

# SYSTEMOVERSIKT (HEF) NORDISK STANDARD Danmarks Bridgeforbund

## A. Åpning på 1-trinnet & svar

### Åpning 1 i farge viser 12-21 hp.

- Lengste farge først
- Laveste av to eller tre 4-kortsfarger
- Høyeste av to 5-kortsfarger

### Svar på åpningsmelding;

#### Med støtte

Sjekk majortilpasning før minorstøtte.

Støtt til 2 / 3 / 4 i åpnings farge med 6-9 / 10-12 / 13-15 htp. Det kan støttes til 2-trinnet på 3 (HEF 4) trumfer. 3 NT ofte bedre enn 5 Kl / Ru.

#### Uten støtte til makkers farge:

Fargemld på 1-trinnet = 6+htp.  
1 NT= Med 6-10 hp uten mulighet for å melde farge på 1-trinnet.  
Fargemld på 2-trinnet = 11+hp  
2 NT= 11-12 hp. uten major 4-kortsfarge.  
3 NT= 13-15 hp. uten major 4-kortsfarge.  
*Ny farge fra svarer er rundekrav.*

### Åpning 1 NT viser 15-17 hp og grandfordeling 4333, 4432 og 5332

#### Svar på åpningen 1 NT

Pass= 0-8 hp uten langfarge i major.  
2 Kl viser 9+hp. Stayman etter major.  
(HEF 2 Sp = 4/4 kf. Stayman etter minor.)  
2 NT = 9 -10 hp. uten 4 Hj / Sp.  
(HEF 2 NT 6-kf. Overføring til 3 Kl. Maks 1 topphonnør.)

3 NT= 11-15 hp. uten 4 Hj / Sp.  
2 Ru / Hj = Overføring til 2Hj / Sp  
(HEF-med minst 5-kfarge i overføringsfargen.)  
3 Kl / 3 Ru = 6-kortsfarge med 2 av 3 topphonnører.

## B. Åpning på 2- trinnet & svar

### Svake åpninger:

- Åpning 2 Ru / Hj / Sp = 6-11hp  
6-kortsfarge.
- Åpning 3 Kl / Ru / Hj / Sp = 6-11 hp  
7-kortsfarge.
- Åpning 4 Kl / Ru / Hj / Sp = 6-11 hp  
8-kortsfarge.

### Svar på svake 2 åpninger:

Tell stikk! Etter svake 2-åpninger er både ny farge og 2 NT krav for en runde.  
3 / 4 i åpnings farge er derimot krav til pass.

### @ Åpning 2 Kl = Eneste krav

@ (HEF Min. 22 hp eller utg.på egen @ hånd.) Svar på 2 Kl er alltid 2 Ru.

### Åpning 2 NT = 20-21 hp.

#### Svar på 2 NT åpning & på 2 Kl fulgt av 2 NT:

Pass: Har ikke poeng til utgang og ingen langfarge i major.  
3 Kl. Stayman spør etter major  
(HEF 3 Sp = 4/4 kf. Stayman etter minor.)  
3 NT uten 4-kortsfarge i major med poeng til utgang.  
3 Ru / Hj = Overføring til 3 Hj / Sp med minst 5-kfarge i overføringsfargen.  
Styrke 0+hp.

## C. Åpnings 2. Melding

### Med egen 6-kortsfarge:

Gjenmeld 2 / 3 / 4 x med 12-15. 16-18. 19-21. htp

### Med en jevn hånd:

12 -14 hp meld NT billigst mulig.  
18 -19 hp meld NT med enkelthopp.

### Med en 2-farget hånd

Ny farge under 2x: 5-4 og 12-18 hp  
Ny farge over 2x: 5-4 og 17-21 hp.  
Hopp i ny farge: 5-4 og 19-21 hp

### Åpnings 2.melding etter 1x-1y:

#### Med støtte til makkers farge:

Støtt til 2 / 3 / 4 y med :  
12-15. / 16-18. /19-21. htp  
Det kan støttes til 2-trinnet med 3 (HEF 4) -kortsfarge.

### Åpnings 2.melding etter 1x-2y:

Støtt til 3 med 12-15 htp.  
Støtt til 4 ( i major) med 16-18 htp.  
Hopp i ny farge: 5-4 og 19-21 hp.

### @ 2 Kl åpnings 2 melding:

@ 2 NT = 22-24 hp  
@ 3 NT = 25-27 hp.  
@ 2 Hj / Sp 5-kortsfarge  
@ 3 Kl / Ru 5-kortsfarge ikke jevn hånd

## D. Svarers 2.melding

### Svarers 2. melding etter 1x- 1y.

#### 1 / 2 z

1 NT eller 2 i tidl meldt farge = 6 - 9 htp  
2 NT eller 3 i tidl meldt farge = 10 -12 htp  
3 NT eller 4 i tidl meldt major = 13-15 htp

Gjenmelding av egen farge lover

6-kortsfarge.

Preferanse på 2- trinnet kan skje på dobbelton.

Fjerde Farge med 10+ hp uten annen god naturlig meldemulighet.

### Åpnings svar på fjerde farge.:

Støtt svarers farge med 3 trumf.  
Meld egen farge med ekstra lengde.  
Meld NT med hold i Fjerde farge.  
Finn annen beskrivende melding.  
Melding fra svarer etter Fjerde farge er utgangskrav, evt med sleminteresse.

### Etter overføring

#### 1NT- 2 Ru/Hj, 2Hj/Sp.

Pass med under 8 htp.  
Ny farge er naturlig og utgangskrav.  
Farven på 3 trinnet er 6-kfarge og innvitt.  
2 NT er innvitt med jevn hånd.  
Åpner skal melde pass eller 4 i majorfargen.

## E. Innmelding

1 i farge 11-17 hp og god 5-kfarge.  
2 i farge (uten hopp) 11-17 hp helst 6-kfarge.  
1 NT = 15-17 hp og hold i motstandernes farge.  
Hoppinnmeldinger = svake som sperreåpninger.

### Svar på innmelding:

Enkelstøtte 6-9 htp og 3-kortsstøtte  
Hoppstøtte 10-12 htp og 3-kortsstøtte  
Dobbeltstøtte med 13 - 15 htp.  
Pass med 0 - 7 hp.  
1 NT = 6-10 hp og hold i åpn.fargen  
2 NT = 11-12 hp og godt hold i åpn.fargen.  
3 NT = 13+ hp og godt hold i åpn.fargen

1 i farge = 5-kfarge og 8+hp.  
2 over 1 minst 10 hp. Minst 5-kfarge.  
Rundekrav.

## F. Opplysende dobling OD

Når makker kun har meldt pass og motstandernes melding er i farge og under 4 Hj er :  
**D** = de umeldte farger og 12 -17 hp og høyst 2 kort i åpningsfargen eller 18+htp med egen farge / grandhånd.

### Svar på OD

Fargemelding uten hopp 0-8 htp.  
Hopp i farge på 2- trinnet 9-12 htp, 4 kf  
Hopp i farge på 3- trinnet 10-12 htp, 5 kf  
Utgang i farge = 13+ htp og 5 k-farge  
Overmelding i motpartens farge er krav uten en god naturlig melding.

### OD hånden melder igjen.

Hvis OD hånden melder igjen, vises en 18+hp hånd.

I kamp om kontrakten, må makkers farge støttes med en 12 - 17 hp hånd og 4 trumfer.

## G. Utspill & signal

Høyest fra sekvens ned til tieren, feks  
**E**KD. **K**Dkn **D** kn 10

**1-3-5** høyeste, feks

K kn 6 4 **3**. D 10 **7** 6 K kn **10** 3 8 5 **2**

Toppen fra dobbelton, feks

**7** 4 **D** 6

### Signal / Avvisning

Lite kort viser interesse ved påspill til makkers utspill og ved avkast.

Høyt kort benekter interesse i samme situasjoner.

### Honnørvisende avkast.

Avkast av en honnør viser rekken av honnørkort nedenunder. Avkast av **K** viser dermed K D kn 10, **D** viser D kn 10 9 osv .

### Honørvisende påspill:

På makkers utspill av **E** (lover E K) viser påspill av **D** D og kn.

Etter utspill av K viser påspill av **kn**, kn og 10 .

## H. Poenggrenser &

### Blackwood

#### Poenggrenser

Til utgang 3 NT / 4 Hj / Sp = 25/26 hp/ htp.

Til utgang 5 Kl / 5 Ru = 29 htp.

Til lilleslem (12 stikk) = 33-36 hp./ htp.

Til storeslem (13 stikk) = 37 hp./ htp.

Du kan telle trumfpoeng (TP), når du minst har åtte trumf tilsammen med makker. Du teller:

1 TP for dobbelton

2 TP for singleton

3 TP for renons

### Blackwood 4 NT spør etter Ess:

5 Kl = 0 eller 4 E

5 Ru = 1 E

5 Hj = 2 E

5 Sp = 3 E

### Heretter spør 5 NT etter Konger.

6 Kl = 0 eller 4 K

6 Ru = 1 K

6 Hj = 2 K

6 Sp = 3 K

NB! 5 NT lover at paret råder over alle essene.

### @ Mer om meldinger etter 2 Kl

#### @ åpning.

@ Melding "like over" åpnerens farge er

@ 0 - 5 hp uten tilpasning.

@ Hoppstøtte er 0 - 5 hp og minst

@ 3- korttilpasning.

@ Når 2 Kl åpners 2. Melding er 2 NT, så

@ fortsetter meldingene som etter åpning

@ 2 NT.

## I. Diverse

**Systemoversikten er oversatt direkte. Avvik er markert med HEF. HEF-BRIDGE spiller med følgende system tillegg / endringer:**

**Gerber.** Etter NT åpninger nyttes

4 Kl og 5 Kl som spørsmål etter E og K.

## Negativ dobling (ND)

### Støttedobling

-Doblingen anvendes etter en naturlig fargeåpning på 1-trinnet og en naturlig fargeinnmelding fra motparten.

-Det skal være 2 umeldte farger.

-**ND** lover 4 kf i de umeldte majorfargene.

-**ND** skal avgis under 4 Hj.

-Hvis makker har begynt mld med 1 i Major, er **ND** en 3 korts støttemelding til makker.

-**ND** viser på 1 trinnet **6**+hp, 2 trinnet **8**+hp,3 trinnet **10**+hp, 4 trinnet **12**+hp.

## OMVENDT MINOR.

Svar etter åpning **1 Kl** eller **1 Ru**.

Svarene benekter 4 kortsfarge i major.

-Svar : **Stærk**. Meld 2 i makkers farge, 4-kortsfarge. Min 10 hp. Rundekrav.

-Svar: **Svak**. Meld 3 i makkers farge, 4-kortsfarge, 6-9 hp. Sperremelding.

## SVAR ETTER ÅPNING

**1 Kl / 1Ru / 1Hj / 1Sp**

**STENBERG:** 2 NT med 13+htp og min 4 trumf.

**SPLINTER:** Renonsvisning dvs **dobbelthopp** i farge med 13+htp og min 4 trumf samt **renons** i meldte farge.

**MINISPLINTER:** Singletonvisning dvs **enkelthopp** i farge med 10+htp og min 4 trumf samt **singleton** i meldte farge.

REVIDERT 13.09.2018