

X – Y – 1 UT

vbm jan 2024

Når man efter 1 UT i dette forløb svarer 2 Kl eller 2 Ru, er det invitation eller krav til udgang. Denne konvention er med Lars Blaksets ord en af de bedste forbedringer til grundsystemet.

Vi taler om følgende meldeforløb, som ofte forekommer:

N	Ø	S	V
1 X	P	1 Y	P
1 UT	P		

Åbner melder en farve 1 X, og Svarer melder en ny farve på 1-trinnet 1 Y, og Åbner melder 1 UT. Åbner har vist 12-14 HP og en jævn hånd. Hvad skal Svarer melde med mindst 10 HP?

Den elegante løsning er at lave følgende meldinger kunstige:

2 Kl!: Udgangsinviterende (ca. 10-11 HP) - eller for at spille 2 Ru!
2 Ru!: Udgangskrav (12+ HP)

2 Kl! er relæ til 2 Ru!, dvs. makker SKAL melde 2 Ru!.

Bemærk at meldinger 2 Kl! og 2 Ru! overhovedet ikke viser farverne, de er **kunstige!**

Husk at de skal alertes!

Herefter melder man naturligt, og man kan vise femfarver, majorfarver, der endnu ikke er vist, samt trekortstøtter til makkers eventuelle majorfarve. Man melder billigst muligt.

Husk, at når 2 Kl og 2 Ru er kunstige meldinger, kan Svarer jo ikke længere bruge dem naturligt.

Når man spiller med X -Y – 1 UT, kan Svarer til gengæld godt melde 2 Hj i anden melding uden at have 10+ HP. Med 10+ HP vil Svarer jo melde kunstigt 2 Kl! eller 2 Ru!.

Eksempel 1

Syd: EDxxx / Kxx / xx / Dxx

N	Ø	S	V
1 Kl	P	1 Sp	P
1 UT	P	2 Kl (invit)	P
2 Ru (relæ)	P	2 Sp (femf)	P
?			

Syd viser femfarve spar. Nu kan åbner melde pas, 2 UT, 3 UT, 3 Sp eller 4 Sp.

Eksempel 2

Syd: KDxx / KDxx / xxx / Kx

N	Ø	S	V
1 Kl	P	1 Hj	P
1 UT	P	2 Ru (krav)	P
2 UT	P	3 Sp (ny fa)	P
?			

Makker benægter trefarve i hjerter, men har måske tre spar. Du viser nu din firefarve i spar, og hvis makker har tre spar, støttes måske, da han kan trumfe en evt. hjertertaber - eller I lander i 3 UT.

Hvornår bruges konventionen?

Den bruges på 1-trinnet, men aldrig på 2-trinnet, dvs. ikke efter 1 X – 1 Y – 2 UT.

Den bruges også når modparten doubler, og hvis de melder ind. (i en farve under 1 Y's farve)

Systemkonsekvenser:

1 X	1 Y
1 UT	2 Kl: udgangsinvit - eller for at spille 2 Ru
	2 Ru: udgangskrav
	2 Hj: for at spille
	2 Sp: for at spille
	2 UT: udgangsinvit - når man har vist sine majorkort
	3 Kl: for at spille (da den naturlige 2 Kl jo er væk)
	3 UT: for at spille - når man har vist sine majorkort

En vigtig detalje:

1 Ru – 1 Hj

1 UT – 2 Kl

2 Ru – P

Man kan bruge relæfunktionen til at **stå af i 2 Ru**, hvis man har en svag støtte til makkers ruderåbning.

Konventionens fordele:

Man ved med det samme hvor man ligger pointmæssigt.

Ved at udgangskræve med 2 Ru kan man stille og roligt finde den rigtige udgang eller slem.