

XYNT

(kommer tilbake til xyz)

Konvensjonen bygger på normale
bridgeprinsipper:

- Meld rolig med gode kort
- Hopp/sperr med svakere kort

Konvensjonen oppstår når
meldingsforløpet går:

1 x – 1y

1 NT

Hvorfor er situasjonen så vanskelig?
(den ser jo enkel ut)

Eks: 1 kl 1 sp
 1 NT ?

AKxxxxxx	AKxxxx	AKxxx
xxx	Dxx	AKx
xxx	Dxx	Dxx
xx	xx	xx

	KDxxx	KDxxx	AKxxx
	xxxx	xxxx	AKxx
	Xx	Ax	Ax
	xxx	xxx	xxx

Hovedprinsipper:

- a) 2 kl meldes med alle invitthender
- b) 2 ru meldes med alle kravhender
- c) Andre meldinger (2 hj, 2 sp, 3 kl)
meldes med alle signoff-hender

A) Invitthender

1x - 1 y

1 NT - 2 kl *

2 ru – Åpningshånda skal ALLTID melde

2 ruter (kommer tilbake til hvorfor)

Da er det svarhanda skal vise frem sin
hånd som inneholder invittstyrke

For eksempel: AKxxx

Kxx

Jxx

xx = meld 2 spar

(viser invitt styrke med 5+ spar)

Fordel: man kan stoppe på 2-trinnet med 11/12+11 hp. Ekstra viktig er dette med misfitt

B) Kravhender

1 x - 1 y

1 NT - 2 Ruter * (krav til utgang)

?

Åpningshånda melder naturlig og viser frem sin fordeling!

For eksempel: 1 kl - 1 sp

1NT - 2 ruter*

2 hj= 4 kort hjerter

1 kl - 1 sp

1 NT - 2 ruter*

3 kl= 5 kort kløver

VIKTIG: Bli enige om prioriteringsrekkefølge. Selv prioriterer jeg å melde lavest mulig. Dvs at om jeg har både 3 kort spar og 4 kort hjerter melder hjerter først.

Svarhånda må nå vise om det er andre ting han vil vite:

1 kl - 1 sp

1 NT - 2 ru

2 hj - 2 sp (makker jeg fant ikke nytte i din 4 kort hjerter, men har du 3 kort spar?)

3 spar (ja det har jeg, og jeg er ikke uinteressert i slem)

4 spar (ja det har jeg, og er ikke interessert i slem)

Bruker prinsippet om hopp i utgang med svakest kort, og meld rolig med max.

Nytt eks:

1 kl - 1sp

1 NT 2 ru

3 NT Viser minimum og fordelingen
2344

2 NT Viser maksimum og
fordelingen 2344

Videre meldinger etter 2 ruter er
naturlige etter eget system

C) Signoff – andre meldinger etter

1x-1y 1 NT

I praksis er dette 2hj, 2 sp, 3 kl

1 x -1 y

1 Nt - 2 y = Signoff med minst

5kortfarge. For play!

1 x- 1 y

1 NT - 2 z= signoff med 2

fargehender

1 ru - 1 sp

1 NT - 2 hjerter= signoff med

hjerter og spar. Ber makker

preferere.

1 ru - 1 sp

1 NT - 3 kl = signoff med 4 kort spar
og lenger kløver. For play!

Konvensjonens ENESTE ulemper med konvensjonen: Man får ikke spille 2 kløver. Da tenker du kanskje hvordan kan man spille 2 ruter siden dette er krav?

Jo: 1 kl - 1 ru

1 NT - 2 kl *krav til 2 ruter xxx

2 ruter - PASS! xx

KDxxxx

Jx

Eller: 1 hj - 1 sp	kxxx
1 Nt - 2 kl*	x
2 ruter – pass	DJxxxx
	xx

Spesial:

Det åpner seg muligheter for å kjøre differensierte invitter til 3 NT

1 x-1 y- 1 Nt- 2 Nt: 11 eller 12 dårlige

1 x-1 y – 1 NT - 2 kl – 2 ruter – 2 NT: 12 gode eller 13 dårlige

XYZ

Se følgende problem:

1 kl - 1 hj

xx

1 sp - ?

AKxxxxx

-

AKxx

Melder

noen 3 hj?

Nøyaktig samme prinsipper:

- a) 2 kl : Alle invitthender, samt svak variant i ruter
- b) 2 ru: ALLE kravhender
- c) 2 hj, 2 sp, 3 kl: signoff