

Meldeforløbet 1 X – 1 Y – 1 UT er hyppigt forekommende.

Det er vigtigt, at man har styr på, om Svarers svar på 1 UT er **svagt, inviterende** eller **krav**.

Det kan man få, hvis man bruger konventionen **X – Y – 1 UT**

2♣!: 10-12 HP. Kunstig melding. Åbner skal svare 2♦. Senere meldinger er nu naturlige.

2♦!: 13+ HP. Kunstig melding. Krav til udgang. Åbner beskriver herefter sin hånd - helt naturligt.

Nord	Øst	Syd	Vest
1 Kl	pas	1 Sp	pas
1 UT	pas	?	

- ♠ D B 8 6 3 2 ♥ K 4 ♦ 8 6 4 ♣ 7 6
- ♠ E 9 6 3 2 ♥ D 10 7 5 ♦ 7 ♣ B 10 4
- ♠ E D 9 7 3 ♥ B 9 2 ♦ D 6 ♣ K 8 6
- ♠ E D B 9 7 ♥ K D 9 6 ♦ 10 6 ♣ D 7
- ♠ E K 7 4 ♥ E 8 ♦ E 8 4 ♣ D B 5 4
- ♠ K B 6 5 ♥ D B 6 ♦ E 8 ♣ D B 5 4

1. 2♣. Genmelding af egen farve er en ren stopmelding - Åbner må aldrig melde mere. Spiller man med svage spring, havde man sprunget til 2♣ i første runde.

2. 2♥. Tilsvarende er 2♥ efter svaret 1♣ svagt uden nogen interesse for udgang. Det er en stor forbedring i forhold til grundsystem, hvor 2♥ er rundekrav med 10+.

3. 2♣. Makker skal melde 2♦, hvorefter vi melder 2♣. Det viser en inviterende hånd med 5-farve i spar. Makker kan passe med minimum, så på den måde kan man stoppe lavt og samtidig få inviteret til udgang - smart!

4. 2♦. Kunstigt udgangskrav! Åbner skal vise den laveste ekstra oplysning, f.eks. melder åbner 2♥ med 4-farve (vi melder 4♥), 2♣ med 3-kortstøtte uden 4-farve i hjerter (vi melder 4♣) eller 2 UT uden hverken 3-kortstøtte i spar eller 4-farve i hjerter (vi melder 3UT).

5. 2♦. Igen udgangskrav. Vores hensigt er at kunne melde 3♣ i næste runde som udgangskrav og dermed mindst mildt sleminviterende. Smart at kunne kræve til udgang under 3UT!

6. 3 UT. Du kunne teoretisk set kræve til udgang med 2♦ nu og herefter vise dine klør. Du er imidlertid ikke interesseret i andre udgange end 3 UT med din helt jævne hånd, så du går direkte mod målet. Bemærk denne hånd i forhold til nr. 5: Når man viser en minorfarve (eller støtte) under 3 UT, skal man være mindst mildt sleminviterende.

