

Jyderup Bridgeklub

Sanssystemet

Oktober 1999 - Michael H. Svendsen

Efter åbning 1 NT er det i almindelighed vanskeligt at finde den bedste kontrakt uden „kunstige“ hjælpemidler.

Al erfaring viser, at når de to makkerhænder tilsammen råder over 26 HP er det langt nemmere at vinde 4 HJ eller 4 SP frem for 3 NT, naturligvis forudsat at de to hænder har tilpasning i samme majorfarve.

Derfor gælder det efter åbningsmeldingen 1 NT om hurtigt at finde ud af, om der er en sådan tilpasning mellem de to hænder.

De fleste sanssystemer har det til fælles, at den hånd, der ender som spilfører også er den hånd, der afgiver oplysningerne. Når bordet kommer ned har modstanderne derfor alle oplysningerne.

I det nedenfor beskrevne sanssystem, **Marionet Stayman** (også kaldet Puppet Stayman) suppleret med **Jacoby** er det karakteristisk, at den hånd, der senere bliver bord, er også den hånd, der beskrives mest indgående under meldeforløbet. Modstanderne får derfor mindre hjælp.

Sanssystemet kan anvendes både i det normale åbningsinterval på 15-17 HP og for små sansåbninger på 12-14 HP. I tillempet form kan systemet også anvendes efter åbning 2 NT (20-21 HP) og efter indmelding 1 NT og efter doubling af fjendens 1 NT-åbning.

Svarmeldinger efter åbning 1 NT

2 ♣ _____ meldingen kræver 2♦ fra sansåbner

De videre meldinger:

Svaret 2 ♣ dækker over flere muligheder. Normalt er denne svarmelding indledningen til at vise den ene eller begge majorfarver, men kan også bruges til at vise en ruderfarve eller klørfarve.

Med svag langfarve i ruder meldes blot PAS til makkers tvungne 2♦ melding.

Med stærk klørfarve meldes 3 ♣.

Bemærk: Hvis svarhånden har en svag langfarve i klør meldes 3 ♣ direkte efter åbning 1 NT for bedre at spærre for modparten. Dette er især vigtigt hvis der spilles med svage sans-åbninger.

Med en 4-farve i hjerter eller spar vises farven krydsvist.

2 ♥ viser således 4-farve i spar og benægter 4-farve i hjerter.

2 ♠ viser tilsvarende 4-farve i hjerter og benægter 4-farve i spar.

2NT viser præcis 4-4 fordeling i hjerter og spar, ej styrke til udgang hvis makker har minimum. 2 NT er ikke RK (runde krav).

Jyderup Bridgeklub

3NT viser også præcis 4-4 fordeling i hjerter og spar. Ej heller rundekrav.

2♦ meldingen kræver 2♥ fra sansåbner

2♦ meldingen viser mindst 5-farve i hjerter.

Med en svag langfarve i hjerter melder svarhånden blot PAS efter det tvungne svar.

Med en god hånd kan svarhånden melde videre:

3♥ ikke RK, mindst 6-farve i hjerter. Sansåbner kan melde PAS, 3 NT eller

4♥ stopmelding. (Kontrakten er kommet på den rigtige hånd)

2NT betyder blot: „*vælg kontrakten makker, jeg er ikke sikker på den samlede styrke og tilpasning*“. Sansåbner kan vælge mellem PAS, 3♥, 3 NT eller 4♥.

3NT betyder tilsvarende „*vælg slutkontrakten makker*“. Valgmulighederne er her PAS eller 4♥.

Ny farve er naturlig, styrkevisende og RK. Svarhånden viser mindst 5-4 fordeling i hjerter og den meldte nye farve.

2♥ meldingen kræver 2♠ fra sansåbner

2♥ meldingen viser mindst 5-farve i spar.

Med en svag langfarve i spar melder svarhånden nu blot PAS.

Med en bedre svarhånd fortsætter meldingerne således:

3♠ viser mindst 6-farve. Ikke RK. Sansåbner kan melde PAS eller flytte til 3 NT eller 4♠.

2NT ikke RK. Sansåbner kan melde PAS, 3♠, 3 NT eller 4♠.

3NT Sansåbner kan melde PAS eller flytte kontrakten til 4♠.

Ny farve er naturlig og styrkevisende og RK. Svarhånden har mindst 5-4 i spar og den meldte nye farve.

2NT Spøger om min/max hos sansåbner.

3NT Stopmelding

3♣ Stopmelding (svag langfarve i klør)

3♦ ikke defineret [kan eventuelt bruges til at vise 5-5 i major]

3♥ ikke defineret

Jyderup Bridgeklub

3 ♠ ikke defineret [kan eventuelt bruges til at vise 5-5 i minor]

4 ♣ **Gerber** efter esser

Antallet af esser viser således:

4 ♦ 0 eller 3 esser

4 ♥ 1 es eller 4 esser

4 ♠ 2 esser

Sat ind af Ole Stærkjær