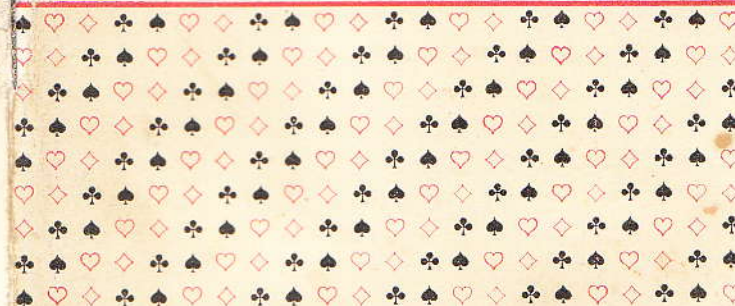


25
REVISOR A. KVAM

CULBERTSONS SYSTEM

MELDEREGLER
BRIDGELOVER
REGNSKAP
SPILLEREGLER



101-07

REVISOR A. KVAM

CULBERTSONS SYSTEM

MELDEREGLER
BRIDGELOVER
REGNSKAP
SPILLEREGLER

FORLAGSHUSET

OSLO 1942

Copyright by
FORLAGSHUSET
1942

Trykt hos
P. M. BYE & CO. A.S. - OSLO

Melderegler i Kontraktbridge 1942

etter

Culbertsons system 1940

I. SPILLESTIKKBeregning

Spillestikkene i bridge består av: Honnørstikk, langfarvestikk og stjelestikk, som tilsammen utgjør vinnerne.

Honnørstikk, er stikk man kan få ved forskjellige kombinasjoner av honnørkortene (E.K. D.Kn.10.), selv i **motpartens kontrakt**. Honnørstikkene er de viktigste, fordi de danner grunnlaget for styrkeberegning og meldinger hos alle spillere. Man bør derfor kunne honnørstikktabellen utenat.

Denne **defensive verdi** av honnørene er:

2 HS	1½ HS	1 HS	½ HS	+ HS
E.K. E.D.	E.	K.x.	K. alene	
	K.D.Kn.	K.D.	D.Kn.x.	D.x.
		K.Kn.10.	D.x.+D.x.	Kn.10.x.
		K.x.+D.x.		Kn.x.+Kn.x.

+ HS er videre : Kn.x. i : E.Kn.x. og K. Kn.x., samt D. eller Kn. i : E.K.D., E.K.Kn. og E.D.Kn. x. betegner et lavere kort enn tieren. To + HS = ½ HS.

NB. Culbertson har i 1941 foretatt en del endringer i sitt system, men det nye i systemet brukes

ennu ikke i Norge (Mars 1942), fordi man hittil har ansett forbedringene å være av tvilsom verdi.

Den nye honnørstikktabell (Culbertson 1941) ser således ut:

2 HS	1½ HS	1 HS	½ HS
E.K.	E.D.	E.	K.x.
		K.D.	D.Kn.x.
		K.Kn.10.	

+ HS er D. i D.x. eller E.K.D., Kn. i K.D.Kn. eller E.Kn.x. eller K.Kn.x. Helt nytt er at en singleton eller en renons skal regnes som en plussverdi.

Langfarvestikk, er stikk man kan få på småkort som følge av en farves lengde.

En farve regnes som «langfarve» når den er på minst 4 kort. Man kan ikke regne langfarvestikk i en firekortfarve, med mindre den minst har en knekt i spissen.

Melderer regner langfarvestikk i trumffarven med 1 stikk for hver kort han har over 3 i farven.

I sidefarvene regnes:

- En 4-kortfarve for : ½ langfarvestikk
- En 5-kortfarve for : 1 —»—
- En 6-kortfarve for : 2 —»—
- En 7-kortfarve for : 4 —»—

Blindemann må regne langfarvestikk i trumffarven som om det var en sidefarve. Dog kan han regne ½ langfarvestikk for 4 kort i trumf, selv uten knekt i spissen.

Stjelestikk, er stikk blindemann kan få ved å stjele med trumf. («Kortfarvestikk»).

Med 4 trumf regnes : 3 stjelestikk for renons

2 » » singleton

1 » » dobbelton

Med 3 trumf regnes : 2 stjelestikk for renons

1 » » singleton

½ » » dobbelton

Stjelestikk kan bare regnes i én «kortfarve». Har blindemann to «kortfarver», regnes stjelestikkene i den korteste.

I egen kontrakt har honnørene en øket spillestikkverdi. Både melder og makker regner honnørene etter **den fulle verdi**, når de foretar beregning over spillestikkene.

Den fulle verdi av honnørene er:

3 stikk 2½ stikk 2+ stikk 2 stikk 1½+ stikk
 E.K.D. E.K.Kn. E.D.Kn. K.D.Kn. E.D.10,
 1½ stikk 1+ stikk 1 stikk ½+ stikk ½ stikk
 E.Kn.10. E.Kn. K.Kn.x. K.Kn. D.10.x.
 K.D.10. K.D.x. D.Kn.10 D.Kn.x. D.Kn.
 K.Kn.10.

Hvis et eller flere kort tilføies i rekkefølge øker stikkantallet : F. eks. :

E.K.D.Kn.10. = 5 stikk. E.K.D.Kn. = 4 stikk.
 E.Kn.10.9. = 2½ stikk.

Hos åpnerens makker har honnørene i
trumffarven en ennå større verdi:

K. eller D.Kn. regnes for : 1 stikk

D. eller Kn.10. » » : $\frac{1}{2}$ »

Det er ofte påkrevet å telle hvor mange tapere
man har. Er det vanskelig å telle taperne, teller
man istedenfor spillestikkene (= vinnerne) og
trekker summen av disse fra 13 = taperne.

II. MELDBARE FARVER

1. **Minimumsfarver, som bare må meldes én gang, med mindre makker støtter.**

4 kort med minst 2 kort høiere enn tieren.
(D.Kn.x.x.).

5 kort med minst 1 kort høiere enn tieren.
(Kn.x.x.x.x.).

For å støtte en farve som bare er meldt
én gang må makker ha minst : D.x.x. eller
x.x.x.x. i trumf.

2. **Farver som kan meldes 2 ganger, uten støtte fra makker.**

5-kortfarver med E.K. i spissen. (E.K.x.x.x.).

5-kortfarver med 3 honnører i spissen.
(D.Kn.10.x.x.).

6-kortfarver, selv uten honnør. (x.x.x.x.x.x.).
Makker kan støtte en farve som er meldt 2
ganger med: D.x. eller x.x.x. i trumf.

3. **Farver som kan meldes 3 ganger, uten støtte fra makker.**

En slik farve skal inneholde 5 spillestikk
(= vinnere). Eks. E.K.D.Kn.x. — E.K.D.x.x.x.
— E.x.x.x.x.x.x.

Makker kan støtte en farve som er meldt 3
ganger med: x. i trumf.

Farver som regnes for helt etablerte er, f. eks.:
E.K.D.Kn.x.x. — E.K.D.x.x.x.x.

Nesten etablerte farver er, f. eks.:
K.D.Kn.10.x.x. — E.D.Kn.10.x.x.

III. VALG MELLEM 2 MELDBARE FARVER

1. Med 2 like lange farver på 5 kort eller
mere, meldes den høieste farve først.
2. Med 2 farver av ulike lengde, hvorav den
lengste er på minst 6 kort, meldes den
lengste farve først.
3. Med 2 farver av ulike lengde, hvorav den
ene er på 5 kort, den annen på 4 kort,
gjelder følgende regler:
 - A. Er 5-kortfarven den høieste, meldes den
alltid først.
 - B. Er 5-kortfarven den laveste, og hånden
er sterk (4 HS) meldes 5-kortfarven først.
(Revers).

- C. Er 5-kortfarven den laveste, og hånden er svakere meldes:
 med nabofarver: 4-kortfarven først
 ikke nabofarver: 5- —»— »
4. Med 2 farver begge på 4 kort, uten styrke i de gjenværende farver, meldes:
- A. Med nabofarver, den høieste farve først.
- B. Ikke nabofarver, den laveste farve først.
- NB. Med en sterk hånd (4 HS) melder man etter svar fra makker, den annen farve.
 Med en svakere hånd melder ikke åpneren sin annen farve hvis trekkantallet økes.
5. Med 2 farver begge på 4 kort, med litt styrke også i de gjenværende farver, meldes:
- A. Med en sterk hånd (4 HS), den høieste farve først.
- B. Med en svakere hånd, meldes:
1. Med nabofarver: den høieste farve først.
 2. Ikke nabofarver: den laveste farve først.

IV. ÅPNINGSMELDINGER

For å åpne må man ha en viss honnørstyrke, normalt ca. $2\frac{1}{2}$ —3 honnørstikk. Når spille-

styrken er stor, kan fordringene til minimum av honnørstikk senkes: Med en 5-kortfarve og en 4-kortfarve, begge i de gode farver, eller med to 5-kortfarver, hvorav den ene i god farve, kan man åpne på 2+ HS.

I tredje hånd har man lov til å åpne på ennu svakere kort. Av hensyn til motspillet, f. eks. makkers utspill, kan man åpne med bare $1\frac{1}{2}$ —2 HS, **dog på befigelse av at spillestyrken er i orden.** Makker bør alltid være opmerksom på at en åpning i tredje hånd kan være svak, den behøver selvfølgelig ikke å være det. En slik melding på under normal honnørstyrke i tredje hånd, er en defensiv melding.

Enten man er utenfor eller i faresonen og enten man er i 1. 2. 3. eller 4. hånd, kreves det normalt for å åpne med:

1. Et frekk i farve.

3 HS med en minimums meldbar farve, eller $2\frac{1}{2}$ HS med en gjennmeldbar farve.
 Det hender at man har 3+ — 4 HS, men ingen meldbar farve. Da har man lov til å åpne med en ikke meldbar farve i kløver eller ruter. En slik 3-kortfarve bør ha minst D. i spissen, helst E. eller K. (Eks. D.10.x. — E.Kn.x.).

2. To trekk i farve. **Utgangskrav.**

Minst 4 HS, og samtidig flere HS enn tapere. Det trenges derfor som oftest ca. $5\frac{1}{2}$ HS.

NB. Når man teller taperne, må man regne langfarveslikk i trumffarven som om det var en sidefarve.

3. Tre trekk i farve.

A. I god farve:

En trumffarve på minst 6—7 kort, nesten etablert med i høiden 1 taper. Hånden skal normalt inneholde 7 spillestikk, ikke over $7\frac{1}{2}$. Utenom trumffarven skal maksimum av HS være $1+$. (Fra 0— $1+$ HS).

Utenfor faresonen kan spillestikkenes antall senkes til 6.

B. I sleff farve:

En trumffarve på minst 6—7 kort, helt etablert. Spillestikk og honnørstyrke utenom trumffarven skal forøvrig være som for god farve.

4. Fire trekk i farve. **Forhindringsmelding.**

En lang trumffarve og liten honnørstyrke. Man bør ikke ha over $2+$ HS.

I faresonen må man ha 8 sikre spillestikk, utenfor faresonen 7 sannsynlige spillestikk.

5. Fem trekk i sleff farve. **Forhindringsmelding.**

Samme fordringer som til en åpningsmelding på 4 trekk i farve, men man må ha 1 spillestikk mere:

9 sikre spillestikk i faresonen.

8 sannsynlige spillestikk utenfor faresonen.

6. Fem trekk i god farve. **Slem innvitt.**

11 spillestikk. Begge tapere må være i trumffarven.

7. En grand.

4—5 HS fordelt på minst 3 farver, eller $3\frac{1}{2}$ HS fordelt på minst 3 farver, hvis hånden inneholder åtte honnørkort.

Kortfordelingen skal i almindelighet være 4—3—3—3—.

8. To grand.

$5\frac{1}{2}$ — $6\frac{1}{2}$ HS, stopper i alle farver, eller 5 HS hvis hånden inneholder 9—10 honnørkort. Kortfordeling: 4—3—3—3—.

9. Tre grand.

7—8 HS, stopper i alle farver. Kortfordeling: 4—3—3—3—.

10. Fire (eller fem) grand.

8½ HS, kortfordeling 4—3—3—3.

Med en åpning på 4 grand, mangler melder i høiden 3 D. Med en åpning på 5 grand, mangler melder i høiden 2 D.

V. MAKKERS SVAR PÅ ÅPNINGSMELDINGER

Åpningsmeldingen er som oftest på 1 trekk i farve. Makker skal svare selv med nokså liten styrke fordi en åpningsmelding kan være avgitt på fra 2+ til 6 HS.

Det gjelder for makker å svare med den melding som gir det beste billede av hånden.

6 HS tilsammen på begge hender gir som regel utgang. Inneholder egne og makkers kort tilsammen minst 6 HS, må man derfor enten avgi en melding som krever fortsettelse eller man må selv melde utgang. Med minimum 6½ HS og ujevn fordeling og med 7 HS og mere med jevn fordeling har man utsikt til slem. Har man tilsammen under 6 HS er det neppe utgang i kortene, og man bør stoppe i den best mulige delkontrakt. 4 HS tilsammen som oftest 2 trekk. I de tilfeller hvor summen av egne og makkers HS etter meldingene kan være under 6 HS, men samtidig også kan være 6 HS, bør man melde videre for å få flere opplysninger. Mel-

dinger som gir de beste og sikreste opplysninger om HS er kravmeldingene.

Makkers svar når det er åpnet med 1 trekk i farve:

1. Høining av farven med 1 trekk. (1 hjerter — 2 hjerter).

Normal trumfstøtte D.x.x. eller x.x.x.x. og 1 HS med jevn fordeling, eller

½ » » dobbelton, eller

0 » » singelton.

NB. Hvis mellomhånd har meldt kreves 1 HS mere i hvert av disse tilfeller.

2. Høining av åpningsfarven med 2 trekk. (1 hjerter — 3 hjerter).

Utgangskrav.

Kn.x.x.x. eller x.x.x.x.x. i trumf og

3 HS med jevn fordeling

2½ » » dobbelton

2 » » singelton.

3. Høining av åpningsfarven med 3 trekk. (1 hjerter — 4 hjerter).

Forhindringsmelding.

Minst 5 trumf, en renons eller singelton, og liten honnørstyrke, ca. 1 HS, ikke over 1½ HS.

Denne melding er mest brukbar i spar og hjerter.

4. **En-over-en i ny farve.** (1 hjerter — 1 spar).

Rundekrav.

5-kortfarve med minst $\frac{1}{2}$ HS. (maksimum $3\frac{1}{2}$ HS).

4-kortfarve med minst 1 HS.

NB. Hvis mellemhånd har meldt bør man ha minst $1\frac{1}{2}$ HS.

5. **To-over-en i ny farve.** (1 hjerter — 2 kløver).

Rundekrav.

5-kortfarve og minst $1\frac{1}{2}$ HS med farve i god kulør.

5-kortfarve og minst 2 HS med farve i slett kulør.

4-kortfarve og minst $2\frac{1}{2}$ HS.

NB. Hvis mellemhånd har meldt bør man ha ca. $\frac{1}{2}$ HS mere i hvert av tilfellene.

6. **Enkelt hopp i ny farve.** (1 hjerter — 2 spar).

Utgangskrav.

$3\frac{1}{2}$ HS og en sterk gjenmeldbar farve, eller $3\frac{1}{2}$ HS, meldbar farve og sterk støtte til åpningsfarven,

$4\frac{1}{2}$ HS og en hvilken som helst meldbar farve.

7. **Dobbelt hopp til 3 trekk i ny farve.**

(1 hjerter — 3 spar).

(1 kløver — 3 spar).

Utgangskrav.

Det kreves samme slags kort som for å åpne med 3 trekk i farve. (Se under åpning med 3 trekk).

NB. Som svar er denne melding krav til utgang, men som åpningsmelding er den ikke en kravmelding.

8. **Hopp fra 1 til 4 trekk i ny farve.** (1 hjerter — 4 spar).

Forhindreingsmelding.

6—7 kort i trumffarven og 7 spillestikk. Utenom trumffarven må man ikke ha mere enn $1\frac{1}{2}$ HS.

9. **En grand. [Negativ].**

1 HS fordelt på 2 farver, ikke over $2\frac{1}{2}$ HS.

NB. Hvis mellemhånd har meldt må man ha ca. 2 HS og stopper i motpartens farve.

10. **To grand. [Positiv].**

Utgangskrav.

$2\frac{1}{2}$ — $3\frac{1}{2}$ HS, uten meldbar farve og jevn fordeling, samt stopper i minst 2 av de umeldte farver.

11. **Tre grand.**

$3\frac{1}{2}$ — 4 HS, stoppere i alle farver, kortfordeling 4—3—3—3. Meldingen er ikke å opfatte som en «stoppmelding».

12. Pass.

Med dårlige kort, under 1 HS og ingen annen melding er forsvarlig.

Makkers svar når det er åpnet med 2 trekk i farve:

1. To grand. (Negativ).

Med under $1\frac{1}{2}$ HS og uten trumfstøtte.

2. Høining av farven med 1 trekk. (2 hjerter — 3 hjerter).

Normal trumfstøtte og minst 1 HS.

3. Høining av farven med 2 trekk. (2 hjerter — 4 hjerter).

Advarsel mot slem.

5 trumf eller D.x.x.x., men ellers meget svake kort. Man må ikke ha noe kort høiere enn D., ingen renons eller singleton.

4. Overmelding i ny farve. (2 hjerter — 2 spar). Meldbar farve og minst $1\frac{1}{2}$ HS.

Den meldbare farve må ha E. eller K. eller D. Kn. i spissen.

5. Tre grand. (2 hjerter — 3 grand).

$1\frac{1}{2}$ — 2 HS, men uten meldbar farve og uten trumfstøtte.

NB. Hvis mellemhånd blander sig inn og melder etter en åpningsmelding på 2 trekk i farve, svarer pass fra åpnerens makker til den

negative grand. To grand svarer i dette tilfelle til 3 grand = $1\frac{1}{2}$ — 2 HS, men samtidig også stopper i motpartens farve.

Makkers svar når det er åpnet med 3 trekk i farve:

A. Hvis åpningen var i god farve.

1. Høining av åpningsfarven til 4 trekk. (3 spar — 4 spar).

$2\frac{1}{2}$ spillestikk.

2. Tre grand. (3 spar — 3 grand).

2 — 3 HS og stopper i de umeldte farver.

3. Overmelding i ny farve. (3 hjerter — 3 spar).

Rundekrav.

3 HS og gjenmeldbar farve med 2 av de 3 topphonnører.

B. Hvis åpningen var i slett farve.

1. Tre grand. (3 kløver — 3 grand).

$1\frac{1}{2}$ — 3 HS fordelt på minst 2 farver, rimelige stoppere i de umeldte farver, samt minst 1 kort i åpningsfarven.

2. Høining av farven til 4 trekk. (3 kløver — 4 kløver).

$3\frac{1}{2}$ spillestikk.

3. Overmelding i ny farve.

(3 kløver — 3 hjerter).

(3 kløver — 3 ruter).

Rundekrav.

- A. I god farve: Sterk gjenneldbar farve og ca. 2 HS.
- B. I den annen slette farve: Minst 3 Hs og 2 av de 3 topphonnører i farven.

Makkers svar når det er åpnet med 4 trekk i farve:

1. **Høining fra 4 til 5 trekk i slett farve.** (4 ruter — 5 ruter).
3 spillestikk i faresonen. (Åpneren har 8).
4 spillestikk utenfor faresonen. (» » 7).
2. **Slemmelding i farven.** (4 hjerter — 6 hjerter).
Hertil kreves enorm styrke, da åpneren har vist alt han har. Man må ha:
6 spillestikk utenfor faresonen, 5 spillestikk i faresonen, inklusive: enten 3 Ess, eller 2 Ess og Kongen eller Damen i trumffarven, samt singelton i den fjerde farve.

Makkers svar når det er åpnet med 5 trekk i god farve:

1. **Storeslem.** (5 hjerter — 7 hjerter).
Med 2 av de 3 topphonnører i trumf. (E.K.D.).
2. **Lilleslem.** (5 hjerter — 6 hjerter).
Med 1 av de 3 topphonnører i trumf. (E.K.D.).

3. Pass.

Med ingen av de 3 topphonnører i trumf, selv om kortene ellers er aldrig så gode.

Makkers svar når det er åpnet med 1 grand:

1. **To frekk i farve.** (1 grand — 2 hjerter).

Svakhetsmelding.

0 HS og 6-kortfarve.

1/2 HS og 5-kortfarve. (Ikke over 1 HS).

2. **To grand.** (1 grand — 2 grand).

Jevn fordeling, uten singelton, og 1 1/2 HS fordelt på 2 farver.

5-kortfarve med D. i spissen, og 1+ HS fordelt på 2 farver.

6-kortfarve med D. i spissen, og 1 HS fordelt på 2 farver.

Samt med 1+ HS fordelt på 3 farver og minst 4 honnørkort.

3. **Tre grand.** (1 grand — 3 grand).

Jevn fordeling, uten singelton, og 2 1/2 HS fordelt på 2 farver.

5-kortfarve med D. i spissen, og 2 HS fordelt på 2 farver.

6-kortfarve med D i spissen, og 1 1/2 HS fordelt på 2 farver.

Samt med 2 HS fordelt på 3 farver.

4. **Tre trekk i farve.** (1 grand — 3 hjerter).
Utgangskrav.

A. Med ujevn fordeling:
2 HS og 5-kortfarve i god kulør.
1½ HS og 6-kortfarve i god kulør.

B. Med jevn fordeling:
3 HS og meldbar farve.
2½ HS og 5-kortfarve i hvilken som helst kulør.
2 HS og 6-kortfarve i god kulør.

5. **Fire trekk i farve.** (1 grand — 4 hjerter).
Liten honnørstyrke, ca. 1 — 1½ HS,
med en lang trumffarve på minst 6 kort og
ujevn fordeling.

Med en trumffarve på 7 kort er ½ HS nok.

Med en trumffarve på 8 kort er 0 HS lovlig.

6. **Fem trekk i slett farve.** (1 grand — 5 kløver).
Liten honnørstyrke, ca. 1 — 1½ HS, med en meget lang trumffarve
på minst 7 kort, helst 8, og ujevn fordeling.

7. **Pass.**

Med verdiløse kort.

Makkers svar når det er åpnet med 2 grand:

1. **Tre grand.** (2 grand — 3 grand).

Minst ½ HS. Med over 1½ HS bør inviteres til slem.

2. **Tre trekk i farve.** (2 grand — 3 hjerter).

Rundekrav.

5-kortfarve i god kulør med minst D. i spissen.

6-kortfarve i hvilken som helst kulør, selv uten honnør.

Overmelding i farve etter åpning 2 grand viser ikke bestandig svakhet. Meldingen er rundekrav, så man risikerer intet ved å bruke meldingen også med sterke kort.

3. **Pass.**

Med en helt blank hånd.

VI. MELDINGER NÅR MOTPARTEN HAR ÅPNET

For overmelding i mellomhånd legges det ikke så meget vekt på honnørstikk som på spillestyrken. Man bruker regelen om 3 og 2 støttestikk hos makker: Utenfor faresonen kan man forutsette at makker har 3 spillestikk, i faresonen 2, resten må altså overmelderen ha selv.

Efter åpning må mellemhånd ha for å melde:

1. Minimums overmelding på 1 trekk i farve.

(Syd 1 ruter — Vest 1 spar).

Minst 1½ HS og meldbar farve, samt utenfor faresonen: minst 4 sannsynlige spillestikk, i faresonen: minst 5 sikre spillestikk.

2. Minimumsovermelding på 2 trekk i farve.

(Syd 1 Spar — Vest 2 kløver).

Utenfor faresonen: Minst 1½ HS, en bra meldbar farve og 5 spillestikk.

I faresonen: Minst 2 HS, en sterkere meldbar farve og 6 sikre spillestikk.

3. Hoppovermelding i farve.

(Syd 1 hjerter — Vest 2 spar).

Styrkemelding, men ikke krav.

Minst 3½ HS og ca. 8 spillestikk.

Trumffarven må være lang og sterk, eller man kan ha to 5-kortfarver.

4. Utgang med én gang i farve..

(Syd 1 spar — Vest 4 hjerter) (eller 5 kløver).

Samme slags kort som for å åpne på 4 eller 5 trekk i farve.

5. Øieblikkelig overmelding i motpartens farve.

(Syd 1 hjerter — Vest 2 hjerter).

Utgangskrav.

Samme slags kort som for å åpne på 2 trekk i farve, samt ennvidere: Ess eller renons i åpningsfarven.

6. En grand over 1 trekk i farve.

(Syd 1 hjerter — Vest 1 grand).

Minst 3½ HS, jevn fordeling og stopper i motpartens farve.

7. Oplysende dobling.

Rundekrav.

(Syd 1 hjerter — Vest dobler).

Minst 3 HS, og enten god støtte til alle tre umeldte farver, eller dobleren må selv ha en sterk gjenmeldbar farve som han kan gå over til hvis makkers svar ikke passer til hans kort.

NB. En dobling er «oplysende dobling» når den doblete melding ikke er høyere enn 3 trekk i farve eller 1 trekk i grand, når doblingen er avgitt ved første anledning og doblerens makker ikke har meldt. (Pass regnes ikke som en melding.)

En oplysende dobling avgis for å få vite makkers beste farve. Meldingen er rundekrav, så doblerens makker er tvunget til å melde hvis åpnerens makker sier pass. Hvis åpnerens makker redobler, er fremdeles doblerens makker forpliktet til å melde. Kun hvis

åpnerens makker sier noe annet enn pass eller redobler, bortfaller plikten til å svare.

En dobling av en åpningsmelding på 1 grand eller 3 trekk i farve er forøvrig en kooperativ eller valgfri dobling. Andre doblinger er betedoblinger. For å doble 1 grand eller 3 trekk i farve kreves 4 HS. For å doble en åpningsmelding på 4 trekk i farve kreves 3½ HS. Denne siste dobling er også kooperativ.

8. Tre grand over en åpning på 3 trekk i farve.
(Syd 3 hjerter — Vest 3 grand).

Helt etablert farve i ruter eller kløver og stoppere i de andre farver.

9. Fire grand over en åpning på 4 trekk i farve.
Eller: **Fem grand over en åpning på 5 trekk i farve.**

(Syd 4 hjerter — Vest 4 grand).

Rundekrav. (Makker må melde sin lengste farve).

Sikker utgang i hvilken som helst farve makker kommer til å melde. Man må ha flere HS enn tapere og styrken må være likelig fordelt på de 3 umeldte farver.

I motpartens farve bør man være renons, i høiden kan man ha en singelton.

VII. MELDINGER FRA MELLEMHÅNDS MAKKER

Svar fra mellemhåndss makker:

A. På en minimums overmelding i farve:

1. Høining av farven.

Med normal trumfstøtte kan farven høines med 1 trekk for hvert spillestikk man har over det mellemhånd har forutsatt. (3—2 regelen).

2. Minimums overmelding av egen farve.

Makker regner spillestikk etter 3—2 regelen, idet han dog da bare regner med 1½ stikk hos overmelderen, nemlig hans honnørstikk.

3. Meldinger av egen farve med enkelt hopp.

(Syd 1 ruter — Vest 1 hjerter — Øst 2 spar).

Ca. 3 HS og en sterk gjenmeldbar farve.

B. På en hoppovermelding i farve:

1. Pass.

Med under 1 spillestikk.

2. Høining av farven.

(Syd 1 hjerter — Vest 2 spar — Øst 3 spar).

Med 1 spillestikk, selv uten honnørstikk hvis man har f. eks. stjelestikk. (Hoppovermelderen har 8 spillestikk).

3. **To grand.**

(Syd 1 hjerter — Vest 2 spar — Øst 2 grand).

Med ca. 1 HS. Denne grand lover ikke stopper i motpartens farve.

Deffe er minimumssvar. Med bedre kort meldes sterkere.

C. **På en øieblikkelig overmelding av motpartens farve:**

1. **Melding av den beste farve.**

Farven må meldes, hvor dårlig den enn er.

D. **På en overmelding av 4 grand over en åpning på 4 trekk, eller 5 grand over en åpning på 5 trekk i farve.**

1. **Melding av den lengste farve.**

Farven må meldes, hvor dårlig den enn er.

E. **På opplysende dobling:**

1. **Melding av egen farve.**

Hvis åpnerens makker passer eller redobler, er man tvunget til å melde, selv om man har aldrig så dårlige kort.

Den sterkeste farve skal meldes. En 4-kortfarve i god kulør foretrekkes

fremfor en 5-kortfarve i slett kulør. Med minst 2 HS viser man styrke ved å hoppmelde.

Med ca. 1½ HS og stopper i den doblete farve kan man melde grand.

Hvis man ikke kan avgi noen av disse meldinger, så viser man svakhet ved å melde den 3-kortfarve som har lavest trekkverdi.

2. **Pass (= betepass).**

Må kun meldes med meget sterke kort og når man er sikker på å kunne bete åpneren. Man må hovedsakelig regne med trumfstikk samt de HS dobleren har vist.

NB. Når åpneren er blitt doblet opplysende, skal åpnerens makker støtte åpningsfarven hvis han kan, selv med forholdsvis svake kort.

Med god trumfstøtte og ujevn fordeling kan åpnerens makker høine åpningsfarven med et hopp. Denne melding er ikke krav etter en opplysende dobling og behøver ikke nu å vise honnørstyrke, men man bør ha ca. 5 spillestikk. Med ca. 2—2½ HS bør åpnerens makker redoble for å vise sin styrke. Melder doblereens makker pass etter en redobling er det betepass.

VIII. Slemmeldinger.

Det er lettere å få ekstrastikk i en trumfkontrakt enn i grand. En slem bør derfor som oftest meldes i farve.

Man er i slemsonen når man med ujevn fordeling har minimum 6½ HS, og med jevn fordeling minimum 7 HS. Man må dessuten ha en solid trumffarve, gode mellomkort og kontroll over farvene, samt kunne telle sig til 11 spillestikk.

Det er invitasjon til slem når man frivillig melder et trekk mere enn nødvendig for å få utgang, når man melder en ny farve etterat trumffarven er fastslått og utgang er nådd, men disse meldinger gir ingen sikker underretning om farvekontrollen.

Den almindeligste måte å invitere til slem på er å benytte 4—5 grand konvensjonen eller spørremeldinger.

4—5 grand konvensjonen.

Når en av makkerne, efter sterke meldinger, melder 4 grand opplyser han om at han har:
Enten: 3 Ess
eller: 2 Ess og Kongen i en av makkerparets meldte farver.

4 grandmelderens makker svarer:

1. Fem grand.

Med 2 Ess, eller

1 Ess og Kongen i alle farver meldt av makkerparet.

2. Melder en Essfarve, lavere enn trumffarven.

Med 1 Ess, uten kongen i alle farver meldt av makkerparet, meldes Essfarven når den er lavere enn trumffarven og ikke før er meldt.

3. Melder en Essfarve, høiere enn trumffarven.

Med 1 Ess, uten kongen i alle farver meldt av makkerparet, meldes Essfarven hvis man har en tilleggsstyrke utover det man tidligere har vist. Hvis det er åpnet med en 2-trekksmelding, skal man melde Essfarven selv uten tilleggsstyrke, når åpneren siden melder 4 grand.

4. Lilleslem i trumffarven.

Med 1 Ess i en meldt farve og tilleggsstyrke utover det man tidligere har vist. Likeså uten Ess, men med alle Konger i de av makkerparet meldte farver.

5. Fem trekk i den laveste farve meldt av makkerparet.

Uten noe Ess og uten de nevnte Konger.

NB. En renonsfarve meldes efter samme regler som for en Essfarve. Har man både en Essfarve og en renonsfarve må man melde Essfarven, og ikke si 5 grand, som alltid viser enten 2 Ess eller 1 Ess og kongen i alle farver meldt av makkeparet.

Med alle 4 Ess på én hånd viser man dette ved først å melde 4 grand og etter makkers svar, 5 grand.

Den frie 5-grandmelding.

Meldes 5 grand direkte og frivillig efter en trumfmelding er det innvitt til storeslem. F. eks.: Syd 1 spar — Nord 3 Spar — Syd 5 grand, eller Syd 1 ruter — Nord 2 spar — Syd 3 spar — Nord 5 grand.

5-grandmelderens makker skal svare:

1. Storeslem.

Med 2 av de 3 topphonnører i trumffarven. (E.K.D.).

2. Lilleslem.

Når man ikke har dette.

NB. Hvis trumffarven er fastslått ved en åpningsmelding på 3 trekk og det er åpneren som melder 5 grand skal makker svare storeslem med 1 av de 3 topphonnører i trumffarven. Hvis det er åpnerens makker som melder 5 grand, skal åpneren bare melde storeslem hvis han har en helt etablert farve.

IX. BETEDOBLING

Det er betedobling eller straffedobling når:

1. Doblingen ikke avgis ved første anledning.
2. Doblingen avgis efter at makker har meldt. (Pass regnes ikke som melding).
3. Doblingen gjelder 2 grand eller 4 trekk i farve eller høiere.
4. Doblingen avgis efter at man selv har åpnet med 1 grand eller 2 eller flere trekk i farve.

Man bør ikke betedoble med mindre man har utsikt til å gjøre motparten minst 2 betar og doblingen innbringer minst likeså meget som spill i egen kontrakt.

Man må også ta i betraktning om motparten kan gå over til en annen kontrakt, som man muligens ikke kan doble.

Betedobling deles i 2 klasser:

1. Den egentlige betedobling.

Doblinger som gir utgang hvis kontrakten klares.

2. Den lette eller tentative dobling.

Doblinger som ikke gir utgang hvis kontrakten klares.

Den lette betedobling avgis i almindelighet av åpnerens makker efter overmelding i

mellemhånd, og mellemhånd er i faresonen. Dobleren må være kort i åpnerens farve, ha ca. 2½ HS og minst D.x.x. eller 10.x.x.x. i den doblete farve.

Åpneren bør la doblingen stå hvis han har minst 2 trumf, jevn fordeling og ingen bra langfarve.

Har åpneren singleton eller er renons i den doblete farve, bør han som regel ta ut doblingen.

Det er altså åpneren som skal ta den ofte vanskelige bestemmelse om han skal la doblingen stå eller ikke.

Dobling av en frivillig meldt slem gjøres for å kreve et unormalt utspill. Utspilleren skal ikke spille ut i egen eller makkers farve, men i almindelighet i en av motpartens farver, bortsett fra trumffarven. (Lightners dobling).

X. KRAVMELDINGER

Kravmeldingene er en meget viktig del av systemet. Der er to slags: **Utgangskrav**, hvor makkerparet må fortsette meldingene inn til utgang er nådd, og **rundekrav**, hvor makker er forpliktet til å melde én gang. Hvis motparten blander seg inn og melder etter

en kravmelding, bortfaller makkers plikt til å svare, idet meldingen da allikevel er holdt åpen.

Det er 7 **utgangskrav** for åpnerparet:

1. **En åpningsmelding på 2 trekk i farve.**
Syd: 2 hjerter.
2. **Makker høiner åpningsfarven med 2 trekk.**
Syd: 1 hjerter. Nord: 3 hjerter.
NB. Ikke krav hvis makker tidligere har sagt pass, eller mellemhånd Vest har doblet opplysende.
3. **Åpnerens makker melder egen farve med enkelt hopp.**
Syd: 1 hjerter. Nord: 2 spar.
NB. Hvis mellemhånd Vest doubler opplysende bare krav for én runde.
4. **Åpneren melder— etter svar fra makker — ny farve med enkelt hopp.**
Syd: 1 hjerter. Nord: 1 spar. Syd: 3 kløver.
NB. Ikke krav hvis makker tidligere har sagt pass.
5. **Åpnerens makker melder den spesielle 3-trekkmelding.**
Syd: 1 hjerter. Nord: 3 spar.
Syd: 1 ruter. Nord: 3 spar (eller 3 hjerter).
Syd: 1 kløver. Nord: 3 spar (eller 3 ruter eller 3 hjerter).

6. **Efter åpning overmelder mellomhånd og åpnerens makker melder over i motpartens farve.**

Syd: 1 hjerter. Vest: 1 spar. Nord: 2 spar.

7. **Makker melder 2 grand etter åpning på 1 trekk i farve.**

Syd: 1 hjerter. Nord: 2 grand.

NB. Ikke krav hvis makker tidligere har sagt pass.

Det er 2 utgangskrav for mellomhåndparet:

1. **Øieblikkelig overmelding i motpartens farve.**

Syd: 1 hjerter. Vest: 2 hjerter.

2. **Den opplysende dobler melder ny farve med enkelt hopp etter svar fra makker.**

Syd: 1 hjerter. Vest: dobler. Nord: pass. Øst: 1 spar. Syd: pass. Vest: 3 ruter.

NB. Alle andre sterke meldinger hos mellomhånd er kun styrkemeldinger eller halvkrav.

Mellomhånds makker bør med litt tilleggsstyrke svare, men har lov til å passe med dårlige kort.

Styrkemeldinger som bare er halvkrav:

(Makker bør med litt tilleggsstyrke svare, men har lov til å si pass).

1. **Åpneren gjentar sin farve med enkelt hopp.**
Syd: 1 hjerter. Nord: 1 grand. Syd: 3 hjerter.

2. **Åpneren hopper i ny farve etter pass hos makker.**

Syd: 1 hjerter. Vest: pass. Nord: pass. Øst: 1 spar. Syd: 3 kløver.

3. **Åpneren høiner makkers farve med et hopp.**

Syd: 1 ruter. Nord: 1 spar. Syd: 3 spar.

4. **Åpneren melder 2 grand etter svar på 1 trekk i farve fra makker.**

Syd: 1 ruter. Nord: 1 spar. Syd: 2 grand.

5. **En åpningsmelding på 2 grand.**

Syd: 2 grand.

6. **Åpnerens makker gjentar sin farve med et hopp.**

Syd: 1 hjerter. Nord: 1 spar. Syd: 1 grand. Nord: 3 spar.

7. **Åpnerens makker høiner med 1 trekk mere enn nødvendig etter tidligere å ha passet.**

Syd: Pass. Nord: 1 spar. Syd: 3 spar.

8. **Åpnerens makker melder 2 grand etter tidligere å ha sagt pass.**

Syd: Pass. Nord: 1 spar. Syd: 2 grand.

9. **Åpnerens makker gir preferanse med en hoppmelding.**

Syd: 1 hjerter. Nord: 1 spar.
Syd: 2 ruter. Nord: 3 hjerter.

10. **Åpnerens makker hopper til 3 grand.**

Syd: 1 spar. Nord: 3 grand.

11. **Den oplysende doubler høiner makkers farve med et hopp.**

Syd: 1 ruter. Vest: doubler. Nord: pass.
Øst: 1 spar. Syd: pass. Vest: 3 spar.

12. **Den oplysende doblers makker melder farve med enkelt hopp.**

Syd: 1 hjerter. Vest: doubler. Nord: pass.
Øst: 2 spar.

Rundekrav er følgende meldinger:

1. **En-over-en, eller to-over-en som svar fra åpnerens makker.**

Syd: 1 hjerter. Nord: 1 spar, eller
Syd: 1 hjerter. Nord: 2 kløver.

NB. Ikke rundekrav hvis makker tidligere har sagt pass.

2. **Åpnerens melding på 1 trekk i ny farve etter svar fra makker.**

Syd: 1 kløver. Nord: 1 hjerter. Syd: 1 spar.

3. **Åpnerens melding på 3 trekk i ny farve uten hopp etter svar fra makker.**

Syd: 1 spar. Nord: 2 hjerter. Syd: 3 kløver.

4. **Åpnerens melding av ny farve etterat makker har støffet åpningsmeldingen.**

Syd: 1 kløver. Nord: 2 kløver. Syd: 2 spar.

5. **Åpnerens makker melder ny farve med 3 trekk eller mere.**

Syd: 1 ruter. Nord: 1 spar. Syd: 3 ruter.
Nord: 4 kløver.

6. **Åpnerens makker melder ny farve med enkelt hopp etter oplysende dobling i mellemhånd.**

Syd: 1 ruter. Vest: doubler. Nord: 2 spar.

7. **Tre trekk i farve meldt etter en åpning på 2 grand.**

Syd: 2 grand. Nord: 3 ruter.

8. **Efter en åpning på 3 trekk i farve melder makker ny farve.**

Syd: 3 kløver. Nord: 3 spar.

9. **En farvemelding som ikke gir utgang, meldt etter 3 grand.**

Syd: 1 hjerter. Nord: 2 kløver. Syd: 3 grand. Nord: 4 kløver.

10. **En hoppmelding av mellemhånds makker.**

Syd: 1 kløver. Vest: 1 hjerter. Nord: pass.
Øst: 2 spar.

11. **Den konvensjonelle 4—5 grand.**

Syd: 1 hjerter. Nord: 3 hjerter. Syd: 4 grand.

12. **Fire eller fem grand meldt av mellemhånd over en åpning på 4 eller 5 trekk i farve.**

Syd: 4 hjerter. Vest: 4 grand, eller
Syd: 5 ruter. Vest: 5 grand.

13. **Et såkaldt «kravpass».**

A. Brukes når motparten blander sig inn med en oplagt stampemelding, etterat åpnerparet har avgitt sterke meldinger. Hvis den spiller som skal melde etter stampemeldingen sier pass, må hans makker enten **doble** eller **fortsette meldingene**.

B. Hvis åpnerens makker redobler etter en opplysende dobling og mellemhånds makker melder, må redobleren melde hvis åpneren sier pass.

XI. SPØRREMELDINGER

(Spørremeldinger må kun brukes når man på forhånd har gjort motparten oppmerksom på at man bruker dem. Disse meldinger passer best for samspilte makkerpar og eksperter.)

Forutsetningen for å avgi en spørremelding er at utgang er sikker, 5 trekk sannsynlig, en slem mulig og trumffarven må være fastslått.

Man avgir en spørremelding for å få rede på om makker har kontroll over en bestemt farve som man selv som offest er svak i.

Første rundes kontroll er Ess eller renons.

Annen rundes kontroll er Konge eller singelton.

Enkle spørremeldinger.

Trumffarven fastslåes i almindelighet ved at makker støtter farven. (Syd: 1 hjerter. Nord: 3 hjerter).

Er to farver meldt og støttet er den sist meldte farve fastslått som trumffarve. (Syd: 1 hjerter. Nord 2 hjerter. Syd: 2 spar. Nord: 3 spar).

Hvis nu åpneren avgir en melding i ny farve på 4 trekk (eller mere) er dette en spørremelding.

Eks.: Syd: 1 hjerter. Nord: 3 hjerter. Syd: 4 kløver? **Hjerter er trumf.**

Det spørres her om hvad makker har i kløver.
Makkers svar:

1. **Negativt svar: Høining av trumf-
farven med 1 trekk.**

Når man ikke kan ta første stikk i spørrefarven, og likeså hvis man kan ta annet stikk, men ikke har noe Ess eller renons ved siden av.

2. **Høining av spørrefarven med 1 trekk.**

Med første rundes kontroll i spørrefarven.

3. **Melding av en sidefarve.**

Med annens rundes kontroll i spørrefarven og første rundes kontroll i en sidefarve.
Hvis sidefarven er den fastslåtte trumffarve, hoppmelder man i trumffarven for å vise dette.

4. **Melding av grand.**

Annen rundes kontroll i spørrefarven og 2 Ess, eller
Første rundes kontroll i spørrefarven og 1 Ess.

5. **Melding av grand med et hopp.**

(4 kløver? 5 grand).

Annen rundes kontroll i spørrefarven og 3 Ess, eller
Første rundes kontroll i spørrefarven og 2 Ess.

NB. Ved grandsvar er første rundes kontroll alltid = Ess, mens med trumsvar renons er likestilt med Ess.

Efterat man har fått svar på en spørremelding, kan man avgi en ny spørremelding.

Hvis makker svarer negativt på den første spørremelding, og det spørres i en ny farve, skal han svare etter de samme regler som for den første spørremelding.

Hvis makker svarer positivt på den første spørremelding, og det spørres i en ny farve, skal han svare:

Grand. Med annen rundes kontroll i den nye spørre farve.

Melde den fastslåtte trumffarve.
Uten annen rundes kontroll.

Videregående spørremeldinger.

I de videregående spørremeldinger fastslåes trumffarven på samme måte som for de enkle spørremeldinger, men også på følgende andre måter:

Når begge makker har meldt, men ingen farve er blitt støttet, er et hopp til 4 trekk eller mere i ny farve en spørremelding. Den sist meldte farve er da den fastslåtte trumffarve.

Syd: 1 spar. Nord: 2 hjerter. Syd: 4 ruter?

Syd godtar hjerter som trumf, og spør om hvad Nord har i ruter.

Syd: 1 spar. Nord: 1 grand. Syd: 4 kløver?

Spar er trumf. Med dette meldingsforløp er Syd så sterk at han ikke behøver støtte i trumffarven, og spør om hvad Nord har i kløver.

Når det er åpnet i en farve, motparten melder over i en annen farve, og åpnerens makker hoppovermelder i motpartens farve, er det en spørremelding.

Syd: 1 hjerter. Vest: 1 spar. Nord: 3 spar?

Hjerter er trumf. Nord godtar hjerter som trumf og spør om hvad Syd har i sparfarven.

Svarene på de videregående spørremeldinger er de samme som for de enkle. Den eneste undtagelse er at de positive grand svar må avgis på minst 4 trekktrinet. Hvis makker i det sist nevnte eksempel svarer 3 grand er det et negativt svar, som dog bekrefter at han har stopper i motpartens farve.

Hvis spørremelderens etter å ha mottatt et negativt svar fra makker, spør om igjen i samme farve, skal makker svare:

Grand.

Med annen rundes kontroll i farven.

Melde en sidefarve.

Med tredje rundes kontroll (= Dame eller dobbelton) og første rundes kontroll i en eller flere farver.

Melde trumffarven.

Hvis han ikke har noen av delene.

Hvis spørremelderens har mottatt et positivt svar fra makker og han spør om igjen i samme farve, skal makker svare:

A. **Hvis det positive svar var høining av spørrefarven:**

Grand, med også annen rundes kontroll i farven. Har han ikke det melder han den fastslåtte trumffarve.

B. **Hvis det positive svar var melding av en sidefarve:**

Grand, med 3. rundes kontroll i spørrefarven. Har han ikke det melder han den fastslåtte trumffarve.

C. **Hvis det positive svar var grand:**

Melde den fastslåtte trumffarve.

Med annen rundes kontroll og 2 Ess.

Melde sidefarven.

Med Ess i spørrefarven og et annet Ess.

NB. Hvis det annet Ess er i trumffarven, må det meldes med et hopp.

Den første spørremelding må bestandig være i en ny farve, men de etterfølgende spørremeldinger kan være i hvilken som helst farve bortsett fra trumffarven.

NB. Etter en åpningsmelding på 2 trekk i farve er svarene på en spørremelding som ellers hvis makker har et Ess. Uten Ess gjelder en viktig undtagelse. Man skal svare: *Grand*, med annen rundes kontroll i spørrefarven uten Ess.

XII. BRIDGELOVER

Feil begått under auksjonen.

Når der er begått en uregelmessighet, kan enhver spiller henlede oppmerksomheten på den, spørre sin makker om han kjenner sine rettigheter, og gi ham opplysning om hvilken straff han kan forlange.

Hvis en straff blir idømt og oppfylt kan den ikke siden rettes, selv om den senere viser sig å være feilaktig.

Forsnakkelse.

En forsnakkelse kan rettes. Med forsnakkelse menes at den feilaktige melding dumper ut av munnen på én, og ikke at man ombestemmer sig for en annen melding. Rettelsen må selvfølgelig gjøres øieblikkelig og før motparter

har fått tid til å melde. Hvorvidt en melding kan karakteriseres som en forsnakkelse avhenger i hvert enkelt tilfelle av omstendighetene. Spørsmålet må derfor avgjøres av de andre spillere.

Feilaktig melding overmeldt av motparten.

Hvis en feilaktig melding blir overmeldt i tur uten at motparten henleder oppmerksomheten på den, fortsetter auksjonen som om meldingen hadde vært en riktig melding avgitt i tur.

Utilstrekkelig melding.

Hvis en feilaktig melding ikke blir overmeldt, må en utilstrekkelig melding avgitt i tur gjøres tilstrekkelig enten i samme farve eller i en annen farve eller i grand. Hvis den som begikk feilen velger:

1. Den laveste tilstrekkelige melding i samme farve,

må hans makker neste gang det er hans tur til å melde si: *pass*.

2. En annen melding

har hans makker ikke lov til å melde i det hele tatt.

Melding utenfor tur.

Hvis en melding avgitt utenfor tur ikke blir overmeldt, skal den annulleres, og auksjonen

skal gå tilbake til den spiller hvis tur det var til å melde.

Hvis synderens melding var:

1. **Pass**

må synderen også passe når det neste gang er hans riktige tur til å melde.

2. **En annen melding**

har synderens makker ikke lov til å melde i det hele tatt.

Feil under spillet.

Når det er begått en uregelmessighet i spillet, kan enhver spiller henlede oppmerksomheten på den, spørre sin makker om han kjenner sine rettigheter, og gi ham opplysning om hvilken straff han kan forlange.

Før det første utspill kan en spiller be om å få meldingene gjentatt. Senere kan han kun spørre om hvad kontrakten lyder på, men ikke om av hvem den er doblet eller redoblet.

Spilt kort.

Et kort ansees som spilt:

av **melderen**, fra hans hånd, når det berører bordet og det er utskilt fra hans øvrige kort i den åpenbare hensikt å spille det,

av **blindemann**, når melderens berører et kort hos ham.

Hvis melderens berører et kort hos blindemann for å ordne kortene eller lignende må han gjøre oppmerksom på det, ellers ansees det kort han berører som spilt,

av en **motspiller**, når dennes makker ser forsiden av kortet, etter at det er tatt fra de øvrige kort i den åpenbare hensikt å spille det.

En spiller må ikke på eget initiativ ta tilbake et spilt kort undtagen for å rette en revoke.

Revoke.

Hvis man ikke følger farve til tross for at man kan, er det revoke.

Rettet revoke.

Hvis en spiller begår revoke og retter feilen ved straks å ta det gale kort tilbake før revoken blir effektiv, må han straks erstatte det med et riktig kort.

Hvis den som begikk feilen er:

1. **En motspiller**, kan melderens enten behandle det gale kort som et fremvist kort, eller forlange at synderen spiller sitt høieste eller laveste kort i den riktige farve.
2. **Melderens**, kan han ta det gale kort op. Hvis motspilleren til venstre for ham har spilt på stikket, kan denne motspiller forlange at melderens legger på det høieste eller laveste kort i den riktige farve.

3. **Blindemann**, kan kortet tas tilbake uten straff. Et kort som er spilt ut eller på fra synderens motspiller i tidsrummet mellom revoken og rettelsen av den, kan tas tilbake.

Effektiv revoke.

En revoke blir effektiv når synderen eller hans makker spiller ut eller på neste stikk. En revoke blir dog aldrig effektiv i folvte stikk. Når en revoke er blitt effektiv, forblir stikket slik som det er spilt, og hvis man gjør oppmerksom på revoken, blir ved spillets slutt 2 stikk overført fra den feilende side til den annen side. For hver følgende revoke av samme side i samme spill overføres på samme måte 1 stikk som straff.

NB. Man kan ikke overføre stikk som er vunnet før revoken blev begått.

Fremvist kort.

Et fremvist kort skal legges med forsiden op på bordet. Når turen kommer til motspilleren som eier kortet, må han — hvis det bare er ett kort — spille det (under hensyntagen til hans plikt til å følge farve). Hvis det er flere fremviste kort, kan meldereren forlange hvilket av dem han skal spille.

Utspill fra feil hånd.

Et utspill fra feil hånd betraktes som korrekt

hvis den annen side følger på med et kort før det feil utspilt kort er trukket tilbake. Hvis det ikke blir spilt på et utspill fra feil hånd, og feilen var gjort av:

1. **Meldereren (fra egen hånd eller blindemann)** kan hvem som helst av motspillerne forlange at han tar kortet tilbake og at han spiller et kort i den samme farve fra den riktige hånd.
2. **En motspiller**

kan meldereren enten behandle kortet som et fremvist kort, eller forlange utspill i en spesiell farve fra den annen motspiller hvis denne vant det foregående stikk, og ellers fra den motspiller som neste gang vinner et stikk.

For tidlig påspill av en motspiller.

Hvis en motspiller spiller på når det er hans makkers tur, kan meldereren — med mindre han har spilt fra begge hender — forlange at den annen motspiller spiller sitt høieste eller laveste kort i den spilte farve, og hvis han ikke kan følge farve, at han spiller en spesiell farve.

Man ser på et nedlagt stikk.

Hvis man ser på et nedlagt stikk uten samtykke fra motparten, får motparten 50 points over streken.

Opmerksomheten henledes på et stikk.

Henleder man makkers opmerksomhet på et stikk, kan motparten forlange av synderens makker at denne spiller på sitt høieste eller laveste kort i den spilte farve, eller hvis han ikke kan følge farve, at han spiller en spesiell farve.

Blindemanns rettigheter.

Blindemann mister alle sine rettigheter hvis han har sett på makkers eller motspillernes kort.

Hvis dette ikke er tilfelle kan han:

1. Svare på en spillers korrekte spørsmål.
2. Når han blir spurt, diskutere foreliggende tilfelle eller lovspørsmål.
3. Spørre makker om mulig revoke.
4. Gjøre opmerksom på en motspillers uregelmessighet og spørre meldereren om han kjenner sine rettigheter.

Blindemann rangerer ikke som spiller og har ingen andre enn ovennevnte rettigheter.

Hvis blindemann antyder at et kort bør spilles ved å berøre det eller på annen måte, kan motspilleren på hans venstre side forlange av meldereren at kortet spilles eller ikke spilles.

Hvis blindemann advarer meldereren mot å spille fra feil hånd ved å opplyse om fra hvilken hånd der skal spilles, kan motspilleren på blindemanns venstre side velge hvilken side meldereren skal spille fra.

XIII. SPILLEREGLER.

Elve-regelen.

Elveregelen brukes både i grand og i trumf-spill. Når man inviterer i en farve (hvor man ikke har rett til å begynne med honnør) eller når man har minst 4 kort i makkers meldte farve, spiller man ut: Det fjerde høieste kort.

F. eks.: 6 fra E.D.8.6.3. eller 4 fra D.9.6.4.

Trekker man det utspilte korts «øine» fra tallet elve, viser differansen hvor mange kort høiere enn det utspilte som sitter hos de tre andre spillere. Utspillerens makker ser hvor mange høiere enn det utspilte kort han selv og blindemann har, resten sitter da hos meldereren.

NB. Hvis man i trumfspill har Esset i makkers meldte farve, skal Esset spilles, og ikke fjerde høieste.

Styrkekast.

Kast av et høiere kort fulgt av et lavere betegner styrke i farven eller at man ønsker oppspill i den.

Kast av et enkelt høit kort betegner det samme. (Fra 7 og opover).

Svakhetkast.

Kast av et lavt kort fulgt av et høiere betegner svakhet i farven eller at man ikke ønsker opspill i den.

Kast av et lavt kort i to forskjellige farver viser i almindelighet at man er sterkest i den tredje farve, omenn det ikke uttrykker en så spesiell opfordring til å spille farven som et styrkekast.

Stoppsignal.

Når man spiller ut et stående kort i sin makkers meldte farve, og denne legger sitt øiensynlig laveste kort, betyr det at man skal skifte farve.

Trumf-ekko.

Som motspiller kan man vise sin makker om man har 2 eller flere trumf. Hvis man ved trumfingen følger på med en høiere fulgt av en lavere viser det at man har minst 3 trumf. En lavere trumf fulgt av en høiere viser at man kun har 2. Når en motspiller stikker en farve han er renons i med trumf, bruker han ekkoet på samme måte.

Eks.: Man har 7.4.3.2. i trumf. Først legges 4. Derpå 3. Makker vet nu at man har minst én

trumf til. Neste gang 2. Makker vet nu at man har ennu en trumf, for den høieste legges sist.

Signal for en farves lengde.

Når melderer forsøker å godspille en langfarve hos blindemann som er uten innkomst i sidefarvene, kan en motspiller vise sin makker hvor mange kort han har i farven: Med 3 kort legges det laveste først. Med 2 eller 4 kort legges først et høiere fulgt av et lavere. Makker kan derved beregne hvor lenge han behøver å holde en stopper tilbake.

Lavinthals signal. (For øvete og samspilte makkerpar).

Lavinthals signal anvendes for å gi makker beskjed om hvilken farve han skal spille neste gang han kommer inn, bortsett fra den farve man signaliserer i og fra trumffarven. Det er således kun to farver igjen å velge imellem. Et høit kort (eller høiere enn nødvendig) viser at man ønsker opspill i den høieste av de to gjenværende farver, et lavt kort (øiensynlig det laveste) viser at man ønsker opspill i den laveste av farvene.

Signalet er mest brukbart i trumfspill, og anvendes:

1. Når en motspiller beholder stikket, ofte det første, og det på grunn av blindemanns kort

er oplagt at han må skifte farve. Makker legger nu et høit kort (må ikke forveksles med styrkekast) hvis han ønsker opspill i den høieste av de to gjenværende farver, og et lavt kort hvis han ønsker opspill i den laveste farve.

2. Når en motspiller beholder et stikk i en farve som makker er renons i, og han skal spille denne farve tilbake for at makker skal få et stjelestikk. Han spiller nu et høit kort hvis han ønsker at makker etter å ha fått stjelestikket skal spille op i den høieste av de to gjenværende farver, og et lavt kort hvis han ønsker opspill i den laveste farve.

Der er også andre situasjoner hvor signalet kan anvendes. F. eks. når en spiller legger et høit kort som man forstår ikke kan være ment som det almindelige styrkekast, ber han om opspill i den høieste av de to gjenværende farver. Likeså når en motspiller på en renonsfarve kaster av et høit kort i en farve som det er oplagt at han ikke ønsker opspill i. Han ber også da om å få opspill i den høieste av de to gjenværende farver.

Lavinthals signal er et glimrende våpen for godt motspill, og krever stor aktpågivenhet av spillerne. Det bør derfor kun brukes av øvete og samspilte makkerpar.

ALMINDELIG SPILLETEKNIKK

Man skal i almindelighet legge på et høit kort når makker inviterer i en farve, selvsagt under hensyntagen til hvad man ser hos blindemann.

Av flere honnrør i rekkefølge spilles den høieste ut, men man stikker eller følger på med den laveste.

Man spiller igjennem styrke og op til svakhet. Man spiller i almindelighet ikke op til dobbeltrenons.

Man spiller i almindelighet ikke ut fra en farve med honnrør, hvis disse svekkes ved utspillet. (K.D.x.). Hvis man kan få opspill til en slik kombinasjon tjener man som oftest 1 stikk. Honnrøtyper som E.K.D — K.D.Kn. — D.Kn.10. svekkes ikke ved utspill av honnrør. Merk: fra farve med E.K. i spissen spilles ut Kongen. (Undtagelse).

Med E.K.Kn. niende på begge hender tilsammen, lønner det sig å toppspille.

Med E.K.Kn. åttende eller færre på begge hender tilsammen, lønner det sig å knipe med knekten. (Man spiller best først en av de to stående honnrør, og derefter knipes).

Med E.D.10. niende på begge hender tilsammen, lønner det sig å knipe med Damen.

Med E.D.10. åttende eller færre, på begge

hender tilsammen, lønner det sig først å knipe med tieren.

Med E.D. tiende eller færre på begge hender tilsammen, lønner det sig å knipe med Damen. Med E.D. tiende på begge hender tilsammen, og Kongen er hos motspillerne, lønner det sig å knipe med Damen.

Husk som spiller alltid å spille op til K.D.x. Sitter Esset til venstre tjener man et stikk.

På samme måte spiller man op til Kongen besatt.

De beste åpningsspill i trumfmeldinger:

1. Fra en farve med E.K. i spissen. (E.K.D — E.K.Kn. — E.K.x.x.x. — Kongen spilles).
2. E. og E.K. alene, med sikker inntøst hos makker og minst én stjeler. (Ess spilles først, så Kongen).
3. Singelton eller dobbelton i makkers meldte farve.
4. Fra en farve med K.D.Kn. i spissen.
5. Makkers farve med fire eller færre kort. Har man Esset i makkers farve spilles dette. Ellers spilles med 4 kort eller mere, det fjerde høieste. Har man honnør tredje, eller bare 2 kort, spilles det høieste kort.
6. Fra en farve med D.Kn.10. i spissen.

7. En trumf, når meldingene tyder på muligheter for stjeling hos blindemann.

8. En singelton eller dobbelton.

9. Fjerde høieste fra farver som K.x.x.x. — D.x.x.x. — Kn.x.x.x. — 10.x.x.x. (nødigst fra K.x.x.x.).

10. Fra en farve med K.D. i spissen. (Undgåes hvis mulig).

11. Fra en verdiløs farve på 3 eller 4 kort. Er den på 3 kort, spilles det høieste. (8.4.2.). Er den på 4 kort, spilles fjerde høieste.

Man bør undgå utspill fra følgende kombinasjoner, undtagen når den spesielle situasjon tyder på at de er riktige: K.Kn.x. — E.Kn.x. — K.x. — K. alene — E.x. — D.x.x. — Kn.x.x. — D.x. — Kn.x. — singelton i trumf — E.D.

Når melderer ikke har råd til å trumfe ut før han får utnyttet stjelestikk hos blindemann, bør motspillerne spille trumf når de kommer inn.

Åpningsutspill i grand-meldinger:

A. Det offensive utspill:

1. I makkers meldte farve. Med 4 kort eller mere spilles alltid fjerde høieste. Med E. eller K. eller D. eller Kn. tredje, spilles det laveste kort først.

Med 3 kort og høist tieren spilles det høieste kort. Har man åpnet med det høieste av 3 kort, skal man derefter spille eller følge på med det nesthøieste, det laveste til slutt.

Med 2 kort spilles alltid det høieste.

2. I ens egen lengste og beste farve. Brukes når makker ikke har meldt, eller selv om makker har meldt, farven er så god at den kan etableres hurtig med tapet av bare et stikk og man dertil har innskottkort.

Alt efter farvens struktur åpner man enten med honnør eller fjerde høieste.

Med 3 honnører i farven spilles honnør, den høieste av flere i rekkefølge. (F. eks. D. fra E.D.Kn. — Kn. fra E.Kn.10. — Kn. fra K.Kn.10. — K. fra K.D.10).

Når man ikke har rett til å åpne med honnør, spiller man ut fjerde høieste.

- B. Det avventende utspill: «Toppen av ingenting».

1. Når ens langfarve er verdiløs eller så godt som verdiløs og man ingen innskottkort har.
2. Når hånden inneholder styrke, men fordelingen gjør det usannsynlig at man

kan skaffe sig noe langfarvestikk, og hånden inneholder sakser.

F. eks.: Spar: K.10.3. Hjerter: 9.5.4.

Ruter: K.Kn.8.3. Kløver: E.D.2.

Med disse kort spilles hjerter 9.

«Toppen av ingenting» er høiest: tieren.

I grand skaffer melderens sig lettest ekstrastikk ved å etablere en langfarve. Man godspiller i almindelighet først den farve hvor begge hender tilsammen har flest kort. Har man to farver med like mange kort, velger man best den farve som har flest kort på én hånd.

Når motparten i grand forsøker å etablere sin langfarve, er det i almindelighet best å holde den stopper man har i farven tilbake til tredje gang farven spilles. Derved hindres den ene av motspillerne i å kunne bringe farven op igjen når han siden kommer inn.

I trumfspill, når melderens har tapende kort i blindemanns renonsfarve, må han ikke glemme å benytte blindemanns småtrumpf til stjeling før han trumfer ut.

Når man spiller op til en saks for å knipe, spilles det laveste kort, med mindre man har råd til at kortet dekkes.

Før sa man: Honnør på honnør. Dette er ikke riktig. En honnør må dekkes så sant det er en mulighet for at man derved kan skaffe et stikk

på egen eller makkers hånd, men er det helt tydelig at så ikke kan være tilfelle, må honnøren ikke dekkes.

Beregning over en farves fordeling:

Med 6 kort sitter resten fordelt 4—3 i ca. 60 %	5—2 » 30 %
» 7 » » » » 4—2 » 50 %	3—3 » 35 %
» 8 » » » » 3—2 » 70 %	4—1 » 30 %
» 9 » » » » 3—1 » 50 %	2—2 » 40 %
» 10 » » » » 2—1 » 80 %	3—0 » 20 %
» 11 » » » » 1—1 » 52 %	2—0 » 48 %

Det er av stor betydning for spillet at man kjenner til en farves sannsynlige fordeling.

Hvis ikke meldingene tyder på at en av spillerne har en unormal fordeling, skal man i almindelighet spille på at de kort man mangler i en farve, sitter fordelt på den mest sannsynlige måte mellom de to andre spillere.

Trygt spill. (Safety play).

Bak trygt spill ligger omhyggelige undersøkelser som har vært foretatt i årevis for å utvikle den sikreste måte å spille kortene på:

x.x.x.



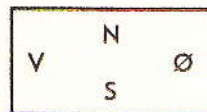
E.D.x.x.x.

Med E.D. femte på den ene side og 3 små på den annen, spilles først Esset (eller liten op mot Esset som settes på) og derefter spilles siden liten op mot Damen.

Dette er sikrere spill enn straks å spille liten op mot saksen og prøve den.

Med knekten minst tredje på den ene hånd og E.D. med flere på den annen, spilles liten op til E.D. og Damen settes på. Holder Damen spilles Esset. Hvis Kongen sitter annen tjener man ett stikk.

8.6.4.2.

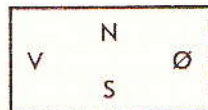


E.D.10.9.5.

Hvis man i denne situasjon, **ikke har råd til å miste mere enn ett stikk**, skal man spille Esset. Hvis Vest har Knekten singel,

kan man ved å knipe med Damen undgå å miste noe stikk, men hvis Vest har Kongen singel, faller denne på Esset og man kan neste gang ta finessen for å fange Knekten. Hvis det er Nord som spiller ut første gang i farven, og knekten kommer på hos Øst, skal man knipe med Damen. Sitter Knekten singel må man gi fra sig et stikk til den besatte Konge, men sitter K.Kn. foran E.D. kan man undgå å miste noe stikk i det hele tatt.

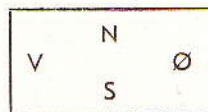
D.10.6.



E.9.8.5.3.

Pointet ved denne kombinasjon er å ta to finesser. Man spiller først ut Damen og kniper. Taper man, kniper man på tieren neste gang.

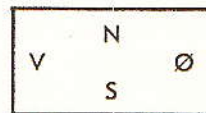
Kn.8.6.4.3.



E.D.9.7.5.

Når man har 10 kort i en farve er det riktig å knipe for å fange Kongen. Når man spiller op til saksen bør man spille Knekten og ikke et lite kort. Er fordelingen hos motspillerne 2—1 vinnes eller tapes 1 stikk i alle tilfeller, etter som Kongen sitter. Sitter alle de 3 kort hos Øst må han dekke Knekten med Kongen og man har en saks på ham med D.9. Sitter alle de 3 kort hos Vest vil Øst vise renons og man lar Vest få for Kongen. Farven er nu etablert.

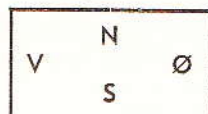
E.10.6.5.



K.9.7.4.3.

Når man med denne kombinasjon har råd til å miste et stikk, men ikke mere enn ett, spilles et lite kort fra en av hendene og man kniper med henholdsvis nieren eller tieren. Hvis fjerde hånd kan ta stikket, har motspillerne bare to kort igjen i farven, som faller når E. og K. spilles. Sitter D.Kn. fjerde hos annen hånd vil tieren vinne det første stikk. Viser annen hånd renons tas det høie kort og en finesse tas gjennom hånden som har D.Kn.8.2. Tapet begrenses dermed til ett stikk.

E.9.3.



K.Kn.7.5.2.

For å undgå å miste mere enn 1 stikk med denne kombinasjonen spilles først Kongen og derefter et lite kort op til E.9. Følger Vest farve knipes med nieren. Hvis finessen ikke går sitter farven fordelt 3—2 og Esset vil trekke ut det siste kort hos motspillerne. Hadde Vest opprinnelig D.10.x.x. vil nieren få stikket. Legger Vest på tieren for å tvinge ut Esset, er Knekten og nieren like høye og Vest kan bare få stikk for Damen. Hvis Vest er renons når man spiller op til E.9., stikkes med Esset og nieren spilles derefter ut. D.10. hos Øst vil nu sitte foran den besatte Knekt og Øst kan bare få ett stikk.

Med 9 kort i farven er dette spill også riktig.

Hvis en farve sitter fordelt 5—4 og man har 2 honnører på den ene hånd og 1 honnør på den annen, spilles først en honnør fra den side som har 2 honnører. Motparten vil da bare kunne få ett stikk, selv om E.10.x.x. sitter på én hånd, idet man senere kan knipe begge veier.

Eliminasjon.

Eliminasjon består i at melderer spiller begge sine hender renons i samme farve eller farver, etter å ha tatt ut trumfene hos motparten. Deretter setter han motparten inn på en tredje farve for å fremtvinge et gunstig opspill enten til en saks eller til dobbeltrenons eller til en farve som han selv ikke kan spille sig inn på. Eliminasjon forekommer oftest i trumfspill, og betingelsene for å kunne gjennomføre den er i almindelighet som følger:

1. Der må være minst en trumf igjen både hos blindemann og melderer etter at man har trumfet ut.
2. De farver man eliminerer må sitte slik fordelt at det lar sig gjøre å eliminere dem.
3. Man må med sikkerhet kunne fastslå hvor et bestemt kort sitter, slik at man til slutt kan sette motspilleren inn på dette kort.

Squeeze.

Når en spiller har stoppere i 2 eller flere farver og han tvinges til å forkaste sig blir han «squeezed».

Hjerter: D.
Ruter: E.Kn.
Kløver: —

Hjerter: K.
Ruter: K.D.
Kløver: —

	N	
V		Ø
	S	

Hjerter: 5.
Ruter: 7.6.
Kløver: —

Hjerter: 4.
Ruter: 3.
Kløver: E.

Når Syd spiller kløver Ess, er Vest squeezed, hvad han enn kaster får Nord—Syd resten.

For å kunne gjennomføre en squeeze må man ha en lang og gående farve og spille den til siste kort. Man bruker oftest trumffarven på denne måte eller en annen langfarve. Blinde-mann må i en farve holde det høieste kort, i almindelighet Esset, som rask inkomst. Dess-uten må blindemann eller spilleren holde det nesthøieste kort i en annen farve. Motspilleren tvinges nu ved avkast å måtte opgi en av stopperne, enten det høieste kort i den ene farve eller det garderende kort i den annen farve hvor spilleren har det høieste kort.

Dobbelt squeeze er det når begge motspillerne tvinges til å forkaste sig efter tur:

Spar: E.4.
Hjerter: —
Ruter: —
Kløver: Kn.

Spar: K.D.
Hjerter: —
Ruter: —
Kløver: D.

	N	
V		Ø
	S	

Spar: Kn.10.
Hjerter: —
Ruter: 10.
Kløver: —

Spar: 5.
Hjerter: 2.
Ruter: 9.
Kløver: —

Når Syd spiller den stående hjerter 2, må Vest forkaste sig: han må legge stopperen i spar for å holde kløver D. Nord legger selvfølgelig da den verdiløse kløver Kn. Øst må også forkaste sig: kaster han en spar får Nord de to siste stikk for E. og 4 i spar, og kaster han ruter 10 står Syds ruter 9.

Tredobbelt squeeze er det når samme spiller squeezes i tre farver hvor han altså har stopper.

Coups.

Med coups betegner man et uvanlig og betydningsfullt spill.

Vienna coup.

Vienna coup betegner at man først tar ut et høit kort hos den annen hånd for å undgå blokering av et kort som siden blir godspilt ved en squeeze.

Bath coup.

Dette coup betegner at man med E.Kn.x. undlater å stikke en utspilt Konge (fra K.D.10.).

Deschappelles coup.

Dette coup betegner at man ofrer et høit kort for derved å gjøre et kort godt hos makker og skaffe ham inntøkt. Man kaller det også Deschappelles coup når man ofrer et høit kort for å trekke ut motpartens inntøkt.

Grand coup.

Dette coup betegner at man korter sig selv i trumf, ved å stikke makkers stående stikk med trumf.

Pitt coup.

Dette coup betegner at man stikker et kort unødig høit og samtidig beholder et lite kort hvormed man kan sakse et av motspillernes

kort og samtidig stikke sig inn på makkers hånd.

Coupet uten navn.

Coupet består i en variasjon av den spillemåte som man i almindelighet benevner «taper på taper», men det har samtidig til hensikt å hindre at en bestemt motspiller kommer inn.

Konvensjoner utenfor Culbertsons system.

Herbert-konvensjonen.

Denne konvensjon kan meget godt tillempe Culbertsons system, og man plikter da selvsagt å gjøre oppmerksom på at man bruker den.

Den består ganske enkelt i at man når det er åpnet med 2 trekk i farve, istedenfor Culbertsons negative 2 grand, svarer negativt ved å melde farven rett over åpningsmeldingen.

Eks. Etter åpning: 2 hjerter er 2 spar negativt og svarer til Culbertsons 2 grand. Etter åpning 2 spar er 3 kløver negativt. Etter opplysende dobling bruker man konvensjonen på samme måte.

Fordelene ved denne konvensjon er at man undertiden kan holde meldingen noe lavere, og at åpneren med de sterke kort oftest ikke kommer til å ligge på bordet hvis det ender med grandspill.

Blackwood. (Sleminnvitt).

Når en av makkerne melder 4 grand spør han om hvor mange Ess medspilleren har. Denne svarer:

Med intet Ess	5 kløver
» 1 Ess	5 ruter
» 2 Ess	5 hjerter
» 3 Ess	5 spar
» 4 Ess	5 grand.

Hvis 4 grandmelderen efter svar fra makker melder 5 grand, spør han om kongene, og makker svarer på samme måte. 4 grandmelderen behøver altså ikke selv å ha noe Ess, og det er han som avgjør efter svaret om kontrakten skal gå i 5 frekk eller slem. NB. Hvis meldingene viser at kontrakten skal gå i kløver må 4 grandmelderen selv ha 2 Ess og i ruter 1 Ess, ellers vil han kunne bli tvunget op i lilleslem når makker svarer positivt.

Bennets konvensjon.

Svarene på denne konvensjon beregnes efter et pointsystem: 1 for Ess, $\frac{1}{2}$ for Konge. Samtlige Ess og Konger utgjør altså 6. Når en av spillerne her sier 4 grand, må han selv ha:

Med spar	som trumf	$1\frac{1}{2}$ point
» hjerter	—»—	2 »
» ruter	—»—	$2\frac{1}{2}$ »
» kløver	—»—	3 »

Makkers svar på 4 grand:

Med under	$1\frac{1}{2}$ point	svares	5 kløver
Med	$1\frac{1}{2}$	»	» 5 ruter
»	2	»	» 5 hjerter
»	$2\frac{1}{2}$	»	» 5 spar
»	3	»	» 5 grand
»	$3\frac{1}{2}$	»	» 6 kløver
»	4	»	» 6 ruter
»	$4\frac{1}{2}$	»	» storeslem i trumffarven.

NB. Hvis kløver skal være trumf må 6 ruter ikke brukes som svar da man da blir tvunget op i storeslem. I dette ene tilfelle betegner altså svaret 6 kløver både $3\frac{1}{2}$ og 4 point.

Bennets fortrinn er fremfor Blackwood at den også gir beskjed om Kongene i svarene på 4 grand, mens man efter Blackwood må melde 5 grand for å få rede på dem.

Både Blackwood og Bennet kan med fordel benyttes sammen med Culbertsons system istedenfor den vanlige 4—5 grandkonvensjon. Bruker man dem må man imidlertid gjøre oppmerksom på det på forhånd.

INTERNASJONALT REGNSKAP

Under streken noteres:	Kløver og ruter	Hjerter og spår	Grand	
			Første trekk	Følgende trekk
For hvert trekk	20	30	40	30
Doblet	40	60	80	60

Over streken noteres:	Utenfor faresonen		I faresonen	
	Udoblet	Doblet	Udoblet	Doblet
	Trekk- verdien	100	Trekk- verdien	200
Hvert overstikk				
1 Bet	50	100	100	200
2 Beter	100	300	200	500
3 Beter	150	500	300	800
4 Beter	200	700	400	1100
5 Beter	250	900	500	1400

Redobling fordobler de doblete points

Lilleslem meldt og vunnet	500	750
Storeslem meldt og vunnet	1000	1500

4 honnører på én hånd i trumf 100
 5 » » » » » 150
 4 Ess på én hånd i Grand 150
 Robber, motparten utenfor faresonen .. 700
 Robber, motparten i faresonen 500
 Utgang, ved ikke avsluttet robber 300