Meldestav

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Åpningsmeldinger: | Svar på makkers åpningsmelding: | Åpners første gjenmelding |
| 1♣ = 3+ ♣ 12-19 Hcp  1♦ = 4+ ♦ 12-19 Hcp  1♥ = 4+ ♥ 12-19 Hcp  1♠ = 5+ ♠ 12-19 Hcp | Ny farge på 1 trinnet er 6 Hcp+ RUNDEKRAV (må besvares)  1NT=6-9 Hcp (må ikke ha NT-fordeling)  Ny farge på 2 trinnet (uten hopp) er 10 Hcp+ KRAV  Støtte til makker (8 korts regel)  Støtte til 2 = 6-9, til 3 = 10-12, til 4 = 13+ | Lavest mulig 12-15 Hcp  Hopp = 16+ Hcp  1 NT = 12-14 Hcp, har ikke 4-kort støtte til makkers melding  Hopp i NT = 18 – 19 Hcp (vanligvis hopp til 2 NT) |
| 1NT = 15-17 kan ha 5 kort ♥/♠ | Stayman (2♣) = min. 8 Hcp og minst en 4 kort i ♥/♠  Overføring  2 ♦ = Ber NT åpneren om å melde 2♥  2 ♥ = Ber NT åpneren om å melde 2♠ | Svar på Stayman:  2♦ = Ingen 4/5 major  2♥ = 4/5 ♥ (ikke 4♠)  2♠ = 4/5 ♠ (ikke 4♥)  2NT = 4♥ + 4♠ |
| 2♣ = 20+ | 2♦=avslag 0-5 Hcp  Alt annet er naturlig 6 Hcp+ og utgangskrav | 2NT=22-24 og at annet er naturlig og rundekrav  Gjenmelder naturlig |
| 2 NT = 20-21 Hcp | Stayman og overføringer som etter åpning 1NT  Pass = 0-4 Hcp  3NT = 5+ Hcp hvis ikke mulighet til å bruke Stayman eller overføring | Svar på Stayman/overføring  Pass |
| 2♦/♥/♠ = Svake 2 - 6-kort i fargen 6-11 Hcp | 2NT = Krav | Svar på 2NT:  Gjenmelding av åpningsfargen er minimum  3NT viser maksimum |
| 3♣/♦/♥/♠ = Svake 3 - 7-kort i fargen 6-11 Hcp | Vurder kortene dine. Pass er ei god melding |  |
| 4♣/♦/♥/♠ = Svake 4 - 8-kort i fargen 6-11 Hcp | Vurder kortene dine. Pass er ei god melding |  |
| SLEMKONVENSJONER – BLACKWOOD  4NT i et meldingsforløp er spørsmål etter ant. Ess | Svar på Blackwood:  5♣=0 eller 4 ess, 5♦=1 ess, 5♥=2 ess, 5♠=3 ess, |  |

Meldestav

|  |  |
| --- | --- |
| **Opplysende dobling** | **SVAR** på makkers opplysende dobling |
| 12-15 Hcp (uten 5kort farge) så dobler vi opplysende  16+ Hcp så dobler vi opplysende uansett fordeling  For å doble åpning 1 NT må man ha minst 16 – 17 Hcp | Lavest mulig 0-8 Hcp  Enkelt hopp 9-12 Hcp  12+ og utgangskrav  Vurder kortene, hvis dere har mer enn 20 Hcp til sammen så kan doblingen passes. Å melde viser svake kort. |
| **Innmelding** | **SVAR** på makkers innmelding |
| Minst 5 kort i fargen  1NT = 15-18 Hcp og minst en stopper i åpningsfargen  Enkelthopp = Svake 2  Dobbelthopp = Svake 3 | Vi svarer på den som om vi svarte på makkers åpningsmelding. |
| **Fordelingskast** | **Styrkekast** |
| Norsk (høy/lav = 2-4-6)  Norsk (liten/stor = 1-3-5) | Styrkekast = Lavt kort  Svakhetskast = høyt kort |
| **Utspill** | **Sekvensutspill** |
| Norske fordelingsutspill mot farge  Eksempel: K 10 6 2  4dje høyeste mot NT  Eksempel:  K 10 6 2  K 10 6 4 2 | Ekte Sekvens : Høyeste KQJ, QJ10, J109  Indre sekvens: Høyeste KJ10(x), D109(x)  Brutt sekvens: KQ10(x), QJ9(x) J108(x) |
| **NT-intervall**  1 i farge – svar – 1 NT  1 NT  1 i farge – svar – 2 NT (hopp i NT)  2 NT  2 kløver – svar – 2 NT  2 kløver – svar - 3 NT | Viser 12 – 14 Hcp  Viser 15 – 17 Hcp  Viser 18 – 19 Hcp  Viser 20 – 21 Hcp (Stayman og overføring er som ved åpning 1 NT)  Viser 22 – 24 Hcp (Stayman og overføring er som ved åpning 1 NT)  Viser 25 – 26 Hcp |