

# SYSTEM - NATURLIG 2 OVER 1..

SIST OPPDATERT: 11.juli 2011 Snorre og makkere

## Hovedprinsipper:

- 5 kort major i åpning, 4 ruter (5542)
- Alle 4-3-3-3 hender åpnes med 1kl (i 1. og 2.hånd)

- 2/1 er utgangskrav, unntatt ved billigste gjenmelding av egen farge eller billigste støtte av makkers åpningsfarge.
- Støtte av andre farge er krav. (1sp - 2kl - 2hj - 3hj)
- 1M - 2NT = Krav Stenberg (3 Major er svakeste svar)
- 1M - 3x = minisplinter
- 1m - 2m = 10hp+, krav til 2NT eller 3m.  
1m - 3m = sperr
- 1M - 3M = Invitt
- 1M - 3NT = 3-3-(4-3)
- 1M - 4x = *Renons*

kortfarge- invitter, men lagfarge når motparten er med og det ikke er plass.

Støtte er OFTEST på 4-kort, men spesielt 5-4-3-1 hender støttes på tre.

Sunne åpninger på jevne hender.

14 gode balanserte åpnes med 1NT, slik at gjenmelding av 1NT oftest passes med 11 "vanlige" hos svarhånden.  
17 gode (f.eks 5 kortfarge) oppvurderes til 18-19..

Det er lov å ha maksimum for meldinger, spesielt i sonen..

Aggressive opplysende doblinger, kjapt inn og kjapt ut..

Overmelding av motpartens farge viser nesten alltid støtte, normalt minst en god løft i åpningsfargen. Samme prinsipper etter makkers innmelding.

Ny farge etter makkers innmelding (motparten har åpnet) er konstruktivt, men ikke krav på 1-trinnet og 2-trinnet, men krav på 3-trinnet.

1NT : (14)15-17 - Stayman og overføringer.	
2ru : svak Multi eller 25+	- Ikke invitt mot 18-19 uten tilpass utenfor sonen, i sonen er 18-19 i grenseland.. - 25+ NT
2hj/2sp : 7-10 hp, 6-kort normalt , men kan ha en ok 5-kortfarge.	2NT spør etter singleton

<p>XYZ i kjente posisjoner</p> <p>Brukes også etter forhåndspass, men da er 2ru ikke 100% utg.krav</p>	<p>1 x - 1y 1NT</p> <p><b>ALLE</b> invitter via 2kl, det betyr at hopp til 3-trinnet er nat sleminvitt. (ikke 3kl)</p>	<p>2kl = overføring til 2ru. Neste melding er invitt 2ru = GF 3kl = spillemelding</p>
<p>2NT = 22-24</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Puppet Stayman</li> <li>- Overføringer</li> <li>- 3sp viser begge minor og sleminteresse...</li> </ul>	<p>Hvis er melding etter 2NT kan være naturlig, er den i utgangspunktet det, f.eks overføring og melding av ny farge.</p>	
<p>1kl - 1ru/hj 2kl - 2ru er Check-Back</p>	<p>Åpner må hoppe for å vise tillegg. Hvis 2ru støtter kløver senere eller melder 2NT, er det krav.</p> <p>1kl - 1hj(spar) 2kl - 2hj er IKKE krav, mens</p> <p>1ru - 1sp 2ru - 2hj er KRAV for en runde...</p>	

**4.FARGE ER UTGANGSKRAV I ALLE POSISJONER. HOPP TIL UTGANG ER SVAKESTE MELDING ETTER 4.FARGE**

**DOBLING ER OPPLYSENDE NÅR MOTPARTEN HAR STØTTET HVERANDRE EN GANG, MEN DET FINNES UNNTAK. I PRINSIPPET ER ALLE DOBLINGER UNDER 2NT OPPLYSENDE. UNNTAK FINNES.**

## Åpning 1kløver

1ru : minst 4 hjerter 1hj : minst 4 spar 1sp = 6-9 NT eller ruter 1NT = 10-12	Etter 1ru/1hj: Majorfargen på 1-trinnet viser 3+ Majorfargen på 2-trinnet = 4 kort og 13-14 2NT = 18-19 med max dobbel major. 18-19 med trekort er i 1hj/1sp  Naturlig fortsettelse med XYZ
	1kl - 1sp 1NT - 2hj er naturlig GF, med ruter og hjerter
2kl : omv. Minor, krav til 2NT.  1m - 2m 3NT er ikke 18-19, men noe annet. 6kort kl f.eks.  En 18-19 vises med 2ru/2hj (fargen over, rele er krav og 2NT viser 18-19-hånda)	1kl - 2kl 2M utgangskrav, ikke balansert  1kl - 2kl 3R/H/S viser kortfarge  NB: 2ru er tvetydig etter 1kl-2kl og 2hj er tvetydig etter 1ru-2ru  1kl - 2kl 3M SPLINTER
<b>Hopp til 2-trinnet etter 1kl: svake hopp, sekskort.</b>	
3kl : sperr minst fem kort  3major = renons	

---

## Åpning 1 ruter

Svar : som etter 1kl. 2M = svak

Etter forhåndspass

1m - 2M viser 4 kort M, 5+ støtte m og nesten åpning..

---

## Åpning 1 hj/sp

2/1 er krav for en hel runde. Løft av 1M – 2X  
minor er utgangskrav 2M er krav.

De eneste gangene det kan stoppes etter 2/1 er i disse:

- 1sp – 2kl  
2X – 2sp
- 1hj – 2kl  
2hj – 3hj
- 1sp – 2kl  
2X – 3kl

1sp – 2kl  
2NT – 3sp er krav, siden 2NT viser tillegg.

1NT = 6-11(12). Naturlig fortsettelse.

1hj – 2NT = KravStenberg. Fortsettelse slik „alle“ spiller

1M – 3x = minisplinter (max 11-12 hp, men kan ha en hånd der en etterpå løfter avslaget..)

1M – 3M = invitts

1M – 4x = renons

<i>Etter innmelding er 2NT fremdeles utgangskrav, mens overmelding er akkurat invitt. (normalt balansert)</i>	1M – 2NT 3X – 3(4)y viser singleton (også i x-fargen)
<i>Husk at 1hj - (2sp) - 2NT er <u>minst invitt i hjerter</u></i>	1M - 2NT 3NT = 18-19
	1M - 2NT 4x = Renons
	1M - 2NT 4M = ekstra trumflengde, ikke tillegg
	1M - 2NT 3X - 3NT ber om EKTE cuebid
	1M - 2NT 3X - 3M spør etter singleton
Toronto etter 3. og 4.hånds åpninger. 2M er minimum.	

1M – 1NT  
3X er UTGANGSKRAV og 5-5 (normalt)

1X - 1Y  
2NT Alt er naturlig og krav..

## Toronto/Drury

Etter pass viser 2kl invitt til utgang med tre kortstøtte, mens 2ru er det samme med fire trumf. 2Major er avslag, 2NT er i første omgang "tilbakeinvitt" uten kortfarge, ny farge viser singel mens 3Major viser trumflengde (ikke krav)

### Videre meldinger etter revers

2NT er overføring til 3kl. Meldingen brukes oftest til å stoppe enten i egen farge eller i en av åpnerens farger.

Direkte melding er naturlig og krav. I første omgang på leting etter beste utgang, men er ofte innledning til en sleminvitt.

2NT fulgt av 3NT viser en hånd som er for god til et direkte hopp til 3NT, altså en naturlig balansert sleminvitt.

Etter hopp til 2NT (18-19) er alt naturlig og krav.

Etter hopp i egen farge er alt naturlig og krav. (1hj - 1sp - 3hj - ?)

Hoppvers er utgangskrav. Det samme er hopp i ny farge..

### Åpning 1 NT

2kl = Stayman eller  
søk

1NT - 2kl  
2ru - 2hj = major  
2sp = spill  
3kl = nytt ?

1NT - 2kl  
2ru - 3kl  
?

3ru = 5 kort minor 3hj = ?  
3M = (3-2)-4-4  
3NT = 3-3-(3-4)

1NT - 2kl  
2hj - 2sp = nytt ?

Naturlige svar:

1NT - 2kl  
2sp - 3kl = nytt ?

Naturlige svar:

SMOLEN:

hopp til 3M etter

1NT - 2kl  
2ru viser 5-4 i major. En  
hopper i firekort fargen..

---

### 2ru/hj = overføring

overføring fulgt av major er invitt, overføring fulgt av minor er utgangskrav..

Den som bryter overføringsen viser fire-kort støtte og tillegg. En melder en dobbelton

hvis mulig. Hopp til tre i major viser da typisk 4-3-3-3 og 16-17hp.

1NT - 2ru

3HJ - 3NT er sleminvitt uten singelton, annet er singelton

---

3X= HHxxxx og invitt

4kl/ru er overføring til hjerter/spar. For spill.

Overføring til to-trinnet og hopp til utgang er en liten sleminvitt.

## ÅPNING 2 kl

20hp+ ubalansert,  
20-21 NT eller  
max 4 tapers hånd

2kl - 2ru

2M - 3kl er nytt avslag.  
Eneste gang det kan stoppes under utgang..

2kl - 2ru

2M - 3M viser minst et cuebid

2kl - 2ru

2M - 4x SPLINTER

2kl - 2ru

2M - 4M benekter cuebid

-----  
2kl - 2ru

3hj/3sp viser AKKURAT ni stikk.

---

## ÅPNING 2ru

- 6 (5+ utenfor sonen). 4-7 hp.  
- 25+ NT

2ru - **2NT** er eneste krav.

*Enda sterkere balanserte hender:*

2ru - 2hj

**3hj** = 27 hp

**3sp** = 28 hp..

3kl viser max. --->

3r : min med hjerter

3h: min med spar

3NT/4m viser den sterke hånda..

3ru spør på nytt og åpneren melder den han IKKE har..

---

## ÅPNING 2hj/sp

8-10 med sekskort. (kan ha fem i en god farge )

2NT spør etter singelton.

3kl spør med disse svarene:

3ru = fem og min  
3hj = seks og min  
3sp = fem og maks  
3NT = seks og maks.

---

## ÅPNING 2NT

2NT = 22-24  
- Puppet Stayman  
- Overføringer

2NT - 3kl  
3ru

viser minst en major:  
kl-melderer viser den han IKKE har

2NT - 3kl  
3ru - 4kl

sleminvitt med begge major.  
4ru = RCK hjerter 4NT= RKC spar  
spill i 4M

4ru

2NT - 3kl  
3M

viser 5 kort

2NT - 3sp : naturlig logisk fortsettelse.

2NT - 4X er sleminvitt i fargen..

---

## 4.de farge

er 100% utgangskrav, men kun invitt fra passede hender.

Synkende hopp i 4.farge er naturlig og akkurat invitt

1ru - 1sp  
2kl - 3hj

mens stigende hopp, er splinter

1ru - 1hj  
2kl - 3sp

Hopp til 3kl vil være spill i XYZ-posisjoner..

## REVERS

Vi bruker ALLE farger som krav etter revers. Det samme etter

1X - 1Y

3Z . Preferanse til første farge er krav

2NT etter Revers ber makker melde 3kl ->

1kl	1sp
2hj	2NT
3kl	?

--> meld 3kl  
(Alt annet er nat og GF))

pass  
3ru/3hj/3sp kan passes..  
3NT = sleminvitt i kløver

Etter revers er hopp i allerede meldt farge er naturlig sleminvitt.

Eks:

1ru – 1sp

2hj – 4ru er naturlig sterk sleminvitt, 3ru er i første omgang bare leting etter beste utgang

1ru – 1sp

2hj – 3sp er naturlig sleminvitt, sparen er trumf. 3NT viser maks en spar, annet er cubid.

2sp er krav til utgang. Naturlig fortsettelse.

1ru – 1sp

2hj – 2NT

3kl – 3sp er forslag til kontrakt. Åpneren kan løfte med tillegg.

---

Hoppovers er utgangskrav, viser krutt og kanoner. Vi bruker samme prinsipper med at 2NT er overføring og viser en svak hånd.

---

## Forvarsmeldinger

Yeslek mot alle sterke åpninger og alle NT-åpninger  
(fargen over eller de to andre)

Hvis YESLEK blir doblet, er det REDOBLER som ber om  
uttak. Pass er fargen og egen farge er forslag til  
kontrakt.

dobl = Yeslek mot sterk kløver og  
2kl-åpning

Negative doblinger "hele" veien. Også etter NT åpning  
og 2kl-åpning

## JUMPING MICHAELS:

4m etter motpartens svake 2 er GF med fargen +  
major. Minst 5-5. Også etter MULTI-åpninger.

Alle hopp i "våre" farge er sperr. Overmelding eller 2NT  
er invitt.

Hopp etter motparten sperremeldinger er sterkt og  
stikkvisende. En har omtrent det antall stikk en  
melder.

F.eks: (2hj) - 3sp viser nesten 9 stikk alene, mens  
hopp til 4sp er enda sterkere.

Dette gjør at vi slipper å doble opplysende med svært  
ensidige hender.

Saklige sperr i 1. og 2.hånd i alle fall i minor.

---

## Slemkonvensjoner

RKC med avtalt trumf eller siste farge

5NT viser ett eller tre og en renons  
6X viser to eller fire og renons i fargen,  
hvis trumffargen meldes er renonsen i en  
farge over...

På spørsmål etter trumfdame er  
trumffargen billigst negativt. Annet viser  
damen + evt tilleggskontroll

På 5NT vises billigste konge, men ikke nok  
til 7...

Farge på 6-trinnet i Blackwood-sekvens  
spør etter 3.kontroll

1x – 4NT er 4 ess Blackwood

Excl. Blackwood: "unødvendig" hopp til 5-trinnet.  
Forekommer aldri på 4-trinnet. Dobbelt hopp er da  
renonsvisende.

4NT er alltid Blackwood, unntatt i disse tilfellene  
(selvsagt lov å bruke hodet)

1NT – 4NT  
2NT – 4NT

2kl – 2ru  
2NT – 4NT

2ru – 2M  
2NT – 4NT

Hopp til 5NT (5sp hvis kløver er trumf). Trinnvise svar  
der 1.trinn er ingen topphonnør, 2.trinn er en TH, osv..

---

## EXCLUSION BLACKWOOD

Hopp til 5-trinnet, der fargen kunne vært  
meldt naturlig/splinter på et lavere trinn.

1sp - 2ru

2hj - 5kl samme skala som RKC..

1sp - 2hj

5ru

1sp - 2hj

2sp - 5ru

---

## LEBENSÖHL

Brukes i mange posisjoner. De to vanligste først

### **1. Vi åpner i 1NT og motparten melder inn**

negative doblinger. Uansett hva motpartens meldinger betyr, behandles de som naturlige og dobl/kravpass følger "vanlige" prinsipper.

Unntatt:

Hvis motparten melder inn YESLEK (eller noe annet som IKKE viser fargen) over vår 1NT, er overmelding naturlig og utgangskrav:

EKS: 1NT - (2hj) - 3hj er naturlig hvis 2hj ikke viser hjerter.

2-trinnet er naturlig spill, mens 3-trinnet er naturlig KRAV.

Alle hopp er naturlig og krav, mens overmelding spør om hold. Hopp til 3NT er for spill og viser normalt hold..

2NT ber åpneren melde 3kl hvoretter ny farge under innmeldingen for spill, og ny farge over innmeldingsfargen er innvitt.

Eks. på siste:

1NT - (2hj) - 2NT - p

2NT - p - 3sp innvitt.

### **2. Motparten åpner på 2-trinnet og makker dobler opplysende:**

2-trinnet er for spill

3-trinnet viser ca. 8-11 hp

2NT ber om 3kl hvoretter farge er for spill, mens overmelding/3NT viser motsatt major og ikke hold/hold.

Hopp til 3NT er naturlig og spillemelding mot en vanlig oppl. dobling.

---

## UTSPILL OG AVKAST

Norske utspill mot farge og i makkers farge

På makkers honnørutspill legges styrke/svakhet, men med dama i bordet etter ess-utspill, legges fordeling..

Invittutspill (kombinert med norsk?) mot NT, men et lite kort lover normalt minst en honnør. Ikke lite kort fra xxx i blindt utspill.

Normal sekvensutspill

**ODDEBALL** (første avkast i spilleførers farge, både mot farge og NT...) brukes for å vise om utspillet ser vellykket ut eller ikke. Høyt kort er positivt.

*Signalet brukes fra begge..*

Høyt kort viser at du har noe mer i fargen enn det som ble vist i første runde, oftest en manglende honnør, men også lengde kan være aktuelt å vise.

Etter negativt oddeball, brukes neste kort i spilleførers farge som Lavintahl

Vi legger styrke/svakhet på makkers honnørutspill, unntatt når en "ser" alle de tre høyeste honnørene. Da legges fordelinga.

Ess-utspill og damen ligger i bordet  
Konge-utspill og EK<sub>n</sub> ligger i bordet.  
Makker spiller ut damen og du kan se at det er fra EK<sub>D</sub>.

---

- **KRAVPASS**

**Vi spiller i utgangspunktet ikke med kravpass, men sunn fornuft i logiske posisjoner.**

- **Hvis det er tvil, er det IKKE kravpass.**