

Overføring etter åpning 1NT

Sven-Olai Høyland, 10. desember 2014

Overføringer etter åpning 1nt

Dei fleste spelar overføringer etter åpning 1 eller 2 nt. Då blir 2 kl Stayman som før, men meldingane 2 ru og 2 hj får ny betydning:

- 2ru = overføring til hj. Makker melder som regel 2hj. No kan du passe med ei svak hand eller melde vidare om du ønskjer å invitere/kreve til utgang/slem.
- 2hj = overføring til sp. Makker melder som regel 2sp. Vidare meldingar som ovanfor.

Sidan vi ikkje lenger treng original betydning for 2 sp (spelemelding) er det vanleg å bruke

- 2sp = ein eller begge minor, svak hånd. Det er også mulig å inkludere sterke hender.

Fordeler:

- Kan få vise både svake og sterke hender med same svar
- Den sterke handa får kontrakten. Det er vanlegvis ein fordel å skjule den sterke handa og få spelt opp mot den sterke handa.

Ulemper

- Kan ikkje lenger få spele 2ru
- Motparten får vist sin farge ved å doble overføringsmeldinga

Over 1nt - 2sp er det berre to lovlege svar:

- 2nt = lengre ruter enn kløver. Om du er svak med lang ruter eller svak med både kløver og ruter, melder du 3ru og makker skal passe. Om du er svak med lang kløver, melder du sjølvsagt 3kl (som makker passar).
- 3kl = like lang i kl/ru eller lengre kløver. Om du er svak med lang kløver eller eller svak med både kløver og ruter, passar du. Om du er svak med lang ruter, melder du 3ru, som makker passar.

Vidare meldingar etter at du har overført

1nt - 2ru

2hj

Om du er svak og vil spele 2hj, passar du sjølvsagt. Elles kan du melde:

- 2sp = minst utgangsinvitt med 4sp (og minst 5hj). Makker kan **ikkje** passe.
- 2nt = relativt balansert, invitt til 3nt eller 4hj/sp. Makker kan passe.
- 3kl/ru = krav til utgang med vanlegvis minst 4kl/ru (Det kan vere aktuelt å melde på berre 3 om ein er slemiteressert. Dette ville vere avhengig av det øvrige nt-systemet.).
- 3hj = invitt til utgang med minst 6hj. Makke kan passe.
- 3nt = vil spele 3nt eller 4 hj. Åpnar melder 4hj med minst 3 hjarter.

- 4hj = vil spele utgang i fargen. Makker skal passe.

I utgangspunktet har vi ikkje gitt noko meining til 3sp og 4kl/ru. For litt erfarne spelarar er det vanleg å bruk desse som:

- 3sp = Minst 6 hjarter (makker kan ha berre 2), singel/renons i spar og slemvitt (i hjarter).
- 4kl/ru = Minst 6 hjarter (makker kan ha berre 2), singel/renons i fargen vi melder og slemvitt (i hjarter).

Desse meldingane blir kalla Splinter.

Vidare meldingar er basert på naturlege prinsipp. Ver klar at når du melder ny farge på 3-trinnet etter overføring, så er det utgangskrav. Då blir 3 i åpningsfargen, sterkare enn i 4 i åpningsfargen. Dette er for lettare å finne ut om ein skal i slem.

Eksempel

1nt – 2ru

2hj – 3kl (utgangskrav)

3hj = minst 3 hj og god hand

4hj = minst 3 hj og minimum

Oppgåve 1

Når meldingane går

1nt – 2hj

2sp

blir svara tilsvarande. Skriv forklaring til meldingane nedanfor:

- 2nt =
- 3kl/ru =
- 3hj =
- 3sp =
- 3nt =
- 4kl/ru =
- 4hj =
- 4sp =

Oppgave 2

Makker har åpna med 1nt (15 - 17). Korleis planlegg du dei vidare meldingane med

a) K 10 8 4 2 4 2 Q 7 3 8 5 2	b) K Q 5 4 3 2 A 3 Q 8 7 5 4
c) J 8 7 K Q 8 7 5 A 10 9 J 4	d) 10 8 5 Q J 9 5 4 A 7 Q 3 2
e) K Q 10 8 9 4 A 5 3 2 Q 10 7	f) Q J 4 A K 10 9 4 6 K Q 5 2
g) Q 10 5 4 3 2 A 3 Q 8 7 5 4	h) A 8 7 4 K Q J 5 3 2 K 9 3
i) 4 5 2 J 7 5 3 2 Q 10 8 6 5	j) 8 7 6 4 Q 9 7 6 5 4 3 10 7

Oppgave 3

1nt – 2ru 2hj – 2nt ?	1nt – 2ru 2hj – 3nt ?
a) b) c) d) A K 4 A K 4 A K 4 A K 4 6 5 Q 5 6 5 4 Q 6 5 A Q 3 2 A Q 3 2 A Q 3 2 A Q 3 2 Q 10 3 2 Q 10 3 2 Q 10 3 Q 10 3	e) f) g) h) A K 4 A K 4 A K 4 A K 4 6 5 Q 5 6 5 4 Q 6 5 A Q 3 2 A Q 3 2 A Q 3 2 A Q 3 2 Q 10 3 2 Q 10 3 2 Q 10 3 Q 10 3
1nt – 2ru 2hj – 3kl ?	1nt – 2hj 2sp – 4kl ?
i) j) k) l) A K 4 2 A K 4 2 A K 4 2 A K 4 2 6 5 Q 5 6 5 4 Q 6 5 A Q 3 2 A Q 3 2 A Q 3 2 A Q 3 2 Q 3 2 Q 3 2 Q 3 Q 3	m) n) 5 4 A 5 2 K Q 5 K J A Q 3 2 A Q 3 2 K Q J 2 J 8 7 6