

Junges 2UT

anvendes efter makkers åbning 1 i ruder eller 1 i major. Den skal alertes.

Bruges, hvis svarer har mange points, og ser mulighed for slem.

Formål er at holde meldingerne nede på lavt niveau for at undersøge slemmulighederne billigst muligt.

Svar på 2 UT:

Åbner skal primært fortælle om HP + støttepoints. Alle svar skal alertes til og med 3 UT.

1 - 2UT (♦, ♠, ♥)	
3 ♣	13-14 points
3 ♦	15-16 points
3 ♥	17-18 points
3 ♠	19-20 points

Videre meldinger

Når åbner har vist points ved svarer præcis, hvor mange points der er.

Hvis ikke der er points til slem, melder svarer typisk udgang i åbningsfarven.

3 UT spørgemelding:

Hvis der måske er points til slem, kan svarer søge efter singleton/renonce med 3 UT inden Blackwood Morrow (hellere 1430 Roman Keycard) spørgemelding.

♥ er trumf

4 ♣	Singleton/renonce i ♣
4 ♦	Singleton/renonce i ♦
4 ♠	Singleton/renonce i ♠ (der er points nok til at svarer kan slutte i 5 ♥)

♠ er trumf

4 ♣	Singleton/renonce i ♣
4 ♦	Singleton/renonce i ♦
4 ♥	Singleton/renonce i ♥

♦ er trumf

4 ♣	Singleton/renonce i ♣
4 ♥	Singleton/renonce i ♥
4 ♠	Singleton/renonce i ♠

Fjenden melder ind efter 2 UT:

Hvis fjenden melder ind forskydes svarene tilsvarende.

F.eks. hvis fjenden melder 3 ♥

3 ♠	13-14 points
3 UT	15-16 points

4 ♣	17-18 points
4 ♦	19-20 points

Det får den konsekvens, at man ikke kan vise singleton/renoncefarver.

Systemkonsekvenser:

1 ♥ / ♠ - 4 ♥ / ♠ er spærremeldinger, som åbner, skal passe til.