

STEFFEN STEEN MØLLER



BRIDGE

*systemer og
-konventioner*



DANMARKS BRIDGEFORBUNDS BOGFORLAG

STEFFEN STEEN MØLLER

BRIDGESYSTEMER OG
-KONVENTIONER



DANMARKS BRIDGEFORBUNDS BOGFORLAG
KØBENHAVN

© Copyright 1979 by
Danmarks Bridgeforbund og Steffen Steen Møller.
ISBN 87-98-02619-4

Bogtrykkeriet Antikva ApS, Herlev

INDHOLD

Forfatterens forord	7
Danmarks Bridgeforbunds forord	8

1. DEL – SYSTEMER

Acol	9
Limitmeldinger 10 – Sansåbninger 11 – Toåbninger 12.	
Blue Team Club	13
1 ♣-åbning 13 – Sansåbninger 15 – Toåbninger 16.	
Canapé	17
Carrot Club	17
Copenhagen Club	19
Efos	19
Fight	21
Goren	22
Toåbninger 22 – Sansåbninger 22.	
Kaplan-Sheinwold	25
Omvendte minorstøtter 25 – Bundne bluffåbninger 25 – 1 ut krav efter majoråbning 25.	
Lille Major	25
Lille Romer Klør-systemet	26
Livorno-Systemet	27
1 ♦-åbningen 28.	
Monaco	29
Neapel-systemet	30
Neapel-systemet – dansk version	30
1 ♣-åbning 30 – Toåbninger 33.	
One-over-one systemet	34
Precision-systemet	35
1 ♣-åbning 35 – Trumfspørgemeldinger 36 – Toåbninger 37.	
Romer-systemet	38
1 ♣-åbning 38 – Toåbninger 41 – Romersk Blackwood 41.	
Romex-systemet	42
Mexikansk 2 ♦ 42 – Dynamic Notrump 42.	

Roth-Stone	43
Sputnikdobling 44 – Stayman med slemforsøg 45.	
Schenken	46
Super-Precision	48
Alfa 49 – Beta 50 – Delta 50.	
Aalborg-klør-systemet	50

2. DEL – MELDEKONVENTIONER

OFFENSIVE MELDEKONVENTIONER

(Kun konventioner med selvstændig omtale nævnes her).

<i>Åbninger i farve</i>	52
Åbning 1 træk i farve:	
Femfarveåbning i spar 52 – Majorfemfarveåbning 53 – Vienna 1 ♣ 54.	
Åbning 2 træk i farve:	
Aksel J. Nielsens toåbninger med esvisning 54 – Benjamin 54 – Blue Team 2 ♦ 54 – Flannery 2 ♥ 58 – Flannery 2 ♦ 58 – Halles 2 ♣ 58 – Lille Marmic 58 – Marmics 2 ♣ og 2 ♦ 60 – Multi 2 ♦ 60 – Staymans 2 ♦ 65 – Svage toåbninger 65 – Tartan two bids 65 – 2 ♣ som eneste krav 66 – 2 ♠ som tvetydig kravmelding 67.	
Åbning 3 træk i farve eller højere:	
Farveåbning fra 3 til 5 træk 69 – Gambling treåbninger 69 – Namyats 69 – Verdi 69 – Åbning 5 træk i major.	
<i>Sansåbninger</i>	71
Åbning 1 ut:	
Svage sans'er 71 – Woodsons tvetydige sans 71.	
Åbning 2 ut:	
2 ut-åbning til minor 72.	
Åbning 3 ut:	
Chancemeldingen 3 ut 72 – 3 ut som spærremelding i minor 74.	
Åbning 4 ut, 5 ut og 6 ut.	
<i>Sanssvarkonventioner</i>	74
Alexander 74 – Baron 74 – Cotter 75 – Dobbelt Stayman 76 – Donnerup 77 – Efos' sans 78 – Flint 80 – Flints 3 ♣ 81 – Gladiator 81 – Jacoby 81 – Jacoby til minor 83 – Lebensohl 84 – Marionet-Stayman 84 – Nilslands slinkninger 86 – Redningsbæltet 88 – Reese 89 – Romersk sans 89 – Rovere 89 – Stayman 89 – Sundelins	

sprattlingar 92 – Sydafrikansk Texas 92 – Tarps 4 \diamond 92
 – Texas 93 – Trelde sanssystem 93 – Tvetydig 2 ut efter
 indmelding 97 – Århuskonventionen 99.

Andre meldekonventioner 100

Acols begrænsede meldinger 100 – Crowhurst 101 – Economic jumps 103 – Fjerde farve 104 – Fragmentmeldinger 106 – Herbert 107 – Koch-Werners redobling 108 – Konkurrencedobling 109 – Kravpas 110 – McCabe 110 – Okuneff 111 – Revers 111 – Romex trialbids 114 – Singletonvisende cuebids 115 – Splinter-meldinger 116 – Stenbergs 2 ut 117 – Substituerede støttemeldinger 117 – Swiss 118 – Toronto 118 – 3 ut som støttemelding 119 – Trialbids 119 – Truscotts 2 ut 120 – Unassuming cuebids 120.

Slemkonventioner 121

Aksel J. Niensens forbedring af Blackwood 121 – Barons storeslemsopfordring 121 – Blackwood 121 – Blackwood-Morrow 122 – Blackwood-Streamline 123 – Blue Team 4 \clubsuit /4 \diamond -konventionen 123 – Byzantinsk Blackwood 124 – Couleur 125 – Cuebids 126 – Cuebids på italiensk 127 – Culbertsons 4-5 ut-konvention 130 – Culbertsons spørgemeldinger 130 – Culbertsons storeslemskravmelding 133 – Culbertsons trumf-spørgemeldinger 133 – DEPO 134 – DOPI 135 – 4 \clubsuit efter esser 135 – 4 ut D-I 135 – Gerber 135 – LIDO 136 – Modifieret Smith 137 – Reduceret Blackwood 137 – Renoncevisende cuebids 138 – Rushspørgemeldinger 139 – Singleton-Blackwood 139 – Smith-Bennet 140 – Små spørgemeldinger 141 – Sorøfru 141 – Spring til 5 træk i majorfarve 141 – Super Blackwood 142 – Trelde-spørgemeldinger 142.

DEFENSIVE MELDEKONVENTIONER

Forsvar mod åbning 1 træk i farve 146

Astro-cuebids 146 – Chancemeldingen 3 ut 147 – 1 ut som oplysningsdobling 147 – Forsinket oplysningsdobling 147 – Gardeners sans 148 – Gentagen oplysningsdobling 148 – Genåbningsdobling 149 – Genåbningssans 150 – Ghestem 150 – Gorens forsvar mod stærk 1 \clubsuit 150 – Konkurrencedobling 151 – København-konventionen 152 – Michaels' cuebid 153 – Offerkonventionen 154 – Oplysningsdobling 154 – Oplysningsdobling efter egen indmelding 155 – Overmelding i fjendens åbningsfarve 155 – Robinson 156 – Springindmeldinger 157 – STAR-cue-

bid 157 – Svardobling 159 – 2 ♣ naturlig efter 1 ♣ 159 – 2 ♠-spring tvetydigt 160 – Truscott-forsvar mod stærk 1 ♣ 160 – Unassuming cuebids 161 – Ustandardiseret forsvar mod stærk 1 ♣ 162 – Usædvanlig sans 163.	
<i>Forsvar mod sansåbninger</i>	163
Aspro 163 – Astro 164 – Brozel 164 – Cansino 165 – Ipsen 165 – Kelsey 165 – Korteste minor 166 – Landy 166 – Ripstra 166 – Sharples 167 – Vedel 167 – Wohlin 167.	
<i>Forsvar mod spærreåbninger</i>	168
Fishbein 168 – Forsvar mod forskudte spærreåbninger 169 – Forsvar mod Chancemeldingen 3 ut 170 – Forsvar mod Multi 2 ♦ 170 – Forsvar mod romerske toåbninger 170 – Harvey 171 – Laveste minor 171 – Oplysningsdobling mod spærreåbninger 171 – Reese 171 – Rød/Sort 172 – 3 ut som oplysningsdobling 172 – Valgfri dobbling 172.	
<i>Udspilsdirigerende dobliger</i>	173
Dobbling af kunstig melding 173 – Dobbling af sanskontrakt 174 – Donnerup-doblingen 175 – Fischer-doblingen 176 – Lightner-doblingen 176.	

3. DEL – MODSPILSKONVENTIONER

<i>Udspil</i>	178
Attitude 178 – Elleve-reglen 179 – Es fra E-K 179 – Fjerdehøjeste 180 – Garozzo 180 – Journalist 181 – MUD 184 – Romerske udspil 184 – Rusinow 184 – Schneider 185 – Standard 185 – Ti-reglen 186 – Tolvreglen 186 – Tredie- eller femtehøjeste 187 – Trelde regel for senere honnørudspil 187 – Trelde-udspil 188 – Vinje 189.	
<i>Kald og afvisning</i>	192
Almindeligt kald 192 – Forsinket kald 193 – Honnørkald 194 – Romerske kald 195 – Roterende kald 196 – Schneider-kald (omvendt kald) 197.	
<i>Markeringer</i>	198
Almindelige markeringer 198 – Benjamins trumfsignal 200 – Fosters ekko 201 – Malmø 202 – Periskopet 203 – Seksløberen 203 – Trumfekko 204 – Vinjes nye trumfsignal 204 – Vinje-tilspil fra Es-Konge 206.	
<i>Farveskiftsignaler</i>	207
Lavinthal 207 – Oddball 211 – Trelde farveskiftsignaler 213.	
<i>Stikordsregister</i>	215

FORFATTERENS FORORD

Med denne bog har Danmarks Bridgeforbund og jeg ønsket at udgive en helt ajourført samling af tidens bridge-systemer og -konventioner i Danmark.

Bogen bygger på sin forgænger fra 1967, »Systemer og konventioner«. En del forældet stof er skåret bort, men da der i den forløbne årrække er sket en eksplosiv udvikling på det meldetekniske område, hvor systemer som Blue Team Club og Precision samt utallige nye konventioner har set dagens lys, har det været nødvendigt med en omfattende udvidelse. Bogen behandler således tre gange så meget stof som forgængeren, og det er desuden i langt højere grad, end det var tilfældet med den tidligere bog, tilstræbt at anvende illustrerende eksempler.

Opbygningen i systemer, meldekonventioner og modspilskonventioner samt opsætningen indenfor hver gruppe i alfabetisk rækkefølge og hyppige henvisninger vil lette læseren i hans søgen efter de enkelte systemer og konventioner. Af hensyn til den læser, som ønsker at fordybe sig i specielle emner, gives mange steder litteraturhenvisning – oftest til tidsskriftet »Dansk Bridge«.

De efter min mening bedst kendte *konventioner* er markeret med en stjerne. Den har intet at gøre med, om de pågældende konventioner er tilladt i hjemlige turneringer. Danmarks Bridgeforbund har nemlig hidtil været meget liberalt i så henseende, og det er for tiden tilladt i partureringer at anvende, hvad der med rimelighed er plads til på det officielle meldekort, blot det har været offentliggjort på dansk, mens der ingen restriktioner er i holdturneringer.

Jeg vil gerne her takke Jens Boeck, min medforfatter til

forgængerer for denne bog — ikke alene for hans medvirken til samling af nyt stof, men også fordi han har givet mig frie hænder til at benytte vort fælles stof fra den tidligere bog.

April 1979.

Steffen Steen Møller.

DANMARKS BRIDGEFORBUNDS FORORD

Der bliver ofte rettet henvendelse til vore turneringsledere og direkte til Danmarks Bridgeforbund om brugen af systemer og konventioner. For turneringslederne og forbundet vil det derfor være meget nyttigt, at der findes en bog, hvor disse emner er samlet, og hvortil der kan henvises officielt.

For at dække dette behov har Danmarks Bridgeforbund bedt Steffen Steen Møller skrive bogen »Bridgesystemer og -konventioner«, der vil være velegnet som opslagsbog og indeholder en detaljeret gennemgang af de i dag mest anvendte systemer og konventioner og en summarisk omtale af de fleste i nyere tid offentliggjorte systemer og konventioner.

Danmarks Bridgeforbund kræver, at turneringsspillere anvender meldekort under officielle turneringer og anbefaler også brug heraf i klubberne. På meldekortet skal spillerne angive, hvilket system og hvilke konventioner, der benyttes.

Danmarks Bridgeforbund vil anerkende brugen af et system eller en konvention, som er omtalt i nærværende bog, og som den pågældende turneringsspiller har anført på sit meldekort. Spillerne skal naturligvis i givet fald kunne give modspillerne en fyldestgørende forklaring på det system og de konventioner, der benyttes, og også i den forbindelse vil denne bog kunne være til stor hjælp.

Bent Hæstrup.

1. DEL

Systemer

ACOL

Acol, et engelsk system, som konstrueredes i trediverne af de engelske mesterspillere Jack Marx og S. J. Simon. Siden har systemet gennemgået en del ændringer og er senest revideret af englænderne Terence Reese og Albert Dormer i »The Acol System Today«. På dansk er der netop i 1978 udkommet et omfattende, ajourført værk af Johs. Hulgaard/Axel Voigt, Århus, »Spil Acol«.

Systemet bygger på naturlige meldinger, og kortvurderingen sker efter 4-3-2-1 pointskalaen uden tillæg for fordeling. Karakteristisk for Acol er de mange begrænsede meldinger, som viser hændernes spillestyrke temmelig nøjagtigt.

Åbning 1 træk i farve.

Denne melding viser min. 12-13 p, hvis hånden er af den forholdsvis jævnt fordelte type. Efter Acol åbnes normalt aldrig på trefarver, hvis hånden indeholder en sund genmelding i sans. Dog kan der åbnes på en stærk trefarve i ruder eller klør uden meldbar firfarve.

Hænder med skæv fordeling kan åbnes på noget mindre honnørstyrke, men det kræves da, at styrken er placeret i spidsen for de(n) lange farve(r). Således kan hænder med ti kort eller flere i to farver åbnes med helt ned til 8-9 p.

Svar til åbning 1 træk i farve.

Svarhænderne deles i tre kategorier:

1. Svage hænder med 6-9 p. Disse er normalt kun én

melding værd, og svarer må forsøge at udtrykke sin mening om hånden med det samme.

2. Mellemhænder med 10–12 p. Muligheden for udgang er afhængig af åbners anden melding. Svarer skal vælge sin melding med tanke på, om der i næste melderunde skal gøres endnu et forsøg.

3. Stærke hænder med styrke til en åbning. Svarer vil normalt ikke standse under udgang, og der er tid til at foretage en nærmere undersøgelse. Den første melding behøver således ikke med det samme udtrykke håndens fulde karakter.

1. Svage hænder.

Til de typisk svage svar hører enkeltstøtten og 1 ut-svaret, som begge viser 6–9 p. Dog viser 1 ♣ - 1 ut 8–10 p.

Også svar i ny farve kan være af den svage type, men lover mindst 6–7 gode points. Acol anbefaler 2-over-1 svar fremfor 1 ut, hvis svarer har en stærk seksfarve.

2. Mellemhænder.

Svarer er i den heldigste position, når han kan udtrykke sin fulde styrke i en enkelt melding, og her har Acol en fordel på de mellemstærke hænder, hvor nogle typiske svar kommer til anvendelse — de såkaldte limitmeldinger.

Dobbeltstøtte af åbners farve er naturlig og ikke krav, men viser 9–11 p, medens svaret 2 ut viser 11–12 p og jævn fordeling også uden at være krav.

Uden mulighed for en af ovennævnte meldinger må en mellemstærk svarhånd melde ny farve, hvorefter den i anden melderunde følger op med en opfordrende melding, f. eks. 2 ut eller støtte til en af åbners farver.

3. Stærke hænder.

En direkte støtte til udgang (f. eks. 1 ♠ - 4 ♠) er delvis spærrende og viser næppe mere end 10–11 p, men naturligvis en god fordeling.

Hænder med værdier til egen åbning, omkring 12 til

14 p, vises bedst med en 2-over-1 melding fulgt op af et spring til udgang i anden melderunde.

I moderne Acol har mange forsøgt at løse problemet omkring de stærke støttehænder ved at indføre Swiss-konventionen (s. d.). Andre bruger 2 ut som en kunstig støttemelding, f. eks. Stenbergs 2 ut (s. d.).

Endnu stærkere hænder bør vises ved spring i ny farve, og her stiller Acol knap så strenge krav som f. eks. Goren.

Svaret 3 ut til en åbning viser en balanceret hånd med 13-15 p.

Et problem frembyder en stærk støttehånd, som har passet først. Denne type vises efter Acol ved et spring i ny farve. Meldingen er krav for en runde, og det er åbner, som skal afgøre, om der skal meldes udgang.

Videre meldinger.

I anden melderunde gælder det for både åbner og svarer om at vise hændernes styrke så nøjagtigt som muligt. De videre meldinger adskiller sig ikke meget fra andre naturlige systemer, men det må dog nævnes, at Acol ikke har så mange kravmeldinger som andre systemer. Derved overlades flere afgørelser til spillernes eget skøn, og det er netop et af kendetegnene ved Acol.

Sansåbninger.

1 ut viser 12-14 p udenfor zonen.

1 ut viser 15-17 p i zonen.

2 ut viser 20-22 p.

I alle tre tilfælde garanteres jævn fordeling og ved 2 ut tillige hold i alle farver. Staymankonv. (s. d.) anvendes.

3 ut viser gående minorfarve uden sidestyrke og er en chancebetonet melding (s. d.).

En del af vore hjemlige eksperter fornægter den svage sans, og der er naturligvis intet til hinder for at spille Acol med en fast sansgrænse på 15-17 p.

Åbning 2 træk i farve.

Blandt de forskellige systemer indtager Acol en særstilling med hensyn til toåbninger. Alle toåbninger i farve er reserveret til stærke hænder, men medens 2 ♣ viser en meget stærk, jævn hånd eller en stærk, ensidig hånd, viser 2 ♠, 2 ♥ og 2 ♦ skæve, ofte tofarvede hænder med stor spillestyrke, men måske knap så stor honnørstyrke.

2 ♣-åbningen.

2 ♣ er absolut krav til udgang, undtagen efter meldeforløbet 2 ♣ - 2 ♦, 2 ut, som viser 23-24 p. Åbner viser den stærke sanstype ved at melde 2 ut eller 3 ut (25-26 p) i anden melderunde, medens en farvemelding viser en kravhånd med egen farve og minimum 5 HS. Hvis åbner springer i farve, fastlægger han farven som trumf og kommanderer makker til at kontrolmelde sine værdier.

Svarene til 2 ♣ følger nogenlunde Gorens regler, men det negative svar hedder 2 ♦, medens 2 ut viser omkring 8 p. For et positivt svar i farve kræver Acol dog 1½ HS og en god farve.

Andre toåbninger.

Åbningen 2 ♠, 2 ♥ og 2 ♦ er krav for en runde og lover mindst 8-9 spillestik. Det kan ofte være vanskeligt at afgøre, om en hånd er egnet til en toåbning, men hvis blot et af de følgende spørgsmål besvares med ja, bør der toåbnes: Er der alvorlig fare for, at alle passer og en udgang brændes, hvis hånden åbnes med 1 træk i farve? Vil det være vanskeligt efter visse svar at vise hånden, hvis den åbnes med 1 træk i farve?

Svarene følger bestemte regler, som er meget præcise. 2 ut er det negative svar, som normalt viser mindre end 1 HS. Enkeltstøtte garanterer mindst ét es og sekundær trumfstøtte tre (små eller honnør anden). Dobbeltstøtte viser gode trumfer, men benægter esser. 3 ut viser 8-10 p uden trumfstøtte. Svar i ny farve lover god farve og omkring 1 HS, dog 1½, hvis svaret er på tretrinnet.

Meldingerne kan gå i stå under udgang, såfremt åbner genmelder sin farve efter det negative svar 2 ut, eller hvis svarhånden afgiver en simpel præference, f. eks. 2 ♠ - 2 ut, 3 ♥ - 3 ♠.

I moderne Acol er det blevet almindeligt at anvende Herbert (s. d.) ikke alene efter åbningen 2 ♣, men også efter de andre toåbninger, og i deres bog fra 1978 anbefaler Johs. Hulgaard/Axel Voigt metoden, der er af meldeøkonomisk betydning. Bortset fra efter 2 ♠ bliver 2 ut således et positivt svar, der viser omkring 8 p. Hvis svarhånden har en normal positiv melding i Herbert-farven, må den springe til tretrinnet.

I »Dansk Bridge« nr. 353-56 har Axel Voigt i en omfattende artikelserie foreslået en række forbedringer til de eksisterende toåbninger i systemet, også for så vidt angår 2 ♣ og 2 ◇. Forbedringerne virker velgennemtænkte, men er komplicerede og kræver en god hukommelse på grund af den relativt ringe hyppighed af de mange meldesekvenser.

Andre meldekonventioner.

Iøvrigt følger Acol principperne, som kendes fra andre naturlige systemer. Dog anvender Acol ofte cuebids (s. d.) og Culbertsons 4-5 sans (s. d.) som slemkonventionelle meldinger.

BLUE TEAM CLUB

Blue Team Club, på mange danske meldekort blot kaldet Blue Club, er en moderniseret udgave af Neapel-systemet (s. d.), hovedsageligt udviklet af Benito Garozzo, Italien. Systemet bygger på 4-3-2-1 pointskalaen, men har 1 ♣ og 2 ◇ som eneste krav og anvender desuden Canapé-princippet (s. d.).

Åbning 1 ♣.

viser normalt mindst 17 p og siger intet om fordelingen,

men lejlighedsvis kan fordelingsmæssige faktorer medføre, at der åbnes med 1 ♣ på en anelse mindre pointstyrke, eller åbnes med noget andet på 17 p. Svarhånden viser sin honnørstyrke i trin, idet et es tælles som to kontroller og en konge som én:

- 1 ♦ — 0-2 kontroller. 0-5 p.
- 1 ♥ — 0-2 kontroller. Mindst 6 p.
- 1 ♠ — 3 kontroller
- 1 ut — 4 kontroller.
- 2 ♣ — 5 kontroller.
- 2 ♦ — 6 kontroller.
- 2 ♥ — seksfarve med to honnører. 0-5 p.
- 2 ♠ — seksfarve med to honnører. 0-5 p.
- 2 ut — 7 kontroller.

1 ♣ er normalt krav til 1 ut, hvis svaret er 1 ♦ og til 2 ut efter svaret 1 ♥. Hvis svaret er højere, er det krav til udgang.

Åbner kan skabe gamekrav ved et spring i farve. Hvis han gemelder 1 ut eller 2 ut, kan svarer bruge Stayman (s. d.). I øvrigt er de videre meldinger efter åbningen 1 ♣ og det kunstige svar naturlige, og åbner starter normalt med at vise sin bedste farve, men kan senere vise kortere farver med god topstyrke.

Åbning 1 ♦, 1 ♥ og 1 ♠.

viser 12-16 p og mindst firfarve. Lejlighedsvis kan 1 ♦ dog være en trefarve, sædvanligvis med en femfarve i klør ved siden af, men også med en længere majorfarve og værdier til en reversmelding.

Med to farver af samme længde åbnes i den højstgældende. Med to farver af ulige længde meldes den korteste først, medmindre hånden har minimumstyrke og den længste farve er højeregældende.

De fleste svar er naturlige. Springstøtter er begrænsede. Svaret 2 ut er inviterende og viser 11-12 p og helt jævn

fordeling. Spring i ny farve viser gående eller næsten gående farve og mindst 13 p. Stærke svarhænder meldes efter Canapé-princippet (s. d.), således at svarers første farve ikke behøver at være ægte, hvis hans anden farve er højeregældende.

Et svar på totrinet er rundekraft eller krav til mindst 2 ut, og åbner skal normalt gemmelde en femfarve, hvis han har en. Efter åbning i major viser svarer ved et spring i anden runde til 4 ♣ eller 4 ♦, at han accepterer åbningsfarven og efter nærmere fastlagte principper har kontrol i farven. Se Blue Team 4 ♣/4 ♦-konventionen i afsnittet om slemkonventioner.

Hvis åbner har en maximumshånd, sædvanligvis 14–16 p, kan han springgemmelde eller reversere. Han vil normalt lægge vægt på at have pointkoncentration i sin stærke farve.

Åbning 1 ut

viser en balanceret hånd *enten* 13–15 points med en klørfarve og *nøjagtigt* 3–3 i majorfarverne *eller* 16–17 points. Svar i minorfarver er kunstige. 2 ♣ viser normalt 8–11 points og beder åbner konventionelt svare 2 ♠ med den stærke type eller en anden melding på totrinet med den svage type og klørlængde. Efter gemmeldingen 2 ♠ er 2 ut søgemelding efter majorfarver, mens melding i minor ikke er krav. Efter enhver anden gemmelding fra åbner er svarers næste melding normalt ikke krav, men i visse situationer opmuntrende.

Svaret 2 ♦ viser mindst 12 points og er krav til udgang. Med den stærke type viser åbner sin majorfarve eller melder 3 ♣, hvorpå 3 ♦ fra svarer er søgemelding i minor. Med den svage type gemmelder åbner 2 ut, hvorpå 3 ♣ fra svarer beder åbner beskrive sin styrke og klørlængde i fire trin.

Spring til treftrinet fra svarhånden viser seksfarve med to af de tre tophonnører og 6–7 points. Spring til 4 ♣ eller 4 ♦ er overføringsmeldinger til henholdsvis 4 ♥ og 4 ♠.

Åbning 2 ♣

viser en god klørfarve med mindst fem kort og 12-16 points. Hvis åbner har en sekundær farve, vil han normalt have mindst 15 points. Svaret 2 \diamond er kunstigt og beder åbner vise en sidefarve. Uden en sådan melder han 2 ut med stoppere i to af de umeldte farver og 3 ♣ med kun stopper i den ene. 3 \diamond fra svarhånden beder derefter åbner vise sine stoppere. Andre svar på totrinet er naturlige, men ikke krav, hvorimod springsvar er krav til udgang.

Åbning 2 \diamond

viser en stærk trefarvet hånd (4-4-4-1) med 17-24 points (se Blue Team 2 \diamond).

Åbning 2 \heartsuit og 2 ♠

er svage toåbninger, normalt med styrken 8-11 points. 2 ut er eneste krav fra svarhånden.

Åbning 3 ♣

er en naturlig spærremelding og viser mindst syv spillestik, inklusive et udenfor klørfarven.

Blackwood

anvendes i første eller anden melderunde og senere, hvis 4 ut afgives med spring. Svarene minder om Romersk Blackwood, men der er sket en ombytning og en udvidelse: 5 ♣ = et eller fire esser, 5 \diamond = nul eller tre esser, 5 \heartsuit = to esser af samme rang, 5 ♠ = to esser af uens farve og uens rang, 5 ut = to esser af samme farve. I andre situationer er 4 ut en naturlig sleminvitation, som makker kan acceptere ved at vise yderligere slemværdier. Makker kan passe, men viser normalt af ved at gå tilbage til trumffarven. Se 4 ut D-I.

De defensive meldinger

er normale, men indmeldinger anvendes relativt frit på et-

trinet. Springindmeldinger er halvtærke. Mange Blue Team-par bruger Herbert (s. d.) efter oplysningsdoblinger.

CANAPÉ

En meldemetode og egentlig ikke noget system. Karakteristisk for Canapé er, at den længste farve normalt først vises i anden melderunde. Principperne for Canapé blev udviklet af Pierre Albarran, Frankrig, og følges stadig af mange spillere i Frankrig og Italien.

Canapé er en del af de italienske meldesystemer, Blue Team Club og Romersk klør.

CARROT CLUB

System anvendt af de svenske europamestre anno 1977, konstrueret af Anders Morath og Sven-Olov Flodqvist, Sverige. Systemet bygger på 4-3-2-1 pointskalaen.

Åbning 1 ♣

viser mindst 17 p og siger intet om fordelingen, krav for én runde. Svarene er usædvanlige i forhold til andre systemer med stærk klør:

1 \diamond – 0–7 p.

1 \heartsuit – mindst 8 p, benægter majorfemfarve, minorseksfarve og 5–5 i minor.

1 \spadesuit – mindst 8 p, mindst femfarve i hjerter.

1 ut – mindst 8 p, mindst femfarve i spar.

2 \clubsuit – mindst 8 p, mindst seksfarve i klør eller 5–5 i minor.

2 \diamond – mindst 8 p, mindst seksfarve i ruder eller 5–5 i minor.

2 \heartsuit – højst 4 p, mindst seksfarve.

- 2 ♠ — højst 4 p, mindst seksfarve.
- 2 ut — ubekendt, helt gående farve.
- 3 ♣ — K-D-B-x-x-x. Analogt for 3 ♦, 3 ♥ og 3 ♠.
- 4 ♣ — K-D-B-10-x-x-x i hjerter.
- 4 ♦ — K-D-B-10-x-x-x i spar.
- 4 ♥ — D-x-x-x-x-x-x.
- 4 ♠ — D-x-x-x-x-x-x.

Efter svaret 1 ♦ melder åbner ofte en majorfarve før en længere minorfarve.

Efter svaret 1 ♥ er 1 ♠ helt kunstig og viser 1) mindst fem kort i en af majorfarverne, 2) en trefarvet hånd uden femfarve i major eller 3) 23–24 p, balanceret.

Efter svarene 1 ♠, 1 ut, 2 ♣ og 2 ♦ er åbners melding i farven lige over kunstig og spørger efter kontroller.

Åbning 1 ♦, 1 ♥ og 1 ♠

viser 11–16 p og er naturlige meldinger.

Svar i ny farve er naturlige. 1 ut efter 1 ♦ er rundekrav, enten stærkt eller svagt. Svaret 2 ut er gamekrav med trumfstøtte (ligner Stenbergs 2 ut (s. d.)). Støttemeldinger i ruder er omvendte (2 ♦ stærkere end 3 ♦).

Åbning 1 ut

viser 13–17 p, balanceret. Enten 13–14 p uden firfarve i major eller 15–17 p med enhver sansfordeling.

Svaret 2 ♣ søger majorfarver, og 2 ♦ er overføring. 2 ♥, 2 ♠, 2 ut og meldinger på tretrinnet er inviterende.

Åbning 2 ♣

viser 11–16 p, naturlig. Svarene 2 ♦ og 2 ut er kunstige søgemeldinger.

Åbning 2 ♦

er Multi (s. d.). Enten en balanceret hånd med 21–22 p eller en ubekendt seksfarve i major med 7–10 p. Svarene 2 ut, 3 ♣ og 3 ♦ er krav.

Åbning 2 ♥ og 2 ♠

viser 13–16 p. Mindst 5–4 i den meldte majorfarve og klør med 4–5 tabere. Svaret 2 ut er krav.

Åbning 2 ut

viser 13–16 p, tofarvet hånd. Svaret 3 ♣ er krav.

Åbning 3 ♣

viser 12–16 p med en stærk langfarve i klør. Svaret 3 ♦ er kunstigt.

Åbning 3 ut

er en spærreåbning i en af minorfarverne.

Åbning 4 ♣ og 4 ♦

er stærke spærreåbninger i henholdsvis hjerter og spar.

Systemet betjener sig i øvrigt af negative døblinger (s. d.) i mange situationer, splintermeldinger (s. d.), Blackwood–Morrow (s. d.), Culbertsons 4 ut (s. d.) og svardøblinger (s. d.) op til 3 ♥.

De svenske europamestre har i efteråret 1978 udgivet en bog om systemet, »Morotsklövern«.

COPENHAGEN CLUB

Det kun i snævrere kredse kendte navn for en dansk »revision« af Neapel-systemet. Se Neapel-systemet – dansk version.

EFOS

Economical FOrcing System er af svensk oprindelse og spilles fortrinsvis i Sverige, hvor systemets foregangsmænd

var de afdøde europamestre fra 1952, Anulf og Lilliehöök samt til dels Sveriges største bridgespiller gennem tiderne, Jan Wohlin.

Systemet bygger på Culbertson, men specielt for Efos er fremfor alt, at kravprincipperne er stærkt udviklet. Når den ene af hænderne, normalt svarer, afgiver laveste kravmelding efter Culbertson, behøver det ikke at være på en ægte farve. Meldingen opfordrer makker til at afgive detaljerede oplysninger om sin hånd.

Åbning 1 træk i farve.

Her følges Culbertsons regler stort set, dog er principielt enhver firfarve meldbar. Med to firfarver åbnes efter de sædvanlige beredskabsprincipper, dog åbnes en hånd med 4-4 i spar-ruder altid med 1 \diamond , medens en hånd med 4-4 i hjerter-klør altid åbnes med 1 \heartsuit . Med en firfarve og en femfarve åbnes altid med højestgældende, hvis farverne er nabofarver, og hånden ikke indeholder 19 p.

Svar til åbning 1 træk i farve.

Som Culbertson, men hvis svarer melder farven nærmest over åbningsfarven, kan den være kunstig. Svarer beder blot åbner om nye oplysninger. Således viser f. eks. 1 \heartsuit — 1 \spadesuit , 2 \spadesuit revershånd, for svarer har ikke meldt spar i ægte betydning.

Åbning 1 ut.

Meldingen viser 16-19 hp, balanceret, og svarhånden anvender Efos-sanssystemet (s. d.).

Åbning 2 \clubsuit .

Eneste krav efter systemet. Svarer melder som regel 2 \diamond , der er et helt neutralt svar, som blot beder åbner vise sin hånd. Hvis svarer i stedet melder en farve, viser han langfarve med to tabere, medens spring i farve viser langfarve med en taber.

Hvis åbner i anden runde melder en farve, er der givet krav til udgang, medens gemeldingen 2 ut viser 22-24 hp og 3 ut 25-27 hp.

Efter det neutrale svar 2 \diamond gør svarer sig i fortsættelsen til kaptajn ved at afgive laveste kravmelding.

Åbning 2 \spadesuit og 2 \heartsuit .

Rene spærremeldinger, se svage toåbninger.

Åbning 2 \diamond og 2 ut.

Varianter af Marmics 2 \clubsuit - og 2 \diamond -åbninger (s. d.). 2 \diamond viser 4-4-4-1 fordeling. 2 \heartsuit fra svarer beder åbner melde sin singleton, hvilket gøres med under 16 hp. Med 16 hp eller flere melder åbner 2 ut, hvorefter 3 \clubsuit spørger om singletonen. 2 ut-åbning viser 5-4-4-0 fordeling og mindst 16 hp. Svarer beder om renoncefarven med 3 \clubsuit .

Åbning 3 ut.

Baseres på gående minorfarve med hold i en eller flere sidefarver.

FIGHT

Fight, et dansk system konstrueret af Svend Schütt. Åbning 1 \clubsuit viser min. 17 hp, hvorefter kontroller vises (evt. en honnørsvag langfarve, som vises med spring). Åbning 1 \diamond , 1 \heartsuit og 1 \spadesuit er naturlig. Åbning 1 ut viser 14-16 hp med klørfarve.

Åbning 2 \spadesuit og 2 \heartsuit viser farven og en lavere farve (mindst fem kort i hver farve og højst 15 p). Åbning 2 \clubsuit viser en trefarvet hånd med højst 16 hp, åbning 2 \diamond viser en trefarvet hånd med mindst 17 hp. Efter åbning 2 \clubsuit eller 2 \diamond spørger 2 ut om kortfarven. Åbning 2 ut og 3 ut viser gående minorfarver uden sidestykke, og svaret 4 ut spørger om renonce. Slemkonventioner efter behag. Defensivmeldinger naturlige med svage springindmeldinger.

GOREN

Gorens (Charles Goren, USA) system er direkte afledet af Ely Culbertsons system. Gorens system kan studeres bl. a. i »Gorens Store Bridgebog« (Hirschsprung 1973), i Hirschsprungs bridgeserier og i diverse bridgenøgler.

Her skal systemet kun omtales i grove træk tilligemed nogle af dets karakteristika.

Systemet bygger på 4-3-2-1 pointskalaen med fordelingspoints for korte farver.

Åbning 1 træk i farve.

Denne melding viser min. 12 p (med minimum to kvikstik) og en meldelig farve. En minimumhånd kan åbnes med 1 ♣ med D-x-x i klør (beredskabsprincippet).

Meldes revers (omvendt), viser det tillægsstyrke såvel hos åbner som hos svarer. I meldeserien 1 ♥ - 2 ♣, 2 ♠ viser 2 ♠ minimum 19 p.

Åbning 2 træk i farve.

viser min. 25 p og femfarve, 23 p og seksfarve eller 21 p og syvfarve.

Åbning 3 og 4 træk i farve og 5 i minorfarve viser max. 10 hp og spillestik efter reglen om tre, to og et stik.

I ugunstig zone (alene i zonen) må man kun vente et stik hos makker, i lige zone to stik og i gunstig zone (fjenden alene i zonen) tre stik.

Sansåbninger.

- 1 ut viser 16-18 hp og jævn fordeling.
- 2 ut viser 22-24 hp og jævn fordeling.
- 3 ut viser 25-27 hp og 4-3-3-3.

Svar til farveåbninger.

a) til 1 træk i farve:

- 0-5 p — pas.
- 6-18 p — 1-over-1.

6-10 p — støt til 2 træk.

6-9 p — 1 ut.

10-18 p — 2-over-1.

13-16 p og min. trumf B-x-x-x — støt til 3 træk.

13-15 hp — 2 ut.

16-18 hp — 3 ut med 4-3-3-3.

Over 18 p — spring i ny farve.

b) til 2 træk i farve:

0-5 p — 2 ut.

6-10 p — støt farven til 3 træk, meld egen farve.

8-10 hp — 3 ut.

c) til alle spærremeldinger:

Støt efter reglen om 1-2-3 spillestik.

Svar til sansåbninger.

a) til 1 ut

med jævn fordeling:

0-7 hp — pas.

8-9 hp — 2 ut.

10-14 hp — 3 ut.

15-16 hp — 4 ut.

17-18 hp — 6 ut.

19-20 hp — 3 træk i farve efterfulgt af 6 ut.

Over 20 hp — 7 ut.

med ujævn fordeling:

0-7 p — 2 træk i farve (højest 6 hp).

10-14 p — 3 træk i major med god femfarve.

Min. 15 p — 3 træk i minor.

Max. 9 hp — 4 træk i major med seksfarve.

b) til 2 ut

med jævn fordeling:

0-3 hp — pas.

4-8 hp — 3 ut.

9 hp — 4 ut.

10 hp — 3 træk i farve efterfulgt af 4 ut.

11–12 hp — 6 ut.

13–14 hp — 3 træk i farve efterfulgt af 6 ut.

Over 14 hp — 7 ut.

med ujævn fordeling:

Min. 4 p — 3 træk i major med femfarve, og meld seksfarve uanset svaghed.

Min. 8 hp — 4 træk i major med god seksfarve.

*

Gorens system kan med held kombineres med Stayman-konventionen, Gerber og Blackwood, cuebids og/eller spørgemeldinger. I danske turneringer må Gorens grundsystem også kombineres med Acols sansmeldinger og/eller med 2 ♣ som eneste gamekravåbning (s. d.).

Defensive meldinger.

Indmeldinger afgives på basis af en solid lang trumffarve og reglen om 1, 2 og 3 stik (se åbning 3 træk i farve). På tottrinet bør trumffarven højst have to tabere.

Springindmelding (1 ♦ - 2 ♠) lover en lang, solid (min. seks-)farve og en ret ensidig hånd med højst 9 hp.

1 ut i defensiven viser 16-19 hp og dobbelthold i fjendens farve.

2 ut i defensiven, se København-konventionen. Meldingen viser mindst fordeling 5-5 i de to laveste umeldte farver.

Oplysningsdobling viser min. 13 p. (Dobling af 1 ut viser min. 16 hp og tenderer mod straf).

Oplysningsdobligen lover længde i mindst to af de tre andre farver, gerne i dem alle tre.

Overmelding i fjendens farve, når makker ikke har meldt andet end pas, viser styrke som til en gamekravåbning og længde i de tre (to) andre farver. Meldingen (f. eks. 1 ♥ af Øst, 2 ♥ af Syd) er ubetinget gamekrav.

KAPLAN-SHEINWOLD

Naturligt system konstrueret af Edgar Kaplan og Alfred Sheinwold, USA. Systemet er baseret på svage sanser (s. d.) og major femfarveåbninger (s. d.), men har desuden nogle særlige kendetegn, der adskiller det fra andre systemer.

Omvendte minorstøtter.

Enkeltstøtte i minor er stærkt og krav for en runde. Meldingen viser mindst 9 hp og mindst god firkortsstøtte; støtten er ikke begrænset opad og kan således afgives på selv meget stærke hænder.

Dobbeltstøtte i minor er en ren spærremelding, som afgives på selv meget svage hænder med mange trumfer.

Sputnikdobling.

Også kaldet negativ dobling, se Roth-Stones system.

Bundne bluffåbninger.

Bluffåbninger er udspilsdirigerende og viser en god farve med mindst en af de tre tophonnører (2-6 hp). Normalt afsløres bluffen ved pas i næste runde, men en springmelding i ny farve fra svarhånden er krav, og åbner må vise sin bluff ved at melde billigst mulig i sans eller i åbningsfarven.

1 ut krav efter majoråbning.

Dette svar anvendes på hænder med styrke fra 6 til 11 hp. Åbner gemmelder sin farve, hvis det er en seksfarve; i modsat fald vises håndens bedste minorfarve, som godt kan være en trefarve. Normalt afgiver svarer præference i anden runde, men han kan melde 2 ut på 10-11 hp eller afgive støtte eller springpræference, hvis han har maximum.

LILLE MAJOR

Lille Major er konstrueret af Terence Reese, England, oprindeligt vistnok delvis som en spøg, men snart blev sy-

stemkonstruktøren grebet af ideen, og Lille Major blev udbygget til at være det mest komplicerede af alle systemer.

Lille Major er nu gået af mode, men åbningsprincipperne skal nævnes for kuriositetens skyld.

1 ♣ viser en hjerterfarve, sædvanligvis mindst firfarve, men kan også være en hånd på 16–19 p (4-3-2-1 skalaen) med trefarve i hjerter og værdier i minor eller med en god minorfarve.

1 ♦ viser enten en sparfarve eller en stærk, men balanceret hånd, som vises med en genmelding i sans.

1 ♥ viser enten en meget stærk hånd, 21–22 p sanshånd, normal Acols toåbning eller *bluffåbning*, som vises ved pas i næste runde.

1 ♠ er en begrænset hånd (12–15 p), som kan spille i begge minorfarver og formentligt er uden firfarve i major.

1 ut viser 14–16 p, balanceret.

2 ♣ og 2 ♦ har samme styrke som 1 ♠, men betydelig længde i den meldte farve og ingen firfarve i major.

2 ♥ og 2 ♠ viser tofarvet hånd 16–19 p. Hånden indeholder den meldte farve og en ubekendt minorfarve.

2 ut er enten en spærremelding i ruder eller klør eller stærk hånd med begge minorfarver.

3 ♣ og 3 ♦ viser en stærk hånd med mange minorkort, flest i den meldte farve.

Svarprincipperne i systemet er mindst lige så komplicerede, og det er såre nemt at træde forkert, hvilket formentligt er hovedårsagen til, at Lille Major praktisk taget ikke anvendes længere.

LILLE ROMER KLØR-SYSTEMET (ARNO)

Udviklet af Camillo Pabis Ticci og Massimo D'Alelio, Italien. Systemet er en variation af Romer-systemet (s. d.), men adskiller sig derfra på nogle væsentlige punkter.

Åbning 1 ♣.

Meldingen er krav og viser enten en jævn hånd med 12-16 p (4-3-2-1 skalaen), en tofarvet hånd med mindst fire klør, 17-20, eller 17-20 og enfarvet klørhånd (heri adskiller 1 ♣-åbningen sig fra Romer-systemet).

Åbning 1 ut.

Denne åbningsmelding er væsentligt forskellig fra Romer-systemet, idet den viser enten en balanceret hånd med 21-24 p eller en meget stærk fordelingshånd, som giver krav til udgang. Svarhånden viser straks i første melderunde antallet af esser i trin, hvorpå åbningshånden viser den balancerede hånd med 2 ut eller kravhånden ved at melde farver (efter canapé-princippet, d.v.s. næstlængste farve før den længste).

LIVORNO-SYSTEMET

På engelsk Leghorn Diamond, konstrueret af Benito Bianchi og Giuseppe Messina, Italien. Systemet bygger på 4-3-2-1 skalaen.

Åbning 1 ♣.

Meldingen er krav og viser en af fire typer hænder: 1) 12-15 p, balanceret uden majorfemfarve, 2) ubalanceret hånd med en minorlangfarve og 12-20 p, muligvis med en majorfirfarve, hvis styrken er minimal, 3) 16-20 p med en langfarve i major, 4) en trefarvet hånd 12-13 p med singleton eller renonce i major.

Svar på 1 ♣.

2 ♣ (naturlig) og 1 ♦ er begge negative svar, under 8 p. 1 ♠ og 1 ♥ er positive, mindst 8 p, mens 1 ut og 2 ut er naturlige meldinger, 8-10 p og 11-12 p, uden firfarver i major. Spring i farve er naturlige og gamekrav, dog ikke

spring til 3 ♣, som kun er krav for en runde og opfordrende til 3 ut.

Meldeudviklingen sker derefter ret naturligt, og åbningshånden kan relativt nemt beskrive, hvilken type han har.

Åbning 1 ♦.

Systemets stærke åbning, svarende til 1 ♣ i Blue Team Club (s. d.). Meldingen viser enten en balanceret hånd med mindst 19 p eller en ubalanceret hånd, hvor styrken mindst er næsten til udgang.

Svar på 1 ♦.

Svarhånden viser kontroller i trin (E = 2 kt., K = 1 kt.). 1 ♥ benægter kontroller, 1 ♠ viser en kontrol, 2 ♣ to kontroller og så videre. 1 ut og 2 ut er reserveret til at vise nul kontroller, men spredte værdier i damer og knægte, henholdsvis 5-6 p og 7 p eller mere.

I det videre meldeforløb viser åbningshånden sine farver i naturlig rækkefølge, mens svarhånden i 8 trin viser sin støtte til de meldte farver, nogenlunde svarende til Beta-spørgemeldingerne i Romer-systemet (s. d.).

Åbning 1 ♥ og 1 ♠.

Naturlige meldinger, som viser mindst femfarve eller præcis fire kort og en længere minorfarve.

Åbning 1 ut.

16-18 p, balanceret. 2 ♣ fra svarhånden og andre meldinger på totrinet er overføring, normalt på svage hænder; men efter overføring er 2 ut fra svarhånden Blackwood (!).

Toåbninger.

Åbningsmeldinger på totrinet følger stort set Romer-systemet (s. d.), dog viser 2 ♥ og 2 ♠ ikke nødvendigvis klør som sidefarve, men en ubekendt minorfarve, som svarhånden søger efter med 2 ut.

Åbning 3 ut.

Blackwood. Det gælder også ulogiske 3 ut-meldinger i starten af meldeforløbet, for eksempel 1 ♣ - 3 ut.

I øvrigt minder mange meldeforløb og hele det defen-sive system stærkt om de øvrige italienske systemer.

MONACO

Halvkunstigt system, som også går under navnet Relay. Konstrueret af Pierre Gestem og René Bacherich, Frankrig.

Karakteristisk for systemet er det, at åbner melder efter et ganske naturligt system med major femfarve-åbninger og åbningsmeldingen 1 ut = 17-21 p, medens svarer ved hjælp af en række kunstige meldinger udforsker åbners hånd for til slut at fastlægge slutkontrakten.

Disse kunstige meldinger kaldes relæer og afgives hele tiden som den billigste melding. F. eks. 1 ♦ - 1 ♥, 2 ♥ - 2 ♠, 2 ut - 3 ♣ osv. I denne meldesekvens er 1 ♥, 2 ♠ og 3 ♣ alle relæer, som beder åbner fortsætte med at berette om sin hånd, indtil svarer afgiver slutmeldingen.

Hvis svarer afgiver en melding, der ikke er relæ, er det normalt et ønske om at spille den meldte kontrakt. I sit allerførste svar bruger svarer dog en slags Texas (s. d.), der tvinger åbner til at melde farven lige over.

Fordelen ved Monaco ligger i, at modstanderne er totalt uvidende om svarhåndens udseende, hvorfor de kan få svært ved at føre korrekt modspil, hvis svarer bliver spilfører. Monaco er så ømfindtligt overfor indmeldinger, at relæprincipperne ofte opgives, når fjenden melder ind. I så fald meldes der videre på ganske almindelig vis.

En gruppe unge amerikanske stjerner har fra midten af halvfjerdserne arbejdet med et system efter lignende principper og har opnået forbløffende gode resultater i melde-mæssig henseende.

I det amerikanske system indledes relæerne ikke allerede på ettrinnet, men med 2 ♣, udgangsinviterende, eller 2 ♦, udgangskrav.

NEAPEL-SYSTEMET

Italiensk meldesystem konstrueret af Eugenio Chiaradia, Italien, og spillet af de fleste af de italienske verdensmestre, indtil den moderniserede form, Blue Team Club (s. d.), blev udviklet af Benito Garozzo, Italien.

NEAPEL-SYSTEMET — DANSK VERSION

Det danske juniorhold vandt EM i Dublin 1970, og to af parrene anvendte en »revideret« form af Neapel-systemet, som spillerne kaldte Copenhagen Club, hvilket navn dog ikke har vundet større udbredelse. Systemet er blevet sammensat af Alexander Koltscheff, og det består oprindeligt af Neapel-systemets grundideer tilført visse principper fra Romer-systemet (s. d.) og blandt andet Efosssystemet (s. d.), men siden har hvert af de to par, Kirsten Steen Møller-Per Eskesen (med vekslende makkere) og Peter Schaltz-Knud-Aage Boesgaard, videreudviklet systemet, så der nu faktisk findes to versioner.

Åbning 1 ♣

viser normalt mindst 17 hp, men siger intet om fordelingen. Med særlig god fordeling kan styrkekravet sænkes en anelse. Svarhånden viser sine esser og konger i trin, idet et es tælles som to kontroller og en konge som en:

- 1 ♢ — 0-1 kontroller.
- 1 ♥ — 2 kontroller.
- 1 ♠ — 3 kontroller.
- 1 ut — 4 kontroller.
- 2 ♣ — 5 kontroller.
- 2 ♢ — 6 kontroller.
- 2 ♥ — 0 kontroller, men D-B-x-x-x-x.
- 2 ♠ — 0 kontroller, men D-B-x-x-x-x.
- 2 ut — 7 eller flere kontroller.

Melding på 3-trinet viser 0 kontroller, men D-B-x-x-x-x.

Efter svaret 1 ♥ er der krav til mindst 2 ut, medmindre sanssystemet anvendes. Efter svaret 1 ♠ er der krav til udgang.

Meldingerne fortsætter normalt efter 1 ♣-åbningen og det kunstige svar, idet den stærke hånds genmelding billigst muligt i sans viser 17-20 hp, mens svarhåndens sansmeldinger billigst muligt viser minimum (i forhold til det allerede viste) og fungerer som afmelding. Der er dog nogle undtagelser fra det naturlige:

Åbningshånden kan efter indledningen 1 ♣ - 1 ♦ anvende canapé på ettrinet, d.v.s. melde 1 ♥ eller 1 ♠ på firfarve med en længere minorfarve i reserve.

Åbningshåndens springgenmelding i farve er en Beta-spørgemelding efter reglerne for Romer-systemet (s. d.).

Svarhånden råder ud over de almindelige støttemeldinger til åbners ægte meldte farve over to særlige støttemeldinger, 3 ut og spring til firtrinet i ny farve. 3 ut viser en god støtte med ekstraværdier (i form af damer og knægte) og benægter singleton og renonce. Spring til firtrinet i ny farve viser tillæg og singleton eller renonce i springfarven, f. eks.

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♥
2 ♥	3 ut = værdier udover de to viste kontroller, hjertestøtte og ret jævn hånd.

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♠
2 ♥	4 ♦ = tillægsværdier udover de tre viste kontroller, hjertestøtte og singleton eller renonce i ruder.

Åbning 1 ♦.

Naturlig melding, der viser mindst firfarve i ruder, 12-16 hp.

I Schaltz-Boesgaards version benægter meldingen majorfarver og er baseret på: 1) ensidig ruderhånd, 2) ruder-klør hånd eller 3) klør-ruder hånd. Alle meldinger fra svarhånden er i princippet naturlige, og åbningshånden viser i anden runde sin type, men skal dog støtte svarene 1 ♡ og 1 ♠, hvis den har trekortstøtte.

I den anden version benægter åbningsmeldingen 1 ♦ *firfarver i major*, men kan foruden de tre ovennævnte fordelinger have en ruderfarve *plus en længere majorfarve*. Bortset fra 1 ♡ er svarhåndens meldinger naturlige, men 1 ♡ er en kunstig melding, der beder åbner vise sin type med disse svar:

1 ♠ = *ruder-klør* hånd.

1 ut = ensidig ruderhånd uden singleton eller renonce, min.

2 ♣ = klør-ruder hånd, min.

2 ♦ = ensidig ruderhånd med singleton eller renonce, min.

2 ♡ = hjerter-ruder hånd (mindst femfarve i hjerter).

2 ♠ = spar-ruder hånd.

Svarene 2 ♡ og 2 ♠ lover max., idet minimumshænder med samme fordeling åbnes med 2 ♡ eller 2 ♠.

2 ut = ensidig ruderhånd uden singleton eller renonce, max.

3 ♣ = ruder-klør hånd, max.

3 ♦ = ensidig ruderhånd med singleton eller renonce, max.

Åbning 1 ♡ og 1 ♠.

Naturlige åbninger, 12-16 p, baseret enten på enfarvede hænder, tofarvede majorhænder eller *præcis firfarve* med en længere minorfarve ved siden af. I Schaltz-Boesgaards version viser således åbningshåndens genmelding i minor, også spring til 3 ♣ og 3 ♦, at minorfarven er den

længste, mens der i den anden version er en særregel for *springet* i klør, der nærmest svarer til et standardssystem med langfarve i hjerter og sidefarve i klør, max.

Åbning 1 ut.

Et af systemets ømme punkter, idet meldingen viser 13–16 hp – et rigeligt stort sansinterval, der oven i købet (i hvert fald i praksis) forøges i 3. og 4. hånd, hvor mange hænder med 12 hp åbnes med 1 ut. 1 ut-åbningen bør kombineres med et smidigt sanssystem, f. eks. Dobbelt Stayman (s. d.) eller Trelde sanssystem (s. d.), men er i tidens løb spillet med EFOS' sanssystem og Cotter.

Åbning 2 ♣.

Naturlig åbning, mindst femfarve med sidefarve eller ensidig hånd med seksfarve, 12–16 hp. Styrken er normalt maximal enten i pointmæssig eller spillemæssig henseende.

Svarene er naturlige bortset fra 2 ♦, som beder åbner vise sin fordeling.

Åbning 2 ♦.

Viser en trefarvet hånd med fordelingen 4-4-4-1 eller 5-4-4-0, 11–16 hp. Se »Lille marmic«.

Åbning 2 ♥ og 2 ♠.

Viser mindst fem kort i åbningsfarven og mindst fire i *ubekendt* minorfarve, 11–16 hp. Styrken er normalt minimal enten i pointmæssig eller spillemæssig henseende.

Svarhåndens støttemeldinger, spring til 3 ut og melding af den anden majorfarve er naturlige, men der står også nogle kunstige meldinger til rådighed:

2 ut = søgemelding efter fordeling. Åbner viser normalt den minorfarve, han *ikke* har.

3 ♣ = ønske om at stoppe i åbners minorfarve.

3 ♦ = styrkespørgemelding. Svarhånden er normalt interesseret i at få majorfarven som trumf. Efter

forhåndspas er 3 \diamond en inviterende støtte til majorfarven, mens simpel støtte er spærrende.

Åbning 2 ut.

21-22 hp, balanceret.

Åbning 3 \clubsuit .

Konstruktive hænder med langfarve og styrke — også ved siden af langfarven — til en lille åbning.

Som det ses af ovenstående regler for åbningsmeldinger sættes de fleste hænder straks i deres bestemte bås, og de videre meldinger er i mange tilfælde helt automatiske.

Systemet betjener sig i øvrigt i Schaltz-Boesgaards version af canapé (s. d.) på svarhånden, mens den anden version arbejder med at melde farverne i ligefrem rækkefølge.

Slemkonventionerne er Romerske spørgemeldinger (s. d.), Trelde-spørgemeldinger (s. d.) og Blackwood-Morrow (s. d.).

ONE-OVER-ONE SYSTEMET

Et dansk system, som findes i to udgaver, et udarbejdet af Herman Dedichen-Børge Tegner, et af Erik Schubert. Systemets hovedidé er, at alle meldinger viser yderligere styrke, medmindre der er afmeldt. Kun melding lavest muligt i sans (også i serien 1 \heartsuit - 2 \clubsuit - 2 ut) er afmelding, som kræver springmelding fra makker, for at ny kravsituation kan etableres.

Systemets tilhængere anvender ofte »små spørgemeldinger« (s. d.), og den defensive 2 \clubsuit ovenpå åbning 1 \clubsuit udtrykker ønske om at spille med klør som trumf.

Systemet har undergået nogle ændringer i årenes løb, så det nærmer sig Culbertsons principper, men det anvendes nu kun af et fåtal af spillere.

PRECISION-SYSTEMET

Et kunstigt system udviklet af C. C. Wei, USA. Systemet blev først spillet af det formosakinesiske landshold, som ved tre sejre i træk i Fjernøstenmesterskabet i slutningen af tresserne og ved at nå VM-finalen i 1969 og 1970 fik skabt publicity for systemet. I USA blev en del eksperter hyret af Wei for at popularisere systemet, hvilket lykkedes så godt, at det fra midten af halvfjerdserne blev det mest kendte af de kunstige systemer.

Også nogle af italienerne fra det berømte Blå Hold spiller systemet i en videreudviklet version, der kaldes Superprecision (s. d.).

Precision-systemets hovedtræk er følgende:

Åbning 1 ♠.

16 hp eller mere, kunstig, krav for en melderunde. Bortset fra svaret 1 \diamond er alle farvesvar naturlige og positive (mindst 8 hp) med mindst femfarve. Med positiv hånd og fordelingen 4-4-4-1 er der to specielle metoder for svar: 1) den umulige negative, hvorefter svarhånden først melder 1 \diamond og dernæst springer i sin singleton (eller i sans, hvis singletonen er i åbningshåndens farve). 2) den usædvanlige positive, hvorefter svarhånden straks springer i sin singleton. Den sidstnævnte variant er den nyeste, og den har mere eller mindre fortrængt den førstnævnte. Med positive hænder, der er balancerede, melder svarhånden sans: 1 ut viser 8-10 hp, 2 ut viser 11-12 hp eller mere end 15 hp og 3 ut viser 13-15 hp.

Efter det negative svar 1 \diamond (højest 7 hp) viser åbningshånden sansfordeling således: 1 ut = 16-18 hp, 2 ut = 19-21 hp og 3 ut = 25-27 hp. Farvemeldinger uden spring fra åbningshånden kan passes af svarhånden, der dog bestræber sig for at melde, hvis den har 4-7 hp. Spring i farve fra åbningshånden er udgangskrav, medmindre farven gemeldes på tretrinet.

Efter positivt svar til 1 ♣-åbningen fortsætter meldingerne naturligt med den undtagelse, at åbningshåndens øjeblikkelige støtte af svarhåndens farve er en trumfspørgemelding, der spørger om farvens længde og antallet af tophonnører. Svarene afgives i trin således:

1. trin = ingen tophonnør.
2. trin = femfarve med en tophonnør.
3. trin = femfarve med to tophonnører.
4. trin = seksfarve med en tophonnør.
5. trin = seksfarve med to tophonnører.
6. trin = alle tre tophonnører.

Disse trumfspørgemeldinger er også led i Super-precision, hvor de kaldes Gamma-spørgemeldinger.

Efter således at have fået oplysning om trumffarvens kvalitet kan åbningshånden ved at melde en ny farve afgive en kontrolspørgemelding, der spørger om svarhåndens kontroller i den pågældende farve. Svarene er ligeledes i trin:

1. trin = ingen kontrol.
2. trin = trediekontrol.
3. trin = andenkontrol.
4. trin = førstekontrol.
5. trin = første- og andenkontrol.

Åbning 1 ♦.

12-15 hp, mindst firfarve, muligvis femfarve i klør ved siden af.

Svarene er naturlige, dog er 2 ♦ krav, mens 3 ♦ er spærrende.

Åbning 1 ♥ og 1 ♠.

12-15 hp, mindst femfarve.

Svarene er naturlige, og støttemeldingerne limiterede (1 ♥ - 3 ♥ er således ikke krav), dog viser svaret 2 ut 16 hp eller mere, mens 1 ut er krav for en runde. Springsvaret 3 ut viser en ret balanceret, stærk støttehånd med

fire trumfer, mens dobbeltspring i ny farve er Splintermeldinger (s. d.).

Åbning 1 ut.

13-15 hp, balanceret. I det oprindelige Precision-system anvendtes Stayman-konventionen (s. d.).

Åbning 2 ♣.

12-15 hp, mindst femfarve i klør. Svarmeldingen 2 ♦ er en kunstig søgemelding, der besvares således:

2 ♥ = firfarve, min.

2 ♠ = firfarve, min.

2 ut = seksfarve i klør, stoppere i to sidefarver, min.
Svarhånden kan med 3 ♦ spørge, hvor stopperne er.

3 ♣ = seksfarve, stopper i én sidefarve, min.

3 ♦ = firfarve, max.

3 ♥ = firfarve, max.

3 ♠ = firfarve, max.

3 ut = seksfarve i klør (gående eller næsten-gående), max.

Øvrige svarmeldinger er naturlige.

Åbning 2 ♦.

En specialiseret åbningsmelding, der viser en trefarvet hånd (4-4-1-4 eller 4-4-0-5) med *korthed i ruder* og 11-15 hp. Svaret 3 ♦ beder åbner beskrive sin nøjagtige fordeling og styrke.

Åbning 2 ♥ og 2 ♠.

Svage toåbninger (s. d.).

Åbning 2 ut.

22-24 hp, balanceret.

Åbning 4 ♣ og 4 ♦.

Spærreåbninger i henholdsvis hjerter og spar med gående farve og et es eller en konge ved siden af. Se Namyats.

Precision-systemet er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 301 af Jens Boeck og nr. 302 af Jørgen Elith Schaltz.

ROMER-SYSTEMET

Italiensk system, som er udviklet af Walther Avarelli og Giorgio Belladonna, Italien. Systemet har gennem tresserne vundet stor anerkendelse, bl. a. på grund af italienernes succes ved verdensmesterskaberne. Pointvurderingen sker efter 4-3-2-1 pointskalaen, men det karakteristiske for systemet er de fordelingsbeskrivende meldinger.

Åbning 1 ♣.

- Type 1. Fordelingen 4-3-3-3 eller 4-4-3-2 og 12-16 p eller
- type 2. Fordelingen 4-3-3-3 eller 4-4-3-2 og 21-26 p eller
- type 3. Normal kravåbning med en eller to farver.
- type 4. Tofarvet hånd med mindst firfarve i klør og femfarve et andet sted, 17-20 p.

Svar på 1 ♣.

- 1 ♦ — negativ melding, som viser 0-7 p.
- 1 ♥, 1 ♠, 2 ♣ og 2 ♦ — halvpositive meldinger, som viser mindst 8 p. Svarene i minor lover desuden en femfarve.
- 1 ut — balanceret hånd med 12-15 p.
- 2 ut — balanceret hånd med mindst 16 p.
- 2 ♥ og 2 ♠ — femfarve med to tophonnører og mindst 12 p.

1 ♣-åbners genmelding.

Type 1. Efter svaret 1 ♦ melder åbner en majorfarve, en hjerter trefarve eller 1 ut.

Efter et halvpositivt svar melder åbner 1 ♠ eller 1 ut med minimum, ligesom støtte og ny farve på totrinet efter svar i minor ikke viser tillæg. Maximum vises ved at springe meldingen 1 ut over eller ved at melde 2 ut efter et svar i minor.

Efter det positive svar 1 ut melder åbner 2 ut med maximum og ny farve med minimum.

Efter svaret 2 ut viser åbner sin nøjagtige styrke: 3 ♣ – 12–13 p, 3 ♦ – 14 p, 3 ♥ – 15 p og 3 ♠ – 16 p.

Efter de positive svar 2 ♥ og 2 ♠ viser åbner, om han har maximum eller minimum og god eller dårlig støtte.

Type 2. Hvis åbner har 21–26 p, vises dette ved spring i sans. 2 ut = 21–24 p og 3 ut = 25–26 p.

Type 3. For at vise den meget stærke hånd (kravhånden) springer åbner i sin farve, men melder kun 2 ♦ over svaret 1 ♦. Herved afgives en såkaldt Beta-spørgemelding, som besvares:

1. trin – renonce eller singleton.
2. trin – to eller tre små kort.
3. trin – singleton es, konge eller dame.
4. trin – es, konge eller dame anden eller tredie.
5. trin – fire små kort.
6. trin – es, konge eller dame fjerde.
7. trin – to af de tre tophonnører.
8. trin – to af de tre tophonnører fjerde.
9. trin – es, konge og dame.

Hvis åbner derefter melder en højeregældende farve, søger han samme oplysninger i den nye farve, og der svares efter ganske de samme regler.

Melder åbner derimod en laveregældende farve, afgiver han en såkaldt Alfa-spørgemelding, som besvares således:

1. trin – hverken 1. eller 2. kontrol.
2. trin – singleton.
3. trin – renonce.

- 4. trin — kongen.
- 5. trin — esset.
- 6. trin — esset og kongen.

Åbner kan anvende Alfa-spørgemeldinger i en eller flere farver.

Type 4. For at vise den specielle type med fire klør og en femfarve ved siden af, genmelder åbningshånden i *klør*, senere vises langfarven.

Åbning 1 ut.

Fordelingen 4-3-3-3 eller 4-4-3-2 og 17-20 p. Svarteknik, se Romersk sanskonvention.

Åbning 1 \diamond , 1 \heartsuit og 1 \spadesuit

anvendes på en- eller tofarvede hænder, idet Canapé-princippet (s. d.) anvendes. Åbningsmeldingen er krav for en runde og besvares således:

Enkeltstøtte = negativt med 0-8 p og støtte.

Farven lige over (1 ut efter 1 \spadesuit) = negativt med 0-8 p uden støtte.

Andre svar = halvpositive med mindst 9 p.

1 ut (undtagen efter 1 \spadesuit) = balanceret hånd med 12-15 p.

2 ut — balanceret hånd med mindst 16 p.

Dobbeltstøtte = krav til udgang med to tophonnører femte.

Spring i ny farve = Alfa-spørgemelding.

Åbners genmelding.

Efter enkeltstøtte passer åbner med minimum, medens han med maximum inviterer til udgang ved at melde ny farve.

Efter det negative svar i farven lige over melder åbner 1 ut med minimum, hvis hans lange farve er netop »svar«-farven. Han »støtter« derimod med maximum.

Åbning 2 ♣ og 2 ◇

viser fordelingen 5-4-4-0 eller 4-4-4-1 med henholdsvis 12-16 p og 17 p eller mere.

Svaret 2 ut er krav og beder om den korte farve. Andre svar uden spring er derimod svage; åbner passer med tilpasning, men melder ellers farven lige over.

Åbning 2 ut, 2 ♠ og 2 ♥

viser tofarvet hånd med fem kort i åbningsfarven (ruder ved 2 ut-åbning) og mindst fire klør. Med en svag hånd passer svarer eller præfererer til 3 ♣. Enkeltstøtte er invitation, og svaret 2 ut (efter 2 ♠ og 2 ♥) er en kunstig melding, der beder åbner melde en eventuel trefarve, genmelde en seksfarve, melde 3 ut med 5-5-2-1 eller 3 ♣ med 5-4-2-2.

Defensive konventioner.

Oplysningsdobling viser en hånd med 12-16 p. Hvis åbners makker melder pas, viser doublerens makker sin korteste farve. Hvis åbners makker melder ny farve, kan doublerens makker vise støtte til de to sidste farver ved at doble.

Indmeldingen 1 ut viser 17-24 p, men ikke nødvendigvis en balanceret hånd. Svarer passer med 0-3 p, melder 2 ♣ med 4-7 p og giver krav til udgang med alle andre svar.

Springindmelding viser en tofarvet hånd med indmeldingsfarven og den farve, der ligger lige over (dog ikke fjendens farve).

Indmeldingen 2 ut viser en stærk, tofarvet hånd og er krav til udgang.

Slemkonventioner.

Systemet betjener sig udover de tidligere omtalte spørgemeldinger også af Blackwood i en særlig form. Svarene til 4 ut er efter Romersk Blackwood:

5 ♣ — 0 eller 3 esser.

5 ◇ — 1 eller 4 esser.

5 ♥ — 2 esser af samme farve eller samme rang.

5 ♠ – 2 esser af uens farve og rang, d.v.s. ♠ og ♠ eller
♥ og ♣.

Der spørges efter konger med 5 ut og svares på lignende måde.

Se også Lille Romer-klør, en nyere italiensk version af systemet.

ROMEX-SYSTEMET

Konstrueret af George Rosenkranz, Mexico. I princippet et naturligt system, men med to særlige åbningsmeldinger til at tage vare på de mellemstærke hænder:

Mexikansk 2 ♠.

En balanceret hånd med 19–21 hp og 4–6 tabere, kan indeholde en svag femfarve i major. Svar:

pas = 0–4 hp med ruderlængde.

2 ♥ = 0–4 hp, overføringsmelding til 2 ♠, som svarhånden passer ud eller flytter til 3 ♣ eller 3 ♥ som sign off. Dog viser 2 ♠ - 2 ♥, 2 ♠ - 2 ut en halvpositiv hånd (5–6 hp), inviterende.

2 ♠ = 7–9 hp, balanceret; overføringsmelding til 2 ut.

2 ut = 10 hp eller mere.

3 ♣ = 10 hp eller mere, seksfarve.

3 ♠ = analog.

3 ♥ = analog.

3 ♠ = analog.

Dynamic No-trump.

1 ut-åbning viser en ubalanceret hånd med 18–21 hp. Svarene er kontrolvisende (E = 2 kontroller, K = 1 kontrol):

2 ♣ = 0–1 kontrol, 0–6 hp.

2 ♠ = 0–1 kontrol, 7 hp eller mere.

2 ♥ = 2 kontroller.

2 ♠ = 3 kontroller.

- 2 ut = 4 kontroller.
 3 ♣ = 5 kontroller.
 3 ◇ = 6 eller flere kontroller.

Åbningshåndens genmeldinger er naturlige, bortset fra 1 ut - 2 ♣, 2 ◇ = beder svarhånden vise en majorfarve.

Øvrige kendetegn.

2 ♣-åbningen (kunstig for meget stærke hænder) og åbninger på ettrinet er normale, bortset fra at de sidstnævnte styrkemæssigt er begrænset opad af 2 ◇- og 1 ut-åbningen. Manglen ved, at der ikke kan åbnes med 1 ut i intervallet 13-18 hp, overvindes på den måde, at en minimumsgenmelding i sans fra åbningshånden viser 13-16 hp, mens et spring i sans viser 17-18 hp.

Systemet har nogle helt specielle konventioner indbygget: cuebids i sans til visning af trumfhonnører, særlige spørgemeldinger og Romex trialbids (s. d.).

ROTH-STONE

Amerikansk system konstrueret af Alvin Roth og Tobias Stone, USA. Systemet har nogle kendetegn, som skal fremhæves.

Der kræves sunde åbninger i 1. og 2. hånd, hvorimod kravene sænkes betydeligt for 3. og 4. hånd. Der anvendes major femfarveåbninger. 1 ut-svaret er krav for en runde efter makkers åbning 1 ♠ og 1 ♥. Svage toåbninger. Stærke konstruktive støtter i major visende 10-12 hfp, som *aldrig* passes af en makker, der har åbnet i første eller anden hånd.

Svage spring.

Som noget særligt for systemet er betydningen af et spring i ny farve fra svarhånden, idet denne melding er en ren spærremelding.

Sputnikdoblingen.

Desuden anvendes Sputnikdoblingen, den såkaldte negative dobling, således: Hvis fjenden melder ind i en farve efter en åbningsmelding, viser en dobling fra svarer en god hånd med tilpasning til de umeldte farver. Meldingen er altså ikke en strafdobling, og reglen gælder til og med en indmelding på 4 \diamond . På ettrinet afgives doblingen med så lidt som 6-7 hp, på tottrinet med mindst 9-10 hp og på højere trin med minimumsstyrke omtrent til egen åbningsmelding.

Fordelen ved denne dobling består i, at svarhånden således har langt lettere ved at beskrive en positiv hånd uden støtte til åbningsfarven og uden egen langfarve. Ulempen er, at svarhånden ikke kan afgive en strafdobling, når kortene er velegnede til dette, men mange af systemets tilhængere klarer sig ved på disse hænder at *passé*, hvorefter åbningshånden *tilstræber at genåbne*, fortrinsvis med en oplysningsdobling, som svarhånden derefter forvandler til straf. Åbningshånden vælger dog altid en farvemelding, hvis den under ingen omstændigheder kan tåle, at en dobling forvandles til straf.

Eksempler:

Åbner	Svarer
♠ E 5	♠ 9 6 2
♥ K D 10 6	♥ E 7 5 3
♦ E K 8 5 2	♦ 10 6
♣ 6 3	♣ K B 8 2
1 ♦ (1 ♠)	D
3 ♥	4 ♥

Svarhånden har ingen god naturlig melding, for 2 ♣ eller 2 ♥ ville love en bedre farve, og 1 ut er misvisende uden sparhold. Her udtrykker Sputnikdoblingen det hele i én melding, og meldeforløbet fortsætter naturligt.

Abner	Svarer
♠ E 6 3	♠ 7 4 2
♥ K D 10 7 3	♥ B 6
♦ E 10 9 5	♦ D 6 4
♣ 10	♣ E B 9 7 2
1 ♥ (2 ♣)	pas
D	pas

Svarhånden er afskåret fra at strafdoble 2 ♣, hvis parret anvender Sputnikdoblingen, og sætter sig på lur i håb om, at åbningshånden kan genåbne med en dobling. Åbner har velegnede værdier til modspil og vælger at doble fremfor at melde 2 ♦, og da svarhånden kan forvandle doblingen til straf, sidder modparten i fælden.

Da svarhånden nødvendigvis også må passe i første melderunde på meget svage hænder, kan der nemt opstå etiske problemer omkring konventionen, idet de to spillere i et makkerpar – bevidst eller ubevidst – lærer at kende forskel på den svage pas og på den stærke pas, der gerne vil forvandle en oplysningsdobling til straf og som måske afgives efter en vis tøven. For at undgå beskyldninger for dårlig etik kan det være hensigtsmæssigt at betragte passen som 100 procent krav, men det er naturligvis ikke ufarligt, hvis modstanderne forstår at ligge på lur.

Stayman med slemforsøg.

Svaret 2 ♦ til åbning 1 ut er altid et slemforsøg. Åbner viser sin hånd således:

- 2 ♠ eller 2 ♥ viser længde i farven og ellers normal.
- 3 ♠ og 3 ♥ viser femfarve med maksimum.
- 3 ♣ viser to majorfirfarver med minimum.
- 3 ♦ viser to majorfirfarver med maksimum.
- 2 ut viser minimum og ingen majorfirfarve.
- 3 ut viser maksimum og ingen majorfirfarve.

Af denne konvention sluttes modsætningsvis, at hvis svarer melder 2 ♣ ovenpå åbning 1 ut (sædvanlig Stayman), er han *ikke* sleminteresseret.

SCHENKEN

Systemet er konstrueret af Howard B. Schenken, USA, som et svar på de italienske verdensmestres systemer, og det er det første amerikanske system, som bygger på en stærk klør (hvis man ser bort fra Vanderbilts system fra trediverne). Schenken er nu i høj grad fortrængt af et andet amerikansk system med stærk klør, Precision-systemet (s. d.).

Åbning 1 ♣.

Kunstig, rundekrav, viser minimum 17 hfp.

- 19–22 p og jævn fordeling.
- 17 hfp eller mere og noget ujævn fordeling.
- 14 p eller mere og stærk seksfarve eller en tofarvet hånd.

Svar på 1 ♣.

- 1 \diamond – negativ, kunstig melding, som viser mindre end 9 p ($1\frac{1}{2}$ HS). *Ethvert andet svar er positivt og gamekrav.*
1 \heartsuit , 1 \spadesuit , 2 \clubsuit , 2 \diamond : naturlige, positive svar, som viser mindst 9 p ($1\frac{1}{2}$ HS), femfarve eller længere (eller en meget stærk firfarve).

Et højere farvesvar – viser en solid eller næsten solid farve.

1 ut – 9–11 hp og jævn fordeling.

2 ut – 12–13 hp og jævn fordeling.

Efter modpartens indmelding (til og med 2 \spadesuit) – doubler er positiv og kræver, at åbner melder.

Genmelding af åbner efter svaret 1 \diamond .

Melding uden spring – må passes ud.

Springmelding i farve – krav for endnu en runde.

1 ut – 19–20 hp, jævn fordeling.

2 ut – 21–22 hp, jævn fordeling.

Åbning 1 ut.

16–18 hp, jævn fordeling. Staymankonventionen anvendes også direkte efter en sansgenmelding fra åbneren.

Åbning 1 \diamond , $1 \heartsuit$ eller $1 \spadesuit$.

Limitmelding, som viser 12–16 p.

Svar.

Pas – 8 p eller mindre. Game er usandsynlig.

Enkeltstøtte – konstruktiv, 8–11 p.

Springstøtte – 12–13 p, opmuntrende, ikke krav.

Spring til game i åbningsfarven – slå-ud, minimum fire trumfer og 11–14 p (hovedsagelig fp).

1 ut – 9–11 p, konstruktiv.

2 ut – opmuntrende, ikke krav, 12–13 p, jævn fordeling med hold i umeldte farver.

3 ut – 14–15 hp.

1-over-1 – konstruktiv, viser minimum 8 p.

2-over-1 – minimum 10 p (evt. 7–8 og god seksfarve).

Spring i ny farve – mildt slemforsøg, minimum 15 p.

Åbning 2 \clubsuit .

11–15 p, seksfarve eller længere (eller god femfarve).

Svaret 2 ut eller spring i ny farve er krav.

Åbning 3 \clubsuit .

Solid klørfarve (normalt seks- eller syvfarve) og højst 4 p udenfor klørfarven.

Åbning 2 \diamond .

Åbning 2 \diamond er systemets stærkeste. Den er kunstig og krav – med én undtagelse gamekrav.

a) en sanshånd med minimum 23 hp.

b) en gående eller næsten gående langfarve – gamekrav.

Svarer *skal* vise sine esser (2 \heartsuit – intet es, 2 ut – \heartsuit E, 2 \spadesuit – \spadesuit E, 3 \clubsuit – \clubsuit E, 3 \diamond – \diamond E. Enkeltspring – esset i springfarven og et es i en lavere farve. Dobbeltspring – tre esser).

Abners genmelding.

2 ut (ovenpå 2 ♥) — 23–25 hp og jævn fordeling (eneste tilfælde, hvor der kan stoppes inden game).

3 ut — 26–27 hp og jævn fordeling.

Laveste genmelding beder svarer vise konger, derpå damer.

Laveste genmelding i ruder beder svarer vise sit næsthøjeste es.

Valgfri meldinger.

Åbning 2 ut viser solid minorfarve, 7–8 spillestik (17–20 hp) og mindst D-x i hver sidefarve.

Åbning 3 ut — som 2 ut, men 8–9 spillestik og 17–22 hp.

Åbning 2 ♥ og 2 ♠ — svag åbning, god seksfarve og 8–12 p.

Svage springindmeldinger med styrke som svage toåbninger.

SUPER-PRECISION

En videreudvikling af Precision-systemet (s. d.) foretaget af Benito Garozzo og andre af de berømte spillere fra det italienske Blå Hold.

Systemet indeholder mange specialiserede meldinger og spørgesekvenser. Det adskiller sig fra Precision-systemet på disse områder:

Åbning 1 ♦ lover ikke mere end doubleton i ruder og styrken er sænket til 11–15 hp. Således åbnes balancerede hænder med 11–12 hp med 1 ♦ i håb om at vinde et delregnskab på hænder, der er for svage til at åbne med 1 ut. Sanshænder i intervallet 13–15 med begge majorfarver åbnes også med 1 ♦ i stedet for med 1 ut. Der er endvidere tendens til ikke at åbne med 2 ♣, hvis klørfarven er tynd, og åbningsmeldingen er i så fald 1 ♦.

Svaret 1 ut til 1 ♣ er udvidet til 8–13 hp, mens svaret 2 ut viser 14 hp eller mere. Svaret 3 ut lover en gående syvfarve med eller uden en stopper ved siden af.

Efter indmelding over 1 ♣ vises kontroller (E = 2 kontroller, K = 1 kontrol). Indmelding på ettrinet: Dobler = 6 hp eller mere og 0-2 kontroller; 1 ut = 3 kontroller og en stopper; 2 ♣ = 3 kontroller uden stopper; 2 ♦ = 4 kontroller; 2 ut = 5 eller flere kontroller. Indmelding på totrinet: Dobler = op til 3 kontroller, balanceret hånd; 2 ut = 3-4 kontroller med en stopper; overmelding i indmeldingsfarven = 5 kontroller eller mere.

Åbning 2 ♦ viser fordelingen 4-3-1-5, 3-4-1-5, 4-4-0-5 eller 4-4-1-4. Svaret 2 ut er en søgemelding, der beder åbningshånden beskrive sin fordeling og styrke.

Den super usædvanlige positive. En speciel svarmetode for positive hænder med fordelingen 4-4-4-1 over åbningsmeldingen 1 ♣. Spring til 3 ♣ viser en sort singleton og minimumsværdier, mens spring til 3 ♦ viser en rød singleton og minimumsværdier. Åbningshåndens melding i 3 ♦ eller 3 ♥ spørger, hvor singletonen er, og første trin viser en minorsingleton, andet trin en majorsingleton. Med maksimum springer svarhånden ikke til 3 ♣ og 3 ♦, men til 3 ♥, 3 ♠, 4 ♣ eller 4 ♦, idet den vælger farven under singletonen.

Systemet indeholder en række forskellige typer spørgeomdelinger, som har navn efter det græske alfabet.

Alfa-støttespørgemeldinger. Efter positivt svar på åbningen 1 ♣ spørger melding i ny farve fra åbner om støtte til åbners farve. D-x-x eller bedre regnes som støtte, og 0-2 kontroller (E = 2 kontroller, K = 1 kontrol) regnes som minimum, mens 4 eller flere kontroller regnes som maksimum; 3 kontroller kan gå på begge kategorier. Svarene afgives i trin:

1. trin = Ingen støtte, min.
2. trin = Ingen støtte, max.
3. trin = Støtte, min.

4. trin = Støtte, max.
 5. trin = Firkortsstøtte, max.

Beta-farvespørgemeldinger. Efter det negative svar 1 \diamond til 1 \clubsuit spørger et spring fra åbner til 2 \heartsuit eller 2 \spadesuit om svarhåndens støtte i denne farve. Svarene følger nøje Beta-spørgemeldingerne i Romer-systemet (s. d.).

Gamma-trumfspørgemeldinger. Efter et positivt svar til 1 \clubsuit -åbningen spørger en omgående støttemelding i svarhåndens farve om styrke og længde i farven. Svarene følger reglerne fra Precision-systemet (s. d.). Gamma-spørgemeldingen kan også forekomme senere i meldeforløbet.

Delta-farvespørgemeldinger. Efter et positivt sanssvar til 1 \clubsuit -åbningen spørger åbner med et spring i farve om svarhåndens længde og honnører i farven. Svarene afgives i trin:

1. trin = to eller tre kort, ingen tophonnører.
2. trin = tophonnør anden.
3. trin = tophonnør tredie.
4. trin = tophonnør fjerde.
5. trin = to tophonnører anden eller tredie.
6. trin = to tophonnører fjerde.

Kontrolspørgemeldinger. Se Precision-systemet.

Super-precision gennemgår ofte ændringer af mere eller mindre væsentlig betydning, når italienerne opdager svagheder i systemet, så det, der er god latin den ene dag, kan være nygræsk den næste.

AALBORG-KLØR-SYSTEMET

Systemet er omtalt i »Dansk Bridge« nr. 170 af Børge Høst/Børge Nielsen og i en bog af Chr. Brokholm.

Åbning 1 \clubsuit , der er rundekrav, viser intet specielt om farven og styrken. Om fordelingen vises: ikke femfarve i

spar, hjerter eller ruder. Reversmeldingen viser den sidst meldte farve som den længste (min. stærk femfarve). Svarer skal med under $1\frac{1}{2}$ HS afmelde 1 \diamond .

Andre åbninger end 1 \clubsuit er naturlige. Åbning 1 og 2 ut som efter Goren, og der spilles med svage toåbninger i spar, hjerter og ruder. Åbning 2 \clubsuit er gamekrav.

2. DEL

Meldekonventioner

OFFENSIVE MELDEKONVENTIONER

Åbninger i farve.

ÅBNING 1 TRÆK I FARVE

Bunden bluffåbning, se Kaplan-Sheinwolds system.

Femfarveåbning i spar*. Åbningsmeldingen 1 ♠ garanterer mindst fem kort i spar, mens der med kun firfarver på hånden åbnes i den *lavestgældende*. Således åbnes fordelingen 4-4-3-2 eller 4-4-2-3 med 1 ♥, og sparfarven forbliver umeldt, hvis den ikke introduceres af svarhånden.

Femfarveåbning i spar kan indbygges i naturlige systemer, men medfører enkelte ændringer:

Efter åbning 1 ♠ skal svarhånden støtte med kun tre små trumfer og undtagelsesvis med honnør anden. Springstøtte lover dog mindst fire trumfer. Åbner skal tilstræbe ikke at gemmelde en femfarve i spar.

Efter åbning i minor eller hjerter er enhver firfarve meldbar på begge hænder, medens der stilles krav om fire trumfer som direkte støtte til åbningsfarven, i klør helst fem trumfer.

På én undtagelse nær viser alle åbningsmeldinger ægte farve, men der stilles intet krav til farvens kvalitet. F. eks. åbnes

♠ E 10 9 ♥ 9 7 5 3 ♦ E K 7 ♣ D B 7

med 1 ♥ (medmindre man har vedtaget at spille med svag sans). Undtagelsen er fordelingen 4-3-3-3 med firfarve i

spar. Her åbnes med 1 ♣ og meldes 1 ♠ i næste runde. Hvis svarhånden præfererer til klør, kan åbner flytte til svarhåndens røde farve uden at vise tillæg. F. eks. 1 ♣ - 1 ♥, 1 ♠ - 2 ♣, 2 ♥ = antyder 4-3-3-3 uden at vise tillæg.

Konsekvensen af denne åbningsmetode er, at åbner ved i anden melderunde at vise en laveregældende farve garanterer mindst fem kort i åbningsfarven. F. eks. 1 ♥ - 1 ♠, 2 ♣ = mindst fem hjerter og mindst fire klør. Hvis åbner derimod har en sanstype, meldes i anden melderunde sans, og efter et svar på totrinet viser 2 ut *ikke* tillægsstyrke (med ugarderet doubleton i umeldt farve bør åbner dog undvige sansmelding og støtte eller genmelde eventuel femfarve). F. eks.

♠ K B 8 6 ♥ E 10 9 4 ♦ 8 7 ♣ E B 7

åbnes med 1 ♥ og genmeldes 2 ut efter 2 ♦ fra svarhånden, men efter 2 ♣ fra svarhånden støttes til 3 ♣.

Livorno 1 ♦, se Livorno-systemet.

Major femfarveåbning *. Åbningsmeldingerne 1 ♠ og 1 ♥ garanterer mindst fem kort i åbningsfarven, medens andre hænder åbnes i længste minor (evt. sans). Anvendes i visse moderne systemer, f. eks. Kaplan-Sheinwold, Roth-Stone og Monaco.

Major femfarveåbning kan indbygges i naturlige systemer, men medfører enkelte ændringer:

Efter åbning i major skal svarhånden støtte med kun tre små trumfer og undtagelsesvis med honnør anden. Springstøtte lover dog mindst fire trumfer. Åbner skal tilstræbe ikke at genmelde en femfarve.

Efter åbning i minor er enhver firfarve meldbar på begge hænder, medens der stilles krav om fire trumfer som direkte støtte til åbningsfarven, i klør dog fem trumfer.

Major femfarveåbning er udførligt beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 258-262.

Stærk, kunstig klør *, se Blue Team Club, Lille Romer Klør-systemet, Neapel-systemet dansk version, Precision-systemet, Romer-systemet og Schenken-systemet.

Vienna 1 ♣. Viser efter Rolf Bøe: 20–30 wienerpoints (efter skalaen 7, 5, 3, 1) og jævn fordeling. Benægter anden femfarve end klør. Svaret 1 ♦ er afmelding og svaret 1 ut gamekrav.

Efter Herseth Vienna kan der passes til 1 ♣, ellers næsten identisk med Bøe.

ÅBNING 2 TRÆK I FARVE

Acols toåbninger *. Se Acol-systemet.

Aksel J. Nielsens toåbninger med esvisning *. A. J. Nielsen). Efter toåbning viser svarer med:

2 ut – intet es.

2 træk i farve – esset i den meldte farve.

3 ut – 2 esser.

Når modparten melder ind, viser:

Pas – intet es.

Dobler – esset i den indmeldte farve.

Melding i anden farve – esset i meldefarven.

Overmelding i sans – 2 esser.

Kombineret med Blackwood spørger 4 ut om konger og 5 ut om damer.

Benjamin (Albert Benjamin, Skotland). Åbning 2 ♣ er rundekrav (som Acols toåbninger i ♦, ♥ og ♠). Åbning 2 ♦ er gamekrav som Acols 2 ♣. Åbning 2 ♥ og 2 ♠ er svag.

Blue Team 2 ♦*. Led i Blue Team Club-systemet, men kan også indarbejdes i naturlige systemer. Åbningsmeldingen 2 ♦ viser 17–24 p og fordelingen 4-4-4-1 (indtil videre med ubekendt singleton). Efter åbningsmeldingen er svarhånden kaptajn, og dens første melding falder indenfor en af følgende fire kategorier:

1. *Øjeblikkelig afmelding.* Med en meget svag hånd (omkring 0-5 p) og tre eller flere spar melder han 2 ♠. Åbningshånden vil normalt passe, medmindre den har singleton spar eller maximum med fire spar. Med singleton spar melder den 2 ut for at give svarhånden lejlighed til at vælge en af de andre farver. Med maximum og fire spar melder åbningshånden sin singleton.

2. *Afvisende svar med hullet langfarve.* Med 5-6 p og en hullet seksfarve melder svarhånden sin farve på tretrinnet. F. eks.

♠ K 10 7 6 5 3 ♥ 6 5 ♦ 10 2 ♣ D 10 4

Svaret til 2 ♦ er 3 ♠. Åbningshånden passer normalt med minimum og singleton i den meldte farve, mens den med maximum kan støtte til udgang trods den dårlige tilpasning, f. eks.

♠ D ♥ EK 9 2 ♦ EKB 7 ♣ EB 5 2

efter 2 ♦ - 3 ♠ støttes til 4 ♠. Hvis åbningshånden har ægte støtte til svarhåndens farve, kan der være slem i kortene, men åbningshånden støtter kun enkelt i de tilfælde, hvor den kan se, at der mangler for meget. Ellers melder den sin singleton og spørger derved samtidigt, om svarhånden har esset eller kongen i langfarven, og om den har en singleton på hånden. Svarene afgives i trin: 1. trin = hverken es eller konge i langfarven, 2. trin = esset eller kongen i langfarven, men ingen singleton, 3. trin = esset eller kongen i langfarven og en singleton.

3. *Opmuntrende svar med en god langfarve.* Med 6-7 p og en seksfarve med tre honnører i toppen eller to af de tre tophonnører melder svarhånden 2 ut. Åbner skal nu vise sin singleton ved at melde *farven under* den (3 ♠ viser singleton i klør). Svarhånden viser herefter sin farve ved at melde den (efter 3 ♠ meldes dog 3 ut med langfarve i klør). Hvis åbners singleton er i svarhåndens langfarve, passes normalt med minimum, mens åbner med maximum hæver

til udgang eller melder 3 ut. Hvis åbners singleton er et andet sted, kan han tage skridt mod slem ved at melde en sidekontrol, idet han samtidigt kræver, at svarhånden viser en eventuel singleton, f. eks.

Åbner	Svarer
♠ D B 8 6	♠ 5
♥ K 10 7 5	♥ E D 8 6 4 3
♦ E	♦ B 6 5
♣ E K D 4	♣ 9 7 5
2 ♦	2 ut
3 ♣	3 ♥ (god seksfarve)
4 ♣	4 ♠ (singleton i spar)
6 ♥	

4. 2 ♥-relæet. Hvis svarhånden ikke har kort, der passer til nogen af de ovennævnte svar, melder den 2 ♥ — det er altså den almindeligste svarmelding til 2 ♦. Meldingen er helt kunstig og beder åbner beskrive sin hånd:

- 2 ♠ = singleton i en af majorfarverne, 17–20 p.
- 2 ut = singleton klør, 17–20 p.
- 3 ♣ = singleton ruder, 17–20 p.
- 3 ♦ = singleton hjerter, 21–24 p.
- 3 ♥ = singleton spar, 21–24 p.
- 3 ♠ = singleton klør, 21–24 p.
- 3 ut = singleton ruder, 21–24 p.

Efter 2 ♠ er 2 ut fra svarhånden et nyt relæ, der besvares således:

- 3 ♣ = singleton hjerter.
- 3 ♦ = singleton spar, 17–18 p.
- 3 ♥ = singleton spar, 19–20 p.

Hvis åbner har vist minimum uden at have indsnævret sit pointinterval (ved de direkte 2 ut og 3 ♣-meldinger eller den indirekte 3 ♣-melding), kan svarhånden bede åbner præcisere sin styrke ved at melde singletonfarven. Åbner

viser styrken i trin – første trin = 17–18 p, andet trin = 19–20 p.

På dette tidspunkt, om ikke før, kan svarhånden sædvanligvis fastsætte den endelige kontrakt, men hvis den ønsker at foretage videregående undersøgelser, melder den åbners singletonfarve. Meldingen spørger efter kontroller (E = 2 og K = 1), og åbner viser sine kontroller i trin:

1. trin = 4 kontroller.
2. trin = 5 kontroller.
3. trin = 6 kontroller.
4. trin = 7 kontroller.
5. trin = 8 kontroller.

Skalaen gælder, hvis åbner har vist styrke i intervallet 17–20. Ligger styrken på 21–24 p, viser første trin 6 kontroller, andet trin 7 kontroller o.s.v.

I tilfælde, hvor svarhånden er interesseret i storeslem, kan den spørge efter damer ved endnu en gang at melde singletonfarven. Antallet af damer vises i trin (ligesom esser og konger ved Blackwood). Et eksempel på en tilbunds-gående undersøgelse:

Svarer	Åbner
♠ E 8 6 4 2	♠ K D 9 3
♥ E 8 6	♥ 10
♦ 10 6	♦ E K D 5
♣ K D 3	♣ E 9 6 4
—	2 ♦
2 ♥	2 ♠ (min., singleton i major)
2 ut	3 ♣ (singleton i hjerter)
3 ♥	3 ♠ (17–18 p)
4 ♥	5 ♣ (6 kontroller)
5 ♥	6 ♣ (2 damer)
7 ♠	

Her ville svarer have været bedre stillet, hvis 5 ♥ havde spurgt efter damernes farve, idet han havde kunnet nøjes

med ♠ D hos makker, men ikke have undværet den til en storeslem.

Efos 2 ♦ og 2 ut, se Efos-systemet.

Flannery 2 ♥. En åbningsmelding, der viser 11–15 p med fem hjerter og fire spar. Svarene er som ved Flannery 2 ♦ (se nedenfor) bortset fra, at svarhånden afmelder i hjerter ved simpelthen at passe.

Flannery 2 ♦ (William Flannery, USA). En åbningsmelding, der viser 11–15 p med fem hjerter og fire spar (en fordeling og styrke, som ellers er vanskelig at vise i et naturligt system). Minimumshænder bør indeholde 2½ defensivt stik.

Svarene 2 ♥ og 2 ♠ er afmeldinger, men åbningshånden har lov at hæve et træk med maximum og renonce i en minorfarve. Springsvarene 3 ♥ og 3 ♠ er inviterende. Spring til 4 ♣ og 4 ♦ er overføringsmeldinger til henholdsvis 4 ♥ og 4 ♠. Hvis svarhånden melder en minorfarve på tretrinnet, viser åbningshånden støtte (mindst E-x, K-x eller D-x-x), ved at melde 3 ut. Svaret 2 ut efter 2 ♦ er en generel søgemelding, og åbner viser med 3 ♥ 2–2 i minor og 11–13 p, med 3 ♠ 2–2 i minor og 14–15 p (eventuelt melde 3 ut med denne fordeling og styrke, men det kræves da, at en stor del af styrken er koncentreret i de korte minorfarver). Ellers viser åbningshånden en trefarve i minor ved at melde den på tretrinnet, og en firfarve i minor ved at melde den på firtrinnet.

Gorens toåbninger *, se Gorens system.

Halles 2 ♣. Led i norsk system af Rannik Halle. En kunstig åbningsmelding, der er rundekrav og viser en meget stærk hånd med 8–9 spillestik. Afmelding 2 ♦ med under 1½ honnørstik.

Lille Marmic *. Led i den danske version af Neapel-systemet, hvor meldingen er nødvendig til opsamling af de tre-

farvede åbningshænder, men konventionen kan naturligvis også indarbejdes i et naturligt system.

Åbningsmeldingen $2 \diamond$ er inspireret af Marmics $2 \clubsuit$ og $2 \diamond$ (s. d.) og viser en hånd med fordelingen 4-4-4-1 eller 5-4-4-0 (svag majorfemfarve tillades) og styrke 11-16 hp.
Svar:

$2 \heartsuit$ = sign off.

$2 \spadesuit$ = sign off.

2 ut = søgemelding.

$3 \clubsuit$ = sign off.

$3 \diamond$ = gående langfarve uden indkomst.

$3 \heartsuit$ = udgangskrav med stærk langfarve.

$3 \spadesuit$ = udgangskrav med stærk langfarve.

3 ut = gående langfarve i klør uden indkomst.

$4 \heartsuit$ = ønske om at spille $4 \heartsuit$, hvis der er tilpasning. Svarhånden har derfor endnu en farve at spille i, idet åbningshånden med singleton (renonce) i hjertet skal løbe til $4 \spadesuit$ og passe næste melding.

$4 \spadesuit$ = analog.

$5 \clubsuit$ = analog, naturligvis med ruder som den anden farve.

Åbningshånden skal normalt passe til de tre sign off-svar, dog under forudsætning af, at den ikke har singleton (renonce) i farven. Med singleton (renonce) flytter den til billigst mulige melding (efter $2 \diamond - 2 \spadesuit$ flyttes således til 2 ut), hvorpå svarhånden normalt fastsætter slutkontrakten. Med tilpasning til sign off-meldingen og 15-16 hp viser åbningshånden sin singleton (renonce) ved at melde den (efter $2 \diamond - 2 \heartsuit$ viser 2 ut singletonen (renonce) i spar), hvorved svarhånden får et godt indtryk af, hvorledes kortene passer sammen og kan fastsætte slutkontrakten — også i en anden farve end den meldte.

Efter søgemeldingen 2 ut skal åbningshånden vise sin singleton (renonce) ved at melde farven. Normalt fastsætter svarhånden herefter kontrakten, men ved at melde en farve

under udgangsniveau kan svarhånden fastlægge den pågældende farve som trumf og spørge om åbningshåndens styrke og fordeling. Svarene afgives i trin:

1. trin = singleton, min.
2. trin = singleton, max.
3. trin = renonce, min.
4. trin = renonce, max.

Konventionen er udførligt beskrevet af Kirsten Steen Møller i »Dansk Bridge« nr. 365–66.

Marmics 2 ♣ og 2 ♦. Led i det italienske Marmic-system (MARio Franco–MIChele Giovine, Italien), hvor 2 ♣ viser fordelingen 4-4-4-1 eller 5-4-4-0 og 11–16 p, medens 2 ♦ viser 17 hp eller mere, men samme fordeling.

Svarers nærmeste højere melding beder åbner melde sin singleton; 2 ut viser renonce, hvorefter 3 ♣ fra svarer spørger efter renoncefarven.

Mexikansk 2 ♦. Åbningsmeldingen 2 ♦ viser en sanshånd, 19–21 hp. Se Romex-systemet.

Multi 2 ♦ * (Multicoloured two diamonds). Engelsk konvention, som har vundet stor udbredelse, ikke mindst på grund af sin destruktive karakter, der i mange lande (men ikke herhjemme) har medført forbud mod den i parturneringer.

I sin oprindelige version viser åbningsmeldingen 2 ♦ en af følgende to typer hænder:

1. Svag toåbning i spar eller hjerter, 7–11 p.
2. Fordelingen 4-4-4-1 med ubekendt singleton, 17–24 p.

Flere varianter er tilføjet af forskellige systemkonstruktører, heriblandt en sanstype med styrke 22–23 p og en gamekravhånd med én eller begge minorfarver (nyeste version, som gennemgås nedenfor). Konventionen mister en del af sin effektivitet ved at skulle omfatte en tredje type, men det kan sagtens lade sig gøre at erstatte forannævnte type 2 med en af de sidstnævnte varianter.

Indtil andet har vist sig, regner svarhånden med at sidde overfor type 1 (hvilket den faktisk gør i ca. 90 procent af tilfældene), og den har følgende muligheder:

Åbner Svarer

- 2 \diamond 2 \heartsuit = sign off i åbners farve, hvad end den måtte være; åbner flytter til 2 \spadesuit med sparfarve.
- 2 \spadesuit = sign off i spar, men udgangsinviderende i hjerter; åbner passer med sparfarve, men melder 3 \heartsuit eller 4 \heartsuit med hjerterfarve.
- 2 ut = generel søgemelding.
- 3 \clubsuit = gamekrav med klørfarve; uden støtte melder åbner sin majorfarve, med støtte (E-x, K-x, x-x-x eller bedre) melder han 4 \clubsuit . I det svenske system »Carrot Club« er støttemeldingerne mere raffinerede, idet laveste rudermelding (her 3 \diamond) viser støtte og *sparfarve*, mens laveste klørmelding (her 4 \clubsuit) viser støtte og *hjerterfarve*. Det er der imidlertid kun mulighed for, hvis type 2 kun kan være en stærk sanshånd.
- 3 \diamond = analog med ruderfarve.
- 3 \heartsuit = inviterende med langfarve i hjerter; åbner kan passe, men accepterer ved at støtte eller melde 3 \spadesuit .
- 3 \spadesuit = analog med sparfarve.
- 4 \heartsuit = ønske om at spille udgang i åbners farve; åbner passer med hjerterfarve og melder 4 \spadesuit med sparfarve.

Efter svaret 2 ut skal åbner beskrive sin hånd:

Åbner Svarer

- 2 \diamond 2 ut
- 3 \clubsuit = hjerterfarve, ikke minimum.
- 3 \diamond = sparfarve, ikke minimum.
- 3 \heartsuit = hjerterfarve, minimum styrke, dårlig farve.
- 3 \spadesuit = sparfarve, minimum styrke, dårlig farve.

Svarhånden kan efter disse oplysninger sætte kontrakten på tretrinet i åbners farve, i 3 ut eller på firtrinet i *begge* majorfarver. Hvis den efter meldingerne 3 ♣ og 3 ♦ ønsker yderligere oplysninger, meldes henholdsvis 3 ♦ og 3 ♥. Det spørger om, hvad »ikke minimum« består af, og i trin viser åbningshånden sin styrke og farvekvalitet:

1. trin = god farve, to (af tre) tophonnører, men minimum styrke.
2. trin = dårlig farve, men maximum styrke, 9-11 p.
3. trin = god farve, maximum styrke.
4. trin = E-K-D-x-x-x.

En mnemoteknisk regel hjælper til at huske forskellen på første og andet trin: FF-SS, farve først – styrke sidst.

Efter 2 ♦ - 2 ♥, 2 ♠ kan svarhånden måske alligevel øjne en chance for udgang, og 2 ut spørger nu om styrke og farvekvalitet efter de netop angivne retningslinier, mens 3 ♠ er rent spærrende.

2 ♦ - 2 ♠ anvendes ofte som en destruktiv melding på f. eks. ♠ 7 2 ♥ K 10 7 4 ♦ D B 8 4 2 ♣ D 5.

Hvis åbner har sparfarve, er 2 ♠ den korrekte kontrakt, og hvis åbner har hjerterfarve, gør det ingenting, at han melder 4 ♥, for modparten kan formentlig vinde 4 ♠ og bliver måske narret af de tilsyneladende stærke meldinger.

Når åbner har den stærke variant, 4-4-4-1 og 17-24 p, indledes meldeforløbet efter 2 ♦-åbningen som regel med 2 ♥ eller 2 ♠ fra makker, og åbner viser nu sin type:

Åbner Svarer

2 ♦ 2 ♥/♠

2 ut = singleton klør.

3 ♣ = singleton ruder.

3 ♦ = singleton hjerter.

3 ♥ = singleton spar (efter svaret 2 ♠ meldes dog 3 ♠ for at vise denne hånd, idet 3 ♥ ville være afslag på makkers invitation til 4 ♥).

Efter denne indledning kan svarhånden ofte fastsætte kontrakten, men åbner har lov at hæve et delregnskab til udgang, hvis han har 23–24 p. Hvis svarhånden ønsker flere oplysninger, kan den melde i makkers singletonfarve og spørge om styrken i trin:

1. trin = 17–18 p.
2. trin = 19–20 p.
3. trin = 21–22 p.
4. trin = 23–24 p.

Yderligere oplysninger om kontroller og damer følger nøje reglerne fra Blue Team 2 \diamond efter 2 \heartsuit -relæet (s. d.).

Det hænder imidlertid, at svarhånden indleder med en højere melding end 2 \heartsuit og 2 \spadesuit , f. eks. 2 ut. I så fald foregår visning af type 2 på åbningshånden et helt niveau højere. Hvis svarhånden herefter spørger om kontroller ved at melde singletonfarven, svares på denne måde:

1. trin = 17–20 p.
2. trin = 21–24 p, 6 kontroller.
3. trin = 21–24 p, 7 kontroller.

o.s.v.

Multi 2 \diamond forventes udførligt beskrevet i »Dansk Bridge« sommer/efterår 1979.

Nyeste version.

I erkendelse af, at ovennævnte type 2 kan meldes på anden måde og forekommer relativt sjældent, således at hukommelsen belastes uforholdsmæssigt meget, har nogle af de hjemlige topper i stedet indført type 2 til at vise en gamekravhånd i én eller begge minorfarver.

Svarhåndens første melding ændres ikke, idet den stadig skal forestille sig, at den sidder overfor type 1, og åbningshånden viser de svage varianter på samme måde som ovenfor. De stærke varianter vises derimod således:

Åbner Svarer

2 \diamond 2 \heartsuit/\spadesuit

2 ut = udgangskrav med begge minorfarver, mindst 5-4, men ofte bedre. Svar: 3 \clubsuit/\diamond = god støtte, men begrænset styrke; 3 \heartsuit/\spadesuit = holdvisende, indtil videre svag; 3 ut = hold i begge major, ingen sleminteresse. Hvis svarhånden efter at have vist hold med 3 \heartsuit/\spadesuit støtter en minorfarve, vises moderat støtte, men god hånd.

3 \clubsuit = udgangskrav med lang klørfarve. Svar: 3 $\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ = holdvisende, indtil videre svag; 3 ut = hold i de andre farver, ikke sleminteresse; 4 \clubsuit = støtte, ikke særlig stærk; 4 $\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ = cuebid med god støttehånd. Hvis svarhånden efter at have vist hold med 3 $\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ støtter i klør, vises moderat støtte, men god hånd.

3 \diamond = analog med lang ruderfarve.

Det bemærkes, at åbners 3 \heartsuit/\spadesuit i anden melderunde er frigjort til yderligere spærring med eventuel syvfarve.

Hvis svarhånden indleder med 2 ut, viser åbner type 1 som i den oprindelige version, mens visning af type 2 sker således:

Åbner Svarer

2 \diamond 2 ut

3 ut = udgangskrav med begge minorfarver. Svarhånden kan selv tage sleminitiativ, og støttemeldingerne 4 \clubsuit/\diamond er stærkere end 5 \clubsuit/\diamond .

4 \clubsuit = udgangskrav med klørfarve.

4 \diamond = analog.

Se Forsvar mod Multi 2 \diamond .

Neapel toåbninger. Se Blue Team-systemet og Neapel-systemet - dansk version.

Precision toåbninger. Se Precision-systemet.

Romerske toåbninger. Se Romer-systemet.

Schenkens 2 \diamond . Se Schenkens system.

Staymans 2 \diamond (Samuel Stayman, USA). Gamekravåbning, som viser en eenfarvet hånd med en næsten solid farve. Alle svar er kontrolvisende.

Svage toåbninger (ikke i klør) *. Åbningsmeldingerne 2 \spadesuit , 2 \heartsuit og 2 \diamond anvendes som rene spærremeldinger efter reglerne om to og tre stik. Åbningshåndens styrke bør være koncentreret i spærrefarven, som skal bestå af seks eller syv kort, men der må ikke være points nok til en almindelig åbningsmelding.

Enkeltstøtte fra svarer er en ren viderespærring, medens ny farve og 2 ut er konstruktive meldinger, som er krav for en runde — se dog McCase.

Konventionen anvendes i flere af de naturlige systemer, især i USA, men kræver, at 2 \clubsuit reserveres til eneste krav. Dog er svage toåbninger i major fast led i Blue Team Club og Precision-systemet.

I »Dansk Bridge« nr. 357 har Lida og Johs. Hulgaard behandlet emnet udførligt og systematiseret det videre meldeforløb.

Tartan two bids (Hugh Kelsey, Skotland). Ligesom ved Multi 2 \diamond er her tale om, at en åbningsmelding har to vidt forskellige betydninger, hvilket gør det vanskeligt for modparten at komme ind i meldingerne.

Åbning 2 \heartsuit viser enten en normal Acol 2 \heartsuit -åbning (s.d.) eller en hånd med 5-5 i hjerter og en anden farve, 5-9 points. Rundekrav.

Åbning 2 \spadesuit viser enten en normal Acol 2 \spadesuit -åbning eller en hånd med 5-5 i hjerter og en anden farve, 5-9 points. Rundekrav.

Svarhånden går i første omgang ud fra, at åbner har den stærke hånd, og svarer således:

Åbner Svarer

2 ♡ 2 ♠ = relæ, der benægter nogen af nedennævnte kombinationer.

3 ♣ = trekortsstøtte eller bedre, klørfarve, positiv hånd.

3 ◇ = analog.

3 ♡ = trekortsstøtte eller bedre, 5-8 points.

3 ♠ = som 3 ♣ og 3 ◇.

4 ♡ = firkortsstøtte eller bedre, 9-12 points.

Efter svarhåndens anvendelse af relæet viser åbningshånden den svage, tofarvede type ved at melde sin anden farve, mens genmelding 3 ♡ viser Acol toåbningen. I de tilfælde, hvor svarhånden efter 2 ♡ melder ny farve på tretinet, kan åbner vise den svage type ved at genmelde 3 ♡.

Svarskemaet er analogt for åbningsmeldingen 2 ♠, idet 2 ut dog her er relæmeldingen.

2 ♣ som eneste krav*. Denne konvention anvendes i forbindelse med svage toåbninger og er led i visse naturlige systemer.

Åbningsmeldingen 2 ♣ er absolut krav til udgang (med én undtagelse) og er normalt baseret på en eller to stærke farver, men kan også vise en forholdsvis jævn hånd med meget stor honnørstyrke.

Det negative svar er 2 ◇, som viser 0-7 p, medens alle andre svar er positive og viser en god 5-farve eller meget stærk 4-farve. 2 ut viser 8-10 hp og 3 ut 11-13 hp, begge med jævn fordeling.

Åbner viser i anden melderunde karakteren af sin hånd. Hvis han melder en farve, viser han en hånd af den type, som i Gorens system åbnes med 2 træk i farven, og svarer forpligtes til at støtte med sekundær trumfstøtte, d.v.s. tre små eller honnør anden. Hvis åbner springer i farve, viser han en helt gående farve, der fastlægges som trumf. Svarer skal så vise, hvor han har sine værdier.

I de tilfælde, hvor åbner har en sanshånd, viser han sin styrke således: 2 ut = 23–24 hp og 3 ut = 25–26 hp.

Kun i ét tilfælde kan meldingerne standse før udgang: 2 ♣ - 2 ♦, 2 ut. Her har svarer lov at passe, hvis han har 0–2 hp. Se »Dansk Bridge« nr. 181.

2 ♣ som tvetydig kravmelding *. Denne konvention anvendes i forbindelse med moderne, naturlige systemer, hvor man ønsker at bevare de stærke toåbninger i alle farver, men vil begrænse de vide sansgrænser for åbningsmeldingerne 2 ut og 3 ut – eller reservere 3 ut-åbningen til at vise en helt gående minorfarve, chancemeldingen 3 ut (s.d.).

Åbningsmeldingen 2 ♣ er enten baseret på en gamekravhånd med klør som den eneste farve (mindst seksfarve) eller som den længste farve i en tofarvet hånd, f. eks. 5–4 eller bedre. I disse tilfælde vises hånden i næste runde ved en genmelding af klørfarven (med den ensidige klørhånd) eller ved melding af den sekundære farve (med den tofarvede hånd), og der etableres samtidigt udgangskrav.

Men 2 ♣-åbningen kan samtidigt vise en sanstype med fordelingsmønstret 4-3-3-3, 4-4-3-2 eller 5-3-3-2, hvor klør godt kan være en af de korteste farver. Sanstypen vises ved en sansmelding i næste runde, 2 ut (ikke krav) eller 3 ut. Intervallerne for disse sansmeldinger kan fastsættes individuelt og har naturligvis sammenhæng med, hvad *åbningsmeldingen* 2 ut viser. I de fleste moderne systemer lover genmeldingen 2 ut 22–24 hp og 3 ut 25–27 hp.

For at give åbningshånden mulighed for på laveste niveau at vise sin type ændres svarhåndens første meldinger, således at 2 ♦ bliver et negativt svar, der viser 0–7 p, mens 2 ut er positivt med 8–10 hp. De øvrige positive svar bevarer deres oprindelige betydning, idet 3 ♦ dog nu erstatter det oprindelige 2 ♦-svar, mens 3 ut lover 11–13 hp.

Eksempler:

Åbner	Svarer
♠ 5	♠ B 10 6 4
♥ E K B 4	♥ 7 3
♦ E K	♦ B 5 3
♣ E K B 7 6 4	♣ D 9 8 2
2 ♣	2 ♦
2 ♥	4 ♣
4 ut	5 ♣
6 ♣	pas

Svarhånden melder negativt med 2 ♦, og åbner viser sin sekundære farve billigt. Svarhånden ved nu, at den sidder overfor en klør-hjerterhånd, og har takket være den gode trumfstøtte og trumfningsværdierne i hjerter tilstrækkeligt til springpræference i klør, hvorpå åbningshånden med Blackwood sikrer sig, at der ikke er storeslem.

Åbner	Svarer
♠ E D B 9	♠ K 7 5 2
♥ K D 10	♥ B 8 6 5
♦ E 5 2	♦ 10 4
♣ E K 5	♣ 10 7 2
2 ♣	2 ♦
2 ut	3 ♣
3 ♠	4 ♠
pas	

Åbner viser i anden runde en sanshånd med 22-24 hp, og svarhånden søgemelder med 3 ♣ (som ikke er en klørstøtte, idet åbner ikke har vist klørfarve).

Konventionen er beskrevet i Jens Boeck/Steffen Steen Møller: »Meld moderne, spil moderne bridge«.

ÅBNING 3 TRÆK I FARVE ELLER HØJERE

Alle farveåbninger fra 3 til 5 træk er spærreåbninger, som lover en lang farve og det antal spillestik, der kontraheres for, minus to i zonen og minus tre udenfor zonen.

Kravet til trumffarven er stærkt divergerende. Til majorfarvens top næsten intet krav, til minorfarvens top forlanger Goren to af de tre tophonnører.

Gambling treåbninger. Når zonestillingen er gunstigst muligt, d.v.s. man er udenfor zonen med modparten i zonen, ser mange par helt bort fra reglerne om spillestik og spærreåbner, blot hånden har en seksfarve, f. eks.

♠ 7 6 ♥ 10 7 4 ♦ D B 9 6 5 4 ♣ B 5.

Her åbnes med 3 ♦ — alene for at ødelægge modpartens normale udveksling af oplysninger.

Namyats* (Stayman stavet bagfra). Samuel Stayman, USA. Et af mange navne for en metode til adskillelse af stærke, konstruktive 4 ♥- og 4 ♠-åbninger og rent spærrebetonede ditto. Efter Namyats viser 4 ♣ og 4 ♦ gode, konstruktive spærreåbninger i henholdsvis hjertes og spar (ofte af styrke til en Acol 2-åbning), mens 4 ♥ og 4 ♠ viser en hullet farve og ringe sidestyrke.

I flere systemer, f. eks. Precision-systemet, lover 4 ♣ og 4 ♦ gående farver med et es eller en konge ved siden af. Svarhåndens melding i den mellemliggende farve (4 ♣ - 4 ♦ og 4 ♦ - 4 ♥) er et slemforsøg, der opfordrer åbner til at vise sin sideværdi.

Verdi-konventionen*. Forskudte spærremeldinger, baseret på østrigsk idé, udarbejdet i moderne form af Anders Laustsen og Svend Novrup, Danmark. Ideen er, at efter makkers spærremelding skal de fleste slutkontrakter spilles på den formodet stærkere svarhånd.

Åbning 3 ♣, 3 ♦ og 3 ♥. Viser en normal spærreåbning i farven lige over. Alle svar følger naturlige meldeprincipper.

Åbning 3 ♠. Viser gående minorfarve uden sidestyrke af betydning. Svarsystemet kan vælges frit.

Åbning 3 ut. Viser spærreåbning i ubekendt minor med et hul i farven. Svaret 4 ♣ er indtil videre et ønske om at stoppe under udgang. Øvrige meldinger er naturlige.

Konventionens ulemper er, at man ikke kan spærreåbne naturligt med 3 ♣, og at modpartens muligheder for at udarbejde et effektivt forsvarssystem forøges. Til gengæld er dens fordele, at mange kontrakter kommer på den stærke (og ukendte) hånd, og at 4 ♣ og 4 ♦ frigøres til andre formål, f. eks. Namyats (se ovenfor).

Konventionen er beskrevet af Svend Novrup i »Dansk Bridge« nr. 308 og i Svend Novrup: »Bogen om bridge«.

Åbning 4 ♣ og 4 ♦ som spærremeldinger i major, se Namyats.

Åbning 5 træk i major viser en hånd med to trumftabere og ellers ingen tabere. Makker hæver meldingerne med enten trumf E, K eller D, og med to trumfhonnører melder han storeslem. Meldingen er et levn fra gamle dage og ses kun i problemturneringer.

Det typiske eksempel i problemturneringer ser f. eks. således ud:

Åbner	Svarer
♠ -	♠ E 6 4
♥ DB 10 9 8 7 6 4 3 2	♥ -
♦ -	♦ E
♣ E K D	♣ 10 9 8 7 6 5 4 3 2
5 ♥	7 ♣
pas	

Da svarhånden har såvel ♠ E som ♦ E, ved han, at åbner ved siden af sin ikke-gående hjerterfarve må have 3-4 tophønnører i klør.

Sansåbninger.

ÅBNING 1 UT

Acol, se Acol-systemet om de variable sans'er.

Blue Team Club, se Blue Team Club-systemets 13-17 ut.

Dynamic notrump, se Romex-systemets specielle 1 ut-åbning.

Goren, se Gorens system.

Lille Romer Klør, se Lille Romer Klør-systemet om den særlige kravåbning 1 ut.

Svage sans'er *. Åbningsmeldingen 1 ut på en minimumshånd er led i enkelte moderne systemer (f. eks. Kaplan-Sheinwold).

1 ut viser 12-14 hp med fordelingen 4-4-3-2, 5-3-3-2 eller 4-3-3-3, men kan naturligvis ikke love hold i alle farver. Som regel åbnes med den svage sans både i og udenfor zonen, men da risikoen for en strafdobling er temmelig stor, har nogle systemer (f. eks. Acol) hævet pointkravet til 15-17 hp i farezonen.

En følge af den svage sans er, at åbningshåndens genmelding 1 ut viser 15-17 hp. F. eks. $1 \spadesuit - 1 \heartsuit$, 1 ut = 15-17 hp. Princippet er ikke konsekvent gennemført i alle systemer - i Johs. Hulgaard/Axel Voigt: »Spil Acol« findes et særtilfælde: $1 \heartsuit - 1 \spadesuit$, 1 ut = 12-16 hp.

Woodsons tvetydige sans (William Woodson, USA). Åbningsmeldingen 1 ut viser jævn fordeling og 10-12 hp eller 16-18 hp. Denne tvetydige behandling skaber naturligvis

problemer både for offensiven og defensiven, men konventionens tilhængere mener, at problemerne er størst for fjenden.

Svaret 2 ♣ til 1 ut beder åbner redegøre for sin styrke, og åbner genmelder således:

2 ♦ eller 2 ♥ — 10–12 hp.

2 ♠ eller 2 ut — 16 hp.

3 ♣ — 17–18 hp.

Herefter kan svarer med 3 ♦ undersøge mulighederne for en kontrakt i major.

ÅBNING 2 UT

Goren, se Gorens system.

Romersk 2 ut, se Romer-systemets specielle 2 ut-åbning baseret på mindst fem ruder og mindst fire klør.

2 ut-åbning til minor. Primitiv amerikansk konvention, hvor åbningsmeldingen 2 ut lover mindst 5–5 i minorfarverne, 14–16 hp i zonen og 10–13 udenfor zonen med styrken koncentreret i minorfarverne. Svarhåndens meldinger i minor er alle sign off eller spærrende, mens 3 ♥ og 3 ♠ er inviterende med langfarve. Eneste slemkonventionelle svarmelding er 4 ut (Blackwood).

ÅBNING 3 UT

Goren, se Gorens system.

Chancemeldingen 3 ut*. Kun sjældent er en hånd så stærk, at den kan åbne med 3 ut på 25–27 hp, og de fleste systemforfattere har derfor set sig om efter en anden anvendelse for åbningsmeldingen 3 ut. Resultatet er blevet, at 3 ut mange steder benyttes som en chancemelding baseret på en lang, helt solid minorfarve.

I Acol stilledes oprindeligt krav om nogen sidestyrke hos åbner, men da dette gav svarer for mange problemer, ændredes kravet til et forbud. 3 ut lover nu en gående minor-

farve på normalt syv kort uden styrke i nogen af sidefarverne, d.v.s. maksimalt en konge ved siden af den gående farve.

Herefter må svarer tage det fulde ansvar for slutkontrakten. Hvis han har hold i alle farver, kan han passe, men må ellers melde 4 ♣ eller 5 ♣, som åbner flytter til ruder, hvis det er hans farve.

Svarene 4 ♥ og 4 ♠ anvendes normalt i naturlig betydning, medens 4 ♦ i mange systemer bruges for at få åbner til at vise en singleton eller konge i en sidefarve.

I »Dansk Bridge« nr. 274 har Steffen Steen Møller anbefalet dette svarsystem:

- 4 ♣ = ønske om at spille under udgang i åbningshåndens farve.
- 4 ♦ = overføring til 4 ♥.
- 4 ♥ = spørger om kontrol i hjerter.
- 4 ♠ = spørger om kontrol i spar.
- 4 ut = spørger om kontrol i »den anden« minorfarve.
- 5 ♣ = ønske om at spille udgang i åbningshåndens farve.
- 6 ♣ = ønske om at spille lilleslem i åbningshåndens farve.
- 7 ♣ = ønske om at spille storeslem i åbningshåndens farve.

Efter 3 ut - 4 ♦, 4 ♥ kan svarhånden passe med langfarve i hjerter og flytte til 4 ♠ med langfarve i spar.

Efter spørgemeldingerne 4 ♥, 4 ♠ og 4 ut melder åbningshånden 5 træk i sin farve, hvis han ikke har kontrol, springer til 6 træk i sin farve med andenkontrol og hæver spørgefarven ét træk med renonce (4 ut hæves til 5 ut).

I et alternativt svarsystem er 4 ♥ og 4 ♠ naturlige meldinger, mens 4 ut opfordrer til slem med ekstra længde i minorfarven. 4 ♦ spørger efter *laveste* sidekontrol. I sit første svar kan åbningshånden ikke vise forskel på første- og andenkontrol, men melder blot kontrolfarven, i minor

ved at vise trumffarven. Uden kontrol meldes 4 ut (fordelingen 7-2-2-2), hvilket muliggør slutkontrakten 4 ut. Hvis svarhånden er interesseret i en mulig ekstrakontrol, melder den farven lige over åbners viste kontrol (4 ♠ eller 4 ut). Hvis svarhånden er interesseret i, om åbners kontrol er en renonce, viser den dette med 5 ut, som beder åbner melde storeslem med renonce.

3 ut som spærremelding i minor. Anvendes af mange udenlandske eksperter for at få plads til åbningsmeldingerne 4 ♣ og 4 ♦ til at vise stærke spærreåbninger i henholdsvis 4 ♥ og 4 ♠ (se Namyats). 3 ut viser en ubekendt minorlangfarve med et eller flere huller (se dog Verdi-konventionen, som kun tillader ét hul). Alle svarmeldinger er naturlige, bortset fra 4 ♦, der viser generel sleminteresse.

ÅBNING 4 UT, 5 UT OG 6 UT

Ifølge Culbertson viser åbning 4 ut fordeling 4-3-3-3 og ti sikre stik uden trumf. Svarer hæver meldingen 1 træk for hvert es, konge og dame, han har.

Åbning 5 ut viser på samme måde elleve sikre stik, og igen hæver svarer 1 træk for hvert es, konge og dame.

Åbning 6 ut viser tolv sikre stik, og svarer melder 7 ut med et es, en konge eller en dame.

Sanssvarkonventioner.

Alexander. 3 ♣ er søgemelding efter majorfarver, både for åbner og svarer.

Baron* (Leo Baron, Rodesia). Efter åbningsmeldingen 1 ut er 2 ut fra svarhånden søgemelding efter alle firfarver. Farverne vises fra neden på begge hænder, indtil en tilpasning findes.

Mere kendt er Baron-konventionen efter 2 ut-åbninger. Her indledes søgemeldingerne fra svarhånden med 3 ♣, der

beder åbningshånden melde sin laveste firfarve (med klør som eneste firfarve meldes 3 ut). Makkerparret viser her efter eventuelt flere farver på tretrinet, indtil en 4-4 tilpasning er fundet. I modsat fald stopper parret normalt i en sanskontrakt, men forskellige eksperter har arbejdet videre med konventionen og indført, at svarhånden kan vise femfarver på firtrinet, f. eks. 2 ut - 3 ♣, 3 ♠ - 4 ♦ = femfarve, fordi åbner har benægtet fire ruder. Ligesådan 2 ut - 3 ♣, 3 ♦ - 3 ♥, 3 ♠ - 4 ♣ = femfarve, fordi åbner ikke kan have fire klør. Derimod er denne sekvens tvivlsom: 2 ut - 3 ♣, 3 ♠ - 4 ♣; åbner kan have 4-4 i de sorte farver, og nogle par spiller med, at 4 ♣ her kun viser firfarve.

Cotter* (Pat Cotter, England). En stærkt udviklet og i vide hjemlige kredse populær sanskonvention. Svarhåndens meldinger har følgende betydning:

- 2 ♣ = kommando til åbner om at melde 2 ♦. Svarer kan nu melde pas, 2 ♥, 2 ♠ eller 3 ♣ som sign off, medens 2 ut og 3 ♦ viser seksfarve i henholdsvis klør og ruder. Seksfarven skal indeholde to af de tre tophonnører. Hvis svarer i stedet melder 3 ♥ eller 3 ♠, inviterer han til udgang med en seksfarve, et es og en singleton.
- 2 ♦ = søgemelding efter majorfarver. Svarer garanterer selv mindst én firfarve i major (i konventionens oprindelige form kunne han dog ved at følge op med en klørmelding vise en ruder-klør hånd, men moderne eksperter er gået bort fra dette). Efter 2 ♦ vises åbningshånden således: 2 ♥ og 2 ♠ = firfarve. 2 ut = min. uden majorfarve. 3 ut = max. uden majorfarve. Også her har moderne eksperter ændret på konventionen for så vidt angår maximumssvaret 3 ut, der sætter svarhånden i en gættesituation, hvis den har 5-4 eller 4-5 i majorfarverne og kun ønsker at passere 3 ut, såfremt der findes en 5-3 tilpasning, ligesom man har ønsket at udnytte tretrinet bedre. En moderne skala

for visning af maximumssans'er ser således ud: 3 ♣ og 3 ♦ = stærk fir- eller femfarve, men ingen majorfirfarve (nu kan svarer melde en eventuel majorfemfarve for at søge 5-3 tilpasning). 3 ♥ og 3 ♠ = femfarve. 3 ut = 3-3 i major, ingen stærk minorfarve.

2 ♥ og 2 ♠ = rundekrav med mindst femfarve. Åbner viser sin støtte efter følgende regler: 2 ut = doubleton og min. 3 ut = doubleton og max. Enkeltstøtte = tre trumfer og min. Dobbeltstøtte = fire trumfer og min. Ny farve = tre trumfer og max. Spring i ny farve = fire trumfer og max.

2 ut = naturlig melding.

3 ♣, 3 ♦, 3 ♥ og 3 ♠ = meget stærk slemsøgende hånd. Åbner bør støtte med det samme på doubleton honnør eller tre små.

Konventionen er udførligt beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 163 af Kaj Tarp og i Johs. Hulgaard/Axel Voigt: »Spil Acol«.

Se også Århus-konventionen.

Dobbelt Stayman* (Two-Way Stayman). En udvidelse af Stayman-konventionen (s. d.), blandt andet fast led i Super-precision.

2 ♣ er som sædvanlig en søgemelding efter åbning 1 ut, men svarhånden må ikke være så stærk, at den med rimelighed kan se udgang. Svarene er også lidt anderledes end ved gammeldags Stayman, idet sanshånden ikke må melde 2 ut for at vise maximum, men udelukkende skal holde sig til svarene 2 ♦, 2 ♥ og 2 ♠, hvoraf 2 ♦ blot benægter en majorfarve.

2 ♦ er til gengæld en stærk søgemelding, der garanterer udgang, og svarhånden er således afskåret fra at kunne melde 2 ♦ som sign off med langfarve i ruder. Svarene til 2 ♦ er som sædvanlig 2 ♥ og 2 ♠ med den pågældende

majorfarve, mens 2 ut benægter majorfirfarve og minorfemfarve, idet 3 ♣ og 3 ◇ viser femfarve.

Eksempler på anvendelse af Dobbelt Stayman:

♠ D 9 5 2 ♥ B 3 2 ◇ 7 6 5 4 2 ♣ 2

Meld 2 ♣ efter makkers sansåbning og sig pas til ethvert svar. Selv 2 ♥ eller 2 ◇ på kun syv trumfer vil være bedre end 1 ut.

♠ E 4 2 ♥ D B 10 3 ◇ D 6 5 2 ♣ 5 4

Meld 2 ♣ og støt 2 ♥ til 3 ♥ (inviterende). Flyt derimod 2 ♠ og 2 ◇ til 2 ut (inviterende). Der er her forudsat en sansåbning på 15–17 hp.

♠ K D 7 4 ♥ 7 ◇ K D 9 ♣ E B 10 9 3

Meld 2 ◇ og gå mod slem, hvis åbningshånden melder 2 ♠, 3 ♣ eller 3 ◇, idet trumffarven så straks er fundet. Hvis åbner derimod svarer 2 ♥ eller 2 ut, meldes 3 ♣, som viser klørfarve.

Man skal bemærke, at svarhåndens sign off i minor med en svag hånd og langfarve foregår via 2 ♣.

Nogle eksperter lader springene til 3 ♣ og 3 ◇ direkte efter sansåbningen være sign off, mens meldeforløb indledt med 2 ♣ fulgt af 3 ♣ eller 3 ◇ viser langfarve og inviterer til udgang. Dette kræver en særaftale med makker.

Konventionen er behandlet af Kaj Tarp i »Dansk Bridge« nr. 316 og i Jens Boeck/Steffen Steen Møller: »Meld moderne, spil moderne bridge«.

Donnerup-konventionen (Per Donnerup). Esvinsning efter svage sansåbninger på 12–14 hp. Se »Dansk Bridge« nr. 176.

Efter åbning 1 ut fastlægger direkte spring til 3 træk i farve den meldte farve som trumf og spørger om åbners antal esser. Farven (også sans) lige over viser et es, næste farve to esser o.s.v. Har åbner intet es, hæver han trumffarven et træk.

Derefter spørges på lignende måde om antal konger ved at melde farven lige over svarfarven.

Når åbner har vist esser og konger, er en følgende farvemelding *udenfor* trumffarven spørgemelding om 3. omgangs kontrol i spørgefarven, der vises med laveste sanssvar. Lavest mulige tilbagemelding til trumffarven er afvisning.

Efos' sans-konvention. Svarer kan ved hjælp af denne konvention få klarlagt åbners fuldstændige fordeling. Svarers første melding har følgende betydning:

- 2 ♣ = søgemelding efter majorfarve.
- 2 ◇ = overføringsmelding (s. d.) til hjerter (og klør).
- 2 ♥ = overføringsmelding til spar (og ruder).
- 2 ♠ = søger bedste minorfarve.

Meldingerne 2 ut og 3 ut er naturlige, medens farvemeldinger på tretrinet er sleminvitationer.

Efter 2 ♣ viser åbningshånden styrke og fordeling således:

- 2 ◇ = ingen majorfarve, min.
- 2 ♥ = hjerterfarve.
- 2 ♠ = sparfarve.
- 2 ut = 4-4 i major, min.
- 3 ♣ = ingen majorfarve, max.
- 3 ◇ = 2-2 i major, max.
- 3 ♥ = 2-5 i major, max.
- 3 ♠ = 5-2 i major, max.
- 3 ut = 4-4 i major, max.

Når åbningshånden har svaret 2 ◇, 2 ♥ eller 2 ♠, kan svarhånden med 3 ♣ søge den nøjagtige majorfordeling og derpå med 4 ♣ den totale fordeling. Efter 2 ♥ og 2 ♠ søger svarhånden med 3 ◇ den nøjagtige styrke. Efter 2 ut og 3 ut søger svarhånden med en klørmelding den totale fordeling, mens melding i ruder og hjerter er overføring til henholdsvis hjerter og spar for at lægge slutkontrakten over

på sanshånden. Efter 3 ♣ er 3 ♦ fra svarhånden spørgsmål om majorfordelingen.

Nogle eksempler på søgemeldinger indledt med 2 ♣:

Åbner	Svarer
♠ E 5 4	♠ K 8 6 3 2
♥ K 5	♥ E B 8 4
♦ E K 6	♦ D 5
♣ K 9 8 6 4	♣ 10 7
1 ut	2 ♣
3 ♣	3 ♦
3 ♠	4 ♠

3 ♣ benægter majorfarver og viser maximum, 3 ♠ viser 3-2 i majorfarverne.

Åbner	Svarer
♠ D B 6	♠ 7
♥ E D 6 3	♥ K 5 4
♦ K 2	♦ E D 8 7 3
♣ K B 6 4	♣ E D 10 2
1 ut	2 ♣
2 ♥	3 ♣
3 ♠	4 ♣
4 ♦	4 ut
5 ♦	6 ♣

2 ♥ viser firfarve, 3 ♠ viser trefarve, 4 ♦ viser 2-4 i minorfarverne, og 4 ut er Blackwood.

Overføringsmeldingerne 2 ♦ og 2 ♥ direkte efter sans-åbningen bruges på såvel stærke, mellemstærke som svage hænder. F. eks.

♠ K 10 7 5 3 2 ♥ B ♦ 10 7 4 ♣ 7 6 4

Efter åbning 1 ut (15-17 hp) melder denne hånd 2 ♥ og passer til den automatiske 2 ♠-melding fra makker.

♠ K D 10 7 5 3 ♥ B ♦ B 10 7 ♣ 7 6 4

Igen svares 2 ♡ til 1 ut, men nu hæves 2 ♠ til 3 ♠ (inviterende med mindst seksfarve).

♠ KD 10753 ♡ B ♢ E 107 ♣ 764

Her overføres til 2 ♠ og hæves til 4 ♠.

I modsætning til andre konventioner med overførmeldinger har Efos dobbeltoverføringer. Med en svag hånd og langfarve i klør kan svarhånden således kun nå slutkontrakten 3 ♣ ved først at overføre med 2 ♢ til 2 ♡ og derefter med 2 ♠ overføre til 3 ♣. På samme måde sker overføring til 3 ♢ via 1 ut - 2 ♡, 2 ♠ - 3 ♣, 3 ♢.

Flint * (Jeremy Flint, England). Anvendes efter åbningsmeldingen 2 ut for at kunne standse i 3 ♡ eller 3 ♠ med en håbløs hånd. Svarer melder 3 ♢, som beder åbner melde 3 ♡, hvorpå følger pas eller 3 ♠. Hvis åbner har en hånd med supertilpasning til hjerter, kan han melde 3 ♠, som svarer flytter til 4 ♡ eller lader stå afhængigt af, hvilken farve han har. Med supertilpasning til spar melder åbner blot 3 ♡ og hæver en eventuel 3 ♠-melding til 4 ♠: 2 ut - 3 ♢, 3 ♡ - 3 ♠, 4 ♠. Med supertilpasning til begge majorfarver undgår åbner helt at melde major på tretrinnet og svarer 3 ut, som svarhånden derpå flytter til sin majorfarve.

Ved supertilpasning forstås i disse tilfælde maximum, fir-kortsstøtte og eventuelt en trumfningsværdi (en doubleton). F. eks.

♠ KD 54 ♡ E 7 ♢ EK 74 ♣ ED 8

Supertilpasning til spar, men naturligvis ikke til hjerter.

Nogle eksperter undviger svaret 3 ut til 3 ♢ med superfit til begge majorfarver og melder i stedet 4 ♡, som svarhånden flytter til 4 ♠, hvis den har en sparfarve. Derved kommer slutkontrakten i halvdelen af tilfældene på den stærke hånd, idet konventionens store svaghed i øvrigt er, at svarhånden kommer til at spille de fleste udgangskontrakter i major.

Svaret 3 ♢ benyttes også til at vise en ruderfarve, hvil-

ket afsløres i næste melderunde, ved at svarhånden melder 3 ut eller en minorfarve på firtrinnet:

Åbner	Svarer
2 ut	3 \diamond
3 \heartsuit	3 ut = ruderfemfarve, mild sleminteresse.

Åbner	Svarer
2 ut	3 \diamond
3 \heartsuit	4 \clubsuit = ruder-klør hånd, sleminteresse.

Flints 3 \clubsuit , sammenlign med Flint ovenfor.

En ulempe ved Flint-konventionen er, at der ikke kan standses i 3 \diamond . Problemet kan løses af Flints 3 \clubsuit , der efter åbningsmeldingen 2 ut kommanderer åbner til at melde 3 \diamond . Svarhånden kan herefter passe med langfarve i ruder og en svag hånd eller melde en majorfarve med samme betydning. Svaret 3 \diamond til 2 ut er efter denne konvention en søgemelding efter majorfirfarver.

Gladiator. Næsten parallel til Cotter (s. d.), dog er svaret 2 \diamond krav til udgang.

Jacoby * (Oswald Jacoby, USA). Kompleks af overføringsmeldinger efter 1 ut-åbninger med det hovedformål at gøre den formodet stærkere åbningshånd til spilfører i flest mulige spil. I sin oprindelige form anvendtes konventionen kun til majorfarverne:

1 ut - 2 \diamond = overføring til 2 \heartsuit .

1 ut - 2 \heartsuit = overføring til 2 \spadesuit .

Hvis fjenden dobler overføringsmeldingen, er åbner fritaget for at melde, og frivillig accept af overførslen viser ægte støtte, mens redobling viser stor styrke i overføringsfarven og foreslår svarhånden at spille den redoblede kontrakt.

Svarhåndens videre meldinger.

Efter overførslen har svarhånden forskellige muligheder:

♠ D 10 7 5 3 ♥ 6 5 ♦ D 9 6 3 ♣ 10 2

Svarhånden overfører med 2 ♥ til 2 ♠ og passer.

♠ D 10 7 5 3 ♥ E 5 ♦ D 9 6 ♣ B 10 2

Svarhånden overfører med 2 ♥ til 2 ♠ og melder 2 ut (under forudsætning af, at 1 ut viser 15–17 hp). Meldingen er inviterende til udgang og viser femfarve i spar, balanceret hånd og 9–10 hp. Uden god spartilpasning melder åbner 3 ut eller pas afhængigt af sin styrke, og med god spartilpasning melder han 4 ♠ eller 3 ♠ alt efter styrken.

♠ E 5 ♥ K D 10 7 5 ♦ D 9 6 ♣ B 10 2

Svarhånden overfører med 2 ♦ til 2 ♥ og melder 3 ut, som viser femfarve i hjerter, balanceret hånd og styrke til udgang. Åbner vælger herefter mellem 3 ut og 4 ♥.

♠ D 10 7 ♥ E 9 7 5 4 3 ♦ 9 ♣ D 7 4

Svarhånden overfører med 2 ♦ til 2 ♥ og melder 3 ♥. Det viser seksfarve, men er kun inviterende til udgang. Åbningshåndens valg står herefter (normalt kun) mellem pas og 4 ♥. Med lidt mere styrke springer svarhånden selv til 4 ♥ efter overførslen.

Hvis svarhånden efter overførslen melder ny farve, er det en ægte farve og udgangskrav efter Jacoby-konventionen: 1 ut - 2 ♥, 2 ♠ - 3 ♥. Åbner får valget mellem udgang i spar, hjerter eller sans, og nøjes han for eksempel med at melde 3 ♠, skal svarhånden melde igen.

Åbningshåndens muligheder.

Åbningshånden adlyder normalt ordren om overførslen til 2 ♥ eller 2 ♠, men med supertilpasning har den lov at spring-»støtte«. F. eks.

♠ K B 7 5 ♥ E 5 ♦ K D 8 4 ♣ E 10 6

Denne hånd åbner med 1 ut, og svarhånden overfører med 2 ♡ til 2 ♠. Åbner har imidlertid ekstraordinær god støtte og springer til 3 ♠. I visse tilfælde kan svarhånden herefter melde udgang på en hånd, der ellers ikke var stærk nok til at invitere på, f. eks.

♠ D 9 8 4 2 ♡ 7 6 4 ♦ E 10 7 ♣ 7 2

Konventionen er velegnet til kombination med Stayman (s. d.) og kan anvendes efter 2 ut-åbninger.

Jacoby til minor, se også Jacoby ovenfor. Udbygning af den oprindelige Jacoby-konvention, findes i to versioner:

Som sign off. Svarmeldingerne 2 ♠ og 3 ♣ til åbningsmeldingen 1 ut er overføring til henholdsvis 3 ♣ og 3 ♦, hvortil svarhånden normalt vil passe, idet den typisk har en svag hånd med en seks- eller syvfarve i minor.

Melder svarhånden imidlertid igen, viser den en langt stærkere hånd med mild sleminteresse i den minorfarve, der er overført til.

Som slemforsøg. Svarmeldingen 2 ♠ til åbningsmeldingen 1 ut viser længde i begge minorfarver, normalt mindst 5-4 eller 4-5. Åbningshånden viser med 3 ♦ eller 3 ♣, at den har den pågældende farve, og med 3 ♡, at den har *begge minorfarver*. Uden firfarve (femfarve) i minor melder åbningshånden 3 ut med de fleste værdier koncentreret i major, men 2 ut med god styrke i minor, f. eks.

♠ E K 10 ♡ E K 7 6 ♦ K 9 5 ♣ 10 9 4

Trods maximum bør åbningshånden advare således: 1 ut - 2 ♠, 3 ut.

♠ E K 7 6 ♡ 10 9 4 ♦ K B 6 ♣ K D 4

Her er styrken godt placeret, og åbningshånden accepterer slemmuligheden ved at melde 2 ut, der giver parret plads til at manøvrere i anden melderunde.

Hvis svarhånden melder en majorfarve, viser den single-

ton eller renonce i farven. Renonce kan i den følgende melderunde vises med endnu en melding i farven, men i øvrigt fortsættes meldingerne normalt.

Kivi, se Tarps 4 \diamond .

Lebensohl (George Boehm, USA). En konvention, der træder i funktion, når modparten melder ind efter 1 ut-åbninger. Der skelnes mellem naturlige og konventionelle indmeldinger og indmeldinger på to- og tretrinet.

Efter en naturlig indmelding på totrinet har svarhåndens meldinger denne betydning: doubler er straf, melding på totrinet er konkurrerende, mens melding på tretrinet er krav. 2 ut tvinger åbner til at melde 3 \clubsuit , hvortil svarhånden passer med en svag hånd og langfarve i klør eller melder en langfarve som sign off, dog er meldingen inviterende, hvis farven ligger over indmeldingsfarven. Hvis svarhånden efter 3 \clubsuit melder fjendens farve, viser den, at den har den anden majorfarve (eller begge), og lover stopper i fjendens farve, og hvis den melder 3 ut efter 3 \clubsuit , lover den ligeledes en stopper. Melder svarhånden derimod 3 ut direkte efter indmeldingen, benægter den en stopper i fjendens farve, ligesom en direkte overmelding benægter stopper, men lover majorfarve.

Efter en kunstig indmelding på totrinet er doubling strafbetonet i mindst en af indmelderens farver, melding i en af fjendens farver er udgangskrav ligesom melding på tretrinet. Melding på totrinet er sign off, og 2 ut er som ovenfor.

Efter indmelding på tretrinet er doubling en oplysningsdoubbling til de andre farver, mens meldinger på tretrinet er udgangskrav.

Marionet-Stayman. Det danske navn for Puppet-Stayman – en moderne konvention til brug efter 1 ut-åbninger. Kon-

ventionens formål er at skjule sanshåndens fordeling for modparten – i det omfang, det kan lade sig gøre.

2 ♣ fra svarhånden er kommando til åbner om at melde 2 ♦, hvorefter svarhånden viser sin hånd således:

- 2 ♥ = sparfarve.
- 2 ♠ = hjerterfarve.
- 2 ut = begge majorfarver, min.
- 3 ut = begge majorfarver, max.

Efter denne oplysning ved åbningshånden, om der er 4-4 tilpasning i en majorfarve, og den melder billigst muligt i den pågældende farve med minimum, men udgang med maximum, f. eks.

Svarer	Åbner
—	1 ut
2 ♣	2 ♦
2 ♠	3 ♥ = min., 4-4 fit i hjerter. Herefter kan svarhånden med tillægsstyrke hæve til 4 ♥.

Svarer	Åbner
—	1 ut
2 ♣	2 ♦
2 ut	4 ♠ = max., 4-4 fit i spar.

Hvis der ikke er tilpasning til major, melder åbningshånden 2 ut eller 3 ut (eventuelt ved at passe, når svarhånden har meldt sans) afhængigt af styrken, f. eks.

Svarer	Åbner
—	1 ut
2 ♣	2 ♦
2 ut	3 ut = max., ingen majorfit.

Svarer	Åbner
—	1 ut
2 ♣	2 ♦
2 ♥	2 ut = min., ingen sparfit. Herefter kan svarhånden med tillæg hæve til 3 ut.

Fordelen ved konventionen viser sig i meldeforløb som dette:

Svarer	Åbner
—	1 ut
2 ♣	2 ◇
2 ♠	3 ut

Udspilshånden ved, at der kommer en hjerterfarve ned på bordet, men ved ikke, om åbningshånden har en sparfarve. Efter almindelig Stayman ville meldeforløbet gå således:

Svarer	Åbner
—	1 ut
2 ♣	2 ♠
3 ut	

Dette meldeforløb afslører sparfarven hos åbner og efter alt at dømme en hjerterfarve hos svarer, idet 2 ♣-meldingen ellers er formålsløs.

Marionet-Stayman åbner rige muligheder for kombination med overføringsmeldinger, se f. eks. Jacoby.

I »Dansk Bridge« nr. 373 har Steffen Steen Møller beskrevet Marionet-Stayman.

Nilslands slinkningar (Mats Nilsland, Sverige). Et flugtsystem til anvendelse, når modparten strafdobler ens sansåbning. Anvendes især af spillere, der bruger svage sansåbninger og er klar over risikoen derved.

Med dette flugtsystem har man gode muligheder for at finde den bedste trumffarve, men man kan ikke komme til at spille kontrakten 1 ut doublet og må enten løbe eller satse højt og spille 1 ut redoublet.

N	Ø	S	
1 ut	D	pas	= tvinger Nord til at redoble eller melde eventuel femfarve.
		2 ♣	= 4-4 eller bedre i minorfarverne.

- 2 \diamond = 4-4 eller bedre i de røde farver.
 2 \heartsuit = mindst femfarve, nogen styrke.
 2 \spadesuit = analog.
 2 ut = udgangskrav med skæv hånd.

N	Ø	S	V
1 ut	D	pas	pas
RD	pas	pas	= tager chancen i 1 ut redoblet og lægger derved pres på Vest.
		2 \clubsuit	= 4-4 i klør og en majorfarve.
		2 \diamond	= 4-4 i ruder og spar.
		2 \heartsuit	= 4-4 i majorfarverne.
		2 \spadesuit	= femfarve i klør og firfarve i ruder, god hånd.
		2 ut	= femfarve i ruder og firfarve i klør, god hånd.

N	Ø	S	
1 ut	D	RD	= tvinger Nord til at melde 2 \clubsuit , hvorefter Syd løber i egen fem- eller seksfarve.

Med fordelingen 4-3-3-3 må svarhånden improvisere og håbe på det bedste.

Hvis fjendehånden (i eksemplerne ovenfor Vest) doubler 1 ut, skal åbner redoble med doubleton i *spar*. Hvis åbner passer, redobler svarhånden med en femfarve (tvinger åbner til at melde 2 \clubsuit) og løber derefter i sin femfarve. Hvis svarhånden ikke har en femfarve, må den vælge mellem 1 ut doublet og at forsøge at finde en fælles trumffarve. Farverne meldes nedefra, og hvis modparten doubler, benægter en redobling fire kort i den meldte farve.

Omvendt Cotter, se Århus-konventionen.

Overføringsmelding. Se Jacoby og Texas-konventionen (samt Efos' sanskonvention).

Puppet-Stayman, se Marionet-Stayman.

Redningsbæltet (Aage Petersen). Et flugtsystem til anvendelse, når modparten strafdobler ens sansåbning; beregnet på anvendelse efter svage sansåbninger.

N	Ø	S	V
1 ut	D	?	

Makkeren til sansåbneren har tre muligheder: *Redobling* viser styrke og ønske om at spille 1 ut RD eller strafdouble modparten, *farvemelding* er naturlig med mindst femfarve (flugt), *pas* kræver redobling fra sansåbneren, hvis fjerdehand ikke tager ud, men åbneren kan også melde en femfarve.

Pasmeldingen kan anvendes taktisk på en hånd, der måske er stærk nok til at redoble, men ønsker at afvente åbningshåndens eventuelle redobling, så den ved at passe til denne kan lægge pres på fjerdehand; og en pas kan også bruge taktisk på en hånd med flugtfarve (dog ikke i klør) i håb om, at fjerdehand melder, så man undgår at blive strafdoblet.

Hvis hverken åbningshånden eller svarhånden har en femfarve til øjeblikkelig flugt, fortsættes meldeforløbet således:

N	Ø	S	V
1 ut	D	pas	pas
RD	pas	2 ♣	D
?			

Hvis sansåbneren i denne situation ikke har firfarve i klør, redobler han, og svarhånden må prøve med 2 ♦. Det samme gælder for svarhånden såfremt Vest og Nord i eksemplet skulle passe, hvorpå Øst doubler. Således fortsættes meldeforløbet med redoblinger, der benægter firfarve i de meldte farver, og flugten vil normalt resultere i en 4-4 tilpasning, hvis den er til stede, ellers i en 4-3 tilpasning.

Konventionen er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 354.

Reese-konventionen (Terence Reese, England). Anvendes af sansåbneren efter fjendtlig indmelding og makkers naturlige støtte til 2 ut. 3 ♣ fra sanshånden er nu Stayman og beder svarhånden vise en eventuel majorfarve.

Romersk sanskonvention. Led i Romer-systemet, men iøvrigt ikke meget forskellig fra Cotter (s. d.). Forskelle: Svarene 3 ♥ og 3 ♠ er invitation til udgang med en seksfarve. Svarene 2 ♥, 2 ♠, 3 ♣ og 3 ♦ er krav til udgang, og åbner viser sin støtte og styrke i fire trin. 1. trin = min. og ringe støtte. 2. trin = min. og god støtte. 3. trin = max. og ringe støtte. 4. trin = max. og god støtte. Svarene 4 ♣, 4 ♦, 4 ut og højere viser håndens nøjagtige pointværdi, henholdsvis 14 p, 15 p, 16 p o.s.v.

Rovere (Ernest Rovere, USA). Konventionen tillader sansåbneren at søge efter majorfarver med 3 ♣, når meldingerne er gået 1 ut - 2 ut.

Stayman-konventionen * (Samuel Stayman, USA). Søgemelding efter majortilpasning efter åbning 1 ut eller 2 ut.

Søgemeldingen efter åbning 1 ut er 2 ♣ (kunstig), og svarer melder således:

- 2 ♦ = ingen majorfarve, min. eller max.
- 2 ♥ = hjerterfarve, ej sparfarve.
- 2 ♠ = sparfarve, eventuelt også hjerterfarve.

I gammeldags Stayman viste 2 ♦-svaret min., mens max. blev vist med det særlige svar 2 ut. Denne variant anses af mange eksperter stadig for at være den bedste, kombineret med non-forcing Stayman (se nedenfor), men i f. eks. Dobbelt Stayman (s. d.) er den moderne form selvfølgelig, og overfor svage sans'er er den nyttig.

Hvis svarer ikke indleder med 2 ♣, er to træk i farve en afmelding med svage kort og mindst femfarve. Spring til tretrinnet er gamekrav og lover mindst en stærk femfarve.

I meldeforløbet 1 ut - 2 ♣, 2 ♦(♥) - 2 ♠ er 2 ♣ krav for én runde efter den moderne variant, der hedder forcing

Stayman, se »Dansk Bridge« nr. 216. I den gammeldags variant, der kaldes non-forcing Stayman, er meldingen ikke krav, og svarhånden må springe for at skabe krav.

Eksempler på meldeforløb efter Stayman:

Åbner	Svarer
♠ ED 8 5	♠ 7 4
♥ KB 7 5	♥ D 10 8 4
♦ E 5	♦ 8 6 2
♣ K 8 5	♣ ED 10 6
1 ut	2 ♣
2 ♠	2 ut
4 ♥	pas

Åbner viser først sin sparfarve, og da svarhånden indirekte viser hjerterfarve uden styrke til selv at melde udgang, må åbner med et spring til 4 ♥ sikre, at den korrekte kontrakt nås.

Åbner	Svarer
♠ ED 8 5	♠ 7 4
♥ KB 7 5	♥ D 8
♦ E 5	♦ 8 6 2
♣ K 8 5	♣ B 9 7 6 4 2
1 ut	2 ♣
2 ♠	3 ♣
pas	

Det angivne meldeforløb er svarhåndens eneste vej til en delkontrakt i klør, og åbner må passe trods maximum og god tilpasning i klør.

Åbner	Svarer
♠ K 6	♠ DB 9 5 2
♥ E 7 6	♥ KDB 5
♦ KB 10 7	♦ 6 2
♣ KB 10 5	♣ D 7
1 ut	2 ♣
2 ♦	2 ♠
2 ut	3 ut

Efter forcing Stayman er 2 ♠ krav, og åbner benægter med 2 ut trekortstøtte i spar. Svarhånden ved nu, at der ikke er otte trumfer i nogen major, og kontrakten bør derfor lægges i sans.

Det sidstnævnte eksempel leder tanken hen på en forbedret anvendelse af konventionen, brugt af mange eksperter. Svarhånden har firfarve i hjerter ved siden af femfarven i spar, men hvad kommer det egentlig åbningshånden ved, når den ikke selv har hjerterfirfarve? Dette forhold kan bruges til at adskille to ret forskellige typer af svarhænder:

♠ E 5 ♥ K B 10 7 5 3 2 ♦ 5 ♣ E D 7

♠ E 5 ♥ K B 10 7 5 ♦ 5 4 2 ♣ D 7 2

Begge disse hænder svarer 3 ♥ efter makkers 1 ut-åbning, men som man kan se, er de vidt forskellige. Den første er en meget lovende hånd, der gerne vil nå lilleslem eller storeslem, hvis kortene passer godt sammen, mens den anden er en banal udgangshånd, der skal finde frem til 4 ♥ eller 3 ut.

Den forbedrede anvendelse af Stayman består i, at man på hænder af den første type straks springer til tretrinnet og derved viser en stærk og sleminteresseret hånd, mens man på den anden indleder med 2 ♣ og derpå melder 3 ♥ – krav med femfarve. Åbningshånden vælger derpå mellem 4 ♥ og 3 ut.

Stayman efter 2 ut. Konventionen anvendes på samme måde efter 2 ut-åbninger, dog med den modifikation, at enhver farvemelding fra svarhånden er krav til udgang.

Nogle eksperter anvender en udvidet form for Stayman efter 2 ut-åbninger, nærmest en slags Dobbelt Stayman (s. d.), idet 3 ♣ fra svarhånden blot viser udgangsværdier, mens 3 ♦ samtidigt med at søge efter tilpasning i major også viser sleminteresse.

Stayman-konventionen er senest beskrevet af Ib Lundby i »Dansk Bridge« nr. 356.

Sundelins sprattlingar (Per Olof Sundelin, Sverige). Et flugtsystem til anvendelse, når modparten doubler ens sansåbning.

Hvis svarhånden melder 2 ♣ og derpå redobler (hvis 2 ♣ bliver doublet), viser han mindst 4-4 i de røde farver.

Hvis han i stedet for at redoble melder 2 ♦, viser han mindst 4-4 i ruder og spar.

Ved at undlade at melde 2 ♣ efter modpartens doubling af 1 ut og i stedet melde 2 ♦ kan svarhånden ved redobling i næste omgang vise mindst 4-4 i majorfarverne.

Sydafrikansk Texas. I erkendelse af, at der altid er en fare for, at hukommelsen kan svinge, har nogle spillere modificeret Texas (s. d.). Efter Sydafrikansk Texas sker overførslen til 4 ♥ og 4 ♠ efter 1 ut og 2 ut-åbninger med henholdsvis 4 ♣ og 4 ♦. Disse usædvanlige meldinger huskes bedre.

Tarps 4 ♦ * (Kaj Tarp). En dansk konvention, der også kendes under navnet Kivi og har til formål straks at fastlægge sansåbnerens nøjagtige styrke. Svarer afgiver meldingen 4 ♦ direkte efter åbningsmeldingen 1 ut eller 2 ut. Herefter skal svarer vise sin styrke i tre trin. Eksempelvis åbnes med 1 ut på 16-18 hp. Efter 4 ♦ viser 4 ♥ = 16 hp, 4 ♠ = 17 hp og 4 ut = 18 hp.

Når svarer kender hændernes samlede styrke, kan han »stå af« i 4 ut, men hvis der er styrke nok til slem, melder han sin laveste farve på det slemniveau, hvor slutkontrakten skal spilles. Hvis åbner har fire kort i den meldte farve, skal han passe; ellers melder han sin laveste farve — stadig på samme niveau —, og således fortsætter man, indtil der er fundet tilpasning eller 6 ut (7 ut) er nået. På denne måde går man ikke glip af en eventuel 4-4 tilpasning.

Eksempel på anvendelse af Tarps 4 ♦ (her efter 2 ut-åbning):

Åbner	Svarer
♠ E D B	♠ K 7 4
♥ E K 8 2	♥ B 5
♦ D 10 8 2	♦ K B 6 3
♣ E K	♣ D 8 4 2
2 ut	4 ♦
4 ♠	6 ♣
6 ♦	pas

2 ut viser 22–24 hp, 4 ♠ præcis 23 hp, og parret finder tilpasningen i ruder, hvor der med normal sits hos modstanderne er tolv stik, mens der kun er elleve i sans.

Texas. Overføringsmelding efter 1 ut og 2 ut-åbninger, hvor svarhånden med 4 ♦ og 4 ♥ tvinger åbner til at melde 4 ♥, respektive 4 ♠. Derved kommer kontrakten på sanshånden, således at dennes honnørkombinationer er beskyttet mod gennemspil allerede i det blinde udspil.

Det hænder ofte blandt mindre rutinerede par, at åbningshånden glemmer, at 4 ♥ er overføring til 4 ♠, således at resultatet bliver en helt mislykket slutkontrakt med alt for få trumfer. Se Sydafrikansk Texas, der garderer mod denne kalamitet.

Kun overføringsmeldinger på firtrinet kaldes Texas. Se Jacoby og Efos' sanssystem om overføringsmeldinger på totrinet.

Tredes sanssystem (John Trelde). Et veludbygget dansk sanssystem med følgende karakteristika: Sansåbnerens pointstyrke fastlægges hurtigt, således at der uden tilstrækkelige værdier kan standses på lavt niveau, hvorved der blandt andet opnås den fordel, at det normale sansinterval kan udvides med et point – f. eks. til 14–17 hp; svarhåndens normale søgemeldinger kombineres i vidt omfang med fordelingsvisning, så også sansåbneren får mulighed for at bedømme, om kortene passer sammen; overføringsmeldinger og særlige svar medfører, at de fleste slutkontrakter spilles

af den formodet stærkere sanshånd, hvis honnørkombinationer derved er beskyttet mod gennemspil i det blinde udspil; det er tilladt for sansåbneren med maximum at have en majorfemfarve.

Primære svar til 1 ut.

4 ut = mindst 5-5 i minor; åbner præfererer.

4 ♠ = naturlig med langfarve.

4 ♥ = analog.

4 ♦ = mindst 5-5 i major uden sleminteresse; åbner præfererer.

4 ♣ = mindst 5-5 i major med sleminteresse; åbner accepterer ved at præferere, mens han med ulyst til slem melder 4 ♦ og derpå præfererer ved at passe til 4 ♥ eller flytte til 4 ♠.

3 ut = naturlig, dog præcis 3-3 i major.

3 ♠ = femfarve og højst en hjerter, krav.

3 ♥ = overføring til 3 ♠; efter 3 ♠ viser svarer med 3 ut en femfarve i hjerter og højst en spar, mens 4 ♠ er naturlig og ny farve på firtrinet en spørgemelding med spar som trumf.

3 ♦ = udgangsinviterende med halvdårlig langfarve.

3 ♣ = sign off med langfarve.

2 ut = naturlig og inviterende, benægter majorfirfarve; med max. kan åbner vise femfarve i major, og med min. og fordelingen x-x-4-4 kan han melde 3 ♣ for at stoppe i 3 ♣ eller 3 ♦.

2 ♠ = sign off med mindst femfarve.

2 ♥ = udgangsinviterende med pæn femfarve; åbner kan spørge efter singleton med 2 ut, afgive trialbid, passe eller melde 4 ♥.

2 ♦ = overføring til 2 ♥, se nedenfor.

2 ♣ = søgemelding, se nedenfor.

Overføringsmeldingen 2 ♦

tjener vidt forskellige formål:

Åbner Svarer

1 ut 2 \diamond

2 \heartsuit pas = sign off med mindst femfarve.

2 \spadesuit = udgangsinviterende — analog med 1 ut - 2 \heartsuit .

2 ut = slemsoagemelding, der forpligter begge til visning af firfarver fra nedén. Efter forhåndspas er 2 ut dog sign off med fordelingen x-x-5-5, og åbner præfererer.

3 \clubsuit = overføring til 3 \diamond . Svarhånden kan herefter passe som sign off med ruderlangfarve eller med 3 \heartsuit , 3 \spadesuit og 3 ut vise mindst 5-5 i klør og henholdsvis hjerter, spar og ruder, hvortil åbner præfererer efter særlige regler. Endvidere kan svarhånden med 4 \clubsuit fastlægge klørfarven som trumf og spørge efter tilpasning i tre trin, og med 4 \diamond , 4 \heartsuit eller 4 \spadesuit afgive spørgemelding med klør som trumf.

3 \diamond = overføring til 3 \heartsuit . Med 3 \spadesuit og 3 ut viser svarhånden herefter mindst 5-5 i ruder og henholdsvis spar og hjerter, hvortil åbner præfererer efter særlige regler. Endvidere kan svarhånden med 4 \diamond fastlægge farven som trumf og spørge efter tilpasning i tre trin, og med 4 \clubsuit , 4 \heartsuit eller 4 \spadesuit afgive spørgemelding med ruder som trumf.

3 \heartsuit = singleton i hjerter, højst tre spar.

3 \spadesuit = singleton i spar, højst tre hjerter.

3 ut = meget korte majorfarver.

4 \clubsuit = spørgemelding med hjerter som trumf.

4 \diamond = analog.

4 \heartsuit = stopmelding.

4 \spadesuit = spørgemelding med hjerter som trumf.

Søgemeldingen 2 \clubsuit

indeholder normalt mindst én firfarve i major og spørger

efter styrken forud for fordelingen; svarer er mindst udgangsinteresseret:

Svarer Åbner

— 1 ut

2 ♣ 2 ◇ = min. Uden styrke til udgang melder svarer nu sin laveste majorfarve, og der kan nu standses i 2 ♥, 2 ♠ eller 2 ut afhængigt af, om tilpasning (evt. 4-3) findes i major. Med udgangsstyrke melder svarer 2 ut, der er fornyet søgemelding og besvares således: 3 ♣ = en eller begge majorfarver, ikke helt jævn (3 ◇ søger farven, og som svar herpå vises 4-4-x-x med 3 ut, mens 3 ♥ og 3 ♠ fra svarhånden viser femfarver); 3 ◇ = ingen majorfirfarve, ikke helt jævn (3 ♥ og 3 ♠ fra svarhånden viser igen femfarver); 3 ♥ = 3-4-3-3; 3 ♠ = 4-3-3-3; 3 ut = 3-3-3-4 eller 3-3-4-3. Efter 2 ◇ kan svarhånden også vise en singleton på trettrinnet og advare mod 3 ut.

2 ♥ = max., fir- eller femfarve i hjerter, evt. firfarve i spar, udgangskrav. Svarer kan med 2 ♠ vise femfarve i spar og kræve 2 ut fra åbner, hvorefter 3 ♣ og 3 ◇ viser singleton, mens 3 ♥ lover 5-3-x-x. 2 ut fra svarer er fornyet søgemelding og besvares således: 3 ♣ = x-4-x-4, 3 ◇ = x-4-4-x, 3 ♥ = x-5-x-x, 3 ♠ = 4-4-x-x og 3 ut = 3-4-3-3. Iøvrigt singletonvisning som ovenfor.

2 ♠ = analog med 2 ♥, men benægter firfarve i hjerter. Videre meldinger som ovenfor, idet 2 ut dog besvares således: 3 ♣ = 4-x-x-4, 3 ◇ = 4-x-4-x, 3 ♥ = 5-3-x-x, 3 ♠ = 5-2-x-x og 3 ut = 4-3-3-3.

2 ut = max., ingen majorfarve, udgangskrav. Sing-

letonvisning som ovenfor, idet svarhåndens 3 ♣ er tvetydig og besvares således: 3 ◇ = ikke hold i klør, 3 ♥ = 2-3-x-x og hold i klør, 3 ♠ = 3-2-x-x og hold i klør, 3 ut = 3-3-x-x og hold i klør.

Efter indledningen 1 ut - 2 ♣ har svarhånden også mulighed for, uanset om der er fundet tilpasning, at fastlægge en farve som trumf og søge tilpasning, som åbner viser i tre trin. Hvis en majorfarve skal fastlægges, kræves det, at svarhånden melder 4 ♣ eller 4 ◇ allerede i anden melde-
runde - 4 ♣ fastlægger hjerter og 4 ◇ fastlægger spar. Ønskes derimod en minorfarve som trumf, må svarhånden tage omvejen over 2 ut (3 ♣ efter åbners 2 ut-svar) og først derpå melde 4 ♣ eller 4 ◇. Eksempler:

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ut	2 ♣	1 ut	2 ♣
2 ♠	<u>4 ♣/◇</u>	2 ♠	2 ut
		3 ut	<u>4 ♣/◇</u>

I det første eksempel vil 4 ♣ fastlægge hjerter som trumf og 4 ◇ spar som trumf (i den nu kendte tilpasning), mens 4 ♣ og 4 ◇ i det andet eksempel fastlægger den pågældende minorfarve som trumf (svarhånden vil typisk ved siden af have en hjerterfarve, der ikke er fundet tilpasning til).

Trelde sanssystem er beskrevet i skemaform i Svend Novrup: »Bogen om bridge« - dog i en ældre variant.

Tvetydig 2 ut efter indmelding (Steffen Steen Møller). En konvention, der anvendes af sansåbnerens makker efter en fjendtlig indmelding på totrinet. 2 ut er et konventionelt svar, der foreløbigt beder åbneren vise sin længste minorfarve, idet svarhånden kan have en svag minorhånd og blot ønsker at konkurrere om delregnskabet. Svarhånden kan imidlertid også melde igen, og dens meldinger har nu en anden betydning, end hvis den melder direkte efter indmeldingen. Forskellene illustreres bedst i skemaform:

Abner	Svarer
1 ut (2 ♠)	- 3 ♣ = naturlig, sign off.
	3 ◇ = analog.
	3 ♥ = naturlig, inviterende.
	3 ♠ = viser firfarve i hjerter, lover sparhold.
	3 ut = naturlig, lover sparhold.
	4 ♣ = sleminviterende.
	4 ◇ = analog.
	4 ♥ = stopmelding.

Reglerne er de samme efter en 2 ♥-indmelding, således er 1 ut (2 ♥) - 2 ♠ sign off og 1 ut (2 ♥) - 3 ♠ inviterende.

Abner	Svarer
1 ut (2 ♠)	- 2 ut
3 ♣/◇	- pas = svag minorhånd.
	3 ◇ = (efter 3 ♣) fordelingen x-4-6-x, konkurrerende.
	3 ♥ = gamekrav <i>uden</i> hjerterfarve, benægter sparhold.
	3 ♠ = viser firfarve i hjerter, benægter sparhold.
	3 ut = viser femfarve i hjerter, benægter sparhold.
	4 ♣ = (efter 3 ♠) inviterende, (efter 3 ◇) slemkonventionel.
	4 ◇ = analog.
	4 ♥ = slemkonventionel.
	4 ♠ = analog.

Ovennævnte del af konventionen anvendes kun mod indmeldingerne 2 ♥ og 2 ♠. Konventionen er udførligt beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 361, hvor der også er anvisninger mod andre indmeldinger.

Århuskonventionen. Det ikke særligt kendte navn for en dansk version af Cotter-konventionen (s. d.) også kaldet Omvendt Cotter.

Mange eksperter har indset, at svarhåndens afmeldingsvarianter efter normal Cotter tillader modstanderne at komme ind i meldeforløbet på en relativt nem måde, idet der som bekendt afmeldes således 1 ut - 2 ♣, 2 ◇ - 2 ♥/♠.

For at spærre bedre lader man de direkte svar i major være afmeldinger, mens de konstruktive svar går over 2 ♣ - 2 ◇.

I Århuskonventionen vendes så godt som hele Cotter-konventionen om, men der er også interessante forbedringer:

Abner Svarer

1 ut 2 ♣

2 ◇ - 2 ut = naturlig, inviterende, men

Abner Svarer

1 ut - 2 ut = kræver svaret 3 ♣. Svarhånden kan passe som sign off med lang klørfarve; melde 3 ◇ med femfarve i ruder og en majorfirfarve, der vises senere; melde en majorfarve med femfarve i klør og den pågældende majorfirfarve. Ved dette kunstgreb gøres dette meldeforløb entydigt: 1 ut - 2 ◇, 2 ut - 3 ♣ = ruder-klør hånd som i oprindelig Cotter.

Man har endvidere fastlagt maximumssvarene til 2 ◇-søgemeldingen nøjere:

Abner Svarer

1 ut 2 ◇

3 ♣ = femfarve.

3 ◇ = femfarve.

3 ♥ = fordelingen 2-3-4-4.

3 ♠ = fordelingen 3-2-4-4.

3 ut = fordelingen 3-3-3-4 eller 3-3-4-3.

I »Dansk Bridge« nr. 277 har Uffe Vesterdal beskrevet konventionen i skematisk form.

Andre meldekonventioner.

Acols begrænsede meldinger * (limitmeldinger). Anvendes også som supplement til andre systemer. Se Acol i afsnittet om svarers meldinger på mellemstærke hænder.

Mange moderne eksperter anbefaler anvendelsen af de limiterede støttemeldinger, når modparten har meldt ind, idet den omvej, man normalt går for at vise mellemstærke støttehænder, ofte er blokeret af indmeldingen, ligesom der er opstået risiko for, at indmelderens makker ved en spærrestøtte kan forhindre én i overhovedet at få afgivet støtten.

Eksempel på anvendelsen af limiterede støttemeldinger efter modpartens indmelding:

♠ 75 ♥ K 10 7 4 ♦ E 8 3 ♣ K 10 9 2

Hvis makker åbner med 1 ♥, og modparten melder 2 ♦ ind, er man i Gorens system forhindret i at vise denne hånd på normal vis (d.v.s. melde 2 ♣ og i næste runde støtte i hjerter). En limiteret støtte til 3 ♥ viser hånden perfekt og løser problemet.

Hvis modparten i stedet har meldt 1 ♠ ind, *kan* meldingerne på ovennævnte hånd indledes med 2 ♣, men det er ikke usandsynligt, at indmelderens makker kan springe til 3 ♠ eller 4 ♠, og så bliver det umuligt at få vist styrken og især støtten i hjerter præcist. En limiteret støtte til 3 ♥ beskriver øjeblikkeligt håndens karakter på udtømmende måde og sætter makker i stand til bedre at kunne bedømme mulighederne, hvis modparten melder 3 ♠ eller 4 ♠.

Såfremt man betjener sig af limiterede støttemeldinger efter modpartens indmelding, mangler man en melding til at vise fuld åbningshånd og ægte støtte (som i Gorens sy-

stem vises med en springstøtte). Det anbefales at bruge overmelding i fjendens farve til at vise denne håndtype. F. eks.

♠ E B 8 5 ♥ E 5 2 ♦ K 3 ♣ D 10 8 6

Makker åbner med 1 ♠, og modparten melder ind, f. eks. med 2 ♥. Nu vises hånden med 3 ♥.

Tidligere regnedes dette som en slemopfordrende melding, der garanterede førstekontrol i modpartens farve, men nu går eksperterne ind for, at det sagtens kan være en hånd af denne type:

♠ E B 8 5 ♥ 5 2 ♦ E K 3 ♣ D 10 8 6

Crowhurst-konventionen (Eric Crowhurst, England). Specialkonvention beregnet til brug ved sansgenmeldinger, der ligger i et stort point-interval, men anvendelig også i et normalt system.

Åbner	Svarer
1 ♦	1 ♠
1 ut	2 ♣

I visse engelske systemer er åbners sansgenmelding ikke begrænset bedre end til 12–16 hp. Hvis svarhånden tænker på en sanskontrakt, hæver den til 3 ut med 13 hp eller mere og melder 2 ut med 11–12 hp. Problemet opstår, hvis den har 9–10 hp og kun ønsker at komme i udgang, hvis åbner har absolut maximum. Med hænder af den styrke meldes 2 ♣, som er kunstig og krav.

Svarene til 2 ♣ er ret naturlige:

Med 15–16 hp melder åbner 2 ut.

Med 12–14 hp har åbner fire muligheder:

- 1) han kan vise trekortsstøtte til svarers majorfarve.
- 2) han kan gemme en femfarve i hjerter.
- 3) han kan vise en umeldt firfarve i hjerter.
- 4) han skal med alle andre hænder melde 2 ♦.

Eksempler:

Åbner	Svarer
♠ EK 7	♠ 10 8 3
♥ K 8 2	♥ E 7 4
♦ B 2	♦ K D 10 7 6
♣ E 10 6 4 3	♣ 8 2

1 ♣	1 ♦
1 ut	2 ♣
2 ut	3 ut

Bemærk, at konventionen anvendes, uanset at åbningsmeldingen er 1 ♣. 2 ut viser maximum. Hvis svarhånden havde haft en naturlig flugt til en klørkontrakt, skulle den have gemeldt 3 ♣ efter 2 ut (sign off) med f. eks.

♠ 10 8 6 5 3 ♥ D 6 ♦ 7 ♣ D 9 8 5 2

Åbner	Svarer
♠ D 8 6	♠ E B 7 4 2
♥ D 6 3	♥ 7 4
♦ E B 7 4	♦ D 10 2
♣ E 10 5	♣ D 8 3

1 ♦	1 ♠
1 ut	2 ♣
2 ♠	pas

Åbner viser minimum og trekortsstøtte.

Åbner	Svarer
♠ B 6	♠ E 10 8 5 2
♥ K 9 8 7	♥ D B 6 3
♦ E 8 3	♦ K 4
♣ K D B 4	♣ 7 6

1 ♣	1 ♠
1 ut	2 ♣
2 ♥	3 ♥
4 ♥	pas

Svarhånden gør med 3 ♥ et forsøg, da hjertertilpasningen er blevet afsløret.

Åbner	Svarer
♠ K 8 5	♠ D B 7
♥ D 6	♥ E 7 5 3 2
♦ E B 4	♦ 8 6
♣ D B 9 7 3	♣ K 8 4
1 ♣	1 ♥
1 ut	2 ♣
2 ♦	2 ut
pas	

Åbner må have 12-14 hp med fordelingen 3-2-3-5, og svarhånden stopper i 2 ut.

Drury. Identisk med Toronto (s. d.).

Economical jumps (Terence Reese, England). En særlig metode til visning af åbningshånden efter svarhåndens spring i ny farve:

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♠	3 ♣	1 ♠	3 ♣
<u>4 ♦</u>		<u>4 ♠</u>	

Normalt har disse meldinger en bestemt betydning, idet springet i ny farve (4 ♦) er slemkonventionelt med klør som trumf, mens springet i åbningsfarven (4 ♠) viser en helt gående farve uden væsentlige tillægsværdier, men Reese foreslår med Economical jumps, at disse springmeldinger viser:

- 1) rimelig støtte til svarhåndens farve.
- 2) en sund åbningshånd, men ikke langt fra minimumsstyrke.
- 3) i ny farve: kontrol; i åbningsfarven: en gennemdelig farve.

I ut som krav efter makkers åbning i major, se Kaplan-Sheinwolds system.

Fjerde farve-konventionen *. I moderne bridge har man erkendt, at det i et ellers naturligt meldeforløb ikke har ret stor praktisk betydning at kunne foreslå den fjerde farve som trumf, når man indenfor makkerparret allerede har meldt de tre andre farver. Med fjerde farve-konventionen har man derfor tildelt melding i fjerde farve en konventionel betydning, idet konventionen i sin enkleste form kun omfatter svarhåndens melding i fjerde farve uden spring i anden melderunde, f. eks.

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♦
1 ♥	1 ♠

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♥
1 ♠	2 ♦

Åbner	Svarer
1 ♥	1 ♠
2 ♦	3 ♣

Svarhåndens anden melding viser hverken længde eller styrke i farven, men er blot et middel til at holde meldingerne åbne, normalt fordi der mangler en beskrivende melding (nogle spillere betragter ikke 1 ♠ i den førstnævnte sekvens som konventionel, men det er en afvigelse fra konventionen).

Melding i fjerde farve er naturligvis krav for mindst én runde og beder åbneren vise sin hånd bedst muligt. Det er sjældent klart, hvilken oplysning svarhånden er ude efter, men normalt interesserer den sig for svar i denne rækkefølge:

1. Sansmelding med hold i fjerde farve.

2. Støttemelding i svarhåndens farve med sekundær trumf-støtte.
3. Genmelding af åbners farver med ekstra længde.

Melding i fjerde farve skaber krav efter følgende principper:

På et- eller tottrinet: Svarhånden har lov at passe til et minimumssvar, men melder den igen, skabes udgangskrav.

På tretrinet: Udgangskrav.

Eksempler på anvendelse af Fjerde farve-konventionen:

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♥
1 ♠	?

Svarhånden har:

♠ D 2 ♥ E D 9 8 3 ♦ 8 5 3 ♣ E D 2

Hånden er svær at beskrive med en naturlig melding, fordi den mangler ruderhold, ikke kan støtte sparfarven og ikke har nogen passende genmelding af hjerterfarven. Meldingen 4 ♣ er den bedst passende naturlige melding, men den udelukker 3 ut og gør det vanskeligt at finde en hjerterkontrakt. Ved hjælp af Fjerde farve-konventionen kan svarhånden ved at melde 2 ♦ få endnu en beskrivende melding fra sin makker og måske derefter placere slutkontrakten.

Svarhånden har:

♠ 9 5 2 ♥ E 8 4 ♦ K D 9 6 5 ♣ K 4

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♦
1 ♥	?

Udgang er mulig, men svarhånden har ikke sparhold til sans, og hjerterstøtten er for dårlig til 3 ♥ eller 4 ♥. Ved at anvende Fjerde farve-konventionen med 1 ♠ kan svarhånden få sin makker til at beskrive sin hånd yderligere, så slutkontrakten måske derefter kan fastsættes.

Abner har:

♠ K 10 6 5 ♥ E D 4 ♦ D ♣ E 10 9 4 3

Abner	Svarer
-------	--------

1 ♣	1 ♦
-----	-----

1 ♠	2 ♥
-----	-----

?

Efter svarers anvendelse af Fjerde farve-konventionen skal åbner beskrive sin hånd. Det gør han bedst ved et spring til 3 ut, idet han har tillægsstyrke og solidt hold i den fjerde farve.

Åbner har:

♠ K 7 ♥ E B 6 5 4 ♦ E 9 8 7 ♣ B 5

Abner	Svarer
-------	--------

1 ♥	1 ♠
-----	-----

2 ♦	3 ♣
-----	-----

?

Åbners valg står her mellem 3 ♠ og 3 ♥, idet 3 ut naturligvis ikke kommer på tale uden klørhold. I de fleste systemer har åbner allerede med sine to første meldinger vist sine ni kort i de røde farver, og da den tynde femfarve kun i særlige nødstilfælde tåler en genmelding, bør åbner vise sin gode sekundære støtte i spar og melde 3 ♠.

Fjerde farve-konventionen er beskrevet af Steffen Steen Møller i »Dansk Bridge« nr. 272.

Forsøgsmeldinger, se Trialbids.

Fragment-meldinger (Monroe Ingberman, USA). Konvention, der i sin oprindelige form sætter åbningshånden i stand til at differentiere sine stærke støtter til svarhåndens farve på ettrinnet. Åbners dobbeltspring i ny farve i anden melde-runde viser kraftig støtte og en skæv hånd med singleton eller renonce i den fjerde farve. F. eks.

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♠
4 ♥	

Meldingen viser en hånd af denne type:

♠ E 10 7 4 ♥ K 6 ♦ 5 ♣ E K D 10 7 4

Hvis åbner i stedet har en hånd med større honnørstyrke og jævnere fordeling, f. eks.

♠ E 10 7 4 ♥ K 5 ♦ K D 5 ♣ E K 10 7

støttes naturligt:

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♠
4 ♠	

Andre sekvenser med fragment-melding:

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♥	1 ♠	1 ♦	1 ♥
4 ♦		3 ♠	

Konventionen er i de senere år af mange par også blevet anvendt efter 2-over-1 svar (f. eks. 1 ♥ - 2 ♣, 4 ♦) og på svarhånden (f. eks. 1 ♣ - 1 ♥, 1 ♠ - 4 ♦ = singleton eller renonce i klør og stærk sparstøtte). En sådan anvendelse kræver dog speciel aftale med makker. Sammenlign Fragment-meldinger med Splinter-meldinger (s. d.).

Herbert-konventionen (Walter Herbert, USA, tidl. Østrig). I situationer, hvor det kræves af en spiller, at han melder, kan han efter Herbert-konventionen vise en negativ hånd ved at afgive billigst mulige farvemelding. Konventionen finder især anvendelse efter kravåbninger og oplysningsdobliger:

Åbner	Svarer
2 ♥	2 ♠

Efter Herbert-konventionen et negativt svar, der intet siger om spar. Hvis svarhånden er positiv med en god sparfarve, vises dette ved et spring til 3 ♠. Svaret 2 ut efter f. eks. 2 ♥ viser en positiv, jævn hånd. Det gælder også efter åbningsmeldingen 2 ♣, idet 3 ♣ her er det negative svar.

N	Ø	S	V
1 ♦	D	pas	<u>1 ♥</u>

Efter Herbert-konventionen et negativt svar, der intet siger om hjerter. Alle andre svar er positive.

Kock-Werners redobling* (Rudolf Kock-Einer Werner, Sverige). Også kaldet SOS-redobling. Anvendes såvel af offensiv- som defensivside, når en lav kontrakt er blevet strafdoblet. Redoblingen kommanderer makker til at tage ud, idet redobleren håber at finde en bedre kontrakt. Det er omtvistet, hvorvidt begge makkere kan SOS-redoble, eller om det kun gælder for den af spillerne, hvis melding er blevet strafdoblet. Eksempler:

N	Ø	S	V
1 ♦	1 ♠	D	pas
pas	<u>RD</u>		

En klar SOS-redobling. Øst håber, at hans makker har en god hjerter- eller klørfarve. Nogle par spiller med, at også Vest kunne have SOS-redoblet.

N	Ø	S	V
1 ut	D	2 ♣	D
pas	pas	<u>RD</u>	

SOS-redobling, der beder Nord vælge en af de andre farver. Syd vil typisk have fordelingen 4-4-4-1 med single-ton klør og en meget svag hånd og vælger en gammelkendt vej til at finde den bedste trumffarve.

N	Ø	S	V
1 ♣	D	pas	pas
RD			

SOS-redoblingen anvendes også, når en oplysningsdobling forvandles til straf. Nord har formentligt en ret kort klørfarve og håber at finde en bedre trumffarve.

Konkurrencedobling. Anvendes også i defensiven (s. d.). Konkurrencedoblinger bruges på lavt niveau, når modparten har fundet tilpasning. F. eks.

N	Ø	S	V
1 ♠	2 ♥	2 ♣	3 ♥
D			

Hvis Nord i denne situation melder 3 ♠, har Syd svært ved at afgøre, om det er en invitation til 4 ♠ eller blot ønske om at tage delregnskabet. Konkurrencedoblingen anvendes som invitation til udgang, mens 3 ♠ er en mere pres-set melding.

N	Ø	S	V
1 ♥	1 ♠	2 ♥	2 ♣
pas	pas	D	

Syds dobling viser interesse for at konkurrere videre. Syd vil typisk have en halvsløj hjerterstøtte og længde i begge minorfarverne, som han foreslår som alternative trumffarver. F. eks.

♠ 6 5 ♥ D 8 4 ♦ K 10 7 3 ♣ E 9 7 3

Når begge sider har fundet tilpasning, er doblinger helt op til tretrinet konkurrencedoblinger.

Når kun defensivside har fundet tilpasning (åbner og svarer har meldt hver sin farve), er doblinger på tottrinet konkurrencedoblinger. F. eks.

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	1 ♦	1 ♠
pas	2 ♠	D	
		—	

Syd har ofte en umeldt hjerterfarve og sekundær støtte i klør, for sparindmeldingen kan have forhindret Nord i at vise en hjerterfarve.

N	Ø	S	V
1 ♦	1 ♥	1 ♠	2 ♥
D			
—			

Nord har tillægsværdier, men ingen god melding og ofte doubleton i spar.

Konkurrencedoblinger og andre former for oplysningsdoblinger er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 292–293 af Steffen Steen Møller. I »Dansk Bridge« nr. 358 har Nis Graulund behandlet konkurrencedoblinger under navnet »Inviterende doblinger«.

Kortfarve-trialbids, se Trialbids.

Kravpas. En pas, som afgives på et tidspunkt, hvor det af de hidtidige meldinger fremgår, at den passende makker vil melde. I mange kravpassituationer indebærer pasmeldingen, at den passende ikke selv kan doble. I konkurrence-situationer, når modparten offermelder på 7-trinet eller 6-trinet, kan meldingen Pas betyde, at den passende kontrollerer fjendens farve. Ofte betyder en kravpas, når fjenden har meldt ind på et højt niveau: du må bestemme, makker, om vi skal doble fjenden eller selv gå videre.

(Se iøvrigt Offerkonventionen).

Langfarve-trialbids, se Trialbids.

McCabe. Efter makkers spærreåbning 2 ♠, 2 ♥ og 2 ♦ beder svaret 2 ut åbner melde 3 ♣ (uanset fjendtlig dobling) og derefter passe til svarers næste melding. 2 ut afslører intet om svarers styrke.

Minor-Swiss, se Swiss.

Negativ dobling, også kaldet Sputnikdobling, se Roth-Stones system.

Okuneff * (William Hanna og Douglas Steen, USA). Melding i fjendens farve under 3 sans-grænsen for at undersøge, om makker har hold eller medhold i farven. Meldingen sikrer også i visse tilfælde, at kontrakten 3 sans kommer på den rigtige hånd.

Med medhold i farven melder makker den laveste umeldte farve eller den laveste farve, hvis ingen farve er umeldt. Med en sikker stopper i farven melder han sans. Uden hold eller medhold meldes en af parrets egne farver.

I meldeforløbet:

N	Ø	S	V
1 \diamond	pas	1 \heartsuit	1 \spadesuit
2 \clubsuit	pas	?	

viser 3 \clubsuit medhold i spar, 2 ut og 3 ut viser sikkert sparhold, og 3 \diamond og 3 \heartsuit benægter hold eller medhold i spar.

Omvendte minorstøtter, se Kaplan-Sheinwolds system. Det skal bemærkes, at man kan spille med, at enkeltstøtten er krav til udgang og ikke blot krav for en runde.

Omvendt Toronto, se Torontokonventionen.

Relæ-princippet – se Monaco- og Efossystemet.

Revers-princippet *. Betegnelsen for, at to farver på samme hånd meldes i »omvendt« eller *stigende* rækkefølge og på et sådant niveau, at makkerens præference til den først-meldte farve sker på mindst tretrinnet, f. eks.

Abner	Svarer	Abner	Svarer	Abner	Svarer
1 \diamond	1 \spadesuit	1 \heartsuit	2 \clubsuit	1 \heartsuit	2 \clubsuit
2 \heartsuit		2 \spadesuit		2 \heartsuit	2 \spadesuit

Modsætningen til revers er den »lige ud« eller *faldende* rækkefølge, hvori to farver på samme hånd meldes, hvortil kommer, at stigende meldinger på ettrinnet ikke regnes som revers, f. eks.

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 \diamond	1 \heartsuit	1 \spadesuit	2 \clubsuit	1 \clubsuit	1 \spadesuit
1 \spadesuit		<u>2 \diamond</u>		2 \clubsuit	<u>2 \heartsuit</u>

Blandt eksperter betegner man ofte den faldende rækkefølge som revers, hvis den anden farve vises på tretrinnet uden spring, f. eks.

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 \heartsuit	2 \diamond	1 \heartsuit	1 \spadesuit
<u>3 \clubsuit</u>		2 \heartsuit	<u>3 \diamond</u>

Revers forekommer både på åbningshånden og på svarhånden, og det er karakteristisk, at i stigende sekvenser er den førstmeldte farve som regel længere end den anden farve, hvorimod de to farver i faldende sekvenser kan være lige lange.

Det er klart, at reversmeldinger kræver tillægsstyrke, fordi makkeren tvinges til at melde på højt niveau, hvis han vil afgive præference til den førstmeldte farve.

Revers-princippet har i mange år været stedmoderligt behandlet i bridgelitteraturen, men i »Meld moderne, spil moderne bridge« har Jens Boeck og Steffen Steen Møller systematiseret reversmeldingerne på åbningshånden:

Efter 1-o-1 svar i farve

betragtes åbningshåndens simple revers og spring i ny farve på tottrinnet som ligeværdige meldinger, f. eks.

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 \clubsuit	1 \spadesuit	1 \clubsuit	1 \heartsuit
<u>2 \heartsuit</u>		<u>2 \spadesuit</u>	

Meldingerne viser mindst 17-18 hfp og er krav for en melderunde. Svarhånden kan herefter vise sin styrke.

Svarhåndens sign off er simpel præference til åbningsfarven eller simpel genmelding af egen farve med ekstra længde. Åbner passer nu uden særlig tillægsstyrke.

Svarhåndens simple gamekrav er enkelt- eller dobbeltstøtte til reversfarven, dobbeltstøtte til åbningsfarven, spring til 3 ut med hele styrken uden for åbningshåndens farver eller spring til udgang i egen farve, som nødvendigvis er af særdeles god kvalitet og længde. Kun med særlig tillægsstyrke går åbner mod slem.

Svarhåndens specielle gamekrav er meldingen 2 ut og melding i fjerde farve. Den første lover hold i fjerde farve, mens den anden benægter hold, men svarhånden kan i øvrigt se ud praktisk taget, hvordan det skal være. Der er krav til game, og åbner og svarer forsøger derpå at beskrive deres hænder yderligere; begge kan naturligvis være så stærke, at de derefter går direkte mod slem, men svarhånden kan også afgive sleminviterende meldinger ved forsinket støttemelding på firtrinet eller genmelding af egen farve på firtrinet.

Svarhåndens direkte veje mod slem sker umiddelbart efter reversmeldingen ved hjælp af Blackwood, cuebids eller spørgemeldinger, men hvis der er plads til en springgenmelding *under* gameniveau i svarhåndens egen farve (f. eks. 1 \diamond - 1 \spadesuit , 2 \heartsuit - 3 \clubsuit), lover meldingen en meget stærk farve med væsentlige værdier i sidefarverne.

Efter 2-o-1 svar i farve

betragtes åbningshåndens revers som gamekrav, f. eks.

Åbner	Svarer
1 \diamond	2 \clubsuit
2 \heartsuit	

Meldingen lover ikke helt samme styrke som revers efter 1-o-1 svar, for svarhånden har garanteret større styrke ved at gå på totrinet.

Da der er skabt udgangskrav, er der god tid for såvel åbner som svarer til at vise mere om fordelingen, men det

er en god idé alligevel at tillempe reglerne for svarhåndens anden melding efter reversprincippet fra 1-o-1 svaret til denne situation. Derved opnår åbningshånden bedre mulighed for at bedømme svarhåndens styrke.

Efter svaret 1 ut

er de styrkemæssige krav til en revers fra åbner nogenlunde de samme som efter 1-o-1 svar, f. eks.

Åbner	Svarer
1 ♡	1 ut
<u>2 ♠</u>	

Meldingen er kun rundekrav, og svarhånden er forpligtet til at melde udgang, hvis den har maximum, idet reversprincippet fra 1-o-1 svaret ikke kan anvendes her.

Dette reversprincip er også beskrevet og illustreret i »Dansk Bridge« nr. 330–332 af Steffen Steen Møller.

Romex trialbids. Konvention fra det mexikanske Romex-system, hvorved det gøres muligt at kombinere langfarve- og kortfarve-trialbids, se trialbids.

I normalsituationen for et trialbid er dette et *kortfarvetrialbid*:

Åbner	Svarer
1 ♠	2 ♠
3 ♣	} kortfarvetrialbids i den meldte farve.
<u>3 ◇</u>	
<u>3 ♡</u>	

Hvis hjerter er trumf, gælder dog en undtagelse:

Åbner	Svarer
1 ♡	2 ♡
<u>2 ut</u>	= kortfarvetrialbid i <i>spar</i> .

Ønsker åbner at afgive et *langfarvetrialbid*, indskyder han et relæ med billigst mulige melding, og svarer melder

automatisk trinnet lige over, hvorefter åbner viser sin sidefarve:

Åbner	Svarer
1 ♠	2 ♠
2 ut	3 ♣ (automatisk)
3 ♦	} langfarve-trialbids i den meldte farve. 3 ♠ dog i klør.
3 ♥	
3 ♠	

Åbner	Svarer
1 ♥	2 ♥
2 ♠	2 ut (automatisk)
3 ♣	} langfarve-trialbids i den meldte farve. 3 ♥ dog i spar.
3 ♦	
3 ♥	

De afgivne trialbids besvares normalt.

Trialbids og Romex trialbids er omtalt i »Dansk Bridge« nr. 324-25 af Kaj Tarp og Steffen Steen Møller.

Singletonvisende cuebids. Anvendes i naturlige systemer til at beskrive en svarhånd med fuld støtte til mackers åbningsmelding i major. Svarhånden viser sin støtte ved at melde en eventuel singleton, hvilket under gunstige omstændigheder kan bane vej til en slem på små værdier, f. eks.

Åbner	Svarer
♠ K D 10 7 3	♠ E 9 6 2
♥ B 6 4 2	♥ 7
♦ E D 4	♦ K B 7 5
♣ K	♣ E 6 4 2
1 ♠	4 ♥ = singleton
4 ut	5 ♥
6 ♠	

Singletonvisende cuebids kombineres ofte med en eller anden form for renoncevisende støttemeldinger, for eksempel indledt med svaret 3 ut.

Splinter-meldinger. En pendant til Fragment-meldinger (s. d.). Konvention, der i sin oprindelige form sætter åbningshånden i stand til at differentiere sine stærke støtter til svarhåndens farve på ettrinet. Åbners dobbeltspring i ny farve viser kraftig støtte og en skæv hånd med singleton (splint) eller renonce i springfarven. F. eks.

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♠
<u>4 ♥</u>	

Meldingen viser en hånd af denne type :

♠ E 10 7 4 ♥ 5 ♦ K 6 ♣ E K D 10 7 4

Hvis åbner i stedet har en hånd med større honnørstyrke og jævnere fordeling, støttes naturligt, f. eks.

♠ E 10 7 4 ♥ K 5 ♦ K D 5 ♣ E K 10 7

Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♠
<u>4 ♠</u>	

Andre sekvenser med splinter-melding:

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♥	1 ♠	1 ♦	1 ♥
<u>4 ♦</u>		<u>3 ♠</u>	

Konventionen er i de senere år af mange par også blevet anvendt efter 2-over-1 svar (f. eks. 1 ♥ - 2 ♣, 4 ♦) og på svarhånden (f. eks. 1 ♣ - 1 ♥, 1 ♠ - 4 ♣ = singleton eller renonce i klør og stærk sparstøtte). En sådan anvendelse kræver dog speciel aftale med makker.

I USA har visse eksperter udvidet konventionen, således at der kan springes såvel til trettrinet som til firtrinet. De to

forskellige spring, minisplinter og maxisplinter, tillægges naturligvis forskellige betydninger, styrkemæssigt.

Sputnikdobling, også kaldet negativ dobling, se Roth-Stones system.

Stenbergs 2 ut (Alvar Stenberg, Sverige). Efter Acol har man visse vanskeligheder med at vise en svarhånd, som er stærk nok til udgang, og som har god trumfstøtte, når makker har åbnet med 1 ♠ eller 1 ♥. Ifølge denne konvention kan man på en sådan hånd melde 2 ut, som viser mindst 13 p og mindst fire kort i åbningsfarven. Hvis åbner eller svarer i næste melderunde vender tilbage til åbningsfarven, vises minimum, hvorimod melding i ny farve viser tillæg.

Anvendes Stenbergs 2 ut, er man afskåret fra at bruge meldingen 2 ut i dens sædvanlige betydning.

Substituerede støttemeldinger. Efter et 1-over-1 svar viser åbners springreversmelding stærk støtte til svarhåndens farve, styrke til udgang og en ubalanceret hånd. Eksempler: 1 ♣ - 1 ♦, 3 ♥. 1 ♣ - 1 ♥, 3 ♦. 1 ♣ - 1 ♠, 3 ♦. 1 ♦ - 1 ♥, 3 ♠. 1 ♦ - 1 ♠, 3 ♥. 1 ♥ - 1 ♠, 3 ut. I hvert af disse meldeforløb er den sidste melding en substitueret støtte. 1 ♦ - 1 ♥, 4 ♥ og lignende meldeforløb viser derimod en forholdsvis jævn åbningshånd med stor honnørstyrke.

Den substituerede støttemelding udløser automatisk et trinsvar fra svarer. Første trin (d.v.s. billigste melding) betyder, at svarer tror på slem; andet trin viser, at svarer er i tvivl; tredje trin betyder, at slem normalt er udelukket.

Herefter er initiativet tilbage hos åbner med den ubalancerede og stærke hånd, som derpå kan undersøge slemmulighederne.

Substituerede støttemeldinger er indført af John Trelde, Danmark, og kan anvendes i alle naturlige systemer. Se »Dansk Bridge« nr. 211.

Svage springsvar, se Roth-Stones system.

Swiss *. Konvention, der ofte anvendes i kombination med begrænsede støttemeldinger (s. d.) for at vise svarhænder med fuld trumfstøtte og egen åbningsstyrke. Efter makkers åbningsmelding i major viser svarhånden med et spring til 4 ♣ eller 4 ♦ en hånd af denne type, ofte relativt balanceret.

Svarmeldingen siger intet om den meldte minorfarve, men enten noget om trumfstøttens kvalitet eller om antallet af esser på svarhånden, eventuelt en kombination af begge dele.

Herhjemme er det mest almindeligt, at 4 ♣ viser en hånd med få primærkontroller, mens 4 ♦ viser mindst tre esser eller to esser og trumfkonge.

Konventionen kan udvides til også at omfatte minorfarverne, *minor-swiss*. Efter åbning i minor viser svarhånden ved spring til 3 ♥ og 3 ♠ fuld trumfstøtte og egen åbningsstyrke. Forskellen mellem betydningen af de to meldinger beror på makkeraftale.

Torontokonventionen *, også kendt som Drury (Douglas Drury, USA, tidligere Canada). Anvendes på hænder, som har passet i første melderunde. Når makker derpå åbner med en majorfarve i 3. eller 4. hånd, melder den passede hånd 2 ♣, som spørger om åbningshåndens styrke. Med en taktisk (»trediehånds-«) åbning eller med minimum skal åbner melde 2 ♦. Med lidt tillæg genmelder åbner sin farve, og med stærkere hænder kan han melde ny farve, hvorved der gives krav til udgang.

Svarer har normalt tilpasning til åbningsfarven, og i disse tilfælde flytter han åbners 2 ♦-melding til 2 træk i åbningsfarven. Viser åbner tillæg, hæver svarhånden ham til tre eller fire træk i åbningsfarven.

Svarers 2 ♣-melding kan også være baseret på en klørfarve, som i så fald genmeldes.

Fordelen ved konventionen ligger i, at man undgår at hæve en måske meget svag åbningshånd til 3 træk, blot fordi man har passet først.

Konventionen er normalt kun anvendelig efter major-femfarveåbninger.

Nogle eksperter har set deres fordel i at bytte om på 2 \diamond -meldingen og genmeldingen af åbningsfarven, *Omvendt Toronto*, således at 2 \diamond efter 2 \clubsuit viser tillægsstyrke, mens genmelding viser svaghed — også 1 \spadesuit - 2 \clubsuit , 2 \heartsuit viser svaghed.

Toronto-konventionen og Omvendt Toronto er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 258 og 340.

3 ut som støttemelding. Anvendes i USA som konvention til beskrivelse af svarhænder med fuld trumfstøtte og egen åbningshånd efter makkers åbningsmelding i major.

Trialbids*, på dansk forsøgsmeldinger. Trialbids eksisterer i to former, langfarve-trialbids og kortfarve-trialbids, men anvendes iøvrigt i de samme situationer.

Efter meldeforløbene 1 \spadesuit - 2 \spadesuit og 1 \heartsuit - 2 \heartsuit er åbner ofte i den situation, at han vil invitere til udgang; i mange tilfælde er det knap så meget svarers honnørstyrke, det kommer an på, som tilpasningen mellem hænderne. Dette problem kan løses ved hjælp af trialbids, som er meldinger af ny farve på tretrinnet (eventuelt 2 \spadesuit).

Ved *langfarve-trialbids* afgiver åbner sin melding i en sidefarve (eventuelt trefarve), hvor han har tabere. Hvis svarer kan begrænse taberne i denne farve, eller hvis han har maximum, skal han melde 4 træk i åbningsfarven. I modsat fald melder han 3 træk i åbningsfarven, men han har også lov til at melde ny farve under trumffarven. Dette betyder, at han ville have accepteret et trialbid, hvis det var kommet i den farve.

I sjældne tilfælde kan svarer støtte trial-farven, hvilket viser særlig god tilpasning.

Ved *kortfarve-trialbids* afgiver åbner sin melding i håndens korteste farve, normalt en singleton. Svarer må så

skønne over tilpasningen mellem hænderne. Positivt svar er atter 4 træk i åbningsfarven, medens 3 træk i åbningsfarven er det negative svar.

Almindeligvis ændres betydningen af 1 ♠ - 2 ♠, 3 ♠ og 1 ♥ - 2 ♥, 3 ♥, når man anvender trialbids. 3 ♠ og 3 ♥ bliver i disse tilfælde at betragte som spærremeldinger, medens 2 ut er en all-round invitation, men rundekrav.

Trialbids kan også anvendes i andre situationer, hvor en farve støttes fra 1 til 2 træk. F. eks. 1 ♦ - 1 ♠, 2 ♠ - 3 ♣ = trialbid.

Se Romex trialbids, hvor de to typer kombineres.

Trialbids er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 324.

Truscotts 2 ut (Allan Truscott, USA, tidligere England). Anvendes efter fjendtlig oplysningsdobling af makkers åbningsmelding, hvor spring til 2 ut viser redoblingsstyrke og mindst firkortstrumfstøtte:

N	Ø	S	V
1 ♠	D	<u>2 ut</u>	

Meldingen er ubegrænset opad og naturligvis krav. En redobling i denne situation benægter trumfstøtte. Truscotts 2 ut anvendes normalt kun efter majoråbninger, men kan med forsigtighed bruges også efter minoråbninger.

Hvis åbner herefter melder ny farve på tretrinnet under den vedtagne trumffarve, er meldingen at betragte som et trial-bid, mens genmelding af trumffarven viser minimums-åbning.

Unassuming cuebids* — den engelske betegnelse for, at overmelding i fjendens farve midt i meldeforløbet og på ret lavt niveau har den betydning, at makker skal finde den mest beskrivende melding på sin hånd, f. eks.

V	N	Ø	S
1 ♦	1 ♥	1 ♠	pas
2 ♣	pas	<u>2 ♥</u>	

Meldingen lover ikke kontrol i modpartens farve, men er blot et middel til at holde meldingerne i gang. Det forventes, at makkeren prioriterer sine meldinger således: sansmelding med hold i modpartens farve, støtte af svarhåndens farve med sekundær trumfstøtte, beskrivende melding i egen farve.

Se også Okuneff-konventionen.

Se også unassuming cuebids i defensiven.

Slemkonventioner.

Aksel J. Nielsens forbedring af Blackwood-konventionen *. Hvis fjenden melder ind efter 4 (5) ut, viser Pas – intet es (konge), Dobler – et es (konge), farven lige over (gerne sahs) – to esser (konger) o.s.v.

Hvis fjenden dobler 4 ut, viser Pas – intet es, Redobler – et es, 5 ♣ – to esser, 5 ♦ – tre esser og 5 ♥ – fire esser.

Se også DEPO, DOPI og LIDO.

Barons storeslemopfordring – et led i Barons system. Når trumffarven er fastlagt og sidefarvekontrollerne checket af, er melding på sekstrinet af farven lige under trumffarven opfordring til makker om at gå i storeslem, hvis hans trumfer er gode. Svarer har her ingen faste regler at gå efter, men må udvise sundt omdømme, og afgørende er ofte, om han tidligere har vist mindre trumfstøtte, end han virkelig har.

Blackwood-konventionen * (Easley Blackwood, USA) indledes med meldingen 4 ut, som spørger om makkers antal esser.

Svarene:

5 ♣ viser 0 eller 4 esser.

5 ♦ viser 1 es.

5 ♥ viser 2 esser.

5 ♠ viser 3 esser.

En efterfølgende 5 ut spørger om konger, og svarene:

6 ♣ viser ingen konge.

6 ◇ viser 1 konge.

6 ♥ viser 2 konger.

6 ♠ viser 3 konger.

6 ut viser 4 konger.

Blackwood-konventionen viser normalt ikke renoncer, men der er i tidens løb fremkommet forskellige forslag, og Blackwood anbefaler selv denne metode:

1 ♠	3 ♠
4 ut	?

Nu viser svaret 6 ♣ intet es og en renonce, svaret 6 ◇ viser et es og en renonce og svaret 6 ♥ to esser og en renonce.

Ønsker spørgeren at standse i 5 ut efter makkers svar på 4 ut, melder han 5 træk i en umeldt farve. Denne melding beder makker melde 5 ut, som så passes ud.

Meldingen 5 ut efter modtaget svar på 4 ut garanterer normalt, at parret råder over alle fire esser.

I visse tilfælde er 4 ut *ikke* Blackwood, f. eks. hvis man er standset i 3 ut og fjenden overmelder i farve, hvis makker er doublet i 4 træk i farve og man »løber« i 4 ut, og hvis meldingen er »kvantitativ«, f. eks. efter en forudgående sansmelding fra makker.

Se iøvrigt Aksel J. Nielsens forbedring, Blackwood-Morrow, Blackwood-Streamline, Romersk Blackwood, DEPO, DOPI og LIDO.

Blackwood-Morrow* — tæller trumfkonge med som et femte es, og svarene til 4 ut:

5 ♣ viser 0 eller 4 esser.

5 ◇ viser 1 eller 5 esser.

5 ♥ viser 2 esser.

5 ♠ viser 3 esser.

I den oprindelige version spørger 5 ut herpå efter konger, og det garanteres, at makkerparret råder over alle fem esser. Det er dog almindeligt i USA at betragte 5 ut som en generel storeslemsopfordring, som kan modtages med tillægs-værdier uden hensyntagen til antallet af konger. I Danmark besvares 5 ut derimod normalt med visning af konger, og de fleste tæller trumfdame som en konge:

6 ♣ viser 0 konger.

6 ♦ viser 1 konge.

6 ♥ viser 2 konger.

6 ♠ viser 3 konger.

6 ut viser 4 konger.

Blackwood-Streamline — indledes ligesom Blackwood med 4 ut, som spørger om esser. Efter svar er melding i nærmeste »ledige« farve (ikke trumffarven og ikke sans) spørgsmål om konger, som vises trinvis ligesom i Blackwood.

Meldes derimod først 4 ut og derpå 5 ut, er 5 ut Culbertsons storeslemkravmelding (s. d.).

Blue Team 4 ♣/♦-konventionen. Led i det italienske system Blue Team Club, hvor konventionen anvendes til visning af kontroller i minorfarverne på en ånd, hvor svarer har god støtte til makkers åbningsfarve. Når åbningshånden åbner i en majorfarve og gemmelder denne eller gemmelder i sans, viser svarhånden excellent trumfstøtte og minorkontroller ved at svare således:

1. 2 ♣ fulgt af 4 ♣ viser første- eller andenkontrol i klør, men benægter tilsvarende kontrol i ruder.
2. 2 ♦ fulgt af 4 ♦ viser første- eller andenkontrol i ruder, men benægter tilsvarende kontrol i klør.
3. 2 ♣ fulgt af 4 ♦ viser førstekontrol i begge minorfarver eller andenkontrol i begge minorfarver.
4. 2 ♦ fulgt af 4 ♣ viser førstekontrol i den ene minorfarve og andenkontrol i den anden.

Byzantinsk Blackwood. Engelsk slemkonvention konstrueret af Jack Marx. Ideen er, at svarene til 4 ut ikke blot skal vise esser, men også fortælle noget om andre nøglekort.

Svarene til 4 ut fremgår nedenfor, idet det forudsættes, at

E = ethvert es.

K = konge i støttet farve.

D = dame i støttet farve.

N = nøglekonge, d.v.s. konge i en ikke-støttet farve hos 4 ut-melderen, og hvis en sådan farve ikke eksisterer, da i en ikke-støttet farve hos svareren.

5 ♣ viser a) Intet es
b) E-E-E
c) E-E-K

5 ♦ viser a) E
b) E-E-E-E
c) E-E-E-K

5 ♥ viser a) E-E
b) E-K-D
c) E-K-K
d) E-K-N

5 ♠ viser 4 nøglekort
a) E-E-K-D
b) E-K-K-D
c) E-E-K-K
d) E-E-E-N

5 ut viser 5 nøglekort
a) E-E-E-K-D
b) E-E-K-K-D
c) E-E-E-K-K
d) E-K-D-K-D
e) E-E-E-E-K
f) E-E-E-E-N
g) E-E-N (når de forudgående meldinger viser, at der ikke kan være 5 nøglekort)

Eksempler:

Abner	Svarer
♠ K 9	♠ E D 8 7 3
♥ E 8 3 2	♥ 4
♦ 7 4	♦ E K 8 6
♣ E K D 9 8	♣ B 10 4
1 ♣	1 ♠
2 ♥	3 ♦
3 ♠	4 ♣
4 ♥	4 ut
5 ut	7 ♣

Efter cuebid i 4 ♥ spørger svarhånden med 4 ut. De fem nøglekort, der vises, kan kun være ♠ K, ♥ E og ♣ EKD.

Abner	Svarer
♠ 6 5	♠ E K 7
♥ K D 10 8 6	♥ E 7 3 2
♦ E K 5 4	♦ D B
♣ K 5	♣ E D 10 6
1 ♥	3 ♣
3 ♦	3 ♥
4 ♣	4 ut
5 ♠	5 ut
6 ♦	7 ut

Svarhånden lokaliserer ♥ K D, ♦ E og ♣ K (svaret 5 ♠) og spørger med 5 ut om yderligere nøglekort, som ikke har kunnet vises. Svarene afgives i trin som ved Blackwood, og 6 ♦ viser yderligere et nøglekort. Det kan kun være ♦ K.

Couleur-konventionen – anvender 4 ♣ som spørgsmål om esser, og svarene oplyser både om antal og farve.

Svarene er: 4 ♦ – intet es. 4 ♥ – 1 rødt es. 4 ♠ – 1 sort es. 4 ut – 1 rødt og 1 sort es. 5 ♣ – 2 sorte esser. 5 ♦ – 2 røde esser. 5 ♥ – 2 røde og 1 sort es. 5 ♠ – 2 sorte og 1 rødt es.

Cuebids (kontrolmeldinger)*. I sin oprindelige form er et cuebid en melding i umeldt farve på firtrinnet eller højere. hvorved makkerparrets trumffarve fastlægges – enten den meldte og støttede farve eller den sidstmeldte farve, når ingen farve er støttet. Et cuebid viser førstekontrol (es. eller renonce) i den pågældende farve, opfordrer til slem og beder makkeren afgive et svar-cuebid. En serie af kontrolmeldinger kan derefter gå igang, idet man først viser førstekontroller, men derpå – ved det andet cuebid i en farve – kan vise andenkontrol (konge eller singleton). Tilbagevenden til trumffarven betragtes som et ønske om at stoppe, enten fordi værdierne generelt er for dårlige, eller fordi der ikke er flere kontroller at vise.

Et eksempel på de oprindelige cuebids:

Åbner	Svarer
♠ EK 8 6 4 3	♠ DB 9 2
♥ ED 7 4	♥ K 6 2
♦ K 8	♦ EB 7
♣ E	♣ D 8 2
1 ♠	3 ♠
4 ♣	4 ♦
4 ♥	4 ♠
5 ♦	5 ♥
7 ♠	pas

4 ♣ er det første cuebid, og svarhånden kan dårligt undlade at vise sin førstekontrol i ruder med 4 ♦, skønt dens spredte og tvivlsomme værdier gør det fristende at slå af med 4 ♠. Efter 4 ♥, som viser en ny førstekontrol, advarer svarhånden nu mod slem ved at vende tilbage til trumffarven, men åbner fortsætter med et cuebid i ruder. Det viser andenkontrol, da førstekontrol i ruder tidligere er vist, og nu er det gratis for svarer at vise sin andenkontrol i hjerter med 5 ♥.

Cuebids kombineres bedst med Culbertsons 4-5 sans

(s. d.), men da denne konvention nu næsten overalt er gået af mode, har mange eksperter med held kombineret cuebids med Blackwood-Morrow (s. d.).

Cuebids på italiensk. I Blue Team Club-systemet har man ændret på de oprindelige regler for cuebids, idet man har indset, at meldeøkonomien led skade ved, at der i første omgang kun kunne vises førstekontroller, og man gik over til at vise første- og andenkontroller blandet mellem hinanden, idet meldeøkonomien blev bestemmende for rækkefølgen, mens definitionen på hvilke meldinger, der var cuebids, forblev stort set uændret. F. eks.

Åbner	Svarer
1 ♠	3 ♠
4 ♣	4 ♥
4 ♠	pas

Her har åbner inviteret til slem, men hans kontrol i klør kan udmærket nøjes med at være en andenkontrol (konge eller singleton), og det samme gælder for svarers hjerterkontrol. Det er derimod sikkert, at svarer savner ruderkontrol, når han indleder med 4 ♥, og det er meget muligt, at åbner ligeledes er uden ruderkontrol, når han ikke melder videre.

Det meldeøkonomiske princip, hvorefter cuebids afgives lavest muligt, udmønter sig i den regel, at *et cuebid afgivet efter at makkeren allerede har benægtet kontrol i anden farve tillige lover kontrol i denne farve.* F. eks.

Åbner	Svarer
1 ♦	1 ♥
3 ♥	4 ♣
4 ♦	

Da svarer har benægtet kontrol i spar ved ikke at begynde serien af cuebids med 3 ♠ (lavest muligt), lover åbner med 4 ♦ ikke alene kontrol i ruder, men også i spar,

idet han ellers burde have opgivet slemchancen og meldt 4 ♡.

Såfremt en af spillerne kontrolmelder i »omvendt rækkefølge«, har det en speciel betydning, f. eks.

Åbner	Svarer
1 ♦	1 ♡
3 ♡	4 ♣
4 ♡	4 ♠

Svarer har naturligvis kontrol i spar, så han har brudt med princippet om meldeøkonomi. Derved har han konventionelt vist *førstekontrol* i klør og *andenkontrol* i spar, farven som blev passeret i første omgang (det bemærkes, at dette princip ikke koster meldeplads, idet svarer alligevel i anden omgang skulle have meldt 5 ♣ for at vise begge de sorte kontroller). På denne måde opstår den sekundære regel: *Det første cuebid benægter ikke nødvendigvis kontrol i en højeregældende farve, men benægter altid kontrol i en laveregældende.*

I Blue Team Club forpligter det første cuebid makkeren til også at afgive et cuebid, hvis det kan ske *under udgangsniveau*. Et sådant svar-cuebid er altså ingen accept af slemforsøget. Det er det derimod, hvis det forekommer *over udgangsniveau*. F. eks.

Åbner	Svarer
1 ♠	2 ♣
2 ♠	4 ♦
4 ♡	— åbner er forpligtet til at vise eventuel kontrol i hjerter.

Åbner	Svarer
1 ♡	2 ♦
2 ♡	4 ♣
4 ♠	— åbner accepterer slemforsøget og viser spar-kontrol.

Cuebids på italiensk kombineres med en særlig 4 ut-melding. Hvis 4 ut forekommer i en serie cuebids eller efter, at de afgørende kontroller er vist, er det et generelt slemforsøg. Makker opfordres til at vise endnu en kontrol eller anden værdi eller gå tilbage til trumffarven. F. eks.

Åbner	Svarer
1 \diamond	1 \spadesuit
3 \spadesuit	4 \clubsuit
4 \diamond	4 \heartsuit
4 \spadesuit	4 ut

Trods åbners uvilje mod at fortsætte mod slem beder svarhånden ham alligevel overveje det endnu en gang.

Hvis der i en serie cuebids springes en farve over og i stedet meldes 4 ut, fungerer meldingen som en art spørgeomelding, der beder makkeren gå i slem med kontrol i den manglende farve, f. eks.

Åbner	Svarer
\spadesuit 2	\spadesuit 8 6
\heartsuit K B 10 7 6 5	\heartsuit E 8 4 3 2
\diamond K D 6	\diamond E 7
\clubsuit D 9 7	\clubsuit E K B 3
1 \heartsuit	2 \clubsuit
2 \heartsuit	4 \diamond
4 \heartsuit	4 ut
6 \heartsuit	pas

4 ut tvinger åbner til at melde slem med kontrol i spar.

Herhjemme går Per Grønning ind for et slemssystem med cuebids, der ligger meget tæt op ad de italienske, og han behandler emnet udførligt i »Dansk Bridge« nr. 316-19, men han foreslår en kombination med Blackwood-Morrow (s. d.). Der er to gode begrundelser for, at en sådan kombination er rigtig. For det første vil spillere, der anvender cuebids, i almindelighed have problemer omkring trumffarven, idet tophonnørerne i trumf ikke kan kontrolmeldes,

og mange storeslemmer uden trumfes har set dagens lys i ukyndige kontrolmelderes hænder. For det andet gør usikkerheden ved sammenblandingen af første- og andenkontroller det nødvendigt at kunne kontrollere esserne — selv de italienske verdensmestre er adskillige gange kommet i slemmer uden to esser efter anvendelse af den italienske form for cuebids.

Se også Renoncevisende cuebids (i dette afsnit) og Singletonvisende cuebids (i afsnittet om offensive konventioner).

Culbertsons 4-5 ut-konvention — meldingen 4 ut garanterer tre esser *eller* to esser og en konge i en af parret meldt farve. Svarene til 4 ut:

Med to esser eller et es og kongerne i alle af parret meldte farver — 5 ut.

Uden es eller renonce — 5 træk i den af parret lavest meldte farve.

Med et es eller renonce i en ikke tidligere meldt farve — 5 træk i denne farve.

Med es eller renonce i en tidligere meldt farve — 6 træk i den fastlagte trumffarve.

For at vise et es eller en renonce i en højere farve end trumffarven bør man have ekstra værdier.

4 ut efterfulgt af 5 ut på samme hånd viser alle fire esser.

Konventionen er en fast del af Acol-systemet, se Johs. Hulgaard/Axel Voigt: »Spil Acol«.

Culbertsons spørgemeldinger fra 1941. Spørgemeldingerne findes i to udformninger, hvoraf vi vælger at omtale den fra 1941 mest udførligt. Om emnet se iøvrigt Culbertsons »The New Gold Book« 1941 og »Dansk Bridge« nr. 4, 5 og 6 (Anders Møller).

Definition: En spørgemelding giver ingen oplysninger, men *spørger*, om makker har 1. omgangs kontrol (1. kon-

trol — es eller renonce) eller 2. kontrol (konge eller singleton) i spørgefarven.

Betingelsen for, at en melding er en spørgemelding, er enten, at

- 1) der er fastlagt en trumffarve og at spørgemeldingen afgives på firtrinet i en ikke tidligere af parret meldt farve, eller
- 2) at den er en springmelding i umeldt farve til firtrinet. (Denne springmelding fastlægger den sidste af parret meldte farve som trumf), eller
- 3) at den er en springmelding i en af modparten meldt farve. Også her fastlægges den af parret sidst nævnte farve som trumf.

Svar på spørgemelding.

a) *Negativt svar:*

Har makker ikke 1. kontrol i spørgefarven eller 2. kontrol i spørgefarven og en 1. kontrol i en anden farve, afmelder han ved at melde lavest muligt i den fastlagte trumffarve. Hvis modparten melder ind, er Pas afmelding.

b) *Positivt svar:*

- 1) med 2. kontrol i spørgefarven og trumf es — spring i trumffarven,
- 2) med 2. kontrol i spørgefarven og es eller renonce i en sidefarve — meld sidefarven.
- 3) med es eller renonce i spørgefarven — overmeld i spørgefarven.
- 4) med 2. kontrol i spørgefarven og to esser eller med es i spørgefarven og yderligere et es — overmeld i sans.
- 5) med 2. kontrol i spørgefarven og tre esser eller med es i spørgefarven og yderligere to esser — spring i sans.

De senere spørgemeldinger.

Når spørgemeldingen er besvaret, er melding i anden

farve end trumffarven ny spørgemelding, som besvares således:

I. *Spørgemelding i ny farve.*

- a) Efter afmelding på første spørgemelding er svarene til ny spørgemelding i ny farve identiske med svarene til den første spørgemelding. Den nye spørgemelding betragtes som en første spørgemelding.
- b) Efter positivt svar på første spørgemelding:
Uden 2. kontrol i den nye spørgefarve — afmelding.
Med 2. kontrol i den nye spørgefarve — overmeld i sans.
Med renonce i den nye spørgefarve — meld renoncefarven.

II. *Gentagne spørgemeldinger (i samme farve som første spørgemelding):*

- a) Efter tidligere afmelding:
Uden 3. kontrol — afmelding.
Med 2. kontrol, men intet es — overmeld i sans.
Med 3. kontrol og et es — meld esfarven.
Med 3. kontrol og to esser — meld den ene esfarve og om muligt senere den anden.
- b) Efter svaret 4 ut, når spørgeren ønsker svarers esser lokaliseret:
Uden es i spørgefarven — afmelding.
Med es i spørgefarven — overmeld i spørgefarven.
- c) Efter positivt svar, som viste et es:
uden 3. kontrol — afmelding.
Med 3. kontrol — overmeld i sans.

Spørgemelding efter gamekravåbning.

Efter toåbninger, som er gamekrav, besvares en spørgemelding undertiden positivt, selvom svarer ikke har noget es.

Med 2. kontrol i spørgefarven — overmeld i sans.

Med 2. kontrol i spørgefarven og et es — meld esfarven.

Culbertsons nye spørgemeldinger fra 1954.

Culbertsons nye spørgemeldinger er omtalt i hans »Master Work Contract Bridge Complete« 1954 og i »Dansk Bridge« nr. 164 og 165 (Boeck).

De skal ikke omtales her, da næsten ingen danske spillere (endsige udenlandske) anvender dem. Blot skal det nævnes, at der indførtes det nye i definitionen, at ethvert unødvendigt spring i ny farve til tretrinet *også* er en spørgemelding.

Samtidig indførte Culbertson en glimrende konvention, Culbertsons trumf-spørgemeldinger, som omtales nedenfor.

Culbertsons storeslemkravmelding (5 ut-konventionen) * — indledes med 5 ut uden forudgående 4 ut (cfr. dog Blackwood-Streamline), og 5 ut spørger om makkers høje kort i trumffarven eller i den af parret sidst meldte farve inden meldingen 5 ut.

Med to af de tre tophonnører (E-K, E-D eller K-D) i trumffarven svares 7 træk i denne farve, med en eller ingen tophonnører meldes 6 træk i trumffarven.

Følgende forbedring af konventionen er anerkendt af Culbertson:

Med spar som trumf:

Med ♠ E-K, E-D eller K-D meldes 7 ♠.

Med ♠ E eller ♠ K meldes 6 ♥.

Med ♠ D meldes 6 ♦.

Med fem små trumfer meldes 6 ♣.

Ellers afmeldes med 6 ♠.

Er hjerter fastlagt som trumf, sænkes svarene, således at fem små trumfer ikke kan vises. Med ruder som trumf kan hverken fem små trumfer eller trumfdame vises, og med klør som trumf bortfalder de udvidede svar.

Konventionen er i udlandet kun kendt under navnet Josephine (Culbertson).

Culbertsons trumf-spørgemeldinger. Denne konvention stammer ligesom de nye spørgemeldinger fra 1954 og er beskrevet sammesteds som disse.

De kombineres med spørgemeldinger (også med dem fra 1941 kan de glimrende kombineres), og der spørges i to tempi, først om *kvaliteten* af makkers trumfer, dernæst om hans *trumflængde*.

Efter en spørgemelding og svar derpå er meldingen 4 ut en trumf-spørgemelding, som beder makker oplyse om sine honnørkort i den fastlagte trumffarve. Svarene er:

- 5 ♣ — knægten eller dårligere.
- 5 ♦ — 1 af de tre tophonnører (E, K eller D).
- 5 ♥ — 2 af de tre tophonnører (E-K, E-D eller K-D).
- 5 ♠ — alle 3 tophonnører (E-K-D).

Disse kort vises uanset trumflængde.

Hvis 4 ut-meldereren efter modtaget svar følger op med 5 ut, spørger 5 ut om makkers *trumflængde*, og der svareres således:

- 6 ♣ — 3 trumfer eller færre.
- 6 ♦ — 4 trumfer.
- 6 ♥ — 5 eller 6 trumfer.
- 6 ♠ — 7 trumfer eller flere.

Hvis svaret på spørgemeldingen var 4 ut eller højere, kan i stedet 5 ut anvendes som trumfspørgemelding om trumfkvaliteten, men i så fald får man ikke trumflængden.

DEPO. Amerikansk konvention til visning af esser, når modparten melder ind efter 4 ut (Blackwood). Der er i konventionens navn indbygget en mnemoteknisk regel: Double — Even, Pass — Odd (dobler — lige, pas — ulige).

Svarhånden afgiver slet ingen trinsvar, når modparten melder ind efter 4 ut, men viser alene, om den har et lige eller ulige antal esser, idet dobler viser et lige antal, pas et ulige antal (nul esser regnes som et lige antal).

Se også Aksel J. Nielsens forbedring af Blackwood-konventionen, DOPI og LIDO.

DOPI. Amerikansk konvention til visning af esser, når modparten melder ind efter 4 ut (Blackwood). Konventionen ligner i meget høj grad Aksel J. Nielsens forbedring af Blackwood-konventionen, men der er byttet om på de to første trin og indbygget en mnemoteknisk regel i navnet: Dobler = 0, Pas = 1.

Svarhånden melder således efter indmeldingen: dobler = nul esser, pas = et es, farven (sans) lige over = to esser o.s.v.

Se også DEPO og LIDO.

4 ♣ efter esser* — anvendes af mange i stedet for Blackwood. Der svares trinvis om esser, og efterfølgende 5 ♣ spørger om konger (se iøvrigt Gerber-konventionen, som kun anvendes efter sansåbning).

4 ut D-I. Speciel slemkonvention i det italienske Neapel-system, forgængeren for Blue Team Club. D-I står for »declarative-interrogative«, idet 4 ut på én gang viser og spørger.

4 ut-melderen viser mindst to esser, medmindre han har en limiteret svarhånd og i så fald kun viser et es. Han viser desuden mindst andenkontrol i alle umeldte farver og i de af ham selv meldte farver (medmindre hans makker har afgivet cuebid i en af disse). 4 ut-meldingen opfordrer makker til at vise kontroller i de øvrige farver og til at samarbejde på vej mod slem.

Efter 4 ut kan svarer vise kontroller, men han kan også acceptere ved at melde slem direkte.

Gerber-konventionen* (John Gerber, USA) er ligesom Blackwood-konventionen en spørgemelding om esser og konger, men Gerber anvendes som regel kun efter sans-

åbning eller efter 2 ♣ (som eneste gamekrav), fulgt op af en sansmelding.

Den konventionelle spørgemelding er 4 ♣, og der svarer: 4 ♦ – nul eller fire esser. 4 ♥ – et es. 4 ♠ – to esser. 4 ut – tre esser.

Efter svar er *ny farve* (eventuelt 4 ut) lige over svarfarven spørgsmål om konger, som ligeledes vises trinvis. Tilbage melding til trumffarven samt enhver anden melding end farven lige over efter første svar er derimod en stopmelding.

For at undgå misforståelser og for at kunne standse i umeldt farve eller 4 ut, når Gerber er anvendt direkte efter sansåbninger, er det almindeligt vedtaget blandt danske turneringsspillere, at der spørges efter konger med meldingen 5 ♣.

Josephine, se Culbertsons storeslemkravmelding.

Kontrolmeldinger – se cuebids.

LIDO (Steffen Steen Møller). Konvention til visning af esser når modparten melder ind efter 4 ut (Blackwood eller Blackwood–Morrow). Der er i konventionens navn indbygget en mnemoteknisk regel: LIge – DObler.

Svarhånden afgiver om muligt sin normale melding, men såfremt indmeldingen har spærret for denne, vises et LIge antal esser med DObler, et ulige antal med pas, f. eks.:

Modparten melder 5 ♥ efter 4 ut. Nu viser: dobler = nul eller to esser, pas = et es, 5 ♠ = tre esser, 5 ut = fire esser.

Modparten melder 5 ♠ efter 4 ut. Nu viser: dobler = nul eller to esser, pas = et eller tre esser, 5 ut = fire esser.

Modparten melder 6 ♣ efter 4 ut. Nu viser: dobler = nul, to eller fire esser, pas = et eller tre esser.

Se også Aksel J. Nielsens forbedring af Blackwood-konventionen, DEPO og DOPI.

Modificeret Smith. Også kaldet Selektiv Smith med variabelt startpunkt er opfundet af John Trelde og eksisterer i fire former:

1. Almindelig Selektiv Smith. 4 ut spørger efter esser og konger i meldte farver samt trumfdame. Esser tæller 1 p, medens konger og trumfdame tæller $\frac{1}{2}$ p. Svarene indrettes under hensyn til den styrke, svarer har vist ved sine tidligere meldinger. Hertil anvendes en såkaldt startpunktskala, som angiver det normale pointtal for enhver type hånd.

Svaret $5 \clubsuit$ viser, at svarer har færre points end forventet; svaret $5 \diamond$ nøjagtigt det forventede; svaret $5 \heartsuit \frac{1}{2}$ point ekstra; svaret $5 \spadesuit$ 1 point ekstra o.s.v.

2. Selektiv spørgesmith. Spørgemeldinger anvendes stort set efter Culbertsons regler, men svarene afgives i trin. (1. trin = billigste melding). 1. trin viser manglende kontrol eller færre points end forventet. 2. trin viser kontrol og nøjagtig det forventede. 3. trin viser kontrol og $\frac{1}{2}$ point ekstra o.s.v.

Nye spørgemeldinger og gentagne spørgemeldinger behandles efter lidt andre regler. Det negative svar afgives i trumf eller sans (den billigste melding), medens andre svar viser den adspurgte kontrol og endnu en værdi.

3. Selektiv renoncesmith. Afgives en melding, som ligger et træk højere end en spørgemelding, vises renonce i den pågældende farve, således at svarer ikke må medregne esset i farven i sit svar. Iøvrigt svares efter ovennævnte regler.

4. Selektiv autosmith. Ved særlige meldeforløb udelukkes alle sidefarver, således at kun kongen og damen i trumf samt alle esser tælles med i svaret.

Se »Dansk Bridge« nr. 215, 216, 217 og 219.

Reduceret Blackwood — anvendes i situationer, hvor svarer har vist min. 10 p, og det er klart, at der skal spilles med en minorfarve som trumf. I sådanne tilfælde har åbner

lov til at regne med, at svarer har mindst ét es, og meldingen 4 ut som spørgsmål om esser besvares således:

5 ♣ — 0 eller 1 es.

5 ♦ — 2 esser.

5 ♥ — 3 esser.

5 ♠ — 4 esser.

Svarskaalen sænkes altså et trin i forhold til Blackwood, og derved mindskes risikoen for at anvende Blackwood, når en minorfarve skal være trumf.

Ideen omtales i Jannerstens »Vi spelar tävlingsbridge« 1973-udgaven side 382.

Renoncevisende cuebids. Blandt spillere, der anvender cuebids som deres vigtigste slemkonvention, defineres følgende to typer meldinger normalt som renoncevisende cuebids:

1) *Dobbeltspring i ny farve fra svarhånden efter makkers åbning med 1 træk i farve, f. eks.*

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♥	<u>3 ♠</u>	1 ♠	<u>4 ♦</u>

2) *Melding et helt niveau højere end nødvendigt for at afgive normalt cuebid, f. eks.*

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♠	3 ♠	1 ♥	3 ♣
<u>5 ♣</u>		<u>5 ♦</u>	

Et renoncevisende cuebid fastlægger ligesom et almindeligt cuebid en bestemt farve som trumf og viser sleminteresse, men det lover samtidigt renonce i den meldte farve og hjælper derved makkeren til at afgøre, hvor godt kortene passer sammen.

Romersk Blackwood — se Romer-systemet.

Romerske spørgemeldinger, se Romer-systemets Alfa-spørgemeldinger.

Rush-spørgemeldinger (Cortland Rush, USA). Adskiller sig fra normale spørgemeldinger ved at søge efter kontroller uden for spørgefarven. Svarer tæller kontroller uden for spørgefarven, idet et es = 1 p og en konge = $1/2$ p, og svarer efter følgende skala:

1. trin (billigste melding) — 0 eller $1/2$ eller $2\frac{1}{2}$ p.
2. trin — 1 eller 3 p.
3. trin — $1\frac{1}{2}$ eller $3\frac{1}{2}$ p.
4. trin — 2 eller 4 p.

Skalaen reduceres med $1/2$ p, hvis det vides, at spørgeren er meget stærk.

Gentagen spørgemelding i samme farve besvares således:

1. kontrol i spørgefarven — farven støttes.
2. kontrol i spørgefarven — laveste sansmelding, men
3. kontrol i sidefarve vises.

Uden kontrol i spørgefarven — lavest i trumf.

Spørgemelding i ny farve søger efter 3. kontrol. Svar:

Uden 3. kontrol — lavest i trumf.

Med renonce eller singleton — farven støttes.

Med 3. kontrol — laveste sansmelding, men 3. kontrol i sidefarve vises.

Singleton-Blackwood. Specialkonvention, navngivet af Per Grønning i »Dansk Bridge« nr. 317. Anvendes kun efter indledningen $1 \spadesuit - 4 \spadesuit$ eller $1 \heartsuit - 4 \heartsuit$ og kun, hvis makkerparret har aftalt, at svarhånden højst kan have ét es og én konge og lover mindst fem trumfer.

Åbner Svarer

1 \spadesuit 4 \spadesuit

4 ut = Singleton-Blackwood.

Svar: 5 \clubsuit = intet es.

5 \diamond = 1 es og klørsingleton.

5 \heartsuit = 1 es og rudersingleton.

5 \spadesuit = 1 es og hjertersingleton.

5 ut fra åbner spørger herpå efter konger (der kan efter positivt svar på 4 ut kun være én).

Svar: 6 ♣ = ♣ K.

6 ◇ = ◇ K.

6 ♥ = ♥ K.

6 ♠ = ingen konge, fem trumfer.

Der findes desuden et særsvar, nemlig 6 træk i den allerede viste singletonfarve. Dette svar benægter konger, men viser seks trumfer.

Eksempel:

Åbner	Svarer
♠ EK 7 5 3	♠ 9 8 6 4 2
♥ E 8 6 4	♥ 10
◇ 8	◇ E 9 6 2
♣ E D 9	♣ K 8 3
1 ♠	4 ♠
4 ut	5 ♠
5 ut	6 ♣
7 ♠	

5 ♠ viser ét es og singleton i hjerter, 6 ♣ viser ♣ K.

Af meldeøkonomiske årsager er man nødt til at sænke hele spørge- og svarkomplekset ét trin, hvis hjerter er trumf:

Åbner	Svarer
1 ♥	4 ♥
4 ♠ =	Singleton-Blackwood

Laveste svar er herefter 4 ut og så videre, mens 5 ♠ spørger efter konger.

Smith-Bennet. 4 ut spørger samtidig efter esser og konger. Esser tæller 1 p og konger $1\frac{1}{2}$ p. Svar:

5 ♣ – mindre end $1\frac{1}{2}$ p.

5 ◇ – $1\frac{1}{2}$ p.

5 ♥ – 2 p.

- 5 ♠ — 1 es og 3 konger ($2\frac{1}{2}$ p).
- 5 ut — 2 esser og 1 konge ($2\frac{1}{2}$ p).
- 6 ♣ — 3 p o.s.v.

Når 4 ut-meldereren vides at være meget stærk, sænkes svarene med 1 p.

Små spørgemeldinger. Erik Schubert, Danmark, indførte som led i sit meldesystem one-over-one den regel, at enhver springmelding i en ikke tidligere meldt farve var en spørgemelding — heraf navnet »små spørgemeldinger«. Culbertsons regler for spørgemeldinger gjaldt iøvrigt uændret.

Sorøfru. Mnemoteknisk regel for esvisning, som John Trelde har opfundet. Reglen anvendes i meldesituationer, hvor en spiller kan fastlægge sin egen farve som trumf, samtidig med at han spørger efter esser. Svarene afgives i trin (1. trin billigste melding) således:

1. trin — SOrt es.
2. trin — RØdt es.
3. trin — 2 esser af samme Farve.
4. trin — 2 esser af samme Rang.
5. trin — 2 esser af Uens farve og rang.
6. trin — 3 esser.

Imellem disse trin ligger en sansmelding, som anvendes til at vise nul esser.

Efter svar i 1. trin kan man med meldingen lige over undersøge, hvilket af de to sorte esser der er tale om. Laveste trin viser laveste es (♣) og næste trin højeste es (♠). På lignende måde går man frem, når der er vist et rødt es.

Reglen kan kombineres med videregående spørgemeldinger, når esser er vist.

Spring til 5 træk i majorfarve*. Meldingen forekommer i sekvenser som denne:

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♥	1 ♦	1 ♠
1 ♠	3 ♠	2 ♥	3 ♥
<u>5 ♣</u>		<u>5 ♥</u>	

Meldingen tillægges forskellig konventionel betydning i Europa og USA. I Europa er det sædvanligt, at meldingen spørger om kvaliteten af makkers trumffarve, og makker opfordres til at gå i slem med bedre farve, end der kan forventes, mens han ellers skal passe. I de angivne eksempler må f. eks. K-x-x-x anses for utilstrækkeligt til at hæve på. Den, der springer til 5 træk i major, tager selv ansvaret for kontrollerne i sidefarverne.

I USA anvendes meldingen som en art spørgemelding, idet makkeren opfordres til at melde slem, hvis han har kontrol (første- eller andenkontrol) i den umeldte farve, mens han i modsat fald skal passe. Her garanteres det, at trumffarven er i orden.

Mange eksperter udvider konventionen til også at gælde, selvom der ikke springes til 5 træk, men blot frivilligt meldes 5 træk (gælder såvel den europæiske som den amerikanske variant), f. eks.

Åbner	Svarer
1 ♦	1 ♠
2 ♥	4 ♥
<u>5 ♥</u>	

Super Blackwood, udvidelse af Blackwood-konventionen (s. d.) i de tilfælde, hvor 4 ut ville være en kvantitativ melding. I så fald er 4 træk i laveste umeldte farve spørgsmål om esser. Laveste overmelding som svar viser nul eller alle fire esser, næste melding et es o.s.v. En efterfølgende 5 ut er spørgsmål om konger.

Trelde-spørgemeldinger * (John Trelde). En veludbygget slemkonvention, hvor den indledende slemundersøgelse starter nogenlunde efter reglerne for Culbertsons spørgemeldin-

ger, mens svarene følger et trinsystem som svarene på Blackwood. I de første svar indgår trumfkonge som et femte es, og i senere svar vises trumfdame.

Konventionen arbejder med tre typer spørgemeldinger, Alfa, Beta og Gamma.

Alfa-spørgemeldingen defineres på to måder: 1) Hvis en farve er ægte meldt og støttet, er enhver melding i ny farve på firtrinet (om nødvendigt på femtrinet) en Alfa med den støttede farve som trumf. Modifikationer: Hvis hjerter er meldt og støttet, er 3 ♠ en Alfa; hvis en minorfarve er meldt og støttet, er springmelding på tretrinet en Alfa. 2) Hvis ingen farve er støttet, er ethvert overflødigt spring i ny farve en Alfa, der fastlægger den sidstmeldte farve som trumf. Ved ordet overflødigt forstås unødvendigt for at skabe krav.

Eksempler på en Alfa:

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♠	3 ♠	1 ♥	4 ♥	1 ♥	3 ♥
<u>4 ♥</u>		<u>5 ♣</u>		<u>3 ♠</u>	
Åbner	Svarer	Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♣	1 ♥	1 ♣	2 ♥	1 ♠	<u>4 ♥</u>
3 ♥	<u>4 ♦</u>	3 ♥	3 ut		
		<u>4 ♦</u>			
Åbner	Svarer	Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♥	<u>3 ♠</u>	1 ♠	2 ♦	1 ♠	2 ♦
		<u>4 ♥</u>		2 ♠	<u>4 ♣</u>

Alfa-spørgemeldingen søger primært efter kontrol (første- eller andenkontrol) i Alfa-farven, og kun, såfremt kontrollen er til stede, vises antallet af esser (incl. trumfkonge) i trin.

Svar på en Alfa-spørgemelding.

1. trin = ingen kontrol eller 0 esser.
2. trin = kontrol og 1 eller 4 esser.

- 3. trin = kontrol og 2 eller 5 esser.
- 4. trin = kontrol og 3 esser eller renonce og 0 esser.
- 5. trin = renonce og 1 eller 4 esser.
- 6. trin = renonce og 2 esser.
- 7. trin = renonce og 3 esser.

Skalaen ændres efter kravåbninger med negativt svar og spærreåbninger udenfor zonen, hvor der skydes et ekstra trin ind, således at 1.trin alene benægter kontrol, mens 2. trin viser kontrol uden esser, 3. trin kontrol og et es o.s.v.

Hvis modparten dobler (eller melder ind efter) en Alfa-spørgemelding, spares to trin, idet Pas bliver 1. trin og Redobler(dobler) 2. trin, mens billigste melding er 3. trin.

Eksempler på svar:

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ♠	3 ♠	1 ♥	3 ♥
4 ♦	<u>4 ♥</u>	4 ♣	<u>5 ♦</u>

Ingen kontrol i ruder
eller nul esser.

Renonce i klør og
to esser.

Efter negativt svar på en Alfa-spørgemelding kan spørgeren stoppe i den vedtagne trumffarve, bruge Blackwood-Morrow (s. d.) eller afgive ny Alfa-spørgemelding, hvis mulighederne ikke er udtømt. Der er tre typer af nye Alfa-spørgemeldinger:

Ny Alfa i samme farve søger trediekontrol (damen eller doubleton) i farven, men besvares efter samme regler som ovenfor.

Ny Alfa i ny farve (som gerne må være meldt naturligt tidligere) betragtes som den første Alfa og besvares som ovenfor.

Ny Alfa i samme farve efter mellemkommende Alfa i anden farve spørger alene om kontrol, idet to tidligere negative svar har givet formodning for, at svarhånden mangler esser. Svarene falder i tre trin: 1.trin = ingen kontrol, 2. kontrol = kontrol, men ikke trumfdame, 3. trin = kontrol og trumfdame.

Efter positivt svar på en Alfa-spørgemelding kan spørgeren fastsætte slutkontrakten i den vedtagne trumffarve, mens enhver farvemelding udenfor trumffarven er en Beta-spørgemelding, der søger nærmeste ikke-viste kontrol i Beta-farven (som gerne må være meldt naturligt tidligere).

Svar på en Beta-spørgemelding.

1. trin = ikke kontrol.
2. trin = kontrol, men ikke trumfdame.
3. trin = kontrol og trumfdame.

Trumfdame kan kompenseres af ekstraordinær trumflængde.

Eksempel på Alfa og Beta:

Åbner	Svarer
1 ♠	3 ♠
4 ♣	4 ♥
5 ♦	5 ut

4 ♥ viser som svar på Alfa-spørgemeldingen i 4 ♣ klørkontrol og et es, mens 5 ut som svar på Beta-spørgemeldingen i 5 ♦ viser andenkontrol i ruder og trumfdame.

Renonce-Beta er en særlig spørgemelding, der afgives umiddelbart efter en Alfa-spørgemelding med positivt svar og i samme farve. Meldingen viser renonce i Alfa-farven og tjener til at undersøge, om esset i farven indgik i det første svar (idet det i så fald ofte vil være en spildværdi). Svarene er simple: 1. trin = esset indgik, 2. trin = esset indgik ikke, men trumfdame mangler, 3. trin = esset indgik ikke, og trumfdame er til stede.

Efter negativt svar på en Beta-spørgemelding kan spørgeren gå videre med en ny Beta-spørgemelding, der besvares som ovenfor.

Efter positivt svar på en Beta-spørgemelding kan spørgeren gå videre med en Gamma-spørgemelding. Den søger blot næste ikke-viste kontrol i Gamma-farven og besvares i to trin: 1. trin = ikke kontrol, 2. trin = kontrol.

Anvendelse af 4 ut.

Efter negativt svar på en Alfa-spørgemelding bevarer 4 ut sin sædvanlige betydning, i dette slemkompleks som Blackwood–Morrow (s. d.), hvorimod meldingen efter positivt svar opfordrer til slem, hvis svarhånden har tillægsværdier. Trumfdame er en tillægsværdi og vises ved et spring til lilleslem, medmindre spørgeren kunne have afgivet et spring til 5 træk i trumf (gælder kun i major) og på den måde direkte have spurgt efter damen. I så fald består eventuelle tillægsværdier af ekstra stik i form af sammenhængende honnører, særlig tilpasning til en anden farve hos spørgeren eller egen stærk langfarve. Tillægsværdierne vises normalt ved at melde farven, hvor de findes, og svarhånden skal også benytte sig af denne mulighed i tilfælde, hvor det muligvis er trumfdame, spørgeren er ude efter.

Anvendelse af 5 ut.

Uden forudgående spørgemeldinger bruges meldingen som Culbertsons 5 ut (s. d.), dog som Blackwood–Morrow, hvis 4 ut allerede er passeret.

Efter forudgående spørgemeldinger er 5 ut en generel storeslemsopfordring, der besvares efter samme retningslinier som 4 ut ovenfor, blot et meldeniveau højere.

Tredespørgemeldinger er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 309–314 af Steffen Steen Møller og foreligger i et særtryk i Bridgebogladen.

DEFENSIVE MELDEKONVENTIONER

Forsvar mod åbning 1 træk i farve.

Astro-cuebids (Allinger, STern og ROsler, USA). En øjeblikkelig overmelding i fjendens åbningsfarve viser en tofarvet hånd med en lang minorfarve og en lidt kortere majorfarve. Meldingen viser klør og hjertes, medmindre

åbningsmeldingen er i en af disse farver; i så fald viser meldingen farven lige over. F. eks. $1 \clubsuit - 2 \clubsuit =$ ruder og hjerter, $1 \diamond - 2 \diamond =$ klør og hjerter, $1 \heartsuit - 2 \heartsuit =$ klør og spar.

Balanceringsdobling, se Forsinket oplysningsdobling og Genåbningsdobling.

Chancemeldingen 3 ut* afgives ofte på en lang, gående minorfarve, når modstanderen til højre har åbnet meldingerne. Normalt bør der være hold i modstanderens farve, men selv uden dette kan 3 ut meldingen være chancerig, idet fjenden tit spiller ud i en anden farve, netop fordi 3 ut annoncerer hold i åbningsfarven.

Hvis 3 ut bliver doblet, er det normalt klogt at løbe i den lange minorfarve.

1 ut som oplysningsdobling. Anvendes af visse spillere for at vise en ideel oplysningsdobling både hvad angår fordeling og styrke. Meldingen Dobler viser da en oplysningsdobling, som ikke er ideel.

Forsinket oplysningsdobling*. Dobling, der til trods for, at den ikke passer ind i den gængse definition for en oplysningsdobling (se Oplysningsdobling), i moderne teori alligevel regnes som en sådan:

N	Ø	S	V
1 ♡	pas	2 ♡	pas
pas	D		
	—		

Efter definitionen af en oplysningsdobling skulle denne dubling være en strafdobling, men en velegnet hånd forekommer alt for sjældent, og dublingen er oplysende og viser en hånd, der var lidt for svag til at oplysningsdoble i første runde.

N	Ø	S	V
1 ♢	pas	1 ♠	pas
2 ♢	D		
	—		

Igen en strafdobling efter den gængse definition, men i moderne teori en forsinket oplysningsdobling, der viser en god hånd, som var uegnet til en dobling i første runde, fordi den manglede *svarhåndens* farve. Viser i denne sekvens typisk 4-5 fordeling i hjerter og klør.

N	Ø	S	V
1 ♥	pas	1 ut	pas
pas	D		
	—		

En forsinket oplysningsdobling, skønt den ikke passer på den gængse definition.

Gardeners sans (Nico Gardener, England) — også kaldet Komisk sans. Indmelding 1 ut er tvetydig og viser enten en normal sansindmelding eller en svag hånd med en god langfarve, der anvendes til flugt, hvis modparten dobler.

Indmeldingen tjener et destruktivt formål; modpartens normale meldeopbygning ødelægges, idet de fleste spiller med, at kun en dobling af sansindmeldingen kan vise en stærk hånd, hvorimod ny farve ikke er krav.

Hvis indmelderens makker er udgangsinteresseret, forhører han sig med 2 ♣. Enhver farvemelding fra indmelderen viser herefter den svage type, mens 2 ut lover en sanshånd. I så fald benyttes 3 ♣ som Stayman.

Gentagen oplysningsdobling *. Dobling, der afgives i anden melderunde af spiller, som allerede i første melderunde har oplysningsdoblet — uden at have fået positiv melding fra makker:

N	Ø	S	V
1 ♥	D	2 ♣	pas
2 ♥	D		
	—		

Doblingen er oplysende og viser en meget stærk hånd, som beder makker melde en af de umeldte farver.

N	Ø	S	V
1 ♠	D	pas	2 ♠
2 ♠	D		

Denne dobling anses i supermoderne teori som en gentagen oplysningsdobling til trods for, at makker har meldt andet end pas. Teoretikerne argumenterer med, at makkers melding ikke var positiv (han kan være helt blank), hvorfor det er logisk, at doblingen er oplysende. Doblingen viser en meget stærk hånd, f. eks.:

♠ K 4 ♥ E D B 2 ♠ D 7 2 ♣ E K 10 5

Se Oplysningsdobling.

Genåbningsdobling *. Betegnelsen for oplysningsdoblingen i fjerde hånd, når der er fulgt to passer efter en åbningsmelding:

N	Ø	S	V
1 ♥	pas	pas	D

Doblingen lover ikke fuld åbningsstyrke, men kan være baseret på, at der må findes en del styrke på makkers hånd. Normalt lover doblingen dog mindst 9–10 hp, idet det med en svagere hånd anbefales at melde en farve, hvis man ønsker at genåbne meldingerne.

Genåbningsdobleren skal være forberedt på, at makker forvandler med en strafpas, idet han ofte i netop denne situation har valgt at sidde på lur.

Genåbningsdoblingen er beskrevet af Nis Graulund i »Dansk Bridge« nr. 372.

Nogle spillere betegner også andre doblinger som genåbningsdoblinger, f. eks.

N	Ø	S	V
1 ♠	pas	1 ♥	pas
2 ♠	pas	pas	D

Karakteristisk for disse doblinger er det, at modparten er gået i stå i en lav kontrakt, og at doblingen følger efter

to passer. En sådan dobling kan imidlertid lige så godt kaldes en forsinket oplysningsdobling (s. d.), og en fællesbetegnelse som balanceringsdoblinger dækker nogenlunde begge begreber.

Se Oplysningsdobling.

Genåbningssans *. Betegnelsen for meldingen 1 ut i fjerde hånd, når der er fulgt to passer efter en åbningsmelding:

N	Ø	S	V
1 ♥	pas	pas	<u>1 ut</u>

Sansmeldingen lover 11–14 hp og jævn fordeling. I princippet skal der være hold i modpartens farve, men ofte vil det med kun halvhold (f. eks. B-x-x) være den bedste melding.

Genåbningssans er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 372 af Nis Graulund.

Ghestem (Pierre Ghestem, Frankrig). Konvention til visning af tofarvede hænder i defensiven efter modpartens åbningsmelding i naturlig farve. Ligesom ved København-konventionen (s. d.) kræves mindst 5–5 i de to farver, men der skelnes mellem åbningsmeldingen 1 ♣ og åbningsmelding i en af de andre farver, og farverne vises således:

Efter 1 ♦, 1 ♥ og 1 ♠:

De to laveste umeldte — meld 2 ut.

De to højeste umeldte — cuebid i åbningsfarven.

Højeste og laveste umeldte — meld 3 ♣.

Efter 1 ♣:

De to laveste umeldte — meld 2 ut.

De to højeste umeldte — meld 2 ♦.

Højeste og laveste umeldte — meld 3 ♣.

Indmeldingen 2 ♣ er således altid frigjort til naturligt formål.

Gorens forsvar mod stærk 1 ♣ (Charles H. Goren, USA). Anvendes mod Blue Team Club, Precision og lignende,

hvor åbningsmeldingen 1 ♣ viser en vis, stor styrke uden at sige noget om fordelingen.

Simple indmeldinger, også 2 ♣, viser den meldte farve; springindmeldingerne 2 ♦, 2 ♥, 2 ♠ og 3 ♣ viser en tofarvet hånd med mindst ni kort i den meldte og den *overliggende* farve tilsammen; en tofarvet hånd med hjerter og klør vises ved at doble (huskeregel: Man doubler 1 ♣ med klør); en tofarvet hånd med spar og ruder vises ved at melde 1 ut (huskeregel: Man melder »uden trumf« uden klør).

Indmeldingerne tjener et destruktivt formål, idet det er indmelderens håb, at der findes en god tilpasning, så hans makker kan spærre eller forhåndsofre, før modstanderne får udvekslet for mange oplysninger.

Konkurrencedobling. Anvendes også i offensiven (s. d.). Konkurrencedoblinger anvendes på lavt niveau og afgives af indmelderens makker, når modparten har støttet hinanden eller befinder sig i en kravsituation. F. eks.

N	Ø	S	V
1 ♦	1 ♣	2 ♦	D

Doblingen er ikke straf, men viser længde i de umeldte farver og en vis tolerance for makkers farve (f. eks. B-x).

N	Ø	S	V
1 ♦	pas	1 ♥	1 ♠
2 ♥	D		

Doblingen viser styrke og længde i den umeldte farve og en vis tilpasning til makkers farve (f. eks. B-x-x). Hvis åbneren havde gemmeldt sin farve, ville doblingen have været en strafdobling.

N	Ø	S	V
1 ♥	1 ♣	2 ♦	D

Modparten befinder sig i en kravsituation, så det haster ikke med at strafdouble. Doblingen lover styrke og længde

i den umeldte farve og en vis tilpasning til makkers farve.
Se Oplysningsdobling.

København-konventionen* (Gert Lenk og John Trelde).
Konvention til visning af tofarvede hænder (mindst 5-5)
umiddelbart efter modpartens åbningsmelding 1 træk i
farve.

Efter åbningsmeldingen vises de to farver således:

2 ut = de to laveste umeldte farver.

3 ♣ = laveste og højeste umeldte farve.

3 ♦ = de to højeste umeldte farver.

I farezonen må hånden højst indeholde fem tabere efter
den simplificerede taberberegning. Udenfor farezonen, men
i lige zonestilling, tillades indtil seks tabere, og i gunstig
zonestilling indtil syv tabere.

Eksempler:

♠ E 7 6 5 3 ♥ 7 ♦ K D 10 6 2 ♣ 5 2

Hånden er for svag til København-konventionen i zonen,
men udenfor zonen er den i orden. Efter modpartens åb-
ning med 1 ♣ meldes 3 ♣, og efter åbning 1 ♥ meldes
3 ♦.

♠ E D 7 5 2 ♥ E D 8 6 5 ♦ 7 ♣ 10 4

En minimumshånd for indmelding i zonen. Den korrekte
melding er 3 ♦ uanset, om der åbnes med 1 ♣ eller 1 ♦.

I fjerde hånd anvendes konventionen kun, hvis der er
fulgt to passer efter åbningsmeldingen. Har begge modstan-
dere meldt, er 3 ♣ og 3 ♦ naturlige meldinger, mens 2 ut
viser mindst 5-5 i de to laveste umeldte farver.

Svarhånden afgiver normalt præference mellem indmel-
derens farver og er som regel i stand til at fastsætte slut-
kontrakten — måske som en forhåndsoffermelding, men
han har også mulighed for at forhøre sig om indmelderens
nøjagtige styrke, f. eks.

N	Ø	S	V
1 ♦	2 ut	pas	<u>3 ♦</u>

Melding i fjendens farve, den såkaldte styrkespørgemelding, kommanderer indmelderen til at vise antallet af tabere i trin:

1. trin = 5 tabere i zonen, 6–7 tabere u. zonen.
2. trin = 4 tabere i zonen, 5 tabere u. zonen.
3. trin = 3 tabere i zonen, 4 tabere u. zonen.
4. trin = 2 tabere i zonen, 3 tabere u. zonen.

Eksempel:

Indmelder	Svarer
♠ K D 7 6 4	♠ E B 10 2
♥ 5	♥ E 10 6 4 2
♦ D 4	♦ 5
♣ K D 8 6 2	♣ E B 7
(1 ♦) 3 ♣	3 ♦
3 ♠	6 ♠

3 ♠ viser fem tabere udenfor zonen, og svarer mener at kunne dække fire af disse. I zonen ville indmelderen have meldt 3 ♥ med samme slutkontrakt som resultat.

Se også Ghestem og Usædvanlig sans.

Konventionen er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 374 af Steffen Steen Møller.

Michaels' cuebid (Michael Michaels, USA) – et svagt cuebid i åbners minoråbningsfarve på 1 træk, som afgives af modspilleren lige efter åbner. Meldingen er en oplysningsdobling, som lover 6–11 hp og mindst 4–4 i majorfarverne.

Efter Syds åbning 1 ♣(♦) er Vests melding 2 ♣(♦) et Michaels' cuebid. Makker svarer, som han normalt ville gøre til en svag oplysningsdobling.

Michaels' cuebid *kan* også anvendes efter fjendtlig åbning med 1 træk i *major*farve og ofte med mere end 11 hp. Denne melding viser også en tofarvet hånd, men den ene skal være den ledige majorfarve, og der kræves mindst 5–5 i de to farver. Makker støtter den ledige majorfarve med tre kort eller flere. Med færre end tre kort i den ledige

majorfarve melder makker 2 ut og lader indmelderen vise sin minorfarve.

Offerkonventionen. I kampsituationer, hvor modstanderne melder slem, medens man selv har fundet en farve, som man med fordel kan ofre i, er det ofte svært at afgøre, om der skal ofres. Modpartens slem kan tænkes at gå ned; på den anden side findes også den risiko, at man presser fjenden i en utabelig storeslem.

Efter ovennævnte konvention løses problemerne på den måde, at hånden lige efter slemmelderen siger pas med et sandsynligt stik, medens han doubler med nul eller to stik. Hans makker afgør nu, om der skal ofres efter følgende regler:

Efter pas ofres uden stik, men passes eller dobles med et eller flere stik.

Efter doubler ofres med et stik, men passes med nul eller to, idet fjenden da enten vil gå ned eller have storeslem i kortet. Se »Dansk Bridge« nr. 207.

Oplysningsdobling*. Den almindeligst kendte af alle konventioner, som anvendes i defensiven til at fortælle makker om en hånd med styrke til en åbning og tilpasning til de umeldte farver. En dobling er en oplysningsdobling, når den opfylder alle tre nedennævnte betingelser:

1. Dobligen skal afgives ved først givne lejlighed.
2. Makker må ikke have meldt andet end pas.
3. Den doblede kontrakt skal være 1, 2 eller 3 træk i farve.

I moderne bridge er en lang række doblinger, som efter gængs teori er strafdoblinger, defineret som oplysende.

Se Forsinket oplysningsdobling, Gentagen oplysningsdobling, Genåbningsdobling, Konkurrencedobling (både i afsnittet om offensive og om defensive konventioner), Oplysningsdobling efter egen indmelding, Sputnikdobling (i Roth-Stones system) og Svardobling.

De forskellige former for moderne oplysningsdoblinger er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 292–293 af Steffen Steen Møller. Endvidere har Nis Graulund i »Dansk Bridge« nr. 358 beskrevet konkurrencedoblinger under navnet »Inviterende doblinger«.

Oplysningsdobling efter egen indmelding*. Dobling, der efter gængs definition er en strafdobling, men som ifølge nyere teori er oplysende og forekommer på lavt niveau, når indmelderens makker ikke har afgivet nogen positiv melding:

N	Ø	S	V
1 ♠	1 ♥	2 ♠	pas
pas	<u>D</u>		

Doblingen viser en hånd, der var mere velegnet til en indmelding end til en oplysningsdobling i første runde – formentlig fordi fordelingen ikke var ideel i majorfarverne, f. eks.

♠ K 7 4 ♥ E D B 6 3 2 ♠ 8 ♣ K B 7

Doblingen forekommer også i tilfælde, hvor der kun er én umeldt farve tilbage:

N	Ø	S	V
1 ♣	1 ♠	1 ♣	pas
2 ♣	<u>D</u>		

Doblingen viser i denne situation en virkelig stærk hånd, der i første omgang var uegnet til en oplysningsdobling – typisk fordi den manglede *svarhåndens* farve, f. eks.

♠ 8 ♥ E D 7 6 ♠ E K 10 6 4 2 ♣ E 5

Se Oplysningsdobling.

Overmelding i fjendens åbningsfarve. Anvendtes oprindeligt til at beskrive en gamekravhånd i defensiven med førstekontrol i fjendens farve. Siden er der blevet slækket på denne fordring, men meldingen er stadig ubetinget krav til udgang.

Da meldingen kun er sjældent forekommende, har mange spillere ladet den skifte betydning. Meldingen kan således anvendes i naturlig betydning mod åbningsmeldinger i minor, der kan være af forberedende art, eller som en konventionel defensivmelding, se Astro-cuebid, Michaels' cuebid og Star-cuebid.

Robinson-forsvar mod stærk 1 ♣ (Steve Robinson og Kit Woolsey, USA). Destruktivt forsvarssystem, der anvendes mod Blue Team Club, Precision-systemet og lignende, hvor åbningsmeldingen 1 ♣ viser en vis, stor styrke, men intet fortæller om fordelingen.

Alle indmeldinger undtagen 1 ♦, 1 ♥ og 1 ut har naturlig betydning, men afgives på svagere hænder end normalt for en indmelding mod en naturlig åbningsmelding og gerne med spring, hvis farvelængden og zonestillingen tillader det.

Indmeldingen 1 ♠ er principielt naturlig, men anvendes også som ren bluff på selv meget dårlige hænder. Makker må ikke støtte uden egen god sparfarve.

En doubling reserveres til hænder, der er så stærke, at det er tvivlsomt, om åbningshånden og dens makker har de bedste kort – typisk med en stærk sanshånd eller en usædvanlig stærk farvehånd.

Indmeldingerne 1 ♦, 1 ♥ og 1 ut anvendes til visning af tofarvede hænder, mindst ni kort fordelt 5-4, efter følgende regler:

1 ♦ = enten de røde eller de sorte farver.

1 ♥ = enten major- eller minorfarverne.

1 ut = en af de to sidste kombinationer (spar-ruder eller hjerter-klør).

FRU-reglen kan anvendes som huskeregel, idet F står for samme farve, R for samme rang og U for uens farve og rang.

Svarhånden kan herefter ofte se, om der er tilpasning, og afgiver en melding med spærrende effekt, f. eks.

Indmelder	Svarer
♠ D B 9 5	♠ K 8 6 4 2
♥ 8 5 2	♥ 7 6
♦ K D 8 5 2	♦ 9 5
♣ 4	♣ D 8 5 2
(1 ♣) 1 ut	4 ♣
4 ♦	4 ♠

1 ut viser en kombination i major-minor, og svarer ved, at der er tilpasning i en sort farve. Han springer til 4 ♣ for at spærre, og da indmelderen flytter til 4 ♦, korrigerer han til 4 ♠.

Romerske defensivmeldinger, se Romer-systemet.

Springindmeldinger*, naturlige. Anvendes i to varianter — som en spærrebetonet melding med seks- eller syvfarve og styrke under en åbningshånd eller som en konstruktiv melding med en god seksfarve og god honnørstyrke (15–18 hp).

Den førstnævnte variant er almindeligst i turnerings-bridge.

STAR-cuebid* (STeen Møller og ARne Pedersen). Konvention, der tjener til adskillelse af oplysningsdoblinger baseret på ideel fordeling, men underlødige styrke, og oplysningsdoblinger med reel styrke — og bevarer muligheden for at give krav til udgang med direkte overmelding i modpartens åbningsfarve.

Oplysningsdoblinger med reel styrke vises med en dobling, mens en direkte overmelding i modpartens åbningsfarve har én af to betydninger:

1. Gamekravhånd med ubekendt fordeling.
2. Svag, men ideelt fordelt oplysningsdobling med mønstret 5-4-4-0, 4-4-4-1 eller 5-4-3-1 (evt. 5-5-3-0) og 6–11 hp udenfor zonen, 8–11 hp i zonen.

Eksempler på maximums- og minimumshænder (type 2):

N	Ø	S	V	N	Ø	S	V
1 \diamond	<u>2 \diamond</u>			1 \heartsuit	<u>2 \heartsuit</u>		
	♠ DB95				♠ EK85		
	♥ 10654				♥ 2		
	♦ 5				♦ KB852		
	♣ E863				♣ 1063		

Indmelderen afslører i næste melderunde, hvilken type der er tale om, idet han med type 1 afgiver frivillig melding, mens han med type 2 er tvunget til at passe – medmindre makkeren anvender den særlige styrkespørgemelding, se nedenfor.

Fordelingskravene til type 2 er ikke alene de ovenfor angivne, men det kræves tillige, at den korte farve ligger i åbningsfarven, og at der er mindst fire kort i hver umeldt majorfarve.

Svarhånden regner normalt med, at sidde overfor type 2 og afgør slutkontrakten, idet dens springmeldinger under gameniveau har spærrende karakter. Svarhånden har dog med udgangs- eller sleminteresse en særlig styrkespørgemelding til rådighed, idet den ved selv at melde modpartens farve kan udforske indmeldingshånden, f. eks.

N	Ø	S	V
1 \diamond	2 \diamond	pas	<u>3 \diamond</u>

Meldingen tvinger indmelderen til i fire trin (i eksemplet er 3 \heartsuit første trin) at vise sin styrke og længden i modpartens farve:

1. trin = minimum og singleton.
2. trin = maximum og singleton.
3. trin = minimum og renonce.
4. trin = maximum og renonce.

(Hvis modparten doubler styrkespørgemeldingen, spares to trin, således at pas bliver 1. trin og redobler 2. trin).

Svarhånden vil herefter normalt kunne fastsætte slutkontrakten, men hvis den ønsker at høre om en eventuel femfarve, kan den endnu en gang melde modpartens farve. Indmelderen viser derpå en eventuel femfarve og melder 4 ut uden en sådan.

Eksempel på konventionens anvendelse:

	Indmelder	Svarer
	♠ 9 7 5 3	♠ E K B 10 2
	♥ E K 7 5	♥ 6
	♦ –	♦ 10 8 6 3
	♣ B 8 7 5 2	♣ E D 9
(1♦)	2♦	3♦
	3 ut	6♠

Med styrkespørgemeldingen 3♦ får svarhånden besked om minimum styrke, men renonce i ruder (3 ut er 3. trin), og kan melde den rimelige slem.

STAR-cuebid er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 279.

Svardobling*. Dobling afgivet af oplysningsdablerens makker, når svarhånden støtter åbningshåndens farve:

N	Ø	S	V
1♥	D	2♥	D
N	Ø	S	V
1♦	D	3♦	D

Meldingen, der kan afgives på to- og tretrinnet, er efter gængs teori en strafdobling, men regnes i moderne bridge som oplysende. Doblingen viser nogen styrke (7–8 hp på tottrinnet og ca. 10 hp på tretrinnet), en relativt jævn hånd uden nogen god farve og beder makker vælge en farve.

Hvis åbningshånden hæver niveauet endnu et træk, er en ny dobling ikke længere en svardobling, men straf.

Se Oplysningsdobling.

2♣ naturlig efter 1♣. I mange systemer har åbningsmeldingen 1♣ helt kunstig betydning, f. eks. Blue Team Club

og Precision-systemet, og andre bruger den som en forbedrende melding, der intet lover om farvelængden. Som modtræk mod dette har mange par vedtaget helt at stryge den oprindelige betydning af en direkte overmelding i 2 ♣ (krav til udgang med ubekendt fordeling) og lader i stedet 2 ♣ vise en normal, naturlig indmelding i klør. Nogle par har for nemheds skyld indført princippet mod enhver 1 ♣-åbning, mens andre kun anvender det mod kunstig og halv-kunstig klør, idet de definerer disse som kløråbninger, der kan afgives med to eller færre kort i klør.

Se Ghestem, hvor princippet er indbygget i konventionen.

2 ♠-spring tvetydigt. Dansk konvention, der af nogle par anvendes i forbindelse med København-konventionen. Konventionen tjener dels til at forvirre modparten, dels til opsamling af hænder med værdier til en svag springindmelding i minor, som ellers ikke kan vises, når København-konventionen optager meldingerne 3 ♣ og 3 ◇ til kunstigt formål.

Efter en åbningsmelding 1 træk i farve viser et defensivt spring til 2 ♠:

1. En svag springindmelding i spar, eller
2. En svag springindmelding i ubekendt minor.

Indmelderens makker kan ved at melde 2 ut få oplysning om typen, som vises ved en naturlig farvemelding lavest muligt, mens 3 ut viser en gående (men stadig ubekendt) minorfarve.

Hvis åbningshåndens makker dobler 2 ♠, forventes det, at indmelderen selv flygter, hvis han har en minorlangfarve.

Konventionen kan også anvendes efter åbningsmeldingen 1 ♠ i stedet for STAR-cuebid, Michaels' cuebid og lignende, men viser da kun en ubekendt minorfarve.

Truscott-forsvar mod stærk 1 ♣* (Alan Truscott, USA).

Destruktivt forsvarssystem, der anvendes mod Blue Team Club, Precision-systemet og lignende, hvor åbningsmeldingen 1 ♣ viser en vis, stor styrke, men intet fortæller om fordelingen.

Alle springindmeldinger har naturlig betydning og er spærrende.

Simple indmeldinger, også 2 ♣, viser tofarvede hænder (mindst 5-4) med den meldte farve og nærmest *overliggende* farve.

Dobling viser klør og hjerter. (Huskeregul: Man doubler klør *med* klør), mens 1 ut viser ruder og spar. (Huskeregul: Man melder »uden trumf« *uden* klør).

Unassuming cuebids*. Den engelske betegnelse for, at en melding i fjendens farve fra makkeren til en indmelder har den betydning, at indmelderen skal finde den mest beskrivende melding på sin hånd, f.eks.

N	Ø	S	V
1 ♦	1 ♠	pas	<u>2 ♦</u>

Meldingen lover ikke kontrol i modpartens farve, men er blot et middel til at holde meldingerne igang. Det forventes, at indmelderen viser minimum ved genmelding af sin farve eller melding af underliggende farve (sans), mens andre meldinger viser tillæg. Indmelderen må i det senere meldeforløb kun passe til makkerens støtte- og sansmeldinger, mens nye farver er krav.

Visse eksperter regner et Unassuming cuebid som eneste krav i defensiven, mens andre reserverer meldingen til at vise god, konstruktiv støtte til indmeldingsfarven, idet de betragter ny farve fra indmelderens makker som rundekrav og spring i ny farve som gamekrav.

For begge grupper er anvendelsen af Unassuming cuebids ensbetydende med, at umiddelbare springstøtter til indmeldingsfarven er destruktive spærrestøtter, f. eks.

♠ B 10 7 4 ♥ 10 6 4 ♦ 4 ♣ E B 8 6 4

N	Ø	S	V
1 \diamond	1 \clubsuit	pas	<u>3 \spadesuit</u>

En konstruktiv støttemelding afgives ved anvendelse af et Unassuming cuebid, før støtten gives, f. eks.

N	Ø	S	V
1 \diamond	1 \clubsuit	pas	2 \diamond
pas	2 \clubsuit	pas	<u>3 \clubsuit</u>

Se også Unassuming cuebids i offensiven.

Ustandardiseret forsvar mod stærk 1 \clubsuit . Den lidt misvisende betegnelse for et destruktivt forsvarssystem, der anvendes mod Blue Team Club, Precision-systemet og lignende, hvor åbningsmeldingen 1 \clubsuit viser en vis, stor styrke, men intet fortæller om fordelingen.

Indmeldinger i andenhånd (men ikke i fjerde) er delvis kunstige og har følgende betydninger:

Dbl. = klørfarve plus majorfarve (mindst 5-4).

1 \diamond = uspecificeret åbningshånd, 12-16 p.

1 \heartsuit = dårlig hånd, enhver fordeling.

1 \clubsuit = dårlig hånd, enhver fordeling.

1 ut = begge minorfarver (mindst 5-4).

Øvrige meldinger er naturlige, bortset fra 2 ut (mindst 5-5 i minorfarverne), men selv springindmeldinger lover kun fem kort i farven.

Efter indmeldingen 1 \diamond viser makkeren en negativ hånd (0-7 p) med 1 \heartsuit , mens andre meldinger er positive. 1 ut er kunstig og krav til udgang.

Der er ingen principiel forskel på indmeldingerne 1 \heartsuit og 1 \clubsuit - indmelderen vælger den farve, der falder ham ind. Makkeren forsøger derimod straks at vise ægte farve, hvor han ønsker udspil, og »støtte« i hjerter eller spar lover således ægte farve.

Bortset fra 1 \diamond benægter alle indmeldinger styrke til en åbningshånd, og 1 \heartsuit og 1 \clubsuit har sjældent mere end 8-9 hp.

En særlig stærk defensivhånd (mindst samme styrke som åbneren) vises ved pas i første runde og doubling eller kravmelding i anden runde.

Usædvanlig sans*. Indmeldingen 2 ut anvendes i defensen for at vise mindst 5-5 i de to laveste umeldte farver – ligesom ved København-konventionen (s. d.). Indmelderen tager hensyn til zonestillingen, men kan være meget svag i gunstig zonestilling.

Til tider anvendes indmeldingen 4 ut i samme betydning, men sjældent med kun ti kort i de to viste farver, og hånden indeholder en vældig spillestyrke.

I moderne bridge kan også indmeldingen 1 ut have usædvanlig betydning. Det gælder, hvis indmelderen har passet først og derved benægtet styrke til en normal sansindmelding, men også ved indmelding mellem to meldende modstandere, f. eks.

N	Ø	S	V
1 ♦	pas	1 ♠	<u>1 ut</u>

Her vil en naturlig sansindmelding være alt for risikabel, og meldingen viser de to umeldte farver – formentlig med 5-4 fordeling, når der ikke meldes 2 ut, og med styrke under en åbningsmelding, når der ikke oplysningsdobles.

Forsvar mod sansåbninger.

Aspro (Terence Reese, England). En variation af Astro (se nedenfor) – anvendes mod såvel stærke som svage sansåbninger, både i den direkte position og som genåbning.

Forskelle fra Astro: 2 ♣ viser også en hånd med 5-4 eller 4-5 i majorfarverne. Med femfarve i spar (og fire-fem hjerter) meldes i næste runde 2 ♠. Med firfarve i spar og femfarve i hjerter og en svag hånd meldes i næste runde 2 ♥, der giver makker lejlighed til at vise en eventuel spar-

farve. Med samme fordeling og en god hånd indledes i stedet med 2 \diamond fulgt af genmelding 2 ut.

Stærkt tofarvede hænder (6-6 og 6-5) vises på særlig måde:

2 ut = de sorte farver.

3 \clubsuit = minorfarverne.

3 \diamond = de røde farver.

3 \heartsuit = majorfarverne.

Farver af forskellig rang og kulør (spar-ruder og hjerterklør) vises ved melding af minorfarven fulgt af spring i majorfarven.

Astro (Allinger, STern og ROsler, USA). Anvendes mod både stærke og svage sansåbninger, såvel i den direkte som i genåbningspositionen, hvor tofarvede hænder vises således:

2 \clubsuit = hjerter og en minorfarve.

2 \diamond = spar og en anden farve.

Astromelderen lover mindst ni kort i de to farver tilsammen. Makkeren har følgende meldinger til rådighed:

1. 2 træk i den viste majorfarve — afvisning.
2. 3 træk i den viste majorfarve — invitation.
3. 4 træk i den viste majorfarve — naturlig.
4. Pas — svag hånd med mange kort i den meldte farve.
5. 2 træk i farven lige over — svag hånd med højst tre kort i makkers majorfarve.
6. 2 ut — kunstig melding, som er rundekrav og beder om flere oplysninger.

Indmeldinger 2 \spadesuit og 2 \heartsuit er naturlige.

Astro er omtalt i »Dansk Bridge« nr. 364 af Ib Lundby.

Brozel (Bernard Zeller, USA). Anvendes mod såvel stærke som svage sansåbninger, både i den direkte position og som genåbning. Ved hjælp af et lille kunstgreb kan indmelderen vise enhver tofarvet hånd (mindst 5-4):

- 2 ♣ = hjerter og klør.
- 2 ◇ = hjerter og ruder.
- 2 ♥ = hjerter og spar.
- 2 ut = begge minorfarver.

De enfarvede hænder vises ved en *dobling*. Uden godt modspil tager makker ud i 2 ♣ og passer til næste melding.

Indmelding på tretrinet *viser singleton eller renonce i den meldte farve* og god støtte til de tre andre farver.

Cansino (Jonathan Cansino, England). Anvendes mod såvel stærke som svage sansåbninger, både i den direkte position og som genåbning. Dobling og enhver indmelding er naturlig, bortset fra:

- 2 ♣ = klør og to andre farver.
- 2 ◇ = begge majorfarver og måske ruder.

Ipsen-konventionen (Thor Ipsen). Anvendes mod svage sanser, hvor indmeldingen 2 ♣ kræver svaret 2 ◇ fra makker. Indmelderen har en tofarvet hånd og viser sine farver efter 2 ◇-meldingen:

- 2 ♥ = spar og hjerter.
- 2 ♠ = spar og en minorfarve. (2 ut er nu søgemelding).
- 2 ut = ruder og klør.
- 3 ♣ = hjerter og klør.
- 3 ◇ = hjerter og ruder.

Indmeldingerne 2 ♠, 2 ♥ og 2 ◇ er naturlige, men benægter styrke til en *dobling*.

Konventionen kan også anvendes i genåbningssituationen.

Kelsey * (Hugh W. Kelsey, Skotland). Anvendes mod såvel stærke som svage sansåbninger, både i den direkte position og som genåbning.

Konventionen anvendes til visning af principielt trefarvede hænder: 5-4-4-0, 4-4-4-1, 5-5-3-0 og 5-4-3-1, men også en hånd med 5-5 i majorfarverne kan vises. Såfremt den

korte farve er i major, kræves mindst fire kort i den anden major.

Mens alle andre meldinger efter modpartens sansåbning er naturlige, vises ovennævnte fordelinger således:

2 ♣ = 11-15 hp, singleton (renonce) i en rød farve.

2 ♦ = 11-15 hp, singleton (renonce) i en sort farve.

Svarhånden kender straks to af de farver, som indmelderen har støtte til, og hvis ingen af dem passer ham, kan han med forsigtighed finde frem til den tredje.

Med en hånd, der er for svag til udgang, passer indmelderens makker eller melder sine farver naturligt, idet han må være forberedt på at blive flyttet, hvis han rammer indmelderens kortfarve. Med en stærk hånd melder han derimod 2 ut, som er krav og beder indmelderen vise sin kortfarve, eller springer i en farve, inviterende. Spring til 3 ut viser gameværdier og begge majorfarver.

Efter kravmeldingen 2 ut kan indmelderen vise 5-5 i majorfarverne med meldingen 3 ut.

Kelsey er omtalt i »Dansk Bridge« nr. 364 af Ib Lundby.

Korteste minor *. Indmeldingerne 2 ♣ og 2 ♦ har modsat betydning af Ripstra (s. d.). Indmelderens makker afgiver krav ved at melde (»støtte«) kortfarven.

Landy * (Alvin Landy, USA). Primitiv konvention, som anvendes mod såvel svage som stærke sansåbninger, både i den direkte position og som genåbning.

Alle indmeldinger er naturlige, bortset fra 2 ♣, der viser 13-16 hp og mindst 4-4 i majorfarverne.

Landy er omtalt i »Dansk Bridge« nr. 364 af Ib Lundby.

Længste minor. Identisk med Ripstra (s. d.).

Ripstra * (J. G. Ripstra, USA). Anvendes mod såvel stærke som svage sansåbninger, i den direkte position og som genåbning, til visning af principielt trefarvede hænder.

- 2 ♣ = begge majorfarver og klørfarve.
- 2 ◇ = begge majorfarver og ruderfarve.

Indmelderens makker må ikke lægge for stor vægt på den meldte minorfarves længde, men kan normalt regne med, at der er singleton eller renonce i den umeldte minorfarve.

Ripstra er omtalt i »Dansk Bridge« nr. 364 af Ib Lundby.

Sharples (James og Robert Sharples, England). Anvendes mod svag sans i den direkte position og som genåbning, men kan også aftales brugt mod stærk sans.

Alle indmeldinger er naturlige, bortset fra

- 2 ♣ = begge majorfarver og mindst to klør.
- 2 ◇ = begge majorfarver og singleton (renonce) i klør.

Vedels forsvar mod små sansåbninger (Jørgen Vedel). Emnet er omtalt i »Dansk Bridge« nr. 190.

Efter fjendtlig åbning 1 ut med 12–14 hp viser defensivmeldingerne:

- 2 ♣ = en klørfarve og en majorfarve.
- 2 ◇ = en ruderfarve og en majorfarve.
- 2 ♥ = begge majorfarverne.
- 2 ♠ = begge minorfarverne.

Hånden bør normalt vise minimum ni kort i de to farver. På jævne hænder doubler man.

Wohlins forsvar mod små sansåbninger* (Jan Wohlin, Sverige). Dette forsvar er omtalt i »Dansk Bridge« nr. 254 af Johs. Hulgaard.

Hovedpunkterne i Wohlins forsvar:

Dobler viser jævn fordeling og min. 14–15 hp.

- 2 ◇ = begge majorfarver.
- 2 ♣ = en majorfarve og en minorfarve.
- 2 ut = gamekrav.

Meldingen 2 ◇ viser fordelingen 5–5 (undtagelsesvis 5–4), og makker melder sin bedste majorfarve. Er han kort

i begge majorfarver, svag og med lang ruderfarve, kan han passe til 2 \diamond .

Meldingen 2 \clubsuit viser også fordelingen 5-5 (5-4). Makkers svar 2 \diamond beder 2 \clubsuit melderens vise sin majorfarve.

Wohlins forsvar kan også anvendes mod stærke sansåbninger (16-18 hp). Kravet til doubling sættes så op til 16-18 hp, og indmeldingerne 2 \diamond og 2 \clubsuit er underkastet de sædvanlige safety-regler.

Hulgaards forbedring af Wohlins forsvar. Johs. Hulgaard foreslår at gøre 2 ut-indmeldingen tvetydig, så den enten viser en klør-ruder hånd eller den stærke kravmelding.

Endelig foreslår han, at 2 \diamond - eller 2 \clubsuit -melderens makker, hvis han er så stærk, at han gerne vil i game, kan vise det ved at melde 2 ut. Herefter er 2 \diamond i serien

N	Ø	S	V
1 ut	2 \clubsuit	pas	2 \diamond

ikke længere krav, således at indmelderens makker efter 2 \clubsuit kan vise sin længste røde farve, som man så kan gå i stå i.

Forsvar mod spærreåbninger.

Fishbein-konventionen * (Harry J. F. Fishbein, USA) — anvendes mod treåbninger og svage toåbninger. Farvemelding lige over spærrefarven (ikke sans) af 2. hånd er en oplysningsdoubling, som (i USA) viser min. 16 hp og en to- eller trefarvet hånd.

Efter Fishbein er andre farvemeldinger i 2. hånd normalt ægte, 3 ut (2 ut) udtrykker ønsket om at spille i sans og Doubling er strafdoubling.

Spiller man med Fishbein-konventionen, er farvemelding af 4. hånd ægte og meldingen 3 ut (2 ut) ligeledes ægte, medens 4. hånds doubling er oplysningsdoubling.

Forsvar mod forskudte spærreåbninger. En spærreåbning, der afgives i en anden farve end den, spærreåbneren i virkeligheden har, giver mulighed for bedre forsvarsmetoder, idet man kan vise hænder med hovedvægten lagt på to af de tre resterende farver (typisk 5-4 eller 5-5 i de to farver).

Mod Verdi-konventionen (s. d.).

Efter 3 ♣, 3 ♦ og 3 ♥ er doubling oplysende med vægt på den kunstige farve og højeste farve, pas fulgt af 3 ut (4 ut) de to laveste farver, og direkte melding i den virkelige spærrefarve de to resterende farver. En direkte 3 ut er naturlig, mens pas fulgt af doubling er straf.

Reglerne gælder kun i 2. hånd; i 4. hånd (når spærreåbnerens makker har flyttet kontrakten til den virkelige spærrefarve) anvendes det normale forsvar mod spærreåbninger.

Efter 3 ♠ (gående minor) viser doubling en sparfarve, mens 3 ut er en stærk oplysningsdoubling til majorfarverne. Meldingerne 4 ♣ og 4 ♦ er også oplysende til major og antyder singleton (renonce) i den umeldte minorfarve. 4 ♥ og 4 ♠ er naturlige.

Efter 3 ut (hullet minor) er doubling strafforslag, mens 4 ♣ og 4 ♦ har samme betydning som ovenfor. 4 ♥ og 4 ♠ er naturlige.

Mod Namyats (s. d.).

Efter 4 ♣ og 4 ♦ viser doubling interesse for den kunstige farve og den ledige majorfarve, mens 4 ut viser begge minorfarver. De resterende to farver vises ved pas fulgt af doubling, idet en strafdoubling kan undværes, når spærrefarven er helt gående.

I 4. hånd (når spærreåbnerens makker har flyttet kontrakten til den virkelige spærrefarve) betragtes en doubling som oplysende — selv af 4 ♠.

Forsvar mod Chancemeldingen 3 ut. Danske eksperter benytter et forsvar, der minder meget om Ripstra (s. d.) – blot to niveauer højere:

4 ♣ = begge majorfarver, singleton (renonce) i ruder.

4 ♦ = begge majorfarver, singleton (renonce) i klør.

4 ♥ = naturlig.

4 ♠ = naturlig.

Dobling er strafforslag i første omgang, sandsynligvis med egen gående farve.

Forsvar mod Multi 2 ♦. Den tvetydige karakter af 2 ♦-åbningen gør det meget vanskeligt at opstille et effektivt forsvar, men en del af de danske eksperter benytter dette forsvar i den direkte position:

2 ♥ = oplysningsdobling af spar, normalt mindst firfarve i hjerter og begge minorfarver, max. 17–18 hp.

2 ♠ = analog med hjerter som kortfarve.

2 ut = begge minorfarver.

3 ♣ = naturlig.

3 ♦ = naturlig.

3 ♥ = naturlig.

3 ♠ = naturlig.

3 ut = naturlig.

En dobling viser enten en stærk sansåbning (genmelding i sans) eller en stærk en- eller tofarvet hånd (genmelding i farve).

Forsvar i det senere meldeforløb må aftales individuelt.

Forsvar mod romerske toåbninger. Se Romer-systemet. Efter 2 ♥ og 2 ♠ er dobling strafforslag, der også viser interesse for at straffe, hvis modparten flytter til åbningshåndens klørfarve. 2 ut er naturlig, og 3 ♣ er oplysningsdobling.

Efter 2 ut viser dobling stærk interesse for at straffe, d.v.s. mindst otte kort i minor. 3 ♠ er en svag oplysningsdobling og 3 ♦ en stærk oplysningsdobling. I en variant er

3 ♣ en oplysningsdobling med hovedvægten lagt på hjerter, mens 3 ♦ lægger vægten på spar.

Harvey-konventionen * — anvendes efter treåbninger og svage toåbninger. 4 ♣ (3 ♣) er oplysningsdobling, alle andre meldinger er naturlige. Over 3 ♣ kan dog 3 ♦ være oplysningsdobling. Dobling er strafdobling.

Laveste minor. Efter spærremelding anvendes laveste minorfarve som oplysningsdobling. Efter 3 ♣ er 3 ♦ og efter andre treåbninger er 4 ♣ oplysningsdobling. Dobling er strafdobling, og konventionen anvendes kun i 2. hånd.

Oplysningsdobling mod spærreåbninger *. I erkendelse af, at valgfrie doblings (s. d.) er et lidt uklart begreb, anvender mange par rene oplysningsdoblings mod spærreåbninger. Princippet gælder på to- og tretrinnet samt for 4 ♣ og 4 ♦. Dobling af 4 ♥ er strafbetonet, men med tolerance for spar. Dobling af 4 ♠ er ren straf, idet 4 ut her bruges som oplysningsdobling.

Reese (Terence Reese, England). Reeses taktik mod spærreåbninger er omtalt i »Dansk Bridge« nr. 204.

Mod svage toåbninger:

Dobler — oplysningsdobling.

2 ut — naturlig melding.

Mod treåbninger:

Dobling af 3 ♣ og 3 ♦ er oplysningsdobling.

3 ut over 3 ♥ og 3 ♠ er oplysningsdobling.

Dobling af 3 ♥ og 3 ♠ er strafdobling.

En dobling i 4. hånd bør derimod altid opfattes som oplysningsdobling.

Reese er blevet kritiseret for, at 3 ut ikke kan anvendes i naturlig betydning.

Mod åbning 4 (og 5) træk i farve:

Over 4 ♠ er Dobling strafdobling og 4 ut oplysningsdobling.

Over 4 ♥ er Dobling principielt strafdobling, og 4 ut er igen oplysningsdobling med særlig interesse for minorfarverne, siden 4 ♠ er passeret.

Over 4 ♣ og 4 ♦ er Dobling valgfri og 4 ut naturlig.

Rød/Sort* (Steffen Steen Møller). En kombination af Fishbein og oplysningsdobling — kan anvendes på to- og tretrinet samt mod 4 ♣, 4 ♦ og 4 ♥, men kun i den direkte position; i 4. hånd er alle farvemeldinger naturlige og dablinger oplysende.

Mod en spærreåbning i en rød farve anvendes oplysningsdobling.

Mod en spærreåbning i en sort farve anvendes Fishbein.

Huskereglen er, at man aldrig afgiver en kunstig melding i en majorfarve.

Eksempler på anvendelsen af Rød/Sort:

♠ 7 ♥ ED93 ♦ EK6 ♣ DB1084

Meld 4 ♣, hvis fjenden spærreåbner med 3 ♠. Meld 3 ut (trods manglende hold i spar), hvis der bliver åbnet med 3 ♥ eller 3 ♦. Dobl, hvis spærreåbningen er 3 ♣.

♠ ED93 ♥ 7 ♦ EK6 ♣ DB1084

Dobl, hvis modparten åbner med 3 ♠, 3 ♥ eller 3 ♣. Dobl også, hvis der åbnes med 3 ♦ (trods manglende hjerterfarve).

Konventionen er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 296.

3 ut som oplysningsdobling. Anvendes for at reservere andre indmeldinger til naturlige formål, mens en dabling er valgfri og noget svagere.

Nogle spillere lader i stedet en dabling være straffebonet, men under alle omstændigheder mister man med denne konvention den naturlige betydning af 3 ut.

Valgfri dabling* (også kaldet optionel dabling). Betegnelsen for, at en dabling af en spærreåbning har oplysende

karakter, men samtidigt indeholder så stor honnørstyrke, at makker med tre-fire kort i spærrefarven kan forvandle til straf og forvente at sætte kontrakten.

Udspilsdirigerende doblinger.

Dobling af kunstig melding*. Enhver dobling af en kunstig melding på højt niveau er udspilsdirigerende og antyder topstyrke fremfor længde i farven. Typisk er en dobling af et Blackwood-svar, f. eks.

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	1 ♠	pas
3 ♠	pas	4 ut	pas
5 ♥	D		
	—		

Dobleren beder om hjerterudspil mod slutkontrakten, og udspilleren kan ofte drage den negative slutning, at hvis den kunstige melding *ikke* dobles, kan et udspil i en anden farve være mere lovende (i eksemplet ruder-udspil, hvis Øst ikke dobler 5 ♥).

En lidet kendt variant er »omvendt dobling« af et Blackwood-svar, f. eks.

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	2 ♠	pas
4 ut	pas	5 ♥	pas
5 ut	D		
	—		

Dobleren beder om hjerterudspil og dobler i virkeligheden den sidst meldte kunstige farve.

Dobling af en kunstig melding på lavt niveau viser normalt længde i farven, men er samtidigt udspilsdirigerende. Dobling af søgemeldinger i sanssystemer, overføringsmeldinger, Fjerde farve og lignende er typiske eksempler:

N	Ø	S	V
—	—	1 ut	pas
2 ♣	D		

Dobleren ønsker klørudspil mod slutkontrakten, men er forberedt på, at hans makker kan finde på at konkurrere med klørmeldinger.

Dobling af sanskontrakt*. Når makkeren til udspilleren mod en udgangskontrakt i sans, 6 ut eller 7 ut, doubler, har denne doubling en konventionel betydning, idet den kræver et bestemt udspil:

1. Har udspilleren eller hans makker meldt en farve, kræves udspil i denne, f. eks.

N	Ø	S	V
1 ♦	1 ♠	2 ut	pas
3 ut	D		

Dobleren kræver spar ud, idet han formentlig har en sparfarve, der er let at etablere, og kontrollerer én eller to af modpartens farver.

2. Har udspilleren og hans makker meldt hver sin farve, kræves udspil i *udspillerens egen farve*, f. eks.

N	Ø	S	V
1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠
3 ♣	pas	3 ut	pas
pas	D		

Dobleren kræver spar ud, idet han formentlig har uventet hjælp i denne farve. Hvis han ville have haft ruder ud, kunne han have passet med rimelig sikkerhed for at have fået udspil i sin indmeldingsfarve.

3. Har hverken udspilleren eller hans makker meldt en farve, kræves udspil i bordets (først meldte) farve, f. eks.

N	Ø	S	V
1 ♣	pas	1 ♥	pas
1 ♠	pas	2 ut	pas
3 ut	D		

Dobleren kræver klør ud, idet han formentlig har styrke og længde i farven, hvilket afskar ham fra at melde ind. Hvis han havde haft styrke og længde i spar, kunne han have meldt 1 ♠ i første runde.

Denne regel er ikke ubetinget og afviges, hvis bordet har vist en meget stærk farve, f. eks. ved spring eller to genmeldinger. Dobleren har sandsynligvis ét eller to hold i farven, men har snarere dobbelt, fordi han kan se, at flere farver sidder dårligt for spilleren. I disse tilfælde vælger udspilleren sit normale udspil.

4. Har der overhovedet ikke været meldt nogen farve, kræves udspil i den farve, dobleren sidder med, f. eks.

N	Ø	S	V
—	—	1 ut	pas
3 ut	D		

Dobleren har formentligt en gående farve eller en langfarve, der er let at etablere, og ét eller flere hold i de andre farver. Udspilleren må forsøge at lokalisere farven og har ofte held med sit udspil, hvis han vælger sin korteste majorfarve (uden honnør i).

Se dog Donnerup-doblingen og Fischer-doblingen.

Donnerup-doblingen (Per Donnerup). Dobling af 3 ut — afgivet af makkeren til udspilleren efter meldeforløb, hvor der ikke er meldt nogen farve:

Åbner	Svarer	Åbner	Svarer	Åbner	Svarer
1 ut	3 ut	1 ut	2 ut	2 ut	3 ut
		3 ut			

Dobleren kræver *hjerterudspil*, idet han har en gående hjerterfarve eller en hjerterfarve, der er let at etablere, og ét eller flere hold i de andre farver.

Fischer-doblingen (John Fischer, USA). Dobling af 3 ut – afgivet af makkeren til udspilleren efter meldeforløb, hvor der er åbnet med 1 ut.

1. Hvis der ikke er meldt nogen farve, kræves *klørudspil*, f. eks.

Abner	Svarer
1 ut	3 ut

2. Hvis svarhånden har brugt en søgemelding i minor, kræves udspil i *den anden minorfarve*, f. eks.

N	Ø	S	V
—	—	1 ut	pas
2 ♣	pas	2 ♠	pas
3 ut	D		

Her kunne dobleren have afgivet en udspilsdirigerende dobbling af 2 ♣, og han kræver derfor *ruderudspil*.

Lightner-doblingen * (Theodore A. Lightner, USA). Dobling af lille- eller storeslem i farve, som ikke er en offermelding – afgivet af makkeren til udspilleren.

Dobleren kræver et »usædvanligt« udspil, idet han enten er renonce i en bestemt farve og kan få en trumfning, regner med at kunne tage to stik i farven eller håber at kunne rejse et stik i farven, mens han kontrollerer en anden farve.

Kravet om et »usædvanligt« udspil udelukker to udspil:

1. Udspil i trumf er forbudt.
2. Udspil i farve meldt (eller vist) af udspilleren eller dobleren er forbudt.

Udspilleren vælger herefter sit udspil blandt de resterende farver og går frem efter følgende regler:

3. Hvis bordet har meldt en sidefarve, skal udspillet ske i denne.
4. Hvis bordet har meldt flere sidefarver, skal udspillet ske i førstmeldte farve.

5. Hvis bordet ikke har meldt nogen sidefarve, skal udspillet ske i spillerens (først) meldte sidefarve.
6. Hvis hverken bordet eller spilleren har meldt nogen sidefarve, skal udspilleren normalt starte i sin længste farve, idet dobleren formentlig er renonce i denne.

Eksempler:

N	Ø	S	V
1 ♣	1 ♥	1 ♠	pas
3 ♠	pas	4 ut	pas
5 ♠	pas	6 ♠	pas
pas	D		

Dobleren kræver klør ud (regel 1, 2 og 3 i kombination).

N	Ø	S	V
—	—	2 ♠	pas
2 ut	pas	3 ♥	pas
4 ♠	pas	4 ut	pas
5 ♦	D	6 ♠	pas
pas	D		

Dobleren kræver hjerter ud (regel 1, 2 og 5 i kombination), idet han »annullerer« sin første dobling, der viste ruderstyrke og betragtes som meldt af ham.

3. DEL

Modspilskonventioner

Udspil.

Attitude-udspil *. Den engelske betegnelse for en udspilsregel for småkort, hvorefter udspilleren ved hjælp af det udspillede korts størrelse fortæller om sin holdning til farvens kvalitet, men intet siger om farvens længde.

Mod sanskontrakter inviteres kun med et lille kort fra en langfarve, der mindst har esset, kongen eller damen (evt. knægten) i spidsen, og jo lavere det udspillede kort er, desto stærkere (og længere) er farven. Fra en topsvag langfarve og en relativ kort farve inviteres med et mellemkort.

Eksempler:

ED9753 KB864 108652 KB92
K763 D962 B875 9863 K73

Mod farvekontrakter inviteres kun med et lille kort fra en farve, der har mindst esset, kongen eller damen i spidsen. Fjerdehøjeste kort i farven spilles ud, dog trediehøjeste fra en tophonnør tredie. Fra en topsvag langfarve spilles et mellemkort ud, som regel næsthøjeste kort i farven.

Eksempler:

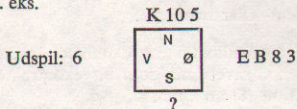
D10753 B9754 K1052 10864 D84

I makkers meldte farve inviteres normalt med fjerdehøjeste (laveste fra trefarve), medmindre man har støttet farven. I så fald spilles et mellemkort, hvis man ikke har en af de tre tophonnører.

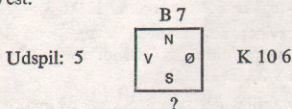
Attitude-udspil kombineres ofte med MUD (s. d.) eller med Schneider-udspil (s. d.) fra tripleton og doubleton.

Blue Team Club-udspil. Identisk med Garozzo-udspil (s. d.).

Elleve-reglen. Anvendes i forbindelse med udspil af fjerde-højeste kort i farven. Ved at trække det udspillede korts antal øjne fra elleve kan udspillerens makker og spilføren regne ud, hvor mange højere kort end det udspillede, der befinder sig hos dem og på bordet tilsammen, og de kan hver for sig ved at trække bordets og deres egne højere kort fra resultatet udregne antallet af højere kort hos hinanden, f. eks.



Hvis udspillet er Vests fjerde-højeste kort i farven, har Nord, Øst og Syd tilsammen kun fem højere kort. Øst kan se alle disse kort og er klar over, at Syd ikke kan stikke det udspillede kort på hånden, så hvis femmeren bliver lagt til fra Nord, kan Øst lægge treeren og straks få farven fortsat fra Vest.



Øst regner ud, at Syd kun har ét kort højere end femmen. Øst skal derfor bruge kongen og må ikke nøjes med tieren, idet Syd f. eks. kan have D-3 og få et unødigt stik.

Es fra E-K m.fl. * Anvendes af mange spillere for at undgå tvetydigheden omkring udspillet af kongen fra såvel E-K m. fl. som fra K-D m. fl. Det følger af reglen, at kongen spilles fra E-K blanke.

Ulempen ved udspilsreglen er, at den kan medføre fejltagelser, hvis udspilleren vælger at trække esset uden at have kongen.

Fjerdehøjeste*. Det traditionelle udspil fra en langfarve uden honnrørsekvens i toppen. Udspillerens makker (og spilførereren) kan ved hjælp af Elleve-reglen (s. d.) regne ud, hvor mange højere kort end udspilskortet, der befinder sig på de andre hænder.

Efter udspillet af fjerdehøjeste i farven bekender udspilleren i næste omgang med et højere kort, hvis han har præcis fire kort i farven, og normalt med et lavere kort, hvis han har fem- eller seksfarve.

Garozzo-udspil* (Benito Garozzo, Italien). Et helt regelsæt for udspil mod såvel sans- som farvekontrakter — indgår som led i Blue Team Club.

Mod sanskontrakter

inviteres med et lille kort efter følgende regler:

Fra trefarve spilles det mindste kort, og makker anvender Tolv-reglen (s. d.), f. eks. K 6 2, E 7 5.

Fra fir- eller seksfarve spilles trediehøjeste, og makker anvender Tolv-reglen (s. d.), f. eks. K 9 6 3, K B 7 5 4 2. Udspilsreglen afviges dog med firfarver, hvor det trediehøjeste kort er værdifuldt, og i stedet spilles fjerdehøjeste ud, f. eks. K B 9 2, D 10 8 3.

Fra femfarve spilles det mindste kort, og makker anvender Ti-reglen (s. d.), f. eks. 10 8 7 3 2, E B 6 5 4.

Fra værdiløs trefarve spilles almindeligvis det mellemste kort, men hvis det kan misforstås, spilles det højeste, f. eks. 9 7 2, men 8 3 2.

Sekvensudspillene følger helt specielle regler, og det udspillede kort har følgende betydning:

Kongen lover tre (af fem) honnrører og kommanderer

makker til at afblokere en eventuel honnør eller uden en sådan at vise sin længde i farven (høj-lav fra lige og lav-høj fra ulige antal), f. eks. \overline{EKD} , \overline{EKB} , \overline{KDB} , $\overline{KD10}$.

Esset viser kongen, men ikke andre honnører, f. eks. \overline{EKx} , \overline{EKxx} .

Damen er tvetydig, enten \overline{KDx} , $\overline{DB10}$ eller $\overline{DB9}$.

Knægten er tvetydig, men indicerer altid en farve uden særlig interesse for udspilleren, f. eks. \overline{DBx} , $\overline{B10x}$. Med en længere farve spilles et inviterende kort ud efter foranævnte regler.

Tieren lover en intern sekvens, f. eks. $\overline{KB10}$, $\overline{EB10}$, $\overline{D109}$, $\overline{ED109}$.

Nieren lover normalt tieren, f. eks. $\overline{1098}$, $\overline{109x}$.

Mod farvekontrakter

inviteres med et lille kort efter samme regler som mod sanskontrakter, og det gælder også i makkers farve.

Udspil i trumf følger Schneider-udspil (s. d.), f. eks. $\overline{83}$, $\overline{854}$, $\overline{8652}$.

Udspil fra værdiløs trefarve og doubleton følger MUD (s. d.).

Sekvensudspillene er en blanding af udspillene mod sans og de Romerske udspil (s. d.):

Kongen lover som ovenfor tre honnører:

Esset viser \overline{EK} m. fl. og benægter andre honnører.

Damen, *knægten*, *tieren* og *nieren* viser den overliggende honnør og benægter ikke andre honnører, f. eks. \overline{KDx} , \overline{KDB} , \overline{DBx} , $\overline{B109}$, $\overline{KB10}$, $\overline{D109}$, $\overline{109x}$.

I makkers farve spilles dog altid den højeste ud.

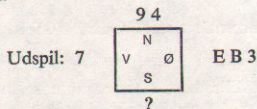
Journalistudspil *. Amerikansk udspilskonvention, der forsøger at gøre op med tvetydigheden omkring honnørudspil-

lene og de inviterende udspil mod sans samt i udspilsfarven mod farvekontrakter.

Mod sanskontrakter

inviteres kun med et lille kort fra en langfarve, som udspilleren skønner, der er fremtid i. Fra en mindre lovende farve inviteres med et mellemkort, og udspillet viser således intet om farvens længde. Denne udspilsregel minder stærkt om Attitude-udspil (s. d.) mod sans, men udspilleren har lov at invitere med et lille kort fra en relativt svag langfarve, hvis han har indkomster nok til at kunne få rejst farven.

Eksempel:



Øst kan se, at udspillet er fra en dårlig farve, f. eks. 7 6 2, og at det er nødvendigt at skifte til en anden farve. Hvis Vest anvender standardudspil, kan syveren også være fjerdehøjeste fra f. eks. K 10 8 7 2, og Øst vil være usikker på, om han skal fortsætte farven. Ifølge Journalist-udspil ville Vest fra den sidst viste kombination starte med toeren, og så ville Øst ikke være i tvivl om fortsættelsen.

Honnørudspillene følger disse regler:

Esset kræver afblokering af en eventuel honnør, og uden en sådan skal udspillerens makker vise sin længde i farven, f. eks. E K B 10 x.

Kongen lover damen, f. eks. K D B x, K D 10 9.

Damen lover knægten, men kan også anvendes fra en kombination, hvor udspilleren ønsker, at hans makker skal afblokere knægten, f. eks. D B 10, D B 9, E D B x x, K D 10 9.

Knægten lover tieren, men benægter samtidigt en højere honnør, f. eks. B 10 9 x, B 10 8 x x.

Tieren viser en intern sekvens, f. eks. K B 10, E B 10, D 10 9, E D 10 9.

Nieren viser normalt tieren, men kan være toppen af ingenting eller fra en kombination med knægten, f. eks. 10 9 2, 9 3 2, B 9 8 7.

Mod farvekontrakter

inviteres med et lille kort efter en enkel regel:

Fra et ulige antal spilles det laveste kort, f. eks. D 8 4, 9 6 2, 10 8 6 4 2, D 8 7 4 3. Makkeren anvender Tolv-reglen (s. d.) eller Ti-reglen (s. d.) afhængigt af sit skøn over udspillerens længde i farven.

Fra et lige antal spilles trediehøjeste, og makkeren anvender Tolv-reglen (s. d.), f. eks. D 8 6 4, 9 7 6 3, B 8 7 6 4 2.

For udspil i makkers farve gælder samme regel, og det bemærkes, at udspillet kun er længdevisende og intet fortæller om topstyrken i farven, men udspilleren har lov at fravige reglen, hvis han skønner, at det er vigtigt at få vist manglende topstyrke. I så fald spiller han det højeste kort ud i farven, f. eks. 8 6 5 3, 8 3 2.

Fra doubleton spilles det højeste kort.

Udspil i trumf følger Schneider-udspil (s. d.), f. eks. 8 3, 8 5 4, 8 6 5 2.

Honnørudspillene følger reglerne for Rusinow-udspil (s. d.), således at udspillet lover én højere honnør, ikke nødvendigvis den overliggende, f. eks. E K x, K D B, K D x, D B x, K B 10, B 10 x, K 10 9, 10 9 x.

Der er dog tre undtagelser, hvor højeste honnør spilles ud fra to nabohonnører, nemlig mod slem, i makkers farve eller fra to honnører blanke.

Journalistudspil er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 266 af Steffen Steen Møller.

MUD *. Forkortelse for de engelske ord Middle-Up-Down (Midt-Op-Ned), der betegner en udspilsregel fra tre småkort.

Det midterste kort spilles ud, og senere lægges det højeste fulgt af det laveste, f. eks. 8 6 2 fulgt af otteren.

MUD anvendes i forbindelse med udspil af højeste kort fra en doubleton og hjælper makkeren til at skelne mellem de to kombinationer.

MUD-princippet anvendes også af mange par ved udspil fra en værdiløs firfarve, f. eks. i forbindelse med Attitude-udspil (s. d.).

Romerske udspil. Led i Romer-systemet, hvor udspil af småkort følger reglerne fra Attitude-udspil (s. d.), mens udspil fra sekvenser er næsten analoge med Rusinow-udspil (s. d.).

Der er blandt de italienske verdensmestre tendens til kun at invitere med et lille kort, hvis udspilshånden har en af de tre tophonnører, og reglen anvendes såvel mod sanssom farvekontrakter. Udspilskortet viser således intet om længden i udspilsfarven.

Udspil af et honnørkort lover den nærmest overliggende honnør, men benægter ikke andre honnører og kan således være trediehøjeste kort fra en intern sekvens; fra to blanke honnører og i makkers farve spilles dog det højeste kort, f. eks. E x x, E K, E K x, K D B, K D x, D B x, B 10 9, K B 10, D 10 9, 10 9 x.

Rusinow-udspil * (Sydney Rusinow, USA). Regel for udspil fra honnørsekvenser mod såvel sanssom farvekontrakter.

Udspil af et honnørkort lover en højere honnør, men benægter ikke lavere honnører. Det er i Danmark almindeligt vedtaget blandt eksperterne, at udspillet ikke garan-

terer den umiddelbart overliggende honnør, men blot en og kun én højere, f. eks. $\overline{EK}x$, $\overline{KD}x$, \overline{EDB} , $\overline{ED}10$, $\overline{DB}10$, $\overline{EB}10$, $\overline{B}10x$, $\overline{10}98$.

Fra to blanke honnører og i makkers farve spilles dog det højeste kort.

Schneider-udspil * (Karl Schneider, Østrig). Et fordelingsvisende udspil af småkort mod såvel sans- som farvekontrakter.

Fra doubleton spilles det lille kort ud, f. eks. $\overline{9}3$, $\overline{7}6$. Hvis det høje kort er en honnør, spilles dog dette kort ud, men nogle spillere vælger at starte med det lille kort fra $\overline{10}x$. Der er en tendens til at spille det højeste kort ud fra en værdiløs doubleton mod sanskontrakter.

Fra en trefarve spilles det midterste kort, uanset om der er en honnør i toppen af farven, f. eks. $\overline{7}52$, $\overline{K}74$.

Fra en længere farve spilles fjerdehøjeste ud uanset topstyrken, f. eks. $\overline{7}642$, $\overline{KB}973$.

Se også Schneider-kald.

Standardudspil *. Betegnelsen for de gamle udspilsregler, der stammer fra whistens tid.

Mod sanskontrakter inviteres fra langfarver uden honnørsekvens i toppen med fjerdehøjeste, og makker anvender Elleve-reglen (s. d.). Fra honnør tredie inviteres med laveste kort, mens højeste kort spilles ud fra værdiløs trefarve (toppen af ingenting) og doubleton.

Udspil af honnørkort lover nærmeste underliggende honnør, men benægter ikke andre honnører i farven og kan således være fra en intern sekvens. Udspil af kongen er dog tvetydigt og lover enten \overline{EK} m. fl. eller $\overline{KD}x$. Udspil af esset viser en næsten etableret farve og kræver afblokering af en eventuel honnør hos makker.

Eksempler:

ED975, K63, 975, D7, 74, EKB105, EK53,
KD10, EDB32, DB9, EB1053, B1093.

Mod farvekontrakter anvendes samme regler, dog spilles ofte i makkers farve honnør ud fra honnør tredje, f. eks. B74, og udspil af esset i umeldt farve viser EK blanke.

Ti-reglen. Anvendes i forbindelse med udspil af femte-højeste kort i farven, se Garozzo-, Journalist- og Vinje-udspil. Ved at trække det udspillede korts antal øjne fra ti kan udspillerens makker og spillføreren regne ud, hvor mange højere kort end det udspillede, der befinder sig hos dem og på bordet tilsammen, og de kan hver for sig ved at trække bordets og deres egne højere kort fra resultatet udregne antallet af højere kort hos hinanden, f. eks.

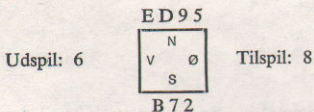
D B 7 5

N
V Ø
S

E 8

Hvis udspillet er Vests femtehøjeste kort i farven, har Nord, Øst og Syd tilsammen seks højere kort, og Syd kan se alle disse kort. Han kan derfor lægge lavt fra bordet og forvente at få første stik på otteren, således at han i alt kan få tre stik i farven uden yderligere hjælp fra modparten.

Tolv-reglen. Anvendes i forbindelse med udspil af tredje-højeste kort i farven, se Garozzo-, Journalist- og Vinje-udspil. Ved at trække det udspillede korts antal øjne fra tolv kan udspillerens makker og spillføreren regne ud, hvor mange højere kort end det udspillede, der befinder sig hos dem og på bordet tilsammen, og de kan hver for sig ved at trække bordets og deres egne højere kort fra resultatet udregne antallet af højere kort hos hinanden, f. eks.



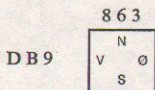
Hvis udspillet er Vests trediehøjeste kort i farven, har Nord, Øst og Syd tilsammen seks højere kort, og efter første stik kan Syd se dem alle. Syd kan derfor ved at fortsætter med en knibning med nieren og senere med damen forvente at tage alle stik i farven.

Tredie- eller femtehøjeste. Udspilsregel for invitation fra langfarve uden honnørsekvens i toppen — led i Garozzo-, Journalist- og Vinje-udspil. Udspillerens makker kan ved hjælp af henholdsvis Tolv- og Ti-reglen (s. d.) regne ud, hvor mange højere kort end udspilskortet, der befinder sig på de andre hænder, mens det ofte vil være sværere for spilleren, der ikke med sikkerhed kan bedømme, om udspillet er fra en femfarve eller fra en kortere farve.

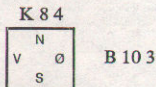
Trelde regel for senere honnørudspil (John Trelde). Til forskel fra de veldefinerede udspil af honnørkort i det blinde udspil, hvor det udspillede kort viser noget om nabo-honnørerne, skal udspil af et honnørkort senere i spillet ofte tillige tjene det formål, at en højere honnør knibes hos spilleren eller på bordet. Der kan derfor opstå tvivl hos ens makker, hvis man også på et senere tidspunkt under spillet betjener sig af regler for Garozzo-, Rusinow-, Trelde- eller Vinje-udspil, som man måske benytter til sine åbningsudspil.

Trelde foreslår en løsning, hvor *bordets honnørkort er afgørende*:

Uanset om honnørudspillet kommer igennem spilleren eller bordet, anvendes Standardudspil (s. d.), hvis bordet kan stikke det udspillede kort; i modsat fald anvender man sit normale honnørudspil, f. eks.



Vest er kommet ind og ønsker at skifte til denne farve. Han anvender da sit normale honnørudspil, f. eks. knægten, hvis han bruger Rusinow-udspil.



Øst er kommet ind og vil skifte til denne farve. Han anvender da Standardudspil og spiller knægten.

Alternativ regel. Andre eksperter løser problemet på den måde, at de lader det være afgørende, om udspillet kommer fra modspilleren foran eller bagved bordet. De anvender Standardudspil, hvis udspilleren sidder foran bordet (bordet gennemspilles), og deres normale honnørudspil, hvis de sidder bagved bordet (spilleren gennemspilles).

Trelde-udspil * (John Trelde). Dansk regel for udspil fra honnørsekvenser mod såvel sans- som farvekontrakter.

Fra tre honnører i blok spilles det højeste kort, f. eks. \overline{KDBx} , $\overline{DB10x}$, $\overline{B109x}$, $\overline{1098x}$.

Reglen gælder også, når blokken er led i en intern sekvens, f. eks. $\overline{EB109}$.

Fra \overline{EKD} m. fl. spilles dog damen.

Fra to honnører i rækkefølge spilles den laveste honnør, f. eks. \overline{EKx} , \overline{KDx} , \overline{DBx} , $\overline{B10x}$, $\overline{109x}$.

Reglen gælder også, når de to honnører er led i en intern sekvens, f. eks. $\overline{KB10x}$.

Fra EK blanke spilles dog esset, og samme regel gæl-

der for to andre honnører blanke samt ved udspil i makkers farve.

Trelde-udspil er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 173 af Henning W. Schultz.

Vinje-udspil (Helge Vinje, Norge). Led i norsk modspilssystem, der i højere grad end noget andet modspilssystem bygger på fordelingsvisning — således anvendes visse honnørudspil til visning af udspilsfarvens længde.

Mod sanskontrakter

spilles småkort ud efter følgende regler:

Fra doubleton spilles høj-lav, f. eks. 8 7, 7 2.

Fra trefarve spilles laveste-næstlaveste, og makker anvender Tolv-reglen (s. d.), f. eks. K 6 2, 7 6 3.

Fra firfarve spilles næstlaveste-laveste, og makker anvender Tolv-reglen, f. eks. D 10 7 2, 8 6 4 2. Hvis næstlaveste kort er værdifuldt, kan udspilleren dog vælge at spille sit laveste kort ud.

Fra femfarve spilles laveste-næstlaveste, og makker anvender Ti-reglen (s. d.), f. eks. K B 8 5 3, B 8 7 6 2.

Fra seksfarve spilles tredielaveste-laveste, og makker anvender Elleve-reglen (s. d.), f. eks. K B 7 6 4 3, B 9 8 7 6 4.

Fra syvfarve spilles laveste-tredielaveste. Makker kan anvende en »Otte-regel« i de sjældne tilfælde, hvor udspillet forekommer.

Det første udspil indicerer således fordelingstypen (lige eller ulige antal), mens det følgende kort bekræfter denne og indicerer den nøjagtige farvelængde.

De fleste af honnørudspillene har en tvetydig karakter, men kan i praksis næsten altid læses af udspillerens makker, og i visse tilfælde kan udspilleren ved udspil af det næste honnørkort vise sin længde i farven:

Esset spilles fra E K m. fl. og benægter andre honnører i farven.

Kongen spilles fra uægte sekvens, hvor damen eller knægten mangler: E K B og K D 10.

Damen er tvetydig og viser to eller ingen højere honnører: E K D, D B 10 og D B 9. Ved fortsættelse fra E K D vises oprindelig fordeling, idet kongen (et ulige kort) lover ulige antal, mens esset lover lige antal.

Knægten er tvetydig og viser to eller ingen højere honnører: E D B, K D B, B 10 9 og B 10 8. Ved fortsættelse fra K D B vises oprindelig fordeling, idet damen (et lige kort) lover lige antal, mens kongen lover ulige antal.

Tieren er tvetydig og viser to eller ingen højere honnører: E D 10 9, E B 10, K B 10 og 10 9 x.

Nieren er derimod entydig og viser intern sekvens med tieren som højeste kort i den uægte sekvens: E 10 9, K 10 9 og D 10 9 (i sjældne tilfælde spilles dog nieren fra 9 8 x).

Disse udspilsregler ændres ikke ved udspil senere i spillet.

Mod farvekontrakter

spilles småkort ud efter samme regler som mod sanskontrakter (se ovenfor), hvorimod honnørudspillene minder om Rusinow-udspil; dog fortæller udspil af esset og kongen ofte noget om udspillerens længde i farven, og i andre tilfælde kan udspilleren ved udspil af det næste honnørkort vise sin længde i farven:

Esset viser E K blanke, fjerde eller sjette, et lige antal (esset er et lige kort).

Undtagelse: Udspil af esset mod en slemkontrakt benægter kongen, og makker skal kalde til dette kort.

Kongen viser E K tredie, femte eller syvende, et ulige antal (kongen er et ulige kort).

Undtagelse: Mod en slemkontrakt spilles kongen fra E K (m. fl.), og udspillerens makker skal markere længde.

Kongen spilles endvidere tvetydigt fra K D B og K D

blanke, men udspillerens makker skal tolke udspillet som længdevisende fra EK m. fl., med mindre bordet eller han selv har esset. Ved fortsættelse fra KDB vises oprindelig fordeling, idet damen (et lige kort) lover lige antal, mens knægten lover ulige antal.

Damen er tvetydig fra EKD og KD m. fl. Makker skal tolke udspillet som fra KD m. fl. Ved fortsættelse fra EKD vises oprindelig fordeling, idet kongen (et ulige kort) lover ulige antal, mens esset lover lige antal.

Knægten er tvetydig fra honnørsekvens med damen i toppen eller intern sekvens med knægten som højeste kort i den uægte sekvens: DB x, EB 10 og KB 10.

Tieren er tvetydig fra honnørsekvens med knægten i toppen eller intern sekvens med tieren som højeste kort i den interne sekvens: B 10 x, E 10 9, K 10 9 og D 10 9.

Nieren er entydig fra honnørsekvens med tieren i toppen.

Ved udspil senere i spillet

sker der en ændring af honnørudspillene mod farvekontrakter (men ikke småkortudspillene):

Esset viser som regel EK m. fl. Hvis bordet har damen eller knægten, spilles dog kongen fra EK m. fl., og udspil af esset benægter i så fald kongen og søger dette kort hos makker.

Kongen er som ved Standardudspil.

Damen er tvetydig og viser enten to eller ingen højere honnører: EKD, DB x.

Knægten er tvetydig og viser enten to eller ingen højere honnører: KDB, B 10 x.

Tieren er tvetydig og viser enten intern sekvens med knægten som det højeste kort i den uægte sekvens eller ingen højere honnører: EB 10, KB 10, 10 9 x.

Nieren viser intern sekvens med tieren som højeste kort i den uægte sekvens: E 10 9, K 10 9, D 10 9. (I undtagelsestilfælde dog også fra 9 8 x).

Vinje-udspil kombineres med en række regler for kald, afvisning og længdemarkering efter omhyggeligt udarbejdede metoder, men disse ting er ikke medtaget i denne bog. I 1976 har Helge Vinje udgivet en bog om det komplette modspilssystem: »Presisjonsmotspill i bridge«.

Kald og afvisning.

Almindeligt kald* — det samme som gammeldags eller normalt kald. Betegnelsen for, at tilspil af et relativt højt kort fulgt af et lavere kort i samme farve beder makkeren spille (fortsætte) farven.

Det første tilspil indicerer kaldet, mens det andet bekræfter dette; fra EK 3 2 kaldes således med treeren, hvilket kan være vanskeligt at opfatte for makkeren, men når toeren følger, bekræftes kaldet.

Almindeligt kald hører sammen med almindelig afvisning, hvor tilspil af et relativt lavt kort fulgt af et højere i samme farve beder makkeren spille en anden farve.

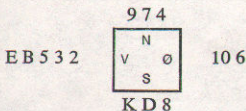
Det første tilspil indicerer afvisningen, mens det andet bekræfter denne; fra 10 8 7 afvises således med syveren, der måske af makkeren opfattes som et kald, men når otteren følger, bekræftes afvisningen.

Kald og afvisning anvendes normalt kun ved tilspil i en farve, makkeren spiller, og ved afkast i en anden farve, når man ikke kan bekende den farve, som makkeren eller spilførereren spiller.

Hvis spilførereren spiller en farve, som man kan bekende, anvendes derimod normalt længdemarkering, ikke kald og afvisning, se dog Honnør-kald. Almindeligt kald kombineres som regel med Almindelige markeringer (s. d.).

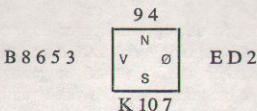
Forsinket kald. Modspilskonvention til brug i sanskontrakter. Hvis en af modspillerne »kalder«, det vil sige lægger høj-lav, i den farve, der først spilles af spilløren, ønsker han udspilsfarven fortsat snarest muligt.

I praksis viser Forsinket kald fra udspillerens side, at udspilsfarven allerede er etableret eller kan indkasseres efter blot én gennemspilning af spillørenes sidste hold, f. eks.



Vest spiller treeren ud, og Syd tager stikket med damen over Østs tier. Vest anvender nu Forsinket kald i den farve, Syd først rører, og hvis Øst kommer ind, skal han fortsætte udspilsfarven, hvor Vest tager fire stik.

Når udspillerens makker bruger Forsinket kald, betyder det i praksis, at han har langt bedre kort i udspilsfarven, end udspilleren kan forvente efter første stik, f. eks.



Vest spiller femmeren ud, og Øst bruger damen for at lokke Syd til at bruge kongen, således at modspillerne har forbindelse i farven. Øst anvender derpå Forsinket kald for at få Vest til senere at fortsætte farven, der ellers ikke ser lovende ud fra Vests synspunkt.

Hvis en af modspillerne undlader at bruge Forsinket kald, antyder han, at chancen for at sætte kontrakten efter hans mening ligger i en anden farve.

Forsinket kald anvendes ikke i tilfælde, hvor bordet har

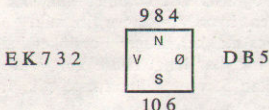
en langfarve uden sideindkomster, således at længdemarkering må gå forud.

Se også Oddball i afsnittet om farveskiftsignaler.

Hønnør-kald*. Når en modspiller har to eller flere hønnører i blok og kan tillade sig at lægge en af dem, er det standard praksis, at han kaster den højeste og dermed viser den eller de nærmest underliggende, f. eks.



Vest spiller esset ud, og Øst lægger kongen for at fortælle, at han behersker farven.



Vest spiller kongen ud, og Øst lægger damen for at fortælle, at han har knægten. Vest kan herefter underspille esset, hvis han ønsker at få Øst ind til gennemspil af en anden farve. (Det bemærkes, at Øst ikke med damen anden må lægge damen, selvom han ønsker at få en trumfning, idet konsekvensen kan blive, at spilføreren får et billigt stik på knægten).

Hønnør-kaldet anvendes også i situationer, hvor modspillerne ikke kan bekende en udspillet farve og ønsker at vise stor styrke i en anden farve.

Endelig anvendes Hønnør-kaldet i den situation, hvor spilføreren rører en farve, som modspilleren kan bekende, og hvor det ellers er normalt at markere længde, f. eks.

EK 8 5

?

	N	
V		Ø
	S	

DB 10 9

?

Syd spiller sig ind på bordet i denne farve, måske for at tage en knibning i en anden farve. Øst lægger damen for at vise sin makker, hvem der behersker farven.

Omvendt kald *. Se Schneider-kald.

Romerske kald * – led i Romer-systemet. Ulige kort anvendes til at kalde med, mens lige kort er afvisning. De lige kort bruges tillige som Lavinthal (s. d.), idet man med et højt lige kort viser interesse for den højeste af de to resterende farver, når der bortses fra udspilsfarven og trumf-farven, mens man med et lavt lige kort viser interesse for den laveste af de to resterende farver.

Hvis en modspiller kun er i besiddelse af lige kort, men ønsker at kalde, bruger han Lavinthal til den farve, det er mest usandsynligt, at han i virkeligheden ønsker, f. eks.

♠ K 7 6

♥ E B 10 7

♦ D 7 3

♣ E K D

Udspil: ♦ K

	N	
V		Ø
	S	

♠ B 9 5

♥ K 6 2

♦ 8 2

♣ B 10 8 7 6

?

Syd spiller 4 ♥, og Vest starter med ♦ K. Øst har et problem, idet han ønsker farven fortsat for at få en trumfning, men ikke har et ulige kort at kalde med. Han viser derfor af med ♦ 2, der viser interesse for klør, men Vest kan se på bordet, at ønsket om et skift til klør ikke kan

være alvorligt. Vest regner derefter ud, at Øst formentligt ikke har et ulige kort at kalde med, og fortsætter med $\diamond E$ og ruder til trumf.

Roterende kald (J. Attwood, England). Betegnelse for et særligt kaldesystem, hvor størrelsen af et afkastet kort i en farve henviser direkte til en bestemt farve, der ønskes spillet.

Farverne betragtes som en cirkel, således at spar ligger under klør. Afkast af et lavt kort beder om udspil i farven under den, hvori signalet gives, og afkast af et højt kort i farven over.

Systemet illustreres bedst ved et eksempel:

	\spadesuit K 8 5										
	\heartsuit 6										
	\diamond K 10 9 8 4										
	\clubsuit D 7 3 2										
\spadesuit D B 4 2	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		\spadesuit 10 7 3
	N										
V		Ø									
	S										
\heartsuit B 9 7 3 2		\heartsuit E D 5									
\diamond E 6 5		\diamond 7 2									
\clubsuit 9		\clubsuit B 10 8 6 4									
	\spadesuit E 9 6										
	\heartsuit K 10 8 4										
	\diamond D B 3										
	\clubsuit E K 5										

Syd spiller 3 sans med $\heartsuit 3$ ud. Øst bruger damen for at lokke Syd til at stikke med kongen (hvis Øst i stedet sætter esset på, er kontrakten oplagt). Syd stikker med kongen og spiller tre gange ruder, idet Vest falder fra for at afvente et kald. Normale kaldemetoder ville ikke hjælpe stort, men med Roterende kald er Øst godt stillet. Han lægger enten $\spadesuit 3$ og beder om farven under spar eller $\clubsuit B$ og beder om farven over klør (ruder er naturligvis udelukket). I begge tilfælde fortsætter Vest med hjerter, og kontrakten går ned.

Schneider-kald * (Karl Schneider, Østrig) — identisk med omvendt kald. Betegnelsen for, at tilspil af et relativt lavt kort fulgt af højere kort i samme farve beder makker spille (fortsætte) farven.

Det første tilspil indikerer kaldet, mens det andet bekræfter dette; fra K D 9 8 7 kaldes således med syveren, hvilket kan være vanskeligt at opfatte for makkeren, men når otteren følger, bekræftes kaldet.

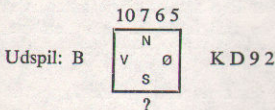
Schneider-kald hører sammen med Schneider-afvisning, hvor tilspil af et relativt højt kort fulgt af et lavere i samme farve beder makkeren spille en anden farve.

Det første tilspil indikerer afvisningen, mens det andet bekræfter denne; fra 4 3 2 afvises således med fireren, som måske af makkeren opfattes som et kald, men når toeren følger, bekræftes afvisningen.

Schneider-kald og -afvisning anvendes normalt kun ved tilspil i en farve, makkeren spiller, og ved afkast i en anden farve, når man ikke kan bekende den farve, som makkeren eller spilføreren spiller.

Hvis spilføreren spiller en farve, som man kan bekende, anvendes derimod normalt længdemarkering, ikke kald og afvisning, se dog Honnør-kald. Schneider-kald kombineres som regel med Malmø-markering (s. d.).

Filosofien bag Schneider-kald er den, at i en farve, hvor man ønsker at kalde, har man ofte ikke råd til at undvære et højt kort til formålet. Det har man til gengæld tit i en farve, hvor man vil vise af, f. eks.



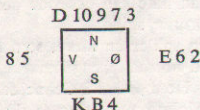
Vest starter med knægten, og Øst ønsker at kalde. Med Almindeligt kald er han dårligt stillet, for det koster et stik

at lægge nieren. Med Schneider-kald lægger Øst blot toeren, der er et kraftigt kald.

Markeringer.

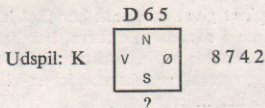
Almindelige markeringer * — det samme som gammeldags eller normale markeringer. Betegnelsen for, at tilspil af et højt kort i en markeringssituation fulgt af et lavere kort i samme farve viser et lige antal kort i farven, mens et ulige antal kort vises ved tilspil af et lavt kort fulgt af et højere.

Normalt regnes det for en markeringssituation, når spilleren spiller en farve, hvor modstanderen kan bekende. Markeringerne hjælper modspillet til at udregne spilførerens fordeling i samtlige farver, men ofte er det kun en enkelt farve, der er afgørende, f. eks.



Syd spiller en sanskontrakt og begynder at rejse denne farve ved at spille kongen fulgt af knægten, som stikkes over med damen på bordet. Hvis modspillerne bruger Almindelige markeringer, har Vest lagt otteren fulgt af femmeren og vist et lige antal kort i farven. Øst er derefter klar over, at han skal falde fra endnu en gang med esset, hvis han vil afbryde spilførerens forbindelse til bordet i denne farve.

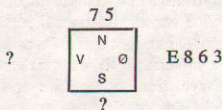
Almindelige markeringer kombineres som regel med Almindeligt kald, men spiller en sekundær rolle, idet de kun benyttes i vedtagne markeringssituationer. Nogle spillere udvider dog området betydeligt og lader i visse tilfælde markeringerne gå forud for kald, f. eks.



Syd spiller en farvekontrakt, og Vest starter med kongen i denne farve. For at hjælpe Vest med bedømmelsen af, om der kan indkasseres endnu et stik i farven, markerer Øst et lige antal med fireren. Vest vil savne toeren og regner måske ud, at Øst snarere har en firfarve end en trefarve eller doubleton.

Enkelte af vore hjemlige toppar betjener sig alene af markeringer og kalder kun i meget sjældne tilfælde, og da med høje kort. Disse par bruger som regel Malmø-marke- ring (s. d.).

Det er også almindeligt vedtaget, at udspil senere i spil- let er markeringssituationer, men det er omstridt, hvorvidt det er bedst i markeringssituationen at vise oprindelig længe- de eller resterende længde i farven. Ved anvendelse af Al- mindelige markeringer falder det mest naturligt at vise re- sterende længde, f. eks.



Vest inviterer med et lavt kort i farven, Øst stikker med esset og reinviterer med treeren. Det stemmer overens med standard praksis, men passer samtidigt med, at Øst mar- kerer sit resterende antal (ulige) med det lille kort. Hvis Øst havde haft E 8 6, ville han have spillet otteren tilbage og på samme måde markeret resterende antal (lige) med det højeste kort.

Tænker man sig, at udspillet er kommet i en anden farve,

således at Øst på et givet tidspunkt har fået lejlighed til at kalde med otteren i ovennævnte farve, har han E 63 tilbage, når Vest kommer ind og skifter til farven. Øst stikker med esset og returnerer sekseren for at vise resterende antal (lige) med det højeste kort.

	K D B										
?	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td>Ø</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		8 7 5 3 2
	N										
V		Ø									
	S										
	?										

Udspillet er kommet i en anden farve, og Øst har haft lejlighed til at vise af med toeren i denne farve. Når spillføreren derefter går i gang med farven, kan Øst vise resterende antal (lige) med otteren og oprindeligt antal (ulige) med treeren. Det første virker mest naturligt.

Nis Graulund har i »Dansk Bridge« nr. 363–365 behandlet problemerne omkring kald kontra markering og betydningen af de næste tilspil i farven.

Benjamins trumfsignal (Albert Benjamin, Skotland). I erkendelse af, at et trumfekko i normal forstand ikke har stor praktisk betydning, hverken for at oplyse om en trumfningsmulighed eller for at vise trumflængden som led i hele markeringssystemet, har Benjamin foreslået, at trumffarven af modspillerne anvendes til at markere længden i den højstgældende farve, der endnu ikke er spillet.

Denne farve kaldes markeringsfarven, og ved at lægge høj-lav i trumffarven viser modspillerne et lige antal kort i markeringsfarven, mens et ulige antal vises ved at lægge lav-høj i trumffarven.

Benjamins trumfsignal illustreres bedst ved et eksempel:

	♠ 10 8 6 2											
	♥ -											
	♦ K D B 9 6											
	♣ 8 7 6 4											
♠ D B 9 ♥ 10 9 3 ♦ 8 5 4 ♣ D 5 3 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td></td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ E K 7 3 ♥ K 2 ♦ E 10 3 2 ♣ B 10 9	
	N											
V		Ø										
	S											
	♠ 5 4											
	♥ E D B 8 7 6 5 4											
	♦ 7											
	♣ E K											

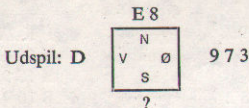
Syd har meldt 4♥ efter en sansåbning hos Øst, og modspillet starter med tre gange spar. Syd trumfer tredje gang og spiller ♥E fulgt af ♥D til kongen. På dette tidspunkt kan Øst sætte kontrakten ved at spille spar, så ♥10 fremmes hos Vest, men han får to undertræk, hvis han tør trække ♦E først (idet Syd ellers kaster sin rudertaber, når Øst spiller spar og på den måde undgår trumfforfremmelsen). Det er imidlertid farligt for Øst at trække ♦E, for Syd kan være renonce, og så går kontrakten måske slet ikke ned. Hvis modspillerne anvender Benjamins trumfsignal, har Vest lagt ♥3 og ♥9, hvilket viser et ulige antal i markeringsfarven ruder, som er den højstgældende farve, der endnu ikke er spillet. Øst ved herefter, at ♦E kan indkasseres, og kontrakten går to ned.

Benjamins trumfsignal er beskrevet i »Dansk Bridge« nr. 359 af Ib Lundby.

Fosters ekko (Robert F. Foster, USA). Et konventionelt tilspil mod sanskontrakter, hvor udspillerens makker i første stik kombinerer afblokering og markering, når han ikke kan stikke det udspillede kort eller det kort, der spilles til fra bordet.

Konventionen kræver, at han i disse tilfælde lægger sit næsthøjeste kort i farven. Hvis han har tre kort i farven,

skal han næste gang lægge det højeste kort, og hvis han har fire kort, skal han næste gang lægge sit trediehøjeste, f. eks.



Uanset om bordet bruger esset, skal Øst lægge syveren og næste gang følge med nieren.

Malmø-markering * (Sven Welith, Sverige). Betegnelsen for, at tilspil af et lavt kort i en markeringssituation fulgt af et højere kort i samme farve viser et lige antal kort i farven, mens et ulige antal kort vises ved tilspil af et højt kort fulgt af et lavere.

Normalt regnes det for en markeringssituation, når spilførereren spiller en farve, hvor modstanderen kan bekende. Markeringerne hjælper modspillerne til at udregne spilførerens fordeling i samtlige farver.

Malmø-markering anvendes normalt i forbindelse med Schneider-kald (omvendt kald) og fungerer stik modsat Almindelige markeringer. Begrundelsen for at anvende Malmø-markering er, at det er nemmere at undvære et højt kort (sædvanligvis mellemkortet) fra tre små end det højeste kort fra en doubleton.

Enkelte danske toppar betjener sig alene af Malmø-markering og kalder kun i meget sjældne tilfælde og da med høje kort. Disse par markerer sædvanligvis med det midterste kort fra et ulige antal og det laveste fra et lige antal.

Ligesom ved Almindelige markeringer er det omstridt, hvorvidt det er bedst i markeringssituationen og ved fortsatte markeringer i farven at vise oprindelig eller resterende længde. Det sidste virker naturligt.

Nis Graulund har i »Dansk Bridge« nr. 363–365 behand-

let problemer omkring kald kontra markering og betydningen af de næste tilspil i farven.

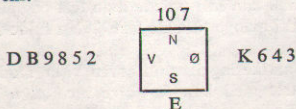
Periskopet (Albert Dormer/Terence Reese, England). En konventionel markeringsregel til visning af længden i en hidtil urørt farve. Når en modspillere kort i en langfarve kendes nøjagtigt af hans makker, viser et afkast af et lige kort i farven et lige antal kort i den højstgældende af de to resterende farver, mens afkast af et ulige kort viser et ulige antal, f. eks.



Vest spiller ♠ E ud mod en hjerterkontrakt hos Syd. Øst kalder med ♠ 9 og dækker i næste stik ♠ 10 med knægten, som Syd trumfer. Syd trækker nu trumf, og når Øst ikke længere kan bekende, lægger han ♠ 8 for at vise et lige antal ruder, mens ♠ 7 og ♠ 3 vil vise et ulige antal ruder.

I de tilfælde, hvor modspillerne ikke er i besiddelse af et kort af rigtig paritet, lægger de deres højeste kort for at fortælle dette.

Seksløberen (Albert Dormer/Terence Reese, England). En konventionel markeringsregel til visning af præcis seks kort i udspilfarven. Udspilleren kaster ved først givne lejlighed et højt kort i farven for at vise, at der er tale om en seksfarve, f. eks.



Vest har meldt farven og starter med damen. Vest læg-

ger næste gang, f. eks. når spillføreren trækker trumf, et højt kort som nieren for at fortælle, at han har en seksfarve. Øst kan herefter med den aktuelle fordeling indse det håbløse i at tage flere stik i farven — herunder at forsøge at få Vest ind til gennemspil af bordet i en anden farve.

Trumfekko *. Betegnelsen for tilspil (eller udspil) i trumffarven af højere kort fulgt af lavere for at vise tre trumfer.

Trumfekko regnes som fast led i standard modspil, hvor farvelængder ellers markeres på modsat vis. Anvendes Malmø-markering, er Trumfekko blot den normale måde at vise trefarve på.

Mange anvender kun Trumfekko, hvis de har en trumfningsmulighed.

Vinjes nye trumfsignal (Helge Vinje, Norge). I erkendelse af, at et trumfekko i normal forstand ikke har stor betydning, hverken for at oplyse om en trumfningsmulighed eller for at vise trumflængden som led i hele markeringsystemet, har Vinje foreslået, at trumffarven af modspillerne anvendes til visning af modspilshændernes fordelingsmønster. Reglen gælder også ved udspil i trumf, og det understreges, at den ikke er led i Vinjes normale fordelingsvisende modspilssystem.

Enhver hånd har fra starten *enten* én farve med et ulige antal kort og tre farver med et lige antal kort *eller* én farve med et lige antal kort og tre farver med et ulige antal kort. En modspiller kender fordelingsmønstret på to hænder, sin egen og den blindes, og hvis han får oplyst mønstret på sin makkers hånd, kan han udlede mønstret på spillførers hånd og dermed i mange tilfælde fastslå den fulde fordeling rundt.

Ved *lav-høj* markering i trumffarven viser modspillerne fordelingsmønstret med kun *én farve med et ulige antal kort*.

Ved *høj-lav* markering i trumffarven viser modspillerne

fordelingsmønstrer med kun én farve med et lige antal kort.

Eksempel på signalets anvendelse:

	♠ D 10 9 4					
	♥ E 9 2					
	♦ 7 6 3					
	♣ D B 10					
♠ 8 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	♠ E 6 3	
N						
V Ø						
S						
♥ K 10 4		♥ D 8 5 3				
♦ D B 10 8 4		♦ 9 5 2				
♣ K 8 2		♣ 6 4 3				
	♠ K B 7 5					
	♥ B 7 6					
	♦ E K					
	♣ E 9 7 5					

S	N
1 ut	2 ♣ (Stayman)
2 ♠	4 ♠

Vest spiller ♦ D ud til Syds konge, og Syd spiller to gange trumf, idet Øst først stikker anden gang. Vest har markeret høj-lav i trumf med ♠ 8 og ♠ 2, hvilket viser kun én farve med et lige antal kort. Øst ved efter meldingerne, at Vest har et lige antal trumfer og dermed et ulige antal kort i hver af de tre andre farver. I hjerter må Vest have tre kort, for han kan ikke have fem, når Syds sans-åbning har lovet mindst to, og han kan heller ikke have singleton i hjerter, for så har Syd femfarve og ville hverken have åbnet med 1 ut eller svaret 2 ♠ på Stayman.

Øst kan derimod ikke med sikkerhed udregne længderne i minorfarverne, men han ved, at Syd har én af to fordelinger, 4-3-2-4 eller 4-3-4-2. Har Syd den førstnævnte fordeling, kan han få kastet en af bordets hjerter på den fjerde klør, for han opnår intet ved at kaste en ruder, hvor han selv har doubleton. Har han i stedet 4-3-4-2, kan han lægge

en hjerter fra bordet på sin fjerde ruder og en hjerter fra hånden på bordets tredie klør.

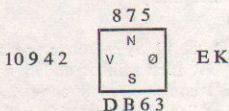
Efter denne analyse skifter Øst til hjerter, som er den eneste farve, hvori der kan forsvinde stik.

Vinjes nye trumfsignal er beskrevet af Ib Lundby i »Dansk Bridge« nr. 366.

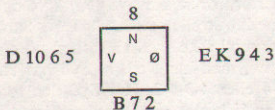
Vinje-tilspil fra Es-Konge (Helge Vinje, Norge). Et konventionelt tilspil fra E-K blanke eller m. fl. efter makkers blinde udspil i farven.

Sædvanligvis stikkes med kongen (den laveste af nabo-honnører), men hvis modspilleren har tænkt sig straks at indkassere begge honnører, markerer han sin længde i farven.

Med et ulige antal stikker han med kongen og trækker esset, hvorimod han med et lige antal stikker med esset og fortsætter med kongen, f. eks.



Vest spiller tiere ud mod en farvekontrakt. Øst stikker med esset og trækker kongen, hvilket viser lige antal i farven, og Vest er klar over den overvejende sandsynlighed for, at Øst ønsker en trumfning i farven.



Vest starter med femmeren mod en sanskontrakt, hvor Syd har benægtet fem kort i denne farve. Hvis Øst stikker med kongen, og Syd skjuler toeren, må Øst fortsætte med

esset for at forhindre Syd i eventuelt at få stik på damen anden, og Vest vil nu være tilbøjelig til at blokere farven for at sikre modspillet fire stik. Efter Vinjes regel viser tilspil af kongen fulgt af esset imidlertid et ulige antal, og Vest kan indse det nødvendige i at afblokere tieren, hvorefter modspillet tager alle fem stik i farven.

Farveskift-signaler.

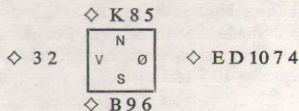
Lavinthal * (Hy Lavinthal, USA). Et farveskiftsignal, eller måske rettere farvepræferencesignal, der anvendes af en modspiller i situationer, hvor det er *oplagt*, at hans makker, som er inde, eller når han kommer ind, skal skifte farve.

Ved at lægge eller spille et usædvanligt *højt* kort beder han sin makker spille den *højstgældende* farve bortset fra trumffarven og den farve, hvori signalet gives, og ved at lægge eller spille et usædvanligt *lavt* kort beder han om *lavestgældende* farve.

Konventionen har givet anledning til utallige misforståelser, for det er ikke altid nemt at afgøre, hvornår det er oplagt, at der skal skiftes farve; i mange tilfælde er en fortsættelse af farven ønskelig, selvom modspillerne ikke umiddelbart kan tage endnu et stik i den.

Der er imidlertid bred enighed om de situationer, hvor der skal ske et farveskift, fordi udspilleren simpelthen ikke har flere kort i farven. Det gælder, når

1. Makker får en trumfning, f. eks.



Syd spiller en sparkontrakt, og Vest starter med ◇ 3. Øst tager ◇ D og ◇ E og skal nu give Vest en rudertlumf-

ning. Hvis Øst spiller $\diamond 10$ (det højeste kort), ønsker han skift til hjerter (den højeste farve bortset fra trumf og ruder), og hvis han spiller $\diamond 4$, ønsker han skift til klør. $\diamond 7$ vil være et neutralt kort, der ikke viser nogen præference, og Vest vil ofte stå sig ved at spille neutralt tilbage, f. eks. i trumf.

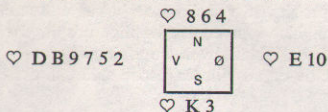
2. Makker spiller ud for at få en trumfning, f. eks.

	♠ 10 7 5										
	♥ 3 2										
	♦ D 4 3										
	♣ E K D B 4										
♠ E 6 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td></td><td style="text-align: center;">Ø</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		Ø		S		♠ 9 2
	N										
V		Ø									
	S										
♥ 9 8 6 5		♥ K B 10 7 4									
♦ 10 8 7 5 2		♦ E K									
♣ 2		♣ 10 8 6 3									
	♠ K D B 8 4										
	♥ E D										
	♦ B 9 6										
	♣ 9 7 5										

V	N	Ø	S	
—	—	1 ♥	1 ♠	
2 ♥	3 ♠	pas	4 ♠	a.p.

Vest spiller $\clubsuit 2$ ud, og det er klart for alle, at dette kort er en singleton. I denne situation sættes de normale regler for kald og afvisning ud af spillet, og Lavinthal træder til. Øst lægger $\clubsuit 3$ for at bede Vest spille ruder og ikke, som meldingerne antyder, hjerter. Inde på $\spadesuit E$ skifter Vest derfor til ruder, og kontrakten går tre ned, hvor den ellers ville blive vundet med et overtræk. Hvis Øst havde haft sine indkomster i hjerter, skulle han have markeret dette tydeligt ved at lægge $\clubsuit 10$ i første stik.

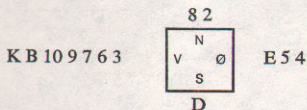
3. En langfarve etableres i sans, f. eks.



Syd spiller en sanskontrakt, og Vest starter med ♥ D til Østs es. Øst spiller tieren, og Syd bruger kongen, hvorefter Vests farve er etableret, men Øst har ikke flere hjerter og vil senere søge en indkomst hos Vest i en af de andre farver. Vest kan nu bruge Lavinthal, idet tilspil af ♥ B eller ♥ 9 beder om den højstgældende farve, mens tilspil af ♥ 2 beder om den lavestgældende, da bordets kort normalt vil udelukke en af de tre farver fuldstændigt. I den aktuelle situation er Vest imidlertid endnu bedre stillet, for han kan med fem kort tilbage vise præference for enhver af de tre andre farver – med et højt kort til spar, med det midterste kort, ♥ 7, til ruder og med det laveste kort til klør.

To andre former for Lavinthal er langt sværere at diagnosticere, nemlig

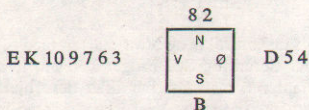
4. Udspil af usædvanligt kort, f. eks.



Vest har afgivet en spærremelding i denne farve og starter med treeren mod Syds farvekontrakt. Øst kommer ind på esset og kan se, at udspillet afviger de gængse regler, hvorfor det vil være rimeligt at antage, at Vest er renonce i en farve og ønsker at få en trumfning. Nogle spillere betragter dette udspil som Lavinthal og returnerer lavestgældende farve; men de er vanskeligt stillet, hvis Vest er renonce i højstgældende farve, for et udspil af f. eks. knæg-

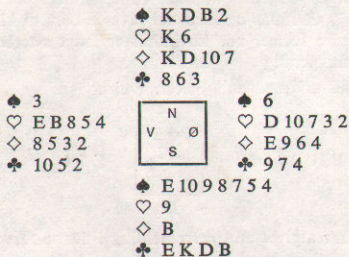
ten eller tiere vil ikke på samme måde se usædvanligt ud. Andre løser problemet ved ikke at betragte treeren som Lavinthal, men blot som et usædvanligt udspil, der beder makker selv finde ud af, hvor trumfningen er.

I visse tilfælde er udspilleren bedre stillet, f. eks.



Vest har igen spærremeldt i farven og vover at under spille E-K mod Syds farvekontrakt. Her kan han anvende Lavinthal med tiere eller treere, for Øst vil under alle omstændigheder opdage, at udspillet er usædvanligt.

5. Bordets kort gør det oplagt efter det blinde udspil, at der skal skiftes farve, f. eks.



Syd spiller 6 ♠ efter en meldemisforståelse, og Vest trækker ♥ E. Hvis han fortsætter med hjerter, er kontrakten oplagt, men Øst lægger ♥ D, og hvis Vest opfatter dette kort som Lavinthal, skifter han til ruder.

Problemet opstår i situationer som denne:

	♠ K D B 10 7				
	♥ K D B 10 5				
	♦ 7				
	♣ 8 4				
♠ 8 6 5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V Ø</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	V Ø	S	♠ 9 4 3
N					
V Ø					
S					
♥ 9 6 3 2		♥ 8 7			
♦ E K 10 8 2		♦ D B 6 5 4			
♣ 6		♣ K 5 3			
	♠ E 2				
	♥ E 4				
	♦ 9 3				
	♣ E D B 10 9 7 2				

Syd spiller 6 ♣, og Vest trækker ♦ K. Hvis modspillet ikke anvender Lavinthal, kalder Øst blot med ♦ D (eller ♦ 4 ved omvendt kald), og ruderfortsættelsen sikrer ham det sættende stik på ♣ K. Bruger Øst/Vest derimod Lavinthal, vil Vest sandsynligvis betragte ethvert tilspil fra Øst som et farvepræferencesignal, og Øst må forsøge at lægge ♦ 6 som et neutralt kort i håb om, at Vest fortsætter med ♦ E.

McKenneys signal. Identisk med Lavinthal (s. d.). McKenny var den, der først offentliggjorde Lavinthals idé.

Oddball (Albert Dormer/Terence Reese, England). Ved adskillige lejligheder kan den ene af modspillerne se, at kun et særdeles inspireret modspil fra hans makker kan sætte kontrakten, f. eks. et skift til damen fra D-x-x gennem bordets K-x-x-x eller et skift fra K-x i en farve, hvor man har E-D-B-x-x og straks kan tage fem stik imod en sanskontrakt; desværre ligger det i praksis således, at makkeren aldrig får en sådan inspiration, medmindre man anvender Oddball.

Konventionen består i at lægge et usædvanligt kort eller bekende med kort i en usædvanlig rækkefølge, og betydningen er denne: »Vågn op, makker, der skal ske noget

usædvanligt.« I USA kaldes en lignende konvention meget betegnende for The Alarm-clock (vækkeuret).

Første mulighed for at bruge konventionen kommer normalt, når spillfØreren indkasserer stik i en farve, f. eks.



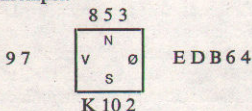
Syd trækker kongen og tager resten af stikkene i farven. For Vest vil det være normalt (med almindelige markeringer) at lægge 3-8-10, og en rækkefølge som 10-3-8 vil være Oddball. Øst vil normalt kaste 4-2-7-9, så lægger han f. eks. 9-7-2-4, er det Oddball.

Imod sanskontrakter bruges Oddball ofte til at fortælle, at der er usædvanligt meget at hente i udspilsfarven, f. eks.



Vest spiller treeren ud, og Syd får stikket på kongen over damen. Ingen vil nu forvente, at Vest kan finde ud af senere at trække esset, medmindre Øst har brugt Oddball.

Et lignende eksempel:



Vest har imod en sanskontrakt valgt at starte i denne umeldte farve, og Østs knægt trækker kongen hos Syd. Hvis

Øst ikke anvender Oddball, vil Vest have svært ved at forestille sig, hvor vellykket hans udspil har været.

Se også Forsinket kald i afsnittet om kald og afvisning.

Imod farvekontrakter vil anvendelsen af Oddball ofte indicere en renonce i en farve, som makkeren normalt ikke ville drømme om at spille.

Tredles farveskiftsignaler (John Trelde). Tilspil af et honnørkort i et stik, som vindes af spilførerer eller makker, beder om udspil i en bestemt farve, når makker næste gang er inde. Hvis honnørkortet er et lige kort (E, D eller 10), skal der skiftes til den højstgældende farve, medens et ulige honnørkort (K, B eller eventuelt 9) beder om skift til den lavestgældende farve. Konventionen er entydig, fordi der ikke kan blive tale om skift til trumf eller til den farve, som kortet kastes i.

Eksempel på anvendelsen af Tredles farveskiftsignaler:

	♠ 9 6 2										
	♥ E 10 5 3										
	♦ K B 6 4										
	♣ E K										
♠ K 5	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td style="text-align: center;">Ø</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V	Ø			S		♠ E D B 10 3
	N										
V	Ø										
	S										
♥ B		♥ 9 8 4									
♦ E D 10 9		♦ 8 7 5 3 2									
♣ 8 7 6 5 4 3		♣ -									
	♠ 8 7 4										
	♥ K D 7 6 2										
	♦ -										
	♣ D B 10 9 2										

V	N	Ø	S
-	1 ♦	1 ♠	2 ♥
pas	4 ♥	a.p.	

Vest spiller ♠ K ud, og Øst kan nu stikke over med esset, trække damen og spille ♠ 3, som Vest trumfer (efter udspillet har han normalt kun én eller to spar). ♠ 3 er La-

vinthal til klør, og Øst får sin trumfning og sætter kontrakten én gang.

Ved brug af Trelde farveskiftsignaler er Øst imidlertid også i stand til at sætte 3 ♡. Under ♠ K lægger han ♠ B, som kræver klørskift. Øst får sin klørtrumfning, trækker en høj spar, hvorpå han giver sin makker en spartrumfning og får endnu en klørtrumfning.

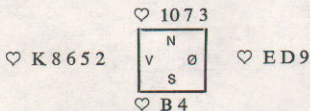
Nogle spillere vender om på reglen om lige og ulige af mnemotekniske grunde. De siger: Lige = Laveste (farve) og ulige dermed højeste farve.

Konventionen er beskrevet af Henning W. Schultz i »Dansk Bridge« nr. 175.

Udvidet farveskiftsignal.

Trelde har for nogle år siden udvidet konventionen til en situation, der minder meget om Periskopet (s. d. i afsnittet om markeringer):

Når en modspillers kort i en langfarve kendes nøjagtigt af hans makker, viser tilspil eller afkast af et lige kort i farven interesse for den højstgældende farve, mens et ulige kort viser interesse for den lavestgældende. Modspillerens laveste kort i farven er dog neutralt, men kan anvendes, hvis modspilleren mangler et kort af rigtig paritet, f. eks.



Vest spiller ♡ 5 ud mod en klørkontrakt hos Syd. Øst stikker med esset, trækker ♡ D (Vest lægger ♡ 2) og fortsætter med ♡ 9, som Syd trumfer. Ved at kaste ♡ 8 viser Vest interesse for spar, mens ♡ K viser interesse for ruder. ♡ 6 er et neutralt kort.

STIKORDSREGISTER

- Acol 9, 100
 Aksel J. Nielsen 54, 121
 Alexander 74
 Almindeligt kald 192
 Almindelige markeringer 198
 Arno 26
 Aspro 163
 Astro 146, 164
 Attitude 178
 Baron 74, 121

 Balanceringsdobling 147
 Benjamin 54, 200
 Blackwood 121
 Blackwood-Morrow 122
 Blackwood-Streamline 123
 Blue Team 13, 54, 123, 179
 Brozel 164
 Bunden bluffåbning 25, 52
 Byzantinsk Blackwood 124

 Canapé 17
 Cansino 165
 Carrot Club 17
 Chancemeldingen 3 ut 72,
 147
 Copenhagen Club 19
 Cotter 75, 87, 99
 Couleur 125
 Crowhurst 101
 Culbertson 130, 133, 134
 Cuebids 126, 127

 DEPO 134
 Dobbelt Stayman 76

 Dobbling af kunstig melding
 173
 Dobbling af sanskontrakt 174
 Donnerup 77, 175
 DOPI 135
 Drury 103, 111, 118
 Dynamic notrump 42, 71

 Economical jumps 103
 Efos 19, 78
 1 ut som krav efter makkers
 åbning 104
 1 ut som oplysningsdobling
 147
 Elleve-reglen 179
 Es fra E-K 179

 Femfarveåbning i spar 52
 Fight 21
 4 ♣ efter esser 135
 4 ut D-I 135
 Fischer 176
 Fishbein 168
 Fjerde farve 104
 Fjerdehøjeste 180
 Flannery 58
 Flint 80, 81
 Forsinket kald 193
 Forsinket oplysningsdobling
 147
 Forsvar mod forskudte spærre-
 åbninger 169
 Forsvar mod Chance-
 meldingen 3 ut 170
 Forsvar mod Multi 170

- Forsvar mod Romerske to-
 åbninger 170
 Forsøgsmeldinger 106, 119
 Fosters ekko 201
 Fragment-meldinger 106

 Gambling treåbninger 69
 Gardeners sans 148
 Garozzo-udspil 180
 Gentagen oplysningsdobling
 148
 Genåbningsdobling 149
 Genåbningssans 150
 Gerber 135
 Ghestem 150
 Gladiator 81
 Goren 22, 150

 Halles 2 ♣ 58
 Harvey 171
 Herbert 107
 Honnør-kald 194

 Ipsen 165

 Jacoby 81, 83
 Josephine 133, 136
 Journalist 181

 Kaplan-Sheinwold 25
 Kelsey 165
 Kivi 84, 92
 Kock-Werners redobling 108
 Konkurrencedoblinger 109,
 151
 Kontrolmeldinger 126, 127,
 136
 Kortfarve-trialbids 110, 119
 Korteste minor 166
 Kravpas 110
 København-konventionen 152

 Landy 166
 Langfarve-trialbids 110, 119
 Laveste minor 171
 Lavinthal 207
 Lebensohl 84
 LIDO 136
 Lightner 176
 Lille Major 25
 Lille Marmic 58
 Lille Romer-klør 26
 Livorno 27
 Længste minor 166

 Majorfemfarveåbninger 53
 Malmø-markeringer 202
 Marionet-Stayman 84
 Marmics 2 ♣ og 2 ♦ 60
 McCabe 110
 McKenney 211
 Mexikansk 2 ♦ 60
 Michaels' cuebid 153
 Minor-Swiss 111
 Modifieret Smith 137
 Monaco 29
 Multi 60
 MUD 184

 Namyats 69
 Neapel 30
 Negativ dobling 44, 111
 Nilslands slinkningar 86

 Oddball 211
 Offerkonventionen 154
 Okuneff 111
 Omvendt Cotter 87, 99
 Omvendte minorstøtter 111
 Omvendt kald 195, 197
 Omvendt Toronto 111
 One-over-one 34
 Oplysningsdobling 154

Oplysningsdobling efter egen indmelding 155
Oplysningsdobling mod spærreåbninger 171
Overføringsmelding 87
Overmelding i fjendens åbningsfarve 155

Periskopet 203
Precision 35, 48
Puppet-Stayman 84, 88

Redningsbæltet 88
Reduceret Blackwood 137
Reese 89, 171
Relæ-princippet 111
Renoncevisende cuebids 138
Revers 111
Ripstra 166
Robinson 156
Romersk Blackwood 138
Romerske defensivmeldinger 157
Romerske kald 195
Romerske spørgemeldinger 138
Romerske udspil 184
Romersk sanskonvention 89
Romer-systemet 38
Romex 42, 114
Roterende kald 196
Roth-Stone 43
Rovere 89
Rush spørgemeldinger 139
Rusinow 184
Rød/Sort 172

Schenken 46
Schneider 185, 197
Seksløberen 203

Sharples 167
Singleton-Blackwood 139
Singletonvisende cuebids 115
Smith-Bennet 140
Små spørgemeldinger 141
Sorøfru 141
SOS-redobling 108
Splinter-meldinger 116
Springindmeldinger 157
Spring til 5 træk i major 141
Sputnikdobling 44, 117
Standardudspil 185
STAR-cuebid 157
Stayman 65, 89
Stenbergs 2 ut 117
Substituerede støttemeldinger 117
Sundelins sprattlingar 91
Super-Blackwood 142
Super-Precision 48
Svage sans'er 71
Svage springsvar 43, 117
Svage toåbninger 65
Svardobling 159
Swiss 111, 118
Sydafrikansk Texas 92

Tarps 4 \diamond 92
Tartan two bids 65
Texas 93
Ti-reglen 186
2 \clubsuit naturlig efter 1 \clubsuit 159
2 \clubsuit som eneste krav 66
2 \clubsuit som tvetydig krav-melding 67
Tolv-reglen 186
Toronto 111, 118
2 ut-åbning til minor 72
2 \spadesuit -spring tvetydigt 160
Tredie- eller femtehøjeste 187

- Trelde 93, 142, 187,
 188, 213
 3 ut som oplysnings-dobling
 172
 3 ut som spærremelding 74
 3 ut som støttemelding 119
 Trialbids 119
 Trumfekko 204
 Truscott 120, 160
 Tvetydig 2 ut efter indmel-
 ding 97

 Unassuming cuebids 120,
 161
 Ustandardiseret forsvar mod
 stærk 1 ♣ 162

 Usædvanlig sans 163

 Valgfri dobling 172
 Vedel 167
 Verdi 69
 Vienna 1 ♣ 54
 Vinje 189, 204, 206

 Wohlin 167
 Woodson 71

 Åbning 5 træk i major 70
 Åbning 4 ♣ og 4 ◇ 69, 70
 Åbning 4 ut, 5 ut og 6 ut 74
 Ålborg-klør 50
 Århus-konventionen 99

NOTER

NOTER

NOTER

NOTER

NOTER

NOTER

DBF's BRIDGEBIBLIOTEK



1. Turneringslederbogen	G. Zabel
2. Klubhåndbogen	DBF
3. Jarlen af Es, 6	A. Dithmer
4. De internationale love for turneringsbridge, hft./ibd.	DBF / B. Keith Hansen
5. Jarlen på bridgerejse	A. Dithmer
6. Auto-Bridge, begynderkursus	J. Boeck
7. Sebastian Knuhrr & Co.	E. Sigfusson og K. Tarp
8. Spil Acol	Johs. Hulgaard og A. Voigt
9. En Bridge-weekend	T. Johansen
10. Bridgesystemer og konven- tioner	Steffen Steen Møller



Planlagt udgivelse i 1980:

11. Danmarks Bridgeforbunds kommenterede bridgelove af Bent Keith Hansen.

DANMARKS BRIDGEFORBUNDS BOGFORLAG