

NÚTÍMA BRIDGE

Standard

töflur

1 ♣ 1 ♦ 1 ♥ 1 ♠

“Orðabók”
Standard-spilarans

Guðmundur Páll Arnarson

Standard töflur

Guðmundur Páll Arnarson

ÚTGEFANDI

Bridge sf.

SÍMAR

564-4247 & 898-5427

NETFANG

gpa@talnet.is

PRENTUN

Pixel ehf.

Öll réttindi áskilin © 2008

Guðmundur Páll Arnarson

Bók þessa má ekki afrita með neinum
hætti án skriflegs leyfis höfundar

ISBN 978-9979-9110-3-6

Formáli

Þessu riti er ætlað vera eins konar “orðabók” *Standard*-spilarans, þar sem hægt er að fletta upp í snarheitum einstökum sagnstöðum, hvort heldur í tveggja manna tali eða sagnbaráttu. Umræðan er einskorðuð við framhald sagna eftir opnun á einum í lit og er sett fram í 220 sagnstöflum, fjórum á hverri opnu.

Töflurnar eru af fimm gerðum:

- (1) *Fyrsta svar án innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (P) →
- (2) *Fyrsta svar eftir innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (1 ♠) →
- (3) *Önnur sögn opnara án innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (P) 1 ♦ (P) | →
- (4) *Önnur sögn svarhandar án innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (P) 1 ♦ (P) | 1 ♠ (P) →
- (5) *Önnur sögn opnara eftir innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (P) 1 ♦ (2 ♠) | →

(Pílan vísar á framhald sagna á þessu stigi málsins, sviginn afmarkar sagnir mótherjanna, en lóðréttá strikið táknar að allir hafa sagt einu sinni.)

Hver sögn er skilgreind út frá þremur kennimörkum: *styrk, skiptingu og tegund*. Flestar sagnir veita einhverjar upplýsingar um styrk handar og skiptingu, en fleira hangir á spýttunni - sögn er krafa, geimkrafa, stoppsögn, hindrun, áskorun, spurning, svar, biðsögn, gervisögn og svo framvegis. Skilaboð af þessum toga eru sett undir einn hatt.

Til að spara rými er skammstöfunum óspart beitt og er listi yfir þær allar á næstu síðu. Umræðan fer fram í háspilapunktum eingöngu (4-3-2-1), sem þýðir að oft er um skörun að ræða, sem ræðst þá af skiptingunni.

Auðvitað er ekkert til sem heitir hið eina rétta *Standard*-kerfi. Margar stöður má útfæra á fleiri en einn hátt og því ber að líta á þessa “orðabók” sem hugmynda-banka, frekar en algildan sannleika. Helsta ágreiningsefni *Standard*-spilara er hversu sterk sögn 2-yfir-1 sé (nýr litur á öðru þrepi). Hér er þeirri línu fylgt að sögnin sé geimkrafa með einni undantekningu - sem er endursögn svarhandar á láglit. Annars er grunnkerfið að finna í bókinni *Nútíma Bridge* (1999).

Guðmundur Páll Arnarson

Skammstafanir

Á	=	áskorun (í geim eða slemmu)
Á+	=	áskorun eða meira (minnst áskorun)
BAR	=	baráttusögn
BID	=	biðsögn
EK	=	ekki krafa
FS (eða F)	=	fyrirstaða
G	=	gervisögn
GK	=	geimkrafa
H	=	hindrun
HP	=	háspilapunktur
JS	=	jöfn skipting
K	=	krafa
LL	=	langlitur
m	=	minor (láglitur)
M	=	major (hálitur)
N	=	nýr litur
ÓJS	=	ójöfn skipting
RKC	=	Roman Key Card (Blackwood)
SÁ	=	slemmuáhugi
SP	=	spurnarsögn (spurning)
SPL	=	splinter
ST	=	stoppsögn
T	=	tegund
YF	=	yfirfærsla
+	=	“eða meira”

Þegar fjallað er um stuttlitasagnir í slemmuleit (splinter), er ýmist skrifað **SPLINTER-1** (einspil), **SPLINTER-0** (eyða), eða **SPLINTER-1/0**, þegar ekki liggur ljóst fyrir hvort um einspil eða eyðu er að ræða. Stundum gæti orkað tvímælis hvaða litur er samþykktur og þá er skammstafað **SPL m/x**, þar sem “x” er samþykktur tromplitur (splinter með lit “x” sem tromp).

Uppsetning á töflum og opnunarsagnir

Hér til hliðar er skilgreining á opnunarsögnum STANDARD-kerfisins, eins og þær eru í bókinni NÚTÍMA BRIDGE (1999). Líkt og gildir um allar töflur bókarinnar eru skýringar í þremur dálkum:

Sá fyrsti kveður á um háspilastyrkinn, sá næsti um skiptinguna og annað tilfallandi (en “+” tákninu er ætlað að vísa til þess), en í þriðja dálki kemur fram af hvaða tegund sögnin er, hvort hún er áskorun, krafa, hindrun, gervi-sögn o.s.frv. (táknað með “T”) fyrir tegund). Þessi flokkun er varla tæmandi, en dugir þó í flestum tilvikum.

Mikið er um skammstafanir, einkum í þriðja dálki, og eru þær auðkenndar hér til vinsti á opnunni.

Valdar sagnir eru útskýrðar nánar neðanmáls með númeruðum tilvísunum. Rúmsins vegna eru skýringar knappar og verður stundum að skoða margar töflur í samhengi til að fá tæmandi útlitun.

Á næstu síðum eru tilvísanir í hinar 220 töflur bókarinnar til að auðvelda notendum að finna einstakar stöður í fljótheitum.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	(1)	=		12-20	3+♣	EK
1♦	(1)	=		12-20	(3)4+♦	EK
1♥		=		12-20	5+♥	EK
1♠		=		12-20	5+♠	EK
1G		=		15-17	JÖFN SKIPT.	EK
2♣		=		20+	ALLAR SKIPT.	G
2♦		=		6-10	(5)6♦	H
2♥		=		6-10	6♥	H
2♠		=		6-10	6♠	H
2G		=		20-22	JÖFN SKIPT.	EK
3♣		=		6-10	(6)7+♣	H
3♦		=		6-10	7♦	H
3♥		=		6-10	7♥	H
3♠		=		6-10	7♠	H
3G	(2)	=		9-14	“GAMBLING”	G
4♣	(3)	=		9-14	7-8♥	G
4♦	(3)	=		9-14	7-8♠	G
4♥		=		8-12	7+♥	H
4♠		=		8-12	7+♠	H

(1) Opnað á 1♣ með 3-3 í láglitunum og 1♦ með 4-4. Tígulopnun er því aðeins þrífilitur ef skiptingin er 4♠4♥3♦2♣.

(2) Þéttur 7-8 spila láglitir án teljandi hliðarstyrks.

(3) Átta slaga hönd í hálit: þéttur sjölitir með ás til hliðar, eða þéttur áttlitir (NAMYATS-sagnvenjan).

EFNI

opnun 1♣ 1-64		18	1♣ (P) 1♦ (P) 2♣ (P) →
		19	1♣ (P) 1♦ (P) 2♦ (P) →
1	1♣ (P) →	20	1♣ (P) 1♦ (P) 2♥ (P) →
2	1♣ (D) →	21	1♣ (P) 1♦ (P) 2♠ (P) →
3	1♣ (1♦) →	22	1♣ (P) 1♦ (P) 2G (P) →
4	1♣ (1♥) →	23	1♣ (P) 1♦ (P) 3♣ (P) →
5	1♣ (1♠) →	24	1♣ (P) 1♦ (D) →
6	1♣ (1G) →	25	1♣ (P) 1♦ (1♥/♠) →
7	1♣ (2♣) →	26	1♣ (P) 1♦ (2♥/♠) →
8	1♣ (2♦) →	27	1♣ (P) 1♥ (P) →
9	1♣ (2♥) →	28	1♣ (P) 1♥ (P) 1♠ (P) →
10	1♣ (2♠) →	29	1♣ (P) 1♥ (P) 1G (P) →
11	1♣ (2G) →	30	1♣ (P) 1♥ (P) 2♣ (P) →
12	1♣ (3♦) →	31	1♣ (P) 1♥ (P) 2♦ (P) →
13	1♣ (3♥/♠) →	32	1♣ (P) 1♥ (P) 2♥ (P) →
14	1♣ (4♥/♠) →	33	1♣ (P) 1♥ (P) 2♠ (P) →
15	1♣ (P) 1♦ (P) →	34	1♣ (P) 1♥ (P) 2G (P) →
16	1♣ (P) 1♦ (P) 1♥/♠ (P) →	35	1♣ (P) 1♥ (P) 3♣ (P) →
17	1♣ (P) 1♦ (P) 1G (P) →	36	1♣ (P) 1♥ (P) 3♥ (P) →

EFNI

37	1♣ (P) 1♥ (D) →	56	1♣ (P) 2♣ (P) 2♦ (P) →
38	1♣ (P) 1♥ (1♠) →	57	1♣ (P) 2♣ (P) 2♥/♠ (P) →
39	1♣ (P) 1♥ (2♦) →	58	1♣ (P) 2♣ (P) 2G (P) →
40	1♣ (P) 1♥ (2♠) →	59	1♣ (P) 2♣ (D) →
41	1♣ (P) 1♠ (P) →	60	1♣ (P) 2♣ (2♦/♥/♠) →
42	1♣ (P) 1♠ (P) 1G (P) →	61	1♣ (P) 2♦ (P) →
43	1♣ (P) 1♠ (P) 2♣ (P) →	62	1♣ (P) 2♥/♠ (P) →
44	1♣ (P) 1♠ (P) 2♦/♥ (P) →	63	1♣ (P) 2G (P) →
45	1♣ (P) 1♠ (P) 2♠ (P) →	64	1♣ (P) 3♣ (P) →
46	1♣ (P) 1♠ (P) 2G (P) →	opnun 1♦ 65-120	
47	1♣ (P) 1♠ (P) 3♣ (P) →		
48	1♣ (P) 1♠ (P) 3♠ (P) →	65	1♦ (P) →
49	1♣ (P) 1♠ (D) →	66	1♦ (D) →
50	1♣ (P) 1♠ (2♦/♥) →	67	1♦ (1♥) →
51	1♣ (P) 1G (P) →	68	1♦ (1♠) →
52	1♣ (P) 1G (P) 2♦/♥/♠ (P) →	69	1♦ (1G) →
53	1♣ (P) 1G (2♦/♥/♠) →	70	1♦ (2♣) →
54	1♣ (P) 1G (3♦/♥/♠) →	71	1♦ (2♦) →
55	1♣ (P) 2♣ (P) →	72	1♦ (2♥/♠) →

EFNI

73	1♠ (2G) →	92	1♠ (P) 1♠ (P) 1G (P) →
74	1♠ (3♣) →	93	1♠ (P) 1♠ (P) 2♣ (P) →
75	1♠ (3♥/♠) →	94	1♠ (P) 1♠ (P) 2♠ (P) →
76	1♠ (4♥/♠) →	95	1♠ (P) 1♠ (P) 2♥ (P) →
77	1♠ (P) 1♥ (P) →	96	1♠ (P) 1♠ (P) 2♠ (P) →
78	1♠ (P) 1♥ (P) 1♠ (P) →	97	1♠ (P) 1♠ (P) 2G (P) →
79	1♠ (P) 1♥ (P) 1G (P) →	98	1♠ (P) 1♠ (P) 3♣ (P) →
80	1♠ (P) 1♥ (P) 2♣ (P) →	99	1♠ (P) 1♠ (P) 3♠ (P) →
81	1♠ (P) 1♥ (P) 2♠ (P) →	100	1♠ (P) 1♠ (P) 3♠ (P) →
82	1♠ (P) 1♥ (P) 2♥ (P) →	101	1♠ (P) 1♠ (2♣/♥) →
83	1♠ (P) 1♥ (P) 2♠ (P) →	102	1♠ (P) 1♠ (3♣/♥) →
84	1♠ (P) 1♥ (P) 2G (P) →	103	1♠ (P) 1G (P) →
85	1♠ (P) 1♥ (P) 3♣ (P) →	104	1♠ (P) 1G (P) 2♥/♠ (P) →
86	1♠ (P) 1♥ (P) 3♠ (P) →	105	1♠ (P) 1G (2♣/♥/♠) →
87	1♠ (P) 1♥ (P) 3♥ (P) →	106	1♠ (P) 1G (3♣/♥/♠) →
88	1♠ (P) 1♥ (1♠) →	107	1♠ (P) 2♣ (P) →
89	1♠ (P) 1♥ (2♣) →	108	1♠ (P) 2♣ (P) 2♠ (P) →
90	1♠ (P) 1♥ (2♠) →	109	1♠ (P) 2♣ (P) 2♥/♠ (P) →
91	1♠ (P) 1♠ (P) →	110	1♠ (P) 2♣ (2♥/♠) →

EFNI

111	1♠ (P) 2♠ (P) →	128	1♥ (2G) →
112	1♠ (P) 2♠ (P) 2♥/♣ (P) →	129	1♥ (3♣/♠) →
113	1♠ (P) 2♠ (P) 2G (P) →	130	1♥ (3♠) →
114	1♠ (P) 2♠ (2♥/♣) →	131	1♥ (P) 1♠ (P) →
115	1♠ (P) 2♥/♣ (P) →	132	1♥ (P) 1♠ (P) 1G (P) →
116	1♠ (P) 2G (P) →	133	1♥ (P) 1♠ (P) 2♣/♠ (P) →
117	1♠ (P) 3♣ (P) →	134	1♥ (P) 1♠ (P) 2♥ (P) →
118	1♠ (P) 3♠ (P) →	135	1♥ (P) 1♠ (P) 2♠ (P) →
119	1♠ (P) 3G (P) →	136	1♥ (P) 1♠ (P) 2G (P) →
120	1♠ (P) 4♥/♣ (P) →	137	1♥ (P) 1♠ (P) 3♣/♠ (P) →
opnun 1♥ 121-176		138	1♥ (P) 1♠ (P) 3♠ (P) →
		139	1♥ (P) 1♠ (D) →
121	1♥ (P) →	140	1♥ (P) 1♠ (2♣/♠) →
122	1♥ (D) →	141	1♥ (P) 1G (P) →
123	1♥ (1♠) →	142	1♥ (P) 1G (P) 2♣/♠ (P) →
124	1♥ (1G) →	143	1♥ (P) 1G (P) 2♥ (P) →
125	1♥ (2♣/♠) →	144	1♥ (P) 1G (P) 2♠ (P) →
126	1♥ (2♥) →	145	1♥ (P) 1G (P) 2G (P) →
127	1♥ (2♠) →	146	1♥ (P) 1G (P) 3♣ (P) →

EFNI

147	1♥ (P) 1G (P) 3♦ (P) →	166	1♥ (P) 2♦ (P) 3♦ (P) →
148	1♥ (P) 1G (P) 3♥ (P) →	167	1♥ (P) 2♦ (D) →
149	1♥ (P) 1G (D) →	168	1♥ (P) 2♦ (3♣/♠) →
150	1♥ (P) 1G (2♣/♦/♠) →	169	1♥ (P) 2♥ (P) →
151	1♥ (P) 2♣ (P) →	170	1♥ (P) 2♥ (D) →
152	1♥ (P) 2♣ (P) 2♦ (P) →	171	1♥ (P) 2♥ (3♣/♦) →
153	1♥ (P) 2♣ (P) 2♥ (P) →	172	1♥ (P) 2♥ (4♣/♦) →
154	1♥ (P) 2♣ (P) 2♠ (P) →	173	1♥ (P) 2♠ (P) →
155	1♥ (P) 2♣ (P) 2G (P) →	174	1♥ (P) 2G (P) →
156	1♥ (P) 2♣ (P) 3♣ (P) →	175	1♥ (P) 3♣/♦ (P) →
157	1♥ (P) 2♣ (P) 3♦ (P) →	176	1♥ (P) 3♠ (P) →
158	1♥ (P) 2♣ (P) 3♥ (P) →	opnun 1♠ 177-220	
159	1♥ (P) 2♣ (P) 4♣ (P) →		
160	1♥ (P) 2♣ (2♦/♠) →	177	1♠ (P) →
161	1♥ (P) 2♦ (P) →	178	1♠ (D) →
162	1♥ (P) 2♦ (P) 2♥ (P) →	179	1♠ (1G) →
163	1♥ (P) 2♦ (P) 2♠ (P) →	180	1♠ (2♣/♦/♥) →
164	1♥ (P) 2♦ (P) 2G (P) →	181	1♠ (2♠) →
165	1♥ (P) 2♦ (P) 3♣ (P) →	182	1♠ (2G) →

EFNI

183	1♠ (3♣/♦/♥) →	202	1♠ (P) 2♣ (P) 4♣ (P) →
184	1♠ (4♣/♦/♥) →	203	1♠ (P) 2♦ (P) →
185	1♠ (P) 1G (P) →	204	1♠ (P) 2♦ (P) 2♥ (P) →
186	1♠ (P) 1G (P) 2♣/♦ (P) →	205	1♠ (P) 2♦ (P) 2♠ (P) →
187	1♠ (P) 1G (P) 2♥/♠ (P) →	206	1♠ (P) 2♦ (P) 2G (P) →
188	1♠ (P) 1G (P) 2G (P) →	207	1♠ (P) 2♦ (P) 3♣ (P) →
189	1♠ (P) 1G (P) 3♣ (P) →	208	1♠ (P) 2♦ (P) 3♦ (P) →
190	1♠ (P) 1G (P) 3♦ (P) →	209	1♠ (P) 2♥ (P) →
191	1♠ (P) 1G (P) 3♥ (P) →	210	1♠ (P) 2♥ (P) 2♠ (P) →
192	1♠ (P) 1G (P) 3♠ (P) →	211	1♠ (P) 2♥ (P) 3♣/♦ (P) →
193	1♠ (P) 1G (D) →	212	1♠ (P) 2♥ (P) 3♥ (P) →
194	1♠ (P) 1G (2♣/♦/♥) →	213	1♠ (P) 2♠ (P) →
195	1♠ (P) 2♣ (P) →	214	1♠ (P) 2♠ (P) 2G (P) →
196	1♠ (P) 2♣ (P) 2♦/♥ (P) →	215	1♠ (P) 2♠ (D) →
197	1♠ (P) 2♣ (P) 2♠ (P) →	216	1♠ (P) 2♠ (3♣/♦/♥) →
198	1♠ (P) 2♣ (P) 2G (P) →	217	1♠ (P) 2G (P) →
199	1♠ (P) 2♣ (P) 3♣ (P) →	218	1♠ (P) 3♣/♦ (P) →
200	1♠ (P) 2♣ (P) 3♦/♥ (P) →	219	1♠ (P) 3♥ (P) →
201	1♠ (P) 2♣ (P) 3♠ (P) →	220	1♠ (P) 3G (P) →

OPNUN

1 ♣

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	→		1

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	D	→		2

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	P	=	0-5	EKKI LL/FITT	
	1♦	(1)	=	6+	3+♦	K
	1♥		=	6+	4+♥	K
	1♠		=	6+	4+♠	K
	1G		=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
	2♣		=	8+	4+♣	K
	2♦		=	14+	6+♦	SÁ
	2♥		=	14+	6+♥	SÁ
	2♠		=	14+	6+♠	SÁ
	2G		=	11-12	JÖFN SKIPT.	Á
	3♣		=	4-7	4+♣	H
	3♦		=	4-7	7+♦	H
	3♥		=	4-7	7+♥	H
	3♠		=	4-7	7+♠	H
	3G		=	13-15	JÖFN SKIPT.	EK
	4♣		=	4-7	5+♣	H
	4♥		=	8-10	7+♥	EK
	4♠		=	8-10	7+♠	EK
	4G		=		RKC M/♣	SP

(1) Þótt svar á 1♦ við 1♣ sé á margan hátt sambærilegt við svar á hálit (1-yfir-1), er tvennt ólíkt: Annars vegar er hlauðið yfir tígulinn með veikt svar og hálit (6-12 HP) til að koma hálitnum strax í umræðuna. Hins vegar er leyfilegt að svara á tígli með 6-8 HP og þrilit ef skiptingin er 3334♣. Þá er betra að láta makker segja grandíð.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	D	P	(1) =	0-9	EKKI LL/FITT	EK
	RD	(2)	=	10+	JÖFN SKIPT.	K
	1♦		=	6+	4+♦	K
	1♥		=	6+	4+♥	K
	1♠		=	6+	4+♠	K
	1G		=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
	2♣	(3)	=	6-9	4+♣	EK
	2♦		=	4-7	6+♦	H
	2♥		=	4-7	6+♥	H
	2♠		=	4-7	6+♠	H
	2G		=	11-12	JÖFN SKIPT.	Á
	3♣		=	4-7	5+♣	H
	3♦		=	4-7	7+♦	H
	3♥		=	4-7	7+♥	H
	3♠		=	4-7	7+♠	H
	3G		=	13-15	JÖFN SKIPT.	EK
	4♣		=	4-7	5+♣	H
	4♥		=	8-10	7+♥	EK
	4♠		=	8-10	7+♠	EK

(1) Passíð getur verið allt upp í ólögulega 9 HP ef skiptingin er jöfn án hálitar.

(2) Redobl sýnir minnst 10 HP og frekar jafna skiptingu. Öll dobl í framhaldinu eru til sektar.

(3) Eftir dobl og litarinnákomu er betra að nota einfalda hækkun sem veikan stuðning (6-9 HP), en sem kröfusögn.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	1♦	→		3

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	1♥	→		4

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	1♦	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 6+	4+♥ & 4+♠	K
		1♥		= 6+	4+♥	K
		1♠		= 6+	4+♠	K
		1G		= 6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣		= 6-9	4+♣	EK
		2♦	(3)	= 10+	4+♣	Á+
		2♥		= 4-7	6+♥	H
		2♠		= 4-7	6+♠	H
		2G		= 11-12	JS, ♦-STOPP	Á
		3♣		= 4-7	5+♣	H
		3♦		= 12+	SPLINTER 1/0	GK
		3♥		= 4-7	7+♥	H
		3♠		= 4-7	7+♠	H
		3G		= 13-15	JS, ♦-STOPP	EK
		4♣		= 4-7	5+♣	H
		4♦		= 12+	SPLINTER 0	SÁ
		4♥		= 8-10	7+♥	EK
		4♠		= 8-10	7+♠	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	1♥	P		= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(1)	= 6+	4♠	K
		1♠	(1)	= 6+	5+♠	K
		1G		= 6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣		= 6-9	4+♣	EK
		2♦		= 10+	5+♦	K
		2♥		= 10+	4+♣	Á+
		2♠		= 4-7	6+♠	H
		2G		= 11-12	JS, ♥-STOPP	Á
		3♣		= 4-7	5+♣	H
		3♦		= 4-7	7+♦	H
		3♥	(2)	= 12+	SPLINTER 1/0	GK
		3♠		= 4-7	7+♠	H
		3G		= 13-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4♣		= 4-7	5+♣	H
		4♥	(2)	= 12+	SPLINTER 0	SÁ
		4♠		= 8-10	7+♠	EK
		4G		=	RKC M/♣	SP

(1) Getur líka verið gildrupass með mikinn styrk í innákomulitnum. Opnari doblar með stuttan tígul.

(2) Doblið er neikvætt og sýnir hálitina, 44, 45, 54 eða 55.

(3) Sögn ofan í innákomulit mótherja sýnir sterkan stuðning við opnunarlit makkers, minnst 10 HP.

(1) Neikvætt dobl eftir innákomu á 1♥ lofar nákvæmlega fjórlit í spaða, en frjáls spaðasögn sýnir þá minnst fimmlit.

(2) Þegar kostur er á SPLINTER bæði á þriðja og fjórða þrepi, sýnir hærri sögnin alltaf eyðu. Eftir innákomu er aðeins notaður SPLINTER í lit mótherjanna.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	1♠	→		5

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	1G	→		6

1G = 15-17 HP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	1♠	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (1)	=	6+	4+♥	K
		1G	=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣	=	6-9	4+♣	EK
		2♦ (2)	=	10+	5+♦	K
		2♥ (2)	=	10+	5+♥	K
		2♠	=	10+	4+♣	Á+
		2G	=	11-12	JS, ♠-STOPP	Á
		3♣	=	4-7	5+♣	H
		3♦	=	4-7	7+♦	H
		3♥	=	4-7	7+♥	H
		3♠	=	12+	SPLINTER 1/0	GK
		3G	=	13-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4♣	=	4-7	5+♣	H
		4♥	=	8-10	7+♥	EK
		4♠	=	12+	SPLINTER 0	SÁ
		4G	=		RKC M/♣	SP

(1) Neikvæða doblíð lofar hér fjórum eða fleiri hjörtum, enda þarf minnst 10 HP til að segja 2♥ - þ.e. nýjan lit á öðru þrepi.

Rétt er að dobla með báðar þessar hendur:

♠ xx ♥ DG9xxx ♦ Áxx ♣ Dx

♠ Áxx ♥ KGxx ♦ Áxx ♣ Dxx

(2) Eftir innákomu lofar nýr litur á öðru þrepi (án stökks) 10 HP og er krafa í þrjá í litnum.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	1G	P	=	0-9	EKKI LL/FITT	EK
		D (1)	=	10+	SEKT	EK
		2♣ (2)	=	4+	HÁLITIR	G
		2♦	=	4-9	(5)6+♦	EK
		2♥	=	4-9	(5)6+♥	EK
		2♠	=	4-9	(5)6+♠	EK
		2G (3)	=	4+	5+♦ & 5+M	G
		3♣	=	4-7	6+♣	H
		3♦	=	4-7	7+♦	H
		3♥	=	4-7	7+♥	H
		3♠	=	4-7	7+♠	H

(1) Það er erfitt að verjast einu grandí og því borgar sig ekki að dobla til sektar nema eiga gott útspil og trausta yfirburði í punktum.

(2) Eftir grandinnákomu tekur því ekki að segja tvo í láglit makkers með 4-5-lit - það er gott útspil í vörn ef allir passa. Sögnin er betur nýtt til að koma hálitunum á framfæri, minnst 5-4 skiptingu. Opnari segir 2♦ með jafna hálití eða geimáhuga. Framhaldið rekur sig.

(3) Stundum á svarhönd skiptingarspil, tvo fimmlítí, sem gætu jafnvel dugað í geim á móti réttu spilunum hjá opnara. Í þessari stöðu má nýta tvö grönd til að sýna tígul og hálit, enda fráleitt að 2G sé eðlileg sögn. Opnari meldar leitandi á móti og tilfinningin ræður för.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	2♣	→		7

2♣ = hálitir (Michaels)

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	2♦	→		8

2♦ = hindrun

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	2♣	P	(1) =	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2) =	10+	VARNARSPIK	K
	2♦		=	6-9	6+♦	EK
	2♥	(3) =		10+	5+♣	Á+
	2♠	(3) =		10+	5+♦	GK
	2G		=	11-12	STOPP í ♥/♠	Á
	3♣		=	6-9	5+♣	EK
	3♦		=	4-7	7+♦	H
	3♥		=	12+	SPLINTER 1/0	GK
	3♠		=	12+	SPLINTER 1/0	GK
	3G		=	13-15	STOPP í ♥/♠	EK
	4♣		=	4-7	5+♣	H
	4♥		=	12+	SPLINTER 0	SÁ
	4♠		=	12+	SPLINTER 0	SÁ

(1) Ef svarhönd passar og doblar á síðari stigum er það tandurhrein sekt.

(2) Dobl strax er yfirlýsing um að styrkurinn sé ykkar megin, annað hvort kaupð þið samninginn eða doblíð sögn mótherjanna. Öll dobl í framhaldinu eru því sektartilboð.

(3) Hér gildir reglan um *lægri sögn fyrir lægri lit*. Mótherjarnir eiga hálitina, svo að hjartasögn sýnir lauf, en spaðasögn tígul. Þetta eru hvort tveggja sterkar sagnir, en laufstuðningurinn er aðeins geimáskorun til að byrja með.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	2♦	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(1) =	8+	NEIKVÆTT	K
	2♥	(2) =		10+	5+♥	K
	2♠	(2) =		10+	5+♠	K
	2G		=	11-12	JS, ♦-STOPP	Á
	3♣		=	6-9	5+♣	EK
	3♦		=	10+	5+♣	Á+
	3♥		=	4-7	7+♥	H
	3♠		=	4-7	7+♠	H
	3G		=	13-15	JS, ♦-STOPP	EK
	4♣		=	4-7	5+♣	H
	4♦		=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
	4♥		=	8-10	7+♥	EK
	4♠		=	8-10	7+♠	EK

(1) Neikvætt dobl á öðru þrepi lofar minnst 8 HP og vísar til að byrja með á hina litina. Dæmi um doblhendur:

♠ Gxxx ♥ KDxxx ♦ xx ♣ Kx
(Síðan er lágmarkssögn opnara pössuð.)

♠ ÁD9xxx ♥ x ♦ Gxx ♣ Dxx
(Hjartasvari makkers er breytt í spaða.)

♠ KGxx ♥ xx ♦ xx ♣ Áxxxx
(Hjartasvari opnara breytt í lauf.)

(2) Nýr litur á öðru þrepi er krafa í þrjá í litnum a.m.k. Svarhönd má passa ef opnari lyftir í þrjá, en opnari má passa ef svarhönd segir þrjá í litnum í næsta hring.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	2♥	→		9

2♥ = hindrun

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	2♠	→		10

2♠ = hindrun

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	2♥	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (1)	=	8+	NEIKVÆTT	K
		2♠	=	10+	5+♠	K
		2G	=	11-12	JS, ♥-STOPP	Á
		3♣	=	6-9	5+♣	EK
		3◇ (2)	=	10+	5+◇	GK
		3♥	=	10+	4+♣	Á+
		3♠ (3)	=	4-7	7+♠	EK
		3G	=	13-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4♣	=	4-7	5+♣	H
		4◇ (3)	=	4-9	7+◇	EK
		4♥	=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠	=	8-10	7+♠	EK
		4G	=		RKC M/♣	SP

(1) Doblið segir ekkert um skiptinguna, en með lágmark í punktum þarf doblarinn að eiga traust viðbragð við hverri sögn makkers.

(2) Nýr litur á þriðja þrepi er GK, svo 10 HP er því aðeins nóg að skiptingin sé mjög góð.

(3) Eftir innákomu er SPLINTER ekki notaður í ómelduðum lit. Stökkin sýna því langliti og veik spil. Oftast er styrkurinn á bilinu 4-7 HP, en í sumum stöðum verður að teygja rammann upp í 9 HP.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	2♠	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	=	8+	NEIKVÆTT	K
		2G	=	11-12	JS, ♠-STOPP	Á
		3♣	=	6-9	5+♣	EK
		3◇	=	10+	5+◇	GK
		3♥	=	10+	5+♥	GK
		3♠ (1)	=	10+	4+♣	Á+
		3G	=	13-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4♣	=	4-7	5+♣	H
		4◇	=	4-9	7+◇	EK
		4♥	=	8-10	7+♥	EK
		4♠	=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4G	=		RKC M/♣	SP

(1) Sagnrýmið er þröngt, svo það borgar sig ekki að melda 3♠ með fyrirstöðu í lit mótherjanna. Þá er betra að segja 2-3G, eða jafnvel dbla neikvætt, eins og hér:

♠ Áxx ♥ Dxx ◇ ÁDxx ♣ Gxx

Dobl er sveigjanlegasta sögnin á þessi spil og opnari verður að vera tilbúinn að melda 2G með Dx í spaða. Það er óhætt, því svarhönd getur kannað málið frekar með 3♠ yfir 2G.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	2G	→		11

2G = lægstu litir, 5+♦ & 5+♥.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	3♦	→		12

3♦ = hindrun

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	2G	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 10+	VARNARSPIK	K
	3♣			= 6-9	(4)5+♣	EK
	3♦	(3)		= 10+	(4)5+♣	Á+
	3♥	(3)		= 10+	5+♠	GK
	3♠	(4)		= 6-9	6+♠	EK
	3G			= 13-15	STOPP í ♦/♥	EK
	4♣			= 4-7	5+♣	H
	4♦			= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
	4♥			= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
	4♠			= 8-10	7+♠	EK
	4G			=	RKC M/♣	SP

(1) Eftir pass í byrjun eru öll síðari doubl hreinræktuð sektardobl.

(2) Öxin reidd - yfirlýsing um sektaráhuga. Öll doubl hjá báðum eru tillögur um sekt.

(3) Reglan gamalkunna um *lægri lit fyrir lægri* - andstæðingarnir eiga tígul og hjarta, svo tígulsögn sýnir stuðning við lauf hér, en hjartasögn segir frá spaðalit (og sterkum spilum).

(4) Úr því hægt er að krefja í geim með 3♥ eru 3♠ baráttusögn.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	3♦	P		= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(1)	= 10+	NEIKVÆTT	K
	3♥			= 10+	5+♥	GK
	3♠			= 10+	5+♠	GK
	3G			= 13-15	JS, ♦-STOPP	EK
	4♣			= 6-9	5+♣	EK
	4♦	(2)		= 10+	5+♣	SÁ
	4♥			= 8-10	7+♥	EK
	4♠			= 8-10	7+♠	EK
	4G			=	RKC M/♣	SP

(1) Doblið lofar 10 HP, en er þó ekki GK.

Ef opnari segir 3♥, 3♠ eða 4♣, þá má svarhönd passa. Ennfremur má opnari passa ef hann segir fyrst 3M og svarhönd tekur út í 4♣ - það myndi vera áskoron.

(2) Sögnin er góð hækkun í 5♠ - og sýnir þar með slemmuáhuga - en lofar ekki fyrirstöðu í tígli. Næstu sagnir eru fyrirstöður.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	3M	→		13

3M = 3♥/3♠ = hindrun

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	4M	→		14

4M = 4♥/4♠ = hindrun

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	3♥	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	=	10+	NEIKVÆTT	K
		3♠	=	10+	5+♠	K
		3G (1)	=	11-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4♣	=	6-9	5+♣	EK
		4◇	=	10+	5+◇	GK
		4♥	=	10+	5+♣	SÁ
		4♠	=	8-10	7+♠	EK
		4G	=		RKC M/♣	SP

(1) Staðan er þröng og það verður stundum að teygja á punktarammanum til að reyna við líklegasta geimið. Makker sýnir því skilning.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	3♠	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	=	10+	NEIKVÆTT	K
		3G	=	11-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4♣	=	6-9	5+♣	EK
		4◇	=	10+	5+◇	GK
		4♥ (1)	=	10+	6+♥	EK
		4♠	=	10+	5+♣	SÁ
		4G	=		RKC M/♣	SP

(1) Það virðist full strangt að gera ráð fyrir 6-lit, en í raun skapar það engin vandræði því hægt er að dubla með 5-lit.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	4♥	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (1)	=	10+	NEIKVÆTT	EK
		4♠	=	8+	5+♠	EK
		4G (2)	=	8+	ÚTTEKT	G

(1) Í þessari stöðu “lofar” doblið fjórlit í spaða og fimmlit er ekki bannaður. Hins vegar borgar sig iðulega að segja 4♠ með góðan fimmlit, því samlega er líkleg og jafnvel tvílitur hjá makker gæti dugað.

(2) 4G er eina svigrúmið til slemmuleitar og sögnin nýtist betur sem alhliða tilraun, en sem RKC. Til að byrja með gengur makker út frá því að 4G sýni hálfstuðning við laufið (3-4♣) og lengri tígul, venjulega sexlit. Ef opnari velur 5♣ og svarhönd breytir í 5◇, er um slemmuáskoron í tígli að ræða með fyrirstöðu í hjarta.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	4♠	P	=	0-9	?	EK
		D (1)	=	10+	SEKT/SPIL	EK
		4G (2)	=	8+	ÚTTEKT	G

(1) Doblið er sektarmiðað í þessari stöðu.

(2) 4G er eitt af þrennu:

(a) hálfstuðningur við lauf og tígull til hliðar; (b) rauðu litirnir - minnst 5-5 (svarhönd segir þá 5◇ við 5♣) eða; (c) einlita slemmuhönd með hjarta og spaðastopp (svarhönd segir 5♥ við 5♣/◇).

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	15
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	16
1M	P	→		

1M = 1♥/1♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♦	P			
1♥ (1)	=	12-16	4♥ & 5+♣	EK		
1♠ (1)	=	12-16	4♠ & 5+♣	EK		
1G (2)	=	12-14	JÖFN SKIPT.	EK		
2♣	=	12-16	6+♣	EK		
2♦	=	12-14	4♦ & 5+♣	EK		
2♥ (3)	=	17-20	4♥ & 5+♣	K		
2♠ (3)	=	17-20	4♠ & 5+♣	K		
2G	=	18-19	JÖFN SKIPT.	K		
3♣ (4)	=	14-18	6+♣	EK		
3♦	=	15-17	4♦ & 5+♣	EK		
3♥	=	17-20	SPLINTER 1/0	GK		
3♠	=	17-20	SPLINTER 1/0	GK		
3G (5)	=	17-20	ÞÉTT LAUF	EK		
4♣	=	17-20	6+♣ & 4♦	GK		

Tígulsvarið sýnir venjulega 6+ HP og minnst fjórlit, en getur þó verið taktísk sögn á þrilit. Sögnin er krafa.

- Ójöfn skipting.
- Má vera hálitur, annar eða báðir.
- Krafa, en ekki skilyrðislaus krafa í geim.
- Fyrst og fremst góður og slagaríkur litur. Ekki krafa, en svarhönd reynir oft 3G.
- Hámark í punktum, þéttur 6-7-litur, fyrirstaða í ósögðu litunum og gjarnan einspil í svarlit makkers.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♦	P			
1♥	P	P		6-7	3♥	
1♠ (1)	=	12+	4. LITURINN	G		
1G	=	6-10	OFTAST JS	EK		
2♣	=	6-9	3+♣	EK		
2♦	=	6-9	6+♦	EK		
2♥ (2)	=	8-10	3♥	EK		
2G	=	11-12	OFTAST JS	Á		
3♣	=	10-12	3+♣	Á		
3♦	=	10-12	6+♦	Á		
3G	=	13-15	JÖFN SKIPT.	EK		

Hálitásögn opnara lofar 5+m, 12-16 HP.

- Sögn í FJÖRÐA LITNUM hefur þann tilgang fyrst og fremst að krefja í geim.
- Með 6-12 HP, hálit og tígul, er svarað á hálitnum. Sem þýðir að svarhönd á ekki fjórlit í hjarta í þessari stöðu nema spilin séu sterk (13+ HP).

V	N	A	S	HP	SKIPTING	L
1♣	P	1♦	P			
1♠	P	P		6-7	3♠	
1G	=	6-10	OFTAST JS	EK		
2♣	=	6-9	3+♣	EK		
2♦	=	6-9	6+♦	EK		
2♥	=	12+	4. LITURINN	GK		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	17
1G	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	18
2♣	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♦	P	6-10	JÖFN SKIPT.	
1G	P	P				
	2♣	(1)		9-12	TVÍHLEYPAN	G
	2♦	(1)		13+	TVÍHLEYPAN	G
	2♥			13+	4♥ & 5♦	GK
	2♠			13+	4♠ & 5♦	GK
	2G			11-12	JÖFN SKIPT.	Á
	3♣			6-9	5+♣	ST
	3♦			13+	ÞÉTTUR ♦	GK
	3♥	(2)		13+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
	3♠	(2)		13+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
	3G			13-15	JÖFN SKIPT.	ST
	4G			18-20	JS, 4♦	Á

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♦	P	6-9	VON. 2+♣	
2♣	P	P				
	2♦			6-9	6+♦	EK
	2♥	(1)		13+	3+♥ & 5+♦	GK
	2♠	(1)		13+	3+♠ & 5+♦	GK
	2G			10-12	STOPP í ♥/♠	Á
	3♣			8-11	3+♣	Á
	3♦			10-12	6+♦	Á
	3♥			13+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
	3♠			13+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
	3G			13-15	STOPP í ♥/♠	EK
	4♣			13+	(3)4+♣	SÁ

Eitt grand opnara: 12-14 HP, jöfn skipting.

(1) Í þessari stöðu er notuð sérstök sagnvenja, svokölluð TVÍHLEYPAN, þar sem tvö lauf og tveir tíglar eru hvort tveggja gervisagnir til að sýna mismunandi styrk: 2♣ = nóg í áskorun, 2♦ = krafa í geim. Tvíhleypan er fyrst og fremst hugsuð til að eiga við stöðuna 1m-1M | 1G, en skynsamlegt er að nota sagnvenjuna líka eftir 1♣-1♦ | 1G og 1♥-1♠ | 1G. Sögnin 2♣ biður opnara að segja 2♦. Það er leiðin í tígulbút, en ef svarhönd segir aftur er um áskorun í geim að ræða. Eftir 2♦ eru sagnir eðlilegar.

(2) Góður 6-litur+ í tígli og einspil eða eyða í sögðum lit. Því ekki það?

Tveggja laufa endursögn opnara liggur á nokkuð víðu punktabili, frá 12-16 (stundum minna, stundum meira, eftir stíl), en hér er nánast örugglega um 6-lit+ að ræða.

(1) Eftir svar á 1♦ er útilokað að svarhönd sé með 6-12 HP og hálit - þá væri svarað á hálitnum. Endursögn svarhandar á hálit sýnir því sterk spil og slemmuáhuga með góðum tígli og styrk í sögðum hálit, sem þarf ekki endilega að vera fjórlitur.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	19
2♦	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	20
2♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♦	P	=	6-9	4+♦		
2♦	P	P			2♥ (1)	13+	3+♥ & 5+♦	GK
					2♠ (1)	13+	3+♠ & 5+♦	GK
					2G	10-12	STOPP í ♥/♠	Á
					3♣	10-12	(3)4+♣	Á
					3♦	10-12	6+♦	Á
					3♥	13+	SPLINTER 1/0	SÁ
					3♠	13+	SPLINTER 1/0	SÁ
					3G	13-15	STOPP í ♥/♠	EK
					4♣	13+	4+♣	SÁ
					4G		RKC M/♦	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♦	P	=	4-5	ILLA SÉD !		
2♥	P	P	(1)		2♠ (2)	10+	4. LITURINN	G
					2G (1)	6-9	AFMELDING	G
					3♣	10+	3+♣	GK
					3♦	10+	6+♦	GK
					3♥	13+	4♥	SÁ
					3G	10-12	JS, ♠-STOPP	EK
					4♣	10+	4+♣	SÁ

Eftir laufopnun og tígulsvar er hækkun opnara í tvo tígla ekki VENDING, heldur lágmarksopnun með fjórlit í tígli - eins og þegar hálitastvar er hækkad í tvo. Venjulega er opnað á tígli með 4-4 í láglitum, svo hér ætti opnari að vera með 5+ lauf og 4 tígla, 12-14 HP.

(1) Tígulsvarið í byrjun útilokar 6-12 HP og fjórlit í hálit með lengri tígli, enda er svarað strax á hálitnum með slík spil. Hálitastögn svarhandar er því fyrst og fremst krafa í geim og sýnir styrk í viðkomand lit.

Stökk opnara í tvo í nýjum lit er sterk sögn og krafa, en ekki geimkrafa: 17-20 HP.

(1) Það er kunnara en frá þurfi að segja að spilarar stelast stundum til að svara opnun á einum - ekki síst laufopnun - með minna en 6 HP. En jafnvel með 3-5 punkta má varla passa tvö hjörta, því opnari getur verið mjög sterkur með langan lauf lit og aðeins þrítítt í hjarta (stökklitnum). Með veika svarið - og allt upp í 9 HP - afmeldar svarhönd með tveimur gröndum, en aðrar sagnir lofa minnst 10 punktum.

(2) Stökk opnara í 2♥ er í sjálfu sér geimkrafa (nema svarhönd afmeldi), svo sögn svarhandar í fjórða lit hefur ekki þann venjulega tilgang að krefja í geim. Sögnin virkar frekar sem eins konar biðsögn, oftast á jafnskipt spil án stuðnings við liti makkers. Dæmigerð hönd fyrir 2♠ hér væri:

♠ Áxx ♥ Dxx ♦ KGxxx ♣ Gx

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1◇	P	21
2♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1◇	P	22
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♣	P	1◇	P	=	4-5	ILLA SÉÐ !	
2♠	P	P			6-9	AFMELDING	G
		2G (1)			10+	3+♣	GK
		3♣			10+	6+◇	GK
		3◇			10+	4. LITURINN	G
		3♥			13+	4♠ & 5+◇	SÁ
		3♠ (2)			10-12	JS, ♥-STOPP	EK
		3G			10+	4+♣	SÁ
		4♣					

Stökk opnara í tvo spaða er sterk sögn og krafa, og sýnir minnst fimmlit í laufi til hliðar við spaðann (með jafna skiptingu er stökkið í 2G).

(1) Svarhönd afmeldar upp í 9 HP, burt sé frá skiptingu. Eftir afmeldingu má svarhönd passa 3♣ og 3◇ opnara, en aðrar sagnir eru kröfur í geim.

(2) Eftir tígulvar á svarhönd ekki fjórspila hálit nema styrkurinn sé mikill, 13+ HP. Með 6-12 HP, fjórlit í hjarta eða spaða og lengri tígul, er svarað fyrst á hálitnum.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♣	P	1◇	P	=	4-5	JÖFN SKIPT.	
2G	P	P			4+	EINHLEYPAN	G
		3♣ (1)			8-12	6+◇	GK
		3◇			13+	4♥ & 5+◇	SÁ
		3♥			13+	4♠ & 5+◇	SÁ
		3♠			6-13	JÖFN SKIPT.	ST
		3G			10+	5+♣	SÁ
		4♣			13+	JS, 6+◇	SÁ
		4◇			14-15	JS, EN 4◇	Á

Tvö grönd opnara segja frá 18-19 HP og jafnri skiptingu. Sögnin neitar ekki hálit.

(1) Hér er systir tvíhleypunnar að verki, sem kalla má EINHLEYPUNA til samræmis. Það er 3♣ sem er gervisögn, eins konar “veltisögn”, sem biður til að byrja með um að opnari segi 3◇. Með fárveikt svar og langan tígul getur svarhönd ætlað að spila 3◇, en aðrar sagnir svarhandar þýða:

1♣	P	1◇	P	=	4-5 HP, langur tígull	
2G	P	3♣	P		3♥	= (5)6+◇, stutt hjarta, SÁ
3◇	P	P			3♠	= (5)6+◇, stuttur spaði, SÁ
					3G	= 4+♣, slemmuáhugi, EK
					4♣	= (5)6+◇, stutt lauf, SÁ

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1◇	P	23
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1◇	D	24
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1◇	P			
3♣	P	P	(1)	= 4-7	EKKI FITT	
		3◇		= 8+	6+◇	GK
		3♥	(2)	= 8+	♥-STYRKUR	K
		3♠	(2)	= 8+	♠-STYRKUR	K
		3G		= 8-13	STOPP Í ♥/♠	EK
		4♣	(3)	= 10+	3+♣	SÁ
		4♥		= 10+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠		= 10+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4G	(4)	= 14-17	JS, SEMI JS	Á
		5♣		= 6-9	3+♣	ST

Stökk opnara í byrjunarlit er sterk sögn, byggð á góðum lit, en þó ekki krafa.

(1) Svarhönd má passa með lágmark og þreifa fyrir sér eftir þremur gröndum án þess að skuldbinda parið í geim.

(2) Eftir þessa byrjun er 3G líklegasta niðurstaðan og sagnir á þriðja þrepi hafa það meginmarkmið að kanna grandfyrirstöður í hliðarlitum. Ef opnari hrökklast í fjögur lauf við 3♥/♠, má svarhönd passa, enda virðist þá skorta stopp í fjórða lit.

(3) Geimkrafa og slemmuleit.

(4) Auðvelt er að samþykkja laufið með hækkun í fjögur og spyrja svo um lykilspil, svo stökk beint í 4G er áskorun í 6G.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1◇	D			
P	(1)			= 12-13	EKKI 3+◇	EK
RD	(2)			= 12-20	3◇	K
1♥				= 12-16	4♥ & 5+♣	EK
1♠				= 12-16	4♠ & 5+♣	EK
1G	(1)			= 14	JÖFN SKIPT.	EK
2♣				= 12-16	5+♣	EK
2◇				= 12-14	4◇ & 5+♣	EK
2♥				= 17-20	4♥ & 5+♣	K
2♠				= 17-20	4♠ & 5+♣	K
2G				= 18-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				= 14-18	6+♣	EK
3◇				= 15-17	4◇ & 5+♣	EK

(1) Opnari passar með lágmarksopnun, en grandar aðeins með 14 HP.

(2) Redobl opnara sýnir nákvæmlega þrjú spil í svarlit makkers, óháð styrk - STUDNINGSREDOBL. Það skýrist síðar hver styrkurinn er.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	1M	25
→				

1M = 1♥/1♠

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	2M	26
→				

2M = 2♥/2♠ = hindrun

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♦	1♥			
P (1)	=	12-14+	EKKI 3+♦	EK		
D (2)	=	12-20	3♦	K		
1♠	=	12-16	4♠ & 5+♣	EK		
1G	=	14	JS, ♥-STOPP	EK		
2♣	=	12-16	5+♣	EK		
2♦	=	12-14	4♦ & 5+♣	EK		
2♥ (3)	=	17-20	JS, ÁN ♥-ST.	K		
2♠	=	17-20	4♠ & 5+♣	K		
2G	=	18-19	JS, ♥-STOPP	K		
3♣	=	14-18	6+♣	EK		
3♦	=	15-17	4♦ & 5+♣	EK		
3♥	=	17-20	SPLINTER 1/0	GK		

(1) Venjulega lágmarksopnun án tígulstuðnings, en getur verið gildrupass með sterk spil og mikinn hjartastyrk.

(2) Í þessari stöðu eru notuð **STUÐNINGSDOBL** (*support*) til að sýna nákæmlega þrjú spil í svarlit makkers. Stuðningsdoblíð er í gildi ef makker getur sagt *tvo* í litnum í næstu sögn, en þurfi hann að fara upp á þriðja þrep þá dettur *support*-doblíð út. Doblíð segir ekkert um styrkinn.

(3) Þetta er notadrjúg sögn til að sýna sterk spil, jafnskipt, *án* fyrirstöðu í hjarta.

Sama útfærsla eftir innákomu á 1♠, en eftir 1G inná er doblíð sekt og sýnir góða opnun.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♦	2♥			
P (1)	=	12-16+	JS, SEMI JS	EK		
D (2)	=	15-20	ÚTTEKT	K		
2♠ (3)	=	12-16	4♠ & 5+♣	EK		
2G	=	18-19	JS, ♥-STOPP	K		
3♣ (3)	=	12-16	6+♣	EK		
3♦ (4)	=	13-17	4♦ & 5+♣	EK		
3♥ (5)	=	17-20	SP, ♥-STOPP	K		
3G (5)	=	17-20	ÞÉTT LAUF	EK		
4♣	=	15-20	7+♣	GK		

(1) Eins og jafnan í slíkum stöðum er hugsanlegt að opnari sé sterkur með hjartastöppu að biða eftir enduropnunardobli.

(2) Sýnir sterk spil, oftast með stuttu hjarta. *Support*-dobl fellur úr gildi þegar svarhönd getur ekki sagt *tvo* í litnum sínum.

(3) Það borgar sig að melda strax með skiptingarspil, þrátt fyrir lágmark í punktum og dobla þá með sterkari hendur.

(4) Rýmið er þröngt og því verður að tosa punktarammann niður með skiptingu.

(5) Stökk í 3G er *gambling*-sögn með þétta laufi og fyrirstöðu í hjarta. Með svipuðu spil *án* hjartafyrirstöðu er sagt ofan í lit mót-herjanna, sem er þá spurning um stopp.

Dobl er sterkt og til úttektar allt upp að innákomu á 4♣.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	27
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	28
1♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	P			
1♠				12-16	4♠ & 5+♣	EK
1G (1)				12-14	JÖFN SKIPT.	EK
2♣				12-16	6+♣	EK
2♦ (2)				17-20	4♦ & 5+♣	K
2♥ (3)				12-14	4♥	EK
2♠				17-20	4♠ & 5+♣	K
2G				18-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				14-18	6+♣	EK
3♦				17-20	1-3-3-6	GK
3♥ (3)				15-17	4♥, ÓJS	EK
3♠ (3)				17-20	SPLINTER 1/0	GK
3G				17-20	ÞÉTT LAUF	EK
4♣ (3)				17-20	4♥ & 6+♣	GK
4♦ (3)				17-20	SPLINTER 1/0	GK
4♥ (3)				18-19	4♥, JS	EK
4G					RKC M/♥	SP

(1) Getur verið fjórlitir í spaða.

(2) VENDING (öfug sagnröð).

(3) Opnari getur lýst spilum sínum mjög vel með fjórlitarstuðning. Einföld hækkun er 12-14 HP. Tvöföld hækkun 15-17 HP og ójöfn skipting (opnað er á 1G með jafna 15-17). Með hámark má lýsa skiptingunni í mörgum sögnum. Beint stökk í fjóra sýnir flata hönd, en annars eru stuttlitir sýndir með SPLINTER-stökki og 4♣ er góður litur til hliðar.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	P			
1♠	P	P		6-7	3-4♠	
				6-10	OFTAST JS	EK
				6-9	3+♣	EK
				13+	4. LITURINN	G
				6-9	6+♥	EK
				8-10	4♠	EK
				11-12	JS, ♦-STOPP	Á
				10-12	3+♣	Á
				10-12	5+♦ & 5+♥	Á
				10-12	6+♥	Á
				13-15	JS, ♦-STOPP	EK
				13+	4+♣	SÁ
				10-12	7+♥	EK

Spaðasögn opnara lofar þarna 5+ laufum.

(1) Grandið í þessari stöðu er fyrst og fremst hugsað til að bjarga þarinu út úr vandræðum. Dæmigerð spil væru:

♠ xx ♥ DGxxx ♦ K10xx ♣ xx

(2) Ítrekun á litnum er yfirlýsing um að trompið sé á hreinu og opnari þurfi ekki að hafa áhyggjur með einspil. Dæmi um 2♥:

♠ Dx ♥ KG10xxx ♦ Kxx ♣ xx

Opnari má lyfta í 3♥ með gott fitt og HM. Stökk í 3♥ sýnir hins vegar góðan lit, sem opnari má hækka með hámark án þess að eiga trompstuðning.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	29
1G	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	30
2♣	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	P			
1G	P	P		6-10	JÖFN SKIPT.	
	2♣	(1)		9-12	TVÍHLEYPAN	G
	2♦	(1)		13+	TVÍHLEYPAN	G
	2♥			6-10	5+♥	ST
	2♠			11-12	4♠ & 4♥	Á
	2G			11-12	JÖFN SKIPT.	Á
	3♣			6-9	5+♣	ST
	3♦			13+	5+♦ & 5+♥	GK
	3♥			13+	ÞÉTT 6+♥	GK
	3G			13-15	JÖFN SKIPT.	EK
	4G			19-20	JS, 4♥	Á

1G opnara: 12-14 HP, kannski 4 spaðar.

(1) TVÍHLEYPAN er hér að verki, eins og alltaf eftir 1x-1y | 1G. Tvö lauf er einhvers konar áskorun í geim (og biður um 2♦), en tveir tíglar er geimkrafa. Sem þýðir að 2♥ er veik endurmelding á svarlitnum, sem ætlast er til að opnari passi, en 2♠ sýnir nákæmlega 44 í hálitunum og er áskorun í geim. Í bókinni *Nútíma Bridge* er gælt við þá hugmynd að nota 2G til að sýna þrítíða hönd (4441) og sterk spil, en sennilega er hagkvæmara að láta sögnina vera eðlilega, sýna 11-12 HP og jafnskipt spil. Stökk í 3♣ er eins og venjulega veik sögn til að spila, en önnur stökk í þrjá eru GK. Og hopp í 4G er áskorun í 6G, en það er algild regla þegar grandsögn er hækkuð í fjögur.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	P			
2♣	P	P		6-8	VON. 2+♣	
	2♦	(1)		9+	BIDSÖGN	G
	2♥			6-9	6+♥	EK
	2♠			13+	4♠ & 5+♥	GK
	2G			10-12	JÖFN SKIPT.	Á
	3♣			6-9	3+♣	EK
	3♦			13+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
	3♥			10-12	6+♥	Á
	3♠			13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
	3G			13-15	STOPP Í ♦/♠	EK
	4♥			10-12	7+♥	EK

Tvö lauf opnara: 12-16, líkleg 6+ lauf.

(1) Eftir opnun í láglit, svar í hálit og ítrekun á láglitnum, er ódýrasti litur svarhandar óskilgreind kröfusögn. Framhald:

V	N	A	S	HP	T
1♣	P	1♥	P		
2♣	P	2♦	P		
	2♥			12-14 HP, 3♥	
	2♠			15-16 HP, stopp í ♠	
	2G			12-14 HP, stopp í ♦/♠	
	3♣			12-14 HP, 6+♣	
	3♦			15-16 HP, stopp í ♦	
	3♥			15-16 HP, 3♥	
	3G			15-16 HP, stopp í ♦/♠	

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	31
2♦	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	32
2♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♥	P	=	4-5	ILLA SÉD!		
2♦	P	P			2♥ (1)	6+	5+♥	GK
					2♠ (2)	10+	4. LITURINN	G
					2G (3)	6-9	AFMELDING	G
					3♣	10+	3+♣	GK
					3♦	10+	4+♦	GK
					3♥ (4)	10+	6+♥	SÁ
					3G	10-12	JS, ♠-STOPP	EK
					4♣	10+	5+♣	SÁ

Tveir tíglar er sterk sögn (vending), sem sýnir minnst 5 lauf og 4 tíglar.

(1) Allar sagnir nema 2G eru kröfur í geim, en þar fyrir þarf svarhönd ekki að eiga sterk spil fyrir 2♥ - bara góðan 5-lit eða 6-lit+.

(2) Eftir VENDINGU er fjórði liturinn fyrst og fremst biðsögn, sem neitar þó góðum stuðningi við liti makkers.

(3) AFMELDINGIN. Alltaf eftir vendingu eða stökk opnara í tvo í nýjum lit er 2G veik sögn. Eigi að síður er sögnin krafa og eini búturinn sem hugsanlega má spila er þrír í opnunarlitnum ef opnari segir litinn aftur næst.

(4) Trompliturinn er hér með settur - þetta er minnst þéttur sexlitur eða hálfþéttur sjölitur, enda ástæðulaust að stökkva nema svarhönd sé mikið niðri fyrir.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♥	P	=	6-10	4-5♥		
2♥	P	P			2♠ (1)	11+	STYRKUR Í ♠	K
					2G (2)	11+	BIÐSÖGN	G
					3♣ (1)	11+	STYRKUR Í ♣	K
					3♦ (1)	11+	STYRKUR Í ♦	K
					3♥ (3)	6-9	6+♥	H
					3♠	13+	SPLINTER 1/0	SÁ
					3G	13-15	3-4-3-3	EK
					4♣	13+	SPLINTER 1/0	SÁ
					4♦	13+	SPLINTER 1/0	SÁ
					4♥	10-15	TIL AÐ SPILA	ST
					4G		RKC M/♥	SP

Einföld hækkun opnara í hálit makkers gefur til kynna lágmarksopnun (12-14 HP) og yfirleitt fjórlit. Skiptingin getur verið hvort heldur jöfn eða ójöfn.

(1) Ýmsar aðferðir eru til að gefa makker undir fótinn með geim, en sú sem flestir nota er að sögn í nýjum lit sé krafa og sýni sagðan lit eða alltént styrk í litnum.

(2) Ef opnari vill ekki upplýsa neitt um spilin sín en reyna við geim (eða slemmu) segir hann 2G og biður makker að lýsa sínum spilum.

(3) Hækkun í þrjá í svarlitnum er “fyrir-framhindrun”, oftast á sexlit.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	33
2♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	34
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	P			
2♠	P	P		4-5	ILLA SÉÐ !	
	2G	(1)		6-9	AFMELDING	G
	3♣	(2)		10+	3+♣	GK
	3◇	(3)		10+	4. LITURINN	G
	3♥			10+	6+♥	GK
	3♠			10+	4♠	GK
	3G			10-12	JS, ◇-STOPP	EK
	4♣	(2)		10+	4+♣	SÁ
	4◇			10+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
	4♥			6-9	7+♥	EK
	4♠			6-9	4♠	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	P			
2G	P	P		4-5	JÖFN SKIPT.	
	3♣	(1)		4+	EINHLEYPAN	G
	3◇			6+	4+◇ & 5+♥	GK
	3♥			6+	5+♥	GK
	3♠			6+	4♠ & 5+♥	GK
	3G			6-13	JÖFN SKIPT.	ST
	4♣			10+	5+♣	SÁ
	4♥			6-9	6+♥	ST
	4G			14-15	JS, EN 4♥	Á

Stökk opnara í tvo spaða sýnir 17-20 HP og skiptingarspil.

(1) Ef opnari ítrekar laufið eftir afmeldingu má svarhönd passa með 6-7 punkta. Aðrar sagnir opnara eru kröfur í geim - líka 3♥.

(2) Munurinn á þessum sögnum liggur fyrst og fremst í skiptingunni - 3♣ útilokar ekki þrjú grönd sem endastöð, en stökk í 4♣ lofar minnst fjórlit og ójafnri skiptingu.

(3) Fjórði liturinn hér þjónar ekki því almenna hlutverki að krefja í geim - slíkt er óþarft - heldur er um einhvers konar vandræðaspil að ræða. Það gæti verið hvort heldur rauð tvílita hönd, eða vafi um grandstopp í fjórða lit.

Tvö grönd opnara: 18-19 HP, jöfn skipting.

(1) EINHLEYPAN 3♣. Opnara ber að segja 3◇ nema hann hafi sagt 2G með 3-4♥-3-3, sem er leyfilegt, en þá segir hann 3♥ við 3♣. En eftir 3◇ er þetta þróunin:

1♣	P	1♥	P		
2G	P	3♣	P		
3◇	P	P		4-5 HP, langur tígull	
	3♥			4-5 HP, 5+♥, ST	
	3♠			6+ HP, 4♠ & 4♥, GK	
	3G			4+♣, slemmuáhugi, EK	
	4♣			stutt lauf, 6+♥, SÁ	
	4◇			stuttur tígull, 6+♥, SÁ	
	4♥			slemmuáhugi í ♥, EK	
	4♠			stuttur spaði, 6+♥, SÁ	
	4G			JS áskorun með 5♥, EK	

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	35
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	P	36
3♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♥	P	=	4-7	LEYFILEGT		
3♣	P	P			3♦ (1)	8+	♦-STYRKUR	K
					3♥	8+	(5)6+♥	GK
					3♠ (1)	8+	♠-STYRKUR	K
					3G	8-13	♦/♠-STOPP	EK
					4♣ (2)	10+	3+♣	SÁ
					4♦	10+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
					4♥	10-12	(6)7+♥	EK
					4♠	10+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
					4G	14-17	JS, SEMI JS	Á
					5♣	6-9	3+♣	ST

Þrjú lauf opnara lofar góðum lit, minnst sexlit, og styrkurinn er á bilinu 14-18 HP. Sögnin er mjög áskorandi, en þó ekki krafa.

(1) Stökk opnara í 3♣ er ekki krafa, en ef svarhönd heldur áfram með sögn í ómelduðum lit er það leit að 3G til að byrja með. Segi opnari 4♣ má passa, enda á hann þá ekki stopp í fjórða litnum.

(2) Hér tekur því ekki að vera með fingerða áskorun og best að nota 4♣ sem afgerandi slemmutilboð og beiðni um fyrirstöðusögn.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♥	P	=	6-7	LEYFILEGT		
3♥	P	P			3♠ (1)	10+	SP. EINSPIL	G
					3G (2)	10+	STUTTUR ♠	G
					4♣ (2)	10+	STUTT ♣	G
					4♦ (2)	10+	STUTTUR ♦	G
					4♥	6-11	TIL AÐ SPILA	ST
					4G		RKC M/♥	SP

Opnari sýnir ójafna skiptingu og 15-17 HP með stökkinu í þrjú hjörtu. Með jafna skiptingu og 15-17 HP er opnað á 1G.

(1) Eftir þessa byrjun er opnari stuttur í spaða eða tígli, nema skiptingin sé nákvæmlega 2425. Því er gott að geta *spurt* um einspil eða eyðu (stuttlit) þegar slemma er til í dæminu Svörin eru:

1♣	P	1♥	P	=	stuttur spaði
3♥	P	3♠	P		áhugi, en ekki stuttlitur
3G					suttur tígull
4♥					ekki slemmuáhugi

(2) Svarhönd á líka kost á því að *sýna* einspil í slemmuleit og láta opnara um að meta samleguna.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	D	37
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♥	1♠	38
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	D			
P (1)	=	12-13	EKKI 3+♥	EK		
RD (2)	=	12-20	3♥	K		
1♠	=	12-16	4♠ & 5+♣	EK		
1G (1)	=	14	JÖFN SKIPT.	EK		
2♣	=	12-16	5+♣	EK		
2◇	=	17-20	4◇ & 5+♣	K		
2♥	=	12-14	4♥	EK		
2♠	=	17-20	4♠ & 5+♣	K		
2G	=	18-19	JÖFN SKIPT.	K		
3♣	=	14-18	6+♣	EK		
3♥ (3)	=	13-17	4♥	EK		
3♠	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
3G (4)	=	15-20	GAMBLING	EK		
4♣	=	17-20	6+♣ & 4♥	SÁ		
4◇	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
4♥	=	18-19	JS, 4♥	EK		

(1) Opnari passar með lágmarksopnun, en grandar aðeins með 14 HP.

(2) Redobl opnara sýnir þrjú spil í svarlit makkers, óháð styrk - STUDNINGSREDOBL.

(3) Eftir dobl eða innákomu er óhætt að lækka punktarammann fyrir stökki ef um skiptingarspil er að ræða.

(4) Þetta er þéttur eða hálfþéttur laufflitur með fyrirstöðu í tigli og spaða - oft einspil í hjarta.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	1♠			
P (1)	=	12-14+	EKKI 3+♥	EK		
D (2)	=	12-20	3♥	K		
1G (1)	=	14	♠-STOPP	EK		
2♣	=	12-16	5+♣	EK		
2◇	=	17-20	4◇ & 5+♣	K		
2♥	=	12-14	4♥	EK		
2♠ (3)	=	18-19	JS, ÁN ♠-ST.	K		
2G	=	18-19	JS, ♠-STOPP	K		
3♣	=	14-18	6+♣	EK		
3♥	=	13-17	4♥	EK		
3♠	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
3G	=	15-20	GAMBLING	EK		
4♣	=	17-20	6+♣ & 4♥	SÁ		
4◇	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
4♥	=	18-19	4♥, JS	EK		

(1) Opnari passar með lágmarksopnun (eða feitan spaða), en grandar með 14 HP og spaðastopp.

(2) STUDNINGSDOBL - sýnir þrjú spil í svarlit makkers.

(3) Sögnin sýnir sterka hönd, sem ekki er auðvelt að lýsa eðlilega - sem sagt, ekki fyrirstaða í spaða, ekki stuðningur við hjartað, ekki langur litur eða hliðarlitur. Eitthvað þessu líkt er dæmigert:

♠ Gxx ♥ Áx ◇ ÁKG ♣ ÁDxxx

V	N	A	S	OPRUN 1♣
1♣	P	1♥	2♦	39
→				

V	N	A	S	OPRUN 1♣
1♣	P	1♥	2♠	40
→				

2♠ = hindrun

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	2♦			
P (1)	=	12-16+	EKKI 3+♥	EK		
D (2)	=	12-20	3♥	K		
2♥	=	12-14	4♥	EK		
2♠ (3)	=	14-20	4♠ & 5+♣	K		
2G	=	18-19	JS, ♦-STOPP	K		
3♣	=	14-18	6+♣	EK		
3♦ (4)	=	17-20	SP, ♦-STOPP	GK		
3♥	=	13-17	4♥, ÓJS	EK		
3♠	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
3G	=	15-20	GAMBLING	EK		
4♣	=	17-20	6+♣ & 4♥	SÁ		
4♦	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
4♥	=	18-19	4♥, JS	EK		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♥	2♠			
P	=	12-16+	JS, SEMI JS	EK		
D (1)	=	15-20	ÚTTEKT	K		
2G	=	18-19	JS, ♠-STOPP	K		
3♣ (2)	=	12-16	6+♣	EK		
3♦	=	17-20	4♦ & 5+♣	GK		
3♥ (3)	=	13-16	4♥	EK		
3♠ (4)	=	15-20	SP, ♠-STOPP	GK		
3G	=	15-20	ÞÉTT LAUF	EK		
4♣	=	17-20	6+♣ & 4♥	SÁ		
4♦	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
4♥ (3)	=	17-19	4♥	EK		
4♠	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
4G	=		RKC M/♥	SP		

(1) Passið getur verið allt upp í 16 HP án þess að um sektaráhuga sé að ræða ef skiptingin er óþjál. Til dæmis:

♠ ÁKG ♥ D ♦ Dxxx ♣ KGxxx

(2) Dobl sýnir þrilarstuðning ef makker getur sagt tvo í litnum.

(3) Strangt tekið ætti sögnin að sýna minnst 17 HP, en hér er ekki svigrúm til að dubla til úttekar og það þýðir ekki að láta valta yfir sig með spil eins og:

♠ ÁG10x ♥ x ♦ Kx ♣ ÁDxxxx

(4) Þéttur lauflitur eða jafnskiptir 18-19 án tígulfyristöðu.

(1) *Support*-dobl hættir þegar svarhönd getur ekki sagt tvo í eigin lit og við tekur sterkt úttektardobl.

(2) Hér er óhætt að fara neðar í punktum þar eð kostur er á dobli með sterkari spil.

(3) Mikilvægt er að styðja makker ef hægt er með fjórlit, svo það er sjálfsagt að fara niður í 13 punkta. Fyrir vikið teygist á punktabilunum.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♠	P	41
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♠	P	42
1G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♠	P			
1G				= 12-14	JÖFN SKIPT.	EK
2♣				= 12-16	5+♣	EK
2◇				= 17-20	4◇ & 5+♣	K
2♥				= 17-20	4♥ & 5+♣	K
2♠				= 12-14	4♠	EK
2G				= 18-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				= 14-18	6+♣	EK
3◇ (1)				= 17-20	3-1-3-6	GK
3♥ (1)				= 17-20	3-3-1-6	GK
3♠				= 15-17	4♠, ÖJS	EK
3G				= 17-20	ÞÉTT LAUF	EK
4♣				= 17-20	6+♣ & 4♠	SÁ
4◇				= 17-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♥				= 17-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♠				= 18-19	4♠, JS	EK
4G				=	RKC M/♠	SP

Spaðasvarið lofar minnst fjórlit og 6+ HP

(1) Það má nota þessar sagnholur til að leysa sterkar vandræðahendur, sem ella væri erfitt að koma til skila. Þetta eru spil á punkta-bilinu 17-20 HP með þriggja-spila stuðningi við makker og sex-spila opnunarlit. Eithvað þessu líkt:

♠ ÁDX ♥ X ◇ KXX ♣ ÁKDGXX

Hér er rétta sögnin 3◇ við spaðasvari.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♠	P			
1G	P	P		= 6-10	JÖFN SKIPT.	
2♣ (1)				= 9-12	TVÍHLEYPAN	G
2◇ (1)				= 13+	TVÍHLEYPAN	G
2♥				= 6-10	4+♥ & 5+♠	ST
2♠				= 6-10	5+♠	ST
2G				= 11-12	JÖFN SKIPT.	Á
3♣ (2)				= 6-9	5+♣	ST
3◇				= 13+	5+◇ & 5+♠	GK
3♥				= 13+	5+♥ & 5+♠	GK
3♠				= 13+	ÞÉTTUR ♠	GK
3G				= 13-15	JÖFN SKIPT.	ST
4♠				= 8-12	6+♠	ST
4G				= 19-20	JS, 4♠	Á

Eitt grand opnara: 12-14 HP, jöfn skipting.

(1) Eins og venjulega eftir einn-yfir-einum og eitt grand næst hjá opnara (=12-14 HP) gildir TVÍHLEYPAN: 2♣ sýnir áskorun í geim af einhverjum toga - og biður um 2◇ - en 2◇ er GK og biður um eðlilegar sagnir.

(2) Þessi undarlega sögn, stökk í 3♣, er veik og segir “hingað og ekki lengra”. Þetta er á skjön við önnur stökk í þrjá, sem eru sterk, en eina leiðin í laufbút þegar TVÍHLEYPAN er notuð. (Leiðin í tígulbút liggur hins vegar í gegnum 2♣, sem er beiðni til opnara um að segja 2◇.)

V	N	A	S	OPRUN 1♣
1♣	P	1♠	P	43
2♣	P	→		

V	N	A	S	OPRUN 1♣
1♣	P	1♠	P	44
2N	P	→		

N = nýr litur, 2♠/2♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♠	P	=	6-8	VON. 2+♣		
2♣	P	P			2♠ (1)	9+	BIDSÖGN	G
					2♥ (2)	6-9	4+♥ & 5+♠	EK
					2♠	6-9	6+♠	EK
					2G	10-12	JÓFN SKIPT.	Á
					3♣	6-9	3+♣	EK
					3♠	13+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
					3♥	13+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
					3♠	10-12	6+♠	Á
					3G	13-15	♠/♥-STOPP	EK
					4♠	10-12	7+♠	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♠	P	=	4-5	ILLA SÉD!		
2♠	P	P			2♥	10+	4. LITURINN	G
					2♠ (1)	6+	5+♠	GK
					2G	6-9	AFMELDING	G
					3♣	10+	3+♣	GK
					3♠	10+	4+♠	GK
					3♥	10+	(6)7+♠	GK
					3G	10-12	JS, ♥-STOPP	EK
					4♠	10+	4+♠	SÁ

(1) Allar sagnir nema 2G eru kröfur í geim, en endurmelding á svarlit á öðru þrepi getur verið allt niður í 6 HP með langlit.

(1) Eftir láglit, svar í hálit og endursögn opnara í láglitnum, er ódýrasti litur svarhandar óskilgreind kröfusögn, en ekki endilega krafa í geim. Framhald:

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♠	P	=	4-5	ILLA SÉD!		
2♣	P	2♠	P		2♥	12-16	HP, 4♥	
					2♠	12-14	HP, 3♠	
					2G	12-14	HP, stopp í ♠/♥	
					3♣	12-14	HP, 6+♣	
					3♠	15-16	HP, stopp í ♠	
					3♥	15-16	HP, stopp í ♥	
					3♠	15-16	HP, 3♠	
					3G	15-16	HP, stopp í ♠/♥	

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♣	P	1♠	P	=	4-5	ILLA SÉD!		
2♥	P	P			2♠ (1)	6+	5+♠	GK
					2G	6-9	AFMELDING	G
					3♣	10+	3+♣	GK
					3♠	10+	4. LITURINN	GK
					3♥	10+	4♥	GK
					3G	10-12	JS, ♠-STOPP	EK
					4♠	10+	4+♠	SÁ
					4♠	10+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
					4♥	6-9	4♥	EK

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♠	P	45
2♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♠	P	46
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♠	P			
2♠	P	P		6-10	4-5♠	
2G	(1)			11+	BIDSÖGN	G
3♣	(2)			11+	STYRKUR í ♣	K
3◇	(2)			11+	STYRKUR í ◇	K
3♥	(2)			11+	STYRKUR í ♥	K
3♠	(3)			6-9	6+♠	H
3G				13-15	4-3-3-3	EK
4♣				13+	SPLINTER 1/0	SÁ
4◇				13+	SPLINTER 1/0	SÁ
4♥				13+	SPLINTER 1/0	SÁ
4♠				10-15	TIL AÐ SPILA	ST
4G					RKC M/♠	SP

Einföld hækkun opnara: 12-14 HP, 4-litur.

(1) Skynsamlegt er að nota 2G sem merk-
ingarlausu biðsögn. Hugsunin er sú að
opnari lýsi sínum spilum betur, enda hefur
hann þegar afmarkað sig þröngt (við 12-14
punkta) og allar viðbótarupplýsingar eru vel
þegnar. Til að byrja með litur opnari svo á
að verið sé að reyna við geim, en svarhönd
getur allt eins haft slemmu í huga og þá
skýrist það síðar.

(2) Ekta litur eða alla vega styrkur. Opnari
meldar ekta styrk á móti með geimáhuga,
en slær af í 3♠ með lágmark.

(3) Hækkun í þrjá í svarlitnum er taktísk
“hindrun”, oftast á sexlit.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♠	P			
2G	P	P		4-5	JÖFN SKIPT.	
3♣	(1)			4+	EINHLEYPAN	G
3◇				6+	4+◇ & 5+♠	GK
3♥				6+	4+♥ & 5+♠	GK
3♠				6+	5+♠	GK
3G				6-13	JÖFN SKIPT.	ST
4♣				10+	5+♣	SÁ
4♠				6-9	6+♠	ST
4G				14-15	JS, EN 4♠	Á

Tvö grönd: 18-19 HP, jöfn skipting.

(1) EINHLEYPAN, 3♣. Opnara ber að segja
3◇ nema hann hafi sagt 2G með 4♠-3-3-3,
sem er OK, en þá segir hann 3♠ við 3♣.
En eftir 3◇ er þetta þróunin:

1♣	P	1♠	P	
2G	P	3♣	P	
3◇	P	P		4-5 HP, langur tígull
3♥				4-5 HP, 4+♥ & 5+♠, ST
3♠				4-5 HP, 5+♠, ST
3G				4+♣, slemmuáhugi, EK
4♣				stutt lauf, 6+♠, SÁ
4◇				stuttur tígull, 6+♠, SÁ
4♥				stutt hjarta, 6+♠, SÁ
4♠				slemmuáhugi í ♠, EK
4G				JS áskorun með 5♠, EK

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♠	P	47
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♠	P	48
3♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♠	P			
3♣	P	P		6-7	LEYFILEGT	
		3♦ (1)		8+	♦-STYRKUR	K
		3♥ (1)		8+	♥-STYRKUR	K
		3♠		8+	(5)6+♠	GK
		3G		8-13	♦/♥-STOPP	EK
		4♣ (2)		10+	3+♣	SÁ
		4♦		10+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
		4♥		10+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
		4♠		10-12	(6)7+♠	EK
		4G (3)		14-17	JS, SEMI JS	Á
		5♣		6-9	3+♣	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♠	P			
3♠	P	P		6-7	LEYFILEGT	
		3G (1)		10+	SP. EINSPIÐ	G
		4♣ (2)		10+	STUTT ♣	SÁ
		4♦ (2)		10+	STUTTUR ♦	SÁ
		4♥ (2)		10+	STUTTUR ♥	EK
		4♠		6-11	TIL AÐ SPILA	ST
		4G			RKC M/♠	SP

(1) Sögn svarhandar í nýjum lit er fyrst og fremst styrkmelding í leit að 3G - alltént til að byrja með. Segi opnari 4♣ má passa, enda á hann þá ekki stopp í fjórða litnum. Með 5-5 í hálitunum segir svarhönd fyrst 3♥ og svo 4♥ á eftir til að sýna fimmlitinn - sem er auðvitað matsatriði.

(2) Stökk í 3♣ er ekki krafa, en mjög áskorandi. Því er fráleitt að hækkun í 4♣ sé áskorun á móti og betra að nota sögnina sem undirbúning að slemmuleit.

(3) Ef meiningin er að spyrja um lykilsþil með lauf sem tromp, verður fyrst að taka undir laufið. Það er mikilvægt að eiga sögn til að gefa almenna slemmuáskorun með sterk þil, en ekki fitt:

♠ ÁKDGx ♥ KGx ♦ Kxxx ♣ x

Opnari sýnir ójafna skiptingu og 15-17 HP með þremur spöðum.

(1) Svarhönd getur spurt um stuttlit með 3G. Svörin eru:

V	N	A	S
1♣	P	1♠	P
3♠	P	3G	P
4♣			
4♦			
4♥			
4♠			

- 4♣ = áhugi án stuttlitlar
- 4♦ = stuttur tígull
- 4♥ = stutt hjarta
- 4♠ = enginn áhugi/stuttlitur

(2) Slemmuáhugi með stuttlit. Nú tekur opnari að sér að meta stöðuna.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♠	D	49
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♠	2N	50
→				

N = nýr litur, 2◇/2♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♠	D			
P				= 12-13	EKKI 3+♠	EK
RD (1)				= 12-20	3♠	K
1G				= 14	JÖFN SKIPT.	EK
2♣ (2)				= 12-16	5+♣	EK
2◇				= 17-20	4◇ & 5+♣	K
2♥				= 17-20	4♥ & 5+♣	K
2♠				= 12-14	4♠	EK
2G				= 18-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				= 14-18	6+♣	EK
3♠ (3)				= 13-17	4♠	EK
3G (4)				= 15-20	GAMBLING	EK
4♣				= 17-20	6+♣ & 4♠	SÁ
4◇				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				= 18-19	JS, 4♠	EK

(1) Redobl opnara sýnir þrjú spil í svarlit makkers, óháð styrk.

(2) Við hjartasvari er endursögnin á tveimur laufum ofast sexlitur, en hér getur opnari verið með fjórlit í hjarta og fimm lauf, en ekki nóg í VENDINGU - til dæmis:

♠ x ♥ ÁDxx ◇ xxx ♣ ÁDG10x

(3) Eftir dobl eða innákomu er óhætt að lækka punktarammann fyrir stökki ef um skiptingarstil er að ræða.

(4) Þéttur opnunarlitur, oft með einspil í svarlit makkers.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♠	2♥			
P (1)				= 12-16+	EKKI 3+♠	EK
D (1)				= 12-20	3♠	K
2♠				= 12-14	4♠	EK
2G				= 18-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				= 14-18	6+♣	EK
3◇				= 17-20	4◇ & 5+♣	GK
3♥ (2)				= 17-20	EKKI ♥-ST.	GK
3♠				= 13-17	4♠, ÓJS	EK
3G (3)				= 17-20	ÞÉTT LAUF	EK
4♣				= 17-20	6+♣ & 4♠	SÁ
4◇				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				= 18-19	4♠, JS	EK
4G				=	RKC M/♠	SP

(1) Staða fyrir stuðnings-dobl (makker getur sagt 2♠). Með sektarspil verður að passa og bíða eftir enduroppnunar-dobli frá makker.

(2) Úr því stuðnings-dobl er í gildi þarf að leysa sterku spilin án hjartafyrirstöðu með öðrum hætti.

(3) *Gambling*-sögn með gott lauf (þétt) og hjartafyrirstöðu.

Sama meginstef er í gildi eftir innákomu á 2◇ - doblíð sýnir 3-lit í spaða og ofanisögn þar með sterku spil í leit að 3G.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1G	P	51
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1G	P	52
2N	P	→		

N = nýr litur, 2♠/2♥/2♣

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1G	P			
2♣				= 12-16	5+♣	EK
2♠				= 15-20	4♠ & 5+♣	K
2♥ (1)				= 15-20	3+♥ & 5+♣	K
2♠ (1)				= 15-20	3+♠ & 5+♣	K
2G				= 16-17	SEMI-JS	Á
3♣				= 14-18	6+♣	Á
3♠ (2)				= 15-20	1♠ & 6+♣	GK
3♥ (2)				= 15-20	1♥ & 6+♣	GK
3♠ (2)				= 15-20	1♠ & 6+♣	GK
3G (3)				= 15-20	GAMBLING	EK
4♣				= 17-20	6+♣	SÁ

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1G	P			
2♠	P	P			BANNAD!	
2♥ (1)				= 8-10	♥-STYRKUR	GK
2♠ (1)				= 8-10	♠-STYRKUR	GK
2G				= 6-7	AFMELDING	G
3♣				= 8-10	4-5♣	GK
3♠				= 8-10	4-5♠	GK
3G				= 8-10	♠/♥-STOPP	EK

Tveir tíglar opnara getur verið "létt" vending, allt niður í 15 HP.

(1) Ef mikill styrkur liggur í einum lit er rétt að láta makker vita af því.

Svarið á 1G sýnir 6-10 HP og neitar hálit. Hugsanlega á svarhönd lélegan fjórlit í tigli, en ætti alltaf að vera með 4-5 lauf.

(1) Grandsvarið er mjög lýsandi, svo öll viðleitni opnara í framhaldinu beinist að því að sýna styrkinn með geim í sigtinu. Sögn í nýjum lit þarf ekki að lofa fjórlit - ekki síst hálitasögn, enda hefur svarhönd neitað fjórlit þar.

(2) Þriðja þrepið má nýta til að lýsa sterkum spilum með löngum laufflit og þá kemur það svarhönd best að vita hvar stuttliturinn er.

(3) Annað hvort 18-19 HP og jöfn skipting, eða gott lauf, 6+ litur, og þá er styrkurinn á víðara bili.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1G	P			
2♥	P	P			BANNAD!	
2♠ (1)				= 8-10	♠-STYRKUR	GK
2G				= 6-7	AFMELDING	G
3♣				= 8-10	4-5♣	GK
3♠ (1)				= 8-10	♠-STYRKUR	GK
3♥				= 8-10	3 GÓÐ ♥	GK
3G				= 8-10	♠/♠-STOPP	EK

Sama gildir eftir 2♠ opnara - 2G er AFMELDING, en aðrar sagnir GK og sýna hvar styrkurinn liggur.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1G	2N	53
→				

N = nýr litur, 2♠/2♥/2♣

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1G	3N	54
→				

N = nýr litur, 3♠/3♥/3♣

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1G	2♥			
P				= 12-16+	JS, SEMI JS	EK
D (1)				= 15-20	ÚTTEKT	K
2♠ (2)				= 12-16	4♠ & 5+♣	EK
2G				= 16-17	SEMI JS	Á
3♣ (2)				= 12-16	6+♣	EK
3♠				= 15-20	4♠ & 5+♣	GK
3♥				= 15-20	SP. ♥-STOPP	K
3♠				= 17-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3G				= 15-20	♥-STOPP	EK
4♣				= 17-20	6+♣	SÁ
4♠				= 17-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
4♥				= 17-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
4♠				= 17-20	SPL M/♣ 0	SÁ
4G				=	RKC M/♣	SP

(1) Hin almenna regla hvað varðar doubl á innákomu er þessi: Doublið er til úttekta ef ekki hefur myndast geimkrafa. En það breytist í sekt þegar pass væri krafa, eins og eftir *tvo-yfir-einum* og innákomu: 1♥-(P)-2♣-(2♠) | D = sekt.

(2) Geim er ekki útilokað, en til að byrja með er þetta fyrst og fremst bútabarátta. Með sterkari spil og sömu skiptingu er doblað.

Sömu lögmál eru að verki eftir innákomu á 2♠ og 2♣.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1G	3♥			
P				= 12-16	JS, SEMI JS	EK
D (1)				= 15-20	ÚTTEKT	K
3♠				= 15-20	4♠ & 5+♣	GK
3G				= 15-20	♥-STOPP	EK
4♣ (2)				= 12-18	6+♣	EK
4♠				= 17-20	4♠ & 5+♣	SÁ
4♥ (3)				= 17-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
4♠				= 17-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
4G				=	RKC M/♣	SP

(1) Doublið er til úttekta þegar ekki hefur myndast geimkrafa.

(2) Skiptingarspil, fyrst og fremst, og ekki kröfusögn. Lágmark væri þessu líkt:

♠ Kx ♥ x ♠ ÁDx ♣ KG10xxxx

(3) Nú er alvara á ferðum, slemmuáhugi með sjálfspilandi laufflit og stuttu hjarta:

♠ Áx ♥ x ♠ ÁDx ♣ ÁKG10xxx

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	2♣	P	55
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	2♣	P	56
2♦	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2♣	P			
2♦ (1)				12-20	BIDSÖGN	G
2♥				12-20	4♥ & 5+♣	K
2♠				12-20	4♠ & 5+♣	K
2G (2)				12-14	JÖFN SKIPT.	K
3♣ (3)				12-14	5+♣	GK
3♦				15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
3♥				15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
3♠				15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
3G				18-19	JS ÁN ♥/♠	EK
4♣ (4)				15-20	5+♣	SÁ
4♦				15-20	SPLINTER 0	SÁ
4♥				15-20	SPLINTER 0	SÁ
4♠				15-20	SPLINTER 0	SÁ

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2♣	P			
2♦	P	2♥ (1)		12+	3+♥ & 5+♣	GK
		2♠ (1)		12+	3+♠ & 5+♣	GK
		2G (2)		12+	JÖFN SKIPT.	GK
		3♣ (3)		8-11	5+♣	EK
		3♦ (1)		12+	3+♦ & 5+♣	GK
		3♥		13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		3♠		13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		3G		13-15	♠/♥-STOPP	EK
		4♣		13+	5+♣	SÁ
		4♦		13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♥		13+	SPLINTER 0	SÁ
		4♠		13+	SPLINTER 0	SÁ
		4G			RKC / ♣	SP

Svarið á tveimur laufum er krafa, 8+ HP.

(1) Opnari getur átt ýmis konar hendur fyrir þessari sögn: Kannski eru spilin ekki heppileg í 2G=12-14 (opinn litur), kannski á hann 18-19 með hálit, kannski tíglur til hliðar og óræðan styrk, kannski lágmark með fimm lauf (of veikt í 3♣).

(2) Ekki galopinur litur neins staðar.

(3) Sýnir “venjulega” opnun, en er þó GK. Getur verið niður í ...

♠ Dxx ♥ xx ♦ ÁKx ♣ KGxxx

Ög upp í ...

♠ xx ♥ Áx ♦ KGx ♣ ÁDxxxx

Tveir tíglar opnara er biðsögn.

(1) Yfirleitt á svarhönd ekki fjórspila hálit eftir beina undirtekt, en það er þó ekki úti-lokað ef spilin eru sterk (með allt upp að 13 HP er betra að svara á hálitnum fyrst). Opnari er þess vegna vakandi fyrir því að þetta getur verið styrksögn á þrilit.

(2) Sýnir jafna skiptingu til hliðar, en lofar ekki endilega pottþéttu fyrirstöðu í öllum hliðarlitum - tígli, hjarta og spaða. Ef opnari er enn í vafa um 3G getur hann styrkmeldað á þriðja þrepi.

(3) Endurmelding á laufinu er áskorun, en aðrar sagnir kröfufur í geim.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	2♣	P	57
2M	P	→		

M = hálitur, 2♥/2♠

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	2♣	P	58
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2♣	P			
2♥	P	2♠	(1)	= 12+	3+♠ & 5+♣	GK
		2G		= 12+	♠/♦-STOPP	GK
		3♣		= 8-11	5+♣	EK
		3♦	(1)	= 12+	3+♦ & 5+♣	GK
		3♥		= 13+	4♥ & 5+♣	SÁ
		3♠		= 13+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		3G		= 13-15	♠/♦-STOPP	EK
		4♣		= 13+	5+♣	SÁ
		4♦		= 13+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4G		=	RKC M/♥	SP

(1) Gæti verið fjórlitir og sterk spil, en líka vandræðaspil þar sem svarhönd vill ekki segja 2-3G vegna veikleika í fjórða litnum.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2♣	P			
2♠	P	2G		= 12+	♥/♦-STOPP	GK
		3♣		= 8-11	5+♣	EK
		3♦	(1)	= 12+	3+♦ & 5+♣	GK
		3♥	(1)	= 12+	3+♥ & 5+♣	GK
		3♠		= 13+	4♠ & 5+♣	SÁ
		3G		= 13-15	♥/♦-STOPP	EK
		4♣		= 13+	5+♣	SÁ
		4♦		= 13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♥		= 13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2♣	P			
2G	P	3♣		= 8-11	5+♣	EK
		3♦	(1)	= 12+	3+♦ & 5+♣	GK
		3♥	(1)	= 12+	3+♥ & 5+♣	GK
		3♠	(1)	= 12+	3+♠ & 5+♣	GK
		3G		= 13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4♣		= 13+	5+♣	SÁ
		4♦		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♥		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4G	(2)	= 18-20	JS, 4-5♣	Á

Endursögn opnara á 2G sýnir hér 12-14 HP.

(1) Þótt 2G sýni styrkinn nákvæmlega, er svarhönd ekki sátt við að lyfta í 3G og vill leita eftir betra geimi eða slemmu. Nýi liturinn gæti verið styrkmelding á 3-lit, en þá er svarhönd viðbúin hækkun í fjóra - ætlafrugsanlega að spila 5-6♣.

(2) Hækkun á grandsögn í 4G er alltaf áskorun í slemmu, ekki RKC. Ef svarhönd hefur áhuga á lykilspilum, verður að fara krókaleið, til dæmis í gegnum 4♣, og segja svo 4G í kjölfarið.

V	N	A	S	OPRUN 1♣
1♣	P	2♣	D	59
→				

V	N	A	S	OPRUN 1♣
1♣	P	2♣	2N	60
→				

N = nýr litur, 2♠/2♥/2♣

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2♣	D			
P (1)	=	12-14	JS, 3-4♣		K	
RD (1)	=	15-20	REFSIÁHUGI		K	
2♠	=	12-20	4♠ & 5+♣		K	
2♥	=	12-20	4♥ & 5+♣		K	
2♣	=	12-20	4♣ & 5+♣		K	
2G (2)	=	12-14	JS, 5♣		K	
3♣	=	12-14	5+♣		GK	
3♠	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
3♥	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
3♣	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
3G (3)	=	18-19	JÖFN SKIPT.		EK	
4♣ (4)	=	15-20	5+♣		SÁ	
4♠	=	15-20	SPLINTER 0		SÁ	
4♥	=	15-20	SPLINTER 0		SÁ	
4♣	=	15-20	SPLINTER 0		SÁ	

(1) Svartið á 2♣ tryggir yfirhöndina í punktum, svo hér er pass krafa, en sýnir þó lágmark og 3-4 lauf. Redobl lýsir yfir áhuga á sekt - skiptingin er venjulega jöfn og varnarstyrkur mikill.

(2) Lágmark með 5-lit í laufi, sem dregur úr refsíáhuga.

(3) Þessi sögn er vart hugsanleg nema á hættu gegn utan hættu.

(4) Sterk spil, en enginn stuttlitur.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2♣	2♥			
P (1)	=	12-20	JS, BIDSÖGN		K	
D (1)	=	12-20	SEKT		EK	
2♣	=	12-20	4♣ & 5+♣		K	
2G	=	12-14	JS, ♥-STOPP		K	
3♣	=	12-14	5+♣		GK	
3♠	=	12-20	4♠ & 5+♣		GK	
3♥ (2)	=	15-20	SP. ♥-STOPP		SÁ	
3♣	=	15-20	SPLINTER 1/0		GK	
3G	=	18-19	JS, ♥-STOPP		EK	
4♣	=	15-20	5+♣		SÁ	
4♠	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
4♥	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
4♣	=	15-20	SPLINTER 0		SÁ	
4G	=		RKC M/♣		SP	

(1) Eftir 2♣ verða öll doubl refsing. Passið segir litla sögu, a.m.k. hvað styrk varðar, en skiptingin er oftast frekar jöfn. Tilgangurinn er að heyra aftur óþvingaða sögn frá makker. Dobl frá hans bæjardryrum væri tilboð um sekt.

(2) Opnari er til í allt, án þess að vilja taka völdin. Dæmigerð spil væru 5-6 litur í laufi, frekar jafnskipt hönd og í mesta lagi einföld fyrirstaða í hjarta (ásinn).

Sama aðferðafræði gildir eftir innákomu á 2♠ eða 2♥ - doubl er sekt.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	2♦	P	61
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	2M	P	62
→				

M = hálitur, 2♥/2♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2♦	P			
2♥ (1)				12-20	3+♥ & 4+♣	GK
2♠ (1)				12-20	3+♠ & 4+♣	GK
2G (1)				12-14	♥/♠-STOPP	GK
3♣				12-20	5+♣	GK
3♦				12-14	3-4♦	GK
3♥				15-20	SPL M/♦ 1	SÁ
3♠				15-20	SPL M/♦ 1	SÁ
3G (1)				18-19	JS, 2♦	K
4♣ (2)				15-20	3+♦ & 5+♣	SÁ
4♦ (2)				15-20	3+♦ & 5+♣	SÁ
4♥				15-20	SPL M/♦ 0	SÁ
4♠				15-20	SPL M/♦ 0	SÁ
4G					RKC M/♦	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2♥	P			
2♠				12-20	3+♠ & 4+♣	GK
2G				12-14	JS, 2♥	GK
3♣				12-20	5+♣	GK
3♦				12-20	3+♦ & 4+♣	GK
3♥ (1)				12-14	3-4♥	GK
3♠				15-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
3G				18-19	JS, 2♥	K
4♣				15-20	5+♣ & 3+♥	SÁ
4♦				15-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♥ (1)				12-14	JS, 2-3♥	EK
4G					RKC M/♥	SP

Stökksvarið í tvo tígla er sterkt, oftast byggt á sexlit hið minnsta án hliðarlitar.

(1) Svarhönd styður *strax* með þrlit eða meira, þannig að allar aðrar sagnir neita stuðningi, en geta verið styrksagnir á þrlit með jafna skiptingu ef veikleiki er í fjórða litnum. Grandsagnirnar (2G=12-14 HP og 3G=18-19 HP) lofa fyrirstöðum í ósögðu litunum.

(2) Bæði þessi stökk sýna góða vakningu, langan opunarlit og stuðning við tígulinn. Munurinn er sá að 4♣ er fyrirstaða í laufi, en 4♦ neitar fyrirstöðu. Tígull er í báðum tilfellum samþykktur tromplitur.

Stökkið í tvö hjörtu sýnir *slemmuspil með sexlit minnst*.

(1) Svarhönd hefur skiljanlega fyrst og fremst áhuga á stuðningi við litinn sinn. Bein hækkun í 4♥ sýnir lágmarksopnun og jafna skiptingu - þrlit í hjarta eða háspil annað. Hækkun í 3♥ er annað hvort fjórlitur, eða þrlitur með einspili til hliðar - líka lágmark, enda margar aðrar leiðir færar með sterk spil og stuðning.

Sama hugsun ræður ríkjum eftir sterkt svar á 2♠ - opnari sýnir grandhendur nákvæmlega, þreifar annars fyrir sér með nýjum lit, en bein hækkun í þrjá eða fjóra spaða gefur til kynna lágmark.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	2G	P	63
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	3♣	P	64
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	2G	P			
3♣ (1)	=	12-13	5+♣	EK		
3♦ (2)	=	15-20	BIDSÖGN	G		
3♥ (3)	=	15-20	6+♣, 1/0 ♥	GK		
3♠ (3)	=	15-20	6+♣, 1/0 ♠	GK		
3G	=	14-20	TIL AÐ SPILA	ST		

2G = jafnskipt áskorun með 11-12 HP.

(1) Veik sögn til að bæta bútin. Eins og allkunna er, þá opna menn stundum á 10-11 punkta og langan lit, svo þessi stoppsögn er nauðsynleg.

Aðrar litasagnir á þriðja þrepi eru geimkröfur og miða að því að sýna stuttlit:

(2) Þrjú tíglar eru gervisögn, sem heimtar 3♥ frá svarhönd. - Segi opnari nú 3♠ á hann einspil eða eyðu í *tígli* og góðan laufflit. Segi hann 3G er það *jafnskipt* slemmuáskorun með gott lauf.

1♣	P	2G	P
3♦	P	3♥	P
3♠	=	stuttur tígull	
3G	=	gott lauf, slemmuáhugi	

(3) Hér melder opnarinn stuttlitinn strax. Tilgangur hans getur verið hvort heldur: Að velja besta geimið eða reyna við slemmu.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	3♣	P			
3♦ (1)	=	15-20	♦-STYRKUR	K		
3♥ (1)	=	15-20	♥-STYRKUR	K		
3♠ (1)	=	15-20	♠-STYRKUR	K		
3G	=	17-20	TIL AÐ SPILA	EK		
4♣	=	12-16	6+♣	H		
4♦ (2)	=	15-20	SPLINTER 1/0	SÁ		
4♥ (2)	=	15-20	SPLINTER 1/0	SÁ		
4♠ (2)	=	15-20	SPLINTER 1/0	SÁ		
4G	=		RKC M/♣	SP		

Þrjú lauf svarhandar er hindrun (4-7 HP), svo opnari þarf að vera mjög sterkur til að reyna við geim.

(1) Í byrjun eru þreifingar opnara á þriðja þrepi styrkmeldingar með 3G í huga. Svarhönd melder í samræmi við það, sýnir styrk í lit, reynir 3G eða fer í laufið, 4-5 eftir atvikum.

(2) Þrátt fyrir hindrunarsvar makkers ber ekki að útiloka slemmu í góðu fitti. Því er sjálfsgagt að “flísa á fjórða”.

OPNUN

1 ♦

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	→		65

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	D	→		66

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	P	=	0-5	EKKI LL/FITT	
		1♥	=	6+	4+♥	K
		1♠	=	6+	4+♠	K
		1G	=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣ (1)	=	(8)12+	4+♣	K
		2◇ (2)	=	8+	4+◇	K
		2♥	=	14+	6+♥	SÁ
		2♠	=	14+	6+♠	SÁ
		2G	=	11-12	JÖFN SKIPT.	Á
		3♣	=	14+	6+♣	SÁ
		3◇	=	4-7	(4)5+◇	H
		3♥	=	4-7	7+♥	H
		3♠	=	4-7	7+♠	H
		3G	=	13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4◇	=	4-7	(5)6+◇	H
		4♥	=	8-10	7+♥	EK
		4♠	=	8-10	7+♠	EK
		4G	=		RKC M/◇	SP

(1) Svar á 2♣ við 1◇ er á sama báti og einföld hækkun í láglit - krafa, en ekki endilega geimkrafa. Ef svarhönd segir 3♣ næst sýnir það 8-11 HP og minnst sexlit - og er ekki krafa. Aðrar sagnir svarhandar eru hins vegar kröfur í geim - líka 2G.

(2) Sterk hækkun, en getur farið niður í 8-11 HP - svarhönd segir þá 3◇ næst, en aðrar sagnir eru geimkröfur.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	D	P	=	0-9	EKKI LL/FITT	EK
		RD (1)	=	10+	JÖFN SKIPT.	K
		1♥	=	6+	4+♥	K
		1♠	=	6+	4+♠	K
		1G	=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣ (2)	=	8+	5+♣	K
		2◇	=	6-9	4+◇	EK
		2♥	=	4-7	6+♥	H
		2♠	=	4-7	6+♠	H
		2G (3)	=	11-12	JÖFN SKIPT.	Á
		3♣	=	4-7	6+♣	H
		3◇	=	4-7	(4)5+◇	H
		3♥	=	4-7	7+♥	H
		3♠	=	4-7	7+♠	H
		3G	=	13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4◇	=	4-7	5+◇	H
		4♥	=	8-10	7+♥	EK
		4♠	=	8-10	7+♠	EK

(1) Redobl sýnir minnst 10 HP og frekar jafna skiptingu. Alltént á svarhönd ekki langan hálit, en gæti lumað á stuðningi við opunarlit makkers og ætlað að sýna hann síðar. Öll doubl beggja í framhaldinu eru sektartilboð.

(2) Eftir doubl er nýr litur á öðru þrepi krafa, en lofar ekki annarri sögn.

(3) Neitar hálit.

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	1♥	→		67

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	1♠	→		68

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	1♥	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (1)	=	6+	4♠	K
		1♠ (1)	=	6+	5+♠	K
		1G	=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣	=	10+	5+♣	K
		2◇	=	6-9	4+◇	EK
		2♥ (2)	=	10+	4+◇	Á+
		2♠	=	4-7	6+♠	H
		2G	=	11-12	JS, ♥-STOPP	Á
		3♣	=	6-9	(6)7+♣	EK
		3◇	=	4-7	(4)5+◇	H
		3♥	=	12+	SPLINTER 1/0	GK
		3♠	=	4-7	7+♠	H
		3G	=	13-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4◇	=	4-7	6+◇	H
		4♥	=	12+	SPLINTER 0	SÁ
		4♠	=	8-10	7+♠	EK
		4G	=		RKC M/◇	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	1♠	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (1)	=	6+	4+♥	K
		1G	=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣ (2)	=	10+	5+♣	K
		2◇	=	6-9	4+◇	EK
		2♥ (2)	=	10+	5+♥	K
		2♠	=	10+	4+◇	Á+
		2G	=	11-12	JS, ♠-STOPP	Á
		3♣	=	6-9	(6)7+♣	EK
		3◇	=	4-7	(4)5+◇	H
		3♥	=	4-7	7+♥	H
		3♠	=	12+	SPLINTER 1/0	GK
		3G	=	13-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4◇	=	4-7	6+◇	H
		4♥	=	8-10	7+♥	EK
		4♠	=	12+	SPLINTER 0	SÁ
		4G	=		RKC M/◇	SP

(1) Neikvætt doubl eftir innákomu á 1♥ lofar nákvæmlega fjórlit í spaða, en frjáls spaðasögn sýnir minnst fimmlit.

(2) Sögn svarhandar ofan í innákomulit millihandar, sýnir alltaf stuðning við lit makkers og a.m.k. áskorun í geim.

(1) Neikvæða doubl lofar hér fjórum eða fleiri hjörtum, enda þarf minnst 10 HP til að segja 2♥ - þ.e. nýjan lit á öðru þrepi.

(2) Eftir innákomu lofar nýr litur á öðru þrepi (án stökks) 10 HP og er krafa í þrjá í litnum. Sem sagt, svarhönd má passa ...

1◇-(1♠)-2♥-(P) | 3♥-(P)-P=OK

... og opnari má passa ...

1◇-(1♠)-2♥-(P) | 2G-(P)-3♥-(P)-P=OK

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	1G	→		69

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	2♣	→		70

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	1G	P	=	0-9	EKKI LL/FITT	EK
		D (1)	=	10+	SEKT	EK
	2♣		=	4-9	(5)6+♣	EK
	2◇	(2)	=	4+	HÁLITIR	G
	2♥		=	4-9	(5)6+♥	EK
	2♠		=	4-9	(5)6+♠	EK
	2G	(3)	=	4+	5+♣ & 5+M	G
	3♣		=	4-7	7+♣	H
	3◇		=	4-7	(5)6+◇	H
	3♥		=	4-7	7+♥	H
	3♠		=	4-7	7+♠	H

(1) Doblið er refsing, oftast byggt á jafnri skiptingu og um leið góðu útspli. Ef andstæðingarnir renna af hólmi, er flóttinn rekinn með refsidoblum hjá báðum.

(2) Það er hæpið að það taki því að berjast í tvo í láglit makkers - bæði liggur liturinn illa og svo gæti baráttan auðveldað mót-herjunum að finna hálitabút. Með hliðsjón af því er hagkvæmt að nota sögnina til að sýna hálitahönd, minnst 5-4 skiptingu. Hér verður opnari að velja með jafna líti, en gæti þó sagt 2G með geimáhuga.

(3) Augljóslega ber að nota 2G til að sýna einhvers konar skiptingarspil og ein hugmynd er lauf og hálitur. Opnari meldar leitandi á móti - segir 3♣ og 3◇ eðlilega en 3♥ með fitt við báða hálití.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	2♣	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (1)	=	8+	NEIKVÆTT	K
	2◇		=	6-9	4+◇	EK
	2♥		=	10+	5+♥	K
	2♠		=	10+	5+♠	K
	2G		=	11-12	JS, ♣-STOPP	Á
	3♣		=	10+	4+◇	G
	3◇		=	4-7	5+◇	H
	3♥		=	4-7	7+♥	H
	3♠		=	4-7	7+♠	H
	3G		=	13-15	JS, ♣-STOPP	EK
	4♣		=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
	4◇		=	4-7	(5)6+◇	H
	4♥		=	8-10	7+♥	EK
	4♠		=	8-10	7+♠	EK

(1) Doblið segir ekkert ákveðið um hálitina, en mjög líklega á svarhönd móttöku í báðum. Þó er hugsanlegt að dubla með langan spaða og stutt hjarta, til dæmis:

♠ KGxxxx ♥ x ◇ Kxx ♣ Gxx

Hér er hugmyndin að svara 2♥ makkers með 2♠ og lýsa þannig yfir löngum lit, en ekki sterkum spilum.

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	2◇	→		71

2◇ = hálitir

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	2M	→		72

M = hálitur, 2♥/2♠ = hindrun

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	2◇	P	(1) =	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2) =	10+	VARNARSPIL	K
		2♥	(3) =	10+	5+♣	GK
		2♠	(3) =	10+	(4)5+◇	Á+
		2G	=	11-12	STOPP í ♥/♠	Á
		3♣	=	6-9	6+♣	EK
		3◇	=	6-9	(4)5+◇	EK
		3♥	=	12+	SPLINTER 1/0	GK
		3♠	=	12+	SPLINTER 1/0	GK
		3G	=	13-15	STOPP í ♥/♠	EK
		4◇	=	4-7	5+◇	H
		4♥	=	12+	SPLINTER 0	SÁ
		4♠	=	12+	SPLINTER 0	SÁ

- (1) Ef svarhönd passar og dobblar á síðari stigum er það tær sekt.
- (2) Dobl strax er yfirlýsing um að styrkurinn sé ykkar megin. Öll dobl í framhaldinu eru því sektartilboð.
- (3) Hér er í gildi reglan um *lægri sögn fyrir lægri lit*. Mótherjarnir eiga hálitina, svo að hjartasögn sýnir lauf, en spaðasögn tígul. Þetta eru hvort tveggja sterkar sagnir, en tígulstuðningurinn er aðeins geimáskorun til að byrja með.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	2♥	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(1) =	8+	NEIKVÆTT	K
		2♠	(2) =	10+	5+♠	K
		2G	=	11-12	JS, ♥-STOPP	EK
		3♣	(2) =	10+	5+♣	GK
		3◇	=	6-9	(4)5+◇	EK
		3♥	=	10+	4+◇	Á+
		3♠	=	4-7	7+♠	EK
		3G	=	13-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4◇	=	4-7	(5)6+◇	H
		4♥	=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠	=	8-10	7+♠	EK
		4G	=		RKC M/◇	SP

- (1) Doblið segir ekkert um skiptinguna, en fjórlitur í spaða er líklegur.
- (2) Hugsanlegt er að stansa undir geimi ef svarað er á nýjum lit á öðru þrepi, en nýr litur á þriðja þrepi er skilyrðislaus geimkrafa.

Eftir innákomu á 2♠ hefur dobl tilhneigingu til að sýna hjarta, en lofar því ekki. Það verður að dobbla spil eins og ...

♠ Kxx ♥ xxx ◇ Kxx ♣ KGxx

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	2G	→		73

2G = lægstu litir, 5+♣ & 5+♥.

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	3♣	→		74

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	2G	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 10+	VARNARSPIK	K
	3♣	(3)	= 10+	4+◇		A+
	3◇	= 6-9	4+◇			EK
	3♥	(3)	= 10+	5+♠		GK
	3♠	(4)	= 6-9	6+♠		EK
	3G	= 13-15	STOPP í ♣/♥			EK
	4♣	= 12+	SPLINTER 1/0			SÁ
	4◇	= 6-9	5+◇			EK
	4♥	= 12+	SPLINTER 1/0			SÁ
	4♠	= 8-10	7+♠			EK
	4G	=	RKC M/◇			SP

(1) Eftir pass í byrjun eru öll síðari dobl hrein sekt.

(2) Yfirlýsing um sektaráhuga. Dobl hjá báðum í framhaldinu eru uppástungur um sekt, en hugsanlegt er að dobla á þrílit, einkum í bakhönd.

(3) Reglan gamla “lægri litur fyrir lægri” - andstæðingarnir eiga lauf og hjarta, svo laufsögn sýnir stuðning við tígul (lægri litinn), en hjartasögn lofar spaða og góðum spilum.

(4) Baráttusögn með langan lit.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	3♣	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 10+	NEIKVÆTT	K
	3◇	= 6-9	4+◇			EK
	3♥	= 10+	5+♥			GK
	3♠	= 10+	5+♠			GK
	3G	= 13-15	JS, ♣-STOPP			EK
	4♣	(3)	= 12+	(4)5+◇		SÁ
	4◇	= 6-9	5+◇			EK
	4♥	= 8-10	7+♥			EK
	4♠	= 8-10	7+♠			EK
	4G	=	RKC M/◇			SP
	5♣	=	12+	SPLINTER 1/0		SÁ

(1) Pass getur verið allt upp í 9 HP ef skiptingin er jöfn og óþjál ...

♠ Gx ♥ DGxx ◇ Kxx ♣ Dxxx

Og svo getur passið auðvitað verið byggt á sterkari spilum og laufstöppu í þeirri von og trú að makker enduropni með dobli ...

♠ Dxx ♥ Kxx ◇ Áxx ♣ KG9x

(2) Doblið lofar 10 HP, en er þó ekki GK.

Svarhönd má passa 3◇, 3♥ eða 3♠.

Og opnari má passa 4◇ svarhandar (=10-11 HP) eftir lágmarkssvar við doblinu.

(3) Góð hækkun í 5◇ - og þar með slemmu áhugi - en lofar ekki fyrirstöðu í laufi:

♠ KDx ♥ Áx ◇ ÁGxxx ♣ xxx

Næstu sagnir eru fyrirstöður.

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	3M	→		75

M = hálitur, 3♥/3♠ = hindrun

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	4M	→		76

M = hálitur, 4♥/4♠ = hindrun

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	3♥	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	=	10+	NEIKVÆTT	K
		3♠	=	10+	5+♠	GK
		3G (1)	=	11-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4♣	=	10+	5+♣	GK
		4◇	=	6-9	(4)5+◇	EK
		4♥ (2)	=	12+	(4)5+◇	SÁ
		4♠	=	8-10	7+♠	EK
		4G	=		RKC M/◇	SP

(1) Staðan er þröng og 3G freista.

(2) Líkleg fyrirstaða í hjarta, nema spilin séu óhemju sterk.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	3♠	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	=	10+	NEIKVÆTT	K
		3G	=	11-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4♣	=	10+	5+♣	GK
		4◇	=	6-9	(4)5+◇	EK
		4♥	=	10+	6+♥	EK
		4♠ (1)	=	12+	5+◇	GK
		4G	=		RKC M/◇	SP

(1) Líkleg spaðafyrirstaða, en þó fyrst og fremst mjög góð hækkun í 5◇.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	4♥	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (1)	=	10+	NEIKVÆTT	EK
		4♠	=	8+	5+♠	EK
		4G (2)	=	8+	ÚTTEKT	G

(1) Dobl er neikvætt og vísar á spaðann, til að byrja með a.m.k.

(2) Ekki er skynsamlegt að hafa 4G sem RKC í þessari stöðu og betra að nota sögnina til úttektar, oft með slemmu í huga. Til að byrja með gengur makker út frá því að 4G sýni hálfstuðning við tígulinn og gott lauf - minnst sexlit. En ef opnari velur 5♣ og svarhönd breytir í 5◇, er um slemmu-áskorun í tígli að ræða með hjartafyrirstöðu.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	4♠	P	=	0-9	?	EK
		D (1)	=	10+	SEKT/SPIL	EK
		4G (2)	=	8+	ÚTTEKT	G

(1) Doblíð er sektarmiðað í þessari stöðu, en opnari má taka út með mikil sóknarspil.

(2) 4G er annað hvort:

(a) hálfstuðningur við tígul með lauf eða hjarta til hliðar (svarhönd breytir 5♣ í 5◇ með tígulstuðning og langt hjarta);

(b) einlita slemmuhönd með hjarta og spaðastopp (svarhönd segir 5♥ við 5♣/◇).

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	77
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	78
1♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
1♠				= 12-16	4♠ & 5+♠	EK
1G	(1)			= 12-14	JÖFN SKIPT.	EK
2♣	(2)			= 12-16	4+♣ & 5+♠	EK
2♠				= 12-16	(5)6+♠	EK
2♥				= 12-14	(3)4♥	EK
2♠				= 17-20	4♠ & 5+♠	K
2G				= 18-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				= 17-20	4+♣ & 5+♠	GK
3♠				= 14-18	6+♠	EK
3♥	(3)			= 15-17	4♥, ÓJS	EK
3♠				= 17-20	SPLINTER 1/0	SÁ
3G				= 17-20	ÞÉTTUR ♠	EK
4♣				= 17-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♠				= 17-20	6+♠ & 4♥	GK
4♥				= 18-19	4♥, JS	EK
4G				=	RKC M/♥	SP

(1) Getur verið fjórlitir í spaða, þar eð spaðasögn sýnir ójafna skiptingu.

(2) Það er til í dæminu að opnari sé með fjóra tígla og fimm lauf, eitthvað þessu líkt:

♠ Gxx ♥ x ♠ KDGx ♣ ÁDxxx

Ef opnað er á laufi, er erfitt að bregðast við svári makkers á hálit.

(3) Ójöfn skipting, því með 15-17 og JS er opnað á 1G.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
1♠	P	P		= 6-7	3-4♠	
1G				= 6-10	OFAST JS	EK
2♣	(1)			= 13+	4. LITURINN	G
2♠				= 6-9	3+♠	EK
2♥				= 6-9	6+♥	EK
2♠				= 8-10	4♠	EK
2G				= 11-12	♣-STOPP	Á
3♣	(2)			= 10-12	5+♣ & 5+♥	Á
3♥				= 10-12	6+♥	Á
3G				= 13-15	JS, ♣-STOPP	EK
4♣				= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				= 10-12	7+♥	EK

Einn spaði opnara sýnir ójafna skiptingu.

(1) Fjórdi liturinn gegnir því almenna hlutverki að krefja í geim og róa þannig niður sagnir, svo hægt sé að spjalla saman í rölegheitum undir geimi síðar. Svarhönd getur haft ýmislegt í hyggju - ætlað að styðja annan lit opnara, ítreka eigin lit, eða sýna sterk grandspil.

(2) Þetta stef er gegnum gangandi í stöðum þegar hægt er að krefja með gervisögn á öðru þrepi - þá sýnir *stökk* í fjórða lit upp á þriðja þrep 5+5+ og styrk í geimáskorun. Vandræðaspil eins og:

♠ xx ♥ KG10xx ♠ x ♣ ÁDGxx

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	79
1G	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	80
2♣	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
1G	P	P		6-10	OFTAST JS	
		2♣ (1)		9-12	TVÍHLEYPAN	G
		2♠ (1)		13+	TVÍHLEYPAN	G
		2♥		6-10	5+♥	ST
		2♠		11-12	4♠ & 4♥	Á
		2G		11-12	JÖFN SKIPT.	Á
		3♣		6-9	6+♣	ST
		3♠		13+	5+♠ & 5+♥	GK
		3♥		13+	ÞÉTT 6+♥	GK
		3G		13-15	JÖFN SKIPT.	ST
		4G		19-20	JS, 4♥	Á

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
2♣	P	P (1)		6-9	VAL, 2+♣	
		2♠ (1)		6-9	VAL, 2+♠	EK
		2♥		6-9	6+♥	EK
		2♠		13+	4. LITURINN	GK
		2G		10-12	JS, ♠-STOPP	Á
		3♣ (2)		8-12	4+♣	Á
		3♠ (2)		8-12	3+♠	Á
		3♥		10-12	6+♥	Á
		3♠		13+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
		3G		13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4♥		10-12	7+♥	EK

(1) TVÍHLEYPAN: Tvö lauf er einhvers konar áskorun í geim, en tveir tíglar er geimkrafa. Leiðin í tíglubút liggur í gegnum 2♣. Ef svarhönd er með ...

♠ Gx ♥ Kxxx ♠ DGxxx ♣ xx

... er rétt að svara fyrst á 1♥ og segja svo 2♣ við grandendursögn opnara. Makker ber að segja 2♠ og biða átektu eftir einhvers konar lýsandi áskorun. En í þetta sinn lokar svarhönd sögnum með passi.

Með veik spil og lauf er stokkið í 3♣:

♠ xx ♥ Kxxx ♠ x ♣ KG109xx

Eðlilegt er að segja fyrst 1♥, en eftir grandsvarið er líklega betra að spila laufbút. Það mál er leyst með stökki í 3♣.

Opnari á minnst 9 spil í láglitunum, oftast 5 tígla og 4 lauf, en það gæti þó verið á hinn veginn. Styrkurinn er 12-16 HP.

(1) Tveggja laufa endursögn opnara er nokkuð víð í punktum, í reynd 11-17 HP, svo það er mikilvægt að halda sögnum á lífi ef minnsti möguleiki er á geimi. Því er skynsamlegt að “prefera” í 2♠ sem oftast, þótt litarlengdin mæli ekki með því. Dæmi:

♠ Gxx ♥ KGxxx ♠ Dx ♣ Gxx

(2) Í góðu fitti getur styrkurinn farið niður í 8 HP. Það er sjálfsagt að lyfta í 3♣ með ...

♠ xxx ♥ Áxxxx ♠ x ♣ KGxx

Og stökkva í 3♠ með ...

♠ Áxxx ♥ Gxxx ♠ DGxx ♣ x

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	81
2♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	82
2♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
2♠	P	P		= 6-8	VON. 2+♠	
		2♥		= 6-9	6+♥	EK
		2♠ (1)		= 9+	BIÐSÖGN	G
		2G		= 10-12	JÖFN SKIPT.	Á
		3♣		= 13+	4+♣ & 5+♥	GK
		3♠		= 6-9	(2)3+♠	EK
		3♥		= 10-12	6+♥	Á
		3♠		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		3G		= 13-15	STOPP í ♣/♠	EK
		4♣		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♥		= 10-12	7+♥	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
2♥	P	P		= 6-10	4+♥	
		2♠		= 11+	STYRKUR í ♠	K
		2G		= 11+	BIÐSÖGN	G
		3♣		= 11+	STYRKUR í ♣	K
		3♠		= 11+	STYRKUR í ♠	K
		3♥		= 6-9	6+♥	H
		3♠		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		3G		= 13-15	3-4-3-3	EK
		4♣		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4G		=	RKC M/♥	SP

(1) Eftir einn í láglit, svar í hálit og endursögn opnara í láglitnum sínum, er ódýrasti nýr litur svarhandar óskilgreind kröfúsögn, en ekki endilega krafa í geim. Framhaldið er eftirfarandi:

1♠	P	1♥	P	
2♠	P	2♠	P	
2G				= 12-14 HP, stopp í ♣/♠
3♣				= 15-16 HP, ♣-stopp
3♠				= 12-14 HP, 6+♠
3♥				= 12-14 HP, 3♥
3♠				= 15-16 HP, ♠-stopp
3G				= 15-16 HP, stopp í ♣/♠
4♥				= 15-16 HP, 3♥

Hækkun í tvö hjörtu sýnir lágmarksopnun (12-14 HP), jafna eða ójafna skiptingu. Strangt tekið lofar opnari fjörlit, en það er vel til í dæminu að leyfa hækkun á góðan þrlit ef opnari er með einspil til hliðar. Til dæmis eitthvað þessu líkt:

♠ x ♥ ÁDx ♠ ÁDGxx ♣ xxxx

Ef slíkt er leyfilegt í kerfinu, verður einhvern veginn að hreinsa stöðuna í framhaldinu þegar svarhönd á styrk í geim, en aðeins fjögur spil í svarlitnum. Til dæmis:

♠ KD10x ♥ Kxxx ♠ xx ♣ ÁDx

Einn möguleiki er þessi: Svarhönd segir 2G, biðsögn, og opnari endurmeldar láglitinn sinn með þrlitarstuðning, en allar aðrar sagnir sýna þá fjórlitarstuðning.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	83
2♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	84
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
2♠	P	P		4-5	ILLA SÉD!	
		2G (1)		(4)6-9	AFMELDING	G
		3♣ (2)		10+	4. LITURINN	G
		3♦		10+	3+♦	GK
		3♥		10+	(5)6+♥	GK
		3♠		10+	4♠	SÁ
		3G		10-12	JS, ♣-STOPP	EK
		4♣		10+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♦		10+	5+♦	SÁ
		4♥		6-9	7+♥	EK
		4♠		6-9	4♠	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
2G	P	P		4-5	JÖFN SKIPT.	
		3♣ (1)		4+	EINHLEYPAN	G
		3♦		6+	4+♦ & 4+♥	GK
		3♥		6+	5+♥	GK
		3♠		6+	4♠ & 5+♥	GK
		3G		6-13	JÖFN SKIPT.	ST
		4♣		10+	5+♣ & 5+♥	SÁ
		4♦		10+	5+♦	SÁ
		4♥		6-9	6+♥	ST
		4G		14-15	JS, EN 4♥	Á

Stökk opnara í tvo spaða er sterkt, 17-20 HP, og lofar minnst fimmlit í tígli til hliðar við spaðann.

(1) AFMELDINGIN er allt upp í 9 HP. Kosturinn er einkum sá að aðrar sagnir undir geimi sýna þá góð spil. Stökk í geim eru hins vegar frekar afgerandi lokasagnir.

(2) FJÓRÐI LITURINN getur verið allt mögulegt, en fyrst og fremst neitar sögnin stuðningi við liti makkers. Hugsanlega á svarhönd mikla skiptingu, eins og ...

♠ xx ♥ ÁDxxx ♦ x ♣ KD10xx

Ef 3♣ laða ekki fram hjartastuðning, kemur vel til álíta að segja 4♣ yfir 3G - sem væri þá eðlileg sögn.

Tvö grönd opnara: 18-19 HP, jöfn skipting.

(1) EINHLEYPAN. Opnara ber að segja 3♦. Eftir 3♦ er framhaldið:

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
2G	P	3♣	P			
3♦	P	P		4-5 HP, tígluffitt		
		3♥		4-5 HP, 5+♥, ST		
		3♠		6+ HP, 4♠ & 4♥, GK		
		3G		5+♣, slemmuáhugi, EK		
		4♣		stutt lauf, 6+♥, SÁ		
		4♦		stuttur tíglull, 6+♥, SÁ		
		4♥		slemmuáhugi í ♥, EK		
		4♠		stuttur spaði, 6+♥, SÁ		
		4G		áskorun með 5♥, EK		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	85
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	86
3♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P		BANNAD!	
3♣	P	P				
3♠	(1)			6+	3+♠	GK
3♥				6+	(5)6+♥	GK
3♠	(2)			6+	ÓVISSA	GK
3G				6-13	♠-STOPP	EK
4♣	(3)			10+	4+♣	SÁ
4♠	(3)			10+	4+♠	SÁ
4♥				8-10	7+♥	EK
4G	(4)			13-15	EKK FITT	Á
5♣				6-9	4+♣	EK
5♠				6-9	4+♠	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
3♠	P	P				
3♠	(1)			4-7	LEYFILEGT	
3♥	(1)			8+	G-SLAUFA	G
3♠	(1)			8+	LAUFSTOPP	G
3G	(1)			8-13	STOPP í ♣/♠	EK
4♣				10+	3+♠ F. í ♣	SÁ
4♠				10+	3+♠	GK
4♥				6-9	7+♥	EK
4G				14-17	JS, SEMI JS	Á

Stökk í nýjum lit upp á 3ja þrep er GK.

- Úr því stökk opnara í 3♣ er GK, er 3♠ ekki veikt val, heldur ekta stuðningur.
- Til að byrja með túlkar opnari þessa sögn sem veikleika í spaða með 3G í huga.
- Hér er alvara á ferðum - minnst fjórlitarstuðningur og slemmuáhugi.
- Búið er að nefna þrjá liti og enginn hefur enn verið samþykktur - í slíkum stöðum er stökk í 4G MAGNÁSKORUN í slemmu (yfirleitt 6G), enda hægðarleikur að styðja lit fyrst og spyrja svo um lykilsþil ef það er meiningin. Þessi aðferð kemur gjarnan upp eftir 2-yfir-1.

Dæmi: 1♠-2♥ | 3♣-4G = magnáskorun

(1) Rýmið er þröngt eftir þessa byrjun (opnun á tigli, hálit svar og stökk í þrjá tígla), og svarhönd þarf að geta gert ýmislegt undir þremur gröndum: endurmeldað hálitinn sinn, sýnt grandfyrirstöðu í laufi en ekki hinum hálitnum, sýnt fyrirstöðu í hinum hálitnum en ekki í laufi, og sagt frá fyrirstöðum í báðum hliðarlitum. Garozzo hefur búið til netta "slaufu" sem kemur öllu til skila. Framhaldið er eins, hvort sem svarað er á 1♥ eða 1♠. Grunnhugmyndin er tvíráð 3ja hjarta sögn, sem sýnir annað hvort langan svarlit, eða fyrirstöðu í hinum hálitnum. Þrjár spaðar sýna alltaf laufstopp.

1♠	P	1M	P	
3♠	P	3♥		= endursögn eða M-stopp *
		3♠		= laufstopp
		3G		= stopp í ósögum litum

* Opnari spyr með 3♠ (3G=M-stopp).

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	87
3♥	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	1♠	88
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♠	P	1♥	P	=	4-7	LEYFILEGT		
3♥	P	P			3♠ (1)	10+	SP. EINSPIL	G
					3G (2)	10+	STUTTUR ♠	G
					4♣ (2)	10+	STUTT ♣	SÁ
					4♦ (2)	10+	STUTTUR ♦	SÁ
					4♥	6-11	TIL AÐ SPILA	ST
					4G		RKC M/♥	SP

Opnari segir frá ójafnri skiptingu og 15-17 HP með stökki í þrjú hjörtu.

(1) Opnari er oftast suttur í svörtum lit - nema skiptingin sé nákvæmlega 2-4-5-2. Svarhönd getur spurt um stuttlit (einspil eða eyðu) með 3♠. Svörin eru:

1♠	P	1♥	P	=	stuttur spaði
3♥	P	3♠	P		stutt lauf
3G					ekki einspil, en áhugi
4♥					enginn áhugi

(2) Svarhönd á líka möguleika á að sýna einspil í slemmuleit og láta opnara um framhaldið.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♠	P	1♥	1♠	=	12-14+	EKKI 3+♥	EK
P (1)					12-20	3♥	K
D (2)					14	JS, ♠-STOPP	EK
1G (1)					12-16	4+♣ & 5+♦	EK
2♣					12-16	5+♦	EK
2♦					12-14	4♥	EK
2♥					18-19	JS, ÁN ♠-ST.	K
2♠ (3)					18-19	JS, ♠-STOPP	K
2G					17-20	4+♣ & 5+♦	GK
3♣					14-18	6+♦	EK
3♦					13-17	4♥, ÓJS	EK
3♥					17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
3♠					15-20	GAMBLING	EK
3G					17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♣					17-20	6+♦ & 4♥	SÁ
4♦					18-19	JS, 4♥	EK
4♥							

(1) Opnari passar með lágmarksopnun (eða feitan spaða), en grandar með 14 HP.

(2) STUÐNINGSDOBL - þrjú spil í hjarta, óræður styrkur.

(3) Sögnin sýnir sterka hönd, sem ekki er auðvelt að lýsa eðlilega - sem sagt, ekki fyrirstaða í spaða, ekki stuðningur við hjartað, ekki langur litur eða hliðarlitur. Gæti verið:

♠ xxx ♥ ÁD ♦ ÁKGx ♣ KDxx

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	2♣	89
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	2♠	90
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	2♣			
P				= 12-16+	EKKI 3+♥	EK
D (1)				= 12-20	3♥	K
2♠ (2)				= 12-16	5+♠	EK
2♥				= 12-14	4♥	EK
2♠ (2)				= 17-20	4♠ & 5+♠	K
2G				= 18-19	JS, ♣-STOPP	K
3♣				= 17-20	SP, ♣-STOPP	GK
3♠				= 14-18	6+♠	EK
3♥				= 13-17	4♥, óJS	EK
3♠				= 17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
3G (3)				= 15-20	GAMBLING	EK
4♣				= 17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♠				= 17-20	6+♠ & 4♥	SÁ
4♥				= 18-19	4♥, JS	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	2♠			
P (1)				= 12-16+	JS, SEMI JS	EK
D (2)				= 15-20	ÚTTEKT	K
2G				= 18-19	JS, ♠-STOPP	K
3♣ (3)				= 14-20	5+♣ & 5+♠	K
3♠				= 12-16	6+♠	EK
3♥				= 13-16	4♥	EK
3♠				= 15-20	SP, ♠-STOPP	GK
3G				= 15-20	GAMBLING	EK
4♣				= 17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♠				= 17-20	6+♠ & 4♥	SÁ
4♥				= 17-19	4♥	EK
4♠				= 17-20	SPL M/♥ 0	SÁ
4G				=	RKC M/♥	SP

(1) STUÐNINGSDOBL - það gildir ef makker getur sagt tvo í svarlit sínum.

(2) Í þessari stöðu myndi opnari segja 2♠ með 5-4 í tígli og spaða allt upp í 16 HP, svo 2ja spaða sögnin sýnir ekta VENDINGU (*reverse*) - sem sagt 17-20 HP.

(3) Þetta gæti verið *gambling* sögn með þéttan tígul og lauffyrirstöðu - til dæmis:

♠ Kxx ♥ x ♦ ÁKD10xxx ♣ Kx

Eða þá "heiðarleg" sögn með 18-19 HP:

♠ ÁGx ♥ Gx ♦ ÁDGxx ♣ ÁDx

(1) Getur auðvitað verið gildrupass með góðan spaða og sterkari spil í punktum.

(2) *Support*-dobl hættir þegar svarhönd getur ekki sagt tvo í eigin lit og við tekur sterkt úttektardobl. Dæmigerð spil:

♠ Áx ♥ ÁD ♦ ÁG10xx ♣ Kxxx

(3) Þetta er mjög líklega 5-5+ skipting, því hægt er að dubla til úttektar með 5-4 og sterk spil. Sögnin er krafa, en þó ekki GK, enda vafasamt að þegja á spil eins og ...

♠ x ♥ Dx ♦ ÁD10xx ♣ KDgxx

... og þurfa svo að glíma næst við 4♠.

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	1♠	P	91
→				

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	1♠	P	92
1G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	1♠	P			
1G				= 12-14	JÖFN SKIPT.	EK
2♣	(1)			= 12-16	4+♣ & 5+◇	EK
2◇				= 12-16	5+◇	EK
2♥				= 17-20	4♥ & 5+◇	K
2♠				= 12-14	4♠	EK
2G				= 18-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				= 17-20	4+♣ & 5+◇	GK
3◇				= 14-18	6+◇	EK
3♥				= 17-20	♠3-?-6◇-?	GK
3♠				= 15-17	4♠, ÓJS	EK
3G				= 17-20	ÞÉTTUR ◇	EK
4♣				= 17-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4◇				= 17-20	6+◇ & 4♠	SÁ
4♥				= 17-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♠				= 18-19	4♠, JS	EK
4G				=	RKC M/♠	SP

Svar á nýjum lit á fyrsta þrepi lofar 4-lit+ og 6+ punktum, en með langan hálit má svara með minna - 4-5 HP.

(1) Það er til í dæminu að opnari sé með 4 tígla og 5 lauf - vandræðaspil eins og ...

♠ x ♣ xxx ◇ ÁKGx ♣ KGxxx

Ef vakið er á 1♠ er erfitt að bregðast við hálitasvari makkers: laufið þolir varla endurmeldingu og grand á einspil eða hækkan á þrjá hunda eru slæmir kostir.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	1♠	P			
1G	P	P		= 6-10	JÖFN SKIPT.	
		2♣	(1)	= 9-12	TVÍHLEYPAN	G
		2◇	(1)	= 13+	TVÍHLEYPAN	G
		2♥		= 6-10	4+♥ & 5+♠	ST
		2♠		= 6-10	5+♠	ST
		2G		= 11-12	JÖFN SKIPT.	Á
		3♣	(2)	= 6-9	(5)6+♣	ST
		3◇		= 13+	5+◇ & 5+♠	GK
		3♥		= 13+	5+♥ & 5+♠	GK
		3♠	(3)	= 13+	ÞÉTTUR ♠	GK
		3G		= 13-15	JÖFN SKIPT.	ST
		4♠		= 8-12	6+♠	ST
		4G		= 19-20	JS, 4♠	Á

(1) TVÍHLEYPAN: 2♣ sýnir áskorun í geim af einhverjum toga - og biður um 2◇ - en 2◇ er GK og við taka eðlilegar sagnir. Ef opnari á fjórlit í hjarta og þríltarstuðning við spaðann, segir hann fyrst 2♥, en tekur svo undir spaðann næst.

(2) Eina leiðin í laufbút. Ef svarhönd vill stoppa í tígulbút, er byrjað á 2♣ (sem biður um 2◇) og síðan passað (óvænt).

(3) Stundum er betra að spila 3G en fjóra í hálit með spil eins og ...

♠ ÁKDGxx ♥ Dxx ◇ xx ♣ Gx

Með fyrirstöður í hinum litunum getur opnari sagt 3G með góðri samvisku.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♠	P	93
2♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♠	P	94
2♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♠	P			
2♣	P	P		6-9	VAL, 2+♣	
2♠	(1)			6-9	VAL, 2+♠	EK
2♥				13+	4. LITURINN	G
2♠				6-9	(5)6+♠	EK
2G				10-12	JS, ♥-STOPP	Á
3♣				8-12	4+♣	Á
3♠				8-12	3+♠	Á
3♥	(2)			10-12	5+♥ & 5+♠	Á
3♠				10-12	6+♠	Á
3G				13-15	JS, ♥-STOPP	EK
4♣	(3)			13+	4+♣	SÁ
4♠	(3)			13+	4+♠	SÁ
4♠				10-12	7+♠	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♠	P			
2♠	P	P		6-8	(1)2+♠	
2♥	(1)			9+	BIDSÖGN	G
2♠				6-9	(5)6+♠	EK
2G				10-12	STOPP í ♣/♥	Á
3♣				13+	4+♣ & 5+♠	GK
3♠				6-9	3+♠	EK
3♥				13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
3♠				10-12	6+♠	Á
3G				13-15	STOPP í ♣/♥	EK
4♣				13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				13+	4+♠	SÁ
4♠				10-12	7+♠	EK

Opnari lofar minnst 9 spilum í litum sínum (oftast lengri tígli) og 12-16 HP.

(1) Með 8-9 punkta getur verið skynsamlegt að halda opnu með því að “velja” tígulinn þótt fittíð sé verra. Opnari getur nefnilega verið býsna sterkur fyrir 2♣, því stökk í 3♣ er geimkrafa.

(2) Þessi sögn kemur við sögu þegar opnari hefur sýnt tvo liti og svarhönd hefur svigrúm á öðru þrepi til að krefja í geim með fjórða litnum.

(3) Þessar sagnir koma sjaldan upp, enda oftast betra að krefja fyrst í geim með fjórða litnum og fá frekari upplýsingar frá makker.

(1) Eftir byrjunina 1m-1M og endursögn opnara í láglitnum sínum, er ódýrasti litur svarhandar óskilgreind kröfusögn, en ekki endilega krafa í geim. Framhald:

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♠	P			
2♠	P	2♥	P			
2♠				12-14 HP, 3♠		
2G				12-14 HP, stopp í ♣/♥		
3♣				15-16 HP, stopp í ♣		
3♠				12-14 HP, 6+♠		
3♥				12-16 HP, 4♥		
3♠				15-16 HP, 3♠		
3G				15-16 HP, stopp í ♣/♥		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♠	P	95
2♥	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♠	P	96
2♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♠	P			
2♥	P	P		4-5	ILLA SÉD !	
		2♠ (1)		6+	5+♠	GK
		2G (2)		6-9	AFMELDING	G
		3♣		10+	4. LITURINN	G
		3♦		10+	3+♦	GK
		3♥		10+	4+♥	GK
		3♠ (3)		10+	(6)7+♠	SÁ
		3G		10-12	♣-STOPP	EK
		4♣		10+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4♦ (4)		10+	4+♦	SÁ
		4♥		6-9	4♥	EK
		4♠		6-9	(6)7+♠	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♠	P			
2♠	P	P		6-10	4+♠	
		2G (1)		11+	BIDSÖGN	G
		3♣		11+	STYRKUR í ♣	K
		3♦		11+	STYRKUR í ♦	K
		3♥		11+	STYRKUR í ♥	K
		3♠		6-9	(5)6+♠	H
		3G		13-15	4-3-3-3	EK
		4♣		13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♦		13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♥		13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠		10-15	TIL AÐ SPILA	ST
		4G			RKC M/♥	SP

Tvö hjörtu er vending og krafa -17-20 HP.

(1) Endursögn í hálitnum er GK, en hins vegar er varla hægt að fara fram á að svarhönd sé með 10 HP fyrir sögninni - með góðan lit má fara allt niður í 6 HP:

♠ DG10xxx ♥ xxx ♦ xx ♣ Kxx

(2) Eftir afmeldingu við VENDINGU er hugsanlegt að stansa í þremur í opnultitnum. Aðrar sagnir eru kröfur í geim.

(3) Þéttur eða hálfþéttur litur - yfirlýsing um að spaði verði tromp:

♠ ÁKD10xxx ♥ Dx ♦ xx ♣ Kx

(4) Stökk í 4♦ lofar afgerandi slemmuáhuga og minnst fjórlitarstuðningi.

Hækkun opnara í hálit makkers er nánast alltaf 4-litur, en sumir leyfa eina undantekningu:

♠ ÁDx ♥ Kxxx ♦ Áxxxx ♣ x

Það er engin "rétt" sögn til á þessi spil og kannski skást að lyfta einum spaða í tvo. Sé þessi undantekning leyfð, verður svarhönd að eiga möguleika á að kanna málið með 2G og opnari segir þá þrjá í láglitunum með 5-3 skiptingu.

(1) 2G er biðsögn og til að byrja með áskorun í geim. Opnari segir þrjá í hálitnum með lágmark, en reynir að sýna hvar hliðarstyrkurinn liggur með hámark.

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	1♠	P	97
2G	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	1♠	P	98
3♣	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	1♠	P			
2G	P	P	(1)	= 4-5	JÖFN SKIPT.	
		3♣	(2)	= 4+	EINHLEYPAN	G
		3◇		= 6+	4+◇ & 4+♠	GK
		3♥		= 6+	4+♥ & 5+♠	GK
		3♠		= 6+	5+♠	GK
		3G		= 6-13	JÖFN SKIPT.	ST
		4♣		= 10+	5+♣ & 5+♠	SÁ
		4◇		= 10+	5+◇	SÁ
		4♠		= 6-9	6+♠	ST
		4G		= 14-15	JS, EN 4♠	Á

(1) Aðeins er stoppað undir geimi ef svarhönd hefur freistast til að svara létt.

(2) EINHLEYPAN. Opnara ber að segja 3◇. Eftir 3◇ er gæti þetta gerst:

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	1♠	P			
2G	P	3♣	P			
3◇	P	P		= 4-5 HP, tígulfitt		
		3♥		= 4-5 HP, 5+♠ & 4+♥, ST		
		3♠		= 4-5 HP, 5+♠, ST		
		3G		= 5+♣, slemmuáhugi, EK		
		4♣		= stutt lauf, 6+♠, SÁ		
		4◇		= stuttur tígull, 6+♠, SÁ		
		4♥		= stutt hjarta, 6+♠, SÁ		
		4♠		= slemmuáhugi í ♠, EK		
		4G		= áskorun með 5+♠, EK		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	1♠	P			
3♣	P	P		=	BANNAD!	
		3◇		= 6+	3+◇	GK
		3♥ (1)		= 6+	ÓVISSA	G
		3♠		= 6+	(5)6+♠	GK
		3G		= 6-13	JS, ♥-STOPP	EK
		4♣		= 10+	4+♣	SÁ
		4◇		= 10+	4+◇	SÁ
		4♠		= 8-10	7+♠	EK
		4G		= 13-15	EKKI FITT	Á
		5♣		= 6-9	4+♣	EK
		5◇		= 6-9	3+◇	EK

Stökk opnara í nýjum lit upp á þriðja þrep er skilyrðislaus geimkrafa.

(1) Fjórði liturinn virkar hér sem eins konar biðsögn. Búið er að krefja í geim, svo ekki þarf að gera það aftur. En svarhönd gæti verið í vandræðum með grandstopp í fjórða litnum, eða viljað heyra aftur í opnara. Dæmigerð spil væru:

♠ KGxxx ♥ Gxx ◇ xx ♣ Dxx

En fleira gæti hangið á spýtnni. Kannski ætlar svarhönd áfram í slemmuleit, án þess að eiga afgerandi stuðning við annan litinn og er að fiska eftir frekari upplýsingum.

Til dæmis:

♠ Áxxxx ♥ Áxx ◇ Dx ♣ Dxx

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♠	P	99
3♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♠	P	100
3♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♠	P	1♠	P	=	4-7	LEYFILEGT	
3♠	P	P	3♥ (1)		8+	SLAUFA	G
			3♠ (1)		8+	LAUFSTOPP	G
			3G (1)		8-13	STOPP í ♣/♥	EK
			4♣		10+	3+♠ F. í ♣	SÁ
			4♠		10+	3+♠	GK
			4♥		6-13	5+♥ & 5+♠	EK
			4♠		6-9	7+♠	EK
			4G		14-17	JS, SEMI JS	Á

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♠	P	1♠	P	=	4-7	LEYFILEGT	
3♠	P	P	3G (1)		10+	SP. EINSPIÐ	G
			4♣ (2)		10+	STUTT ♣	SÁ
			4♠ (2)		10+	STUTTUR ♠	SÁ
			4♥ (2)		10+	STUTT ♥	SÁ
			4♠		6-11	TIL AÐ SPILA	ST
			4G			RKC M/♠	SP

(1) "Slaufa Garozzos". Eftir byrjunina 1♠-1M | 3♠ þarf svarhönd að geta ...

- (a) endurmeldað hálitinn sinn;
- (b) sýnt grandstopp í laufi, en ekki í hinum hálitnum;
- (c) sýnt fyrirstöðu í hinum hálitnum, en ekki í laufi;
- (d) sýnt fyrirstöður í báðum hliðarlitum.

Útfærslan er eins, hvort heldur svarað er á hjarta eða spaða:

1♠	P	1M	P	=	endursögn eða M-stopp *
3♠	P	3♥			laufstopp
		3G			stopp í ósögðum litum

Grunnhugmyndin er hin tvíræða þriggja hjarta sögn, sem sýnir annað hvort langan svarlit eða stopp í hinum hálitnum.

Opnari spyr með 3♠ (3G=M-stopp).

Stökk opnara í þrjá í hálit makkers sýnir ójafna skiptingu og 15-17 HP.

(1) Svarhönd getur spurt um einspil/eyðu með 3G. Svörin eru:

1♠	P	1♠	P	=	stutt lauf
3♠	P	3G	P		ekki einspil, en áhugi
4♣					stutt hjarta
4♠					ekki áhugi

(2) Svarhönd getur farið hina leiðina - sýnt einspil og látið opnara um að meta samleguna.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♦	P	1♠	2N	101
→				

N = nýr litur = 2♣/2♥

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♦	P	1♠	3N	102
→				

N = nýr litur = 3♣/3♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♦	P	1♠	2♣			
P (1)	=	12-16+	EKKI 3+♠	EK		
D (1)	=	12-20	3♠	K		
2♦	=	12-16	5+♦	EK		
2♥	=	17-20	4♥ & 5+♦	K		
2♠	=	12-14	4♠	EK		
2G	=	18-19	JÖFN SKIPT.	K		
3♣	=	17-20	EKKI ♣-ST.	GK		
3♦	=	14-18	6+♦	EK		
3♠	=	13-17	4♠, ÓJS	EK		
3G	=	15-20	GAMBLING	EK		
4♣	=	17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ		
4♦	=	17-20	5+♦ & 4♠	SÁ		
4♥	=	17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ		
4♠	=	18-19	4♠, JS	EK		
4G	=		RKC M/♠	SP		

(1) Staða fyrir stuðnings-dobl (úr því að makker getur sagt tvo í litnum sínum). Með sektarspil er passað og beðið eftir doblí frá makker.

Sama meginstef er í gildi eftir innákomu á 2♥ - doblíð lofar 3-lit í spaða og 3♥ (ofanisögn) sýnir sterk spil án fyrirstöðu. En passið getur þó verið þyngra í punktum og endursögnin í tígli sveigjanlegri.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♦	P	1♠	3♣			
P	=	12-16+	JS, SEMI JS	EK		
D (1)	=	15-20	ÚTTEKT	K		
3♦	=	14-18	6+♦	EK		
3♥	=	17-20	4♥ & 5+♦	GK		
3♠ (2)	=	13-16	4♠	EK		
3G	=	15-20	GAMBLING	EK		
4♣ (3)	=	17-20	4♠	GK		
4♦	=	17-20	6+♦	GK		
4♠ (3)	=	17-19	4♠	EK		
4G	=		RKC M/♠	SP		

(1) Svar makkers á 1♠ getur verið veikt og því er fráleitt að nota hér stuðningsdobl. Sektardobl eru heldur ekki notuð nema í stöðum þar sem pass er krafa - sem er aðeins eftir 2-yfir-1, en ekki 1-yfir-1. Doblið er því úttekt, oft spil eins og ...

♠ Áxx ♥ ÁDxx ♦ KDGxx ♣ x

(2) Það verður að teygja sig til að styðja makker með fjórlit, en skella þó saman skoltum og passa með 12-13 punkta og jafna skiptingu.

(3) 4♣ er góð hækkun í 4♠ án þess að lofa fyrirstöðu í laufi. Stökk í 4♠ er heldur veikara og oftast jöfn skipting.

Sama stef eftir innákomu á 3♥: doblíð er úttekt og 4♥ góð hækkun.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	103
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	104
2M	P	→		

M = hálitur = 2♥/2♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
2♣ (1)				= 12-16	4+♣ & 5+♦	EK
2♦ (1)				= 12-16	5+♦	EK
2♥ (2)				= 15-20	3+♥ & 5+♣	K
2♠ (2)				= 15-20	3+♠ & 5+♣	K
2G				= 16-17	SEMI-JS	Á
3♣				= 17-20	4+♣ & 5+♦	GK
3♦				= 14-18	6+♦	Á
3♥ (3)				= 15-20	1♥ & 6+♦	GK
3♠ (3)				= 15-20	1♠ & 6+♦	GK
3G				= 15-20	GAMBLING	EK
4♦				= 17-20	6+♦	SÁ

Grandsvarið er 6-10 HP og neitar hálit.

(1) Viðleitni til að “bæta bútin”, en svarhönd má þó reyna við geim með hámark.

(2) Grandsvarið neitar hálit, svo hálitavending opnara lofar ekki fjórlit - tilgangurinn er fyrst og fremst að sýna góð spil og staðstetja styrkinn.

(3) Sterk spil og stuttlitur. Til að mynda:

♠ ÁDx ♥ x ♦ ÁKDxxx ♣ DGx

Hér er upplagt að stökkva í 3♥ og láta svarhönd taka upplýsta ákvörðun.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
2♥	P	P			BANNAÐ !	
2♠				= 8-10	♠-STYRKUR	GK
2G (1)				= 6-7	AFMELDING	G
3♣				= 8-10	♣-STYRKUR	GK
3♦				= 8-10	4-5♦	GK
3♥				= 8-10	3 GÓÐ ♥	GK
3G				= 8-10	♠/♣-STOPP	EK

Eftir grandsvar getur vending opnara verið létt og lofar ekki fjórlit, enda hefur svarhönd neitað hálit.

(1) Opnari er í fúlstu alvöru að reyna við geim og svarhönd tekur tilboðinu skilyrðislaust með 8-10 HP, en afmeldar annars með 2G. Afmeldingin er ekki krafa og ef opnari segir 3♦ næst má passa. Annars verður geim spilað.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
2♠	P	P			BANNAÐ !	
2G (1)				= 6-7	AFMELDING	G
3♣				= 8-10	♣-STYRKUR	GK
3♦				= 8-10	4-5♦	GK
3♥				= 8-10	♥-STYRKUR	GK
3♠				= 8-10	3 GÓÐIR ♠	GK
3G				= 8-10	♥/♣-STOPP	EK

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	1G	2N	105
→				

N = nýr litur = 2♣/2♥/2♠

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	1G	3N	106
→				

N = nýr litur = 3♣/3♥/3♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	1G	2♣			
P				= 12-16+	JS, SEMI JS	EK
D (1)				= 15-20	ÚTTEKT	K
2◇				= 12-16	5+◇	EK
2♥				= 12-16	4♥ & 5+◇	EK
2♠				= 12-16	4♠ & 5+◇	EK
2G				= 16-17	SEMI JS	Á
3♣				= 15-20	SP. ♣-STOPP	K
3◇				= 14-18	6+◇	Á
3G				= 15-20	♣-STOPP	EK
4♣				= 17-20	SPL M/◇ 1/0	SÁ
4◇				= 17-20	6+◇	SÁ

(1) Doblið er úttekt þegar pass er ekki krafa.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	1G	2♠			
P				= 12-16+	JS, SEMI JS	EK
D (1)				= 15-20	ÚTTEKT	K
2G				= 16-17	SEMI JS	Á
3♣				= 12-16	4+♣ & 5+◇	EK
3◇				= 12-16	6+◇	EK
3♥				= 15-20	4♥ & 5+◇	GK
3♠				= 15-20	SP. ♠-STOPP	K
3G				= 15-20	♠-STOPP	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	1G	3♣			
P				= 12-16	JS, SEMI JS	EK
D				= 15-20	ÚTTEKT	K
3◇				= 12-16	5+◇	EK
3♥				= 15-20	4♥ & 5+◇	GK
3♠				= 15-20	4♠ & 5+◇	GK
3G				= 15-20	♣-STOPP	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	1G	3♥			
P				= 12-16	JS, SEMI JS	EK
D				= 15-20	ÚTTEKT	K
3♠				= 15-20	4♠ & 5+◇	GK
3G				= 15-20	♥-STOPP	EK
4♣ (1)				= 12-18	5+♣ & 5+◇	EK
4◇ (1)				= 12-18	6+◇	EK
4♥ (2)				= 17-20	SPL M/◇ 1/0	SÁ

(1) Hér verður að vera hægt að berjast með skiptingarspil án þess að krefja í geim. Með verulega sterk spil verður að dubla fyrst eða hreinlega stökkva í geim.

(2) Krafa í 5◇ minnst með mjög öflug spil og fyrirstöðu í hjarta.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	107
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	108
2♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♠				12-20	5+♠	K
2♥				12-20	4♥ & 5+♠	K
2♠				12-20	4♠ & 5+♠	K
2G (1)				12-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				12-14	4♣	GK
3♠				15-20	ÞÉTTUR ♠	SÁ
3♥				15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3♠				15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3G				18-19	JS ÁN ♥/♠	EK
4♣				15-20	4+♣	SÁ
4♥				15-20	SPLINTER 0	SÁ
4♠				15-20	SPLINTER 0	SÁ
4G					RKC M/♣	SP

Tvö lauferu geimkrafa nema svarhönd maldi litinn aftur næst.

(1) Svarið á 2♣ neitar ekki hálit, þótt yfirleitt sé hagkvæmara með miðlungsspil að svara á fjórspila hálit með lengra lauf til hliðar. En þegar svarhönd er með sterk spil (13+ HP) og slemma kemur til álita, borgar sig að svara í lengsta lit. Þess vegna má opnari ekki stökkva í 3G með fjórspila hálit - hann verður að gefa svarhönd tækifæri til að melda sig út. Svarið á 2G verður þannig að vera vítt í punktum, annað hvort 12-14 eða 18-19 með fjórlit í hjarta eða spaða. Með 18-19 HP án hálitar er hins vegar farið beint í 3G.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♠	P	2♥ (1)		12+	3+♥ & 5+♣	GK
		2♠ (1)		12+	3+♠ & 5+♣	GK
		2G		12+	♥/♠-STOPP	GK
		3♣ (2)		8-11	6+♣	EK
		3♠		12+	3+♠	GK
		3♥		13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		3♠		13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		3G		13-15	♥/♠-STOPP	EK
		4♣		13+	6+♣	SÁ
		4♠		13+	5+♠	SÁ
		4♥		13+	SPL M/♠ 0	SÁ
		4♠		13+	SPL M/♠ 0	SÁ
		4G			RKC M/♠	SP

Með tveimur tíglum lofar opnari minnst fimmlit, en segir ekkert afgerandi um punktana - það kemur síðar.

(1) Til að byrja með er verið að stefna að 3G og ganga úr skugga um að allir litir séu varðir. Því lofar hálitasögn svarhandar ekki endilega fjórlit, heldur fyrst og fremst styrk. Það skapar engin vandræði, því opnari hefur neitað fjórspila hálit með endursögninni á tveimur tíglum.

(2) Eftir TVO-YFIR-EINUM er endurmelding svarhandar á þremur í litnum sínum áskorun í geim með 8-11 punkta. Opnari má passa.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	109
2M	P	→		

M = hálitur = 2♥/2♠

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	2N	110
→				

N = nýr litur = 2♥/2♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♥	P	2♠	(1)	= 12+	ÓVISSA	GK
		2G		= 12+	JS, ♠-STOPP	GK
		3♣		= 8-11	6+♣	EK
		3♠		= 12+	3+♠	GK
		3♥	(2)	= 13+	4♥ & 5+♣	SÁ
		3♠	(2)	= 13+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		3G		= 13-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4♣		= 13+	6+♣	SÁ
		4G		=	RKC M/♥	SP

(1) Sögn í fjórða litnum í þessari stöðu sýnir óvilja til að segja grand og nokkra óvissu um framhaldið. En nóg í geim, auðvitað. Eitthvað þessu líkt eftir 2♥:

♠ xxx ♥ Kxx ♠ Dx ♣ ÁKG10x

(2) OK. Makker hitti á óskastundina.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♠	P	2G		= 12+	JS, ♥-STOPP	GK
		3♣		= 8-11	6+♣	EK
		3♠		= 12+	3+♠	GK
		3♥	(1)	= 12+	ÓVISSA	GK
		3♠	(2)	= 13+	4♠ & 5+♣	SÁ
		3G		= 13-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4♣		= 13+	6+♣	SÁ
		4G		=	RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	2♥			
P				= 12-20	JS, BIDSÖGN	K
D (1)				= 12-20	SEKT	EK
2♠				= 12-20	4♠ & 5+♠	K
2G				= 12-14	JS, ♥-STOPP	K
3♣				= 12-14	4♣	GK
3♠				= 12-20	6+♠	GK
3♥	(2)			= 15-20	SP, ♥-STOPP	SÁ
3♠				= 15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3G				= 18-19	JS, ♥-STOPP	EK
4♣				= 15-20	4+♣	SÁ
4♠				= 15-20	6+♠	SÁ
4♥				= 15-20	SPL M/♣ 0	SÁ
4G				=	RKC M/♣	SP

(1) Dobl er alltaf sekt þegar pass er krafa.

(2) Þéttur 6-7 spila tígull og góð spil. Með flata 18-19 HP án fyrirstöðu í hjarta væri eðlilegra að passa og heyra aftur hljóðið í makker.

Eftir dobl fjórðu handar myndi redobl opnara lýsa yfir sektaráhuga, venjulega á jafnskipt spil.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♠	P	111
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♠	P	112
2M	P	→		

M = hálitur = 2♥/2♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♠	P			
2♥				12-20	4♥ & 5+♠	K
2♠				12-20	4♠ & 5+♠	K
2G (1)				12-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				12-20	4+♣ & 5+♠	K
3♠ (2)				12-14	5+♠	GK
3♥				15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
3♠				15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
3G (1)				18-19	JS ÁN ♥/♠	EK
4♣				15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♠				15-20	5+♠	SÁ
4♥				15-20	SPLINTER 0	SÁ
4♠				15-20	SPLINTER 0	SÁ
4G					RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♠	P			
2♥	P	2♠ (1)		12+	3+♠ & 5+♠	GK
		2G		12+	♣/♠-STOPP	GK
		3♣ (1)		12+	3+♣ & 5+♠	GK
		3♠		8-11	5+♠	EK
		3♥		13+	4♥ & 5+♠	SÁ
		3♠		13+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		3G		13-15	♣/♠-STOPP	EK
		4♣		13+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4♠		13+	5+♠	SÁ
		4G			RKC M/♥	SP

(1) Annað hvort er um að ræða fjórlit og sterka hönd, ellegar vandræðaspil þar sem óvissa er um grandfyrirstöðu í fjórða litnum.

(1) Hér er rétt að halda því opnu að svarhönd sé með sterk spil (13+ HP) og fjórlit til hliðar í hjarta eða spaða. Því neitar stökk í 3G hálit, en 2G er sveigjanleg sögn í punktum, annað hvort 12-14 eða 18-19 með hálit. (Þetta er öðruvísi eftir 1♣-2♣, því þar á opnari kost á margræðri 2ja tígla sögn til að leysa sama vanda.)

(2) Enginn annar bútur en 3♠ kemur til álitna eftir einfalda hækkun í láglit - ef svarhönd segir 3♠ næst við 2♥/2♠/2G/3♣, má opnari passa með lágmark. Hækkun opnara beint í 3♠ er hins vegar krafa, þótt sögnin sýni aðeins 12-14 HP. Með algert lágmark og 5-lit í tígli segir opnari 2G.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♠	P			
2♠	P	2G		12+	♣/♥-STOPP	GK
		3♣ (1)		12+	3+♣ & 5+♠	GK
		3♠		8-11	5+♠	EK
		3♥ (1)		12+	3+♥ & 5+♠	GK
		3♠		13+	4♠ & 5+♠	SÁ
		3G		13-15	♣/♥-STOPP	EK
		4♣		13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♠		13+	5+♠	SÁ
		4♥		13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	2◇	P	113
2G	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	2◇	2N	114
→				

N = nýr litur = 2♥/2♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	2◇	P			
2G	P	3♣		= 12+	3+♣ & 5+◇	GK
		3◇ (1)		= 8-11	5+◇	EK
		3♥		= 12+	3+♥ & 5+◇	GK
		3♠		= 12+	3+♠ & 5+◇	GK
		3G		= 13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4♣		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4◇		= 13+	5+◇	SÁ
		4♥		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠		= 13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4G (2)		= 18-20	JS, 4-5◇	Á

Endursögn opnara á 2G er við í punktum í þessari stöðu, 12-14 eða 18-19 með hálit. Stökk í þrjú grönd sýnir 18-19 HP án hálitar.

(1) Áskorun í geim. Endursögn á tíglinum er eina meldingin sem opnari má passa undir geimi.

(2) Hækkun á grandsögn í 4G er alltaf áskorun í slemmu, ekki RKC. Ef svarhönd hefur áhuga á lykilspilum, verður að fara rólegri leið.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	2◇	2♥			
P (1)				= 12-20	JS, BIDSÖGN	K
D (1)				= 12-20	SEKT	EK
2♠				= 12-20	4♠ & 5+◇	K
2G (2)				= 12-14	JS, ♥-STOPP	K
3♣				= 12-20	4+♣ & 5+◇	GK
3◇				= 12-14	5+◇	GK
3♥				= 15-20	SP, ♥-STOPP	SÁ
3♠				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
3G (2)				= 18-19	JS, ♥-STOPP	EK
4♣				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4◇				= 15-20	5+◇	SÁ
4♥				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♠				= 15-20	SPLINTER 0	SÁ
4G				=	RKC M/◇	SP

(1) Öll doubl eru refsing þegar pass er krafa. Passið segir þó lítið - kannski fyrst og fremst að skiptingin sé jöfn og sekt sé enn til í dæminu. Doubl frá makker væri sektar-tilboð, oft með háspil þriðja.

(2) Opnari vill frekar reyna 3G en elstast við sekt - hættur spila augljóslega inn í þá ákvörðun.

Eftir 2♠ er svipað uppi á teningnum: pass er krafa, doubl sekt og bein 3ja tígla sögn veik, en þó GK.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2M	P	115
→				

M = hálitur = 2♥/2♠

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2G	P	116
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♥	P			
2♠				= 12-20	3+♠ & 4+♠	GK
2G (1)				= 12-14	JS, 2♥	GK
3♣				= 12-20	3+♣ & 4+♠	GK
3♠				= 12-20	5+♠	GK
3♥ (2)				= 12-14	3-4♥	GK
3♠				= 15-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
3G (1)				= 18-19	JS, 2♥	K
4♣				= 15-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♠				= 15-20	5+♠ & 3+♥	SÁ
4♥ (2)				= 12-14	JS, 2-3♥	EK
4G				=	RKC M/♥	SP

Stökkvar í tvo er sterkt og slemmuáhugi.

(1) Grandsagnir opnara sýna styrkinn nákvæmlega og stöpp í hliðarlitum.

(2) Mest þörf er á frekari rannsóknum þegar opnari á lágmarksopnun og stuðning við hjartað. Hækkun í 3♥ sýnir annað hvort fjórlit eða þrlit með einspili til hliðar. Oftast er um er að ræða lágmarksopnun, því ýmsar aðrar sagnir eru til með sterk spil og stuðning. Stökk í 4♥ er jafnskipt lágmark með (2)3 hjörtu.

Sama hugsun gildir eftir 2♠ - opnari tekur strax undir með lágmark og 3-4♠, segir 2-3G með rétta styrkinn, en þreifur annars fyrir sér með nýjum lit.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2G	P			
3♣ (1)				= 12-20	BIDSÓGN	G
3♠ (2)				= 15-20	6+♠, JS	GK
3♥ (3)				= 15-20	6+♠, 1/0♥	GK
3♠ (3)				= 15-20	6+♠, 1/0♠	GK
3G				= 14-20	TIL AÐ SPILA	EK

2G svarhandar: áskorun með 11-12 HP.

Í framhaldinu er notuð sérstök sagnvenja sem gerir opnara meðal annars kleift að sýna stuttlit til hliðar við góðan opnunarlit:

(1) Með 3♣ heimtar opnari að svarhönd segi 3♠. Tilgangurinn er tvíþættur: Í fyrsta lagi er hugsanlegt að opnari hyggist passa með lágmarksopnun og langan tígul, en ef hann meldar aftur er það til að sýna stuttlit í laufi og slemmuáhuga:

1♠	P	2G	P		
3♣	P	3♠	P		
P				= 12-13 HP, 5+♠	
3♥				= stutt lauf, ♥-styrkur	
3♠				= stutt lauf, ♠-styrkur	
3G				= stakt mannspil í laufi	

(2) Langur tígull. Spurning um besta geim eða jafnvel slemmu. Ekkert einspil.

(3) Langur tígull, góð spil og einspil í sögðum lit.

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	3♣	P	117
→				

V	N	A	S	OPNUN 1◇
1◇	P	3◇	P	118
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	3♣	P			
3◇				= 12-20	5+◇	GK
3♥ (1)				= 12-20	♥-STYRKUR	GK
3♠ (1)				= 12-20	♠-STYRKUR	GK
3G				= 12-14	JÖFN SKIPT.	EK
4♣ (2)				= 12-20	3+♣	SÁ
4◇				= 12-20	ÞÉTTUR ◇	SÁ
4♥				= 12-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
4♠				= 12-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
4G				=	RKC M/♣	SP
5♣ (2)				= 12-13	3+♣	EK

Stökk svarhandar í þrjú lauf sýnir einlita hönd og slemmuáhuga.

(1) Þetta gæti verið litur, en svarhönd lítur svo á að þetta sé styrkmelding með 3G í huga.

(2) Hækkun beint í 5♣ sýnir handónýtt spil - algert lágmark og flata skiptingu. Með eitthvað meira en algert lágmark er hækkað í 4♣ og slemma könnuð.

Þótt hér sem gert ráð fyrir að 3♣ sé sterkt svar við tígulopnun, kemur til álita að nota sögnina á annan hátt, t.d. fyrir fárveika hönd með langan laufflit, 4-7 HP. Slík spil er erfitt að sýna án sérstakrar meðhöndlunar, en það er álitamál hvort það svari kostnaði að taka heila sögn undir draslið.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1◇	P	3◇	P			
3♥ (1)				= 15-20	♥-STYRKUR	K
3♠ (1)				= 15-20	♠-STYRKUR	K
3G				= 17-20	TIL AÐ SPILA	EK
4♣ (1)				= 15-20	♣-STYRKUR	K
4◇				= 12-16	6+◇	H
4♥				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♠				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4G				=	RKC M/◇	SP
5♣				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ

Stökk í þrjú á láglit opnara er hindrun, oft á fimmlit, en kannski á fjórlit í hagstæðum stöðum (utan hættu gegn á hættu). Stykurinn er á bilinu 4-7 HP.

(1) Þótt stökk mackers í 3◇ sé veikt og hindrun, er sögnin um leið lýsandi og ekki útilokað að geim eða jafnvel slemma standi. Sögn opnara í nýjum lit sýnir sterk spil, styrk í viðkomandi lit og geimáhuga til að byrja með.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	3G	P	119
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	4M	P	120
→				

M = hálitur = 4♥ / 4♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	3G	P			
4♣				= 12-20	4+♣ & 5+♦	GK
4♦				= 12-20	5+♦	SÁ
4♥ (1)				= 12-20	6+♦, 1/0 ♥	SÁ
4♠ (1)				= 12-20	6+♦, 1/0 ♠	SÁ
4G				= 18-19	JS, SEMI JS	Á
5♣				= 12-16	5+♣ & 5+♦	EK
5♦				= 12-16	5+♦	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	4♥	P			
4♠ (1)				= 15-20	FYRIRSTAÐA	SÁ
4G				=	RKC M/♥	SP
5♣ (1)				= 15-20	FYRIRSTAÐA	SÁ
5♦ (2)				= 12-18	7+♦	ST

Sökk svarhandar í 3G er mjög lýsandi sögn, 13-15 HP og yfirleitt marflöt skipting án hálitar: 3334, 3343, 3244, 2344. Sögnin lofar alltaf 3-4 spilum í opunarlit makkers, hvort sem vakið er á laufi eða tígli. Það er skynsamlegt skilyrði til að gera opnara auðveldara um vik að reyna við slemmu með sterk spil og fimmspila opunarlit.

(1) Það er tilganglaust að leita eftir fitti í hálit, svo þessar sagnir nýtast best til að sýna stuttlit í leit að tígulslemmu.

Sökk beint í fjóra í hálit við láglitaropnun verður að vera nákvæm sögn, svo opnari geti metið horfur á slemmu af viti. Ágæt skilgreining er 8-10 HP og 7-litur - eitthvað í þessum anda:

♠ Áx ♥ KG109xxx ♦ Gx ♣ xx

Einspil til hliðar er ekki óhugsandi, en þá má ætti háspilastyrkurinn að vera í lægri kantinum:

♠ DG10xxxx ♥ x ♦ Dx ♣ Kxx

(1) Fyrirstöðusögn bendir til veikleika í öðrum lit, því ella lægi beint við að spyrja um lykilspil. Hér myndi opnari segja 5♣:

♠ xxxx ♥ Áxx ♦ ÁKGxx ♣ Á

(2) Kannski er óþarfi að láta makkers stinga algerlega upp í sig - hver segir að ekki megi opna á 1♠ með ...

♠ Dx ♥ - ♦ KDG1098xx ♣ ÁDx

OPNUN

1 ♥

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	→		121

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	D	→		122

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	P	=	0-5	EKKI FITT	
	1♠		=	6+	4+♠	K
	1G		=	4-12	KRÓFUGRAND	G
	2♣ (1)		=	(8)12+	4+♣	K
	2◇ (1)		=	(8)12+	4+◇	K
	2♥		=	7-10	3♥	EK
	2♠		=	14+	6+♠	SÁ
	2G (2)		=	14+	(3)4+♥	SP
	3♣ (3)		=	10-13	4+♥	G
	3◇ (3)		=	6-9	4+♥	G
	3♥ (3)		=	0-5	4+♥	H
	3♠ (4)		=	10-14	E-T EINSPIR	SÁ
	3G (5)		=	10-14	EYÐA Í ♠	SÁ
	4♣ (5)		=	10-14	EYÐA Í ♣	SÁ
	4◇ (5)		=	10-14	EYÐA Í ◇	SÁ
	4♥		=	6-10	(4)5+♥	EK
	4G		=		RKC M/♥	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	D	P	(1) =	0-9	EKKI FITT	EK
	RD		=	10+	OFTAST JS	K
	1♠		=	6+	(4)5+♠	K
	1G (2)		=	8-10	3+♥	G
	2♣ (3)		=	8+	5+♣	K
	2◇ (3)		=	8+	5+◇	K
	2♥		=	4-7	3+♥	EK
	2♠		=	4-7	6+♠	H
	2G (2)		=	11-13	3+♥	G
	3♣		=	4-7	7+♣	H
	3◇		=	4-7	7+◇	H
	3♥		=	0-5	4+♥	H
	3♠		=	4-7	7+♠	H
	3G		=	13-15	JÖFN SKIPT.	EK
	4♥		=	4-10	(4)5+♥	H
	4G		=		RKC M/♥	SP

(1) Geimkrafa (12+ HP), nema svarhönd endurmeldi litinn næst = 8-11 HP og 6+litur.

(2) Samþykkt á hjarta og slemmuáhugi.

(3) BERGEN: Fjórliðarstuðningur við hálit makkers með mismunandi styrk.

(4) Einspil til hliðar (SPLINTER) - opnari spyr með 3G.

(5) Þegar eyða er sýnd á svarhönd venjulega fimm-spila stuðningur við hálit makkers.

(1) Pass getur verið upp í 9 HP í undan-
teknungartilvikum ...

♠ Dxx ♥ Dx ◇ KGxx ♣ Gxxx

(2) Eftir opnunardobl á hálit notar svarhönd 1G og 2G sem “góða” hækkun í lit makkers. Hækkun beint í 2♥ er því hálfgezt rusl, rétt til að taka rými af mótherjunum og setja makker inn í myndina, og stökk í 3♥ er hrein og klár hindrun.

(3) Nýr litur á öðru þrepi eftir opnunardobl er vissulega krafa, en *lofar ekki annarri sögn*.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	1♠	→		123

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	1G	→		124

1G = 15-17 HP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	1♠	P	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (1)	=	6+	NEIKVÆTT	K
		1G	=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣ (2)	=	10+	5+♣	K
		2◇ (2)	=	10+	5+◇	K
		2♥	=	6-9	3+♥	EK
		2♠ (3)	=	10+	3+♥	Á+
		2G	=	11-12	JS, ♠-STOPP	Á
		3♣	=	4-7	(6)7+♣	H
		3◇	=	4-7	(6)7+◇	H
		3♥	=	0-5	4+♥	H
		3♠	=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		3G	=	13-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4♣ (4)	=	6-8	8+♣	EK
		4◇ (4)	=	6-8	8+◇	EK
		4♥	=	6-10	(4)5+♥	H
		4G	=		RKC M/♥	SP

(1) Neikvæða doblíð vísar á hina litina, en segir þó ekkert ákveðið um skiptinguna.

(2) Eftir innákomu er nýr litur á öðru þrepi krafu í þrjá í litnum a.m.k. Með fimmlit eru 10 HP algert lágmark, en hins vegar er óhætt að fara neðar með langan og góðan lit.

(3) Stuðningur við opnunarlit makkers - áskorun í geim eða betri spil.

(4) SPLINTER er aðeins notaður í innákomulitnum, svo þetta er löng /veik ræpa.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	1G	P	=	0-9	EKKI LL/FITT	EK
		D (1)	=	10+	SEKT	EK
		2♣	=	4-9	(5)6+♣	EK
		2◇	=	4-9	(5)6+◇	EK
		2♥	=	4-9	3+♥	EK
		2♠	=	4-9	6+♠	EK
		2G (2)	=	4+	TVIRÆTT	G
		3♣	=	4-7	7+♣	H
		3◇	=	4-7	7+◇	H
		3♥	=	4-7	4+♥	H
		3♠	=	4-7	7+♠	H

(1) Yfirlétt borgar sig ekki að dobla til sektar nema eiga gott útspil og trausta yfirburði í punktum.

(2) Stundum á svarhönd skiptingarspil, tvo langliti, sem gætu jafnvel dugað í geim ef samlega finnst. Það er gott að geta barist á slík spil, til dæmis með “fáránlegri” tveggja granda sögn. Ein hugmynd er að sögnin sýni annað hvort láglitina (minnst 5-5 skiptingu), ellegar góða hækkun í þrjú hjörtu (hálit makkers). Opnari velur láglit til að byrja með og þá kemur í ljós hvað svarhönd hafði í hyggju.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	2m	→		125

m = minor = 2♣/2♦

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	2♥	→		126

2♥ = Michaels = 5+♠ & 5+♣/♦ (minor)

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	2♣	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		= 8+	NEIKVÆTT	K
	2♦	(2)		= 10+	5+♦	K
	2♥			= 6-9	3+♥	EK
	2♠	(2)		= 10+	5+♠	K
	2G			= 11-12	JS, ♣-STOPP	Á
	3♣			= 10+	3+♥	Á+
	3♦			= 4-7	7+♦	H
	3♥			= 0-5	4+♥	H
	3♠			= 4-7	7+♠	H
	3G			= 13-15	JS, ♣-STOPP	EK
	4♣			= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
	4♥			= 4-10	(4)5+♥	EK
	4G			=	RKC M/♥	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	2♥	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 10+	VARNARSPIÐ	K
	2♠	(3)		= 10+	3+♥	Á+
	2G	(4)		= 10+	YF, 5+♣	GK
	3♣	(4)		= 10+	YF, 5+♦	GK
	3♦			= 6-9	7+♦	EK
	3♥			= 6-9	3+♥	EK
	3♠			= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
	3G	(5)		= 14+	(3)4+♥	G
	4♣			= 6-9	7+♣	EK
	4♥			= 6-9	4+♥	EK
	4♠			= 12+	SPLINTER 0	SÁ
	4G			=	RKC M/♥	SP

(1) Pass er annað hvort léleg spil eða mikill laufstyrkur og sektaráhugi. Opnara ber að enduropna með doblu ef hann á stutt lauf, burtséð frá punktastyrk.

(2) Frjáls litarsögn á öðru þrepi er krafa í þrjá litnum og lofar strangt tekið 10+ HP. Þó er í lagi að fara neðar með sjölit:

♠ Gxx ♥ x ♦ ÁDG10xxx ♣ xx

Hér er svarað á 2♦ og 3♦ sagðir næst, en með aðeins veikari spil er stokkið í þrjá.

Sama uppbygging á við eftir innákomu á 2♦, nema hvað 3♣ er geimkrafa.

(1) Pass fyrst og dobl síðar er hrein sekt.

(2) Dobl strax er yfirlýsing um yfirburði í styrk - annað hvort spilið þið sókn eða vörn í *doblu þu* spili. Öll dobl í framhaldinu eru sektartilboð.

(3) Spaði er eini þekkti litur andstöðunnar. Sögn þar er því góð hækkun í lit makkers - minnst áskoron í geim, kannski eitthvað meira.

(4) Hér er skynsamlegt að nota yfirfærslur í láglitina (Rubensohl), enda 2G óþörf sem eðlileg sögn.

(5) Sterk spil og slemmuáhugi í hjarta, gæti verið stutt lauf eða tígull.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	2♠	→		127

2♠ = hindrun

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	2G	→		128

2G = láglitir, 5+♣ & 5+♦

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♥	2♠	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	8+	NEIKVÆTT	K
		2G		=	11-12	JS, ♠-STOPP	EK
		3♣		=	10+	5+♣	GK
		3♦		=	10+	5+♦	GK
		3♥		=	6-9	3+♥	EK
		3♠ (1)		=	10+	3+♥	GK
		3G		=	13-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4♣ (2)		=	6-9	7+♣	EK
		4♦ (2)		=	6-9	7+♦	EK
		4♥		=	6-9	4+♥	EK
		4♠		=	12+	SPLINTER 0	SÁ
		4G		=		RKC M/♥	SP

(1) Sögnin er víð; getur verið allt frá því að vera “bara” góð hækkun í 4♥ ...

♠ xx ♥ ÁDxx ♦ KGxx ♣ D10x

... upp í það að sýna raunverulegan áhuga á slemmu ...

♠ x ♥ KDxx ♦ Dxxx ♣ ÁKGx

Opnari verður því að sýna sveigjanleika með miðlungsspil, segja til dæmis 3G og hlera.

(2) Svarhönd notar ekki SPLINTER-sagnir nema í innákomulit.

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♥	2G	P (1)		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (2)		=	10+	VARNARSPIL	K
		3♣ (3)		=	10+	3+♥	Á+
		3♦ (3)		=	10+	5+♠	GK
		3♥		=	6-9	3+♥	EK
		3♠		=	6-9	6+♠	EK
		3G		=	14+	(3)4+♥	G
		4♣		=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♦		=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♥		=	6-9	4+♥	EK
		4G		=		RKC M/♥	SP

(1) Pass fyrst og dobl síðar er hrein sekt.

(2) Dobl sýnir sektaráhuga og öll dobl í framhaldinu eru sektartilboð.

(3) Bæði 3♣ og 3♦ eru sterkar úttekta-sagnir í hálitina og minnisreglan er:

lægri fyrir lægri og hærri fyrir hærri

- lauf fyrir hjarta og tígull fyrir spaða.

Með þessu móti er hægt að berjast í 3♥ og 3♠ með veikari spil.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	3m	→		129

m = minor = 3♣/3♦

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	3♠	→		130

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♥	3♣	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	K
		3♦		=	10+	5+♦	GK
		3♥		=	6-9	3+♥	EK
		3♠		=	10+	5+♠	GK
		3G (1)		=	11-15	JS, ♣-STOPP	EK
		4♣		=	12+	3+♥	SÁ
		4♦		=	6-9	7+♦	EK
		4♥		=	8-11	4+♥	EK
		4♠		=	6-9	7+♠	EK
		4G		=		RKC M/♥	SP

(1) Í þröngri stöðu verður að teygja sig í 3G á tæpan styrk en vel löguð spil.

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♥	3♦	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	K
		3♥		=	6-9	3+♥	EK
		3♠		=	10+	5+♠	GK
		3G (1)		=	11-15	JS, ♦-STOPP	EK
		4♣		=	10+	5+♣	GK
		4♦		=	12+	3+♥	SÁ
		4♥		=	8-11	4+♥	EK
		4♠		=	6-9	7+♠	EK
		4G		=		RKC M/♥	SP

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♥	3♠	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	K
		3G		=	11-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4♣		=	10+	5+♣	GK
		4♦		=	10+	5+♦	GK
		4♥ (1)		=	6-13	3+♥	EK
		4♠ (2)		=	12+	3+♥	SÁ
		4G		=		RKC M/♥	SP

(1) Hér verður að búa við vítt punktabíl.

(2) Líkleg spaðaeyða.

Eftir hindrun í 4♣ og 4♦ er dobl til úttekta (neikvætt), en frá og með innákomu á 4♠ verða öll dobl refsíkennd:

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♥	4♠	P		=	0-9	?	EK
		D (1)		=	10+	SEKT/SPIIL	EK
		4G (2)		=	8+	ÚTTEKT	G

(1) Sekt, en makker má taka út með mikla skiptingu.

(2) 4G er úttekt í láglitina til að byrja með, en getur líka verið slemmuáhugi í hjarta með spaðastopp - þá tekur svarhönd útúr 5♣/♦ í 5♥.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	P	131
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	P	132
1G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P			
1G (1)				= 12-16	JÖFN SKIPT.	EK
2♣				= 12-16	4+♣ & 5+♥	EK
2♦				= 12-16	4+♦ & 5+♥	EK
2♥				= 12-16	6+♥	EK
2♠ (2)				= 12-14	4♠ & 5+♥	EK
2G (1)				= 17-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				= 17-20	4+♣ & 5+♥	GK
3♦				= 17-20	4+♦ & 5+♥	GK
3♥				= 14-18	6+♥	EK
3♠ (2)				= 15-17	4♠ & 5+♥	EK
3G (3)				= 17-20	ÞÉTT ♥	EK
4♣				= 17-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♦				= 17-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♥				= 15-20	7+♥	EK
4♠				= 18-19	4♠ & 5♥	EK
4G				=	RKC M/♠	SP

(1) Grandbilin eru hér dálítið viðkvæm ef ekki má opna á 1G með fimm-spila hálit. En það á ekki að koma að sök ef varlega er farið: opnari teygir sig í 2G með 17 HP og segir ekki 1G nema með flata 16 HP í mesta lagi - með góða 15-16 punkta má stelast til að melda tvo í láglit á sterkan þrilit.

(2) Bein hækkun ætti alltaf að lofa fjórlit.

(3) Þéttur 6-7 litur í hjarta, góð spil og stuttur spaði (oftast einspil).

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P			
1G	P	P		= 6-8	JÖFN SKIPT.	
		2♣ (1)		= 9-12	TVÍHLEYPAN	G
		2♦ (1)		= 13+	TVÍHLEYPAN	G
		2♥ (2)		= 6-8	2♥ & 5+♠	EK
		2♠		= 6-8	(5)6+♠	ST
		2G		= 11-12	JÖFN SKIPT.	Á
		3♣		= 6-8	6+♣	ST
		3♦		= 13+	5+♦ & 5+♠	GK
		3♠		= 13+	ÞÉTTUR ♠	GK
		3G		= 13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4♣		= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♦		= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♥		= 10-14	3+♥ & 4+♠	ST
		4♠		= 8-12	6+♠	ST
		4G		= 17-20	JÖFN SKIPT.	Á

(1) TVÍHLEYPAN. Þótt tvíhleypan sé fyrst og fremst hugsuð til að glíma við stöðuna 1m-1M | 1G, er sagnvenjan vel nothæf í stöðunum 1♣-1♦ | 1G og 1♥-1♠ | 1G. Svar á 2♣ sýnir geimáhuga og biður um 2♦, en 2♦ við grandinu er krafa í geim. Leiðin í tígulbút er í gegnum 2♣, en með veik spil og laufræpu er stokkið í 3♣. Útfærslan er í grundvallaratriðum sú sama og eftir *minor-major-grand*.

(2) Með 6-8 HP, 3♥ og 4-5♠, er 1♥ strax hækkað í 2♥.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	P	133
2m	P	→		

m = minor = 2♣/2♦

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	P	134
2♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P			
2♣	P	P		= 6-9	VAL, 3+♣	
	2♦			= 13+	4. LITURINN	G
	2♥ (1)			= 6-9	VAL, 2-3♥	EK
	2♠			= 6-9	(5)6+♠	EK
	2G			= 10-12	JS, ♦-STOPP	Á
	3♣			= 8-12	4+♣	Á
	3♦ (2)			= 10-12	5+♦ & 5+♠	Á
	3♥			= 10-12	3(4)♥	Á
	3♠			= 10-12	6+♠	Á
	3G			= 13-15	JS, ♦-STOPP	EK
	4♣			= 13+	4+♣	SÁ
	4♦			= 13+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
	4♥			= 13-15	3(4)♥	EK
	4♠			= 10-12	7+♠	EK

(1) Ef svarhönd á þrilít í hjarta er háspila-styrkurinn mjög rýr (4-7). Það borgar sig ekki að nefna spaðann við hjartaopnun með spil eins og ...

♠ D10xxx ♥ Kxx ♦ Áx ♣ xxx

Þetta er ekki nóg til að stökkva í 3♥ næst, og val á öðru þrepi getur verið:

♠ D10xxx ♥ xx ♦ Áxxx ♣ xx

Því er betra að lyfta 1♥ í 2♥ strax með spilin í fyrra dæminu.

(2) Stökk upp á þriðja þrep í fjórða lit er geimáskorun með 5+5+.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P			
2♥	P	P		= 6-9	0-2♥	
	2♠			= 6-9	(5)6+♠	EK
	2G			= 10-12	♦/♣-STOPP	Á
	3♣ (1)			= 13+	3+♣	GK
	3♦ (1)			= 13+	3+♦	GK
	3♥			= 8-11	2-3♥	Á
	3♠			= 10-12	6+♠	Á
	3G			= 13-15	♦/♣-STOPP	EK
	4♣			= 13+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
	4♦			= 13+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
	4♥			= 8-13	2-4♥	ST
	4♠			= 10-12	7+♠	EK
	4G			=	RKC M/♥	SP

Í reynd getur endursögn opnara á tveimur hjörtum verið allt niður í 11 punkta með góðan lit og upp í 17 með lélegan sexlit.

(1) Nýr litur á þriðja þrepi er alltaf geimkrafa, en hér er hugsanlegt að svarhönd sé að styrkmelda á þrilít (jafnvel á tvílit í öfga-tilvikum) til að svæla fram frekari upplýsingar. Spaðinn er nær örugglega fimmlitur minnst.

V	N	A	S	OPRUN 1♥
1♥	P	1♠	P	135
2♠	P	→		

V	N	A	S	OPRUN 1♥
1♥	P	1♠	P	136
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P			
2♠	P	P		6-10	4+♠	
		2G (1)		11+	BIDSÖGN	G
		3♣		11+	STYRKUR í ♣	K
		3◇		11+	STYRKUR í ◇	K
		3♥		11+	STYRKUR í ♥	K
		3♠		6-9	(5)6+♠	H
		3G		13-15	TILLAGA	EK
		4♣		13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4◇		13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♥		13+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4G			RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P			
2G	P	P (1)		4-5	JÖFN SKIPT.	
		3♣ (2)		4+	EINHLEYPAN	G
		3◇		6+	4+◇ & 4+♠	GK
		3♥		10+	3+♥	SÁ
		3♠		6+	(5)6+♠	GK
		3G		6-13	JÖFN SKIPT.	ST
		4♣		10+	5+♣ & 5+♠	SÁ
		4♥		6-9	3+♥	ST
		4♠		6-9	6+♠	ST
		4G		14-15	JS, EN 4♠	Á

(1) Hér er svigrúm fyrir opnara að veita nákvæmar upplýsingar, enda þegar “vitað” að hann á 5-4 í hálitunum og 12-14 HP.

1♥	P	1♠	P
2♠	P	2G	P
3♣			
3◇			
3♥			
3♠			
3G			
4♣			
4◇			
4♥			
4♠			

= 4-5-1-3
 = 4-5-3-1
 = 3♠-5♥ - “sorry”
 = 4-5-2-2, lágmark
 = 4-5-2-2, hámark
 = 4-5-4-0
 = 4-5-0-4
 = 4♠-6♥, gott hjarta
 = 4♠-6♥, góður spaði

(1) Illa séð, en OK með drasl.

(2) EINHLEYPAN. Opnara ber að segja 3◇. Eftir 3◇ er þetta þróunin:

1♥	P	1♠	P
2G	P	3♣	P
3◇	P	P	
		3♥	
		3♠	
		3G	
		4♣	
		4◇	
		4♥	
		4♠	
		4G	

= 4-5 HP, (5)6◇
 = 4-5 HP, 3♥, ST
 = 4-5 HP, 5+♠, ST
 = 5+♣, slemmuáhugi, EK
 = stutt lauf, 6+♠, SÁ
 = stuttur tígull, 6+♠, SÁ
 = stutt hjarta, 6+♠, SÁ
 = slemmuáhugi í ♠, EK
 = áskorun með 5♠, EK

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	P	137
3m	P	→		

m = minor = 3♣ / 3◇

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	P	138
3♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P		BANNAD!	
3♣	P	P				
3◇ (1)				6+	ÓVISSA/BIDS.	G
3♥ (2)				10+	3+♥	GK
3♠				6+	(5)6+♠	GK
3G				6-13	◇-STOPP	EK
4♣				10+	4+♣	SÁ
4♥ (2)				6-9	2-3♥	EK
4♠				6-9	7+♠	EK
4G (3)				14-15	JÖFN SKIPT.	Á
5♣				6-9	4+♣	EK

Stökk opnara í þrjá í nýjum lit er geimkrafa.

(1) Fjórði liturinn er hér biðsögn og getur verið hvort heldur vandræðasögn á léleg spil, eða undirbúningur að slemmuleit. Opnari segir 3G með fyrirstöðu í tígli.

(2) Það er almenn regla þegar búíð er að krefja í geim að stökk í geim er veikari sögn en lægri undirtekt.

(3) Hér er 4G áskorun í 6G, enda getur svarhönd tekið undir báða liti opnara í rölegheitum með fitt og spurt síðan um lykilspil.

Það er svipað uppi á teningnum eftir stökk opnara í 3◇, en 4♣ svarhandar er þó afgerandi slemmuáhugi, enda 3G út úr myndinni.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P			
3♠	P	P				
3G (1)				4-6	LEYFILEGT	
4♣ (2)				10+	SP. EINSPIÐ	G
4◇ (2)				10+	STUTT ♣	SÁ
4♥ (2)				10+	STUTT ◇	SÁ
4♠				10+	STUTT ♥	SÁ
4♠				7-10	TIL AÐ SPILA	ST
4G					RKC M/♠	SP

Opnari á fjórlítarstuðning og 15-17 punkta fyrir stökki í þrjá spaða.

(1) Með slemmuáhuga getur svarhönd getur spurt um stuttlit með 3G. Svörin eru:

V	N	A	S
1♥	P	1♠	P
3♠	P	3G	P
4♣			
4◇			
4♥			
4♠			

= stutt lauf
 = stuttur tígull
 = 4-5-2-2, áhugi
 = 4-5-2-2, lítill áhugi

(2) Svarhönd á líka möguleika á að sýna stuttlit og láta opnara eftir að meta stöðuna.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	D	139
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	2m	140
→				

m = minor = 2♣/2◇

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	D			
P				12-13	EKKI 3+♠	EK
RD (1)				12-20	3♠	K
1G				14-16	JÖFN SKIPT.	EK
2♣				12-16	4+♣ & 5+♥	EK
2◇				12-16	4+◇ & 5+♥	EK
2♥				12-16	6+♥	EK
2♠ (2)				12-13	4♠	EK
2G				17-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				17-20	4+♣ & 5+♥	GK
3◇				17-20	4+◇ & 5+♥	GK
3♠ (2)				13-16	4♠	EK
3G (3)				15-20	GAMBLING	EK
4♣				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4◇				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				15-20	7+♥	EK
4♠ (2)				17-19	4♠522	EK
4G					RKC M/♠	SP

(1) Redobl opnara sýnir þrjú spil í svarlit makkers, óháð styrk - STUDNINGSREDOBL.

(2) Eftir dobl slaknar aðeins á punkta-kröfunum fyrir stuðningi.

(3) Þéttur 6+ hjartalitum og stopp í láglitum - oftast stuttur spaði.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	2♣			
P (1)				12-16+	EKKI 3+♠	EK
D (1)				12-20	3♠	K
2◇				12-16	4+◇ & 5+♥	EK
2♥				12-16	6+♥	EK
2♠				12-14	4♠	EK
2G				17-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				17-20	EKKI ♣-ST.	GK
3◇				17-20	4+◇ & 5+♥	GK
3♠				13-16	4♠, ÓJS	EK
3G				15-20	GAMBLING	EK
4♣				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4◇				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				15-20	7+♥	EK
4G					RKC M/♠	SP

(1) STUDNINGSDOBL (makker getur sagt tvo í litnum sínum). Með sektaráhuga segir opnari pass og bíður eftir doblu frá makker (og þá getur styrkurinn farið yfir 16 HP).

Sama grunnstef er í gangi eftir innákómu á 2◇ - doblíð lofar þrilit í spaða og ofanisögn í lit mótherja sýnir sterk spil án fyrirstöðu.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	P	141
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	P	142
2m	P	→		

m = minor = 2♣/2◇

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	P			
2♣ (1)	=	12-16	(2)3+♣, 5♥	EK		
2◇ (1)	=	12-16	(3)4+◇, 5♥	EK		
2♥	=	12-16	6+♥	EK		
2♠ (2)	=	17-20	MARGRÆTT	G		
2G (3)	=	17-20	6+♥	G		
3♣	=	17-20	5+♣ & 5+♥	GK		
3◇	=	17-20	5+◇ & 5+♥	GK		
3♥	=	14-18	6+♥	Á		
3♠	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
3G	=	17-19	5♥-3-3-2	EK		
4♣	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
4◇	=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ		
4♥	=	14-18	7+♥	EK		

1G við hálit er krafa og sýnir (4)6-12 HP.

(1) Með flata skiptingu og venjulega opnun (12-16 HP) meldar opnari lengri láglit, en þó er minna mark takandi á svarinu á 2♣. Opnari segir alltaf 2♣ með 3-3 í láglitum, og líka með fjórlit í spaða og 2-2 í laufi og tígli (4-5-2-2).

(2) Slaufa, sem sýnir: (a) 5♥-4 skiptingu með óupplýstum hliðarlit, (b) 6-5 í ♥/♠, eða (c) 7♥-2-2-2. Svarhönd spyr með 2G.

(3) Svarhönd spyr um fjórlit til hliðar með 3♣, opnari sýnir litinn á eðlilegan máta (3◇/3♠), neitar hliðarlit með 3♥, en sýnir lauf með 3G.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	P			
2♣	P	P		6-9	(4)5+♣	
2◇	=	4-9	6+◇	EK		
2♥ (1)	=	4-9	2-3♥	EK		
2♠	=	10-12	4-5♣, JS	G		
2G	=	10-12	JÖFN SKIPT.	Á		
3♣	=	8-11	5+♣, ÓJS	Á		
3♥	=	10-12	3♥	Á		
3G	=	12	FREKJA	EK		
4♣	=	8-11	6+♣, ÓJS	Á		

Opnari á annað hvort lauf eða jafna skiptingu og kannski bara 2-3 lauf, 12-16 HP.

(1) Annað hvort fárveik spil með 3♥, eða 7-9 HP með tvílit í hjarta.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	P			
2◇	P	P		6-9	(3)4+◇	
2♥ (1)	=	4-9	2-3♥	EK		
2♠	=	10-12	4-5◇, JS	G		
2G	=	10-12	JÖFN SKIPT.	Á		
3♣	=	4-9	6+♣	ST		
3◇	=	8-11	(4)5+◇, ÓJS	Á		
3♥	=	10-12	3♥	Á		
3G	=	12	FREKJA	EK		
4◇	=	8-11	(5)6+◇, ÓJS	Á		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	P	143
2♥	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	P	144
2♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	P			
2♥	P	P		6-9	0-2(3)♥	
		2♠ (1)		10-12	LÁGLITIR	G
		2G		10-12	JÖFN SKIPT.	Á
		3♣		4-7	7+♣	ST
		3◇		4-7	7+◇	ST
		3♥		8-11	2♥	Á
		3G		12	FREKJA	EK
		4♥		10-12	(2)3♥	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	P			
2♠	P	P			BANNAD !	
		2G (1)		6-12	SPURNING	G
		3♣		4-7	6+♣	EK
		3◇		4-7	6+◇	EK
		3♥ (2)		10-12	3♥	SÁ
		4♥ (2)		4-7	3♥	ST

Menn opna oft létt með langan hálit, svo lágmarkið fyrir tveimur hjörtum getur verið 10-11 HP (eftir stíl). Efri mörkin eru í reynd 17 punktar ef þeir eru illa lagaðir:

♠ KG ♥ Áxxxxx ◇ ÁKD ♣ xx

(1) Hér er útilokað að 2♠ sé eðlileg sögn. Því er upplagt að nota tækifærið til að sýna geimáhuga með láglitina, til að mynda:

♠ xx ♥ x ◇ ÁDxxx ♣ KG10xx

Tveir spaðar opnara lýsa yfir sterkum spilum af þrennum toga:

- (a) 5-lit í hjarta og 4-lit til hliðar í ♠/♣/◇ (svo að stökk í 3♣/3◇ geti lofað fimmlit).
- (b) 5♠ og 6♥.
- (c) 7♥-2-2-2.

(1) Svarhönd spyr með 2G og svörin eru:

V	N	A	S
1♥	P	1G	P
2♠	P	2G	P
3♣			= 4♣ og 5♥
3◇			= 4◇ og 5♥
3♥			= 4♠ og 5♥
3♠			= 5♠ og 6♥
3G			= 7♥-2-2-2

(2) Ef svarhönd vill koma 3-litar stuðningi strax til skila, er stökkíð í 4♥ með brakíð (of léleg spil í 2♥), en liturinn settur rólega á þriðja þrepi með 10-12 HP (of góð spil í 2♥).

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	P	145
2G	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	P	146
3♣	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	P		BANNAD !	
2G	P	P				
3♣ (1)				6-12	SPURNING	G
3♦				4-7	(6)7+♦	EK
3♥				10-12	3♥	SÁ
3♠				4-7	(6)7+♠	G
3G				8-12	JS, EITT ♥	EK
4♣				10-12	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♦				10-12	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♥				4-7	(2)3♥	ST
4♠				10-12	SPL M/♥ 1/0	SÁ

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	P		BANNAD !	
3♣	P	P				
3♦ (1)				6-12	♦-STYRKUR	GK
3♥ (2)				10-12	3♥	SÁ
3♠ (1)				6-12	♠-STYRKUR	GK
3G				6-12	STOPP Í ♦/♠	EK
4♣				8-12	(3)4+♣	SÁ
4♦				10-12	SPL M/♣ 1/0	SÁ
4♥ (2)				4-7	(2)3♥	ST
4♠				10-12	SPL M/♣ 1/0	SÁ
4G					RKC M/♣	SP
5♣				4-7	(3)4+♣	ST

Tveggja granda sögn opnara er krafa með sterk spil, sexlit í hjarta og hugsanlega fjórlit til hliðar.

(1) Ef svarhönd hefur áhuga á hliðarlitnum er spurt með 3♣. Svör opnara eru:

1♥	P	1G	P	
2G	P	3♣	P	
3♦				= 6♥ og 4♦
3♥				= 6♥, enginn hliðarlitur
3♠				= 6♥ og 4♠
3G				= 6♥ og 4♣

Þrjú lauf = geimkrafa með 5+5+ skiptingu.

(1) Þessar sagnir lýsa yfir óvissu um bestu niðurstöðu, en neita þó þrlitarstuðningi við hjartað. Til að byrja með er verið að leita að 3G. Í þessari stöðu getur svarhönd verið með langan tígul fyrir 3♦, en 3♠ er aldrei meira en þrlitur og þar með er laufstuðningur nánast sjálfgefinn. Svarhönd myndi segja 3♦ með ...

♠ xxx ♥ Gx ♦ KDGx ♣ Dxxx

Og líka með ...

♠ xxx ♥ Gx ♦ ÁG10xxx ♣ xx

(2) Með góða 6 HP upp í vonda 10 HP er opnun á 1♥ hækkuð í 2♥. Því á svarhönd aldrei 7-9 HP og stuðning eftir kröfugrand.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	P	147
3♦	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	P	148
3♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	P		BANNAD !	
3♦	P	P				
		3♥		10-12	3♥	SÁ
		3♠ (1)		6-12	♠-STYRKUR	GK
		3G		6-12	STOPP ♣/♠	EK
		4♣ (2)		8-12	3+♦, ♣-FS	SÁ
		4♦ (2)		8-12	(3)4+♦	SÁ
		4♥		4-7	(2)3♥	ST
		4♠		10-12	SPL M/♦ 1/0	SÁ
		4G			RKC M/♦	SP
		5♣		10-12	SPL M/♦ 1/0	SÁ
		5♦		4-7	(3)4+♦	ST

Þrír tíglar = krafa í geim með 5+5+ skiptingu.

(1) Sennilega er þetta leit að 3G, en gæti líka verið biðleikur á leið í slemmu.

(2) Svarhönd tekur beint undir hjartað með 3♥ eða 4♥ - og þá er stökkið veikt, en samþykkt undir geimi slemmuáhugi. Með tígulstuðning er óhætt að sýna eða neita fyrirstöðu í laufi í leiðinni. Hækkun í 4♦ neitar þar með fyrirstöðu í laufi.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	P			
3♥	P	P		4-7	0-2♥	
		3♠ (1)		10-12	3♥, 1♠	SÁ
		3G		6-12	TILLAGA	EK
		4♣ (1)		10-12	3♥, 1♣	SÁ
		4♦ (1)		10-12	3♥, 1♦	SÁ
		4♥		6-12	1-3♥	ST
		5♣		4-7	8+♣	ST
		5♦		4-7	8+♦	ST

Stökk opnara í þrjú hjörtu lofar góðum lit og er áskorun í geim.

(1) Eftir þessa byrjun tekur því varla að leita að öðrum tromplit, svo að allar sagnir í nýjum lit á fjórða þrepi ber að túlka sem fyrirstöðu með slemmuáhuga í hjarta.

Slemma er reyndar ekki mjög líkleg og vart hugsanleg nema svarhönd sé með einspil sem kemur vel við opnara.

Því er skynsamlegt að fyrirstöðusagnirnar sýni viðkomandi einspil.

Svarhönd segði til dæmis 4♦ með ...

♠ Áxx ♥ Dxx ♦ x ♣ KGxxxx

Opnari á auðvelt með að meta samleguna. Hann myndi þekkja slemmuþóð með ...

♠ Kx ♥ ÁKG10xx ♦ xxx ♣ Áx

... en hafna því snarlega með ...

♠ Kx ♥ ÁKG10xx ♦ K Dx ♣ xx

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	D	149
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1G	2N	150
→				

N = Nýr litur = 2♣/2♦/2♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	D			
P	(1)	=	12-16	5♥-332	EK	
RD	(1)	=	17-20	JÖFN SKIPT.	K	
2♣		=	12-16	4+♣ & 5+♥	EK	
2♦		=	12-16	4+♦ & 5+♥	EK	
2♥		=	12-16	6+♥	EK	
2♠		=	17-20	4♠ & 5+♥	K	
2G		=	17-20	6♥	GK	
3♣	(2)	=	15-20	5+♣ & 5+♥	K	
3♦	(2)	=	15-20	5+♦ & 5+♥	K	
3♥		=	14-18	6+♥	Á	
3♠		=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ	
3G		=	17-19	5♥-332	EK	
4♣		=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ	
4♦		=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ	
4♥		=	14-18	7+♥	EK	

(1) Doblið býr til tvær nýjar sagnir - pass og redobl. Passið sýnir hversdagslega jafnskipta opnun (upp í lélega 16 HP), en RD er sterkt og setur af stað sektardobl. Venjulega er skiptingin jöfn, en það er ekki skilyrði ef spilin eru góð til varnar.

(2) Með góð spil og 5-4 skiptingu er betra að redobla til að byrja með, svo stökkið hér sýnir minnst 5-5. Ennfremur er óhætt að slaka svoltið á punktakröfunum fyrir stökki upp á 3ja þrep, enda sagnbarátta kannski í uppsiglingu.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1G	2♦			
P		=	12-16	5♥-332	EK	
D	(1)	=	15-20	ÚTTEKT	K	
2♥		=	12-16	6+♥	EK	
2♠		=	15-20	4+♠ & 5+♥	K	
2G	(2)	=	17-20	6♥	GK	
3♣		=	15-20	5+♣ & 5+♥	K	
3♦		=	15-20	SP. ♦-STOPP	K	
3♥		=	14-18	6+♥	Á	
3♠		=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ	
3G		=	17-19	5♥-332	EK	
4♣		=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ	
4♦		=	17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ	
4♥		=	14-18	7+♥	EK	

(1) Dobl er alltaf til úttekta þegar ekki er ljóst hvor vængurinn hefur yfirhöndina í styrk. Dæmigert dobl væri ...

♠ KGx ♥ ÁDGxx ♦ x ♣ KDxx

(2) Tvö grönd sýna nákvæmlega sexlit. Svarhönd getur spurt um fjórlit til hliðar með 3♣. Opnari melder hliðarlit eðlilega (3♦/3♠), segir 3♥ án hliðarlit, en 3G með lauf.

Svipuð lögmál gilda eftir innákomu á 2♣ og 2♠ - dobl er til úttekta, 2G sýna 6♥, og sögn í nýjum lit á þriðja þrepi er krafa.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	P	151
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	P	152
2♦	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	P			
2♦ (1)				12-20	3+♦ & 5+♥	K
2♥				12-20	6+♥	K
2♠ (1)				12-20	3+♠ & 5+♥	K
2G (2)				12-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣ (1)				12-14	4♣	GK
3♦				15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3♥				15-20	ÞÉTT 7+♥	SÁ
3♠				15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3G (2)				15-17	3-5-3-2♣	EK
4♣				15-20	4♣, 2524	SÁ
4♥				12-14	7+♥	EK
4G					RKC M/♣	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	P			
2♦	P	2♥ (1)		12+	3♥ & 5+♣	GK
		2♠ (2)		12+	♠-VEIKLEIKI	GK
		2G		12+	STOPP í ♠	GK
		3♣		8-11	6+♣	EK
		3♦		12+	4+♦	GK
		3♥ (1)		15+	3+♥ & 5+♣	SÁ
		3♠		12+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
		3G		13-15	GOTT ♠-ST.	EK
		4♣		15+	(6)7+♣	SÁ
		4♥ (1)		12-14	3♥ & 4-5♣	EK

Svör á tveimur laufum og tveimur tíglum við hálit eru ekki skilyrðislausar geimkröfur - svarhönd getur átt 6-7-lit og 8-11 HP og meldar þá litinn sinn aftur á þriðja þrepi.

(1) Ef opnari á lágmark og 3-litarstuðning segir hann oftast 2G, en kannski 2♦/2♠ með 3-lit og veikleika í fjórða litnum. Hann myndi segja 2♦ með:

♠ xx ♥ KGxxx ♦ ÁDx ♣ Dxx

Með þessu móti verður hægt að spila hækkun í 3♣ sem 4-lit og GK.

(2) Tveggja granda endursögn opnara er mjög við í punktum, því það er óþjálmt að stökkva í 3G nema með tvíspil í laufi.

Tveir tíglar opnara segja ekkert ákveðið um styrkinn, sem er enn á bilinu 12-20 HP.

(1) Svarhönd getur sýnt afgerandi slemmu-áhuga í lit makkers með því að segja fyrst nýjan lit á öðru þrepi og taka svo undir hálit makkers á þriðja þrepi. Oftast er um fjórlitarstuðning að ræða og styrkurinn 15+ HP. Stökk í fjóra í hálit makkers eftir viðkomu í nýjum lit er veikara, 12-14 HP. Ef svigrúm myndast til að taka undir hálit opnara á öðru þrepi, sýnir það gjarnan þrilit með megináherslu á láglitinn. Styrkurinn er óráðinn.

(2) Einhver vandræðagangur er hér á ferðinni - ekki afgerandi stuðningur við liti opnara, ekki gott lauf og fjórði liturinn vafasamur upp á grandidið. Gæti verið:

♠ Áxx ♥ Kx ♦ Dxx ♣ KGxxx

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	P	153
2♥	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	P	154
2♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	P			
2♥	P	2♠	(1)	= 12+	3+♠ & 5+♣	GK
		2G		= 12+	STOPP í ♠/♣	GK
		3♣		= 8-11	6+♣	EK
		3♦ (1)		= 12+	3+♦ & 5+♣	GK
		3♥ (2)		= 15+	2+♥ & 5+♣	SÁ
		3♠		= 12+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		3G		= 13-15	STOPP í ♠/♣	EK
		4♣		= 15+	(6)7+♣	SÁ
		4♦		= 12+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4♥ (2)		= 12-14	2-3♥	EK
		4G		=	RKC M/♥	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	P			
2♠	P	2G		= 12+	STOPP í ♦	GK
		3♣		= 8-11	6+♣	EK
		3♦ (1)		= 12+	ÓVISSA	GK
		3♥ (2)		= 15+	3+♥	SÁ
		3♠ (2)		= 15+	4♠	SÁ
		3G		= 13-15	♦-STOPP	EK
		4♣		= 15+	(6)7+♣	SÁ
		4♦ (3)		= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♥		= 12-14	3+♥	EK
		4♠		= 12-14	4♠	EK
		4G (3)		=	RKC M/♠	SP

Tvö hjörta opnara lofa minnst sexlit, en punktastyrkurinn er óráðinn, 12-20 HP.

(1) Oft eru þetta eðlilegar sagnir á fjórlit, en geta verið styrkmeldingar vegna veikleika í fjórða litnum.

(2) Hækkun undir geimi er alltaf sterkari en stökk í geim eftir byrjunina 2-yfir-1.

Tveir spaðar opnara eru ekki vending (reverse); styrkurinn er enn óráðinn, einhvers staðar á bilinu 12-20 HP.

(1) Sögn í fjórða litnum neitar tvöfaldri fyrirstöðu, en er oft Áx(x) eða Kxx. Opnari ætti ekki að hika við að segja 3G með Dx ef aðrir kostir freista ekki þeim mun meira.

(2) Eins og endranær eftir 2-yfir-1 er stuðningur undir geimi beinskeyttur slemmuáhugi, en stökk í geim veikara.

(3) Bæði SPLINTER og RKC eiga alltaf við síðast meldaða lit.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	P	155
2G	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	P	156
3♣	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	P			
2G	P	3♣		= 8-11	6+♣	EK
		3♦ (1)		= 12+	3+♦ & 5+♣	GK
		3♥		= 15+	3+♥ & 5+♣	SÁ
		3♠ (1)		= 12+	3+♠ & 5+♣	GK
		3G		= 13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4♣		= 15+	(6)7+♣	SÁ
		4♦		= 12+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4♥		= 12-14	3+♥	EK
		4G (2)		= 17-20	JÖFN SKIPT.	Á

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	P			
3♣	P	3♦		= 8+	♦-STYRKUR	GK
		3♥		= 15+	3+♥ & 5+♣	SÁ
		3♠		= 8+	♠-STYRKUR	GK
		3G		= 8-15	♠/♦-STOPP	ST
		4♣		= 15+	5+♣	SÁ
		4♦		= 12+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
		4♥		= 12-14	3+♥	ST
		4♠		= 12+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
		4G		=	RKC M/♣	SP
		5♣		= 8-14	5+♣	ST

Endursögn opnara á tveimur gröndum sýnir fyrst og fremst jafna skiptingu, en styrkurinn getur verið á blilinu 12-19 HP (með 20-22 punkta er opnað á tveimur gröndum, þrátt fyrir fimmlitinn).

(1) Getur verið styrkmelding á þrílit til að vekja athygli á veikleika fjórða litarins, eða þá byrjun á slemmuleit í laufi (til dæmis ef svarhönd tekur næst út úr 3G í 4♠).

(2) Alltaf þegar grandsögn er hækkuð í fjögur - hvernig sem það ber að - er um að ræða áskorun í slemmu, oftast 6G. Á ensku heitir þetta “quantum-bid” eða magn/punkta-áskorun.

Hér er áskorunin við það miðuð að opnari sé með 12-14 HP, svo honum ber að segja slemmu með 14 punkta og íhuga málið með góða 13.

Þrjú lauf lofa fjórlit og bara 12-14 HP, en þó er sögnin geimkrafa.

Eins og oft hefur komið fram má svara á 2♣/♦ með langlit og 8-11 HP. Endursögn svarhandar á 3♣/♦ er þá ekki krafa. Hins vegar er beinn stuðningur opnara krafa í geim, þótt styrkurinn sé bundinn við 12-14 HP, því hækkunin lofar fjórlit, sem réttlætir að keyra í geim á móti 6-7-lit. Segjum að svarhönd meldi 2♣ á ...

♠ Gxx ♥ x ♦ Kx ♣ ÁG10xxxx

... og opnari hækki í 3♣ með rusl eins og ...

♠ Áx ♥ DGxxx ♦ xx ♣ KDxx

Vissulega vinnast varla 5♣, en hins vegar er líklegt að andstæðingarnir eigi geim í spaða, svo þetta er förn sem borgar sig.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	P	157
3♦	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	P	158
3♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	P			
3♦	P	3♥ (1)	=	12+	3+♥ & 5+♣	SÁ
		3♠	=	12+	FS, ♠Á/♠K	SÁ
		3G	=	12-14	STOPP í ♦/♠	EK
		4♣ (2)	=	12+	5+♣	SÁ
		4♦	=	12+	FS, ♦Á	SÁ
		4♥ (1)	=	12-14	3♥	EK
		4G	=		RKC M/♣	SP
		5♣ (2)	=	8-11	6-7♣	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	P			
3♥	P	3♠ (1)	=	12+	FYRIRSTADA	SÁ
		3G	=	12-14	STOPP í ♦/♠	EK
		4♣ (1)	=	12+	FS, ♣Á/♣K	SÁ
		4♦ (1)	=	12+	FYRIRSTADA	SÁ
		4♥	=	8-11	0-3♥	EK
		4♠	=	12+	SPL M/♥0	SÁ
		4G	=		RKC M/♥	SP

Stökk opnara í þrjá tígla er *SPLINTER*, sýnir fjórlit í laufi og einspil eða eyðu í tígli, 15-20 HP.

(1) Skipt um hest í miðri á! Hjarta er hér með orðinn samþykktur tromplitur og komi til þess að spurt sé um lykilspil í framhaldinu eru það hjónin í hjarta sem skýrt er frá - ekki í laufi. Þetta er almenn regla þegar búið er að samþykkja tvo liti á þriðja þrepi, þá hefur háliturinn forgang.

(2) Ef *SPLINTER*-sögnin hittir vel á svarhönd kemur til greina að halda slemmuleit vakandi með 4♣ á 10-11 HP, en annars er stokkið í 5♣ með lágmarkið.

Eftir *TVO-YFIR-EINUM* sparar opnari stökk í eigin lit fyrir þéttan eða hálfþéttan sjölit - í versta falli *ÁKG10xxx*. Styrkurinn er í efri kantinum, frá 15-20 HP.

(1) Stökkið í 3♥ sýnir þéttan lit, svo enginn annar tromplitur en hjarta kemur til greina. Svarhönd þreifar því á slemmu með fyrirstöðusögnum á fjórða þrepi með hjarta-slemmu í sigtínu. Bæði 3♠ og 4♦ geta verið hvort heldur stuttlitir eða ekta fyrirstöður (ás eða kóngur).

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	P	159
4♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♣	2N	160
→				

N = nýr litur = 2♦/2♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	P			
4♣	P	4♦ (1)	=	12+	FYRIRSTAÐA	SÁ
		4♥ (2)	=	12-14	TILLAGA, 3♥	EK
		4♠ (1)	=	12+	FYRIRSTAÐA	SÁ
		4G	=		RKC M/♣	SP
		5♣	=	8-11	6+♣	EK

Stökkið í fjögur lauf sýnir góða opnun (15-20 HP), fjórlit í laufi og jafnt til hliðar; sem sagt, skiptinguna 2-5-2-4. Með einspil væri "flísað" í þrjá tígla eða þrjá spaða.

- (1) Svarhönd heldur slemmuleit gangandi með fyrirstöðusögn í tígli og spaða, sem getur verið hvort heldur ekta eða óekta fyrirstaða, fyrsta eða önnur.
- (2) Tilgangur svarhandar með 2♣ gat verið að sýna 12-14 HP með hjartastuðning, og það verður að vera hægt að klára þá lýsingu þótt opnari hafi orðið ástfanginn af laufinu. Þetta er því ekki krafa. Og segi opnari 4G í framhaldinu er *hjarta* samþykktur tromp-litur. Einhverja reglu verður að hafa.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♣	2♦			
P (1)	=	12-20	JS, BIDSÖGN	K		
D (2)	=	12-20	SEKT	EK		
2♥	=	12-20	6+♥	K		
2♠	=	12-20	4♠ & 5+♥	K		
2G (1)	=	12-14	JS, ♦-STOPP	K		
3♣	=	12-14	4♣	GK		
3♦ (3)	=	15-20	SP, ♦-STOPP	SÁ		
3♥ (3)	=	15-20	6-7 DÉTT ♥	SÁ		
3♠	=	15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ		
3G (1)	=	18-19	JS, ♦-STOPP	EK		
4♣	=	15-20	2-5-2-4	SÁ		
4♦	=	15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ		
4♥	=	12-14	7+♥	EK		
4G	=		RKC M/♣	SP		

- (1) Opnari passar oftast með jafna skiptingu og einhvern sektaráhuga. En ef hann velur að segja 2-3G, þá sýnir það punktana nákvæmlega.
- (2) Stuðnings-dobl gilda aldrei eftir byrjunina TVEIR-YFIR-EINUM, enda ljóst hvar styrkurinn liggur og betra að nota doblöð til sektar.
- (3) Þetta eru sambærilegar sagnir, en áhuginn er meiri á trompsamningi ef opnari segir 3♥ - skiptingin er meiri.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♦	P	161
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♦	P	162
2♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♦	P			
2♥				= 12-20	6+♥	K
2♠ (1)				= 12-20	3+♠ & 5+♥	K
2G (2)				= 12-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				= 12-20	4+♣ & 5+♥	K
3♦				= 12-14	4♦	GK
3♥				= 15-20	ÞÉTT 7+♥	SÁ
3♠				= 15-20	SPL M/♦ 1/0	SÁ
3G				= 15-17	3-5-2♦-3	EK
4♣				= 15-20	SPL M/♦ 1/0	SÁ
4♦ (3)				= 15-20	4♦, 2542	SÁ
4♥				= 12-14	7+♥	EK
4G				=	RKC M/♦	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♦	P			
2♥	P	2♠ (1)		= 12+	3+♠ & 5+♦	GK
		2G		= 12+	JÖFN SKIPT.	GK
		3♣		= 12+	4+♣ & 5+♦	GK
		3♦		= 8-11	6+♦	EK
		3♥ (2)		= 15+	2+♥ & 5+♦	SÁ
		3♠ (3)		= 12+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		3G		= 13-15	♠/♣-STOPP	EK
		4♣ (3)		= 12+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4♦		= 15+	(6)7+♦	SÁ
		4♥ (2)		= 12-14	2-3♥	EK
		4G		=	RKC M/♥	SP

Tveir tíglar eru geimkrafa nema svarhönd melda þrjá í litnum næst, sem er 8-11 HP.

(1) Gæti verið 3-litur með veikleika í laufi:

♠ ÁDx ♥ Kxxxx ♦ Áxx ♣ xx

Á hinn bóginn gæti opnari neyðst til að melda 2G með opinn spaða, því 3♣ verður að lofa minnst fjórlit.

(2) Tveggja granda endursögnin þarf að vera víð í punktum svo að svarhönd fái tækifæri til að lýsa spilum sínum óþvingað á þriðja þrepi.

(3) Mjög líklega er skiptingin 2-2 til hliðar, því ella væri stuttliturinn sýndur með SPLINTER-stökki.

Opnari sýnir minnst sexlit í hjarta með ítrekun á litnum, en segir ekkert nánar um styrkinn, sem er enn á bilinu 12-20 HP.

(1) Getur verið styrkmelding.

(2) Hækkun undir geimi er sterkari sögn en stökk í geim eftir 2-yfir-1.

(3) SPLINTER-sagnir þurfa ekki endilega að vera mjög sterkar, því tilgangurinn er fyrst og fremst að leita eftir góðu fitti. Oft er því skynsamlegra að þegja yfir stuttlit með mjög sterk spil og knýja opnara til samstarfs með rólegri hækkun. Dæmi:

♠ DGx ♥ KDx ♦ ÁKDxxx ♣ x

Hér væri betra að hækka 2♥ í 3♥ til að reyna að seiða fram fyrirstöðusögn í spaða.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♦	P	163
2♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♦	P	164
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♦	P			
2♠	P	2G		= 12+	STOPP í ♣	GK
		3♣ (1)		= 12+	ÓVISSA	GK
		3♦		= 8-11	6+♦	EK
		3♥ (2)		= 15+	3+♥ & 5+♦	SÁ
		3♠ (2)		= 15+	4♠	SÁ
		3G		= 13-15	GOTT ♣-ST.	EK
		4♣ (3)		= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♦		= 15+	(6)7+♦	SÁ
		4♥		= 12-14	3(4)♥	EK
		4♠		= 12-14	4♠	EK
		4G (3)		=	RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♦	P			
2G	P	3♣ (1)		= 12+	3+♣ & 5+♦	GK
		3♦		= 8-11	6+♦	EK
		3♥		= 15+	3+♥ & 5+♦	SÁ
		3♠ (1)		= 12+	3+♠ & 5+♦	GK
		3G		= 13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4♣		= 12+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4♦		= 15+	(6)7+♦	SÁ
		4♥		= 12-14	3(4)♥	EK
		4G (2)		= 17-20	JÖFN SKIPT.	Á

Opnari er bara að teikna upp skiptinguna með tveimur spöðum, en segir ekkert nánar um styrkinn.

- Sögn í fjórða litnum afhjúpar hér óvissu um besta geim (slemmu). Svarhönd getur þó átt einfalda fyrirstöðu í litnum, einkum ásin, en aldrei tvöfalda.
- Eins og alltaf eftir 2-yfir-1 er stuðningur undir geimi slemmuáhugi, en stökk í geim aðeins vægt tilboð á móti góðri opnun.
- Bæði SPLINTER og RKC eiga ætíð við síðast meldaða lit.

Tveggja granda endursögn opnara sýnir jafna skiptingu og (líklegt) stopp í ósögðu litunum, en styrkurinn er á viðu bili, frá 12-19 HP.

(1) Getur verið styrkmelding á þrilit til að vekja athygli á veikleika fjórða litarins, eða þá byrjun á slemmuleit (en þá tekur svarhönd út úr 3G).

(2) Magnáskorun í 6G. Strangt tekið eiga punktarinn að vera 18-19, en það má uppmeta “góða” 17 eins og ...

♠ Á109 ♥ Kx ♦ ÁDG10x ♣ K10x

... og meta niður “vonda” 20 eins og ...

♠ ÁKD ♥ xx ♦ ÁGxxx ♣ KDG

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♦	P	165
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♦	P	166
3♦	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♦	P			
3♣	P	3♦	(1)	= 8-11	6+♦	EK
		3♥	(1)	= 15+	3+♥ & 5+♦	SÁ
		3♠	(1)	= 12+	ÓVISSA	GK
		3G		= 13-15	♠-STOPP	EK
		4♣	(2)	= 12+	4+♣	GK
		4♦		= 15+	(6)7+♦	SÁ
		4♥		= 12-14	3(4)♥	EK
		4♠		= 12+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
		4G		=	RKC M/♣	SP
		5♣	(2)	= 10-12	5♣ & 5+♦	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♦	P			
3♦	P	3♥	(1)	= 15+	3+♥ & 5+♦	SÁ
		3♠	(2)	= 8+	♠-STYRKUR	GK
		3G	(2)	= 8-15	JS, EDA...	ST
		4♣	(3)	= 15+	♣-FS, 5+♦	SÁ
		4♦	(3)	= 15+	6+♦	SÁ
		4♥		= 12-14	3(4)♥	ST
		4♠		= 12+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
		4G		=	RKC M/♦	SP
		5♣		= 12+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
		5♦		= 8-14	5+♦	ST

Opnari sýnir ekki sjálfkrafa góða opnun með því að fara upp á þriðja þrep á nýjum lit, hann gæti enn átt 12 punkta opnun og 5-4 skiptingu.

(1) Sagnir svarhandar halda merkingu sinni þótt komið sé upp á þriðja þrep: 3♦ er ekki krafa, 3♥ sýnir slemmuáhuga og sögn í fjórða litnum lýsir yfir óvissu um grandstopp.

(2) Það er varla hugsanlegt að rétt geti verið að stökkva í 5♣ án þess að gefa opnara tækifæri til að kanna slemmu, nema þá svarhönd hafi freistast til að svara létt á 2♦ með eitthvað þessu líkt:

♠ Dx ♥ G ♦ KDGxx ♣ DGxxx

Hækkun opnara í þrjá tígla er nákvæm sögn, sýnir fjórlit og 12-14 HP.

(1) Nú er hjarta orðinn samþykktur tromp-litur ef kemur til lykilsþilasurningar.

(2) Hækkun opnara í 3♦ er GK, þótt sögnin sé ekki sterk (12-14 HP), svo 3♠ svarhandar getur verið hvort heldur “veik” sögn í leit að 3G, eða fyrirstaða með slemmu í huga. Ennfremur eru 3G annað hvort eðlileg sögn á jafna skiptingu, eða “gambling” með langan tígl og 8-11 HP.

(3) Fjögur lauf ættu að sýna slemmuáhuga í tígli með fyrirstöðu í laufi, en ekki ekta fyrirstöðu í spaða (kannski einspil). Fjórir tíglar lýsa einnig yfir slemmumetnaði, en án lauffyrirstöðu og án ekta spaðafyrirstöðu.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♦	D	167
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♦	3N	168
→				

N = nýr litur = 3♣/3♠

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♦	D			
P (1)	=	12-14	JS, BIDSÖGN	K		
RD (1)	=	15-20	ÓLJÓS SKIPT.	EK		
2♥	=	12-20	6+♥	K		
2♠	=	12-14	4+♠ & 5+♥	K		
2G	=	12-14	JÖFN SKIPT.	K		
3♣	=	12-14	4+♣ & 5+♥	K		
3♦	=	12-14	4+♦	GK		
3♥	=	15-20	6-7 ÞÉTT ♥	SÁ		
3♠	=	15-20	SPL M/♦ 1/0	SÁ		
3G	=	18-19	JÖFN SKIPT.	EK		
4♣	=	15-20	SPL M/♦ 1/0	SÁ		
4♦	=	15-20	4♦, 2542	SÁ		
4♥	=	12-14	7+♥	EK		
4G	=		RKC M/♦	SP		

(1) Hér er skynsamlegt að skoða hættur vel með tilliti til sektaráhuga. Ef opnari kýs að melda, þarf styrkurinn að liggja skýrt fyrir, en með sektaráhuga er ágætt að gera greinarmun á styrk með passi og redobli. Það hjálpar í framhaldinu ef opnari byrjar á redobli og meldar svo nýjan lit, sem sýnir þá góða opnun - minnst 15 HP.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♦	3♠			
P (1)	=	12-20	JS, BIDSÖGN	K		
D (1)	=	12-20	SEKT	EK		
3♦	=	12-14	4+♦	GK		
3♥	=	12-20	6+♥	GK		
3♠	=	12-20	4+♠ & 5+♥	GK		
3G	=	12-14	♣-STOPP	EK		
4♣ (2)	=	15-20	♣-FS, 4+♦	SÁ		
4♦ (2)	=	15-20	4+♦	SÁ		
4♥	=	12-14	7+♥	EK		
4G	=		RKC M/♦	SP		

(1) Passið er krafa og jöfn eða hálfjöfn skipting, en dobl er dúndrandi sekt.

(2) Með góð spil og tígulstuðning er hér svigrúm til að gera greinarmun á höndum með og án fyrirstöðu í laufi.

V	N	A	S	HP	SKIPTING	L
1♥	P	2♦	3♠			
P	=	12-20	BIDSÖGN	K		
D	=	12-20	SEKT	EK		
3G	=	12-14	♠-STOPP	EK		
4♣	=	15-20	4+♣ & 5+♥	SÁ		
4♦	=	15-20	4+♦	SÁ		
4♥	=	15-20	6+♥	EK		
4G	=		RKC M/♦	SP		
5♦	=	12-14	4+♦	EK		

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♥	P	169
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♥	D	170
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♥	P			
2♠ (1)				= 15-20	3+♠ & 5+♥	K
2G (1)				= 15-20	BÍÐSÖGN	K
3♣ (1)				= 15-20	3+♣ & 5+♥	K
3◇ (1)				= 15-20	3+◇ & 5+♥	K
3♥ (2)				= 12-14	6+♥	H
3♠				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
3G				= 18-19	5♥-332	EK
4♣				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4◇				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♥				= 15-20	5+♥	ST
4G				=	RKC M/♥	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♥	D			
P (1)				= 12-14	5♥	EK
RD (1)				= 15-20	5♥	EK
2♠ (2)				= 12-20	4+♠ & 5+♥	K
2G				= 15-20	BÍÐSÖGN	K
3♣ (2)				= 12-20	4+♣ & 5+♥	K
3◇ (2)				= 12-20	4+◇ & 5+♥	K
3♥				= 12-14	(5)6+♥	H
3♠				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
3G				= 18-19	5♥-332	EK
4♣				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4◇				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♥ (3)				= 12-20	(5)6+♥	ST
4G				=	RKC M/♥	SP

Einföld hækkun í hálit sýnir 6-10 HP og þríltarstuðning.

(1) Ef opnari vill þreifa fyrir sér með geim (eða jafnvel slemmu) getur hann gert annað tveggja: sagt frá styrk til hliðar eðlilega, ellegar meldað 2G sem merkingarlausá biðsögn til að biðja makker um lýsingu. Svarhönd meldar í öllum tilfellum 3♥ með lágmark, en sýnir ella ekta styrk til hliðar á þriðja þrepi eða “flisar” á fjórða. Og segir 3G eða 4♥ með dreifðan styrk og 8-10 HP.

(2) Bein hækkun í 3♥ er fyrirframhindrun á langlit, enda sér opnari fyrir sér að mótherjarnir muni berjast yfir tveimur.

(1) Pass gefur til kynna lágmark og lítinn baráttuvilja - oftast jafna skiptingu, eða a.m.k. ekki sexlit í hjarta eða fimm-spila hliðarlit. Redobl sýnir líka jafna hönd, en styrkurinn er meiri og áhugi á að “ná í skottið á skröttunum”.

(2) Eftir opnunardoblið má slaka á punkta-kröfunum með skiptingarspil, enda sagnbarátta hugsanlega í uppsiglingu. Og þá gildir að koma litum sínum á framfæri, burt séð frá styrk.

(3) Stökkið í 4♥ getur verið hvort heldur til sóknar eða fórnar.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♥	3m	171
→				

m = minor = 3♣/3◇

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♥	4m	172
→				

m = minor = 4♣/4◇

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♥	3♣			
P	=	12-14	5♥		EK	
D (1)	=	15-20	SEKT		EK	
3◇ (1)	=	15-20	GEIMLEIT		G	
3♥	=	12-16	(5)6+♥		BAR	
3♣	=	15-20	4+♠ & 5+♥		SÁ	
3G	=	15-20	♣-STOPP		EK	
4♣	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
4♥	=	12-20	(5)6+♥		ST	
4G	=		RKC M/♥		SP	

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♥	3◇			
P	=	12-14	5♥		EK	
D (1)	=	15-20	GEIMLEIT		G	
3♥	=	12-16	(5)6+♥		BAR	
3♠	=	15-20	4+♠ & 5+♥		SÁ	
3G	=	15-20	◇-STOPP		EK	
4♣	=	15-20	4+♣ & 5+♥		GK	
4◇	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
4♥	=	12-20	(5)6+♥		ST	
4G	=		RKC M/♥		SP	

(1) Eftir innákomu á þremur er doubl sekt ef hægt er að melda nýjan lit *undir* þremur í hálitnum til að skora á makker í geim. Sé það ekki hægt, er doublð *áskorun* í geim, en þrjár í hálitnum barátta.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♥	4♣			
P	=	12-14	5♥		EK	
D (1)	=	15-20	TILLAGA		EK	
4◇	=	15-20	FYRIRSTAÐA		SÁ	
4♥	=	15-20	(5)6+♥		ST	
4♠	=	15-20	FYRIRSTAÐA		SÁ	
4G	=		RKC M/♥		SP	
5♣ (2)	=	15-20	SPLINTER 0		SÁ	

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♥	4◇			
P	=	12-14	5♥		EK	
D (1)	=	15-20	TILLAGA		EK	
4♥	=	12-20	(5)6+♥		ST	
4♠	=	15-20	FYRIRSTAÐA		SÁ	
4G	=		RKC M/♥		SP	
5♣	=	15-20	FYRIRSTAÐA		SÁ	
5◇ (2)	=	15-20	SPLINTER 0		SÁ	

(1) Doublð sýnir fyrst og fremst góða opnun og aðeins fimm-spila hjarta. Styrkur í innákomulitnum þarf ekki að vera mikill, svo svarhönd má taka út í 4♥ með sóknarspil.

(2) Með ein spil væri rökréttara að nota RKC eða fara aðra leið.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2♠	P	173
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	2G	P	174
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2♠	P			
2G (1)				12-14	JS, 2♠	GK
3♣ (2)				12-20	3+♣ & 5+♥	GK
3◇ (2)				12-20	3+◇ & 5+♥	GK
3♥				12-20	6+♥	GK
3♠ (3)				12-14	3-4♠	GK
3G (1)				18-19	JS, 2♠	K
4♣				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4◇				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				12-14	7+♥	EK
4♠ (3)				12-14	JS, 2-3♠	EK
4G					RKC M/♠	SP

Stökk í tvo spaða er sterkt, sýnir 14+ HP og yfirleitt minnst sexlit. Áhugi á öðrum lit er takmarkaður (með 5-5 og sterk spil er byrjað rólega á einum spaða).

- Best er að halda grandendursögnum opnara skýrum og í takt við aðrar stöður.
- Sögn opnara í nýjum lit neitar stuðningi við spaðann og getur verið styrkmelding á þrjúlit vegna veikleika í fjórða lit.
- Bein undirtekt sýnir lágmark í punktum. Stökk í 4♠ er algert lágmark með (2)3-lit, en hækkun í 3♠ lofar annað hvort fjórlit eða þrjúlit með einspili til hliðar.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	2G	P			
3♣				12-20	EINSPIL í ♣	SPL
3◇				12-20	EINSPIL í ◇	SPL
3♥ (1)				12-20	6+♥	SÁ
3♠				12-20	EINSPIL í ♠	SPL
3G (1)				15-20	JÖFN SKIPT.	SÁ
4♣				12-20	EYÐA í ♣	SPL
4◇				12-20	EYÐA í ◇	SPL
4♥ (1)				12-14	5♥-332	EK
4♠				12-20	EYÐA í ♠	SPL
4G (1)					RKC M/♥	SP

Svarið á 2G er slemmuáhugi í hálit opnara og spyr um leið um stuttlit. Styrkurinn er minnst 14 HP.

- Opnari sýnir alltaf stuttlit - einspil eða eyðu - án þess að negla niður styrkinn. Án stuttlitar eru fjórar sagnir mögulegar: 3♥, 3G, 4♥, og 4G.

Með 6-7-lit og jafnt til hliðar (6♥322 eða 7♥222) ítrekar opnari litinn á þriðja þrepi, burt séð frá styrk.

Með góða opnun (15-20 HP) án einspils segir opnari 3G. Hann á þá 5♥332 eða 5♥422.

Með lágmark, jafna skiptingu og háspilaryr spil, stekkur opnari í 4♥.

Með sterk spil af öðrum toga og hvergi veikleika er hreinlega vaðið í RKC.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	3m	P	175
→				

m = minor = 3♣/3♦

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	3♠	P	176
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	3♣	P			
3♦ (1)				15-20	SP. STUTTLIT	G
3♥				12-13	5♥-332	EK
4♥				12-16	5+♥	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	3♦	P			
3♥				12-15	5+♥	ST
3♠ (1)				15-20	SP. STUTTLIT	G
4♥				14-18	5+♥	ST

Stökk svarhandar í þrjú lauf og þrjá tígla eru gervisagnir sem sýna 4-litarstuðning við hjartað og mismunandi punktastyrk, þrjú lauf=10-13 HP, en þrír tíglar=6-9 HP. Sagnvenjan er kennd við Bandaríkjamanninn Marty Bergen. Samkvæmt hans aðferðum er þrír tíglar sterkari sögn en þrjú lauf, en með hliðsjón af því að slemma er líklegri eftir sterkara svarið virðist skynsamlegt að gefa því svári meira rými.

(1) Sagnir opnara eru í grundvallaratriðum eðlilegar, nema ódýrasti nýi litur á þriðja þrepi, sem er spurning um einspil. Svarhönd meldar einspilið eðlilega, en slær af í þremur hjörtum með lágmark án stuttlitar, og segir 3G með hámark og jafna skiptingu.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	3♠	P			
3G (1)				15-20	SP. STUTTLIT	SP
4♣				15-20	FYRIRSTAÐA	SÁ
4♦				15-20	FYRIRSTAÐA	SÁ
4♥				12-14	5+♥	ST
4G					RKC M/♥	SP

Gert er ráð fyrir tvöföldu SPLINTER-kerfi eftir opnun á hálit, en þá er stökk upp á fjórða þrep (fjögur lauf og fjórir tíglar) eyða í viðkomandi lit, og 3G sýna eyðu í spaða. Með einspil einhvers staðar, segir svarhönd þrjá spaða við hjartaopnun. Styrkurinn er afmarkaður við 10-14 HP.

(1) Ef opnari hefur áhuga á að fréttu af einspilinu, þá spyr hann með 3G. Svörin eru:

1♥	P	3♠	P	
3G	P	4♣		= einspil í laufi
		4♦		= einspil í tígli
		4♥		= einspil í spaða

OPNUN

1 ♠

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	→		177

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	D	→		178

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	P	=	0-5	EKKI FITT	
	1G		=	4-12	KRÖFUGRAND	G
	2♣ (1)		=	(8)12+	4+♣	K
	2♦ (1)		=	(8)12+	4+♦	K
	2♥ (2)		=	12+	5+♥	GK
	2♠		=	7-10	3♠	EK
	2G (3)		=	14+	(3)4+♠	SP
	3♣ (4)		=	10-13	4+♠	G
	3♦ (4)		=	6-9	4+♠	G
	3♥ (2)		=	8-11	6+♥, 0-1♠	EK
	3♠ (4)		=	0-5	4+♠	H
	3G (5)		=	10-14	E-T EINSPIK	SÁ
	4♣		=	10-14	EYÐA í ♣	SÁ
	4♦		=	10-14	EYÐA í ♦	SÁ
	4♥		=	10-14	EYÐA í ♥	EK
	4♠		=	6-10	(4)5+♠	EK
	4G		=		RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	D	P (1)	=	0-9	EKKI FITT	EK
	RD (1)		=	10+	OFTAST JS	K
	1G (2)		=	8-10	3+♠	G
	2♣ (3)		=	8+	5+♣	K
	2♦		=	8+	5+♦	K
	2♥		=	8+	5+♥	K
	2♠		=	4-7	3+♠	EK
	2G (2)		=	11-13	3+♠	G
	3♣		=	4-7	7+♣	H
	3♦		=	4-7	7+♦	H
	3♥		=	4-7	7+♥	H
	3♠		=	0-5	4+♠	H
	3G		=	13-15	JÖFN SKIPT.	EK
	4♠		=	4-10	(4)5+♠	H
	4G		=		RKC M/♠	SP

- (1) Geimkrafa (12+ HP), nema svarhönd segi litinn aftur næst = 8-11 HP og 6+litur.
- (2) Svar á 2♥ við 1♠ lofar 5-lit+ og er krafa í geim - stökk í 3♥ er áskorun, 8-11 HP.
- (3) Slemmuáhugi og spurning um stuttlit.
- (4) BERGEN. Lofar 4-litarstuðningi við hálit makkers og mismunandi styrk.
- (5) SPLINTER-svörin eru tvískipt - stökk í 3G sýnir óupplýst einspil (4♣ spyr), en stökk beint upp á fjórða þrep lofar eyðu.

- (1) Pass getur verið allt upp í 9 HP ef skiptingin er jöfn án samlegu. Redoblið lofar 10+ HP, og eftir þá byrjun er dobl hjá báðum til sektar.
- (2) Eftir opnunardobl á hálit er skynsamlegt að nota 1G og 2G til að styðja lit makkers með "góð" spil. Hækkun beint í 2♠ er taktísk sögn á veik spil og stökk í 3♠ hrein og klár hindrun.
- (3) Þótt nýr litur á öðru þrepi sé krafa eftir opnunardobl, þurfa spilin ekki að vera sterk - svarhönd lofar ekki annarri sögn.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	1G	→		179

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	2N	→		180

N = nýr litur = 2♣/2♦/2♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	1G	P	=	0-9	EKKI LL/FITT	EK
		D (1)	=	10+	SEKT	EK
		2♣	=	4-9	(5)6+♣	EK
		2♦	=	4-9	(5)6+♦	EK
		2♥	=	4-9	(5)6+♥	EK
		2♠	=	4-9	3+♠	EK
		2G (2)	=	4+	TVIRÆTT	G
		3♣	=	4-7	7+♣	H
		3♦	=	4-7	7+♦	H
		3♥	=	4-7	7+♥	H
		3♠	=	4-7	4+♠	H

(1) Ekki er ráðlegt að dubla með minna en 10 HP og gott útspil. Með ójafna skiptingu er betra að melda eigin lit.

(2) Eitt er alveg á hreinu: 2G getur aldrei verið eðlileg sögn! Sem þýðir að sögnin er best nýtt til að sýna einhvers konar skiptingarspil. Ágæt hugmynd er að 2G sýni annað hvort láglitina (minnst 5-5), eða sterka hækkun í þrjá spaða (þ.e. hálit makkers). Opnari velur láglit til að byrja með, en svarhönd breytir í 3-4 spaða með góða spaðahækkun (eða segir eitthvað annað með góð spil og lágliti).

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	2♦	P (1)	=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	=	8+	NEIKVÆTT	K
		2♥ (2)	=	10+	5+♥	K
		2♠	=	6-9	3+♠	EK
		2G	=	11-12	JS, ♦-STOPP	Á
		3♣ (2)	=	10+	5+♣	GK
		3♦ (3)	=	10+	3+♠	Á+
		3♥ (4)	=	4-7	7+♥	H
		3♠	=	0-5	4+♠	H
		3G	=	13-15	JS, ♦-STOPP	EK
		4♣ (4)	=	4-7	7+♣	H
		4♦ (4)	=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠	=	6-10	(4)5+♠	EK
		4G	=		RKC M/♠	SP

(1) Getur verið gildrupass með mikinn tígulstyrk. Opnara ber að dubla með stuttan tígul, líka með lágmark.

(2) Frjáls litarsögn á öðru þrepi er krafa í þrjá litnum, en litarsögn á þriðja þrepi (án stökks) er skilyrðislaus geimkrafa.

(3) Sögn ofan í innákomulitinn er alltaf áskorun+ í lit makkers.

(4) SPLINTER er aðeins notaður í innákomulitnum - önnur stökk eru veik með langlit.

Sömu reglur gilda eftir innákomur á 2♣ og 2♥.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	2♠	→		181

2♠ = Michaels = 5+♥ & 5+♣/◇ (minor)

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	2G	→		182

2G = láglitir, 5+♣ & 5+◇

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	2♠	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 10+	VARNARSPIK	K
		2G	(3)	= 10+	YF, 5+♣	GK
		3♣	(3)	= 10+	YF, 5+◇	GK
		3◇		= 6-9	(6)7+◇	EK
		3♥	(4)	= 10+	3+♠	Á+
		3♠		= 6-9	3+♠	EK
		3G	(5)	= 14+	(3)4+♠	G
		4♣		= 6-9	7+♣	EK
		4♥		= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠		= 6-9	4+♠	EK
		4G		=	RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	2G	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 10+	VARNARSPIK	K
		3♣	(3)	= 10+	5+♥	GK
		3◇	(3)	= 10+	3+♠	Á+
		3♥		= 6-9	6+♥	EK
		3♠		= 6-9	3+♠	EK
		3G		= 14+	(3)4+♠	G
		4♣		= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4◇		= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠		= 6-9	4+♠	EK
		4G		=	RKC M/♠	SP

- (1) Pass fyrst og dobl síðar er hrein sekt.
- (2) Dobbl strax er yfirlýsing um yfirburði í styrk - annað hvort spilið þið sókn eða vörn í *dobluðu* spili. Öll dobl í framhaldinu eru sektartilboð.
- (3) Hér eru notaðar yfirfærslur í láglitina (Rubensohl), enda óþarfi að hafa 2G sem eðlilega sögn (þá er doblað).
- (4) Hjarta er þekktur litur andstöðunnar. Sögn þar er því áskorun+ í lit makkers.
- (5) Sterk spil, slemmuáhugi í spaða. Neitar ekki einspili í laufi eða tígli.

- (1) Pass fyrst og dobl síðar er hrein sekt.
- (2) Dobbl sýnir sektaráhuga og öll dobl í framhaldinu eru sektartilboð.
- (3) Bæði 3♣ og 3◇ eru sterkar úttektarsagnir í hálitina og minnisreglan er:
lægri fyrir lægri og hærri fyrir hærri
- lauf fyrir hjarta og tígull fyrir spaða.
Með þessu móti er hægt að berjast í 3♥ og 3♠ með veikari spil.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	3N	→		183

N = nýr litur = 3♣/3♦/3♥

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	4N	→		184

N = nýr litur = 4♣/4♦/4♥

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♠	3♣	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	K
		3♦		=	10+	5+♦	GK
		3♥		=	10+	5+♥	GK
		3♠		=	6-9	3+♠	EK
		3G		=	11-15	JS, ♣-STOPP	EK
		4♣ (1)		=	12+	3+♠	SÁ
		4♦		=	6-9	7+♦	EK
		4♥		=	6-9	7+♥	EK
		4♠		=	8-11	3+♠	EK
		4G		=		RKC M/♠	SP

(1) Góð hækkun í 4♠ - lofar ekki fyrirstöðu.

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING	L
1♠	3♥	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	K
		3♠		=	6-9	3+♠	EK
		3G		=	11-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4♣		=	10+	5+♣	GK
		4♦		=	10+	5+♦	GK
		4♥ (1)		=	12+	3+♠	SÁ
		4♠		=	8-11	3+♠	EK
		4G		=		RKC M/♠	SP

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♠	4♣	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	EK
		4♦		=	10+	6+♦	GK
		4♥		=	10+	6+♥	EK
		4♠		=	6-11	3+♠	EK
		4G (1)		=		RKC M/♠	SP
		5♣ (2)		=	12+	♣-FS, 3+♠	SÁ
		5♠ (2)		=	12+	EKKI ♣-FS	EK

(1) 4G er RKC eftir opnun á hálit og stökk í fjóra inná, en ekki eftir opnun á láglit - skiljanlega, því opnun á láglit lofar aðeins þrilit.

(2) Rýmið er verulega takmarkað til að kanna slemmu, en alla vega er hægt að gera greinarmun á slemmuspilum með eða án fyrirstöðu í innákomulitnum.

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING	L
1♠	4♥	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	EK
		4♠		=	6-11	3+♠	EK
		4G (1)		=		RKC M/♠	SP
		5♣		=	12+	6+♣	EK
		5♦		=	12+	6+♦	EK
		5♥ (2)		=	12+	♥-FS, 3+♠	SÁ
		5♠ (2)		=	12+	EKKI ♥-FS	EK

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	185
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	186
2m	P	→		

m = minor = 2♣/2◇

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
2♣ (1)				12-16	3+♣, 5♠	EK
2◇ (1)				12-16	3+◇, 5♠	EK
2♥				12-16	4+♥ & 5+♠	EK
2♠				12-16	6+♠	EK
2G (2)				17-20	6+♠	G
3♣ (3)				17-20	MARGRÆTT	G
3◇				17-20	4+◇ & 5+♠	GK
3♥				17-20	5+♥ & 5+♠	GK
3♠				14-18	6+♠	Á
3G				17-19	5♠-3-3-2	EK
4♣				17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4◇				17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				14-18	7+♠	EK

Grandsvar við hálit er krafa og (4)6-12 HP.

(1) Opnari meldar 2♣ með 3-3 í láglitum.

(2) Geimkrafa með 6+♠, og kannski 4-lit til hliðar. Svarhönd spyr um hliðarlitinn með 3♣. Opnari sýnir litinn eðlilega ef hann getur (3◇, 3♥), meldar 3G með lauf, en neitar hliðarlit með 3♠.

(3) Sögnin sýnir: (a) 4+ lauf, (b) 5♠ og 4♥ eða (c) 7♠-2-2-2. Alltaf sterk spil. Svarhönd spyr með 3◇. Með þessu móti lofar stökk opnara beint í 3♥ minnst 5-5 skiptingu, sem er mikilvægt.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
2♣	P	P		6-9	(4)5+♣	
2◇				4-9	6+◇	EK
2♥				4-9	(5)6+♥	EK
2♠ (1)				4-9	2-3♠	EK
2G				10-12	JÖFN SKIPT.	Á
3♣				8-11	5+♣	Á
3♠				10-12	3♠	Á
3G				12	JS - STRED	EK
4♣				8-11	6+♣	Á

Tvö lauf opnara: "betri láglitur".

(1) Annað hvort 4-7 HP með 3♠, eða 6-9 HP með tvílit í spaða.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
2◇	P	P		6-9	(3)4+◇	
2♥				4-9	(5)6+♥	EK
2♠ (1)				4-9	2-3♠	EK
2G				10-12	JÖFN SKIPT.	Á
3♣				4-9	6+♣	ST
3◇				8-11	(4)5+◇	Á
3♠				10-12	3♠	Á
3G				12	JS - STRED	EK
4◇				8-11	6+◇	Á

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	187
2M	P	→		

M = major = 2♥/2♠

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	188
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
2♥	P	P		6-9	3+♥	
2♠				4-9	2-3♠, VAL	EK
2G				10-12	JÖFN SKIPT.	Á
3♣				4-7	(6)7+♣	ST
3♦				4-7	(6)7+♦	ST
3♥				8-11	4+♥	Á
3♠				10-12	3♠	Á
3G				12	JS - STRED	EK
4♣				10-12	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♦				10-12	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♥				10-12	(4)5+♥	ST
4♠				12	3♠ - STRED	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
2♠	P	P		4-9	0-3♠	
2G				10-12	JÖFN SKIPT.	Á
3♣				4-7	(6)7+♣	ST
3♦				4-7	(6)7+♦	ST
3♥				4-7	(6)7+♥	ST
3♠				8-11	2-3♠	Á
3G				12	JS - STRED	EK
4♣				10-12	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♦				10-12	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				10-12	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				10-12	2-3♠	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
2G	P	P			BANNAD !	
3♣ (1)				6-12	SPURNING	G
3♦				4-7	(6)7+♦	EK
3♥				4-7	(6)7+♥	EK
3♠				10-12	3♠	SÁ
3G				8-12	JS, EINN ♠	EK
4♣ (2)				10-12	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♦				10-12	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				10-12	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				4-7	2-3♠	ST

Tveggja granda sögn opnara sýnir sexlit í spaða, sterk spil og kannski fjórlit til hliðar.

(1) Svarhönd getur spurt með 3♣ og svör opnara eru:

1♠	P	1G	P
2G	P	3♣	P
3♦			
3♥			
3♠			
3G			

= 6♠ og 4♦
 = 6♠ og 4♥
 = 6♠, enginn hliðlitur
 = 6♠ og 4♣

(2) Ef svarhönd vill sýna 4-7 HP og víðáttu-langt lauf, verður að fara í gegnum 3♣ og segja svo 5♣ á eftir. SPLINTER-sögnin er mikilvægari.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	189
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	190
3♦	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
3♣	P	P			BANNAD !	
	3♦ (1)			6-12	SPURNING	G
	3♥ (2)			4-7	(6)7+♥	EK
	3♠ (3)			10-12	3♠	SÁ
	4♦ (2)			4-7	7+♦	EK
	4♠ (3)			4-7	3♠	ST

Þrjú lauf opnara sýna eitt af þrennu:

- (a) 5♠ og 4♥.
- (b) 7♠-2-2-2.
- (c) 5+♠ og 4+♣. (Óvænt!)

(1) Svarhönd spyr með 3♦ og svörin eru:

1♠	P	1G	P
3♣	P	3♦	P
3♥			
3♠			
3G			
4♣			

= 4♥ og 5♠
 = 7♠-2-2-2
 = 4(5)♣ og 5♠
 = 5+♣ og 5+♠

(2) Ef svarhönd á fárveik spil með langlit er sennilega best að koma því til skila frekar en að spyrja með 3♦.

(3) Eins og endranær er stökk í geim í stöðum þegar GK hefur myndst veik loka-sögn, en lægri undirtekt heldur slemmuleit vakandi. Svarhönd getur ekki átt 3-lit í spaða og 7-9(10) HP, því þá væri hækkað í 2♠ strax.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
3♦	P	P			BANNAD !	
	3♥ (1)			6-12	MARGRÆTT	G
	3♠			10-12	3♠	SÁ
	3G			6-12	STOPP í ♣/♥	EK
	4♣ (2)			8-12	4+♦, ♣-FS	SÁ
	4♦ (2)			8-12	4+♦	SÁ
	4♥			10-12	SPL M/♦ 1/0	SÁ
	4♠			4-7	(2)3♠	ST
	5♦			4-7	4+♦	ST

Stökk opnara í þrjú tígla lofar því miður aðeins fjórlit eftir spaðaopnun. En er geimkrafa, eftir sem áður.

(1) Svarhönd getur hlerað með 3♥. Þá er ætlast til að opnari fari upp á fjórða þrep með 5-5 skiptingu, en segi ella þrjú grönd. (Opnari getur ekki átt 6-4, því þá segði hann 2G við 1G.) Ef svarhönd segir hins vegar 4♥ eftir 3♥, þá er það 7-litur og veik spil - 4-7 HP.

(2) Tígullinn samþykkur, með eða án fyrirstöðu í laufi með slemmu í miðinu.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	191
3♥	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	192
3♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P		BANNAD !	
3♥	P	P				
		3♠ (1)		10-12	3♠	SÁ
		3G		6-12	TILLAGA	EK
		4♣ (2)		8-12	3+♥	SÁ
		4◇ (2)		8-12	3+♥	SÁ
		4♥		4-9	2-3♥	ST
		4♠ (1)		4-9	2-3♠	ST
		5♣		4-7	8+♣	ST
		5◇		4-7	8+◇	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
3♠	P	P		4-7	0-2♠	
		3G		6-12	TILLAGA	EK
		4♣ (1)		10-12	3♠, 1♣	SÁ
		4◇ (1)		10-12	3♠, 1◇	SÁ
		4♥ (1)		10-12	3♠, 1♥	SÁ
		4♠		6-12	1-3♠	ST
		5♣		4-7	8+♣	ST
		5◇		4-7	8+◇	ST

Stökkið í þrjú hjörtu sýnir minnst 5-5 skiptingu. Það er helsti ávinningurinn af þriggja laufa slaufunni.

(1) Ef svarhönd er með þrilit í spaða, þá eru punktanir annað hvort 4-7 eða 10-12 - spil sem henta ekki í einfalda hækkun.

(2) Staðan leyfir ekki að svarhönd sé að gæla við langlitinn sinn, ef einhver er, svo best er að hafa 4♣ og 4◇ sem fyrirstöðusagnir með hjartasamþykkt. Ef svarhönd er hins vegar með mjög afgerandi láglit og veik spil er hugsanlegt að stökkva í fimm - það væru spil eins og ...

♠ x ♥ x ◇ DG1098xxx ♣ Kxx

Opnari verður ekki ánægður, en sennilega er best að stökkva í 5◇.

Stökk opnara í þrjú spaða sýnir góðan lit, 14-18 punkta, og er áskorun í geim.

(1) Hér ber að túlka nýjan lit á fjórða sem slemmuáhuga í lit opnara - spaða. Slemma er svo sem ekki líkleg, en gæti verið til staðar ef spilin falla vel saman. Því er best að segja frá stuttlit á fjórða þrepi, sem millileik upp í 4♠.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	D	193
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	2N	194
→				

N = Nýr litur = 2♣/2♦/2♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	D			
P				= 12-16	5♠-332	EK
RD				= 17-20	JÖFN SKIPT.	K
2♣				= 12-16	4+♣ & 5+♠	EK
2♦				= 12-16	4+♦ & 5+♠	EK
2♥				= 12-16	4+♥ & 5+♠	EK
2♠				= 12-16	6+♠	EK
2G (1)				= 17-20	6♠	GK
3♣				= 15-20	5+♣ & 5+♠	K
3♦				= 15-20	5+♦ & 5+♠	K
3♥				= 15-20	5+♥ & 5+♠	K
3♠				= 14-18	6+♠	EK
3G (2)				= 17-19	5♠-332	EK
4♣				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♦				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				= 14-18	7+♠	EK

(1) Svarhönd getur spurt um fjórlit til hliðar með 3♣. Svörin eru eðlileg: 3♦/3♥ sýna viðkomandi lit, 3♠ er neitun á hliðarlit og 3G sýna 4-lit í laufi. Sama stef og ef grandíð er ódöblað.

(2) Þrjú grönd er vart hugsanleg sögn, því oftast redoblar opnari fyrst til að sýna góð spil. Kannski á hættu gegn utan hættu.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	2♥			
P (1)				= 12-16+	5♠-332	EK
D (1)				= 15-20	ÚTTEKT	K
2♠				= 12-16	6+♠	EK
2G (2)				= 17-20	6♠	GK
3♣				= 15-20	5+♣ & 5+♠	K
3♦				= 15-20	5+♦ & 5+♠	K
3♥ (3)				= 15-20	SP. ♥-STOPP	K
3♠				= 14-18	6+♠	Á
3G				= 17-19	5♠-332	EK
4♣				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♦				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				= 14-18	7+♠	EK

(1) Svarhönd hefur ekki lofað sterkum spilum, svo doblíð er til úttekta og pass annað hvort venjuleg opnun eða gildrupass með mikinn hjartastyrk.

(2) Nákvæmlega sexlitur - svarhönd spyr um hugsanlegan fjórlit til hliðar með 3♣.

(3) Hér getur ýmislegt verið á ferðinni, en til að byrja með er verið að spyrja um fyrirstöðu í innákomulitnum, oft með þéttan 6-7 spila opnunarlit og 3G í huga.

Eftir innákomur á 2♣/2♦ - og líka eftir innákomu á þriðja þrepi - er dobl úttekt.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	195
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	196
2N	P	→		

N = Nýr litur = 2♦/2♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♦ (1)	=	12-20	3+♦ & 5+♠	K		
2♥	=	12-20	4+♥ & 5+♠	K		
2♠	=	12-20	6+♠	K		
2G (2)	=	12-19	JÖFN SKIPT.	K		
3♣ (1)	=	12-14	4♣	GK		
3♦	=	15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ		
3♥	=	15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ		
3♠	=	15-20	ÞÉTTUR ♠	SÁ		
3G (2)	=	15-17	5-3-3-2♣	EK		
4♣	=	15-20	4♣, 5224	SÁ		
4♠	=	12-14	7+♠	EK		
4G	=		RKC M/♣	SP		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♦	P	2♥	=	12+	♥-VEIKLEIKI	GK
		2♠	=	12+	3+♠ & 5+♣	GK
		2G	=	12+	STOPP í ♥	GK
		3♣	=	8-11	6+♣	EK
		3♦	=	12+	4+♦	GK
		3♥	=	12+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
		3♠	=	15+	3+♠ & 5+♣	SÁ
		3G	=	13-15	GOTT ♥-ST.	EK
		4♣	=	15+	(6)7+♣	SÁ
		4♠	=	12-14	3♠ & 4-5♣	EK

Nýr litur opnara: eðlileg sögn, 12-20 HP.

Svarið á tveimur laufum er krafa í geim nema svarhönd segi þrjú lauf næst.

(1) Hugsanlega vandræðasögn með spil eins og ...

♠ DGxxx ♥ xx ♦ ÁKx ♣ Kxx

Þessa förn þarf að færa til að hækkun í 3♣ sýni fjórlit - sem er mikilvægt.

(2) Tveggja granda endursögn opnara tryggir fyrst og fremst stopp í ósögðu litunum, en styrkurinn er óljós. Stökk í 3G sýnir nákvæmlega tvö lauf og miðlungsstyrk (nema menn fylgi þeirri stefnu að opna á 1G með 5-spila hálit).

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♥	P	2♠	=	12+	3+♠ & 5+♣	GK
		2G	=	12+	STOPP í ♦	GK
		3♣	=	8-11	6+♣	EK
		3♦	=	12+	♦-VEIKLEIKI	GK
		3♥	=	15+	4♥	SÁ
		3♠	=	15+	3+♠ & 5+♣	SÁ
		3G	=	13-15	GOTT ♦-ST.	EK
		4♣	=	15+	(6)7+♣	SÁ
		4♦	=	12+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4♥	=	12-14	4♥	EK
		4♠	=	12-14	3♠ & 4-5♣	EK

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	197
2♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	198
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♠	P	2G	(1)	= 12+	STOPP í ♠/♥	GK
		3♣		= 8-11	6+♣	EK
		3♦	(2)	= 12+	3+♦ & 5+♣	GK
		3♥	(2)	= 12+	3+♥ & 5+♣	GK
		3♠		= 15+	2+♠ & 5+♣	SÁ
		3G	(1)	= 13-15	STOPP í ♠/♥	EK
		4♣		= 15+	(6)7+♣	SÁ
		4♦		= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♥		= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♠		= 12-14	2-3♠	EK
		4G		=	RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2G	P	3♣		= 8-11	6+♣	EK
		3♦	(1)	= 12+	3+♦ & 5+♣	GK
		3♥	(1)	= 12+	3+♥ & 5+♣	GK
		3♠	(2)	= 15+	3+♠ & 5+♣	SÁ
		3G		= 13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4♣		= 15+	(6)7+♣	SÁ
		4♦		= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♥		= 12-14	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♠	(2)	= 12-14	3+♠	EK
		4G	(3)	= 17-20	JÖFN SKIPT.	Á

Endursögn opnara á tveimur spöðum sýnir aðeins auka lengd (minnst sexlit), en segir ekkert nánar um styrkinn.

(1) Tveggja granda sögnin er til marks um nokkra óvissu, en segir ekkert afgerandi um styrkinn - svarhönd getur hvort heldur verið að leita að besta geimi eða slemmu. Stökkið í 3G gefur hins vegar til kynna góðar fyrirstöður í ósögðu litunum og litinn áhuga á öðrum áfangastað.

(2) Hér er ekki verið að leita að nýjum tromplit, heldur eru þetta fyrst og fremst styrkmeldingar með 3G eða jafnvel slemmu í huga.

Tveggja granda sögnin er við í styrk: 12-19.

(1) Styrkmeldingar með 3G í huga til að byrja með.

(2) Undirtekt á þriðja þrepi sýnir hér slemmuáhuga, en stökk í fjóra er veikara. Svarhönd á ýmsa möguleika til að láta í ljósi slemmuáhuga í lit makkers - til dæmis með svarinu 2G eða SPINTER-stökki - en oft er best að koma hliðarlitnum í umræðuna. Til að mynda er skynsamlegt að segja fyrst 2♣ með ...

♠ ÁKxx ♥ xx ♦ Áx ♣ KG10xx

... og styðja svo spaðann á þriðja þrepi. Opnari mun þá meta háspil í laufi sem mikilvægan styrk í framhaldinu.

(3) Hækkun á grandsögn í fjögur grönd er alltaf áskorun í slemmu.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	199
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	200
3N	P	→		

N = Nýr litur = 3♦/3♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
3♣	P	3♦ (1)	=	8+	♦-STYRKUR	GK
		3♥ (1)	=	8+	♥-STYRKUR	GK
		3♠	=	15+	3+♠ & 5+♣	SÁ
		3G (2)	=	8-15	♦/♥-STOPP	ST
		4♣	=	15+	5+♣	SÁ
		4♦	=	12+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
		4♥	=	12+	SPL M/♣ 1/0	EK
		4♠	=	12-14	3+♠	ST
		4G	=		RKC M/♣	SP
		5♣	=	8-14	5+♣	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
3♦	P	3♥	=	12+	FS, ♥Á/♥K	SÁ
		3♠ (1)	=	12+	3+♠ & 5+♣	SÁ
		3G	=	12-14	STOPP í ♦/♥	EK
		4♣	=	12+	5+♣	SÁ
		4♦	=	12+	FS, ♦Á	SÁ
		4♠ (1)	=	12-14	3♠	EK
		4G	=		RKC M/♣	SP
		5♣	=	8-11	6-7♣	EK

Hækkunin í þrjú lauf lofar fjórlit og sýnir 12-14 HP. Það er skynsamlegt að líta á sögnina sem geimkröfu, jafnvel á móti 8-11 HP svári, því þá er fittið firnagott og geim gæti staðið í hina áttina.

Stökk opnara í þrjú í nýjum lit er SPLINTER, 4-litar stuðningur við laufið og 15-20 HP

(1) Sagnir svarhandar í nýjum lit á þriðja þrepi eru styrkmeldingar í leit að besta geimi til að byrja með.

(1) Spaði er hér með orðinn að tromplit og það endurspeglast í hugsanlegri lykilsíla-spurningu.

(2) Venjulega (12)13-15 HP og jöfn skipting, en það er ekki útilokað að svarhönd sé með 8-11 HP, 6♣ og drög að fyrirstöðu í rauðu litunum. Eitthvað þessu líkt:

♠ x ♥ Kxx ♦ G10x ♣ ÁDG10xx

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
3♥	P	3♠ (1)	=	12+	3+♠ & 5+♣	SÁ
		3G	=	12+	STOPP í ♥/♦	EK
		4♣	=	12+	5+♣	SÁ
		4♦	=	12+	FS, ♦Á/♦K	SÁ
		4♥	=	12+	FS, ♥Á	SÁ
		4♠ (1)	=	12-14	3♠	EK
		4G	=		RKC M/♣	SP
		5♣	=	8-11	6-7♣	EK

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	201
3♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	202
4♣	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♠	P	2♣	P	=	12-14	STOPP í ♠/♥	EK
3♠	P	3G			12+	FS, ♣Á/♣K	SÁ
		4♣ (1)			12+	FYRIRSTADA	SÁ
		4♦ (1)			12+	FYRIRSTADA	SÁ
		4♥ (1)			12+	FYRIRSTADA	SÁ
		4♠ (2)			8-11	0-3♠	EK
		4G				RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♠	P	2♣	P	=	12+	FYRIRSTADA	SÁ
4♣	P	4♦ (1)			12+	FYRIRSTADA	SÁ
		4♥ (1)			12+	FYRIRSTADA	SÁ
		4♠ (2)			12-14	TILLAGA, 3♠	EK
		4G				RKC M/♣	SP
		5♣			8-11	6+♣	EK

Hopp í opnarlit eftir 2-YFIR-1 er notað til að sýna þéttan eða hálfþéttan sjölit. Þetta eru slemmuspil með styrk á bilinu 15-20 HP.

(1) Eftir stökk í 3♠ kemur annar tromplitur en spaði ekki til álita. Svarhönd meldar fyrirstöður á fjórða þrepi (ekta eða óekta) með minnsta áhuga á slemmu.

(2) Algert lágmark, sennilega langur lauf-litur og 8-11 HP.

Fjögur lauf opnara sýna fjórlit í laufi, góð spil (15-20 HP), en ekki stuttlit.

(1) Opnari myndi gefa SPLINTER-sögn ef hann gæti, svo skipting hans hlýtur að vera 5-2-2-4. Svarhönd heldur slemmuleit á lífi með fyrirstöðusögn í tígli eða hjarta, sem getur verið hvort heldur ekta eða óekta fyrirstaða, fyrsta eða önnur.

(2) Hugsanlega vakti fyrir svarhönd að sýna 12-14 HP, og laufflit til hliðar við spaðastuðning. Ekki má svipta svarhönd möguleikanum á að lýsa slíkum spilum. Fjögur grönd opnara í kjölfarið myndi vera RKC með spaða sem tromp.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♦	P	203
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♦	P	204
2♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♦	P			
2♥				12-20	4+♥ & 5+♠	K
2♠				12-20	6+♠	K
2G (1)				12-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣ (2)				12-20	4+♣ & 5+♠	K
3♦				12-14	4+♦	GK
3♥				15-20	SPL M/♦ 1/0	SÁ
3♠				15-20	ÞÉTTIR 7+♠	SÁ
3G (1)				15-17	5-3-2♦-3	EK
4♣				15-20	SPL M/♦ 1/0	SÁ
4♦				15-20	4♦, 5242	SÁ
4♠ (3)				12-14	7+♠	EK
4G					RKC M/♦	SP

Tveir tíglar eru geimkrafa nema svarhönd maldi þrjá tígla næst = 8-11 HP.

(1) Tveggja granda sögnin er við í styrk, en stökk í 3G sýnir “grandopnun”, 15-17 HP með nákvæmlega 2-lit í tígli (svarlitnum). Ef svarhönd hækkar 2G í 3G, myndi opnari reyna við slemmu með 4♣/♦ (= þrilitur í tígli og 18-19 HP) eða 4G (= tvilitur í tígli og 18-19 HP).

(2) Þessi sögn sýnir ekki endilega góða opnun, heldur fyrst og fremst skiptinguna. Ef svarhönd ítrekar tígulinn er það 8-11 HP og er ekki krafa.

(3) Svona heljarstökk er sparað undir algert lágmark og oftast 2-2-2 til hliðar.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♦	P			
2♥	P	2♠ (1)		12+	3♠ & 5+♦	GK
		2G		12+	STOPP í ♣	GK
		3♣ (2)		12+	♣-VEIKLEIKI	GK
		3♦		8-11	6+♦	EK
		3♥ (3)		15+	4♥ & 4+♦	SÁ
		3♠ (1)		15+	3+♠ & 5+♦	SÁ
		3G		13-15	♣-STOPP	EK
		4♣		12+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4♥		12-14	4♥ & 4-5♦	EK
		4♠		12-14	2-3♠	EK

Tvö hjörtu eru eðlileg; sögnin sýnir minnst 5-4 skiptingu í spáða og hjarta, en kveður ekkert nánar á um styrkinn, sem er enn 12-20 HP.

(1) Stökk í 3♠ er mjög alvarleg slemmu-áskorun, en með minni metnað og oft langan láglit, lætur svarhönd duga að taka undir á öðru þrepi ef færi gefst.

(2) Sögn í fjórða litnum hefur stundum það hlutverk að krefja í geim, en hér er það svo gott sem búið og því afhjúpar meldingin veikleika í litnum.

(3) Svarhönd segir 2♦ með 4-4 í rauðu litunum og góð spil, svo hækkunin í 3♥ lofar ekki fimm-spila tígli.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♦	P	205
2♠	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♦	P	206
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♦	P			
2♠	P	2G		= 12+	STOPP í ♣/♥	GK
		3♣		= 12+	3+♣ & 5+♦	GK
		3♦		= 8-11	6+♦	EK
		3♥ (1)		= 12+	3+♥ & 5+♦	GK
		3♠		= 15+	2+♠ & 5+♦	SÁ
		3G		= 13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4♣		= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♦		= 15+	(6)7+♦	SÁ
		4♥ (2)		= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♠		= 12-14	2-3♠	EK
		4G		=	RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♦	P			
2G	P	3♣ (1)		= 12+	3+♣ & 5+♦	GK
		3♦		= 8-11	6+♦	EK
		3♥ (1)		= 12+	3+♥ & 5+♦	GK
		3♠		= 15+	3+♠ & 5+♦	SÁ
		3G		= 13-15	JÖFN SKIPT.	EK
		4♣		= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♦		= 15+	(6)7+♦	SÁ
		4♥		= 12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♠		= 12-14	3(4)♠	EK
		4G (2)		= 17-20	JÖFN SKIPT.	Á

Tveir tíglar svarhandar eru geimkrafa með einni undantekningu - endurmeldingu á þremur tíglum næst (=áskorun).

(1) Hjarta getur aldrei orðið trompliturinn eftir þessa byrjun, svo að 3♥ er til að byrja með styrkmelding í leit að 3G.

(2) SPLINTER-stökk í 4♥ er rúmfrek sögn og ætti ekki að nota nema á mjög afgerandi spil, án lauffyrirstöðu ...

♠ ÁDX ♥ X ♦ KDGXXX ♣ DGX

Tvö grönd opnara sýna jafna skiptingu, en segja ekkert nánar um styrkinn, sem er á bilinu 12-19 HP.

(1) Oftast ekta litur, en hugsanlega styrkmelding á þrilit með veikleika í ósagða litnum.

(2) Eins og endranær er hækkun á grand-sögn í 4G áskorun í 6G - ekki RKC.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♦	P	207
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♦	P	208
3♦	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♦	P			
3♣	P	3♦		8-11	6+♦	EK
		3♥ (1)		12+	ÓVISSA	GK
		3♠		15+	3+♠ & 5+♦	SÁ
		3G		13-15	♥-STOPP	EK
		4♣ (2)		12+	4+♣	GK
		4♦		15+	(6)7+♦	SÁ
		4♥		12+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
		4♠		12-14	3(4)♠	EK
		4G			RKC M/♣	SP
		5♣ (2)		12	5♣ & 5+♦	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♦	P			
3♦	P	3♥ (1)		8+	♥-STYRKUR	GK
		3♠		15+	3+♠ & 5+♦	SÁ
		3G (2)		8-15	JS, EDA ...	ST
		4♣ (3)		15+	♣-FS, 5+♦	SÁ
		4♦ (3)		15+	(5)6+♦	SÁ
		4♥		12+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
		4♠		12-14	3(4)♠	ST
		4G			RKC M/♦	SP
		5♣		12+	SPL M/♦ 0	SÁ
		5♦		8-14	5+♦	ST

Þrjú lauf opnara sýna skiptinguna, minnst 5-4 í spaða og laufi, en lofa ekki auka styrk.

(1) Eins konar biðsögn, en til að byrja með er verið að kanna grandfyrirstöðu í hjarta.

(2) Þar eð opnari hefur ekki afmarkað styrk sinn á nokkurn hátt, er nauðsynlegt fyrir svarhönd að halda sögnum niðri og gefa opnara færi á að blása út með góða hönd. Því lofar hækkunin í 4♣ ekki aukastyrk, og stökk í 5♣ er aðeins notað á mikla skiptingu og “kontrólrýr” spil.

Hækkun opnara í þrjá tígla er krafa í geim, en sýnir þó lágmarksopnun, 12-14 HP. Alltaf er um minnst fjórlit að ræða.

(1) Þetta er fyrst og fremst styrkmelding, en hvort verið er að leita eftir 3G eða slemmu kemur í ljós síðar.

(2) Þar eð 3♦ er kröfusögn, verður svarhönd stundum að veðja á 3G með 8-11 HP og stopp eða semi-stopp í hliðarlitunum. Þetta er ekki óhugsandi:

♠ x ♥ Dxx ♦ ÁDG10xx ♣ G10x

(3) Fjögur lauf sýna fyrirstöðu í laufi með tígulslemmu í huga. Fjórir tíglar lýsa einnig yfir slemmuáhuga, en án lauffyrirstöðu, og án ekta hjartafyrirstöðu.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♥	P	209
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♥	P	210
2♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♥	P			
2♠				12-20	6+♠	GK
2G (1)				12-19	JS, 2♥	GK
3♣				12-20	4+♣ & 5+♠	GK
3◇				12-20	4+◇ & 5+♠	GK
3♥ (2)				12-20	3+♥	SÁ
3♠				15-20	ÞÉTTIR 7+♠	SÁ
3G (1)				15-17	5-2-3-3	EK
4♣				15-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4◇				15-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♥ (2)				12-14	JS, 3-4♥	EK
4♠				12-14	7+♠	EK
4G					RKC M/♥	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♥	P			
2♠	P	2G		12+	STOPP í ♣/◇	GK
		3♣		12+	4+♣ & 5+♥	GK
		3◇		12+	4+◇ & 5+♥	GK
		3♥		12+	6+♥	GK
		3♠ (1)		15-20	2+♠ & 5+♥	SÁ
		3G		13-15	TILLAGA	EK
		4♣ (1)		12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4◇ (1)		12+	SPL M/♠ 1/0	SÁ
		4♥		12-14	7+♥	EK
		4♠		12-14	2-3♠	EK
		4G			RKC M/♠	SP

Svar á tveimur hjörtum við einum spaða er krafa í geim. Með áskorun er farið í gegnum kröfugrand, eða stokkið í þrjú hjörtu með góðan sjölit.

(1) Tveggja granda sögnin neitar þrilít í hjarta og er því annað hvort 12-14 HP eða 18-19 HP. Með 15-17 HP og 5-2-3-3 er stokkið í 3G.

(2) Stökk beint í 4♥ sýnir lágmarksopnun og jafna skiptingu, 3-4 hjörtu. SPLINTER-stökkin eru sterk, 15-20 HP, svo það er nokkur vídd í þriggja hjarta hækkuninni. Opnari getur átt margvísleg spil - góða 12-14 punkta með einspil, 15-17 jafnskipta með þrilít, eða enn sterkari spil.

(1) Með alvarlegan slemmuáhuga hækkar svarhönd 2♠ í þrjú. SPLINTER-stökkin eru meira leit að góðu fitti og geta verið veikari.

Það er almenn regla eftir TVO-YFIR-EINUM að stuðningur svarhandar á þremur sýnir góð spil (15+ HP) og slemmuáhuga - hvernig sem sagnir annars ber að. SPLINTER-stökkin eru þá sveigjanlegri í punktum.

Öðru máli gildir um opnara - þegar hann hækkar svarlit makkers í þrjú, þá sýnir hann lágmarksopnun, nema þegar hann hækkar 2♥ í 3♥ við spaðaopnun, sem verður að spanna breitt punktavið. Ástæðan fyrir því er augljós: stökk í 4♥ er geimsögn með endanlegan hljóm.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♥	P	211
3♣	P	→		

m = minor = 3♣/3♦

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♥	P	212
3♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♥	P			
3♣	P	3♦ (1)	=	12+	ÓVISSA	GK
		3♥	=	12+	6+♥	GK
		3♠ (2)	=	15+	3+♠ & 5+♥	SÁ
		3G	=	13-15	♦-STOPP	EK
		4♣ (3)	=	12+	4+♣	GK
		4♦	=	12+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
		4♥	=	12-14	7+♥	EK
		4♠ (2)	=	12-14	3(4)♠	EK
		4G	=		RKC M/♣	SP
		5♣ (3)	=	12	5♣ & 5+♥	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♥	P			
3♥	P	3♠ (1)	=	12+	EKTA FS	SÁ
		3G (2)	=	12+	5+♥	SÁ
		4♣	=	12+	FYRIRSTAÐA	SÁ
		4♦	=	12+	FYRIRSTAÐA	SÁ
		4♥	=	12-14	5♥	EK
		4♠	=	12-14	3(4)♠	EK
		4G	=		RKC M/♥	SP

Þrjú lauf opnara lofa 4-lit+, en sýna ekki auka styrk. Sögnin neitar þrilit í hjarta.

(1) Biðsögn, til að byrja með leit að grandfyrirstöðu í tígli. (Eftir 1♠-2♥; 3♦-? er 4♣ svarhandar hins vegar slemmuáhugi í tígli með fyrirstöðu í laufi, enda sagnir komnar framhjá 3G. Bein hækkun í 4♦ er þá slemmuáhugi, án lauffyrirstöðu.)

(2) Stuðningur við opnarlit makkars á þremur er sterk sögn og slemmuleit, en stökk í fjóra sýnir rétt nóg í geim.

(3) Þar eð opnari hefur ekki afmarkað styrk sinn verður svarhönd að halda sögnum niðri og gefa opnara færi á að blása út með góða hönd. Því lofar hækkunin í 4♣ ekki auka styrk, en stökk í 5♣ sýnir hins vegar lágmark og “kontróllaus” spil.

Hækkun opnara í þrjú hjörtu lofar þrilit+ og býður upp á slemmurannsóknir. Sögnin þarf þó ekki að vera mjög sterk, því hækkun beint í fjögur hjörtu sýnir algert lágmark.

(1) Þetta sýnir ekta fyrirstöðu í spaða (ás eða kóng) og hjarta er ennþá samþykktur tromplitur. Hér eru allt önnur lögmál á ferðinni en eftir svar á láglit, en þá breytist trompliturinn í hálitinn: 1♠-2♦; 3♦-3♠ = spaði tromp.

(2) Slemmuleit í hjarta, án ekta spaða-fyrirstöðu.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♠	P	213
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♠	P	214
2G	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♠	P			
2G (1)				= 15-20	BIDSÖGN	K
3♣ (1)				= 15-20	3+♣ & 5+♠	K
3◇ (1)				= 15-20	3+◇ & 5+♠	K
3♥ (1)				= 15-20	3+♥ & 5+♠	K
3♠ (2)				= 12-14	6+♠	H
3G				= 18-19	5♠-332	EK
4♣				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4◇				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♥				= 15-20	SPLINTER 1/0	SÁ
4♠				= 15-20	5+♠	EK
4G				=	RKC M/♠	SP

Hækkun svarhandar í tvo spaða sýnir (6)7-10 HP og þrilitarstuðning.

(1) Ef opnari vill nánari upplýsingar getur hann gert hvort heldur, sagt 2G og hlerað, eða meldað hliðarlit/styrk eðlilega. Við 2G slær svarhönd af í 3♠ með lágmark, sýnir ella ekta styrk á þriðja þrepi, en stuttlit með SPLINTER-stökki í fjóra.

(2) Bein hækkun er frásláttur á langlit, en alls ekki áskorun í geim.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♠	P			
2G	P	3♣		= 8-10	♣-STYRKUR	K
		3◇ (1)		= 8-10	◇-STYRKUR	K
		3♥		= 8-10	♥-STYRKUR	K
		3♠		= 6-7	3♠	EK
		3G (2)		= 8-10	3♠334	EK
		4♣		= 8-10	SPLINTER 1/0	GK
		4◇ (3)		= 8-10	SPLINTER 1/0	GK
		4♥		= 8-10	SPLINTER 1/0	GK
		4♠ (4)		= 8-10	3(4)♠	EK

Ekki er fyllilega ljóst hvað vakir fyrir opnara með 2G (hann gæti verið að hugleiða fjóra spaða, þrjú grönd eða jafnvel slemmu), svo svarhönd ber að lýsa spilum sínum eins vel og kostur er á.

(1) Litarögn á þriðja þrepi sýnir fyrst og fremst styrk, en lofar ekki fjórlit. Hér væri til dæmis rétt að segja 3◇, frekar en 3♣:

♠ Dxx ♥ xx ◇ ÁDx ♣ xxxxx

(2) Með flata skiptingu er best að segja 3G:

♠ Dxx ♥ Kxx ◇ DGx ♣ Gxxx

(3) Einspil og hámark er sýnt með SPLINTER-stökki:

♠ DGx ♥ KDx ◇ x ♣ Dxxxxx

(4) Og stökk í 4♠ er hámark með tvíspili til hliðar:

♠ Kxx ♥ Áxx ◇ Gxxxx ♣ xx

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♠	D	215
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♠	3N	216
→				

N = nýr litur = 3♣/3♦/3♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♠	D			
P (1)	=	12-14	5♠		EK	
RD (1)	=	15-20	5♠		EK	
2G	=	15-20	BIBSÖGN		K	
3♣ (2)	=	12-20	4+♣ & 5+♠		K	
3♦ (2)	=	12-20	4+♦ & 5+♠		K	
3♥ (2)	=	12-20	4+♥ & 5+♠		K	
3♠	=	12-14	(5)6+♠		H	
3G	=	18-19	5♠-332		EK	
4♣	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
4♦	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
4♥	=	15-20	SPLINTER 1/0		SÁ	
4♠ (3)	=	12-20	(5)6+♠		EK	
4G	=		RKC M/♠		SP	

(1) Pass sýnir lágmark og oftast jafna skiptingu, en redobl er sterkara og lætur í ljósi sektarvilja.

(2) Eftir doblið er frjáls litarsögn til marks um skiptingu, því ef sagnbarátta er framundan er mikilvægt að setja makker strax inn í myndina. Punktur skipta hér minna máli.

(3) Stökkið í 4♠ er tvíeggjað - getur verið eka sögn til vinnings eða fyrirframförn.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♠	3♣			
P	=	12-14	5♠		EK	
D (1)	=	15-20	SEKT		EK	
3♦ (1)	=	15-20	♦-STYRKUR		K	
3♥ (1)	=	15-20	♥-STYRKUR		K	
3♠	=	12-16	(5)6+♠		BAR	

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♠	3♦			
P	=	12-14	5♠		EK	
D (1)	=	15-20	SEKT		EK	
3♥ (1)	=	15-20	GEIMLEIT		G	
3♠	=	12-16	(5)6+♠		BAR	

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♠	3♥			
P	=	12-14	5♠		EK	
D (1)	=	15-20	GEIMLEIT		G	
3♠	=	12-16	(5)6+♠		BAR	

(1) Hér er notað svokallað GEIMÁSKORUNAR-DOBL þegar ekki er svigrúm til að melda nýjan lit undir hálitnum. Sem er aðeins eftir innákomu á 3♥. Eftir innákomu á 3♠ eru tvær sagnir lausar undir 3♠, bæði 3♦ og 3♥, svo þær sýna styrk í viðkomandi lit og eru áskoranir í 4♠. Eftir 3♦ inná er aðeins 3♥ laus, svo sögnin segir ekkert um hjartað, en er fyrst og fremst áskorun í 4♠.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2G	P	217
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	3m	P	218
→				

m = minor = 3♣/3◇

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2G	P			
3♣				= 12-20	EINSPIL í ♣	SPL
3◇				= 12-20	EINSPIL í ◇	SPL
3♥				= 12-20	EINSPIL í ♥	SPL
3♠ (1)				= 12-20	6+♠	SÁ
3G (1)				= 15-20	JÖFN SKIPT.	SÁ
4♣				= 12-20	EYÐA í ♣	SPL
4◇				= 12-20	EYÐA í ◇	SPL
4♥				= 12-20	EYÐA í ♥	SPL
4♠ (1)				= 12-14	5♠-332	EK
4G (1)				=	RKC M/♠	SP

Svarið á 2G er slemmuáhugi í hálit opnara og spyr um leið um stuttlit. Styrkurinn er minnst 14 HP.

(1) Opnari sýnir stuttlit ef hann er til staðar og þar með neita aðrar sagnir einspili eða eyðu. Endursögn á hálitunum á þriðja þrepi sýnir 6-7-lit (6♠322 eða 7♠222), en stökk í 4♠ er algert lágmark og flöt skipting. Þrjú grönd lofa góðri opnun og jafnri skiptingu (5♠332 eða 5♠422), en ef opnari er með virkilega góð spil og alla liti dekkada þá tekur hann völdin með RKC.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	3♣	P			
3◇ (1)				= 15-20	SP. STUTTLIT	G
3♠				= 12-13	5♠-332	EK
4♠				= 12-16	5+♠	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	3◇	P			
3♥ (1)				= 15-20	SP. STUTTLIT	G
3♠				= 12-15	5+♠	ST
4♠				= 14-18	5+♠	ST

Stökk svarhandar í þrjú lauf og þrjú tígla eru gervisagnir (Bergen) sem sýna 4-litarstuðning við spaðann og mismunandi punktastyrk, þrjú lauf=10-13 HP, en þrjár tígla=6-9 HP.

(1) Sagnir opnara eru í grundvallaratriðum eðlilegar, 3G tillaga, 3-4♠ nokkuð endanlegar sagnir og nýr litur fyrirstaða - þó ekki ódýrasti nýi litur á þriðja þrepi, sem er spurning um einspil. Svarhönd bregst þannig við:

1♠	P	3♣	P	
3◇	P	3♥		= einspil í hjarta
		3♠		= ekkert einspil, LM
		3G		= ekkert einspil, HM
		4♣		= einspil í laufi
		4◇		= einspil í tígli

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	3♥	P	219
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	3G	P	220
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	3♥	P			
3♠				= 12-20	6+♠	GK
3G				= 14-18	TILLAGA	EK
4♣ (1)				= 12-20	FS M/♥	SÁ
4◇ (1)				= 12-20	FS M/♥	SÁ
4♥				= 12-18	LOKASÖGN	ST
4♠				= 12-14	7+♠	EK
4G				=	RKC M/♥	SP

Svar á tveimur hjörtum við einum spaða er krafa í geim, en stökk í þrjú hjörtu er áskorun með góðan sjölit og í mesta lagi tvo hunda í spaða.

(1) Það tekur því ekki að eltast við þriðja tromplitinn eftir þessa byrjun, svo að nýr litur á fjórða þrepi er fyrirstöðusögn með hjartaslemmu í huga.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	3G	P			
4♣ (1)				= 15-20	SP. STUTTLIT	G
4◇				= 15-20	FYRIRSTAÐA	SÁ
4♥				= 15-20	FYRIRSTAÐA	SÁ
4♠				= 12-14	5+♠	ST
4G				=	RKC M/♠	SP

Gert er ráð fyrir tvöföldu SPLINTER-kerfi eftir opnun á hálit: Stökk upp á fjórða þrep - fjögur lauf, fjórir tíglar, fjögur hjörtu - sýna eyðu í viðkomandi lit, en með einspil segir svörhönd 3G. Styrkurinn er í báðum tilfellum 10-14 HP.

(1) Opnari getur spurt um einspilið með 4♣. Svörin eru:

1♠	P	3G	P	
4♣	P	4◇		= einspil í tígli
		4♥		= einspil í hjarta
		4♠		= einspil í laufi

Mikilvægustu sagnir Standard-kerfisins eru opnanir á einum í lit, en þessar sagnir loða saman og mynda eina röklega heild. Öðru máli gegnir um opnanir á öðru og þriðja þrepi, sem spila má á ýmsa vegu án þess að raska grunnhugsun kerfisins. Góður skilningur á Standard snýst því fyrst og fremst um framvinduna eftir opnun á einum. Í þessu riti er að finna 220 sagntöflur með nútímalegri útfærslu af sögnum eftir litaropnun. Ómissandi “orðabók” fyrir Standard-spilarann.

“Sagntöflur við sagnverkjum”

(takið bara eina í einu til að
raska ekki jafnvægi sálarinnar)

ISBN 978-9979-9110-3-6

Bridge sf ♠ ♥ ♦ ♣