korts major i intervallene 11-14 hp og 18-19 hp. Eller **ubalanserte** hender der minorfargen er lengste farge.

### Svar:

1. 1 ruter over 1 kløver. 6+ hp. Med 6 til cirka 13 hp meldes majorfargen istedenfor en like lang eller lengre ruterfarge.
2. 1 i major. 4+ kort. 6+ hp.
3. 1 grand. Ingen 4+ kort majorfarge, 6-10 (11) hp.
4. 2 kløver over 1 ruter. Utgangskrav (1 ru – 2 kl). Benekter fire kort i en majorfarge med mindre svarhånden er veldig sterk og kan reversere i neste melderunde.
5. Støtte av minorfargen til 2-trinnet. Se «Omvendt minor».
6. Hopp i motsatt minor (1 kl – 2 ru eller 1 ru – 3 kl). Invitt med støtte i åpningsfargen. Benekter majorfarger.
7. Hopp i major. God farge og invitt. Enseter i hoppfargen.
8. 2 grand. Benekter 4 kort i major. Invitt til 3 grand. Cirka 12 hp.
9. Hoppstøtte til 3-trinnet. Svake kort, men sterke nok til at makker kan gå på med 18-19 hp.
10. Dobbelt hopp i ny farge. Renons og støtte i åpningsfargen.
11. 3 grand. 14-16 hp med majorhold, men ingen 4-kort major.

### *Endringer i svar etter pass i åpning (og motparten ikke melder), eller hvis motparten dobler opplysende*

- Støtte av minorfargen til 2-trinnet. Viser nå 6-9 hp, som støtte av majorfarge.
- Hopp i major. Viser fem kort i hoppfargen og støtte i åpningsfargen. Bra kort til å ha passet i åpning.
- Redobler = 10+ hp. Setter opp straffedoblinger fra begge hender.

### *Endringer i svar hvis motparten melder inn farge (naturlig)*

- Pass. Viser enten en svak hånd, eller en hånd som ønsker å straffedoble. Dersom innmeldingen er på et høyere nivå enn 1-trinnet må man være mer forsiktig med straffepass fordi det blir farligere å gjenåpningsdoble på minimumshender hos åpneren.
- Negativ dobling. Dobling av 1 ruter viser 4-4 i major. Dobling av 1 hjerter viser 4-kort spar. Dobling av innmelding 1 spar over 1m viser normalt 4+ hjerter. Dobling av 2 kløver over 1 ruter, eller 2 ruter over 1 kløver, viser enten begge major eller én av majorfargene med tilpasning i makkers minor. Samme prinsipper ved innmeldinger på et høyere nivå. Selv 1m – (4 hj) – dbl indikerer spar. 1m – (4 sp) – dbl viser imidlertid bare styrke.
- 1 spar over innmelding 1 hjerter viser 5+ kort (ellers negativ dobling)
- Ny farge er krav til melding fra åpner men ikke utgangskrav. Det stilles ikke like høye krav til 2-over-1 som i et uforstyrret meldingsforløp. Enkel støtte fra åpningshånden

(for eksempel 1 ru – (2 kl) – 2 hj – (pass) – 3 hj), gjenmelding av åpningsfargen eller 2 grand er ikke lenger krav.

- Hoppmelding i ny farge viser god farge og er krav til utgang. Ofte sleminteresse.
- Enkel støtte viser 6-9 hp
- Overmelding erstatter omvendt minor
- Hopp-overmelding viser god støtte og singel i innmeldingsfargen. Utgangskrav.
- Andre meldinger beholder sin betydning

#### *Endringer i svar hvis motparten melder inn 1 grand*

- Motsatt minor (av åpningsfargen) viser begge major

#### *Svar hvis motparten melder MARMIC eller MICHAELS CUEBID*

- Dobler viser interesse for straff i minst én av motpartens farger
- Støtte av makkers farge (til 3-trinnet) viser omtrent det samme som en enkel høyning, 6-9 hp
- Hvis bare en farge er kjent, viser melding av denne fargen minst invitt i makkers farge. Ny farge er naturlig krav.
- Hvis begge farger er kjent, viser laveste tilgjengelige overmelding av en av motpartens farger minst invitt i den lavest rangerte av de ledige fargene. Neste tilgjengelige overmelding viser minst invitt i den høyest rangerte av de ledige fargene (for eksempel når innmelding 2 grand viser kløver og hjerter: 1 ru – (2 gr) – 3 kl er minst invitt i ruter, og 1 ru – (2 gr) – 3 hj er minst invitt i spar). 1 ru – (2 gr) – 3 sp vil være spillemelding i spar, som makker selvsagt kan løfte til utgang med tilpasning og en god hånd.

## ÅPNING 1 I MAJOR. SVAR OG NOEN GJENMELDINGER.

Med 5-kort i begge majorfargene åpnes med 1 spar. Med 5-kort spar og lengre hjerter gjelder de samme overveielserne som med 5-kort major og lengre minor.

### Svar:

1. 1 spar over 1 hjerter viser 4+ kort, 6+ hp. Gjenmelding 2 grand fra svarhånden er invitt, ikke krav.
2. 1 grand. Ikke 4+ spar, 6-10 hp.
3. 2 kløver. Enten invitt+ med 3-kort støtte til majorfargen, eller naturlig 2-over-1. Åpner melder 2 i åpningsfargen med helt minimum, 2 ruter med litt tillegg. Andre farger er naturlig og utgangskrav. Svarhånden melder pass, 3 spar (krav) eller 4 spar med 3-kort støtte over 2 spar, andre meldinger viser 2-over-1. Svarhånden melder 2 spar (ikke krav), 3 spar (krav) eller 4 spar over 2 ruter med 3 korts støtte, andre meldinger viser 2-over-1.
4. Andre «2-over-1». Utgangskrav. 2 kløver er 4+ kort (kan være 3-kort over 1 spar med 3-4-3-3), 2 ruter er 4+ kort, 2 hjerter er 5+ kort. Gjenmelding av lavere farge, åpningsfargen og 2 grand fra åpneren er minimumsmeldinger, mens melding av ny farge på 3-trinnet er tillegg.
5. Støtte av majorfargen til 2-trinnet. 6-9 hp. Ny farge fra åpneren på 3-trinnet er langfargeinvitt. Hopp i ny farge er vanligvis renonsvisende med sleminteresse. 2 grand er krav og ber makker om å vise en minorfarge med ess eller konge på topp. En direkte høyning til 3-trinnet i åpningsfargen er ikke invitt.
6. Hopp i ny farge (+1). «Mini-Splinter», 6-9 hp, 4-kort trumfstøtte, singel eller renons i en minorfarge. Relé spør hvilken minorfarge. Første trinn er kortfarge i kløver, andre trinn er kortfarge i ruter.
7. Hopp i ny farge (+2). Invitt i åpningsfargen med 4+ kort støtte.
8. Hopp i ny farge (+3). «Mini-Splinter», 6-9 hp, 4-kort trumfstøtte og singel eller renons i MM.
9. 2 grand. Stenberg, 4-kort trumfstøtte (kan i enkelte tilfeller gå ned til 3 kort). Utgangskrav i uforstyrret meldingsforløp, minst utgangsinvitt når motparten har meldt. Se egen overskrift.
10. Hoppstøtte til 3-trinnet. Svakere kort enn Mini-Splinter, 4-kort trumfstøtte.
11. Dobbelthopp i ny farge. 4-kort trumfstøtte og renons, sleminvitt. Hvis svarhånden spør etter ess seinere, telles ikke esset i renonsfargen med.
12. 3 grand. 14-15 hp. Helt jevn, ikke 4-kort major, 3-kort støtte i åpningsfargen.
13. Støtte til 4-trinnet. Etablerer ikke kravpass.
14. 4 spar over 1 hjerter. Spillemelding. Med renons i spar og hjerterstøtte meldes 3 spar, og kan eventuelt spørre i 4 grand etterpå.

#### *Endringer i svar etter pass i åpning (og motparten ikke melder)*

- 2 kløver viser invitt med 3-kort støtte i åpningsfargen.
- 2 ruter viser invitt med 4-kort støtte i åpningsfargen.

Gjenmelding 2M fra åpner er svakeste melding.

Melding etter 2 kl/2 ru lavere enn 2M fra åpner viser noe tillegg, ikke nødvendigvis naturlig.

#### *Endringer i svar hvis motparten dobler åpningsmeldingen*

- Redobler = 10+ hp
- Støtte av majorfargen til 2-trinnet. 4-6 hp, ofte 3-kort støtte.
- Støtte av majorfargen til 3-trinnet viser fire kort støtte og 4-7 hp
- 2 hjerter over 1 spar doublet, og 2 ruter over 1 hjerter doublet, viser en god løft (6)7-10 hp
- 2 grand er invitt-Stenberg

#### *Endringer i svar hvis motparten melder inn farge (naturlig)*

- Pass kan være straffepass
- Negativ dobling
- Ny farge. 2-over-1 er fortsatt krav, men ikke utgangskrav
- 2 grand er Invitt-Stenberg
- Støtte av majorfargen til 3-trinnet med hopp viser 4-kort støtte og 4-7 hp. Støtte av majorfargen til 3-trinnet uten hopp viser omtrent det samme som høyning til 2-trinnet uten innmelding. Støtte av majorfargen til 4-trinnet viser trumflengde, men etablerer ikke kravpass.
- Overmelding av motpartens farge er invitt med 3-kort støtte
- Hopp i motpartens farge er renonsvisende. Hvis innmeldingen er så høy at Stenberg ikke kan benyttes, er overmelding en god høyning til utgang med tilpasning i trumf.
- Etter 1 hj – (3 sp) viser 4 kløver en god høyning til 4 hjerter. 4 ruter fra åpneren er deretter «Last train».

#### *Svar hvis motparten melder MARMIC eller MICHAELS CUEBID*

- Dobler viser interesse for straff i minst én av motpartens farger
- Støtte av makkers farge (til 3-trinnet) viser omtrent det samme som en enkel høyning, 6-9 hp
- Hvis bare én farge er kjent, viser melding av denne fargen 3 kort støtte og invitt. Hopp i fargen til 4-trinnet er renons (melder 2 grand med singel).
- Invitt-Stenberg 2 grand
- Hvis begge farger er kjent, viser laveste tilgjengelige overmelding av en av motpartens farger minst invitt i den lavest rangerte av de ledige fargene. Neste overmelding viser minst invitt i den høyest rangerte av de ledige fargene (for eksempel 1 sp – (2 gr) – 3 kl er minst invitt i hjerter, og 1 sp – (2 gr) – 3 ru er minst invitt i spar). 1 sp – (2 gr) – 3 hj vil være spillemelding i hjerter, som makker selvsagt kan løfte til utgang med tilpasning og en god hånd. Motpartens farge på 4-trinnet er sleminvitt med kortfarge.

# ÅPNERENS OG SVARHÅNDENS GJENMELDING ETTER «1-OVER-1»

## Åpnerens gjennmelding etter «1-over-1»

Åpninghåndens gjennmeldinger etter 1-over-1:

- a. Støtte makkers majorfarge med 4-kort støtte.
  - i.  $1x - 1M - 2M$  viser 11-14 hp.
  - ii.  $1x - 1M - 3M / 1 kl - 1M - 3 ru / 1m - 1 sp - 3 hj$  viser 14-17 hp (ubalansert eller 4522, men kortfarge hvis ny farge meldes).
  - iii. Hopp til 4 i majorfargen viser 4 kort støtte og 18-19 hp balansert.
  - iv. Dobbelthopp til ny farge (kortfarge) eller åpnerens minorfarge på 4-trinnet viser en veldig sterk hånd og fire kort støtte.
- b. Støtte makkers farge til 2-trinnet kan noen ganger gjøres med en ubalansert hånd og 3-kort støtte, for eksempel  $1 ru - 1 sp - 2 sp$  med 3-1-5-4.
- c.  $1M (4+)$  etter  $1 kl - 1 ru$  viser ubalansert hånd.
- d.  $1 sp (4+)$  etter  $1m - 1 hj$  med balansert 11-14 eller en ubalansert hånd.
- e. 1 gr balansert 11-14 hp med unntak av b).
- f. 2 gr balansert 18-19 hp uten 4-kort støtte til makkers major.
- g. Ny farge. Ny farge på 1-trinnet (med mulig unntak av  $1m - 1 hj - 1 sp$ ) eller lavereliggende farge på 2-trinnet viser en ubalansert hånd. Ny farge på 2-trinnet høyere enn åpningsfargen (revers) eller farge på 3-trinnet viser normalt 17+ hp. For videre meldinger etter åpners revers på 2-trinnet, se eget kapittel. Dersom åpneren hopper til 3-trinnet i en ny farge (lavere enn 3 i svarfargen), viser dette normalt minst 5-5 og er utgangskrav.
- h. Gjennmelding av åpningsfargen på 2- eller 3-trinnet (4-trinnet se punkt a, men  $1 hj - 1 sp - 4 hj$  er spillemelding). Gjennmelding på laveste trinn viser ca 11-16 hp og hopp viser 6+ kort og cirka 17+ hp. Ved gjennmelding på laveste trinn har man en ubalansert hånd, enten med bare én farge, eller en sidefarge man ikke er sterk nok til å vise (mindre enn revers-styrke).
- i. 3 grand betyr gående åpningsfarge og hold i de to andre umeldte fargene eventuelt en semigående farge og halvannet hold i sidefargene.
- j.  $1 hj - 1 sp - 4 hj$ . Spillemelding. Viser lang hjerter uten særlig sleminteresse, kan være både uten og med sparstøtte.

## Dersom motparten melder inn en farge etter $1x - 1M$ (eller dobler):

- Dobler (redobler) = støtte(re)dobling (supportdobling), som viser 3-kort i makkers farge. Obligatoriske støttedoblinger gjelder opp til nivået hvor vi kan lande i majorfargen på 2-trinnet. På høyere nivå enn dette viser doblingen tillegg og normalt 3-kort i makkers M. Prinsippene for støttedobling gjelder også når begge motstandere har meldt, for eksempel er  $1 kl - (dbl) - 1 sp - (2 hj) - dbl$  og  $1 kl - (1 ru) - 1 hj - (2 ru) - dbl$  støttedoblinger.

- Støtte til makkers majorfarge viser fire korts støtte
- Med en god 6-kortsfarge i åpningsfargen bør du normalt gjennmelde den
- Ny farge hvis den er noe å fortelle om
- 1 grand viser nå en maksimum 13-14 grand (ellers pass)

*Videre meldinger etter tre meldinger på 1-trinnet eller 1 kl – 1x – 2 kl*

Den tredje meldingen – åpnerens gjennmelding – kan være 1 i farge eller 1 grand:

**«XY/XYZ»:**

Både 2 kløver og 2 ruter brukes som kunstige meldinger:

**2 kløver viser alltid en invitthånd eller en svak hånd med ruter.**

Åpneren skal melde 2 ruter (se unntak nedenfor), som svarhånden kan passe. Dersom svarhånden kommer tilbake med en melding, viser det alltid en invitthånd.

Dersom åpnerens gjennmelding var farge, innebærer det at han kan ha en større variasjon av hender enn om han hadde gjennmeldt 1 grand. Hvis han har en sterk ubalansert hånd, kan han derfor melde noe annet enn 2 ruter. Andre meldinger enn 2 ruter viser 16+ hp.

**2 ruter viser alltid en hånd som krever til utgang.**

2 ruter brukes også som kunstig krav hvis meldingene har startet 1 kl – 1M – 2 kl.

Åpneren gir i prinsippet billigste opplysning.

XYZ brukes også dersom motparten har vært inne i meldingsforløpet for eksempel

1 kl – (1 sp) – dbl – (pass) – 1 gr – (pass) – **2 kl/2 ru**

1 ru – (dbl) – 1 hj – (1 sp) – 1 gr – (pass) – **2 kl/2 ru**

1 ru – (pass) – 1 hj – (dbl) – rdbl (3-kort støtte) – (pass) – **2 kl/2 ru**

**Andre meldinger fra svarhånden** uten revers på 2-trinnet er ikke krav.

Hopp til 3-trinnet i kløver er forslag til spillemelding.

Hopp til 3-trinnet i ruter viser 5-5 og krav hvis ruter er en umeldt farge.

Hopp til 3-trinnet i hjerter viser 5-5 og krav hvis hjerter er en umeldt farge.

Svarhåndens hopp i egen farge til 3M er krav og viser semigående farge. Dette gir åpneren et valg mellom å spille 4M eller 3 grand.

*Videre meldinger etter høyning av svarhåndens farge til 2-trinnet*

Etter 1m – 1M – 2M:

- 2 grand ber makker om å definere hånden sin:
  - farge lavere enn 3M viser bare tre kort støtte
  - 3M viser 4 kort støtte og minimum
  - meldinger høyere enn 3M (inkludert 3 grand) viser 4-kort støtte og maksimum
- Farge er langfargeinvtitt (også i makkers minor), normalt med 5-kort M

### *Videre meldinger etter andre minimumsmeldinger fra åpner*

Svarhåndens gjennmelding på 2-trinnet av egen farge er ikke krav.

Svarhåndens hopp i egen farge er krav (1m – 2M er invitt).

En lavereliggende melding fra svarhånden (for eksempel 1 ru – 1 sp – 2 ru – 2 hj) viser minst 4-kort hjerter og minst 5-kort spar. Åpneren har ikke benektet 4-kort hjerter hvis han ikke har styrke til revers, så det kan være tilpass i hjerter. 2 hjerter (= tredje farge) er krav, men ikke krav til utgang. Preferanse til 2 spar eller høyning til 3 hjerter kan passes.

1 kl – 1 sp – 2 kl – 2 hj er det derimot mulig å passe siden svarhånden skal melde 2 ruter (kunstig) dersom svarhånden vil kreve til utgang (se XYZ).

Etter åpningshåndens andre melding kan svarhånden avgi en reversmelding (for eksempel 1 ru – 1 hj – 2 ru – 2 sp). Dette er krav til minst utgang, men lover ikke alltid fire kort i spar siden åpneren allerede har benektet fire kort i spar. Meldingen viser verdier i spar og minst 5-kort hjerter.

Svarhåndens gjennmelding av ny farge på 3-trinnet er utgangskrav.

### *Videre meldinger etter revers fra åpningshånden etter 1-over-1*

Revers defineres som gjennmelding på 2-trinnet i en høyere rangert farge enn åpningsfargen:

Svar:

- Gjennmelding av svarhåndens farge er krav og viser ekstra lengde, men meldingen er ikke utgangskrav hvis det ikke er tilpasning.
- 2 grand viser i utgangspunktet svake kort, men er likevel krav. Åpningshånden melder uten betydelig tillegg primærfargen sin billigst mulig. Hvis svarhånden kommer tilbake i fjerde farge på 3-trinnet, viser det en mild sleminteresse for primærfargen og hold i fjerde farge (siden grand ble meldt først). Hvis svarhånden kommer tilbake med 3 grand, viser det en mild sleminteresse for sekundærfargen og hold i fjerde farge.
- Primærfargen. God støtte og tillegg. Krav.
- Sekundærfargen. Fire kort støtte og tillegg. Krav.
- Fjerde farge. Ikke god støtte til noen av åpningshåndens farger, men gode nok kort til utgang. Ikke godt hold i fjerde farge.
- 3 grand. Nok kort til at utgang skal stå og hold i umeldt farge. Honnørene er ikke slemvennlige.

### *Fjerde farge*

Når tre farger er meldt på 1-trinnet, brukes ikke fjerde farge, men XYZ.

Hvis man har kommet høyere enn 1-trinnet etter å ha meldt tre farger, for eksempel 1 hj – 1 sp – 2 kl, kan man ikke lenger bruke XYZ, men må bruke fjerde farge (2 ruter i dette tilfellet) for å spørre om flere opplysninger og kreve til utgang.

Som svar på fjerde farge skal man gi den opplysningen som man tror makker har mest behov for: ekstra fargelengder eller hold i fjerde farge (melde grand). Noen ganger har man dog verken ekstra fargelengder eller hold.

Høyning av fjerde farge til 3-trinnet viser fire kort i fargen, dersom man ikke har benektet dette tidligere i meldingsforløpet. For eksempel viser 1 hj – 1 sp – 2 kl – 2 ru – 3 ru fire ruter. Dersom man har benektet 4-kort (1 ru – 1 hj – 2 kl – 2 sp – 3 sp), viser høyning av fjerde farge tillegg til åpningen, og typisk tre små kort i fargen.

Siden meldinger på laveste trinn er krav etter fjerde farge, har unødvendige hopp fra åpner spesielle betydninger. Et hopp til 3-trinnet i makkers farge etter fjerde farge:

1 ru – 1 sp – 2 kl – 2 hj – 3 sp  
1 hj – 1 sp – 2 kl – 2 ru – 3 sp

Viser god 3-kort støtte, tillegg og 5-4-3-1 fordeling.

Et hopp i egen farge:

1 hj – 2 kl – 2 ru – 2 sp – 4 hj

Viser gående farge, typisk 6-4 i rødt, uten særlig tillegg utover den gående fargen.

Et hopp under utgang fra svarhånden viser kontrollmelding med den siste fargen som trumf:

1 ru – 1 sp – 2 kl – 2 hj – 2 sp – 4 kl (3 kløver hadde vært utgangskrav med kløver som trumf)  
1 hj – 1 sp – 2 kl – 2 ru – 2 sp – 4 kl (3 kløver hadde vært utgangskrav med kløver som trumf)

Et hopp i fjerde farge under 3 grand er naturlig krav og viser minst 5-5 i de to fargene, for eksempel 1 ru – 1 sp – 2 kl – 3 hj.

Et hopp til 4 grand etter fjerde farge på 3-trinnet (for eksempel 1 hj – 1 sp – 2 ru – 3 kl – 4 gr eller 1 sp – 2 ru – 2 hj – 3 kl – 4 gr) er ikke ess-spørsmål, men viser tillegg uten noen god melding.

#### ***Motparten dobler fjerde farge eller dobler når du spør etter hold i motpartens farge («Manco»)***

- Pass = halvt eller helt hold
  - Redobler fra makker spør om helt hold (meld grand). Med bare et halvt hold finner du en annen beskrivende melding
- Redobler = minst 2 små i fargen
- Grand = minst 1 ½ hold
- Ny farge = singleton eller renons i fargen som ble doblet

# MELDINGER ETTER ANDRE INNLEDENDE MELDINGER

## ENN 1-OVER-1

### *Meldinger etter 1x - 1 grand*

**1x – 1 gr – lavere farge.** Ny melding fra svarhånden i en farge svarhånden ikke kan ha, viser sterk hånd med støtte til primærfargen (1 ru – 1 gr – 2 kl – 2 sp), eller oftere sekundærfargen (eksempelvis 1 ru – 1 gr – 2 kl – 2 hj eller 1 hj – 1 gr – 2 ru – 2 sp).

**1x – 1 gr – høyere farge på 2-trinnet.** Krav til melding fra svarhånden og utgangsinteresse. Støtte til 3-trinnet i sekundærfargen (M) viser maksimum og minst Hxx (når svarhånden allerede har benektet fire kort i fargen), men ekte støtte hvis sekundærfargen er ruter (1 kl – 1 gr – 2 ru). 2 grand viser minimum med hold i begge de umeldte fargene. Støtte av primærfargen er minimum uten hold i de umeldte fargene. En umeldt farge viser maksimum, hold og sekundærstøtte til primærfargen. 3 grand viser maksimum og hold i begge de umeldte fargene.

**1x – 1 gr – lavere farge på 3-trinnet.** Krav til utgang med minst 5-5.

**1x – 1 gr – høyere farge på 3-trinnet.** Viser en sterk hånd med god åpningsfarge og singleton i hoppfargen.

**1x – 1 gr – hopp til 3-trinnet i åpningsfargen**

Invitt. Hvis du alltid vil i utgang, må du melde 2 grand eller hoppe til 4-trinnet i majorfargen.

**1M – 1 gr – 2 gr**

1 hj – 1 gr – 2 gr = utgangskrav.

Svar:

- 3m = 5-kort farge
- 3 hj = Minst 54 i minor og dobbel hjerter. 3 spar fra åpner setter hjerter som trumf.
- 3 sp = Minst 54 i minor og singel hjerter
- 3 gr = 3-2-4-4

1sp – 1 gr – 2 gr = utgangskrav.

Svar:

- 3 kl = En uidentifisert femkortsfarge i minor. Åpneren spør i 3 ruter, og svarhånden viser kløverfarge med 3 hjerter, ruterfarge med 3 spar, og minst 54 i minor og dobbel spar med 3 grand. 3 hjerter fra åpneren istedenfor 3 ruter viser 4-kort hjerter (svarhånden kan ha 5-kort minor og 4-kort hjerter).
- 3 ru = 4 eller 5-kort i hjerter. Åpneren melder 3 hjerter med minst 3-kort hjerter. Svarhånden melder 3 spar med 4-kort hjerter og dobbel spar, og 3 grand med 4-kort hjerter og singel spar. Andre meldinger viser 5-kort hjerter og aksept av hjerter som trumf.
- 3 hj = Minst 6-kort hjerter
- 3 sp = Minst 54 i minor med singel spar
- 3 gr = 2-3-4-4

### **Motparten melder inn over 1x – 1 gr:**

Dobler er straffedobling.

#### *Meldinger etter «2-over-1»*

2-over-1 er krav til utgang med unntak av 2 kløver etterfulgt av 2 spar som invitt med 3-kort spar.

### **Dersom motparten melder inn farge på 2-trinnet etter «2-over-1»:**

- Pass ønsker å høre hva makker har å fortelle. Hvis svarhånden dobler etter pass, viser dette at dobleren ikke har noen opplagte meldinger, og doblingen kan passes ut.
- Dobler fra åpningshånden er straff.
- Overmelding spør i første omgang om hold

#### *Videre meldinger etter omvendt minor*

Støtte av minorfargen til 2-trinnet viser støtte (normalt 5+) og er utgangskrav. Man benekter i prinsippet 4-kort i en majorfarge.

Åpneren melder 2 grand (balansert 11-14) eller 3 kløver/3 ruter (ubalansert minimum eller balansert med svakt punkt). Med sterkere hender meldes 3 grand (18-19 hp), en ny farge på laveste nivå (ekte eller hold) eller hopp i en ny farge (Splinter).

Dersom motparten melder inn etter omvendt minor, viser dobling singleton i innmeldingsfargen. Pass viser normalt en balansert hånd med 11-14 hp med maksimalt fire kort i åpningsfargen. 3 i trumffargen viser minimum, men litt mer struktur for eksempel ekstra trumflengde eller 5431 uten singel i innmeldingsfargen. Etter pass er dobling forslag til straff.

Dersom motparten har meldt inn på 1-trinnet etter åpningsmeldingen, erstatter overmeldingen «omvendt minor». 2 grand viser da 11-14 balanserte med hold i motpartens farge (og 3 i minor kan passes), 3 grand viser 18-19 hp, 3 i åpningsfargen viser minimum (og kan passes), overmelding viser singel i motpartens farge, mens 3 i ny farge er utgangskrav (viser tillegg) og (semi)naturlig.

#### *Videre meldinger etter Stenberg*

I BIN Standard har vi valgt å spille Stenberg (2 grand over majoråpning) som utgangskrav i uforstyrret meldingsforløp. Normalt bør man ha 4-kort støtte til åpningsfargen for å bruke konvensjonen. Stenberg etablerer kravpass på 5-trinnet.

Dersom motparten melder inn over 2 grand, viser dobling fra åpningshånden singleton i fargen. Pass er svakere enn å melde trumffargen på 3-trinnet, og dobler fra svarhånden blir da forslag til straff. 3 i trumffargen viser minimum, men litt mer struktur, for eksempel ekstra trumflengde eller 5431 uten singel i innmeldingsfargen.

Svar på 2 grand i uforstyrret meldingsforløp:

- 3 i farge: Farge (3+) og tillegg.
- Åpningsfargen på 3-trinnet: Minimum, ofte en balansert hånd med 12-14 hp.
- 3 grand: 18-19 hp
- Ny farge på 4-trinnet: Renons.
- 4 hjerter Renons i MM, uten særlig tillegg hvis hjerter er trumf.
- 4 spar. Renons i spar, maksimum (kan ikke risikere pass på 4 hjerter). Ikke Exclusion Blackwood.

Det videre meldingsforløpet etter Stenberg:

a) Ny farge

Singleton: Brukes hvis det er behov for at makker skal vurdere honnørene sine i singletonfargen.

b) Åpningsfargen eller 3 grand. Hvis begge meldinger er tilgjengelige, er 3 grand den svakeste. 3 grand er aldri for spill etter Stenberg. Åpningsfargen (og 3 grand over 3 spar) ber om singleton, mens 3 grand viser mer spredte verdier og gir åpneren mulighet til å kontrollmelde.

c) Åpneren har gjenmeldt 3 grand (18-19 hp)

Ny farge fra svarhånden er cuebid. 4 i trumffargen viser minimum.

Det brukes «Last train» når det bare er én melding igjen under utgang (eksempelvis er 1 sp – 2 gr – 3 sp – 3 gr – 4 kl – 4 ru – 4 hj «Last train» og viser mer enn minimum hos åpningshånden, men ikke nok til å gå forbi 4 spar).

Hvis åpneren etter å ha vist renons spør etter ess med 4 grand, teller svarhånden ikke med esset i renonsfargen.

Svar på 2 grand når motparten har deltatt i meldingene (eksempelvis 1 sp – (dbl) – 2 gr):

- Åpningsfargen er minimum. Kan passes.
- Hopp til utgang. Balansert og tillegg (men ikke 18-19 hp).
- 3 grand = 18-19 hp
- Ny farge på 3-trinnet er farge (3+) og utgangskrav
- Hopp til 4-trinnet er renons

#### *Videre meldinger etter 1X – 1Y – 2 grand*

Hvis du vil stoppe under utgang må du passe. Alle andre meldinger krever til utgang.

Meldinger etter 1m – 1M – 2 gr:

1. 3 i en minorfarge. Enten fire kort i majorfargen og sleminteresse i minorfargen, eller beste minor med fem kort i majorfargen. Kan også ha fem hjerter og fire spar. Grandmelderen prefererer i første omgang til 3 i majorfargen med tre kort. Når svarhånden har meldt hjerter på 1-trinnet og grandmelderen har to hjerter og fire spar, skal grandmelderen melde 3 spar over 3 i minor. Uten fire spar melder han 3 grand.

Hvis svarhånden ikke er interessert i majorpreferansen, men flytter til 3 grand, har svarhånden vist 4-kort i majorfargen og sleminvitt i minorfargen. Hvis svarhånden melder 3 spar over preferansen til 3 hjerter, viser han fire spar for å finne en eventuell 4-4-tilpasning i spar fremfor den kjente 5-3-tilpasningen i hjerter. 3 grand fra grandmelderen benekter fire spar, mens fire i minor er kontrollmelding med spar som trumf.

2. 3 i samme major som på 1-trinnet viser 6-kortfarge
3. 3 i motsatt major som på 1-trinnet. Spar på 1-trinnet og hjerter på 3-trinnet viser minst 5-4 i spar og hjerter. Grandmelderen støtter sparen med 3-kort (3 spar) og hjerteren med 4-kort (kontrollmelding eller 4 hjerter). Hjerter på 1-trinnet og spar på 3-trinnet viser 4-4 i majorfargene.

Hvis meldingsforløpet har startet 1 hj – 1 sp – 2 gr, blir svarene:

1. 3 i minor som over.
2. 3 hjerter viser 3-kort støtte i hjerter.
3. 3 spar viser 6-kortfarge.

Hvis meldingsforløpet har startet 1 kl – 1 ru – 2 gr, blir det annerledes svar:

1. 3 kløver er interesse for kløver (sleminvitt eller undersøkelse av hva som er beste utgang). Grandåpneren melder 3 ruter hvis det ser ut som om ruter vil være en bedre trumf.
2. 3 ruter er sleminvitt i ruter (eller undersøkelse av hva som er beste utgang).
3. 3M viser lang ruter og 4-kort i majorfargen. Siden man bør ha 14 hp for å melde ruter først når man har majorfarge, er dette en meget sterk sleminvitt.

## ÅPNING 1 GRAND, SVAR OG VIDERE MELDINGER

1 grand viser 15-17 honnørpoeng og balansert fordeling. Kan ha 5-kort major.

14 honnørpoeng kan oppgraderes med gode mellomkort uten 4333-fordeling.

*Svarhåndens meldinger, åpningshåndens gjenmelding og noen gjenmeldinger fra svarhånden*

**2 kl: Søkemelding etter major («Stayman»).** Tre mulige svar:

2 ru: Ikke 4-kort major

2 hj: 4+ kort hjerter, kan ha 4-kort spar

2 sp: 4+ kort spar, benekter 4-kort hjerter

Over 2 ruter er

- 2 hjerter en svak hånd med begge majorfargene. Åpneren passer med lik lengde i majorfargene, men melder 2 spar med 3-kort spar og 2-kort hjerter.
- 2 spar invitt med 5-kort spar og 4-kort hjerter
- 2 grand invitt
- 3 kløver søkemelding («gjentatt Stayman»)
- 3 ruter sleminvitt i ruter
- 3M «Smolen» og viser 54 i major med 5-kort i den majorfargen man ikke hopper til.

Over 2 hjerter er

- 2 spar søkemelding («gjentatt Stayman»)
- 2 grand invitt
- 3 i minor naturlig sleminvitt
- 3 hjerter invitt til 4 hjerter
- Hopp i farge er cuebid
- 4 grand = RKCB

Over 2 spar er

- 2 grand invitt
- 3 kløver søkemelding («gjentatt Stayman»)
- 3 ruter naturlig sleminvitt
- 3 hjerter sleminvitt med kløver (!)
- 3 spar invitt til 4 spar
- Hopp i farge er cuebid
- 4 grand = RKCB

## **2 ru: Overføring til hjerter**

Åpner melder 2 hjerter unntatt når han har svært god tilpasning. Hopp til 3 hjerter viser 4- eller 5-kort hjerter og maksimum.

2 grand fra svarhånden etter overføringen er invitt, 3 grand er valg mellom utganger, 4 grand er kvantitativt (gå via overføring på 4-trinnet hvis du vil gå i Blackwood), 2 spar er invitt, og minorfarge på 3-trinnet er naturlig og utgangskrav. Hopp i ny farge viser en enseter og er kontrollmelding.

## **2 hj: Overføring til spar**

Videre meldinger som over.

## **2 sp: Søkemelding etter minor («Minor-Stayman»)**

Åpneren melder 2 grand med best eller like god ruter; og 3 kløver med best kløver.

Svarhånden kan passe 3 kløver, eller melde 3 kløver eller 3 ruter som grandåpneren skal passe. Dersom svarhånden går videre med 3 i major, viser dette singleton og begge minor, og er utgangskrav.

## **2 gr: Invitt, 8-9 hp**

**3 kl/3 ru: Naturlig invitt** med en god farge, for eksempel EDxxxx og lite utenom.

## **3 gr: Spillemelding**

## **4 kl/4 ru: Overføring til 4 hj/4 sp**

## **4 hj/4 sp: Spillemelding**

## **4 gr: Invitt til lilleslem («kvantitativt»)**

Hvis åpneren aksepterer invitten med maksimum, melder han av antall ess (4 ess-svarskala: 5 kl = 0 eller 3 ess, 5 ru = 1 eller 4 ess, 5 hj = 2 ess), eller melder en 5-kortfarge på 6-trinnet.

Etter antall ess vil 5 spar be makker om å melde 5 grand (mangler to ess), mens 5 grand ber makker om å foreslå en 4-kort minorfarge.

## *Gjentatt Stayman*

## **Svar etter 1 gr – 2 kl – 2 ru – 3 kl («gjentatt Stayman» = utgangskrav):**

3 ru = 5+ kort minor. 3 hj spør; 3 sp = 5+ kort kløver, 3 gr = 5+ kort ruter.

3 hj = 2-3-4-4

3 sp = 3-2-4-4

3 gr = 3-3-3-4 eller 3-3-4-3

Etter dette kan svarhånden gjøre en sleminvitt ved å melde 4 i minor, eller plassere kontrakten. 4 grand er kvantitativt.

**Svar etter 1 gr – 2 kl – 2 hj – 2 sp («gjentatt Stayman» = utgangskrav):**

2 gr = 3-4-3-3

3 kl = 4+ kort kløver

3 ru = 4+ kort ruter

3 hj = 5-kort hjerter

3 sp = 4-kort spar

Etter dette kan svarhånden gjøre en sleminvitt ved å støtte en farge under utgang på 3- eller 4-trinnet, eller avgi en kontrollmelding. 4 grand er kvantitativt.

**Svar etter 1 gr – 2 kl – 2 sp – 3 kl («gjentatt Stayman» = utgangskrav):**

3 ru = 4+ kort ruter

3 hj = 4+ kort kløver

3 sp = 5-kort spar

3 gr = 4-3-3-3

Etter dette kan svarhånden gjøre en sleminvitt ved å støtte en farge under utgang på 3- eller 4-trinnet, eller avgi en kontrollmelding (4 hjerter over 3 spar). 4 grand er kvantitativt.

***Motparten dobler 1 grand som viser en sterk hånd***

Etter 1 gr – (dbl):

- Pass. Ingen bedre forslag enn å spille 1 grand doblet. En senere dobling av motpartens uttak er negativ.
- Redobler ber om overføring til 2 kløver. Deretter er pass (= kløver), 2 ruter (= ruter og en major), 2 hjerter (= begge major med like god eller bedre hjerter).
- 2 kløver ber om overføring til 2 ruter. Deretter er pass (= ruter) og 2 hjerter (= begge major med bedre spar).
- Andre meldinger er system som uten dobling.

Etter 1 gr – (pass) – pass – (dbl) – pass – (pass):

Nå har svarhånden benektet fem kort i major, og vi bruker et litt annet redningsskjema:

- 2 kløver viser kløver og en annen farge.
- 2 ruter viser ruter og hjerter.
- 2 hjerter viser hjerter og spar.
- Redobling ber makker om 2 kløver. Pass på 2 kløver viser enseter i kløver, mens flytting til 2 ruter viser enseter i ruter. Hvis 2 kløver blir doblet, viser redobling ruter og spar.

***Motparten melder inn på 2-trinnet: 1 grand – (2x) (inkludert en konvensjonell dobling som viser farge(r) og ikke styrke)***

- Pass. En etterfølgende dobling er negativ hvis motparten har vist én kjent farge, straff hvis motparten har vist to kjente farger. En etterfølgende 2 grand er «scrambling» (det vil si leter etter en tilpass, normalt i minorfargene).

- Dobling av en kunstig 2m og 2M er straff, og viser normalt minst invittstyrke. Seinere er dobling fra begge hender straff. 2 gr/3M/3MM/3 gr fra svarhånden etter motpartens uttak i 2M er krav som etter naturlig 2M; grandåpneren prefererer minor etter 2 grand, og deretter kan svarhånden passe, eller meldingsforløpet fortsette som etter en naturlig majorinnmelding.
- Dobling av naturlig 2m og 2M er negativ.
- Meldinger under 2 grand er naturlig og passbart (dersom det ikke er overmelding av en av motpartens kjente farger).
- Etter 1 grand – (2M som naturlig) og tilsvarende: 2 grand er overføring til kløver, 3 kløver er overføring til ruter, 3 ruter er invittoverføring til MM (5+ kort), 3M er 4-kort i MM, 3MM benekter hold og motsatt major, 3 grand viser hold og benekter motsatt major.
- 4 kløver/4 ruter er alltid overføring til 4 hjerter/4 spar.

#### *Motparten melder inn i fjerde hånd: 1 grand – (pass) – pass – (2x)*

Etter innmelding i fjerde hånd er dobling straff på 2m fra begge hender, negativ på 2M fra begge hender. Etter én dobling er etterfølgende doblinger straff.

Majorfarge fra svarhånden er 4-kort siden han ellers ville ha overført i første omgang.

#### *Motparten melder inn 3 kløver*

- Dobler er negativ
- 3 ruter og 3 hjerter er invittoverføringer
- 4 kløver er begge major

#### *Motparten melder inn 3 ruter*

- Dobler er negativ
- 3 hjerter er invittoverføring
- 3 spar viser 5-kort hjerter (switch)
- 4 ruter er begge major

#### *Motparten melder inn 3M*

- Dobler er negativ
- 4 ruter er overføring til MM

#### *Motparten dobler eller melder inn etter 1 grand – 2 kløver*

Pass etter en dobling benekter hold i kløver, mens 2 ru/2 hj/2 sp viser kløverhold (betyr ellers det samme som før), og redobling er forslag om å spille kontrakten.

Etter pass fra grandåpneren er 2 ruter spillemelding (5-kort), mens redobling ber grandåpneren om å fortsette meldingsforløpet (for eksempel med en svak hånd og begge major). 2 hj/2 sp = 4-kort og minst invitt (kan ha en kløverhonnør som svarhånden ønsker å beskytte). 3 hj/3 sp = Motsatt Smolen, det vil si at man hopper i sin lengste majorfarge.

Dobling av innmelding er forslag til straff.

### *Motparten dobler eller melder inn etter overføring*

Dersom motparten dobler en overføringsmelding (2 ruter i dette eksempelet), viser pass dobbelton, mens 2 hjerter bekrefter 3+ kort hjerter. Redobler fra svarhånden etter pass (som viste dobbel hjerter), ber makker fullføre overføringen, og meldingsforløpet fortsetter som uten innmelding. En ny farge (3 kløver) viser en svak 5-5-hånd, og ber om pass.

Redobling fra grandåpner er forslag om å spille kontrakten.

Hvis det kommer innmelding etter en overføringsmelding, er dobling fra grandåpner forslag til straff, mens dobling fra svarhånden bare viser ekstra styrke.

## ANDRE ÅPNINGER

### ÅPNING 2 KLØVER

Krav til åpningen 2 kløver:

- 1) Minst 22 hp, eller
- 2) Rundt fire tapere eller mindre, der en major er hovedfarge, eller
- 3) Rundt tre tapere eller mindre, eventuelt ni sikre stikk, der en minor er hovedfarge

Krav til utgang med visse unntak:

- 1) Åpneren gjennelder 2 grand (22-23 (24) hp) etter makkers avslag. Svarhånden kan da passe.
- 2) Åpneren gjennelder 2M etter avslaget 2 ruter. Svarhånden melder 3 kløver som nytt avslag (0-3 hp). Hvis åpneren da gjennelder sin farge på 3-trinnet, er dette ikke lenger krav.

Svar på 2 kløver:

- 2 ru: Vanligvis en svak hånd, men kan ganske ofte være sterkere (0-5 hp ubalansert eller 0-8 hp balansert).
- 2M: Minst 5-kort farge og minst 6 hp. Utgangskrav.
- 2 gr: Balansert hånd og minst 9 hp (benekter 5-kortfarge med to honnører). Utgangskrav.
- 3m: Minst 5-kort farge og minst 6 hp. Vær oppmerksom på at 2 kløver-åpneren ofte har en god farge han vil vise. Svar 3 i minor tar mye melderom. Derfor bør man vurdere å begynne med 2 ruter hvis fargen ikke er særlig god. Utgangskrav.
- 3M: 7-kort farge med max én taper. Utgangskrav.
- 4m: Gående farge, minst 6-kort. Utgangskrav.

Den sterke håndens gjennmelding etter 2 kløver – 2 ruter:

- 2M: Naturlig og vanligvis 5-kortfarge. Kan være 4-kort med for eksempel 4441-hender, eller 4-kort major og 5-kort ruter. Krav for en runde. 3 kløver fra svarhånden er «second negative», 0-3 hp.
- 2 gr: 22-24 hp, balansert. Kan inneholde 5-kort major.
- 3m: Naturlig utgangskrav. 3 ruter fra svarhånden spør om 4-kort sidefarge i major.
- 3M: Naturlig utgangskrav. Fastsetter trumffargen. Ber om cuebid.
- 3 gr: 25-27 hp, balansert.
- 4M: Spillemelding. Viser 9-10 spillestikk uten sleminteresse.
- 4 gr: 28-30 hp, balansert.

Den svake håndens gjennmelding etter 2 kl – 2 ru – 2 gr:

Svarhånden melder som etter åpning 2 grand, altså med Puppet-Stayman og overføringer.

Den svake håndens gjennmelding etter 2 kl – 2 ru – 3M:

Svarhånden viser eventuelle førstekontroller på direkten, melder 3 grand med trumfhonnør eller andrekontroll, og sier ellers 4 i makkers major.

Den svake håndens gjennmelding etter 2 kl – 2 ru – 3 gr:

4 kløver ber makker melde sine 4-kort farger nedenfra (sleminteresse), 4 ruter er naturlig sleminvitt, mens 4 hjerter/4 spar er forslag til kontrakt.

#### *Dersom motparten melder inn over 2 kløver*

#### **Ved innmeldinger lavere enn 3 grand viser:**

- Pass kan være svak, eller straffepass, eller en hånd som ikke passer til en negativ dobling, eller en hånd som hadde til en positiv melding som tar for mye plass.
- Dobler er negativ, for eksempel på innmelding 2 spar viser dobling 4+ hjerter.

Etter pass er dobling fra åpner opplysende.

#### **Ved kunstig innmelding:**

- Pass = Svak hånd.
- Dobler = Viser verdier. En senere dobling fra begge hender er straffedobling.
- Farge = Positiv hånd, og en svært god farge dersom meldingen tar mye plass.

#### **Ved innmeldinger 3 grand eller høyere:**

- Dobler er en advarsel mot å melde videre. Dette kan være med en svak hånd eller med verdier i motpartens farge.
- Pass er en positiv hånd som inviterer makker til å melde videre (kravpass). 2 kløver-åpneren må melde. Dobling fra åpneren er forslag til straff. Pass + etterfølgende uttak av makkers forslagsdobling er en sterk sleminvitt.

## ÅPNING 2 RUTER

Svar:

2 hj og 2 sp er naturlig rundekraft (man kan stoppe i 3 ruter).

2 gr er rundekraft og spør om singleton.

3 kl/3 hj/3 sp er naturlig utgangskraft.

3 ru er sperr.

4M er spillemelding.

## ÅPNING 2 i MAJOR

Svar:

- 2 grand ber om singleton. Gjentakelse av majorfargen benekter singleton og viser en minimumshånd, 3 grand viser maksimum uten singleton.
- 2 spar er rundekraft over 2 hjerter. 3 hjerter er utgangskraft over 2 spar.
- 3m er ikke kraft, men åpneren skal støtte med tilpasning.
- Ny farge med hopp er Splinter.
- Nye farger etter å ha gått innom 2 grand først er cuebid med åpningsfargen som trumf.

## ÅPNING 2 GRAND

Viser 20-21 hp. Kan inneholde 5 korts major og semibalanserte hender. Det er ikke nødvendig med hold i alle farger for å åpne med 2 grand. Se avsnittet 1 grand om oppgradering.

**Svar:**

### **Puppet-Stayman – 3 kløver**

- 3 ruter viser minst én 4-kort major. Svarhånden melder:
  - 3 gr = Spillemelding, ingen 4-kort major.
  - 3 hj = 4-kort spar. Åpneren bekrefter 4-kort spar med 3 spar, og benekter 4-kort spar med 3 grand.
  - 3 sp = 4-kort hjerter. Åpneren benekter 4 kort hjerter med 3 grand, og bekrefter 4 kort hjerter ved å melde 4 hjerter (eventuelt kontrollmelde 4 minor med en hånd med gode kontroller).
  - 4 ru = Svarhånden har begge majorfargene og er uinteressert i slem. Åpneren viser majorfargen sin (eventuelt velger majorfarge hvis han har begge).
  - 4 kl = Svarhånden har begge majorfargene og er interessert i slem. 4M fra åpneren viser liten interesse for slem, 4 ruter er «Last train» med hjerter som trumf (etterpå blir 4 grand RKCB), mens 4 grand er RKCB med spar som trumf.
- Åpneren melder 3 hjerter eller 3 spar med 5-kort i fargen.
- Åpneren melder 3 grand uten 4- eller 5-kort major.

### **Overføring – 3 ruter og 3 hjerter**

3 ruter og 3 hjerter er overføring til henholdsvis hjerter og spar. Ny farge etter overføringen er naturlig og krav til utgang. Hopp til 4 grand etter overføringen er kvantitativt (ellers innleder svarhånden med 4 kløver/4 ruter). Åpneren svarer ess med tilpasning i major hvis han går videre på en kvantitativ 4 grand.

### **3 spar**

3 spar etter 2 grand viser begge minor, og grandåpneren melder enten 3 grand (med begrenset minorinteresse) eller en minorfarge på 4-trinnet (med slemvennlige kort for minor).

Svarhånden kan over 3 grand vise ytterligere sleminteresse ved å melde en minorfarge.

Melder svarhånden 4 kløver, viser 4 ruter at grandåpneren har en viss sleminteresse i ruter, men ikke i kløver. 4 i major over svarhåndens 4 i minor er kontrollmelding, mens 4 grand fortsatt viser ingen sleminteresse.

### **3 grand**

Spillemelding.

### **4 kløver/4 ruter**

4 kløver/4 ruter direkte over 2 grand er overføring til 4 hjerter/4 spar. En etterfølgende 4 grand er RKCB.

### **4 hjerter/4 spar**

4 hjerter/4 spar direkte over 2 grand er en sleminvitt med henholdsvis kløver/ruter.

Grandåpneren slår av med 4 grand eller 5 i minoren (typisk litt mer slemvennlige kort enn 4 grand), mens 4 spar over 4 hjerter, og 5 kløver over 4 spar, er RKCB.

**Hopp til 4 grand** er på samme måte som etter 1 grand en naturlig invitt til lilleslem (kvantitativt), og viser cirka 12 hp.

## **ÅPNING 3 GRAND**

4 kløver er ønske om å spille makkers minor på 4-trinnet.

4 ruter er sleminvitt og spør makker om en eventuell kortfarge. 4 grand benekter kortfarge, mens 5 kløver betyr kløverfarge med kortfarge i ruter, og 5 ruter betyr ruterfarge med kortfarge i kløver.

4 grand ber om lengden på minoren; 5 kløver er sju kort, 5 ruter er åtte kort, og så videre.

## **ÅPNING I FARGE PÅ 3- OG 4-TRINNET OG 5 I MINOR**

Slike åpninger er svake og spillestikkbetonte. Dette innebærer at du kan mangle cirka (1)2 stikk i ugunstig sone i forhold til det nivået du melder inn på, cirka (2)3 stikk i lik sone og cirka (3)4 stikk i gunstig sone.

Sperremeldinger i 3. (og 4.) hånd kan variere mer ettersom makker har passet i åpning, og sjansen for utgang/slem for egen side kan være utelukket eller minimal.

### *Åpning i farge på 3-trinnet*

Sperremelding. 3m er mer aggressiv enn 3M, og kan avgis på en god 6-kortfarge utenfor sonen, forutsatt en bedre fordeling enn 6322.

3M er ganske solid – foretrekker 2-åpning i tvilstilfelle, selv med 7-kort.

Svar:

Ny farge på 3-trinnet er naturlig krav.

Minor på 4-trinnet er cuebid.

Major på 4-trinnet er spill.

### *Åpning 4 kl/4 ru*

Åpning i 4 kl/4 ru innebærer at 3 grand ikke lenger er en opsjon, så det blir en avveining mellom maksimal sperreeffekt og egne sjanser.

4 hj/4 sp er spillemeldinger.

Motsatt minor er cuebid.

### *Åpning 4 hj/4 sp*

4 grand er Roman Key Card Blackwood (RKCB).

5 i minor er cue-bid.

### *Åpning i 5 kl/ru*

Åpning i 5 kl/5 ru innebærer at 3 grand ikke lenger er en opsjon. Makker kan også, selv etter å ha passet i åpning, ha motspillstikk som innebærer at motparten ikke har utgang i kortene.

Man bør derfor være forsiktig med disse meldingene!

## **ÅPNING 4 GRAND**

En sjelden gang får man utdelt en hånd hvor man kun er interessert i hvilket ess makker har.

Svarene på åpning 4 grand er:

5 kl: Ingen ess

5 ru: Ruter ess

5 hj: Hjerter ess

5 sp: Spar ess

5 gr: 2 ess

6 kl: Kløver ess

# MELDINGER ETTER AT MOTPARTEN HAR ÅPNET

## *Opplysende dobling*

Dobling av motpartens åpningsmelding viser:

- Opplysende dobling
- 19+ balansert
- Sterk ubalansert

Opplysningsdoblningene er sentrert rundt majorlengder. Det kreves ikke tilsvarende lengder i umeldte minorfarger. Dersom man har for eksempel KD10x-Kx-E109654-D, og motparten åpner i 1 hjerter foran deg, er det lov til å doble opplysende. Hvis makker tar ut doblingen i 2 kløver, kan man korrigere til 2 ruter uten at man viser betydelig ekstra styrke. Dette kalles **equal level conversion**. Dersom fargene er spar og kløver, har man et større problem siden man ikke kan korrigere på samme meldetrinn.

### **Dobling av «kløverføring»**

- (1 kl) – pass – (1 ru) viser 4+ hjerter. Dobling er opplysende av 1 hjerter.
- (1 kl) – pass – (1 hj) viser 4+ spar. Dobling er opplysende av 1 spar.
- (1 kl) – pass – (1 sp) benekter 4-kort major. Dobling er opplysende med begge major.

### **Opplysende dobling etter å ha åpnet**

Åpningshånden kan doble opplysende når motparten har blandet seg inn i meldingsforløpet, makker har passet og meldingen kommer tilbake til åpneren. Nå viser doblingen tilleggsstyrke og tilpasning til umeldt(e) farge(r).

### **Svar på doblingen og videre meldinger med pass i mellom:**

- 1 grand = 6-10 hp med hold i motpartens farge. Ikke krav. Normalt ikke tilpasning i indikert majorfarge. Dersom dobleren melder farge på 2-trinnet, er det 5-kortsfarge og semipositivt, men passbart. Hopp i farge til 3-trinnet er krav.
- Fargemelding uten hopp = 0-7/8 hp. Ikke krav.
- Fargemelding med hopp = 8-10(11) hp. Ikke krav. Trenger ikke å ære mer enn 4-kort majorfarge som makker skal være mottakelig i. Dersom dobleren melder en ny farge (sterk, ubalansert) eller grand (sterk, balansert), er dette utgangskrav.
- Pass. Regelen på engelsk er «take out the take-out-doubles». Pass er altså en melding som bør brukes sjelden, særlig dersom doblingen er avgitt på 1-trinnet. Det fordrer lang og tett beholdning i åpningsfargen, samt et berettiget håp om å kunne bete kontrakten.
- Overmelding
  - utgangskrav
  - eller invitt (9-11 hp) med begge major hvis motparten åpnet i minor
  - eller invitt (9-11 hp) med begge minor hvis motparten åpnet i major

- dersom dobleren billigst mulig melder major der overmeldingen kan vise invitt med begge major, eller minor der overmeldingen kan vise invitt med begge minor, kan svarhånden passe. Så hvis dobleren ønsker å kreve til utgang mot invitt, må han hoppe eller overmelde, melde grand (sterk balansert) eller melde ikke indikert farge på billigste trinn (sterk ubalansert).
- 2 grand = 11-12 hp med hold i motpartens farge.
- Hopp i farge til 3-trinnet viser omtrent det samme som hopp til 2-trinnet, men med minst 5 kortfarge. Ikke krav.
- **Lebensohl.** En spesialsituasjon gjelder på opplysningsdoblinger av motpartens 2 i major, for eksempel ved åpning (2M) – dbl; (1M) – pass – (2M) – dbl; (1M) – dbl – (2M) – pass – (pass) – dbl; etter opplysende doblinger av 2M etter Multi-åpning; etter (svak 1 gr) – pass – (2 hj) – pass – (2 sp) – dbl

Svarhånden melder da slik:

- Farge på 2-trinnet (hvis det er plass) er svakt
  - Farge på 3-trinnet viser 7-11 hp
  - Overmelding. Krav, ikke hold, ikke 4-kort i MM
  - 3 grand = Spillemelding, hold og uten 4-kort i MM
- 2 grand = Lebensohl, og viser i utgangspunktet svake kort (0-6 hp). Dobleren melder 3 kløver med en normal opplysningsdobling. Etter 3 kløver viser fargemelding i en lavere rangert farge enn motpartens major 0-6 hp. Overmelding (= 4-kort i MM, utgangskrav, ikke hold); 3 spar når motparten har hjerter (= 4-kort, invitt. Man kunne meldt 2 spar direkte (for spill) eller 3 spar direkte (= 5-kort, invitt); eller 3 grand (= 4-kort i MM, med hold).
  - Svar på en balanseringsdobling i siste hånd etter to passer:
    - Fargesvarene er de samme som før
    - For grandsvar legger man på 2 hp, slik at 1 grand viser 6-12 hp, og hopp til 2 grand viser 13-14 hp

### **Svar på doblingen når motparten melder i mellom:**

- Frivillig melding av farge på billigste trinn, som makker normalt har tilpasning til, kan være ned mot 6 hp.
- Dobling av en ny farge fra motparten er straff (normalt 4-kort) for å avsløre eventuelle psykiske meldinger fra motparten,
- 2 i den nye fargen fra motparten er naturlig og viser fem kort med omtrent samme styrke som et hopp til 2 i major uten innmelding imellom.
- Dobling av grand er straff.
- dersom motparten høyner åpningsfargen, er doblingen **responsiv**. Hvis meldingen går (1M) – dbl – (2/3M) – dbl, viser den siste doblingen normalt begge minorfargene og styrke til å melde frivillig. Hvis meldingen går (1m) – dbl – (2/3m) – dbl, viser den siste doblingen to av de tre umeldte fargene. Opplysningsdobleren velger den laveste fargen sin, og responsivdobleren passer eller korrigerer (eller høyner).

- Dersom HM har redoblet, viser pass at man ikke har noen klar melding, og er altså ikke et forslag til å spille åpningsmeldingen redoblet. Et uttak i farge uten hopp viser ikke nødvendigvis poeng. Hopp i farge som med pass imellom.

## *Innmelding når motparten har åpnet med en fargemelding*

### **Fargemeldinger**

Dersom du har en god farge som er viktig at makker spiller ut, bør du melde den på 1-trinnet, men også på 2-trinnet dersom makker kan forstå at du ikke kan ha gode kort. Dersom fargen ikke er god, for eksempel D9xxx, bør du ha en god åpningshånd for å melde inn. En innmelding på en god 4-kortfarge kan av og til være den beste løsningen, hvis fordelingen er slik at en opplysende dobling ikke er et godt alternativ.

Dersom innmeldingshånden har ekstra styrke, kan en innmelding følges opp av en opplysende dobling, for eksempel vil (1 sp) – 2 hj – (2 sp) – pass – (pass) – dbl vise kort spar, og be om at makker melder av støtte eller en minorfarge.

Svaret på en innmelding på 1-trinnet:

- 1 grand viser cirka 8-11(12) hp.
- Hopp til 2 grand er invitt til 3 grand og viser (12)13-14 hp.
- En ny farge på billigste trinn etter innmelding (for eksempel (1 ru) – 1 sp – (pass) – 2 hj) er konstruktivt, men ikke krav. Kan passes hvis innmeldingen er gjort bare for utspillet.
- Hopp i ny farge er naturlig krav.
- Høyning av innmeldingsfargen til to-trinnet viser 5-8 hp og minst 3-kort støtte.
- Høyning til 3-trinnet er sperrebetont med minst 4-kort tilpasning.
- Overmelding av åpningsfargen fra svarhånden vil normalt innebære tilpasning til innmeldingsfargen, og vise en god høyning eller sterkere.

Finnes ikke en farge som man kan overmelde (for eksempel ved åpning 1 grand eller en sterk kløver hos motparten), eller denne fargen er for høyt rangert (for eksempel (1 sp) – 2 hj - (2 sp)), erstatter 2 grand overmeldingen, slik at 2 grand i det siste eksempelet viser en god høyning til 3 hjerter. Dersom man istedenfor dobler 2 spar i eksempelet over, er dette en **responsiv** dobling som i utgangspunktet viser de to minorfargene.

Hvis åpningshåndens makker melder en ny farge, viser dobling at man har den siste fargen samt semitilpasning til innmeldingsfargen. Hvis åpningshåndens makker melder 1 grand, er dobling forslag til straff. Hvis åpningshåndens makker overmelder eller dobler innmeldingsfargen, viser henholdsvis dobling og redobling honnør i fargen.

Dersom begge parter melder og det ikke er plass til å gjøre invitt i en ny farge, er dobling inviterende.

For eksempel:

(1 ru) – 1 hj – (2 ru) – 2 hj – (3 ru) – dbl = Invitt til 4 hjerter

(1 ru) – 1 hj – (2 ru) – 2 hj – (3 ru) – 3 hj = Kamp om kontrakten

(1 ru) – 1 sp – (2 ru) – 2 sp – (3 ru) – dbl = Konkurransedobling

(1 ru) – 1 sp – (2 ru) – 2 sp – (3 ru) – 3 hj = Invitt til 4 spar

(1 ru) – 1 sp – (2 ru) – 2 sp – (3 ru) – 3 sp = Kamp om kontrakten

Hvis begge motstandere melder:

(1x) – pass – (1y). 2x viser minst 5-5 i de to umeldte fargene, 2y er naturlig, dobling er opplysende.

(1x) – pass – (1 gr) – pass – (pass) – dbl. Denne doblingen vil normalt være en åpningshånd med styrke i x siden man ikke doblet første gang. Men vurder om det kan være opplysningsdobling under åpningsstyrke.

Hopp i farge over åpninger på 1-trinnet eller sterk 2 kløver er svake og spillestikkbetonte etter samme prinsipper som sperreåpninger. Dette innebærer at du kan mangle cirka (1)2 stikk i ugunstig sone i forhold til det nivået du melder inn på, cirka (2)3 stikk i lik sone og cirka (3)4 stikk i gunstig sone.

Svar på innhopp:

- Alle høyninger er sperrebetonte.
- Motpartens farge under utgangsnivå viser gode kort og en reell utgangsvitt. Nå er det vår side som sannsynligvis har høyeste kontrakt.
- Ny farge er naturlig og ikke krav, men er kontrollmelding på 4- og 5-trinnet. Dersom svarhånden tidligere i meldingsforløpet har hatt mulighet til å melde inn viser det tilpasning til din farge (ettersom det ellers er ulogisk at han plutselig kan melde fargen sin).
- 2 grand ber innmelderen melde av en eventuell kortfarge. Uten singleton eller renons gjentas innmeldingsfargen. Dersom overmelding ikke er tilgjengelig, for eksempel etter sterk kløver, erstatter 2 grand overmeldingen som god invitt.

### **Innmelding etter «kløverføring»**

Motparten viser fargen over den de melder. Dobling er fortsatt opplysende ((1 kl) – pass – (1 hj) – dbl = opplysende dobling av 1 spar), og melding av svarfargen naturlig ((1 kl) – pass – (1 hj) – 1 sp = spar). Melding av åpningsfargen viser minst 5-5 i de umeldte fargene ((1 kl) – pass – (1 hj) – 2 kl = minst 5-5 i hjerter og ruter). «Overmelding» er også naturlig ((1 kl) – p – (1 hj) – 2 hj = hjerter), og viser en bedre innmelding enn om man senere balanserer med 2 hjerter.

### **Overmelding av motpartens åpningsfarge / Michaels cuebid / «Leaping» Michaels**

Overmelding av motpartens åpningsfarge på 2-trinnet er «Michaels cuebid». Styrken er udefinert. Over en majorfarge viser dette 5+ kort i motsatt majorfarge og 5+ kort i en av

minorfargene (uidentifisert). 2 grand fra svarhånden spør om hvilken minorfarge. Hvis man returnerer til majorfargen (eller støtter minorfargen til 4-trinnet) etter 2 grand, er dette en invitt. Hopp i majorfargen, for eksempel (1 hj) – 2 hj – (pass) – 3 sp er «sperreinvitt», typisk med god 4-kort spar og et sikkert stikk utenom (cirka 8-9 hp).

Overmelding av en minorfarge viser begge major. Dette gjelder også om minorfargen ikke trenger å være ekte, som for eksempel Polsk 1 kløver og Presisjon 1 ruter. Men 2 kløver over en sterk kløveråpning viser kløver. Som svar på overmeldingen viser hopp til 3 i major fortsatt en «sperreinvitt». 2 grand er invitt(+) i hjerter, og overmelding er invitt(+) i spar. Hvis utgangsinvitt, er denne invitten basert på mindre tilpasning og mer honnørpoeng enn hopp til 3-trinnet.

Over åpninger på 2-trinnet brukes «Leaping Michaels», som er et hopp til 4 i minor og viser minorfargen det hoppes i samt en majorfarge (identifisert som MM hvis motparten har åpnet i ekte svake 2, men uidentifisert hvis motparten har åpnet i Multi). Over sperreåpning 3 kløver fra motparten er 4 ruter også Leaping Michaels. 4 kløver viser begge major. Disse meldingene er sterke og er utgangskrav, i motsetning til overmelding på lavere trinn.

Overmelding på 3-trinnet (enten med hopp over åpning på 1-trinnet eller over svake 2) spør om hold, og overmelderen har normalt en lang gående farge (minor) som gir mange stikk, og hold i de to umeldte fargene. Makkeren skal alltid melde grand med hold.

### Marmic

Hopp til 2 grand viser 5-5 i de to laveste umeldte fargene. Det viser ruter og hjerter over en kløveråpning (selv om den kan være på to kort). Det viser kløver og hjerter over Presisjon 1 ruter, selv om ruteråpningen kan være avgitt på singel ruter. Over en sterk kløveråpning som er entydig (altså ikke Polsk kløver), viser det kløver og ruter. Selv etter (1 sp) – pass – (pass) viser 2 grand begge minorfargene.

Dersom meldingene har gått (1 hj) – pass – (2 hj) – 2 gr, viser 2 grand begge minor. (Med spar og en minor meldes 2 spar eller 3 hjerter.)

Dersom meldingene har gått (1 sp) – pass – (2 sp) – 2 gr, viser 2 grand **hjerter** og en minor, fordi det er mer bruk for en melding som inneholder hjerter enn for begge minor (3 spar blir så høyt at man vegrer seg for å melde). Dette innebærer at svarhånden kan melde hjerter med hjerterstøtte istedenfor å velge beste minorfarge.

Med en sterk balansert hånd istedenfor en toseter etter (1M) – pass – (2M), er man derfor nødt til å passe eller starte med en opplysende dobling.

### Grand

- Innmelding 1 grand viser 15 til 18 hp med hold i motpartens farge. Dette gjelder også når motparten åpner i 1. hånd og vi melder 1 grand etter to passer, og også når

svarhånden har meldt (1x) – pass – (1y). Enkelte ganger kan grandinnmelding med singleton (honnør) i en umeldt farge være beste løsning.

- Dersom VM melder pass etter grandinnmeldingen, brukes grandsystemet i det videre meldingsforløpet som etter åpning 1 grand i et uforstyrret meldingsforløp. Dersom det kommer dobler eller farge fra VM, brukes det samme meldesystemet som etter åpning 1 grand og dobler/innmelding.
- Innmelding 2 grand over en åpning på 2-trinnet viser også 15 til 18 hp med hold i motpartens farge (men ikke når motparten har meldt og støttet hverandre, se over), som ikke egner seg for en opplysende dobling.
  - På alle 2 grand-meldinger som viser en sterk balansert hånd, brukes svarsystemet som etter åpning i 2 grand.
- Hopp til 3 grand over en åpning på 2-trinnet viser en sterkere hånd enn 2 grand, men som ikke egner seg til en opplysende dobling.
- Innmelding 3 grand over en åpning på 3-trinnet viser også omtrent 15 til 18 hp med hold i motpartens farge, men her vil det være større variasjon både i styrke og fordeling for grandmeldingen.

1 grand etter å ha passet i åpning når begge motstandere har meldt (1x – 1y), viser en toseter i de to umeldte fargene som ikke er verdt en høyere sperremelding. 1 grand etter 1x fra VM og to passer, etter å ha passet i åpning eller etter tidligere å ha benektet 15-18 hp (for eksempel (pass) – pass – (1 ru) – pass – (1 sp) – pass – (pass) – 1 gr), viser 10+ hp og forslag til kontrakt. 1 grand etter at motparten har meldt (pass) – pass – (1x) – pass – (1y) – pass – (pass) eller (1x) – pass – (1y) – pass – (1z) – pass – (pass), viser 11-13 hp og forslag til kontrakt.

### ***Dobling eller innmelding etter motpartens åpning i grand***

Motpartens 1 grand-meldinger kan variere fra 10 til 12 honnørpoeng opp til 16 til 18 honnørpoeng. Sannsynligheten for at vi kan ha utgang øker betydelig når motpartens grandmelding er svak. I store trekk vil imidlertid forsvarssystemet vårt mot motpartens grandåpning uansett styrken på granden, ligge fast.

- Dobling = Cirka 16 hp eller mer, med minimum bør man ha et brukbart utspill mot en 15-17 grand. Mot svakere grandåpninger kan vi trekke doblingen ned til cirka 14 hp. Etter pass fra grandåpnerens makker (hvor pass ikke har en konvensjonell betydning) vurderer svarhånden om han skal sitte på doblingen eller ta ut. Ofte kan det være riktig å sitte på doblingen selv om du har en forholdsvis svak hånd, for makker kan ha mer enn minimumsstyrke. Uttak er naturlig. Uttak i 2 grand betyr enten begge minor, eller en sterk toseter med ukjente farger. Flytter 2 grand-melderens preferansen i minor til en annen farge er det altså krav. Hopp til 3-trinnet er invitt.
- 2 kløver = Begge major.
  - 2 ruter fra svarhånden viser i utgangspunktet lik lengde i majorfargene. Her er dog et unntak: (1 gr) – 2 kl – (pass) – 2 ru – (pass) – 2 hj – (pass) – 2 sp. 2 kløver-melderens foreslått hjerter, men når svarhånden likevel går videre med 2 spar, innebærer dette en mild utgangsinvitt med sparstøtte.

- 2 M = Majorpreferanse
- 2 NT = Minst en sterk utgangsinvitt i én av majorfargene
- 3 M = Sperreinvitt, innebærer minst 4-kort i fargen og 8-9 hp
- Hvis 2 kløver blir doblet (doblingen viser ofte styrke og ikke nødvendigvis kløver), viser pass toleranse (4+ kort) for kløverkontrakt uten majortilpass.
- Andre meldinger er naturlige

Etter at vi har doblet 1 grand, vil vi ofte oppleve at motparten har konstruert et redningssystem for uttak av 1 grand doblet. Dette kan for eksempel innebære at passen krever en redobling, og/eller at redobling viser en enseter, og/eller at farge viser en toseter hvor den meldte fargen er én av fargene eller ikke er én av fargene, eller at det er overføring.

Etter pass/redobling som ber om uttak:

- Direkte melding er en forholdsvis svak hånd med en forholdsvis god farge, normalt 6-kort
- Melding etter å ha ventet er sterkere og normalt med en svakere farge
- Dobling etter å ha ventet er straff av 2m, negativ av 2M

Uttak i 2m (kunstig/naturlig), enten direkte eller via pass/redobling:

- Pass er krav
- Dobling er straff fra begge hender. Dersom kontrakten blir flyttet på, er seinere doblinger straff fra begge hender. Siden dobling er straff fra begge hender, vil man i noen situasjoner måtte ta ut på 4-kortfarge i balanseringsposisjon.

Uttak i 2M, enten direkte eller via pass/redobling:

- Dobling av naturlig 2M er negativ (opplysende) fra begge hender
- Dersom man noen gang skulle komme borti at 2M er kunstig, er dobling straff

### **Grandforsvar fra en som har passet i åpning**

- Dobler viser kløver og hjerter, eller ruter og spar. Svarhånden melder etter pass/korriger-filosofien. (Noen bruker uspesifisert minor+major, som høyner frekvensen, men det vil i mange tilfeller føre til at du ikke finner majortilpassingen din).
- Andre meldinger som før

Dersom motparten har åpnet med 2 grand, er det sjelden vi melder inn. Dersom vi melder inn bruker vi det samme innmeldingsforsvaret som mot 1 grand, bare ett nivå høyere.

### ***Dobling av kunstige fargemeldinger fra motparten***

Hovedregelen er at dobling av kunstige fargemeldinger hos motparten viser fargen som er meldt og er dermed utspilldirigerende. Dette gjelder alltid der vi kan anta at motparten har minst halvparten av poengene for eksempel åpning på den ene hånden og invitt på den andre hånden.

## Unntak:

- Kløverføring
- Dersom motparten har åpnet i en svak grand (opp til 12-14 hp), viser dobling av Stayman eller overføring (for eksempel (1 gr) – pass – (2 ru) – dbl) at man har minst 14 hp, slik at man ikke blir snytt for egen utgang.
- Diverse meldinger som indikerer tilpasning til åpningsfargen, for eksempel Bergen raises og lignende. I så fall er dobling opplysende. Dobling av Mini-Splinter viser fargen og er i liten grad en oppfordring til utspill, men en oppfordring til å melde med tilpasning.

## *Forsvar mot Multi*

Leaping Michaels er beskrevet tidligere – hopp til 4 i minor (direkte over 2 ruter eller etter 2 ru – 2M) betyr en sterk hånd med den meldte minorfargen og en majorfarge.

## Andre meldinger i 2. posisjon

- Dobling viser opplysende dobling av spar eller en meget sterk hånd. Dobling av 2 hjerter og 2 spar fra svarhånden er forslag til straff. En etterfølgende dobling av 2 hjerter fra doblingshånden er straff. En etterfølgende dobling av 2 spar fra doblingshånden er mer styrke. En etterfølgende melding av en minorfarge er ekte og viser en sterk hånd.
- Pass. Med en typisk opplysningsdobling av hjerter vil det ofte være fornuftig å passe først for å opplysningsdoble neste gang.
- 2 gr = 15-18 hp. Svar: Samme som etter åpning 2 grand.
- 2M = Naturlig og viser en OK farge, men stiller ikke veldig store krav til styrke (12+ hp)
- 3m = Naturlig og viser en god innmelding
- 3M = Cirka 8 stikk med en god majorfarge (vanligvis høyst én taper). Vi sperrer ikke mot sperremeldinger!

## Andre meldinger i 4. posisjon: (2 ru) – pass – (2M) – ?

- 2 spar er naturlig og viser en OK farge, men stiller ikke veldig store krav til styrke (12+ hp)
- Dobler er en opplysende dobling av fargen (2M) som er meldt
- Pass kan være åpningshånd med lengde i 2M
- 2 gr = 15-18 hp. Svar: Samme som etter åpning 2 grand.
- 3m = Naturlig og viser en god innmelding
- 3M (også overmelding) = Naturlig og viser en god innmelding

**Meldinger i 6. posisjon (2 ru) – pass – (2 hj) – pass – (pass) – ? / (2 ru) – pass – (2 hj) – pass – (2 sp) – ? / (2 ru) – pass – (2 sp) – pass – (pass) – ?**

- Dobling av hjerter er en opplysende dobling. Dobling av spar er forslag til straff.
- 2 grand viser minor
- Innmelding er balansering

### *Forsvar mot sterk 1 kløver og sterk 2 kløver*

- Innmeldinger er naturlige
- Dobling av 1 kløver viser begge major, 1 grand over 1 kløver viser én minor og én major, og 2 grand over 1 kløver viser begge minor.
- Dobling av 2 kløver viser kløver (for utspill), 2 grand viser begge minor.

## ANDRE DOBLINGER OG REDOBLINGER

Doblinger og redoblinger er behandlet mange steder i systemet.

Etter at vår side har åpnet har vi behandlet negative doblinger (opplysende dobling på svarhånden), støtte(support)-dobling, dobling som viser kortfarge (etter Stenberg og omvendt minor) og styrkevisende redobling (etter makkers åpning og motpartens opplysende dobling). Etter at motparten har åpnet, har vi behandlet opplysende doblinger og responsive doblinger. Uavhengig av hvilken side som har åpnet, har vi behandlet invittdobling (når det ikke er plass til å gjøre en annen invitt), for eksempel 1 sp – (2 hj) – 2 sp – (3 hj) – dbl.

Vi skal nå se nærmere på konkurransedoblinger, straffedoblinger, utspillsdirigerende doblinger og SOS-redobling.

### *Konkurransedobling*

En konkurransedobling foregår på 2- eller 3-trinnet, og viser tillegg i form av styrke eller fordeling. Den skal gi doblerens makker frihet til å vurdere om det er best å satse på bet i motpartens kontrakt eller bli pushet opp ett trinn i egen kontrakt.

Meldingsforløpet er gjerne i ferd med å dø ut, for eksempel viser 1 gr – (pass) – 2 ru – (pass) – 2 hj – (pass) – pass – (2 sp) – pass – (pass) – dbl tilleggstyrke i forhold til det som er vist tidligere. I dette tilfellet cirka 7 hp. Grandåpneren vurderer hva som er beste fortsettelse: støtte av hjerteren til 3-trinnet, en annen farge med dobbel hjerter, eller straffepass på doblingen.

Et annet eksempel er 1 ru – (pass) – 1 gr – (2 hj) – pass – (pass) – dbl, som viser styrke i øverste intervall for 1 grand og ikke er ren straff siden grandmelderen allerede har benektet hjerterlengde.

Det kan litt ut i meldingsforløpet være vanskelig å skille mellom når en dobling er konkurranse om kontrakten og når det er en straffedobling. Den generelle regelen i BIN Standard er at doblingen ikke er straff på 2- og 3-trinnet med mindre situasjonen er særskilt avtalt som straffedobling eller at doblingen ikke kan være opplysende/konkurranse på grunn av nivået og hvordan meldingsforløpet har utviklet seg. Det er klart at det trengs litt erfaring for å kunne praktisere en så flytende regel, men er man i tvil, så ta ut doblingen.

### *Straffedoblinger*

Noen situasjoner hvor dobling er avtalt som straff:

- Etter en styrkevisende redobling. Etterfølgende doblinger fra begge hender er straffedobling. I balanseringsposisjon kan det dobles på Hxx.
- Etter en dobling som viser minst invittstyrke (uten at det er noen kjent tilpasning) for eksempel etter at motparten har meldt inn kunstig over 1 grand. Etterfølgende doblinger er straff fra begge hender.
- I en situasjon hvor pass vil være kravpass.

Vi kan dele straffedoblinger inn i tre typer:

- a) Doblinger når det er kamp om kontrakten
- b) Doblinger når motparten melder frivillig til en kontrakt der det er sur sits eller motparten har overmeldt i forhold til sine ressurser
- c) Utspillsdirigerende

### **Straffedoblinger når det er kamp om kontrakten:**

Dette er tilfeller hvor du og makker har mesteparten av honnørene og velger å straffedoble motparten fremfor å spille en kontrakt selv. Forventningen er selvfølgelig å få en bedre score enn den scoren man kan få ved å melde videre.

Når motparten stamper over din utgang eller slem, må du ofte doble dem selv om plussen du får er mindre enn egen utgang eller slem. Har du minimum, er det viktig å advare makker med en dobling slik at dere unngår å komme for høyt.

### **Straffedoblinger når det er sur sits eller motparten har overmeldt:**

Selv om motparten har mesteparten av poengstyrken, hender det at de kommer i kontrakter som går bet på grunn av dårlig sits. Det vil ofte være god butikk å doble slike kontrakter, men før du dobler bør du være sikker på at:

- Motparten ikke kan rømme til en kontrakt som står
- Doblingen ikke varsler om en sits som gjør at kontrakten kan vinnes
- Motparten bare konkurrerer om kontrakten, hvor det å få pluss på spillet ikke nødvendigvis gir en god score (parturnering)

### ***Utspillsdirigerende doblinger***

En utspillsdirigerende dobling gjøres ikke primært for å få størst mulig pluss på spillet, men mer for å forbedre sjansene til å bete kontrakten, når makkers normale utspill vil føre til hjemgang.

Mot slem forlanger en dobling et unormalt utspill (Lightner-dobling). Normalt er man renons i en farge, men det kan også være at man ønsker bordets førstmeldte farge ut.

Mot 3 grand uttrykker doblingen normalt at man sitter med en gående farge som man ikke har fått vist i løpet av meldingsforløpet, eller en semigående farge med et viktig sideinntak. Men det kan også være at man ønsker blindemanns førstmeldte farge ut. Den som har utspillet bør ta meldingsforløpet til hjelp for å resonnerer seg fram til hva som er riktig.

Ved å doble kunstige meldinger, eksempelvis Stayman, overføringer og svar på Blackwood, kan man gi utspilleren god hjelp. En slik dobling viser først og fremst honnører i fargen, og man trenger ikke nødvendigvis å ha noen særlig lengde. I denne sammenhengen kan vi også trekke negative slutninger. Dersom makker ikke doblet en kunstig melding, tilsier det ofte at man bør prøve en annen farge i utspillet.

### *SOS-redobling*

Hvis motparten har straffedoblet innmeldingen til en i makkerparet, er det lite mening i å bruke en redobling for ytterligere å øke risikonivået. En redobling brukes derfor som SOS, et forslag om å finne en annen kontrakt som ikke blir straffedoblet.

Et eksempel: (1 ru) – 1 hj – (pass) – pass – (dbl) – pass – (pass) – rdbl. Nå har motstanderen bak hjerterinnmeldingen avgitt en straffepass, og så passet ned makkers dobling. Med for eksempel kn109xx-x-xx-Dkn10xx vil det være rimelig å avgi en SOS-redobling, som ber makker velge mellom de to gjenværende umeldte fargene spar og kløver.

## KAMP OM KONTRAKTEN PÅ UTGANGSNIVÅ

Dette er situasjoner hvor det er særdeles viktig å ta riktige avgjørelser i lagkamp. Vi presenterer her et par verktøy.

### *Loven om totalt antall stikk*

Loven om totalt antall stikk skal ikke tas altfor bokstavelig, men er et vurderingsverktøy om du skal melde videre eller ikke når begge sider melder på 3-trinnet eller høyere.

#### «Loven» er slik:

Legg sammen antatt trumflengde (i beste tilpasning) i ditt makkerskap og antatt trumflengde (i beste tilpasning) i motpartens makkerskap. Dette antallet er likt det totale antall stikk som kan tas i beste fargekontrakt i ditt makkerskap pluss antall stikk som kan tas i motpartens beste fargekontrakt.

#### Justeringer:

- Dersom det er lange sidefarger i tillegg til beste tilpasning, kan dette medføre at det er flere stikk enn det Loven tilsier.
- Dersom partene har honnører som gir defensive stikk og ikke offensive stikk, kan dette medføre at det er færre stikk enn det Loven tilsier.

Legg merke til at dette ikke er en eksakt lov, i og med at det finnes grunner til å justere totalt antall stikk. Det er heller ikke alltid så lett å beregne egen trumflengde og motpartens trumflengde, som er en basisforutsetning for Loven.

### *Kravpass*

Kravpass er et nyttig hjelpemiddel i konkurransesituasjoner på høyt meldenivå.

Kravpass gjelder bare i situasjoner hvor makkerparet har krevd til utgang eller har meldt «frivillig» til utgang. Noen ganger kan det være vanskelig å vurdere om utgang er meldt fordi man tror det står, eller fordi man stamper fordi man tror motpartens utgang står, eller en kombinasjon av disse tingene – man vet ikke hvilken side som har høyeste kontrakt jfr Loven om totalt antall stikk.

Meldinger i kravpass-situasjoner:

- Dobling = Advarsel mot å melde videre
- Pass = Invitasjon til å melde videre
- Melde videre, eventuelt avgi en kontrollmelding
- Pass + uttak av makkers dobling. Særlig aktuelt der det ikke er plass til å avgi en kontrollmelding. Denne meldingen er sterkere enn et direkte uttak i trumffargen. Dersom makker istedenfor en dobling hadde meldt videre, hadde planen vært å melde slem.

Dersom man ikke er i en kravpass-situasjon, vil en dobling vise tillegg, så det er viktig å holde klart fra hverandre hva som er en kravpass-situasjon, og hva som ikke er det.

Noen situasjoner som utløser kravpass:

- 2 ruter i et XY-meldingsforløp
- Ny farge på 3-trinnet (for eksempel 1 hj – (2 sp) – 3 ru)
- God høyning til 4-trinnet (for eksempel 1 hj – (3 sp) – 4 kl)
- Overmelding av motpartens farge på 3-trinnet, som tvinger meldingene opp på 4-trinnet
- Kravpass på 5-trinnet etter Stenberg
- Kravpass på 5-trinnet etter 2-over-1

## SLEMMELDINGER

Hvilke hjelpemidler har vi til rådighet for å forbedre slemteknikken?

- Forskjellige betydninger av 3 grand
- Roman Key Card Blackwood
- Andre betydninger av 4 grand
- Exclusion Blackwood
- Kontrollmeldinger
- Splinter
- Forskjellige betydninger av 5 grand
- «Last train»

### *3 grand*

Som regel er en 3 grand-melding et forslag til å spille 3 grand. Hvis man tar ut et forslag om å spille 3 grand i 4 i minor, er dette en sleminvitt og kan ikke passes. På en slik sleminvitt er 4 grand avslag (forslag til spill) og ikke ess-spørsmål. Hvis man aksepterer en slik sleminvitt, må man avgi en kontrollmelding.

I noen få sekvenser kan man ikke spille 3 grand. Dette gjelder for eksempel etter innledning med Stenberg, og etter 2 kl – 2 ru – 2M – 3 gr. Disse 3 grand-meldingene viser som regel sleminvitt uten singleton.

## 4 grand

4 grand er som hovedregel ess-spørsmål. Trumffargen er den som er avtalt, eller den siste fargen som er meldt.

Men 4 grand kan også være kvantitativ det vil si at meldingen ber makker gå videre med tillegg, eller passe med minimum. Dersom ingen farge er avtalt som trumf, og den siste meldingen er grand, er 4 grand kvantitativt. Dersom den siste meldingen er fjerde farge, er også 4 grand kvantitativt, for eksempel 1 sp – 2 hj – 3 kl – 3 ru – 4 gr. For øvrig er det bare situasjoner som er spesielt avtalt hvor 4 grand er kvantitativt.

4 grand er avslag når 4 i en minorfarge foreslås som trumffarge på 4-trinnet, men den andre hånden er uinteressert og melder 4 grand istedenfor en kontrollmelding.

4 grand viser ofte to farger i kompetitive meldingsforløp, hvor meldingene skyter raskt i været. Eller sleminvitt i åpningsfargen, men ikke ess-spørsmål (eksempelvis 1 hj – (4 sp) – 4 gr – (pass) – 5m – (pass) – 5 hj, hvor 4 grand i utgangspunktet viste begge minorfargene).

Dersom man går videre på en kvantitativ melding, kan man hoppe til 6-trinnet med maksimum og ekstra fargelengde som ikke er vist tidligere. For øvrig kan man melde av antall ess.

### **Blackwood (RKCB) = Ess-spørsmål med 5 ess**

I BIN Standard bruker vi 4 grand som en Blackwood-variant (= ess-spørsmål) som kalles Roman Key Card Blackwood (RKCB), hvor trumf konge teller som et ess, og trumf dame også er et viktig kort. Så gjelder det bare å være enig i hva som er trumf.

Er trumfen definert med støtte, er det ingen problemer, ellers er den sist meldte fargen definert som trumf. Hvis den hånden som spør i 4 grand entydig har vist renons i en farge (for eksempel 1 sp – 2 gr – 4 kl – 4 ru – 4 gr), teller man ikke esset i den fargen når man svarer.

### **Svarskala på 4 grand:**

- 5 kløver = 0 eller 3 ess
- 5 ruter = 1 eller 4 ess
- 5 hjerter = 2 ess uten trumf dame
- 5 spar = 2 ess med trumf dame. Har man ekstra lengde, slik at man vet at man har ti trumf til sammen, kan man vise damen selv om man ikke har den (trumfen sitter 2-1 i 78 % av tilfellene).
- 5 grand = Likt antall ess (2) + en ukjent renons (med ett ess og renons må man vurdere om denne renonsen er et pluss (for eksempel hvis renonsen er i makkers farge))
- 6 i lavereliggende farge enn trumffargen = Ulikt antall ess og renons i fargen
- 6 i trumffargen = Ulikt antall ess og renons i en farge som er høyere enn trumffargen

Hvis man etter dette svaret ikke er interessert i slem, melder man 5 i trumffargen.  
Hvis man etter dette svaret ikke har oversikt over trumf dame, men fortsatt er interessert i slem (lilleslem/storeslem), melder man laveste melding (på 5-trinnet) som ikke er trumffargen.

### **Svarskala på trumfdamespørsmålet:**

- 5 i trumffargen (eventuelt 6 i trumffargen hvis spørremeldingen er høyere enn 5 i trumffargen) = Benekter trumf dame
- 6 i trumffargen (eventuelt 5 grand hvis spørremeldingen er høyere enn 5 i trumffargen) = Bekrefter trumf dame (eller ekstra lengde, se over), men benekter konger i sidefargene (som ikke er vist før)
- Andre farger (under 6 i trumffargen) = Trumf dame (eller ekstra lengde, se over) + kongen i den fargen man melder
- 5 grand (hvis spørremeldingen er lavere enn 5 i trumffargen) = Trumf dame (eller ekstra lengde, se over) + 2 konger i sidefargene

Hvis man etter svaret på 4 grand har kontroll over alle essene og trumf dame, kan man spørre i 5 grand hvis man er interessert i storeslem. Svaret på denne meldingen er at man melder laveste spesifikke sidekonge (for eksempel 6 kløver viser kløver konge), eller melder storeslem med et stikkpotensial som ikke har fremkommet tidligere i meldingsforløpet.

Hvis man etter svaret på 4 grand har kontroll over alle essene og trumf dame og ikke er interessert i en sidekonge, men derimot en tredjekontroll for å vinne storeslem, kan man spørre i en farge på 6-trinnet. Melder man så trumfen på 6-trinnet, benekter man tredjekontroll i den spesifikke fargen.

### **Exclusion Blackwood**

BIN Standard definerer Exclusion Blackwood på følgende måte:

Et hopp til en farge som er høyere enn utgangsnivået i den avtalte trumffargen. Vi bruker en annen svarskala enn på RKCB (fordi det er ett ess mindre):

1. trinn er 0 ess
2. trinn er 1 ess
3. trinn er 1 ess pluss trumf dame
4. trinn er 2 ess
5. trinn er 2 ess pluss trumf dame
6. trinn er 3 ess (og så videre)

### **Dersom motparten dobler eller melder inn over ess-spørsmål**

Hvis motparten dobler eller melder inn på 5-trinnet i en farge som er lavere enn vår trumffarge, brukes denne svarskalaen:

DOPI-ROPI. Står for Dobler = 0, Pass = 1; og Redobler = 0, Pass = 1.

For eksempel hvis spar er trumf: 4 gr – (5 ru), er pass andre steg og viser ett eller fire ess.

For eksempel over Exclusion Blackwood 4 spar med hjerter som trumf: 4 sp – (5 ru), er skalaen dobler = 0 ess, pass = 1 ess, 5 hj = 1 ess pluss trumf dame, og så videre.

Hvis motparten melder inn på 5-trinnet i en farge som er høyere enn vår trumffarge, brukes denne svarskalaen:

DEPO. Står for dobler = Even (likt antall), pass = Odd (ulikt antall).

For eksempel hvis hjerter er trumf: 4 gr – (5 sp), viser dobler 0 eller 2 ess. Etter Exclusion Blackwood viser dobler 0 ess, pass 1 ess med eller uten trumf dame, billigste melding 2 ess uten trumf dame, og så videre.

### ***Kontrollmeldinger («cuebid»)***

Hvis man har avtalt en trumffarge og ikke kan utelukke at det står slem, bør man avgi en kontrollmelding («cuebid» på engelsk, og blir ofte brukt på norsk også). Nestemann kontrollmelder videre dersom også han kan se at slem er en mulighet.

Vi kontrollmelder første- og andrekontroller, ekte (ess/konger) og uekte (singleton/renons) kontroller, billigst mulig uansett om det er første- eller andrekontroll. Dersom man ser at det mangler kontroll i en sidefarge, må man slå av direkte i trumffargen.

Har makker benektet kontroll i en sidefarge, lover den som kontrollmelder kontroll i den fargen som makker hoppet over, for eksempel 1 ru – 1 hj – 2 hj – 4 kl – 4 ru (= kontroll i spar).

Den i makkerparet som har til hensikt å gjøre en kontrollmelding som går forbi billigste utgangsnivå (for eksempel 4M hvis en majorfarge er trumf), har et særskilt ansvar og bør ikke gjøre dette uten generelt tillegg.

Hovedregelen når en minorfarge er aktuell som trumf, er at man melder av hold på 3-trinnet og kontrollerer på 4-trinnet.

### *Splinter*

Splinter er en særskilt kontrollmelding som viser kortfarge (singleton/renons). Når man avgir en melding som er definert som Splinter, benekter man ikke nødvendigvis kontrollmelding i underliggende farger. Den andre hånden kan da nedvurdere honnører som konger og damer i denne kortfargen, mens ingen honnører og ess (mot singel) er bra.

### *5 grand*

4 grand etterfulgt av 5 grand er omtalt over og omhandles ikke under.

Før var 5 grand «Store frie» og spurte etter trumfkvalitet. Nå kan man i de fleste tilfeller spørre om trumfkvaliteten med 4 grand (Roman Key Card Blackwood). I noen tilfeller har man likevel ikke fått spurt i 4 grand etter trumfkvalitet, som oftest fordi motparten har forstyrret meldingsforløpet.

### **Dersom man spør om trumfkvalitet med 5 grand, er svarskaalen (med spar som trumf):**

- 6 kløver = Ess eller konge i trumffargen (hvis hjerter eller spar er trumffargen, spør 6 ruter om ekstra lengde)
- 6 i trumffargen = Ingen topphonnør
- 6 grand = To topphonnører i trumf
- 7 (i trumffargen) = Tre topphonnører i trumf
- 6 ruter (hvis hjerter eller spar er trumffargen) = Damen i trumffargen
- 6 hjerter (hvis spar er trumffargen) = Ingen topphonnør, men ekstra lengde

Den mest vanlige betydningen av 5 grand i moderne bridge er likevel **«pick-a-slam»**; at man satser på at det står slem, men ikke vet hvilken farge som er best som trumffarge. Svarhånden foreslår en trumf som svarhånden kan akseptere, og 5 grand-meldereren melder eventuelt videre hvis denne fargen ikke passer.

### *«Last train»*

I mange meldingsforløp blir man så presset av forskjellige grunner, at man har behov for å si fra at man har litt tillegg og sleminteresse utover det som fremgår av meldingsforløpet så langt. Det kan være etter sperremeldinger fra motparten (for eksempel 1 hj – (3 sp) – 4 kl = god høyning til 4 hjerter, hvor 4 ruter vil være «Last train»).

Det kan være litt utfordrende å skille mellom når den siste meldingen under utgang er en kontrollmelding og når det er «Last train». Uansett må man ikke avgi denne meldingen hvis man vet at man mangler kontroll i en annen farge.

## UTSPILL

Motspill blir betraktet som noe av det vanskeligste i bridge, og motspillet starter med utspillet. Siden blindemanns kort ikke er kjent, kreves det en del detektivarbeid og analyse av meldingsforløpet for å finne det beste utspillet.

Ekspertklubben bruker norske utspill, det vil si høyest fra dobbelton og 3. eller 5. høyeste fra lengre farger. Er du redd for at det tredje høyeste kortet kan koste et stikk i motspill, kan du spille det fjerde høyeste kortet (særlig mot grand). Du vil ikke bli trukket i poeng i Ekspertklubben for å spille ut fjerde høyeste.

### Sekvensutspill

Hvis vi spiller ut fra sekvens, spiller vi det høyeste kortet i sekvensen. Man kan ha en høyere honnør, for eksempel utspill av tieren fra D1098.

Det er tre unntak fra regelen om høyeste kort i en sekvens:

- Hvis du har EK dobbel i en fargekontrakt og ønsker en stjeling, spilles kongen før esset. Det gir melding om situasjonen til makker. Hvis han kommer inn i tide, vil han gi deg en stjeling.
- Hvis du har EK mot en kontrakt på 5-trinnet eller høyere, og ønsker å vite om du kan cashe to stikk i fargen, kan du spille ut kongen som ber om fordelingskast fra makker (mens esset ut ber om styrke/svakhet).
- Hvis du kan se at du har kontroll på motspillet fordi du har mesteparten av din sides honnørpoeng, kan du spille ut damen fra en honnørkombinasjon som KDknx for å få styrkekast fra makker fra tieren.

### Utspill når makker dobler

Mot slem forlanger en dobling et unormalt utspill (Lightner-dobling). Normalt er man renons i en farge, men det kan også være at man ønsker bordets førstmeldte farge ut, eller en annen farge enn den vår side har meldt (og støttet) i meldingsforløpet.

Mot 3 grand uttrykker doblingen normalt at man sitter med en gående farge som man ikke har fått vist i løpet av meldingsforløpet, eller en semigående farge med et sikkert inntak (særlig når motparten ikke har meldt noen farger, for eksempel etter meldingsforløpet 1 gr – 3 gr). Men det kan også være at man ønsker blindemanns førstmeldte farge ut. Den som har utspillet, bør ta meldingsforløpet til hjelp for å resonnerer seg fram til hva som er riktig.

# SIGNALER

## *Styrke og fordelingskast*

Norske fordelingsutspill (3./5. høyeste) og lavt kort som styrke.

Det legges styrke fra inntilliggende honnør når makker spiller ut fra sekvens (eksempelvis styrke fra tieren og kongen (og esset hvis man ikke stikker med esset) når makker spiller ut damen).

Det legges styrke fra to små hvis makker spiller ut et ess i fargekontrakt, og du ønsker at makker fortsetter i fargen slik at du får stjeling.

Styrke- og svakhetsignalene bør være så klare som mulig.

Fordelingskast er viktig i situasjoner hvor makker skal vurdere når han skal stikke med sin honnør, for eksempel med en farge i bordet hvor bordet ikke har sideinntak.

## *Invitt inne i spillet*

Ved skifte av farge i motspillet brukes ikke fordelingsutspill, men invitt. Lite kort = invitt (man har noe i fargen), og et høyt kort = ikke invitt (man har ikke noe i fargen).

## *Fargepreferanse («Lavinthal»)*

Den mest vanlige situasjonen er når man signaliserer hvilken farge man vil ha tilbake når man gir makker en stjeling. Hvis makker spiller ut en singleton til ditt ess, signaliserer retur av det minste kortet du har i fargen at du vil ha den lavest rangerte fargen (utenom trumf) tilbake, og et høyt kort signaliserer at du vil ha den høyest rangerte fargen (utenom trumf) tilbake.

En annen standardsituasjon er hvis utspilleren spiller ut et ess, og det er singleton i denne fargen i bordet, slik at det ofte bør gjøres et skift. Da vil makkeren hjelpe til med en fargepreferanse.

Det finnes også andre situasjoner, for eksempel hvor du spiller ut fra Kxxx, makker har Dknx, og motpartens kort er fordelt 3-3. Motparten holder esset tilbake til tredje gang, og under esset kan du da gi et fargepreferansesignal. Høyeste kort (kongen) for høyeste aktuelle farge, og laveste kort for laveste (aktuelle) farge. Men vær forsiktig, for dette kan også hjelpe en god spillefører.

Hvor fordeling er likegyldig for motspillet, og fortsettelse i utspillsfargen er uaktuelt, kan det brukes fargeskiftsignal når trumfen dras eller spillefører godspiller en farge. Hvis man følger fra tre kort med 9-5-3, vil dette indikere at man har noe i den høyeste aktuelle fargen.