

# SYSTEMBOGEN version 1.4

(AUG. 2006)

Svensen & Dybdal

1.	<a href="#">SYSTEMKORTET</a>	2
2.	<a href="#">ÅBNINGSMELDINGER GENERELT</a>	2
3.	<a href="#">ÅBNING 1 I MINOR</a>	3
	3.1. <a href="#">Omvendt minorstøtte</a>	3
	3.2. <a href="#">wjs</a>	3
4.	<a href="#">ÅBNING 1 I MAJOR</a>	3
	4.1. <a href="#">Steen's 2 NT</a>	4
	4.2. <a href="#">Med støtte i major, men under 12 P</a>	4
	4.3. <a href="#">renoncesplint</a>	5
	4.4. <a href="#">Splint</a>	5
	4.5. <a href="#">HVIS fjenden melder ind (naturlig på 1-trækket):</a>	5
	4.6. <a href="#">HVIS fjenden melder ind (naturligt på 2-trækket):</a>	5
	4.7. <a href="#">Fjenden oplysningsdobler:</a>	6
5.	<a href="#">ÅBNING 1 NT</a>	6
	5.1. <a href="#">Svarsystem: Marionet Stayman og Jacoby transfers:</a>	6
	5.2. <a href="#">Svarsystem, hvis fjenden dobler sansåbningen i anden hånd</a>	6
	5.3. <a href="#">Svarsystem hvis fjenden dobler i fjerde hånd</a>	7
	5.4. <a href="#">Fjenden melder ind efter åbning 1 NT</a>	7
	5.5. <a href="#">Fjenden indmelder kunstigt:</a>	7
6.	<a href="#">ÅBNING 2 NT</a>	7
7.	<a href="#">ÅBNING 2 ♣</a>	8
8.	<a href="#">ÅBNING 2 ♦</a>	8
9.	<a href="#">ÅBNING 2 ♥/♠</a>	8
10.	<a href="#">SPÆRREÅBNINGER</a>	9
11.	<a href="#">XY-sans</a>	9
12.	<a href="#">4de FARVE</a>	9
13.	<a href="#">LFT</a>	9
14.	<a href="#">TRELDE</a>	9
15.	<a href="#">RKC 1430</a>	9
16.	<a href="#">INDMELDINGER i defensiven</a>	10
17.	<a href="#">INDMELDING 2 NT</a>	10
18.	<a href="#">MICHAEL's CUE BID</a>	10
19.	<a href="#">FORSVAR MOD SVAG 2-ÅBNING</a>	10
20.	<a href="#">FORSVAR MOD 1 NT</a>	11
21.	<a href="#">FORSVAR MOD KUNSTIG 1 ♣</a>	12
22.	<a href="#">FORSVAR MOD MULTI (MØLLER)</a>	12
23.	<a href="#">FORSVAR MOD SVAG 3/4 ÅBNING</a>	13
24.	<a href="#">SPILLEKONVENTIONER</a>	13
	24.1. <a href="#">ala</a>	13
	24.2. <a href="#">kald/afvisning</a>	13
	24.3. <a href="#">farvelængdemarkering</a>	13
	24.4. <a href="#">lavinthal</a>	13

## 1. SYSTEMKORTET

### FORELØBIGT FORSLAG

Michael Svendsen    Jesper Dybdal		Defensive meldinger og modspilskonventioner
<b>Grundsystem:</b> acol		<b>1 UT</b> 15 – 18 <b>4.hånd</b> 11 – 14
<b>Bluff:</b> begge sjældent		<b>Svar</b> som offensivt system
<b>Åbningsmeldinger</b>	<b>Konventionelle svar</b>	<b>Simpel indmelding</b> naturligt
<b>1♣</b> xxxx 11+ HP	omv. støtte, wjs	<b>Direkte overmelding</b> Michaels
		<b>Majorspring</b> spillestik (spærrende)
<b>1♦</b> xxxx 11+ HP	omv. støtte, wjs	<b>Minorspring</b> spillestik (spærrende)
<b>1♥</b> xxxx 11+ HP	3♠ / rev. Steens 2NT	<b>Spring til 2 UT</b> 5-5 laveste umeldte farver
<b>1♠</b> xxxx 11+ HP	3♥ / rev. Steens 2NT	<b>Mod kunstig 1♣</b> Multi
1 UT (11)12-14 HP	Marionet-S. Jacoby	Mod 1 UT Multi
	rev. Nilslund, redningsb.	<b>Mod Multi</b> Møller
<b>2♣</b> eneste krav	kontrolsvar	<b>Mod svag 2-åbn</b> opl. dobl.
<b>2♦</b> begge major / svag	2 UT	<b>Mod svag 3/4-åbn</b> valgfri dobl.
<b>2♥</b> svag m. 6-farve	2NT	<b>Øvr. Konv</b>
<b>2♠</b> svag m. 6-farve	2NT	<b>USP, Lebensohl</b>
<b>2 UT</b> 20-21	Marionet , Jacoby	<b>Udspil</b> ala / Schneider
<b>3/4 i farve</b> spærrende		<b>Kald</b> omv.
<b>3 UT</b> 25-27	Baron, Jacoby	<b>Markering</b> Malmø (oprindeligt)
<b>Spec. Limit</b> efter indmelding		
		<b>Farveskift</b> Lavinthal
<b>Spec. Dobl</b> neg t.o.m. 3♠		<b>Udspil mod farve:</b>
		<b>Udspil mod sans:</b>
<b>Slemkonv</b> RKCB 1430, splint, cuebids, trelde		<u>E</u> <u>K</u> <u>B</u> 10 x <u>D</u> x
		<u>E</u> <u>K</u> x <u>10</u> 9 x <u>10</u> x
<b>Øvr. Konv</b> XY-sans, 4. farve, LFT, Lebensohl, Rev. Nilslund		<u>K</u> <u>D</u> B <u>K</u> <u>B</u> 10    x <u>x</u>
		<u>K</u> <u>D</u> x <u>K</u> <u>10</u> 9    x <u>x</u> x
		<u>D</u> B 10 <u>D</u> x x    x <u>x</u> x <u>x</u>
		<u>D</u> B x <u>10</u> <u>x</u> x <u>D</u> x x <u>x</u>
		<u>B</u> 10 9 <u>D</u> B <u>D</u> x x <u>x</u> x
		<u>B</u> 10 9 <u>D</u> B <u>D</u> x x <u>x</u> x
Version 1.4 SEP 2006		Gælder kun åbningsudspil

## 2. ÅBNINGSMELDINGER GENERELT

En åbningsmelding indeholder normalt ikke flere end 7 tabere (normalt 11+ HP).

Der åbnes i længste farve. 4-farver meldes normalt nedefra, og 5-farver normalt oppefra. I de fleste tilfælde vil 5/6 fordelinger blive meldt, som om der tale om 5/5 fordeling (af meldeøkonomiske årsager).

1 NT viser (11)12-14 HP. Sansmelding fra åbner i anden melderunde lover 15-17 HP. Spring til sans i anden melderunde lover 18-19 HP. Åbningshånden må ikke springe en 4-farve over for at melde sans.

Åbning 2 NT lover 20-21 HP.

Åbning 2 ♣ fulgt af sans lover 22-24 HP.

Åbning 3 NT lover 25-27 HP.

### 3. ÅBNING 1 I MINOR

Efter makkers åbning i minor er ny farve naturlig og rundekrav (dog ikke efter pas i forhånd).

1 NT benægter major 4-farve og viser 6-9 HP

2 NT benægter major 4-farve og viser 10-12 HP

3 NT benægter major 4-farve og viser 13-15 HP.

#### 3.1. Omvendt minorstøtte

.. anvendes når svarhånden

(1) har god støtte til åbningsfarven; og

(2) ikke har egen majorfarve.

I så fald er støtte til 2 træk udgangskrav (UK).

Springstøtte til 3 træk er spærrrende.

#### 3.2. wjs

Weak Jump Shift anvendes på en svag hånd med egen god 6-farve efter makkers åbning i minor.

Spring til 2-trækket er sign-of med 0-6 HP.

### 4. ÅBNING 1 I MAJOR

Primær støtte til åbningsfarven vises så vidt muligt straks.

Uden primær støtte:

Melding af ny farve på 1 trækket lover 4-farve og mindst 6 P.

Melding af ny farve på 2-trækket lover 4-farve og mindst 10 HP.

1 NT lover 6-9 HP.

Spring til 2 i major eller 3 i minor er UK (udgangskrav) med egen god topstærk 5/6-farve. Bemærk dog at spring til 3 ♥ efter åbning 1 ♠ er konventionel (se renoncesplint).

#### 4.1. Steen's 2 NT

Efter åbning 1 træk i major viser 2NT primær trumfstøtte og højest 7 tabere (normalt 12+ P).

Meldingerne efter 1 ♥ - 2NT

- 3♣ tillæg (15+ HP) ingen singleton
- 3♦ singleton i ruder
- 3♥ singleton i klør! (NB)
- 3♠ singleton i spar
- 3NT ikke tillæg, ingen singleton eller renonce (11-14HP)
- 4♣ renonce i klør
- 4♦ renonce i ruder
- 4♥ renonce i spar (**NB**)

Og efter 1 ♠ - 2NT

- 3♣ tillæg (15+HP) ingen singleton
- 3♦ singleton i ruder
- 3♥ singleton i hjerter
- 3♠ singleton i klør (NB)
- 3NT ikke tillæg, ingen singleton eller renonce (11-14HP)
- 4♣ renonce i klør
- 4♦ renonce i ruder
- 4♥ renonce i hjerter

Ny farve fra 2NT-melderen er herefter tredje.

#### 4.2. Med støtte i major, men under 12 P

Støtte til 2 træk viser primær støtte og en "9-taber hånd"

Støtte til 3 træk viser primær støtte og en "8-taber hånd"

#### 4.3. renoncesplint

Spring til 3 i modsat major (**renoncesplint**) viser ubekendt renonce og 9-11 P. (**NB**)  
Herefter spørger 3 NT om renoncen.

- 4♣ renonce i klør
- 4♦ renonce i ruder, og
- 4♥ renonce i den anden major. (uanset om der er åbnet i hjerter eller i spar). **NB !!!**

Herefter er ny farve trelde.

#### 4.4. Splint

Spring til 4-trækket under åbningsfarven viser ligeledes 9-11 P og singleton (ikke es) i den meldte farve.

Også her vil ny farve fra åbner (efter splinten) være trelde.

#### 4.5. HVIS fjenden melder ind (naturlig på 1-trækket):

Melding af **ny farve** er naturlig og rundekrav (dog ikke efter forhåndspas).

**DBL** er negativ dobling, lover ikke styrke, men viser dog en positiv hånd med præcis 4-farve i den (de) umeldte majorfarve(r). Efter fjendens indmelding 2 ♥ kan der dog dobles med en halvsvag hånd og 5-farve i ♠.

**Cue-bid!** Overmelding i fjendens farve (efter simpel indmelding) viser et godt løft til 3-trækket med primær støtte til åbningsmeldingen (Inviterende)

Enkeltstøtte og dobbeltstøtte er sædvanlige acol-limit-meldinger.

1 **NT** lover hold i fjendens farve og 7-9 HP.

2 **NT** efter fjendens indmelding viser 10-12HP og hold i fjendens farve.

3 **NT** efter makkers åbning og fjendens indmelding lover hold og 13-15HP.

#### 4.6. HVIS fjenden melder ind (naturligt på 2-trækket):

Melding af ny farve er naturlig og rundekrav (dog ikke efter forhåndspas).

**DBL** viser præference for den/de umeldte major-farver og min 10 HP.

**Cue bid** (overmelding i fjendens farve) lover god støtte til makkers åbning og godt løft til 3-trækket.

**Støttemeldinger** er acol-limit (spærrende)

**Spring** i ny farve til 4-trækket er splint. (viser god støtte og singleton i splint-farven)

2 **NT** lover hold og 10-12 HP

3 **NT** lover hold og 13-15 HP.

4.7. Fjenden oplysningsdabler:

**RDB** viser min 10 HP, men benægter støtte til makker.

**Støtte** er spærrende (se også 2 NT)

**Ny farve** viser 6-9 HP, ikke rundekrav

**Spring** i ny farve er sign off med egen 6-farve og 3-8HP (se også wjs)

1 **NT** 6-9HP jævn

2 **NT** lover primær støtte (højst 8 tabere)

## 5. ÅBNING 1 NT

Jævn hånd, (11)12-14 HP

5.1. Svaresystem: Marionet Stayman og Jacoby transfers:

2 ♣ kræver 2 ♦ som relæ, hvorefter majorfarverne vises krydsvist.

2 ♥ viser præcis 4-farve spar og benægter hjerter

2 ♠ viser præcis 4-farve hjerter og benægter spar

2 **NT** viser 4/4 i major (ikke krav)

3 **NT** viser 4/4 i major (ikke krav)

3 ♣ stærk invit med langfarve i klør

3 ♦ stærk invit med langfarve i minor

**PAS** med svag langfarve i ruder – ned til nul point (NB)

4 **NT** kvantitativt med 4/4 i major.

2 ♦ er overføring til hjerter (ned til nul point)

2 ♥ er overføring til spar, og (ned til nul point)

2 ♠ er overføring til klør (ned til nul point)

2 **NT** er inviterende

3 **NT** for at spille

4 **NT** er opfordring til lilleslem med maksimum hos åbner (ikke efter esser).

5.2. Svaresystem, hvis fjenden dobler sansåbningen i anden hånd

Revideret Nilsland

**PAS** kræver RDB og herefter det alm. system, herunder bl.a.

- 2♣ overføring til ruder
- 2♦ overføring til hjerter
- 2♥ overføring til spar
- **PAS** for at spille 1 NT XX

**Direkte melding** efter dobling:

- 2♣ viser minor
- 2♦ viser rødt
- 2♥ viser major
- 2♠ viser sort

**RDB** kræver 2♣ som relæ, hvorefter:

- **PAS** med klørfarve
- 2♦ viser de "hårde" eller de "spidse" (ruder og spar)
- 2♥ viser de "bløde" eller de "runde". (klør og hjerter)
- 2♠, viser en god 5-farve, der kan tåle et løft.

### 5.3. Svaresystem hvis fjenden dobler i fjerde hånd

Redningsbæltet:

(input fra Jesper kommer senere)

### 5.4. Fjenden melder ind efter åbning 1 NT

Hvis det er en naturlig indmelding (som viser farven og en eventuel sidefarve) eller en indmelding som viser en kendt farve:

2 NT er Lebensohl og kræver 3 ♣ fra sansåbneren. Svarhånden kan melde PAS (med klør) eller melde egen farve under den indmeldte farve som svag sign-of.

**Cue bid** efter "omvejen" over 2 NT fulgt af 3 ♣ lover hold og styrke til 3 NT

3 NT efter "omvejen" over 2 NT lover hold i fjendens farve.

**Ny farve** på 2-trækket er svagt.

**Ny farve** på 3-trækket er konstruktiv og RK (runde krav)

**DBL** er STRAF

**Cue-bid** meldt direkte er stærk "oplysningsdobling"

3 NT meldt direkte benægter hold i fjendens farve.

### 5.5. Fjenden indmelder kunstigt:

Alle meldinger er naturlige. DOG er 2 NT Lebensohl !

## 6. ÅBNING 2 NT

Viser 20-21HP med jævn fordeling. Der **kan** være 5-farve i major.

Svarsystem Marionet Stayman og Jacobt transfer

3 ♣ beder om 3 ♦ som relæ, hvorefter majorfarver vises krydsvist (se svar under åbning 1 NT).

Sansåbner bryder relæet, såfremt hånden indeholder en 5-farve i major.

3 ♦, 3 ♥ og 3 ♠ er alle overføringsmeldinger til farven over (Jacoby).

## 7. ÅBNING 2 ♣

Eneste kravåbning.

Svarhånden viser antallet af kontroller (Konge = 1 kontrol, Es = 2 kontroller)

- 2 ♦ 0-1 kontrol
- 2 ♥ 2 kontroller
- 2 ♠ 3 eller flere kontroller
- 2 NT 7-9 HP, jævn hånd og højst 1 kontrol.

## 8. ÅBNING 2 ♦

Viser mindst 4-4 fordeling i begge majorfarver og under en åbningshånd.

Svarhånden kan få flere oplysninger ved at melde 2 NT:

- 3 ♣ minimum (ubekendt fordeling)
- 3 ♦ maximum, 5-farve hjerter, 4-farve spar
- 3 ♥ maximum, 5-farve spar, 4-farve hjerter
- 3 ♠ maximum, 5-5 i major
- 3 NT maximum, 4-4 i major

## 9. ÅBNING 2 ♥/ ♠

Viser svag hånd med langfarve

2 NT beder åbner beskrive sin hånd:

- 3 ♣ viser minimum og dårlig farve
- 3 ♦ viser minimum og god farve (***you wear Diamonds with your Best SUIT***)
- 3 ♥ viser maksimum og dårlig farve



- 3 ♠ viser maksimum og god farve (NB) også når åbningsfarven er hjerter.

## 10. SPÆRREÅBNINGER

Følger reglen om 2-3-4 stik hos makker.

## 11. XY-sans

## 12. 4de FARVE

## 13. LFT

## 14. TRELDE

- Efter (1) åbning med 2 ♣ og der senere (2) er defineret en trumffarve vil NY farve meldt af den stærke hånd på 4- eller 5-trinnet være en trelde. BEMÆRK, at der i denne meldesekvens indsættes et EKSTRA trinsvar på **α**spørgemeldingen, nemlig et NYT 2det trin som viser kontrol i farven men ingen esser.

## 15. RKC 1430

4 NT spørger om esser (inklusive trumf konge)

Svaret

5♣ viser 1 eller 4 esser,

5♦ viser 0 eller 3 esser,

5♥ viser 2 esser uden trumf dame og

5♠ viser 2 esser med trumf dame. Hvis vi har mindst 10 trumfer tilsammen vises trumf dame, selv om vi ikke har den.

Efter svaret 5 ♣ (som typisk viser et es) kan makker, HVIS trumffarven er i en af majorfarverne, spørge efter trumf dame med meldingen 5 ♦.

Meldingen 5 træk i trumffarven benægter damen.

5 NT viser damen, men benægter konger. (Hvis spar er trumf, vil meldingen 5 ♥ efter 5 ♦ derfor vise hjerter konge OG trumf dame).

Melding i farve på 6-trækket på et lavere niveau end trumffarven, lover ud over trumf dame tillige kongen i den meldte farve.

Efter svar på 4 NT kan spørgeren med 5 NT (som lover alle fem esser) med 5 NT bede makker vise en eventuel konge (under trumffarven), uden meldbar konge meldes lilleslem i trumf.

## 16. INDMELDINGER i defensiven

Når fjenden har åbnet kan indmeldinger på 1-trækket være "lette" (taktiske) med ned til omkring 8 HP og god farve. Indmeldinger på 2-trækket er sunde.

Fortsætter (makker til indmelderen) må kun melde (vise) ny farve med egen 5-farve og mindst 10 HP. Dog må fortsætter også vise egen farve på en svagere hånd såfremt der er primær støtte til makkers farve.

Når makker har indmeldt efter fjendens åbning anvendes USP (Useful Space Principle) defineret således:

Fortsætterens meldinger fra og med 2 træk i fjendens åbningsfarve op til farven under indmeldingsfarven er overføring til farven over (dog er sansmeldinger naturlige og lover hold i fjendens farve).

Indmelderen vil normalt følge "instruksen" og melde lavest muligt i overføringsfarven. Såfremt indmelderen har stor tillægsstyrke *kan* instruksen brydes.

## 17. INDMELDING 2 NT

Viser mindst 5/5 i de to laveste umeldte farver.

## 18. MICHAEL'S CUE BID

Generelt styrkekrav til at tvinge os på 3-trækket er højst 5 tabere i ugunstig zonestilling, 6 tabere i lige zonestilling og 7 tabere i gunstig zonestilling. Cue i minor kan således afgives på en lidt svagere hånd.

Overmelding i fjendens farve viser den eller de umeldte majorfarver (mindst 5-4). Er der kun en ledig majorfarve vises tillige en af minorfarverne.

Cue bid i minor viser 5-4 i majorfarverne.

Cue-bid i major viser 5-5 i den anden major og en af minorfarverne. Hånden er her lidt stærkere.

## 19. FORSVAR MOD SVAG 2-ÅBNING

Ny farve er naturligt (5-farve), ej rundekrav.

Eneste stærke melding er dobling.

Efter doubling anvendes Lebensohl:

Eksempel:

2♥ – DBL – PAS – [ ? ]

2♠ er svagt, 0-7HP ikke rundekrav  
3♠ konstruktivt, 7-10HP  
2NT er Lebensohl og kræver 3♣ fra åbner!  
    **PAS** med svag hånd og lang klør (0-7HP).  
    3♦ med svag hånd og lang ruder (0-7 HP)  
    3♥ viser hold og 10-12HP (hvor skal vi spille makker?)  
    3♠ konstruktiv min. 10HP  
    3NT slemsøgende med hold 14-17HP (se også 3NT meldt direkte)  
3♣/♦ konstruktiv 7-10HP  
3NT for at spille, lover hold og 11-13HP  
3♥ stærk hånd uden hjerterhold. Min 10HP (Hvilken farve skal vi spille makker?)

En anden lebensohl-situation opstår efter meldeforløbet

V	N	Ø	S
1 ♠	pas	2 ♠	DBL
pas	?		

Også her er 2NT lebensohl der beder makker melde 3♣, som svarhånden kan passe eller melde egen svag langfarve på 3-trækket.

Farvemelding meldt direkte efter makkers doubling er således konstruktiv med 7-10 HP.

## 20. FORSVAR MOD 1 NT

Her anvender vi **multi forsvar**, hvorefter

- 2♣ viser begge majorfarver (mindst 5-4 fordeling)
  - 2♦ spørger om 5-farven
- 2♦ viser langfarve i enten hjerter eller spar (som i multi)
  - 2♥ sign off – muligvis med sparstøtte
  - 2♠ viser interesse for hjerter, - og hvis ikke, spiller vi i spar
  - 2NT beder om yderligere oplysninger:
    - 3♣ viser tillæg (fulgt af relæ 3♦, hvorefter majorfarven vises krydsvist)
    - 3♦ viser hjerterfarve uden tillæg
    - 3♥ viser sparfarve uden tillæg
- 2♥ viser 5-farve i hjerter og en ubekendt 4-farve i minor (2NT spørger om minorfarven)
- 2♠ viser 5-farve i spar og en ubekendt 4-farve i minor (2NT spørger om minorfarven)
- **DBL** viser god hånd og 15+ HP (også efter fjendens 12-14 åbning)
  - Herefter vores sædvanlige sanssystem (makker kan naturligvis vælge at lade doblingen stå som straf)

## 21. FORSVAR MOD KUNSTIG 1 ♣

Mod meldingen 1 ♣ i Carrot-Club lader vi, som om der slet ikke er åbnet !!!! DBL af 1 ♣ viser, at vi selv ville have åbnet med 1 ♣.

Mod stærke kunstige klør-systemer bruges helt naturlige meldinger (nemt at huske) suppleret med **multi forsvar**.

Vi melder så vidt muligt ind med egen god 5-farve, også på "tynde" hænder!

- **DBL** viser klørfarve,
- indmelding på 1-trækket viser 5-farve. KAN være svag
- 2♣ viser begge majorfarver (mindst 5/4)
  - 2♦ søger 5-farven
- 2♦ er multi (svag hånd med 6 farve i hjerter eller spar)
- 2♥ viser 5-farve og en ubekendt minorfarve
- 2♠ viser 5-farve og en ubekendt minorfarve
- **1NT** viser begge minorfarver.

## 22. FORSVAR MOD MULTI (MØLLER)

Hvis hånden efter multi-åbneren har værdier (fra en lille åbningshånd og opefter), skal det vises straks.

Såfremt hånden efter multiåbneren er kort i den ene majorfarve, men kan spille i de øvrige farver, meldes egen majorfarve, som om det er en "oplysningsdobling" til den anden majorfarve.

Andre farvemeldinger er naturlige.

Herefter gælder:

- **DBL:** 17+ HP vilkårlig fordeling
- **2♥/♠:** naturligt, korthed i den umeldte majorfarve. Svarende til en "oplysningsdobling" af den anden majorfarve som om den havde været meldt.
- **2NT** viser begge minorfarver
- 3 træk i farve, naturlig, god farve.
- **PAS**, fulgt af dobling af 2 træk i fjendens farve, er svag oplysningsdobling.

## 23. FORSVAR MOD SVAG 3/4 ÅBNING

Valgfri dobling

## 24. SPILLEKONVENTIONER

Normalt spilles der højest ud i makkers farve.

Ved udspil fra småkort i egen farve eller i neutral farve spilles normalt 2/4 højeste kort.

Fra honnørkombinationer spilles normalt den højeste, men se dog nedenfor under ala ved udspil af honnørkort fra egen farve.

### 24.1. ala

Efter makkers udspil i egen farve bruges attitude (kald/afvisning) MEN hvis det udspillede kort er en konge, er det et specifikt ønske om at få en længdemarkering.

Huskeregul ala (Attitude Længde Attitude, således at ES beder om attitude, KONGE beder om længde, DAME beder om attitude)

### 24.2. kald/afvisning

Der kaldes med et lavt kort og afvises med et højere kort.

### 24.3. farvelængdemarkering

Farvelængde markeres omvendt (Malmø-markering) Der vises resterende antal.

### 24.4. lavinthal

