

VIDREKOMENDE KURS 4

AVANSERTE MELDINGER

HER VIL VI TA FOR OSS **VELDIG** AVANSERT MELDETEORI
DETTE KURSET KAN VÆRE VELDING VANSKJELIG,
MEN DET ER FRAMTIDENS MELDINGER I BRIDGE.

DETTE KURSET BØR DELES OPP I BÅDE 2 OG 3 KURS

4 DJE FARGE (KRAV TIL UTGANG)

REVERSMELDING

PUPPET -STAYMAN

LEBENSOHL

OVERFØRINGS-LEBENSOHL

FORSVARSMELDINGER

GAZZILLI

BRIDGE ER ET EVIGVARENDE KURS I LÆRDOM
VI SLUTTE ALDRI Å LÆRE

4 DJE FARGE (KRAV TIL UTGANG)

FJERDE FARGE = KRAV TIL UTGANG ER EN BETEGNELSE SOM BLIR MYE BRUKT
MEN HVA BETYR DET?

DET BETYR AT I NOEN TILFELLER SÅ ER VI IKKE SIKRE PÅ HVILKEN KONTRAKT
VI SKAL SPILLE OG OM VI SKAL I SLEM ELLER UTGANG
DA BENYTTET VI OSS AV FJERDE FARGE TIL OG SKAFFE OSS MERE INFORMASJON
SAMTIDIG SÅ SIER VI TIL MAKKER AT VI SKAL MINST TIL UTGANG

NÅR VI SKAL SVARE PÅ FJERDE FARGE SÅ MELDER VI NT OM VI HAR HOLD I DEN
FARGEN SOM ER FJERDE FARGE
HVIS VI IKKE HAR HOLD SÅ VISER VI BILLIGEST MULIG OM VI SKULLE HA FLERE
KORT I EN FARGE ENN DET VI ALLEREDE HAR FORTALT

OM VI IKKE HAR NOE MERE Å FORTELLE OM OG IKKE HAR HOLD I FJERDE FARGE
DA MELDER VI FJERDE FARGE PÅ 3 TRINNET SOM KUN SIER AT VI HAR INTET MER
Å FORTELLE

NB! VI GÅR IKKE FORBI 3NT

REVERSMELDING

DETTE HAR GJENNOM ALLE ÅR VIST SEG SOM KANSKJE DET VANSKJELIGSTE
TEAMET Å LÆRE BORT
DET KAN VIRKE SOM OM DET NESTEN KOMMER AV SEG SELV FOR DE SOM
FORSTÅR DET OG ER VELDIG VANSKJELIG ELLERS
MEN VI SKAL PRØVE VED HJELP AV EN NOEN EKSEMPELER Å FORKLARE REVERS

EN REVERSMELDING LOVER MINIMUM 16 HP

REVERS BETYR AT VI MELDER VÅR ANDRE FARGE
(HØYERE RANGERT ENN VÅR ÅPNINGSFARGE ET TRINN OPP)

1♣ — 1♥

1♠ = IKKE REVERS
1NT = IKKE REVERS
2♣ = IKKE REVERS
2♦ = REVERS
2♥ = IKKE REVERS
2♠ = REVERS

1♣ — 1♠

1NT = IKKE REVERS
2♣ = IKKE REVERS
2♦ = REVERS
2♥ = REVERS
2♠ = IKKE REVERS

PUPPET -STAYMAN

NÅR MAKKER ÅPNER MED 2NT SÅ HAR VI IKKE MULIGHETEN TIL FØRST BRUKE STAYMAN OG DERETTER SØKE PÅ NYTT OM MAKKER HAR 5KORT I MAJOR DERFOR SÅ MÅ VI FÅ SVAR PÅ DETTE MED EN GANG
DET GJØR VI PÅ FØLGENDE MÅTE

2NT – (P) – 3♣ – (P)

3♦ = 4♥ ELLER 4♠ (KAN OGSÅ HA BEGGE TO)

3♥ = 5KORT I ♥

3♠ = 5KORT I ♠

3NT = INGEN 4 ELLER 5KORT MAJOR

SÅ DET ER SVARET 3♦ SOM VI SKAL LÆRE HVORDAN VI MELDER VIDERE ETTER

2NT – (P) – 3♣ – (P)

3♦ – (P) – ?

3♥ = 4KORT I ♠

3♠ = 4KORT I ♥

3NT = INGEN 4 KORT MAJOR (SJEKKET OM DU HADDE 5KORT)

4♣ = 4♥ OG 4♠ (GODE KORT)

4♦ = 4♥ OG 4♠ (DÅRLIG KORT)

NB! SVARHANDEN MELDER IKKE DEN ELLER DE FARGENE HAN HAR
GRUNNEN ER AT VI ØNSKER AT DEN STERKE HANDEN
SKAL VÆRE SPILLEFØRER

MOTPARTEN MELDER INN ETTER VÅR NT ÅPNING

HVIS MOTPARTEN VISER MINST 4+ I DEN FARGEN SOM DE MELDER INN SÅ
BRUKER VI NEGATIV DOBLING
HVIS MOTPARTEN IKKE VISER 4+ I DEN FARGEN SOM DE HAR MELDT INN SÅ
ER DOBLING STYRKEVISENDE OG DERETTER ER ALLE DOBLINGER STRAFF.
OM MAN PASSER INNMELDINGEN OG NESTE GANG DOBLER SÅ ER DET
OPPLYSSENDE.

(LEBENSÖHL) ELLER (OVERFÖRINGS- LEBENSÖHL)
ER PÅ UANSETT HVA INNMELDINGEN VISER MEN

UNTAK FOR 2♣/2♦ SOM VISER BEGGE MAJOR (SPESIALKONVENSJON DA)

HVIS DE **STYRKE DOBLER** VÅR NT SÅ BRUKER VI NILSLAND

HVORDAN FUNGERER NILSLAND

1NT – (DBL) – ?

REDOBLER = BER OM 2♣ (HAR EN ENSETER)

PASS = BER OM REDOBLER (HAR EN TOSETER) (SPLITTET)

MELDING = FARGEN + NESTE FARGE

2NT = BEGGE MINOR ELLER EN STERK TOSETER

LEBENSOHL (2NT)

DETTE ER EN VIKTIG KONVENSJON FØRST OG FREMST DE GANGENE MAKKER
TVINGER OSS TIL Å MELDE PÅ 3 TRINNET MED EN OPPLYSNDE DOBLING
DA HAR SOM REGEL MAKKER EKSTRA GODE KORT
OG

VI HAR IKKE NOE MELDEROM TIL OG FORTELLE VELDIG DÅRLIG
LITT DÅRLIGE ELLER LITT GODE KORT PÅ SVARHANDEN

DETTE PRØVER VI Å LØSE VED VANELIG LEBENSOHL

LEBENSOHL ER OGSÅ ET VIKTIG VERKTØY OM MOPARTEN MELDER INN PÅ
VÅR 1NT ÅPNING

OG NÅR VI SKAL SVARE PÅ MAKKERS REVERS MELDING

LEBENSOHL 2NT BER MAKKER MELDE 3♣
OG VISER I DE FLESTE TILFELLENE 0-7 HP

HVIS VI ISTEDEFOR Å MELDE 2NT, MELDER EN FARGE PÅ 3 TRINNET
SÅ LOVER DETTE MINST 4KORT I FARGEN OG MINIMUM 8HP

OVERFØRINGS-LEBENSOHL

DET VI HER SKAL SE PÅ ER BRIDGENS FORMEL 1 MELDING
FOR DE SOM ØNSKER Å SPILLE KONNKURANSE BRIDGE
PÅ ET HØYEST MULIG NIVÅ SÅ ER DET NOE MAN BØR BEHERSKE
DA DEN GIR MANGE MULIGHETER SOM VANELIG LEBENSOHL IKKE KAN GI
MEN DETTE ER ET MEGET KOMPLISERT TEAMA
SÅ MAN BØR KANSKJE INFØRE DET I MINDRE DOSER TIL Å BEGYNNE MED

OVERFØRINGS—LEBENSÖHL

VI BRUKER OVERFØRINGS—LEBENSÖHL (MINST INVITT FRA OG MED 3♣) ETTER:

- 1NT (OGSÅ INNMELDING 1NT) FULGT AV INNMELDING FRA MOTPARTEN MEN IKKE ETTER INNMELDING 2♣ ELLER 2♦ SOM VISER BEGGE MAJOR)
 - (1M) – DBL – (2M) – OVERFØRINGS LEBENSÖHL
 - (1♠) – pass – (2♠) – DBL
(P) – OVERFØRINGS LEBENSÖHL
 - (2M) – DBL – (pass) – OVERFØRINGS LEBENSÖHL
 - OPPLYSENDE DOBLING PÅ 2 TRINNET (OGSÅ ETTER MULTI OG EKRENS) OG SELV OM MTH MELDER I MELLOM)
- EKS:
- (2♦) – DBL – (2M) – OVERFØRINGS LEBENSÖHL

UNTAK

- DERSOM DOBLER HAR PASSET I ÅPNING SÅ BRUKES 2NT FRA SVARHANDEN SOM SCRAMLING (TO STEDER OG SPILLE) GJELDER OGSÅ ETTER 2 DOBLINGER OG VED INNMELDING ETTERFULGT AV DOBLING.

HVILKE REGLER GJELDER NÅR DE BLANDER SEG INN ETTER 1 NT ÅPNING

- HVIS MOTPARTEN VISER MINST 4+ I DEN FARGEN DE MELDER SÅ BRUKER VI NEGATIV DOBLING OG OVERFØRINGS-LEBENSÖHL.
- HVIS DE IKKE VISER 4+ I FARGEN DE MELDER SÅ ER DOBLER STYRKEVISENDE 8+ (MINST INVITT TIL UTGANG) (HEKTINGSINVITT) OG DERETTER ER ALLE DOBLINGER FORSLAG TIL STRAFF.
- OM MAN PASSER INNMELDINGER OG KOMMER IGJEN MED EN DOBLING SÅ ER DET OPPLYSENDE DOBLING.
- OM MAN DOBLER 2♣/♦ SOM BEGGE MAJOR OG DERETTER KOMMER IGJEN MED 2NT SÅ ER DET EN BALANSERT INVITT. MENS 2NT DIREKTE PÅ 2♣/♦ SOM BEGGE MAJOR ER BEGGE MINOR (MINST 9 KORT OG MINST INVITT).
- OVERFØRINGS-LEBENSÖHL GJELDER OGSÅ OM VI HAR PASSET FØRST.
- OVERFØRINGS-LEBENSÖHL GJELDER UANSETT HVA INNMELDINGEN VISER.

UNTAK → →

2♣/♦ SOM VISER BEGGER MAJOR
DA BRUKES
SPESIALKONVENSJON

- HVIS MOTPARTEN DOBLER KONVENSJONELT (FOR EKSEMPEL, LANGFARGE) SÅ ER REDOBLER HEKTINGSINVITT MENS VÅRT VANELIGE NT– SYSTEM ER PÅ FOR RESTEN.
- HVIS MOTPARTEN DOBLER STYRKEVISENDE SOM BRUKER VI NILSLAND

MOTPARTEN MELDER INN NATURLIG PÅ VÅR NT

1NT – (2♣) –

DBL = OPPLYSSENDE
2♦/♥/♠ = 5+ (SPILLEMELDING)
2NT = SPØRSMÅL OM ♣ HOLD
3♣ = 5+♦ (INVITT+)
3♦ = 5+♥ (INVITT+)
3♥ = 5+♠ (INVITT+)
3♠ = BEGGE MINOR
3NT = SPILL (LOVER ♣ HOLD)
4♣ = OVERFØRING ♥
4♦ = OVERFØRING ♠
4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = SPILLEMELDING

1NT – (2♦) –

DBL = OPPLYSSENDE
2♥/♠ = 5+ (SPILLEMELDING)
2NT = LEB (BER OM 3♣)
3♣ = SPØRSMÅL OM ♦ HOLD
3♦ = 5+♥ (INVITT+)
3♥ = 5+♠ (INVITT+)
3♠ = BEGGE MINOR, SLEMIVITT, ELLER PÅ JAKT ETTER BESTE UTGANG
3NT = SPILL (LOVER ♦ HOLD)
4♣ = OVERFØRING ♥
4♦ = OVERFØRING ♠
4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = SPILLEMELDING

1NT – (2♥) –

DBL = NEGATIV

2♠ = 5+♠ (SPILL)

2NT = BER OM 3♣ → → → → → →

3♣ = 5+♦ (INVITT+)

3♦ = SPØRSMÅL ETTER ♥ HOLD

3♥ = 5+♠ (INVITT+)

3♠ = BEGGE MINOR, SLEMIVITT, ELLER PÅ JAKT ETTER BESTE UTGANG

3NT = LOVER ♥ HOLD

4♣ = OVERF TIL 4♥ (IKKE AKTUELT HER, MEN ETTER FOR EKS, 2♦ (MULTI))

4♦ = OVERFØRING TIL 4♠

4♥ = SPILL (IKKE AKTUELT HER, MEN ETTER FOR EKS, 2♦ (MULTI))

4♠ = SPILLEMELDING

PASS = SPILLEMELDING ♣

3♦ = SPILLEMELDING ♦

3♥ = SINGEL ♥ TYPISK 3154 HAND

3♠ = 4♠+HOLD I ♥

3NT = SLEMINVITT I ♣ (MILD)

4♣ = SLEMINVITT I ♣ (STERK)

1NT – (2♠) –

DBL = NEGATIV

2NT = BER OM 3♣ → → → → → →

3♣ = 5+♦ (INVITT+)

3♦ = 5+♥ (INVITT+)

3♥ = SPØRSMÅL ETTER ♠ HOLD

3♠ = BEGGE MINOR ELLER PÅ JAKT ETTER BESTE UTGANG

3NT = LOVER ♠ HOLD

4♣ = OVERF TIL 4♥

4♦ = OVERF TIL 4♠ (IKKE AKTUELT HER, MEN ETTER FOR EKS, 2♦ (MULTI))

4♥ = SPILLEMELDING

4♠ = SPILL (IKKE AKTUELT HER, MEN ETTER FOR EKS, 2♦ (MULTI))

PASS = SPILLEMELDING ♣

3♦ = SPILLEMELDING ♦

3♥ = 4♥+HOLD I ♠

3♠ = SINGEL ♥ TYPISK 3154 HAND

3NT = SLEMINVITT I ♣

4♣ = STERK SLEMINVITT+ I ♣

2♣ ELLER 2♦ SOM BEGGE MAJOR

1NT – (2♣/♦) –
 DBL = HEKTINGSINVITT

2♦ = 5+♦ (SPILLEMELDING)

2♥ = OVERFØRING ♣ → → → → →

2♠ = OVERFØRING ♦ → → → → →

2NT = BEGGE MINOR (5+/4+) MINST EN MILD INVITT → NATURLIG

3♣ = EN 5KORT MAJOR (GF) → 3♦ → → →

3♦ = MINST ET SVAKT PUNKT I MAJOR (GF) →

3♥ = KORTFARGE

3♠ = KORTFARGE

3NT = SPILL

2♠ = GOD ♣ TILLPASS
2NT = NATURLIG (IKKE KRAV)
3♣ = DÅRLIG ♣ TILLPASS

2NT = NATURLIG (IKKE KRAV)
3♣ = GOD ♦ TILLPASS
3♦ = DÅRLIG ♦ TILLPASS

3♥ = 5KORT ♠
3♠ = 5KORT ♥

3♥ = HOLD I ♥
3♠ = HOLD I ♠
3NT = HOLD I BÅDE ♥/♠

2♦ SOM EN MAJOR (MULTI)

1NT – (2♦) –
 DBL = HEKTINGSINVITT

2♥ = 5+♥ (SPILL)

2♠ = 5+♠ (SPILL)

2NT = LEBENSOHL → → 3♣ → → → →

3♣ = 5+♦ (INVITT+)

3♦ = 5+♥ (INVITT+)

3♥ = 5+♠ (INVITT+)

3♠ = BEGGE MINOR

3NT = SPILL

4♣ = OVERFØRING ♥

4♦ = OVERFØRING ♠

4♥ = SPILLEMELDING

4♠ = SPILLEMELDING

3♦ = SPILL
3♥ = 5+♠ + 4♥
3♠ = 5+♣ + 4♠
3NT = SLEMINVITT ♣ (MILD)
4♣ = SLEMINVITT ♣ (STERK)

NB! MED 5+♦ OG 4KORT MAJOR SÅ MÅ MAN TENKE SEG GODT OM

2♣ SOM EN LANGFARGE

1NT – (2♣) –

DBL = HEKTINGSINVITT

2♦ = 5+♦ (SPILL)

2♥ = 5+♥ (SPILL)

2♠ = 5+♠ (SPILL)

2NT = LEBENSOHL

3♣ = 5+♦ (INVITT+)

3♦ = 5+♥ (INVITT+)

3♥ = 5+♠ (INVITT+)

3♠ = BEGGE MINOR

3NT = SPILL

4♣ = OVERFØRING ♥

4♦ = OVERFØRING ♠

4♥ = SPILLEMELDING

4♠ = SPILLEMELDING

NB! MED 5+♦ OG 4KORT MAJOR SÅ
MÅ MAN TENKE SEG GODT OM

OVERFØRINGS-LEBENSOHL ETTER MOTPARTENS SVAKE 2 ÅPNING

(2♦) – DBL – (PASS) –

2♥ = SPILLEMELDING

2♠ = SPILLEMELDING

2NT = LEB (BER OM 3♣)

3♣ = SPØRSMÅL OM ♦ HOLD

3♦ = 5+♥ (INVITT+)

3♥ = 5+♠ (INVITT+)

3♠ = BEGGE MINOR

3NT = SPILLEMELDING

4♦ = BEGGE MAJOR

4♥ = SPILLEMELDING

4♠ = SPILLEMELDING

(2♥) – DBL – (PASS)

2♠ = NATURLIG

2NT = LEB (BER OM 3♣) → → →

3♣ = 5+♦ (INVITT+)

3♦ = SPØRSMÅL OM ♥ HOLD

3♥ = 4+♠ (INVITT+)

3♠ = BEGGE MINOR

3NT = SPILLEMELDING

4♦ = OVERFØRING ♠

4♠ = SPILLEMELDING

PASS = SPILLEMELDING

3♦ = SPILLEMELDING

3♥ = TYPISK 3145 HAND (GF)

3♠ = 4KORT ♠ OG ♥ HOLD

3NT = 5+♣ OG ♥ HOLD

4♣ = 5+♣ SLEMINVITT

(2♠) – DBL – (PASS)–

2NT= LEB (BER OM 3♣) → → →

3♣ = 5+♦ (INVITT+)

3♦ = 4+♥ (INVITT+)

3♥ = SPØRSMÅL OM ♠ HOLD

3♠ = BEGGE MINOR

3NT= SPILLEMELDING

4♣ = OVERFØRING TIL 4♥

4♥ = SPILLEMELDING

PASS= SPILLEMELDING

3♦ = SPILLEMELDING

3♥ = 4KORT ♥ OG ♠ HOLD

3♠ = 1345 HAND (GF)

3NT= 5+♣ OG ♠ HOLD

4♣ = 5+♣ SLEMINVITT

FORSVARSMELDINGER

MOT STERK 1NT

– DOBLER = SYRKEVISENE (16+ ELLER SPILLESTYRKE), NÅR MOTPARTEN TAR UT I 2X SOM NATURLIG ETTER VÅR DOBLING AV 1NT, SÅ BRUKER VI NEGATIVE DOBLINGER (DET ER INGEN KRAVPASS) OG PÅFØLGENDE DOBLINGER ER STRAFF
– OVERFØRINGS LEBENSOHL ER PÅ (SOM ETTER INNMELDING PÅ VÅR NT)
(1NT)

2♣ = BEGGE MAJOR

2♦ = EN MAJOR

2♥ = 4♥ + 5+m

2♠ = 4♠ + 5+m

2NT = BEGGE MINOR ELLER (STERK TO SETER MED M+m)

3X = NATURLIG

I 4 HAND OG ETTER AT VI HAR PASSET FØRST (MECKWELL+)

DOBLER = EN MINOR ELLER BEGGE MAJOR (BER NORMALT OM 2♣ FOR P/C MENS ANDRE MELDINGER VIL VÆRE NATURLIGE)

2♣ = ♣ + 1 FARGE

2♦ = ♦ + 1 FARGE

2♥ = 5♥

2♠ = 5♠

2NT = BEGGE MINOR ELLER (STERK TO SETER MED M+m)

3X = NATURLIG

MOT SVAK NT

DOBLER = 13+ MOT NT MED ØVRE GRENSE 12 HP (8–12)

DOBLER = 14+ MOT NT MED ØVRE GRENSE 15 HP (13–15)

2♣ = BEGGE MAJOR

2♦ = EN MAJOR (SVAK)

2♥ = 5+♥ (12+)

2♠ = 5+♠ (12+)

2NT = BEGGE MINOR ELLER EN STERK TO SETER

3X = NATURLIG

NÅR MOTPARTEN TAR UT I 2X SOM NATURLIG ETTER VÅR DOBLING AV 1NT, SÅ BRUKER VI SOM OM DE HADDE MELDT INN PÅ VÅR NT ÅPNING (NEGATIVE DOBLINGER OG OVERFØRINGS LEBENSOHL) (GJELDER OGSÅ OM PASSET HAND.

OM MOTPARTEN FOR EKSEMPEL BRUKER NILSLAND ELLER EN ANNEN KONVENSJONELL VARIANT SOM GJØR AT DE MÅ MELDE IGJEN SÅ ER

PASS = KRAVPASS

VI BRUKER STYRKEVISENDE DOBLING AV STAYMAN OG OVERFØRINGER

HVIS MOTPARTEN BRUKER 2♥ OG 2♠ SOM NATURLIG SPILLEMELDINGE ETTER SVAK 1 NT SÅ BLIR DOBLING EN MIKS AV OPPLYSENDE OG STYRKEVISENDE (DERETTER SÅ BRUKER VI OVERFØRINGS LEBENSOHL

MOT SVAK NT SÅ ER SYSTEMET OGSÅ PÅ I 4DJE HAND
(KUN MECKWELL ETTER FORHANDS PASS!

MOT MULTI 2♦

- DIREKTE DOBLING AV MULTI ÅPNER ER OPPLYSSENDE AV 2♠
- PASSER MAN FØRST OG KOMMER IGJEN MED EN DOBLIG SÅ ER DET OPPLYSSENDE AV 2♥
- HOPPINNMEDELING AV 3♥/3♠ VISER CIRKA 8 STIKK MED EN GOD 6KORT FARGE
- HOPPINNMEDELING AV 4♣ OG 4♦ VISER (5+ I MELDTE FARGE + 5♥) (GF), HVIS VI
- PASSER FØRT OG SÅ HOPPER TIL 4♣/4♦ SÅ VISER DET (5+ I MELDTE FARGE + 5♠)
- OVERFØRINGS LEBENSOHL ER PÅ ETTER MAKKERS OPPLYSSENDE DOBLING

(2♦) – DBL = (3) 4 korts hjerter

(2♦) – Dbl – (2♥) – Dbl = Straffebetont (trenger ikke mer enn dobbel hjerter)

(2♦) – Dbl – (2♠) – Dbl = Straffebetont

(2♦) – Dbl – (2♥/♠) – 2NT = Overførings Lebenshohl (ber om 3♣)

HVIS MAN ETTER MAKKERS 3♣:

- GJENNMELDER DEN SAMME MAJOREN SOM MTH SÅ VISER DET KORTFARGE I I MELDTE FARGE.
- GJENNMELDER MOTSATT MAJOR SÅ VISER DET 4KORTS FARGE I MELDTE FARGE OG ER KRAV.
- DIREKTE OVERFØRING ER 5+ (INVITT+)

(2♦) – Dbl – (2♥) – 2NT
(p) – 3♣ – (p) – 3♥ = Kortfarge

(2♦) – Dbl – (2♥) – 2NT
(p) – 3♣ – (p) – 3♠ = 4kort spar (krav)

(2♦) – Dbl – (2♥) –
3♣ = 5+♦ (INVITT+)
3♦ = SPØRSMÅL OM ♥ HOLD
3♥ = 5+♠ (INVITT+)

(2♦) – Dbl – (2♠) –
3♣ = 5+♦ (INVITT+)
3♦ = 5+♥ (INVITT+)
3♥ = SPØRSMÅL OM ♠ HOLD

FORSVARSMELDINGER

MOT PREISJON 2♣ ÅPNING

(2♣) —

DOBLER = OPPLYSSENDE

2♦ = 5+♦

2♥ = 5+♥

2♠ = 5+♠

2NT = 15–18

3♣ = MINST 5/5 I MAJOR (SVAK ELLER STERK HAND)

3♦ =

3♥ =

3♠ =

3NT = SPILLEMELDING

4♣ = MINST 5/5 I MAJOR (MEDIUM HAND)

4♦ = 5+♦ + 5+♥ (UTGANGSKRAV)

4♥ = SPILLEMELDING

4♠ = SPILLEMELDING

MOT PREISJON 2♦ ÅPNING

(2♦) —

DOBLER = OPPLYSSENDE

2♥ = 5+♥

2♠ = 5+♠

2NT = 15–18

3♣ = 5+♣

3♦ = MINST 5/5 I MAJOR (SVAK ELLER STERK HAND)

3♥ =

3♠ =

3NT = SPILLEMELDING

4♣ = 5+♣ + 5+♥ (UTGANGSKRAV)

4♦ = MINST 5/5 I MAJOR (MEDIUM HAND)

4♥ = SPILLEMELDING

4♠ = SPILLEMELDING

MOT SVAKE 2 I ♦♥♠

(2♦) —

DOBLER = OPPLYSENE
2♥/♠ = NATURLIG
2NT = 15–18 → MUPPET STAYMAN OG OVERFØRINGER
3♣ = NATURLIG
3♦ =
3♥ = 6+♥ (CIRKA 8 STIKK)
3♠ = 6+♠ (CIRKA 8 STIKK)
3NT = SPILLEMELDING
4♣ = 5+♣ OG 5+♥ (GF) → →
4♦ = 5+♠ OG 5+♥ (GF) → →
4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = SPILLEMELDING

(2♥) —

DOBLER = OPPLYSENDE → OVERFØRINGS LEBENSOHL VIDERE
2♠ = NATURLIG
2NT = 15–18 → MUPPET STAYMAN OG OVERFØRINGER
3♣/♦ = NATURLIG
3♥ = SPØRSMÅL OM ♥ HOLD
3♠ = 6+♠ (CIRKA 8 STIKK)
3NT = SPILLEMELDING
4♣ = 5+♣ OG 5+♠ (GF) → →

4♦ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS MAJOR 4♥ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS MINOR 4♠ = SPILLEMELDING 4NT=RKC MED MAKKERS MAJOR

4♦ = 5+♦ OG 5+♠ (GF) → →

4♥ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS MINOR 4♠ = SPILLEMELDING 4NT=RKC MED MAKKERS MAJOR
--

4♥ = BEGGE MINOR (KRUTTSTERK) (STERKERE ENN 4NT)
4♠ = SPILLEMELDING
4NT = BEGGE MINOR

NB!

ETTER MOTPARTENS SVAKE TO ÅPNINGER OG VI MELDER INN 2NT SÅ BRUKER VI FØLGENE SPESIALKONVENSJON:

- OVERFØRING TIL MOTPARTENS FARGE = EKSAGT INVITT MED 5K MOTSATT M
- HVIS VI PÅ MUPPET STAYMAN SVARER AT VI HAR 5 KORT I MOTPARTENS ÅPNINGSFARGE SÅ VISER DETTE AT VI ER USIKRE PÅ HOLDET I FARGEN

(2♥) – 2NT – (p) –

3♣ = MUPPET STAYMAN
3♦ = 5♠ (EKSAGT INVITT)
3♥ = 5+♠
3♠ = BEGGE MINOR
3NT = SPILLEMELDING

(2♥) – 2NT – (p) – 3♣

(p) –

3♦ = MINST EN 4KORT MAJOR
3♥ = INGEN 4KORT MAJOR, MEN SIKKER PÅ HJERTERHOLDET
3♠ = 5♠
3NT = USIKKER PÅ HJERTERHOLDET

(2♠) –

DOBLER = OPPLYSSENDE → OVERFØRINGS LEBENSOHL VIDERE
2NT = 15–18 → MUPPET STAYMAN OG OVERFØRINGER
3♣/♦ = NATURLIG
3♥ = 5+♥
3♠ = SPØRSMÅL OM ♠ HOLD
3NT = SPILLEMELDING
4♣ = 5+♣ OG 5+♥ (GF) → →

4♦ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS MAJOR
4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS MINOR
4NT = RKC MED MAKKERS MAJOR

4♦ = 5+♦ OG 5+♥ (GF) → →

4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS MINOR
4NT = RKC MED MAKKERS MAJOR

4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = BEGGE MINOR (KRUTTSTERK) (STERKERE ENN 4NT)
4NT = BEGGE MINOR

NB!

ETTER MOTPARTENS SVAKE TO ÅPNINGER OG VI MELDER INN 2NT SÅ BRUKER VI FØLGENE SPESIALKONVENSJON:

- OVERFØRING TIL MOTPARTENS FARGE = EKSAGT INVITT MED 5K MOTSATT M
- HVIS VI PÅ MUPPET STAYMAN SVARER AT VI HAR 5 KORT I MOTPARTENS ÅPNINGSFARGE SÅ VISER DETTE AT VI ER USIKRE PÅ HOLDET I FARGEN

EKSEMPEL:

(2♠) – 2NT – (p) –

3♣ = MUPPET STAYMAN

3♦ = 5♥

3♥ = 5♥ (EKSAGT INVITT)

3♠ = BEGGE MINOR

3NT = SPILLEMELDING

(2♠) – 2NT – (p) – 3♣

(p) –

3♦ = MINST EN 4KORT MAJOR

3♥ = INGEN 4KORT MAJOR, MEN SIKKER PÅ HJERTERHOLDET

3♠ = USIKKER PÅ HJERTERHOLDET

3NT = 5♥

MOT 2NT (BEGGE MINOR)

2NT –

DOBLER = OPPLYSENDE

3♣ = OPPLYSENDE MED LENGRE ♥ ENN ♠ (KAN HA 5/5)

3♦ = OPPLYSENDE MED LENGRE ♠ ENN ♥ (MINST 5/4)

3♥ = 5+♥

3♠ = 5+♠

3NT =

4♣ =

4♦ =

4♥ = SPILLEMELDING

4♠ = SPILLEMELDING

MOT ÅPNINGER PÅ 3 TRINNET

(3♣) –

DOBLER = OPPLYSSENDE
3♦ = NATURLIG
3♥ = NATURLIG
3♠ = NATURLIG
3NT = SPILLEMELDING
4♣ = BEGGE MAJOR
4♦ = 5+♦ OG 5+♥ (UTGANGSKRAV)
4♥/4♠ = SPILLEMELDING

(3♣) – 3NT – (P) –

4♣ = BEGGE MAJOR
4♦ = BER MAKKER MELDE 4♥ (SOM KAN PASSES)



4♠ = SPILLEMELDING MED ♠
4NT = SLEMINVITT MED ♦

4♥ = NATURLIG SLEMINVITT
4♠ = NATURLIG SLEMINVITT
4NT = KVANTINATIVT

(3♦) –

DOBLER = OPPLYSSENDE
3♦ = NATURLIG
3♥ = NATURLIG
3♠ = NATURLIG
3NT = SPILLEMELDING
4♣ = 5+♣ OG 5+♥ (UTGANGSKRAV)
4♦ = BEGGE MAJOR
4♥/4♠ = SPILLEMELDING

(3♦) – 3NT – (P) –

4♣ = BER MAKKER MELDE 4♥ (SOM KAN PASSES)
4♦ = BEGGE MAJOR



4♠ = SPILLEMELDING MED ♠
4NT = SLEMINVITT MED ♦

4♥ = NATURLIG SLEMINVITT
4♠ = NATURLIG SLEMINVITT
4NT = KVANTINATIVT

NÅR MOTPARTEN ÅPNER MED 3♥/♠ SÅ KAN VI IKKE MELDE 4♣/♦ SOM NATURLIG
 DA DETTE VIL VÆRE "LEAPING MICHAELS" ("MAURSLUKER")
 DERFOR BLIR "KANSKJE" DEN OPPLYSENDE DOBLINGEN
 LITT MER FLYTENE ENN VANELIG

(3♥) —

DOBLER = OPPLYSENDE

3♠ = NATURLIG

3NT = SPILLEMELDING

4♣ = 5+♣ OG 5+♠ (UTGANGSKRAV) →

4♦ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS
MAJOR

4♥ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS
MINOR

4♠ = SPILLEMELDING

4NT = RKC MED MAKKERS MAJOR

4♦ = 5+♦ OG 5+♠ (UTGANGSKRAV) →

4♥ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS
MINOR

4♠ = SPILLEMELDING

4NT = RKC MED MAKKERS MAJOR

4♥ = BEGGE MINOR (KRUTTSTERK) (STERKERE ENN 4NT)

4♠ = SPILLEMELDING

4NT = BEGGE MINOR

(3♥) — 3NT — (pass) —

4♣ = NATURLIG KRAV

4♦ = BER MAKKER MELDE 4♠ (SOM KAN PASSES)



4NT = SLEMINVITT MED ♦ (KAN
PASSES)

4♥ = BEGGE MINOR

4♠ = SLEMINVITT I ♠

4NT = KVANT

(3♥) — Dbl — (pass) — 3NT

(p) —

4♣ = NATURLIG KRAV

4♦ = NATURLIG KRAV

4♥ = OFTE TREFARGEHAND

4♠ = NATURLIG

4NT = KVANT

(3♣) –

DOBLER = OPPLYSENDE
3NT = SPILLEMELDING
4♣ = 5+♣ OG 5+♥ (UTGANGSKRAV) →

4♦ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS MAJOR
4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS MINOR
4NT = RKC MED MAKKERS MAJOR

4♦ = 5+♦ OG 5+♠ (UTGANGSKRAV) →

4♥ = SPILLEMELDING
4♣ = "LAST TRAIN" MED MAKKERS MINOR
4NT = RKC MED MAKKERS MAJOR

4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = BEGGE MINOR (KRUTTSTERK) (STERKERE ENN 4NT)
4NT = BEGGE MINOR

(3♣) – 3NT – (pass) –

4♣ = NATURLIG KRAV
4♦ = BER MAKKER MELDE 4♥ (SOM KAN PASSES)



4NT = SLEMINVITT MED ♦ (KAN PASSES)

4♥ = SLEMINVITT
4♠ = BEGGE MINOR
4NT = KVANT

NÅR MOTPARTEN ÅPNER I 4♣/4♦ SOM ♥/♠ SÅ BRUKER VI:

DIREKTE DOBLING ER OPPLYSENDE

FORSINKET DOBLING ER MYE MER STRAFF

Eksempel:

(4♣(♥) – Dbl = Opplysende

(4♣(♥) – pass – (4♥) – pass
(pass) – Dbl = Straffeбетont

(4♦(♠) – Dbl = Opplysende

(4♦(♠) – pass – (4♠) – pass
(pass) – Dbl = Straffeбетont

GAZZILLI 2♣

DETT ER ER ETTER MIN MENING DEN VIKTIGESTE OG BESTE
KONVENSJONEN Å LÆRE SEG

HVA ER GAZZILLI 2♣

– GAZZILLI VISER I DE FLESTE TILFELLENE EN 15–17 HAND (INVITT)

– VI BRUKER GAZZILLI 2♣ ETTER FØLGENDE SEKVENSER: → →

1♥ – 1♠ – (2♣) = GAZZILLI
1♥ – 1NT – (2♣) = GAZZILLI
1♠ – 1NT – (2♣) = GAZZILLI

– NÅR VI SPØR ETTER VIDERE FORDELING ETC. SÅ MELDER VI DE SINGLETONENE
VI KAN NATURLIG, ELLERS SÅ MELDER VI LAVEST FOR LAVESTE SINGLETON (5431
HENDER)

– NÅR VI VISER (5422 HENDER) SÅ VISER LAVESTE MELDING 4 KORT I
LAVESTE FARGE.

HVA KAN 2♣ MELDINGEN INNEHOLDE

DEN INNEHOLDER ENTEN EN HAND MED 15-17 HP
ELLER
11-14 HP OG 6KORT FARGE I ÅPNINGSFARGEN

DERFOR VISER NY FARGE PÅ 2 TRINNET MAKSIMUM 14 HP

OBS OBS! GJENNMELDING AV ÅPNINGSFARGEN VISER ♣
SOM SIDEFARGE OG MAKSIMUM 14 HP

HVORDAN MELDER SVARHANDEN VIDERE ETTER 2♣

SVARHANDEN MELDER 2♦ MED 8+HP
DETTE ER SAMTIDIG MED NOEN FÅ UNTAK KRAV TIL UTGANG

MED MINDRE ENN 8 HP SÅ MÅ VI MELDE NOE ANNET ENN 2♦

SE OPPSETT

KUNSTIG 2♣ ETTER INNLEDNINGENE 1♥-1♠ OG 1♥-1NT OG 1♠-1NT

SVAR PÅ GAZZILLI (ETTER 1♥-1♠-2♣)

1♥ — 1♠
 2♣ — 2♦ = 8+
 2♥ = 0-2♥ (passes kun ut med 6kort ♥ 11-17)

↓

→ → → →

2♠ = 3♠ →
 2NT = 1543/1534 → 3♣/♦ = Spill
 3♣/♦ = 5♥ + 5♣/♦

2♠ = S.O. 5+♠
 2NT = S.O. (TRE-FARGE HAND M/4♠)
 3♣ = S.O. 6+♣
 3♦ = S.O. 6+♦
 3♥ = 3KORT♥ (INVITT)

SVAR PÅ GAZZILLI (ETTER 1♥-1NT-2♣)

1♥ — 1NT
 2♣ — 2♦ = 8+
 2♥ = 0-2♥ (passes kun ut med 6kort ♥ 11-17)

2♠ = S.O. 6+/4 i minor → → → →

2NT = MELD 6KORT FARGEN
 3♣/♦ = SPILL

2N = S.O. 5+♣/5+♦
 3♣ = S.O. 6+♣
 3♦ = S.O. 6+♦

SVAR PÅ GAZZILLI (ETTER 1♠-1NT-2♣)

1♠ — 1NT
 2♣ — 2♦ = 8+
 2♥ = S.O. 5+♥
 2♠ = S.O. 0-2♠ (passes kun ut med 6kort ♠ 11-17)

2NT = S.O. 5+♣/5+♦

3♣ = S.O. 6+♣
 3♦ = S.O. 6+♦
 3♥ = Invitt 6+♥

VIDERE MELDINGER ETTER 1♥-1♠-2♣-2♦

1♥	-	1♠	
2♣	-	2♦	

1♥ - 1♠
4♣ = Renons (Kan være 4504/4630) 15+
4♦ = Renons (Kan være 4504/4630) 15+

2♥ = 6+♥	11-14	→ 2NT = Krav
2♠ = 5♥ + 4♣/♦	15-17	
2NT = 6+♥ + 4♣/♦	15-21	
3♣ = 5+♥ + 5+♣	15-17	
3♦ = 5+♥ + 5+♣	15-17	
3♥ = 6+♥ (≤ 2♠)	15-17	
3♠ = 45(22) (31/13)	15-17	→ 3NT = Serious m/♠ → 4♣/♦/♥ = Kortfarge m/♠
3NT = 6♥ + 3♠	15-17	→ 4♣ = Sleminvitt+ m/♥ → 4♦ = Sleminvitt+ m/♠
4♣ = 4531	18+	
4♦ = 4513	18+	
4♥ =		
4♠ =		

1♥	-	1♠
2♣	-	2♦
2♥	-	2♠ = 5+♠, F1 → →

2NT =
3♣/♦ = 4 KORT
3♥ =
3♠ =
3NT =
4♣/♦ = SPLINTER
4♥ =
4♠ = 3622

2NT = Krav (Åpner svarer som om hjerter er støttet)

↓

→ →

3♣ = EN KORTFARGE (1.PRI.) → 3♦ →	3♥ = KORTFARGE I ♣
3♦ = 6+♥ (GOD FARGE)	3♠ = KORTFARGE I ♠
3♥ =	3NT = KORTFARGE I ♦
3♠ =	
3NT =	

3♣ =

3♦ =

3♥ = INVITT

1♥ — 1♠

2♣ — 2♦

2♠ — 2NT = Rele (Utgangskrav)

↓

→ → → → → → → →

3♣ = 6+♣ (kan passes)

3♦ = 6+♦ (kan passes)

3♣ = 5♥ + 4♣ → 3♦ = Rele

3♥ = 3514

3♠ = 1534

→ 3♥ = SLEMINVITT

3♠ = 1534

3N = 3514

3♦ = 5♥ + 4♦ → 3♥ = Rele

3♠ = 1543

3N = 3541

3♥ = 2524

3♠ = 2542

3NT = 0544 (15-17)

1♥ — 1♠

2♣ — 2♦

2NT — 3♣ = Spør → →

3♦ = 6+♥ + 4♣ (15-17)

3♥ = 6+♥ + 4♦ (15-17)

3♠ = 6+♥ + 4♣ (18-21)

3N = 6+♥ + 4♦ (18-21)

VIDERE ETTER 1♥-1NT-2♣-2♦

1♥ — 1NT

2♣ — 2♦

2♥ = 6+♥

11-14 → → → →

2♠ = Max hand

2NT = 5♦+/5♣+ → 2NT = Lik lengde

3♣/♦ = 6+♣/♦

3♥ = Invitt

2♠ = 5+♥ + 4♣/♦ 15-17

2N = 6+♥ + 4♣/♦ 15-21 → → → → SOM ETTER 1♥-1♠

3♣ = 5+♥ + 5+♣ 15-17

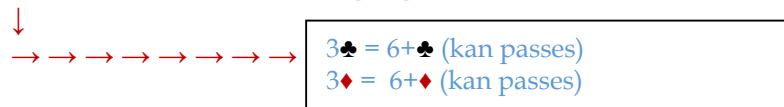
3♦ = 5+♥ + 5+♦ 15-17

3♥ = 6+♥ 15-17

3♠ = 4522 15-17

3NT = (4522) 18+ !!!

1♥ — 1NT
 2♣ — 2♦ (8+)
 2♠ — 2NT = Rele (Utgangskrav)



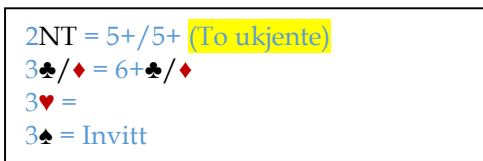
3♣ = 5♥ + 4♣ (15–17)
 → 3♦ = Rele
 → 3♥ = 3514
 → 3♠ = 1534

3♦ = 5♥ + 4♦ (15–17)
 → 3♥ = Rele
 → 3♠ = 1543
 → 3NT = 3541

3♥ = 2524 (15–17)
 3♠ = 2542 (15–17)
 3NT = 0544 (15–17)

1♠ — 1NT
 2♣ — 2♦ (8+)

2♥ = TVETYDIG 1) 5+♥ + 4♣/♦ (15–17) ELLER 5+♠ + 3+♥ (15–17)
 2♠ = 6+♠ 11–14 → → → →



2NT = 6+♠ + 4♣/♦ 15–21 → → → SOM ETTER 1♥ – 1♠
 3♣ = 5+♠ + 5+♣ 15–17
 3♦ = 5+♠ + 5+♦ 15–17
 3♥ = 5+♠ + 5+♥ 15–17
 3♠ = 6+♠ (0–2♥) 15–17
 3NT =

1♠ — 1NT

2♣ — 2♦

2♥ — 2♠ = Rele → Utgangskrav

↓

→ → → → → → →

HVIS VI BRYTER HER SÅ HAR VI
MINIMUM
AV 8+

2NT = 5+♣/5+♦ (men kan passes)

3♣ = 6+♣ (men kan passes)

3♦ = 6+♦ (men kan passes)

2NT = Begge major → 3♣ = Rele (ikke 5+♥) → →

3♦ = 6♠ + 3♥

3♥ = 5♠ + 4♥ → 4♦ = OVF 4♥

3♠ = 6♠ + 4♥ → 4♦ = OVF 4♥

3NT = 5♠4♥22 → 4♦ = OVF 4♥

3♣ = 5♠ + 4♣ → 3♦ = Rele

3♥ = 5134

3♠ = 5314

3♦ = 5♠ + 4♦ → 3♥ = Rele

3♠ = 5341

3NT = 5143

3♥ = 5224

3♠ = 5242

3NT = 5044 15-17

1♠ — 1NT

2♣ — 2♦

2♥ — 2♠

2NT — 3♣ = R (IKKE 5+♥)

3♦ = 5+♥ → 3♥ = 3+♥ → →

TILNÆRMET LIKT SOM ETTER

1♠ - 1NT - 2NT

3♠ = SINGLETON I ♠

3NT = 5+♥ (INGEN
KORTFARGE, MAKSIMUM)

4♣ = SINGLETON I ♣

4♦ = SINGLETON I ♦

4♥ = 5+♥ (INGEN
KORTFARGE/MINIMUM)

3♥ = 5+♦/5+♣ (MAKSIMUM)

3♠ = 2344 (MINIMUM)

3NT = 2344 (MAKSIMUM)

KRAVHENDER

1♥	—	1♠
3♣	—	

3♦ = FF
3♥ = NATURLIG
3♠ = NATURLIG
3NT = SPILLEMELDING
4♣ = NATURLIG
4♦ = SPLINTER
4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = SPILLEMELDING

1♥	—	1♠
3♦	—	

3♥ = NATURLIG
3♠ = NATURLIG
3NT = SPILLEMELDING
4♣ =
4♦ = NATURLIG
4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = SPILLEMELDING

1♥	—	1♠
3♥	—	

3♠ = NATURLIG
3NT = SPILLEMELDING
4♣ =
4♦ =
4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = SPILLEMELDING

1♥	—	1♠
3NT	—	

4♣ = SLEMINVITT + (♥)
4♦ = SLEMINVITT + (♠)
4♥ = SPILLEMELDING
4♠ = SPILLEMELDING

1♥ — 1NT
 2♠ —
 2NT= LEBENSOHL (ber om 3♣) → For å stoppe
 ↓
 Utgangskrav
 ↓
 3♣ = 5+♣
 3♦ = 5+♦
 3♥ = Normalt Hx i ♥
 3♠ = Normalt Hxx i ♠ (ofte singleton ♥ og ikke egnet for NT)
 3NT= Minorbasert hand

HVILKE STERKE HENDER KAN 2NT INNEHOLDE

18 – 19 NT
 5♥ + 4♣/♦ 18+
 6♥ (6331) 18+

VIDERE ETTER 1♥ – 1NT – 2NT

1♥ — 1NT
 2NT —
 3♣ = 5+♣ ELLER 5+♦/5+♣ minimum
 ↓ → 3♦ = Rele →

3♥ = 6♥
 3♠ =
 3NT=5332 18–19

3♥ = 5+♣ minimum
 3♠ = 5+♣ maksimum
 3NT= 5+♦/5+♣ minimum

3♦ = 5+♦ →

3♥ = 6♥
 3♠ =
 3NT= 5332 18–19
 4♣ =

3♥ = 5+♦/5+♣ (Maksimum) → Naturlig
 3♠ = 3–2–4–4 (Minimum) → Naturlig
 3N= 3–2–4–4 (Maksimum) → Naturlig

VIDERE ETTER 1♥ – 1NT – 3X

1♥	—	1NT
3♣	—	
		3♦ = VERDIER
		3♥ = DOBBELTON I ♥
		3♠ = VERDIER
		3NT = HOLD I BÅDE ♦ OG ♠
		4♣ = 4+♣ (SLEMINVITT)
		4♦ = SPLINTER
		4♥ = SPLINTER
		4♠ = SPLINTER
		5♣ = 4+♣ (MAKSIMUM ET VIRKSOMT KORT) OFTE SINGLETON I ♥

1♥	—	1NT
3♦	—	
		3♥ = DOBBELTON I ♥
		3♠ =
		3NT = SPILLEMELDING
		4♣ =
		4♦ = 4+♦ (SLEMINVITT)
		4♥ = SPLINTER
		4♠ = SPLINTER
		5♣ =
		5♦ = 4+♦ (MAKSIMUM ET VIRKSOMT KORT) OFTE SINGLETON I ♥

1♥	—	1NT
3♥	—	
		3♠ =
		3NT = SPILLEMELDING
		4♣ = CUE M/♥
		4♦ = CUE M/♥
		4♥ = SPILL

VIDERE ETTER 1♠ – 1NT – 3X

1♠	–	1NT
3♣	–	
		3♦ = VERDIER
		3♥ = VERDIER
		3♠ = DOBBELTON I ♠
		3NT = SPILLEMELDING HOLD I BÅDE ♦ OG ♥
		4♣ =
		4♦ = SPLINTER
		4♥ = SPLINTER
		4♠ = SPLINTER
		5♣ = 4+♣ (MAKSIMUM ET VIRKSOMT KORT) OFTE SINGLETON I ♥

1♠	–	1NT
3♦	–	
		3♥ = VERDIER
		3♠ = DOBBELTON I ♠
		3NT = SPILLEMELDING
		4♣ =
		4♦ =
		4♥ = SPLINTER
		4♠ = SPLINTER
		5♣ =
		5♦ = 4+♦ (MAKSIMUM ET VIRKSOMT KORT) OFTE SINGLETON I ♥

1♠	–	1NT
3♥	–	
		3♠ = DOBBELTON I ♠
		3NT = SPILLEMELDING
		4♣ =
		4♦ =
		4♥ = SPILLEMELDING

1♠	–	1NT
3♠	–	
		3NT = SPILLEMELDING
		4♣ =
		4♦ =
		4♥ =
		4♠ = SPILLEMELDING

VIDERE MELDINGER ETTER 1♠ – 1NT – 2NT

1♠ – 1NT
2NT –

3♣ = 5+♣/♦ → 3♦ = R → →

↓

3♥ = 4+♥ → → se lenger ned på siden
3NT = 18 – 19 NT

3♥ = 5+♣
3♠ = 5+♦
3NT = 5+♦/5+♣ (MINIMUM)

3♦ = 4+♥ → → → 3♥ = 3+♥ → → →

3♠ = 2434 / 2443
3NT = 1444
4♣ = CUE 5+♥ (MAKSIMUM)
4♦ = CUE 5+♥ (MAKSIMUM)
4♥ = 5+♥ (MINIMUM)

3♥ = 5♦+5♣ (MAKSIMUM)
3♠ = 2344 (MINIMUM)
3NT = 2344 (MAKSIMUM)

1♠ – 1NT
2NT – 3♣

3♥ = 4♥ → → → →

3♠ = 5+♣ (ikke 4♥)
3NT = 5+♦ (ikke 4♥)
4♣ = CUE 4♥ (MAKSIMUM)
4♦ = CUE 4♥ (MAKSIMUM)
4♥ = 4♥ (IKKE MAKSIMUM)

SPELIAL KONVENSJON (SVAKE HENDER)

HER MÅ VI VÆRE VELDIG OPPMERKSOMMER
DA GJENNMELDING AV **ÅPNINGSFARGEN** VISER
EN SVAK HAND MED KLØVER SOM SIDEFARGE

1♥ — 1♠
2♥ —
2♠ = S.O. 5+♠
2N = Naturlig
3♣ = S.O. 3+♣
3♦ = **3♦**
3♥ = 3♥ (Invitt)
3♠ = 6+♠
3N = Spill
4♣ = Splinter m/♥
4♦ = Splinter m/♥
4♥ = Spill

1♥ — 1NT
2♥ —
2♠ = 4+♣ (god hand)
2N = Naturlig
3♣ = S.O. 3+♣
3♦ = 6+♦
3♥ = Hx i ♥ - 4+♣ (god hand)
3♠ = 4+♣ (Splinter i ♠)
3N = 4+♣ (Splinter i ♥)

1♠ — 1NT
2♠ —
2N = Naturlig
3♣ = S.O. 3+♣
3♦ = S.O. 6+♦
3♥ = S.O. 6+♥
3♠ = Hx i ♠ - 4+♣ (god hand)
3N = Spill
4♣ = 4+♣ (invitt) ofte Singleton ♠

