

Å melde revers

Sammenlign disse to meldingsekvensene

1.	V	Ø	2.	V	Ø
	1♥	1♠		1♣	1♠
	2♣			2♥	

Både i 1 og i 2 melder Vest en ny farge på 2-trinnet. Vest viser ingen interesse i Øst sin farge, og ber Øst å velge en av de to fargene som Vest har meldt – ”preferere”.

1 er en billig sekvens. Vests 1♥-melding viser minst 5 i denne fargen (”lengste farge først”). Hvis Øst har dobbel kløver og tre-korts hjerter, foretrekker han ♥, som han kan melde på 2-trinnet.

2 derimot er mindre økonomisk. Med dobbel hjerter og tre- eller fire-kortskløver foretrekker Øst å støtte sin makker i kløver. Dermed må han opp på 3-trinnet.

Men når Vest har en minimumsåpning (12-14 hp), og Øst har 6 hp, er 3-trinnet for høyt. Med bare 18-20 hp til sammen er det usannsynlig at Ø-V kan klare 9 stikk.

Derfor følgende avtale: Vest har minst 16 hp for sin gjenmelding 2♥ i sekvens 2. Samtidig har han minst fem-korts kløver. Gjenmeldingen 2♥ i sekvens 2 heter en ”revers-melding”.

Generelt: når åpneren uten hopp gjenmelder en høyere farge på 2-trinnet, melder han revers. Dermed viser han en 5-4 fordeling og 16-19 hp.

Eksempler:

1.	V	Ø	2.	V	Ø	3.	V	Ø
	1♣	1♥		1♣	1♠		1♦	1♠
	2♦			2♦/♥			2♥	

Disse meldingene er ikke revers:

1.	V	Ø	2.	V	Ø
	1♦	1♥/♠		1♥	1♠
	2♣			2♣/♦	

Vest gjenmelder her en lavere farge på 2-trinnet. Hvis Øst prefererer Vests førstmeldte farge, forblir kontrakten på 2-trinnet. Slike sekvenser kan Vest melde med 12-14 hp.

Disse meldingene er heller ikke revers:

1.	V	Ø	2.	V	Ø
	1♦	1♥		1♣	1♦
	1♠			1♠	

Vest gjenmelder en høyere farge, men forblir på 1-trinnet.

Legg merke til følgende sekvenser:

1.	V	Ø	2.	V	Ø
	1♦	1♥		1♥	1♠
	2♠			3♣	

Ikke revers. Vest melder sin andre farge med hopp. Hopp i ny farge etter makkers svar på 1-trinnet er rundekrav/utgangsinvitt og lover 16+ hp (noen bruker den som utgangskrav med 18-19 hp). Den krever ikke 5-4 fordeling. Jfr. Sekvens 1 ovenfor, der Vest kan ha 4 kort i både ♦ og ♠.

Krav som stilles til revers: 16-19 hp og to-farge hånd.

Noen eksempler:

♠ 6 ♥ A Q 7 ♦ K Q J 2 ♣ K Q 10 6 5	1♣ - 1♠ 2♦	Ideell hånd for revers. 17 hp med 5-4 fordeling
♠ 6 ♥ K Q 10 2 ♦ A K J 9 6 5 ♣ K 2	1♦ - 1♠ 2♥	6-4 fordeling er også tillatt. Din sjette ruter kan du kanskje vise ved å gjennmelde ruter i neste runde.
♠ A Q ♥ Q J 9 2 ♦ 7 6 ♣ A K Q J 2	1♣ - 1♠ 2♥	En revers melding viser en sterk hånd. Med 19 hp er det derfor unødvendig å introdusere din hjerter med en hoppmelding. Det er bra, fordi med 3♥ bruker du for mye melderom; det er lite økonomisk.

Jamfør med

♠ A Q ♥ A K Q J 2 ♦ 7 6 ♣ Q J 9 2	1♥ - 1♠ 3♣	Her er du nødt til å hoppe for å vise denne sterke hånden. 2♣ hadde vist 12-14 hp.
--	---------------	--

Med disse hendene skal du ikke melde revers

♠ 6 ♥ K 10 4 2 ♦ A Q J 7 6 ♣ K 9 2	1♦ - 1♠ 2♦	For svak til å reversere. Valget går mellom 1 NT og 2 ruter. Pga fordelingen og ruterfargens kvalitet er 2 ruter den beste meldingen.
♠ 6 2 ♥ A K 7 6 ♦ J 9 4 3 2 ♣ A 8	1♦ - 1♠ 1NT	Igjen for svak til å gjenmelde 2 hjerter. Nå foretrekker du 1 NT framfor 2 ruter.
♠ A 8 ♥ K Q 10 6 ♦ 8 4 2 ♣ A K Q 6	1♣ - 1♠ 2NT	Dette er ikke en to-fargehånd, men en NT-hånd. Den riktige gjenmeldingen er 2 NT (hopp). 2 hjerter lover en 5-korts kløver.

Hvordan svarer du når makker melder revers?

Revers er rundekrav: du må melde minst én gang til.

Meld naturlig. Med en svak hånd melder du billigst mulig. Dvs:

- gjenta egen melding billigst mulig, eller
- støtt en av makkers farger billigst mulig, eller
- meld 2 NT

Revers av svarhånden

Det er ikke bare åpneren som kan reversere, også svarhånden har denne muligheten. Når svarhånden melder en høyere ny farge på 2-trinnet, er det snakk om revers. Han viser en to-farge hånd og minst 12 hp. En slik melding er UTGANGSkrav (jfr RUNDEkrav når åpneren reverserer). Eksempler:

1.	V	Ø	2.	V	Ø
	1♦	1♥		1♦	2♣
	1 NT	2♠		2♦	2♥/♠

I eksempel 1 har Øst minst 5 hjerter og minst 4 spar. I eksempel 2 har Øst minst 5 kløver og minst 4 majorkort. I begge eksempler har Øst minst 12 hp.

I eksempel 1 melder Øst 2♠, dog IKKE for å finne en eventuell tilpasning i spar: Vests 1 NT-melding benekter fire-korts spar. Poenget er å finne en eventuell 5-3 tilpasning i hjerter.

Legg merke til følgende eksempel.

Øst	Vest
♠ A 3 2	♠ 8 4
♥ A 10 4 2	♥ K Q 8 7
♦ A J 10 9 3	♦ 7 4
♣ 8	♣ A J 7 3 2

Øst åpner 1 ruter. Hvis Vest svarer 2 kløver ("lengste farge først") gjenmelder Øst sin ruterfarge på 2-trinnet (12-14 hp). Men Vest er ikke sterk nok til å introdusere sin hjerterfarge på 2-trinnet. I så fall hadde han meldt revers, og det krever 12 hp. Dermed finner Øst- Vest ikke hjerter tilpasningen.

Derfor et viktig unntak på regelen "lengste farge først": ikke gå forbi en major farge på 1-trinnet.

Den riktige sekvensen blir dermed

V	Ø
1♦	1♥
2♥	3♥ (to dobbeltonner gir ekstra poeng)
4♥ (fant tillegg; singleton)	

Ikke sikkert at denne kontrakten står, men "sjanserik".

Nå har vi kommet fram til at det er to måter å melde følgende hånd på

♠ A K 6 4
♥ 6 4
♦ 8
♣ A Q 10 9 6 4

Alternativ 1. Makker åpner 1♦. De som hater å gå forbi en majorfarge på 1-trinnet (som jeg) svarer 1♠. Etter 1NT eller 2♦ fra makker hopper jeg til 3♣: utgangskrav med minst 4-4 i de svarte fargene. Kontrakten blir sannsynligvis 3NT på makkers hånd. Det kommer sikkert hjerter ut, men det er sannsynlig at makker har minst ett hold i hjerter.

Alternativ 2. Makker åpner 1♦. Jeg viser min sterke hånd ved å reversere og svarer 2♣. Etter makkers 2♦ gjenmelder jeg 2♠. Makker ser at jeg reverserer, og vi fortsetter til utgangen er funnet. Hvis makkers gjenmelding var 2NT, melder jeg 3♠. Kontrakten blir da høyst sannsynlig 3NT.