

<p>A. ÅPNING, FARGEHENDER (ujevne): 6-10 hp: svake 2/3 i en farge på 6/7 kort. Fargen bør ha to honnører</p>	<p>B. SVAR: Tell stikk! Etter svake 2 er både 2NT og ny farge krav, 3 i fargen er invitt. Etter svake 3 er ny farge krav og 3NT er for spill</p>	<p>ÅPNER 2. MELDING: Etter 2NT: Meld utgang i fargen med maks, 3 med min. Ny farge fra makker støttes med Hx, xxx eller bedre</p>	
<p>12-19hp: Åpner med 1 i farge Viktige prinsipper: - alltid lengste farge først - laveste av to 4-kortsfarger - høyeste av to 5-kortsfarger - 1♠ = minst 5 kort (1♣ kan være 3 kort)</p>	<p>6+hp: Meld lengste farge, men for ny farge på 2-trinnet kreves 10+hp! 6-9 hp: 1NT, men gå ikke forbi evt. 4 kort ♥♠! 10-12/13-15hp balansert: Meld 2/3NT 6-9/10-12p og støtte i fargen: Meld 2/3 i fargen 16+ hp med god 5+ kort: Hopp i ny farge</p>	<p>Normal styrke (12-15): NT lavest mulig / støtte til makkers farge uten hopp / gjenta åpningsfargen eller melde ny lavere farge uten hopp Sterke kort (16+): hopp i egen farge / hopp i makkers farge / hopp i ny farge / hopp i NT viser 18-19 hp / reversmelding hvis dette er avtalt</p>	
<p>20+ : Åpner i 2♣</p>	<p>0-5 hp: Avslag 2♦ . Alt annet er krav! 6+ og 5-kortsfarge: Meld fargen. Skal i utgang! 6+ og balansert: Meld 2NT. Skal i utgang!</p>	<p>- meld din gode farge, krav for en runde - 2NT viser 22-24 hp, balansert, ikke krav! - 3NT viser 25-27 hp, balansert</p>	
<p>B. Jevne hender (Grandfordeling): 12-14hp: 1 i farge, gjenmeld lavest i NT 15-17 : 1 NT 18-19 : 1 i farge, gjenmeld NT med hopp 20-21 : 2NT 22-24 / 25-27: 2♣, gjenmeld 2NT / 3NT</p>	<p>Svar på 1 NT: 0-7hp: Pass uten langfarge. 0-7hp, 5+ i ♦♥♠ : Meld 2 i fargen 8+ hp, 4(5) kort i ♥ og/eller ♠ : 2♣ (Staym.) 8-9hp uten 4+ kort i ♥♠ : 2NT 10-15hp uten 4+ kort i ♥♠ : 3NT</p>	<p>Svar på 2 NT: 0-4 hp: Pass 5+ hp og 5+ kort i ♦♥♠ : Meld 3 i fargen 5+ hp og 4 kort major: 3♣ : (Staym.) 5-11hp, ikke 4+ kort ♥♠ : 3NT</p>	<p>Svar på 1NT-2♦♥♠ : Pass! Svar på 1(2) NT- 2(3)♣ : 2(3)♦ = ingen 4 kort major 2(3)♥ = 4 kort hjerter 2(3)♠ = 4 kort spar 2(3)NT = 4 kort i både ♥♠</p>

Når er en dobling opplysende?

- kontrakten er under utgang
 - makker har meldt bare pass
- NB! Du må melde (lengste umeldte farge) uansett hvor svake kort du har. Dersom du passer, gjør du doblingen om til straff, og må derfor være nokså sikker på at motparten skal gå (mange nok) bet(er).

Svar på opplysende dobling:

- 0- 8 hp: Meld lengste farge, majorfarge har prioritet.
- 9-11 " Hopp i lengste farge (4+), invitt
- 8-10 " Balansert hånd - meld 1NT
- 11-12 " Balansert hånd med hold i motpartens farge - meld 2NT
- 12+ " " " " " " " " " " 3NT
- 12+ " ubalansert: Meld utgang eller meld motpartens farge (krav til utgang)

Forsvarsmeldinger: (etter at motparten har åpnet)

- 15-18 hp, balansert med hold i motpartens farge: Meld 1NT.
- egen åpning, har støtte til umeldte farger: Dobler (opplysende)
- 17+ hp, samt god 5+ farge: Dobler først, melder fargen neste gang
- 8+ hp og god 5+ kort farge: Meld fargen! Dersom man er i sonen eller dersom fargen må meldes på 2-trinnet, bør en ha 10+ hp.
- kort som man ville ha åpnet i svake 2/3 på: Meld inn med hopp.

Blackwood 4NT?

Antall ess makker? Svarene er:

5♣ = 0 eller 4 Ess

5♦ = 1 Ess

5♥ = 2 "

5♠ = 3 "

Kongespørsmålet 5NT?

Etter svar på 4NT er 5NT spørsmål om konger. Svarene er like, men på 6-trinnet. Samtidig er 5NT storesleminvitt (lover at alle essene er på plass), og svarhånden skal heve en 6-melding til 7 med et ekstra stikk eller ekstra styrke.

Kravmeldinger (må ikke passes!): ny farge etter makkers åpning / ny farge på 3-trinnet / overmelding av motpartens farge / 4. farge / åpning i 2♣ / 1(2)NT-2(3)♣ (Stayman) / opplysende dobling (kan omgjøres til straff) / 4NT(Blackwood)

Poengbehov:

Til utgang 3NT/ 4♥♠ :25/26

Til utgang 5♣, 5♦ : 29

Til lilleslem (12 stikk) : 33

Til storeslem (13 stikk): 37

Grandfordelingene

(Balanserte hender):

4-3-3-3

4-4-3-2

5-3-3-2