

Åpningsmeldinger

Svar

Gjenmelding



<p>A) 12-21hp. Åpner med 1 i farge.</p> <p>Viktige prinsipper:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alltid lengste farge først - Laveste av to eller tre 4-kortsfarger - Høyeste av to 5-kortsfarger 	<p>6-9/10-12/13-15 og støtte i fargen: Meld 2/3/4 i fargen.</p> <p>6+ hp meld lengste farge. Men for å melde på 2-trinnet kreves det minst 11 hp.</p> <p>6-10 hp uten støtte i makkers farge: meld 1 NT (Gå ikke forbi 4 korts hjerter/spar) 11-12/13-15 med jevn fordeling meld 2/3 NT</p>	<p>Del 1 : Normal styrke (12-15 hp) Støtt makkers farge uten hopp/gjenta egen farge / meld farge lavere en åpningsfargen uten hopp. NT hånd: meld NT lavest mulig.</p> <hr/> <p>Del 2: (17 hp +): Hopp i makkers farge/ Hopp i egen farge /hopp i ny farge/hopp i NT (18-19 hp) / meld en høyere farge enn åpningsfargen (reversmelding)</p> <hr/> <p>Del 3: melding 1-2-3 er krav til utgang</p>	<p>Tredje og 4. farge.</p> <p>Tredje farge hos svarhånd er krav til runde.</p> <p>4. farge hos svarhånd er krav til utgang.</p> <p>Svar på 4 farge NT = hold i fargen Støtte i makkers farge er 3 korts Gjentakelse av egen farge viser ekstra lengde</p>
<p>Svake 2 Åpning 2 ruter/hjerter/spar =6-11 hp, 6-kortsfarge</p> <p>Svake 3 Åpning 3 kløver/ruter/hjerter/spar = 6-11 minst 7- kortsfarge</p>	<p>Tell stikk! Etter svake 2 er både ny farge og 2 NT krav, 3 i fargen er inntill</p> <hr/> <p>Etter svake 3 er ny farge krav. 3 NT er for spill</p>	<p>Etter 2 NT: Meld utgang med maks. Meld 3 i fargen med minimum Etter ny farge: Støtt med Hx eller xxx . Gjenta din egen farge uten støtte Etter ny farge hos makker, støtt med xx eller bedre. Pass etter 3 NT</p>	
<p>22hp+ = Åpner i 2 kløver.</p>	<p>2 ruter er obligatorisk.</p>	<p>Fargemelding er krav og viser minst 5 kort</p>	<p>Fargen over er nytt avslag. Melding av egen farge er positivt og krav til utgang. (Har svarhånd 10 hp+ skal en melde slem)</p>
<p>B) Jevne hender (Grandhender) 12-14 hp. = Åpner 1 i farge, gjenmeld NT lavest mulig. 15-17 hp = Åpning 1 NT 18-19 hp = Åpning 1 i farge. Hopp i NT 20-21 hp = Åpning i 2 NT 22-24 hp = Åpning 2 kløver gjenmeld 2 NT 25-27 hp = Åpning 2 kløver hopp i NT</p>	<p>Svar på 1 NT Pass= 0-8 uten langfarge 2ruter/hjerter/spar = 0-8 med minst 5 kort. 2 kløver er 9 hp+ og "Stayman" 9-10 hp uten 4 hjerter eller spar meld 2 NT 11-15 uten 4 kort hjerter eller spar meld 3 NT</p>	<p>Svar på 2 NT (22-24 hp) 0-2 pass 3 + og 5 korts ruter/hjerter/spar Meld 3 i fargen 3 hp + og 4 korts major meld 3 kløver (Stayman) 3-10 hp uten 4 kort major meld 3 NT</p>	<p>1 NT – 2 Ruter/hjerter/spar: meld pass. 1 NT – 2 NT meld 3 NT med maks ellers pass. Svar på Stayman:1/2 NT-2/3 kløver: 2/3 ruter benekter 4 korts major 2/3 hjerter = 4 korts hjerter 2/3 spar = 4 korts spar</p>



Opplysende dobling (OD)

- Når motparten åpner. Viser OD åpning med tilpass i de andre fargene. Med en langfarge og 12-15 hp meld fargen framfor å benytte OD
- Når kontrakten er under utgang
- Makker har bare meldt pass

Svar på opplysende dobling (OD)

- 0-8 hp: Meld lengste farge. Majorfarge har prioritet
 - 9-11 hp = hopp i lengste farge (major har prioritet)
 - 8-10 hp, balansert hånd = Svar 1 NT (2 NT)
 - 11-12hp, balansert hånd og hold i motpartens farge = Hopp til 2 NT
 - 12 hp + balansert hånd = hopp til utgang i NT
- 12 hp + ubalansert hånd = Hopp i utgang eller overmeld motpartens farge.
NB! Pass etter OD betyr at svarhånd vil spille motspill og omgjør OD til straffedobling.

Forsvarsmeldinger (etter at motparten har åpnet)

- 15-18 hp balansert med hold i motpartens farge = Meld 1 NT
- Egen farge med tilpasning i andre farger = Opplysende dobling (OD)
- 17 hp + og god 5 korts farge bruk OD deretter meld fargen
- 10 - 16 hp og god 5 korts farge. Meld fargen
- På 2 trinnet må en ha 12 hp +
- Svake hoppmeldinger som nær en åpner med svake 2/3

Blackwood 4 NT

Spørsmål om antall ess

- 5 Kløver = 0 eller 4 ess
- 5 ruter = 1 ess
- 5 hjerter = 2 ess
- 5 spar = 3 ess

Spørsmål etter konger.

(etter å først spurt etter antall ess)

- 6 kløver = 0 eller 4 konger
- 6 ruter = 1 konge
- 6 hjerter = 2 konger
- 6 spar = 3 konger

NB! En må ha alle ess til sammen for å spørre etter konger.

Utspill

- Høyeste fra sekvens ned til 10 (eksempel på sekvens KDKn)
- Invitt: Spill laveste kort i en farge med en honnør (for eksempel: Spill ut 3'eren fra Kkn643. Det viser at en liker fargen, men ikke har sekvens)

Styrkekast

- Lavt viser styrke i fargen
- Høyt viser svakhet i fargen

Poengbehov

Til utgang 3NT/4 hjerter/spar = 25/26hp
Til utgang 5 kløver/ruter = 28/29 hp
Til lilleslem (12 stikk) = 32-33 hp
Til storeslem (13 stikk) = 37 hp
Merk at en kan regne trumpoeng (TP) ved ekstra lengde i fargen og/eller med god tilpass til makkers farge og renosn/singel i annen farge

Grandfordelinger (NT)

Balansert hender

Fordelingene

- 4-3-3-3
- 4-4-3-2
- 5-3-3-2

Merk at grandhender ikke kan ha singel eller renosn i noen farger

