

Naturlig meldesystem for Bridge

23. november 2000

1	Generelle prinsipper	4
1.1	Punkt telling	4
1.2	Tapere	5
1.3	Dekkekort (covercards)	5
1.3.1	Hvor mange dekkekort har makker?.....	6
1.4	Totalt antall stikk	6
1.4.1	Introduksjon.....	6
1.4.2	Positiv tilpasning	7
1.4.3	Tolkninger.....	8
2	Åpningsmeldinger.....	9
2.1	Naturlig	9
2.2	Naturlig med Multi 2 ♦ og RCO	9
2.3	1 åpninger versus 2/3 åpninger	10
2.4	Åpninger i 3dje hånd	10
2.5	Åpninger i 4de hånd.....	11
3	Svarmeldinger.....	12
3.1	Svar på 1♣/♦	12
3.2	Svar på 1♥/♠	13
3.3	Svar på 2♥/♠	14
3.4	Svar på andre åpningsmeldinger.....	15
4	Åpners 2dre melding.....	16
4.1	Åpners 2dre melding etter svar på 1♣/♦/♥/♠	16
4.1.1	Trumfstøtte etter 1♣/♦	16
4.1.2	Trumfstøtte etter 1♥/♠	17
4.1.3	Med støtte i svarhånds minorfarge	18
4.1.4	Med støtte i svarhånds major farge	18
4.1.5	Med jevn hånd uten støtte i mak kers farge	19
4.1.6	Med en enseter uten støtte i makkers farge:	19
4.1.7	Toseter uten støtte i makkers farge	20
4.1.8	Treseter uten støtte i makkers farge:	21
4.1.9	Sekvenser etter 1♣ åpning	21
5	Svarhånds 2 dre melding etter åpning på 1 trinnet	24
5.1	Oversikt.....	25
5.1.1	Med støtte i åpners 2. farge / 1. farge etter åpner har vist 2 farger	28
5.2	Etter støtte i svarhånds farge	28
5.2.1	Tilpasning etter 1S/**	28
5.2.2	Tilpasning etter 2 m.....	29
5.2.3	Tilpasning etter 1 M.....	29
5.3	Melding etter svak åpningshånd (13 -15p, 7 tapere)	29
5.3.1	Med svak svarhånd, 6 -9p, 9 tapere	30
5.3.2	Med sterkere svarhånd	30
5.4	Meldinger etter sterke åpningshender	31
5.4.1	Med svak svarhånd, 6 -9p, 9 tapere	31
5.4.2	Med sterkere svarhånd	31
5.4.3	Sekvenser etter 1♣ åpning	31
6	Oversikt over meldingene	33
7	Innmeldinger.....	42
7.1	Innmelding etter 1 i farge	43

7.2	Innmelding etter sterke meldinger	44
7.3	Innmelding etter svake meldinger	45
7.4	Enkel innmelding.....	45
7.4.1	4. håndens svar på innmeldinger når RHO passer	46
7.4.2	4. håndens svar på innmeldinger når RHO har svart LHO	47
7.4.3	Responsive doblinger.....	47
7.5	Innmelding med hopp.....	47
7.6	Innmelding med balansert hånd	48
7.7	Michaels cuebid.....	48
7.7.1	Svar på Michaels Cuebid	48
7.8	Uvanlige grandmelding.....	49
7.8.1	Svar på uvanlig grandåpning	50
7.9	Opplysende dobling.....	50
7.9.1	4 håndens svar på opplysende dobling når RHO har passet	51
7.9.2	4 håndens svar på opplysende dobling når RHO har svart LHO	52
7.10	Forsinket opplysende dobling	52
7.11	Gjentatt opplysende dobling	53
8	Forsvar mot innmeldinger	54
8.1	Tredje håndens melding etter opplysende dobling.....	57
8.1.1	Fra 2 over 1 systemet:.....	57
8.2	Tredje håndens melding etter innmelding	57
8.2.1	Peter Hall i "Competitive bidding in Pairs"	58
8.2.2	Negative frie bud:	58
8.2.3	Negativ dobling	58
8.3	Kravpass.....	59
8.4	Andre situasjoner	60
9	Gjenåpninger	61
9.1.1	Balanseringsdoblinger	61
9.1.2	Balanserende innmeldinger	61
9.1.3	Eksempler på balansering	61
10	Konkurrerende meldinger i parkonkurranser.....	63
11	Konvensjoner.....	64
11.1	Revers.....	64
11.2	Roman key card Blackwood.....	64
11.3	Opplysende doblinger - huskereglene.....	64
11.4	Redoblinger	64
11.5	Oversikt straffedoblinger.....	65
11.5.1	Ron Klinger	65
11.5.2	Peter Hall	66
11.5.3	Konklusjon.....	67
11.6	Kravpass	67
11.6.1	Hentet fra Charles H. Goren "Gorens store bridge bog":	67
11.6.2	Fra "The official encyclopedia of Bridge":.....	68
11.6.3	Fra BiN 8/93	68
11.7	Bergen høyninger	69
11.8	Stavanger høyninger	69
11.9	RCO	70
11.10	RCO som innmelding	70
11.11	Lebensohl.....	71
11.12	4de farge krav	71
11.12.1	Svar på 4'de farge krav	72
12	Kravmeldinger	73

12.1	Åpningshånden	73
12.2	Svarhåndens første melding	73
12.3	Åpners andre melding	73
12.4	Svarhåndens andre melding	74
13	Stikkordregister.....	75

1 Generelle prinsipper

Naturlig meldesystem med følgende konvensjoner:

- Stayman
- Overføringer etter 1NT og 2NT
- 3dje farge er krav til runde på 2 trinnet og krav til utgang på 3 trinnet
- 4de farge er krav til utgang (ikke 1♠)
- Roman Key Card Blackwood
- Stenberg (Jacoby)
- Splinter
- Omvendt minor
- Minor stayman
- Norsk 2NT spørremelding etter svak 2 åpning

To kløver er eneste kravåpning.

Forsvarsmeldinger og konvensjoner:

- Michaels cuebid
- Uvanlig grandmelding
- Opplysende dobling
- Negativ dobling
- Kravpass
- SOS redoblinger
- Lebensol etter innmeldinger over 1 NT
- RCO
- Multi 2 ruter

1.1 Punkt telling

Punkt telling:

E : 4p
K : 3p
Q : 2p
J : 1p

Renons : 3p
Singel : 2p
Dobbel : 1p

Prinsipielt skal fordelingspunkter ikke telles med før tilpass er funnet, men de er ofte en viktig bidragsyter til styrken av hånden så dette kan være litt diskutabelt.

0-6p : Dritthånd
6-9p : Dårlig svarhånd
10-12p : God svarhånd
13-15p : Minimum åpningshånd
16-17p : Middels åpningshånd
18-19p : Sterk åpningshånd
20+p : Meget sterk åpningshånd

1.2 Tapere

Hentet fra Klinger, R: "Modern loosing trick count":

Tapere telles basert på de følgende prinsipper:

- E, K og Q er potensielle vinnere i en farge
- Alle farger har max 3 tapere
- Kan bare brukes når en har trumftilpass

$$24 - (\text{dine tapere} + \text{makkers tapere}) = \# \text{ stikk}$$

Normalt er sammenhengen mellom tapere og poeng ca som følger:

Punkter	Ca # tapere	
0-6	10-11	Dritthånd
6-9	8-9	Dårlig svarhånd
10-12	7-8	God svarhånd
13-15	6-7	Minimum åpningshånd
16-17	6	Middels åpningshånd
18-19	5	Sterk åpningshånd
20+	max 4	Meget sterk åpningshånd

Ved balanserte hender kan antallet tapere være noe høyere:

Punkter	Ca # tapere balansert hånd	
0-6	12	Dritthånd
6-9	10-11	Dårlig svarhånd
10-12	9-10	God svarhånd
13-15	7-8	Minimum åpningshånd
16-17	7	Middels åpningshånd
18-19	6	Sterk åpningshånd
20+	max 5	Meget sterk åpningshånd

En grandhånd bør derfor nedgraderes noe i forhold til normalt antall tapere.

1.3 Dekkekort (covercards)

Hentet fra Klinger, R: "Modern loosing trick count":

Dekkekort er kort som eliminerer eller sannsynligvis eliminerer en taper hos maker. Med balansert hånd med relativt lite trumftilpass er dekkekort bedre å bruke sammen med t apertelling enn å telle tapere på egen hånd. Brukes vanligvis etter svake meldinger fra makker.

- EKD teller som dekkekort i makkers farge.
- E i andre farger er som regel dekkekort, men ikke hvis makker er tom i fargen.
- EK gir 2 dekkekort
- KQ kan gi et dekkekort
- DJ, K, ??

Sjekk makkers fordeling og eventuelle kortfarger, så blir dekkekort tellingen mer presis.

Partners tapere - mine dekkekort = Totalt antall tapere

Mine tapere - partners dekkekort = Totalt antall tapere

1.3.1 Hvor mange dekkekort har makker?

Hvor mange dekkekort kan jeg forvente fra makker med forskjellige meldinger? Den følgende tabellen gir et anslag på dekkekort ved forskjellige styrker.

Punkter	Ca # tapere	Ca # dekkekort
0-6	10-12	0-1
7-9	8-9	1-2
10-12	7-8	2-3
13-15	6-7	3-4
16-18	5-6	4-5
19-21	4-5	5-6
22-24	3-4	6-7
25-27	2-3	7-8

1.4 Totalt antall stikk

1.4.1 Introduksjon

Hentet fra Espen Gisvold "Høyning av makkers major-åpninger", Norsk Bridge, April 1999.

"Loven" om totalt antall stikk (TAS):

Det totale antall stikk i en giv, hvor styrken er jevnt fordelt, er lik summen av antall trumf i begge parenes beste tilpassing.

Det vil si at hvis du og makker har 8 k ♥ og motparten har 8 k ♠, så er det totale antallet stikk i given 16.

Stikk raten (SR):

Stikk raten (SR) sier at antall stikk fordeler seg jevnt ved jevn fordeling, og antallet stikk forskyves med ett per 3 poeng.

TAS og SR kan oppsummeres i følgende tabeller:

Stikktabell for 16 TAS					
Vår side			Motpartens side		
# trumf	Poeng	Stikk	# trumf	Poeng	Stikk
8	20	8	8	20	8
8	23	9	8	17	7
8	26	10	8	14	6
8	29	11	8	11	5
8	32	12	8	8	4

Stikktabell for 18 TAS					
Vår side			Motpartens side		
# trumf	Poeng	Stikk	# trumf	Poeng	Stikk
9	20	9	9	20	9
9	23	10	9	17	8
9	26	11	9	14	7

9	29	12	9	11	6
---	----	----	---	----	---

Stikktabell for 20 TAS					
Vår side			Motpartens side		
# trumf	Poeng	Stikk	# trumf	Poeng	Stikk
10	20	10	10	20	10
10	23	11	10	17	9
10	26	12	10	14	8

Merk følgende ting med tabellene:

1. Med 16 TAS er poengskalaen som for vanlige regler for hvilken styrke en må ha for å melde utgang og slem.
2. Med 18 TAS trenger en mindre poeng for å kunne melde utgang.
3. Med 20 TAS kan begge sidene klare utgang med 20 p jevnt fordelt.

1.4.2 Positiv tilpasning

Hentet fra Peter Hall, "Competitive bidding at pairs".

Totalt antall trumf er som nevnt likt summen av de totale antallet trumf på begge sider. Hvis vi ser på dette fra vår side, vil dette bli det samme som vårt antall trumf + 13 - det antallet kort vi har i motstanders farge.

Dette kan skrives som:

$$\text{TAS} = 13 + \text{"min positive tilpasning"} + \text{"makkers positive tilpasning"}$$

Hvor positiv tilpasning er antall kort i vår trumf minus antall kort i motstanders trumf.

Tabell ?: Sannsynlige tilpasninger med forskjellige hender (vår trumf, motstanders trumf, x,x):

Makkers positive tilpasning:	Jeg har 6,1,4,2 fordeling		Jeg har 6,4,1,2 fordeling		Jeg har 5,2,3,3 fordeling		Jeg har 5,3,3,2 fordeling	
	Sannsynlig het	TAS	Sannsynlig het	TAS	Sannsynlig het	TAS	Sannsynlig het	TAS
5	0,5	23	1,4	20	1,9	21	2,4	20
4	2,1	22	5,5	19	4,8	20	6,4	19
3	6,0	21	13,1	18	10,6	19	13,3	18
2	12,2	20	21,2	17	17,3	18	20,0	17
1	18,5	19	24,0	16	21,1	17	22,1	16
0	21,2	18	19,1	15	19,6	16	18,2	15
-1	18,5	17	10,6	14	13,8	15	11,0	14
-2	12,2	16	3,9	*	7,2	14	4,8	*
-3	6,0	15	0,9	*	2,8	*	1,4	*
-4	2,6	14	0,1	*	0,9	*	0,6	*

Jo høyere positiv tilpasning, desto høyere kan du melde. Med f.eks. 6 trumf er sannsynligheten for TAS på 20 eller større $(0,5+2,1+6,0+12,2)=20,8\%$ med 6,2,4,2 fordeling og 1,4% ved 6,4,1,2 fordeling.

Ved innmeldinger anbefaler Peter Hall en positivt tilpasning på 3 eller mer for innmeldinger.

1.4.3 Tolkninger

Mellomtingene 17 og 19 TAS er også mulige, og stikktabellene for disse hendelsene ser slik ut ????:

Stikktabell for 17 TAS					
Vår side			Motpartens side		
# trumf	Poeng	Stikk	# trumf	Poeng	Stikk
9	20	9	8	20	8
9	23	10	8	17	7
9	26	11	8	14	6
9	29	12	8	11	5

Stikktabell for 19 TAS					
Vår side			Motpartens side		
# trumf	Poeng	Stikk	# trumf	Poeng	Stikk
10	20	10	9	20	9
10	23	11	9	17	8
10	26	12	9	14	7

Muligens kan dette sammenstilles til:

Stikktabell		# trumf		
		8	9	10
# poeng	20	8	9	10
	23	9	10	11
	26	10	11	12
	29	11	12	
	32	12		

2 Åpningsmeldinger

2.1 Naturlig

1♣	: 4+ k, 12-19p, 6-8 tapere (normalt 7 tapere)
1♦	: 4+ k, 12-19p, 6-8 tapere (normalt 7 tapere)
1♥	: 4+ k, 12-19p, 6-8 tapere (normalt 7 tapere)
1♠	: 4+ k, 12-19p, 6-8 tapere (normalt 7 tapere)
1NT	: 15-17 HP, kan ha 5 k major, ikke to dobbelton og ingen singleton (4333, 5332, 4432)
2♣	: (19) 20+ HP eller max 4 tapere, 22+ hvis balansert
2♦	: Svak 6-10p, 6 k ♦, 7-8 tapere
2♥	: Svak 6-10p, 6 k ♥, 7-8 tapere
2♠	: Svak 6-10p, 6 k ♠, 7-8 tapere
2NT	: (19)20-21 HP, kan ha samme fordeling som ved 1NT-åpning
3♣	: Svak 6-10p, 7 k ♣, 6-7 tapere (7 tapere i gunstig sone)
3♦	: Svak 6-10p, 7 k ♦, 6-7 tapere (7 tapere i gunstig sone)
3♥	: Svak 6-10p, 7 k ♥, 6-7 tapere (7 tapere i gunstig sone)
3♠	: Svak 6-10p, 7 k ♠, 6-7 tapere (7 tapere i gunstig sone)
3NT	: Gående minor
4♣	: Svak 6-10p, 8 k ♣, 5-6 tapere, aggressivt sperr (6 tapere i gunstig sone)
4♦	: Svak 6-10p, 8 k ♦, 5-6 tapere, aggressivt sperr (6 tapere i gunstig sone)
4♥	: Svak 6-10p, 8 k ♥, 5-6 tapere, aggressivt sperr (6 tapere i gunstig sone)
4♠	: Svak 6-10p, 8 k ♠, 5-6 tapere, aggressivt sperr (6 tapere i gunstig sone)
4NT	: Spørsmål om spesifikke ess
5♣	: Svak 6-10p, 8-9 k ♣, 4-5 tapere, aggressivt sperr (5 tapere ute av sonen)
5♦	: Svak 6-10p, 8-9 k ♦, 4-5 tapere, aggressivt sperr (5 tapere ute av sonen)
5♥	: 11 stikk, mangler to topphonnører i hjerter
5♠	: 11 stikk, mangler to topphonnører i spar

For svake meldinger gjelder følgende regel i robber bridge: I tillegg til antall stikk (13-tapere) legges til 3 stikk i gunstig sone, 2 stikk i lik sone og 1 stikk i ugunstig sone når en melder en poengsvak men spillesterk hånd.

Vær forsiktig med å melde inn svakt før makker har passet i parspill.

2.2 Naturlig med Multi 2[♦] og RCO

1♣	: 2+ k, 12-19p, 6-8 tapere (normalt 7 tapere)
1♦	: 4+ k, 12-19p, 6-8 tapere (normalt 7 tapere)
1♥	: 5+ k, 12-19p, 6-8 tapere (normalt 7 tapere)
1♠	: 5+ k, 12-19p, 6-8 tapere (normalt 7 tapere)
1NT	: 15-17 HP, kan ha 5 k major, ikke to dobbelton og ingen singleton (4333, 5332, 4432)
2♣	: (19) 20+ HP eller max 4 tapere, 22+ hvis balansert
2♦	: Multi 2 ♦
2♥	: RCO-melding (R)
2♠	: RCO-melding (C)
2NT	: RCO-melding (O)
3♣	: Svak 6-10p, 7 k ♣, 6-7 tapere (7 tapere i gunstig sone)
3♦	: Svak 6-10p, 7 k ♦, 6-7 tapere (7 tapere i gunstig sone)
3♥	: Svak 6-10p, 7 k ♥, 6-7 tapere (7 tapere i gunstig sone)
3♠	: Svak 6-10p, 7 k ♠, 6-7 tapere (7 tapere i gunstig sone)
3NT	: Gående minor

- 4♣ : Svak 6-10p, 8 k ♣, 5-6 tapere, aggressivt sperr (6 tapere i gunstig sone)
- 4♦ : Svak 6-10p, 8 k ♦, 5-6 tapere, aggressivt sperr (6 tapere i gunstig sone)
- 4♥ : Svak 6-10p, 8 k ♥, 5-6 tapere, aggressivt sperr (6 tapere i gunstig sone)
- 4♠ : Svak 6-10p, 8 k ♠, 5-6 tapere, aggressivt sperr (6 tapere i gunstig sone)
- 4NT : Spørsmål o m spesifikke ess
- 5♣ : Svak 6-10p, 8-9 k ♣, 4-5 tapere, aggressivt sperr (5 tapere ute av sonen)
- 5♦ : Svak 6-10p, 8-9 k ♦, 4-5 tapere, aggressivt sperr (5 tapere ute av sonen)
- 5♥ : 11 stikk, mangler to topphonnører i hjerter
- 5♠ : 11 stikk, mangler to topphonnører i spar

2.3 1 åpninger versus 2/3 åpninger

Når skal en bruke 1 åpninger med 7 tapere og når skal en bruke 2 åpninger som også har 7 tapere?

	13-15 p	11-12 p	10 p	6-9 p
6 tapere	1 åpning	1 åpning	1 åpning	3/4 åpning
7 tapere	1 åpning	1 åpning	2 åpning	2/3 åpning
8 tapere	1 åpning	2 åpning	2 åpning	2 åpning

Generell struktur for meldestrategi med forskjellige hender:

	22+ p	20-21p	16-19p	13-15 p	11-12 p	10 p	6-9 p
2-3 tapere	2♣	2♣	2♣	2♣	2♣ eller RCO	2♣ eller RCO	RCO
4 tapere	2♣	2♣	2♣	1 åpning + revers eller hopp	1 åpning + revers eller hopp	RCO	RCO
5 tapere	2♣	2♣	1 åpning + revers eller hopp	1 åpning + revers eller hopp	1 åpning + revers eller hopp	1 åpning	4/5 åpning eller RCO
6 tapere	-	2♣	1 åpning + revers eller hopp	1 åpning	1 åpning	1 åpning	3/4 åpning
7 tapere	-	-	1 åpning + revers eller hopp	1 åpning	1 åpning	2 åpning	2/3 åpning
8 tapere	-	-	-	1 åpning	2 åpning	2 åpning	2 åpning

Ekstreme hender:

♠ KDxxxx

♥ -

♦ KJxxxxx

♣ -

3 tapere, 9 p

Åpnes med 2NT (RCO-melding) for å vise 2 fargehånd med forskjellig farge/rang.

2.4 Åpninger i 3dje hånd

Det er akseptabelt å åpne med svake kort (10 - 11p er akseptabelt) i tredje hånd. Riktignok bør en svak åpningshånd ha en sterk farge. En bør ikke åpne med svake kort uten en sterk farge, da dette ofte blir fargen makker spiller ut til deg.

Krav (ved svake hender): Åpningsfargen bør ha en fargekvalitet på 7.

2.5 Åpninger i 4de hånd

Hvis 3 får deg har passet kan poengene være jevnt fordelt rundt bordet hvis ikke du sitter med mer enn 10 -11 p, det kan derfor være aktuelt å åpne med svakere hender enn i 1ste og 2dre hånd. Det er et faremoment med å åpne i 4de hånd, og det er at det kan føre til at motstanderne får spillet og poengene. Hvis f eks motstanderne har 8 spar til sammen og vi har 8 hjerter til sammen kan motstanderne få spillet i 2 spar og klare kontrakten. Klinger anbefaler derfor følgende regel:

Åpne i 4de hånd hvis: # poeng + # spar = 15 eller mer

Sjansen for å kunne konkurrere om kontrakten vil i disse tilfellene være god.

3 Svarmeldinger

3.1 Svar på 1S /[•]

Etter åpning i minor gjelder generelt:

- Ved trumfstøtte brukes omvendt minor (støtte til 2 er sterk, støtte til 3 er svak)
- Sterkere trumfstøtte (til 4 og 5 trinnet) er stamp basert på god tilpasning og # tapere
- 1 over 1 viser 6+p og 4 k farge
- 1 NT viser 6-9p og ingen meldbare farger på 1 trinnet
- 2 over 1 viser 10+p og 4 k farge
- Hopp til ny høyere farge på 2 trinnet viser 16+p og 5 k farge
- 2 NT viser 10-12p og ikke 4 k major
- Dobbelthopp til ny høyere farge på 3 (4) trinnet er splinter og er u tgangskrav
- 3 NT viser 13-15p og ikke 4 k major
- Trippelhopp til ny høyere farge på 4 (5) trinnet er spillemelding og sperr
- 4 NT er RKC-Blackwood

Svar på 1S

1♦/♥/♠	: 6+ p, 4+ kort
1 NT	: 6-9p, ingen meldbare farger på 1 trinnet (3334)
2♣	: 10-12p, 5+ kort, <u>ikke 4 k major</u> , utgangsinvitt
2♦/♥/♠	: 16+p, utgangskrav , ensidig hånd med brukbar farge (5+ kort)
2NT	: 10-12p, balansert, <u>ikke 4 k major</u> (3334 eller 3343), invitt til 3NT
3♣	: 6-10p, 5+ kort, <u>ikke 4 k major</u>
3♦/♥/♠	: 13+p, 6 tapere, Splinter: viser renons eller singelton, utgangskrav , mild sleminvitt,
3NT	: 13-15p, <u>ikke 4 k major</u> (3334 eller 3343)
4♣	: Sperr, god trumfstøtte, 9 tapere i gunstig sone, 8 tapere i ugunstig sone
4♦/♥/♠	: Sperr
4NT	: RKC-Blackwood, kløver som trumf
5♣	: Sperr, god trumfstøtte, 8 tapere i gunstig sone, 7 tapere i ugunstig sone

Svar på 1^{••}

1♥/♠	: 6+ p, 4+ kort
1 NT	: 6-9p, ingen meldbare farger på 1 trinnet
2♣	: 10+p, 4+ k, ikke 4 k major (3334 eller mer ♣)
2♦	: 10-12p, 5+ kort, <u>ikke 4 k major</u> , utgangsinvitt
2♥/♠	: 16+p, utgangskrav , ensidig hånd med brukbar farge (5+ kort)
2NT	: 10-12p, balansert, <u>ikke 4 k major</u> (3334 eller mer ♣), invitt til 3NT
3♣	: 16+p, utgangskrav , ensidig hånd med brukbar farge (5+ kort)
3♦	: 6-10p, 5+ kort, <u>ikke 4 k major</u>
3♥/♠	: 13+p, 6 tapere, Splinter: viser renons eller singelton, utgangskrav , mild
sleminvitt	
3NT	: 13-15p, <u>ikke 4 k major</u> (3334 eller 3343)
4♣	: 13+p, 6 tapere, Splinter: viser renons eller singelton, utgangskrav , mild
sleminvitt	
4♦	: Sperr, god trumfstøtte, 6-9p, 8 tapere, 7 tapere i ugunstig sone
4♥/♠	: Sperr
4NT	: RKC-Blackwood, ♦ som trumf
5♣	: Sperr
5♦	: Sperr, eksepsjonell god trumfstøtte, 6-9p, 7 tapere, 8 tapere i ugunstig sone

3.2 Svar på 1[©]/^a

Etter åpning i major gjelder generelt:

- Trumfstøtte til 2-trinnet er svak, støtte til 3-trinnet er sterkere, invitasjon til utgang, forsinket hopp i utgang¹ viser trumfstøtte og 13+p
- Sterkere trumfstøtte (4 trinnet) er stamp basert på god tilpasning og # tapere
- 1 over 1 viser 6+p og 4 k farge
- 1 NT viser 6-9p og ingen meldbare farger på 1 trinnet
- 2 over 1 viser 10+p og 4 k farge (2♥ etter 1♠ viser 5 k ♥)
- Hopp til ny høyere farge på 2 eller 3 trinnet viser 16+p og 5 k farge
- 2 NT: Stenberg, trumfstøtte, balansert hånd, 11+p, 7 tapere, utgangskrav, spørsmål om kortfarge
- Dobbelhopp til ny høyere farge på 3 eller 4 trinnet er splinter og er utgangskrav
- 3 NT viser 13-15p og ikke 4 k major
- Trippelhopp til ny høyere farge på 4 eller 5 trinnet er spillemelding og sperr
- 4 NT er RKC-Blackwood

Svar på 1[©]

- 1♠ : 6+ p, 4+ kort
- 1 NT : 6-9p, ingen meldbare farger på 1 trinnet (ikke 4 k ♠ eller ♥)
- 2♣/♦ : 10-12p, 4+ k ♣/♦
- 2♥ : 9 tapere, 6-9p, 4+ k ♥
- 2♠ : 16+p, **utgangskrav**, ensidig hånd med god farge (6 k ♠)
- 2NT : Stenberg (Jacoby), 11+p, 7 tapere, trumfstøtte, **utgangskrav**, spørsmål om kortfarge
- 3♣/♦ : 16+p, **utgangskrav**, ensidig hånd med god farge (6 k ♣/♦)
- 3♥ : 8 tapere, 10-12p, 4+ k ♥
- 3♠ : 13+p, max 7 tapere, splinter: 4 ♥, 0-1 k ♠, **utgangskrav**, mild sleminvitt
- 3NT : 13-15p, balansert, ikke ♥ støtte
- 4♣/♦ : 13+p, max 7 tapere, splinter: 4 k ♥, 0-1 k i meldt farge, **utgangskrav**, mild sleminvitt
- 4♥ : Sperr, 7 tapere, 0-9p
- 4♠ : Spillemelding basert på # tapere
- 4NT : RKC-Blackwood, ♥ som trumf, 13+p, < 7 tapere
- 5♣/♦ : Spillemelding basert på # tapere

Eksempler på hender som er poengsvake med bare 7 tapere for 4♥ melding:

♠8,♥K7643,♦72,♣A7432 : 7p og 7 tapere

♠542,♥T98765432,♦3,♣- : 0p og 7 tapere (relativt ekstremt?)

Svar på 1♠

- 1 NT : 6-9p, ingen meldbare farger på 1 trinnet (ikke 4 k ♠)
- 2♣/♦ : 10-12p, 4+ k ♣/♦
- 2♥ : 10-12p, 5 k ♥ da en har max 3♣,3♦ og 2♠ => 5♥,
- 2♠ : 9 tapere, 6-9p, 4+ k ♠
- 2NT : Stenberg (Jacoby), 11+p, 7 tapere, trumfstøtte, **utgangskrav**, kortfarge?
- 3♣/♦/♥ : 16+p, **utgangskrav**, ensidig hånd med god farge (6 k ♣/♦/♥)
- 3♠ : 8 tapere, 4+ k ♠
- 3NT : 13-15p, balansert, ikke ♠ støtte
- 4♣/♦/♥ : 13+p, max 7 tapere, splinter: 4 k ♠, 0-1 k i meldt farge, **utgangskrav**, mild sleminvitt
- 4♠ : Sperr, 7 tapere, 0-9p Spillemelding
- 4NT : RKC-Blackwood, ♠ som trumf

¹ Meld ny farge (evt 3 korts) for å sjekke makkers styrke, se 1 over 1 eller 2 over 1.

5♣/♦/♥ : Spillemelding basert på# tapere

3.3 Svar på2♣/♠

Meldingen viser normalt 6 k farge og 7-8 tapere.

Med 3 kort eller bedre støtte, beregn antall stikk med LTC

- 8 tapere : pass
- 7 tapere : inviter til utgang
 - Gå for utgang med max fra åpner:
 - 2NT: spør etter max eller min og kortfarge
 - Heve meldingen til 3 trinnet er invitasjon til utgang
 - Slå av tidligst mulig med mindre
- 6 tapere : gå rett i utgang
- 5 tapere : undersøk slem
 - Gå for slem med max fra åpner med tilstrekkelig med keycards
 - 2NT : spør etter max eller min og kortfarge
 - Forsett med cuebids og RKCB ved max
 - Slå av i utgang med mindre
- Max 4 tapere : insister på slem hvis ikke "keycards" mangler

Med 2 kort i fargen, beregn antall stikk med tapere - "covercards":

- Med mindre enn 3 ½overcard : pass
- Med 3 ½il 4 covercards : Inviter til utgang
 - 2NT : spør etter max eller min og kortfarge
- Med 4 ½il 5 ½overcards : Gå i utgang
- Med 6 eller flere covercards : Undersøk slem
 - 2NT : spør etter max eller min og kortfarge
 - Forsett med cuebids og RKCB ved max

Med 0 eller 1 kort i fargen, bruk punkter:

- Med 15-p : pass
- Med 16+p : undersøk mulig heten for utgang

Norsk søkemelding

2NT etter 2♥ : spør etter kortfarge og max og min:

- 3♣: maksimum, 7 tapere, kortfarge i ♣
- 3♦: maksimum, 7 tapere, kortfarge i ♦
- 3♥: minimum
- 3♠: maksimum, 7 tapere, kortfarge i ♠
- 3NT: maksimum, ingen kortfarge

3♥ etter 2♥ vil også være invitasjon til utgang og spørsmål om min eller maks.

Ogust 2NT konvensjon

2NT : spør etter max eller min og antall toppphonører (Svarekvens: MAMA MIMI 1,2,1,2,3)

- 3♣: minimum, 8 tapere, 1 toppphonør i åpningsfargen
- 3♦: minimum, 8 tapere, 2 toppphonører i åpningsfargen
- 3♥: maximum, 7 tapere, 1 toppphonør i åpningsfargen
- 3♠: maximum, 7 tapere, 2 toppphonører i åpningsfargen
- 3NT: maximum, 7 tapere, 3 toppphonører i åpningsfargen

3.4 Svar på andre åpningsmeldinger

Øvrige svar er gjennomgått i kapittel "Oversikt over meldingene".

4 Åpnere 2dre melding

Fra Goren's Store Brige Bog:

Hvis jeg blev tvunget til at komme med en udtalelse om, hvilken af meldingerne jeg mener, der under normale meldeforløb er den vigtigste, ville jeg nok vælge åbnerens melding i anden melderunde. [...] Anden melderunde afslører, af hvilken art åbnerens hånd er. Groft sagt kan man sige, at åbnerens hænder falder inden for fire klasser:

A: Minimumshånden (13, 14 og 15 points). Med hender af denne styrke skal åbner ikke, uden han føler stærk tilskyndelse hertil, melde igjen, untagen makkers svar er krav.

B: Den gode hånd, der er noget sterkere end minimum. (16, 17 og 18 points). Hender af denne styrke viser åbner ved at afgive en konstruktiv melding. Han må undgå enhver melding, som kan give indtryk af en minimumsåbning. Med andre ord må åbner ikke gemmelde sin egen farge, ikke melde 1 NT eller afgive enkel støtte til svarers melding.

C: Den serdeles gode hånd (19, 20 og 21 points). Den hører til den klasse, hvor åbner i anden omgang afgiver en springmelding. Han ønsker nå game, med mindre makker har en yderst svag hånd. Springmelding i anden runde foreslås for denne hånd.

D: Super-hånden, som i styrkerangerer lige under åbningskravmelding, og som de nu, da makker har svaret, absolutt skal i game med (22 points eller mer). På denne hånd må åpner afgive springmelding i ny farge i anden runde som forsøg på at angive håndens styrke.

4.1 Åpnere 2dre melding etter svar på 1♠ / 1♥ / 1♣ / 1♦

Svak åpningshånd (12 - 15p, 7 tapere):

- Enkel støtte i makkers farge : 1♦; 1♠; 2♠ eller 1♥; 2♦; 3♦
- Enkel gjenmelding av egen farge: 1♦; 1♠; 2♦ eller 1♥; 1♠; 2♥ eller 1♣; 2♥; 2♣
- Svak NT: 1♦; 1♠; 1NT eller 1♥; 2♣; 2NT
- Ny farge på 1 trinnet : 1♦; 1♥; 1♠ eller 1♣; 1♦; 1♥/♠
- Ny lavere farge på 2 trinnet: 1♦; 1♠; 2♣ eller 1♥; 2♣; 2♦
- Ny farge lavest mulig etter krav: 1♦; 2♥; 2♠

Sterke åpningshender:

- Hoppstøtte i makkers farge, 16+p eller 6 tapere: 1♣; 1♥; 3♥ eller 1♥; 1♠; 3♠
- Dobbelt hopp i makkers M farge; 16+p og max 5 tapere: 1♣; 1♥; 4♥ eller 1♥; 1♠; 4♠
- Dobbelt hopp i ny farge er splinter og viser støtte i makkers farge, 19+ p etter 1 over 1 og 16+ p etter 2 over 1: 1♣; 1♥; 4♦
- Hopp i egen farge er sterkt, 16-19p eller max 5 tapere: 1♣; 1♥; 3♣
- hopp i NT, 18-19p: 1♣; 1♠; 2 NT eller 1♥; 1♠; 2NT eller 1♥; 2♣; 3NT
- Revers, 16+p eller max 5 tapere: 1♣; 1♠; 2♦/♥ eller 1♥; 1NT; 2♠ (5♥, 4♠)
- Hopp i ny farge, 19+p eller max 4 tapere : 1♣; 1♦; 2♥/♠ eller 1♥; 1♠; 3♣/♦ (5♥, 4♣/♦)

4.1.1 Trumf støtte etter 1♠ / 1♥

- Etter støtte til 2 trinnet (sterk)
 - Ny farge på 2 og 3 trinnet er spørning etter stopper f or eventuell 3 NT kontrakt:
 - 1♦; 2♦; 2♠ spør etter stopper i spar
 - NT er positivt svar
 - Gjenmelding av trumffarge er negativt svar (1♦; 2♦; 2♠; 3♦)
 - 3 NT spillemelding

- Ny farge på 4 trinnet er kontrollmelding, utgangskrav og mild sleminvitt i fargen (sterk hånd, lite sidestyrke, dårlig egnet for NT)
 - 1♦;2♦;4♣ viser kontroll i kløver
- Etter støtte til 3 trinnet (svak)
 - Pass ved svak åpning
 - Ny farge på 3 trinnet er spørring etter stopper for eventuell 3 NT kontrakt. (Vær obs på at makker har lite poeng og sannsynligvis max 1 stopper og at sjansen for at en eventuell stopper er i din farge er liten.):
 - 1♦;3♦;3♠ spør etter stopper i spar
 - NT er positivt svar
 - Gjenmelding av trumffarge er negativt svar (1♦;3♦;3♠;4♦)
 - Ny farge på 4 trinnet er kontrollmelding, utgangskrav og mild sleminvitt i fargen (sterk hånd, lite sidestyrke, dårlig egnet for NT). (Vær obs på at makker har lite poeng og sannsynligvis max 1 stopper og at sjansen en kontrollmelding fra makker er liten.)
 - 1♦;3♦;4♣ viser kløverkontroll

4.1.2 Trumfstøtte etter 1♣/♠

Etter trumf støtte til 2 trinnet: 1♥;2♥ (6-9p, 9 tapere)

- 7 tapere : Pass
- 6 tapere : Inviter til utgang
 - 2NT viser balansert hånd - ber om 3NT eller 4♥ ved max, pass eller 3♥ ved min
 - Ny farge er langfarge trial bid - 3♣ viser lang ♣ (3-4 kort) uten honører, 3♥ viser ingen hjelp - 4♥ lover hjelp. 1♥;2♥;3♣
 - Heve fargen til 3 trinnet (1♥;2♥;3♥) ber makker om å melde utgang med max og pass med min.
- 5 tapere : Gå for utgang
 - Gå rett i utgang (1♥;2♥;4♥)
 - Ny farge på 4 trinnet er kontrollmelding (cue -bid) og er mild sleminvitt, 3♠ med ♥ som trumf er også kontrollmelding
- 4½ tapere : Undersøk slem
 - RKCB
 - Kontrollmeldinger

Etter Stenberg (Jacoby): 1♥;2NT (balansert hånd med trumfstøtte, utgangskrav, 11+p, 7 tapere)

- Ny farge på 3 trinnet er naturlig og viser tillegg, 16+p, 6 tapere
- Gjenmelding av åpningsfargen på 3 trinnet viser min, 13-15p, 7 tapere
- 3NT: 16-19p, 4 k åpningsfarge
- Ny farge på 4 trinnet: renons
- Gjenmelding av åpningsfargen på 4 trinnet viser lite poeng – god farge, 13-15p, 6 tapere

Etter hoppstøtte i trumf til 3 trinnet: 1♥;3♥ (10-12p, 8 tapere)

- 7 tapere : Pass
- 6 ½ tapere : By utgang
- 4½ tapere : Undersøk slem
 - Ny farge på 4 trinnet er kontrollmelding
 - 4 NT er RKCB

Etter støtte direkte til utgang: 1♥;4♥ (0-9p, 7 tapere)

- 6-7 tapere : Pass
- 5- tapere + god kontroll i andre farger : Undersøk slem

Etter splinter: 1♥;4♣ (11+p, 6-7 tapere, 4 k ♥, singel/ renons i ♣)

- Slå av i utgang med min
- Kontrollmeld farger med max

4.1.3 Med støtte i svarhånds minorfarge

- Etter 1 over 1 (1♣;1♦):
 - Enkel støtte, 13-15p, 6-7 tapere: 1♣;1♦,2♦
 - Hoppstøtte, 16-19p, 5-6 tapere: 1♣;1♦,3♦
 - Slemnivitt, 4 tapere:
 - Hopp i ny farge (3 k) for å holde meldingene i gang: (1♣; 1♦; 2♥/♠)
 - Hopp i ny farge eller revers kan brukes for å holde meldingene i gang og sjekke styrken til makker (tilsvarende forsinket hopp i utgang): 1♣; 1♦; 2♠ viser 16+ p og er krav til videre meld
 - Dobbelthopp i ny farge er splinter:
 - 1♣;1♦;3♥
 - 1♣;1♦;3♠
 - 1♦;2♣;3♠ viser ♠ singel/renons med ♣ som trumf
 - dobbelthopp i farge: 1♣;1♦,4♦ 4 tapere, slemnivitt, utgangskrav
- Etter 2 over 1 (1♦/♥/♠;2♣ og 1♥/♠;2♦):
 - Enkel støtte, 6-7 tapere: 1♦/♥/♠; 2♣;3♣, **krav til utgang, slemnivitt.**
 - Slemnivitt, max 5 tapere:
 - Hoppstøtte: 1♦;2♣;4♣ eller 1♥/♠;2♦; 4♦
 - Hopp i ny farge eller revers kan brukes for å holde meldingene i gang og sjekke styrken til makker (tilsvarende forsinket hopp i utgang): 1♦; 2♣; 2♠ viser 16+ p og er krav til videre meld
 - dobbelthopp i farge: 1♥/♠;1♦,4♦ 4 tapere, slemnivitt, utgangskrav
 - Dobbelthopp i ny farge er splinter og viser støtte i makkersfarge, 16+ p
 - 1♦;2♣;3♠ viser ♠ singel/renons med ♣ som trumf
 - 1♠;2♣/♦;3♥
 - 1♥;2♣/♦;3♠
- Etter hopp i ny høyere farge på 2 (3) trinnet, 16+p, utgangskrav (1♣;2♦ eller 1♦/♥/♠;3♣):
 - Enkel støtte, 13-15p: 1♣;2♦;3♦
 - Hoppstøtte, 16-19p, slemnivitt, utgangskrav, ikke balansert: 1♣;2♦;4♦
 - Ny farge og senere støtte, 16-19p, balansert, mulig 3NT
- Etter stampe meldinger, max 6 tapere, max 12p: (1♣;4/5♦, 1♥/♠;5♦ eller 1♦/♥/♠;5♣)
 - 6-7 tapere: Pass
 - max 5 tapere: vurder slem

4.1.4 Med støtte i svarhånds major farge

- Etter 1 over 1 (1♣/♦;1♥/♠ eller 1♥;1♠):
 - Enkel støtte, 13-15p, **7 tapere**: 1♣;1♥;2♥ eller 1♥;1♠;2♠
 - Hoppstøtte, 16-18p, **6 tapere**: 1♣;1♥;3♥ eller 1♥;1♠;3♠
 - Dobbel hoppstøtte, 19+p, **5 tapere**: 1♣;1♥;4♥ eller 1♥;1♠;4♠
 - Med 16-19p og max **4 tapere** bør en undersøke slemmuligheter:
 - Dobbelthopp i ny lavere farge er mini-splinter, 16+ p,
 - 1♣;1♥;3♦ viser ♦ singel/renons med ♥ som trumf (4-5♣, 0-1♦, 4♥,2-3♠)
 - 1♦;1♠;3♥ viser ♥ singel/renons med ♠ som trumf
 - Dobbelthopp i ny høyere farge er splinter, 19+ p,
 - 1♦;1♠;4♣ viser ♣ singel/renons med ♠ som trumf
 - 1♥;1♠;4♣ viser ♣ singel/renons med ♠ som trumf

- 1♥;1♠;4♦ viser ♦ singel/renons med ♠ som trumf
- Hopp i ny farge eller revers kan brukes for å holde meldingene i gang og sjekke styrken til makker (tilsvarende forsinket hopp i utgang): 1♦; 1♠; 2♥ viser 16+ p og er krav til videre meld
- Etter 2 over 1 (1♠; 2♥), viser 5 hjerter:
 - Enkel støtte, 7 tapere, 3 k ♥, 13-15p: 1♠;2♥;3♥
 - Hoppstøtte, 6 tapere, 3 k ♥, 16+p: 1♠;2♥;4♥
 - Med 16-19p og max 5 tapere bør en undersøke slemmuligheter:
 - Hopp i ny farge eller revers kan brukes for å holde meldingene i gang og sjekke styrken til makker (tilsvarende forsinket hopp i utgang): 1♠; 2♥; viser 16+ p og er krav til videre meld
 - Splinter, 3 k ♥, 0-1 k i farge, max 5 tapere: 1♠; 2♥; 4♣/♦
- Etter hopp i ny høyere farge på 2 (3) trinnet (1♣;2♥/♠, 1♦;2♥/♠ og 1♥;2♠)
 - Enkel støtte, 13-15p: 1♣;2♥;3♥
 - Hoppstøtte, 16-19p, slemminvitt, utgangskrav, ikke balansert: 1♣;2♥;4♥
 - Ny farge og senere støtte, 16-19p, balansert
- Etter stampe meldinger (1♣/♦;4♥/♠)
 - 6-7 tapere: Pass
 - max 5 tapere: vurder slem

4.1.5 Med jevn hånd uten støtte i makkers farge

- Etter 1 over 1(1♣;1♦/♥/♠ og 1♥;1♠):
 - svak åpning (13-15p), NT lavest mulig: 1♣;1♦/♥/♠;1 NT og 1♥;1♠;1NT
 - sterk hånd (16-19p), hopp i NT: 1♣;1♦/♥/♠;2 NT og 1♥;1♠;2NT
- Etter 2 over 1 (1♦/♥/♠;2♣ og 1♥/♠;2♦ og 1♠;2♥):
 - svak åpning (13-15p), NT lavest mulig: 1♦;2♣;2 NT og 1♥;2♣;2NT
 - sterk hånd (16-19p), hopp i NT: 1♦;2♣;3 NT og 1♥; 2♣; 3NT
- Etter hopp i ny høyere farge på 2 (3) trinnet (1♣;2♥ eller 1♦;3♣ eller 1♥;3♣/♦)
 - svak åpning (13-15p), NT lavest mulig: 1♣;2♥;2 NT
 - sterk hånd (16-19p), hopp i NT: 1♦;2♥;3 NT
- Etter 1/2/3 NT
 - Korrigjer til rett nivå
 - 4 NT er Blackwood (ingen trumf, ingen key-card)
- Etter stamp meldinger (1♣;4♦/♥/♠)
 - Pass

4.1.6 Med en enseter uten støtte i makkers farge:

- Etter 1 over 1 (1♣; 1♦/♥/♠ eller 1♦; 1♥/♠):
 - Laveste mulig gjenmelding er svakt (13-15p og 6-7 tapere):
 - 1♣; 1♦/♥/♠; 2♣ viser svak åpning og min 5♣
 - 1♦; 1♥/♠; 2♦ viser svak åpning og min 5♦
 - 1♥;1♠;2♥ viser svak åpning (5 – 6♥)
 - Hopp er sterkt 16-19p og 5 tapere
 - 1♣; 1♦/♥/♠; 3♣ viser sterk åpning og 6♣
 - 1♦; 1♥/♠; 3♦ viser sterk åpning (16-19p) og 6♦
 - 1♥;1♠;3♥
- Etter 1 NT (1♣/♦;1NT)
 - 1♣;1NT viser en 3334 fordeling med 6-9p og ca 9 tapere. Med en enseter i kløver kan en derfor anta kløverstøtte og melde til fornuftig nivå basert på antall tapere
 - 1♦;1NT kan vise 3334, 3325, 3316 og i prinsippet opp til 2227 fordeling (hvis alle poengene er damer og knekter kan en slik fordeling gi 9 tapere, men stort sett vil en såskeiv hånd gi 8 tapere og kan meldes på 2 trinnet). Meld derfor som etter 1 over 1:

- Laveste mulig gjenmelding er svakt, 13-15p (1♦,1NT,2♦)
- Hopp er sterkt, 16-19p (1♦,1NT,3♦)
- Etter 2 over 1 (1♦;2♣):
 - Laveste mulig gjenmelding er svakt, 13-15p (1♦;2♣;2♦)
 - Hopp med sterk hånd, 16-19p (1♦;2♣;3♦)
- Etter hopp til 2 (3) trinnet (1♣;2♦/♥/♠ eller 2♦;2♥/♠/3♣)
 - Laveste gjenmelding er svakt: 1♣;2♥; 3♣
 - Hopp er sterkt, 16-19p: 1♣; 2♥; 4♣
- Etter 2 NT og 3 NT
 - Lavest mulig gjenmelding er svakt, 13-15p: 1♣; 1NT; 2♣ eller 1♥; 2NT; 3♥
 - Hopp er sterkt, 16-19p: 1♣; 1NT; 3♣ eller 1♥; 2NT; 4♥
- Etter stampe meldinger (1♣;4♦/♥/♠)
 - Pass

4.1.7 Toseter uten støtte i makkers farge

- Etter 1 over 1 (1♣;1♦/♥/♠ eller 1♦;1♥/♠):
 - Med svak hånd (13-15p) meldes 2dre fargen hvis lar seg gjøre uten å reversere
 - 1♣;1♦;1♥/♠ svakt (4♣,4♥/♠)
 - 1♣;1♥;1♠ er svakt (4♣,4♠)
 - 1♦;1♥;1♠ er svakt (4♦,4♠)
 - 1♦;1♥/♠;2♣ er svakt (4♦,4♣)
 - Med sterk hånd (16-19p) skal en reversere² eller hoppe, **rundekra** etter 1 over 1, **utgangskrav** etter 2 over 1:
 - 1♣;1♦;2♥/♠ er revers / sterk åpning (5♣,4♥/♠)
 - 1♣;1♥;2♦/♠ er revers / sterk åpning (5♣,4♦/♠)
 - 1♣;1♠;2♦/♥ er revers / sterk åpning (5♣,4♦/♥)
 - 1♦;1♥;2♠ er revers / sterk åpning (5♦, 4♠)
 - 1♦;1♥/♠;3♣ er hopp og viser mye ruter og kløver (2NT foretrekkes fremfor 3♣ med 2254 fordeling, og med 1264,1354 etter 1♠ fra makker)
- Etter 1 NT (1♣/♦;1NT):
 - 1♣;1NT viser en 3334 fordeling i svarhånd og beste tilpasning kan bestemmes av åpner
 - Med svake kort (13-15p eller 7 tapere) meldes pass eller 2♣
 - 1♣,1NT,2♣ med f. eks 2344 fordeling
 - Med sterke kort (16-19p eller 6 tapere eller mindre) reverser i 2dre farge eller meld 2NT for å invitere til 3NT.
 - 1♣,1NT,2♥ (åpneren må ha bortimot 1516 fordelin g for at dette skal være interessant, men er fordelingen skeiv så....)
 - 1♦;1NT viser ikke 4 k major, men kan ha lang kløver. Hvis kløver er andre fargen, s bør denne meldes. Hvis ikke kan samme system som for 1♣,1NT beyttes.
- Etter 2 over 1 (1♦;2♣):
 - Med svak hånd gjenmeldes åpningsfargen eller en melder 2NT med rimelig balansert hånd (det er ikke mulig å få meldt den andre fargen ten å reversere).
 - 1♦;2♣;2♦ kan f eks være en 1453 fordeling
 - 1♦;2♣;2NT kan f eks være en 3451 fordeling
 - Med sterk hånd skal det reverseres eller hoppes for å kreve til utgang:
 - 1♦; 2♣; 2♠ er revers / **utgangskrav** (5♦,4♠)
- Etter hopp i ny høyere farge på 2 (3) trinnet (1♣;2♦/♥/♠ el 1♦;2♥/♠/3♣)
 -
- Etter 2 NT og 3 NT
- Etter stampe meldinger (1♣;4♦/♥/♠)

² En frivillig melding i en høyere rangerende farge enn åpningsfargen.

- Lavere farge på 2 trinnet er svakt: 1♥;1♠;2♣/♦ viser svak åpning (5♥, 4♣/♦)
- Revers, 16+p eller max 5 tapere: 1♥; 1NT; 2♠ er revers/sterk åpning (5♥, 4♠)
- Hopp i ny farge, 19+p eller max 4 tapere: 1♥; 1♠; 3♣/♦ er hopp / sterk åpning (5♥, 4♣/♦)
- Revers og hopp i ny farge er **runde**krav etter 1 over 1, **utgangs**krav etter 2 over 1:

4.1.8 Treseter uten støtte i makkers farge:

Med 4441 eller 5440 hvor makker har meldt kortfargen er ofte NT valget, så får en håpe at makker klarer å begrense seg hvis han har 6-7 kort i fargen og forventer 2 når det er meldt NT. Det er selvfølgelig også mulig å melde en ny høyere farge.

- Etter 1 over 1 (1♣;1♥):
 - Med svak hånd meld 1♠ eller 1NT
 - Med sterk hånd meld 2♦/♠ eller 2NT
- Etter 2 over 1 (1♦;2♣):
 - Med svak hånd meld 2♦ med 5 k♦ eller 2NT
 - Med sterke kort meld 2♥/♠ eller 3NT
- Etter hopp i ny høyere farge på 2 (3) trinnet (1♣;2♦/♥/♠ el 1♦;2♥/♠/3♣)
-
- Etter stampe meldinger (1♣;4♦/♥/♠)

- Med 4441 eller 5440 hvor makker har meldt kortfargen er ofte NT valget, så får en håpe at makker klarer å begrense seg hvis han har 6-7 kort i fargen og forventer 2 når det er meldt NT. Det er selvfølgelig også mulig å melde en ny høyere farge, og å finne tilpass der.

4.1.9 Sekvenser etter 1♠ åpning

- 1♣;1♦ : 6+p, 4+ k♦
- 1♥/♠ : 13+p (13-15p), 4 k♥/♠, ubalansert
- 1NT : 13-15p, ikke 4 k♦,♥ eller ♠, dvs 3334 fordeling er sannsynlig
- 2♣ : 13-15p, ikke 4 k♦,♥ eller ♠, 5 k♣
- 2♦ : 7 tapere (13-15p), 4 k♦, ikke 4 k♥ eller ♠
- 2♥/♠ : Revers, 16-19p, viser 5♣ og 4♥/♠, runde
- 2NT : 18-19p, balansert hånd
- 3♣ : 16-19p, min 6 k♣, ikke 4 k♦,♥ eller ♠
- 3♦ : 6 tapere (15-17p), min 4 k♦, ikke 4 k♥ eller ♠
- 3♥/♠ : Splinter, 4 k♦, viser singel eller renons i meldte farge, ikke 4 k i andre M
- 3NT :
- 4♣ : Splinter, 4 k♦, viser singel i ♣, ikke 4 k♥ eller ♠
- 4♦ : 5 tapere (18-19p), min 4 k♦, ikke 4 k♥ eller ♠, sleminvitt
- 4♥/♠ :
- 4NT : RKCB med ♦ som trumf, lover min 4 k♦, sleminvitt
- 5♣ :
- 5♦ : 4-5 tapere, svak poengstyrke (13-15p), god ♦
- 5♥/♠ :

- 1♣;1♥ : 6+ p, 4+ k♥
- 1♠ : 13+p (13-15p), 4 k♠
- 1NT : 13-15p, ikke 4 k♥ eller ♠
- 2♣ : 13-15p, ikke 4 k♦,♥ eller ♠, 5 k♣
- 2♦ : Revers, 16-19p, viser 5♣ og 4♦, runde
- 2♥ : 7 tapere, 13-15p
- 2♠ : Revers, 16-19p, viser 5♣ og 4♠, runde
- 2NT : 18-19p, balansert hånd
- 3♣ : 16-19p, min 6 k♣, ikke 4 k♦,♥ eller ♠
- 3♦ : Splinter, 16+p (kan avslutte i 3♥), 4 k♥, viser singel eller renons i ♦
- 3♥ : 6 tapere (15-17p), min 4 k♥
- 3♠ : Splinter, 19+p (måi 4♥), 4 k♥, viser singel eller renons i ♠

- 3NT : :
- 4♣ : Splinter, 19+p (må 4 ♥), 4 k ♥, viser singel i ♣
- 4♦ : :
- 4♥ : 5 tapere (18-19p), min 4 k ♥
- 4NT : RKCB med ♥ som trumf, lover min 4 k ♥, sleminvitt
- 5♣ : :
- 5♦ : :
- 5♥ : :
- 5♠ : :

- 1♣; 1 NT : 6-9p, 3334 fordeling
- 2♣ : 13-15p, 5 k ♣
- 2♦/♥/♠ : Revers, 16-19p, viser 5♣ og 4♦/♥/♠, rundekrav
- 2NT : 18-19p, balansert hånd
- 3♣ : 16-19p, min 6 k ♣
- 3♦/♥/♠ : Trial bid ????
- 3NT : :
- 4♣ : :
- 4♦ : :
- 4♥ : :

- 1♣; 2♣ : 10-12p, 5+ kort, ikke 4 k major, **utgangsinvitt**
- 2♦/♥/♠ : Trial bid
- 2NT : 18-19p, balansert hånd, invitt til 3NT
- 3♣ : 16-19p, min 6 k ♣, ikke 4 k ♦, ♥ eller spar
- 3♦ : Splinter, 16+p (kan avslutte i 3 ♥), 4 k ♥, viser singel eller renons i ♦
- 3♥ : 6 tapere (15-17p), min 4 k ♥
- 3♠ : Splinter, 19+p (må 4 ♥), 4 k ♥, viser singel eller renons i ♠
- 3NT : :
- 4♣ : Splinter, 19+p (må 4 ♥), 4 k ♥, viser singel i ♣
- 4♦ : :
- 4♥ : 5 tapere (18-19p), min 4 k ♥
- 4NT : RKCB med ♥ som trumf, lover min 4 k ♥, sleminvitt
- 5♣ : :
- 5♦ : :
- 5♥ : :
- 5♠ : :

- 1♣; 2♦ : 16+p, **utgangskrav**, ensidig hånd med brukbar farge (5+ k ♦)
- 2♥/♠ : 13-15p, 4 k ♥, ♠
- 2NT : 13-15p, balansert hånd
- 3♣ : 13-15p, 5 k ♣
- 3♦ : 13-15p, 4 k ♦
- 3♥ : :
- 3♠ : :
- 3NT : :
- 4♣ : :
- 4♦ : :
- 4♥ : :
- 4NT : :
- 5♣ : :
- 5♦ : :
- 5♥ : :
- 5♠ : :

- 1♣; 2NT : 10-12p, 3334 eller 2335 fordeling
- 3♣ : :
- 3♦ : :
- 3♥ : :
- 3♠ : :
- 3NT : :
- 4♣ : :
- 4♦ : :
- 4♥ : :
- 4NT : :
- 5♣ : :
- 5♦ : :
- 5♥ : :
- 5♠ : :

- 1♣; 3♣ : 6-9p, 5 k ♣
- 3♦ : :
- 3♥ : :
- 3♠ : :
- 3NT : :
- 4♣ : :
- 4♦ : :

- 4♥ :
- 4NT :
- 5♣ :
- 5♦ :
- 5♥ :
- 5♠ :

1♣; 3♥ :
- 3♠ :
- 3NT :
- 4♣ :
- 4♦ :
- 4♥ :
- 4NT :
- 5♣ :
- 5♦ :
- 5♥ :
- 5♠ :

5 Svarhånds 2dre melding etter åpning på 1 trinnet

Fra Gorens Store Bridge Bog:

Det er tidligere påpeget, at når åpner afgiver sin melding i anden runde, er dette måske det viktigste skridt i meldeforløbet. Åbningsmelding 1 træk i farve spænder over mange forskellige slags hænder. Det er åbners anden melking, som indsnævrer spændvidden og placerer hånden indenfor en bestemt kategori. Det samme gælder i lige så høj grad svarers melding. Hans første svar kan have været afventende og dækker derfor hænder i verdi lige fra 6 points og helt opp til 18, og det er med anden melding, at han sædvanligvis sørger at vise, af hvilken art det første svar var.

- *6-10 points. De har en minimumshånd, og de skal afgive et svagt svar. Med 6 eller 7 points skal de ikke melde igjen uden at være tvunget til det. Med 8 eller 9 points skal de melde en gang mer, hvis makker i anden runde afgiver en stærk melding, der ytrer ønske om, at de skal fortsætte.*
- *11-13 points. De ha en god hånd, men hvilken der kan afgives 2 meldinger. For at være sikker på, at de får leilighed til at afgive en melding til, skal de anvende et svar, som makker ikke må besvare med pas. Med andre ord en afventende melding. De må ikke vise enkel støtte eller melde 1 NT, da åpner så har lov at melde pas.*
- *13-16 points. De har en særdeles god hånd, som svarer til en åbningsmelding. De må derfor søge at nå game, hvis en egnet kontrakt findes. De ved med sikkerhet, at de sammen med makker har 26 points. Meld enten game, eller fortsatt med at tvinge makker til at melde ved at afgive krav svar (ny farge), indtil et tilfredstillede gamekontrakt er nået.*
- *16-19 points. De har en særdeles god hånd. De skal vise, at de har mer end blodt en åbningsmelding. De kan gjøre dette (forudsatt at de har den rigtige fordelingen) ved at springe i 3 NT eller ved at melde en farve og så afgive spingmelding i neste runde.*
- *19 points og flere. Denne hånd kan vinde slem, med mindre makker har minimum. De må derfor give slemsignal ved at springmelde i ny farve.*

5.1 Oversikt

Oversikt over meldingene som kan være relevante:

	Svarhånd har svake kort (6-9p, 9 tapere)	Svarhånd har middels kort (10-12 p, 8 tapere)	Svarhånd har sterke kort (13 + p, max 7 tapere)
Åpner har vist svake kort (12-15p, 7 tapere)	<p>Pass (med 6-7p skal alt som ikke er krav passes): 1♦; 1♠; 1NT / 2♣; pass</p> <p>Gjenmelding av egen farge: 1♦; 1♥; 2♣; 2♥ (3. farge bør ikke passes)</p> <p>Gjenmelding av åpners farge: 1♦; 1♥; 2♣; 2♦</p> <p>- 1♦; 1♥; 2♣; 2♥ viser 6-9 p (3523)</p> <p>- 1♣; 1♠; 1NT; 2♠ viser 8-9p og min 5♠ (pass 1NT med 6-7 p)</p> <p>- 1♣; 1♠; 2♣; 2♠ viser 6-9p og min 5♠</p> <p>- 1♦; 1♠; 2♣; 2♠ viser 6-9p og min 5♠</p>	<p>Meld av NT viser sterke kort: 1♦; 1♥; 2♣; 2NT viser 10-12 p</p> <p>Tredje farge er rundekrav og invitt til utgang: 1♣; 1♥/1♠; 1NT/2♣; 2♦ viser sterk (min 10p) 1♦; 1♠; 1NT/2♦; 2♥ viser sterk (min 10p)</p> <p>4. farge er rundekrav på 2 trinnet og utgangskrav på 3 trinnet: 1♦; 1♥; 2♣; 2♠/3♥ viser 10 + p 1♦; 1♠; 2♣; 2♥ viser 10+p</p>	<p>Hopp i NT viser sterke kort: 1♦; 1♥; 2♣; 3NT viser 13+ p og jevn fordeling</p> <p>Revers er krav til utgang: 1♣; 1♥; 1NT/2♣; 2♠ viser 13+p og 5:4 i ♥:♠</p> <p>Hopp i egen farge er krav til utgang: 1♣; 1♠; 1NT/2♣; 3♠ viser 13+p, min 5♠ 1♦; 1♥; 1NT/2♣/2♦; 3♥ viser 13 + p, min 5♥</p> <p>Hopp i makkers farge er krav til utgang: 1♣; 1♠; 1NT; 3♣ viser 13+p og min 4 k ♣</p>
Åpner har vist middels åpning 16-18p, 6 tapere	<p>Hvis åpner har krevd en runde måen gjenmelde åpners / egen farge lavest mulig: 1♦; 1♥; 2♠; 3♦/3♥ (3♠ er sterkt)</p> <p>Enhver melding etter revers og hopp er krav til utgang med unntak av enkel preferering av en av de meldte fargene og NT lavest mulig: 1♣; 1♥; 2♦; 2NT/3♣/3♦/3♥ viser 6-9p 1♦; 1♠; 2♥; 2NT/3♦/3♥/3♠ viser 6-9p</p>	<p>Ny lavere farge (3. farge) er utgangskrav: 1♣; 1♠; 3♣; 3♥ viser 10+ p utgangskrav</p> <p>Enhver melding etter revers og hopp er krav til utgang med unntak av enkel preferering av en av de meldte fargene. 1♣; 1♥; 2♦; 2♠ er 4 farge, utgangskrav etter revers 1♣; 1♥; 2♦; 3♠ er ??? splinter med ♦ som trumf???</p> <p>1♣; 1♥; 2♦; 3NT: 10+p, balansert,</p> <p>Alle andre meldinger er utgangskrav. - 4. farge er rundekrav på 2 trinnet og utgangskrav på 3 trinnet: 1♦; 2♣; 2♥; 2♠ spørsmål om sparstopper for utgang i 3 NT</p>	<p>1♣; 1♥; 2♦; 4♣: 13+p, 3 k ♣, slemambisjoner 1♣; 1♥; 2♦; 4♦: 13+p, 4♦, 5♥, slemambisjoner 1♣; 1♥; 2♦; 4♥: 13+p, 6+ k ♥,</p>
Åpner har vist sterk åpning 19+p, max 5 tapere)	Etter sterk NT er det lov å passe	Etter sterk NT er ethvert meld krav til utgang : 1♦; 1♥; 2NT; 3♣ er naturlig, invitt til 3NT 1♦; 1♥; 2NT; 3♦ viser 4 k ♦, 1♦; 1♥; 2NT; 3♥ viser min 5 k ♥, 1♦; 1♥; 2NT; 3♠ er naturlig, 4 k ♠, 1♣; 1♠; 2NT; 3♦ er krav til utgang	1♦; 2♣; 2NT; 3♥ viser 13+p (reversering) & 4♣ og 4♥ (men kan også være spørsmål om stopper i ♥)

<p>1♦; 2♠; 2NT; 3♥ viser 13+p (reversering) & 4♣ og 4♥ (men kan også være spørsmål om stopper i ♥)</p>	<p>Etter sterk NT er ethvert meld krav til utgang: 1♦; 1♥; 2NT; 3♣ er naturlig, invitt til 3NT 1♦; 1♠; 2NT; 3♥ viser 4 k ♦, 1♦; 1♥; 2NT; 3♥ viser min 5 k ♥, 1♦; 1♥; 2NT; 3♣ er naturlig, 4 k ♠, 1♠; 1♣; 2NT; 3♦ er krav til utgang</p>	<p>Etter sterk NT er det lov å passe</p>	<p>Åpner har vist sterk åpning (16+p, max 6 tapere)</p>
<p>1♠; 1♥; 2♦; 4♣; 13+p, 3 k ♣, slemambisjoner 1♠; 1♥; 2♦; 4♣; 13+p, 4♦ 5♥, slemambisjoner 1♠; 1♥; 2♦; 4♥; 13+p, 6+k ♥,</p>	<p>Ny lavere farge (3. farge) er utgangskrav: 1♠; 1♣; 3♠; 3♥ viser 10+ p utgangskrav</p> <p>Enhver melding etter revers og hopp er krav til utgang med unntak av enkel preferering av en av de meldte fargene. 1♠; 1♥; 2♦; 2♣ er 4 farge, utgangskrav etter revers 1♠; 1♥; 2♦; 3♣ er ??? splinter med ♦ som trumf??? 1♠; 1♥; 2♦; 3NT: 10+p, balansert.</p> <p>Alle andre meldinger er utgangskrav. - 4. farge er runde krav på 2 trinnet og</p>	<p>Hvis åpner har krevd en runde må en gjenmelde åpners / egen farge lavest mulig: 1♦; 1♥; 2♠; 3♦; 3♥ (3♣ er sterkt)</p> <p>Enhver melding etter revers og hopp er krav til utgang med unntak av enkel preferering av en av de meldte fargene og NT lavest mulig: 1♠; 1♥; 2♦; 2NT/3♠; 3♦; 3♥ viser 6-9p 1♦; 1♣; 2♥; 2NT/3♦; 3♥; 3♠ viser 6-9p</p>	<p>Åpner har vist middels åpning (15)16-17p, 6 tapere</p>
<p>Hopp i NT viser sterke kort: 1♦; 1♥; 2♠; 3NT viser 13+ p og jevn fordeling</p> <p>Revers er krav til utgang: 1♠; 1♥; INT/2♠; 2♣ viser 13+p og 5;4 i ♥; ♠</p> <p>Hopp i egen farge er krav til utgang: 1♠; 1♣; INT/2♠; 3♣ viser 13+p, min 5♣</p> <p>Hopp i makkers farge er krav til utgang: 1♦; 1♥; INT/2♠; 2♦; 3♥ viser 13+ p, min 5♥</p> <p>Hopp i makkers farge er krav til utgang: 1♠; 1♣; INT; 3♣ viser 13+p og min 4 k ♣</p>	<p>Meld av NT viser sterke kort: 1♦; 1♥; 2♠; 2NT viser 10-12 p</p> <p>Tredje farge er runde krav og invitt til utgang: 1♠; 1♥; 1♣; INT/2♠; 2♦ viser sterk (min 10p) 1♦; 1♣; INT/2♦; 2♥ viser sterk (min 10p)</p> <p>4. farge er runde krav på 2 trinnet og utgangskrav på 3 trinnet: 1♦; 1♥; 2♠; 2♣; 3♥ viser 10+ p 1♦; 1♣; 2♠; 2♥ viser 10+p</p>	<p>Pass (med 6-7p skal alt som ikke er krav passes): 1♦; 1♠; INT / 2♠; pass</p> <p>Gjenmelding av egen farge: 1♦; 1♥; 2♠; 2♥ (3. farge bør ikke passes)</p> <p>Gjenmelding av åpners farge: 1♦; 1♥; 2♠; 2♥</p> <p>- 1♦; 1♥; 2♠; 2♥ viser 6-9 p (3523) - 1♠; 1♣; 1NT; 2♣ viser 8-9p og min 5♣ (pass INT med 6/7 p) - 1♠; 1♣; 2♠; 2♣ viser 6-9p og min 5♣ - 1♦; 1♣; 2♠; 2♣ viser 6-9p og min 5♣</p>	<p>Åpner har vist svake kort (13-15p, 7 tapere)</p>
<p>Svarhånd har sterke kort (13+ p, max 7 tapere)</p>	<p>Svarhånd har middels kort (10-12 p, 8 tapere)</p>	<p>Svarhånd har svake kort (6-9p, 9 tapere)</p>	

Det er nå viktig for svarhånden å beskrive hånden best mulig alt etter hva åpneren har meldt:

1. Etter krav til utgang fra åpner (revers og hopp i ny farge etter 2 over 1):

Det er nå viktig å vise fordeling, men også styrke. Etter krav til utgang er alle meldinger vridd, dvs at hopp direkte i utgang er svakere enn lavere meldinger.

Svar på sekvensen: 1 ♥; 2♣; 2♠;

- 2NT (13+p) er sterkere enn 3NT (10-12p)

- 3♥ er sterkere enn 4♥ (???)

- 3♠ er sterkere enn 4♠ (???)

- 3♣ viser lang kløver

- 3♦ viser ruterfarge

2. Etter halvkrav (rundekrav, invitt) fra åpner (sterk NT, revers etter 1 over 1):

Det er også nå viktig å vise både fordeling og styrke, men nå er det viktig å ikke forveksle situasjonen / svarene med de svarene som skal gis etter utgangskrav. Meldingene er ikke vridd, men svar på sterk grand (1♦; 1♠; 2NT) er direkte utgangskrav:

Svar på sekvensen 1♦; 1♠; 2NT:

- pass viser minimum, 6-7p

- 3♣ er krav til utgang, viser ♣ farge (???)

- 3♦ er krav til utgang, viser 4:5 fordeling i ♦:♠

- 3♥ er krav til utgang, viser 5:4 fordeling i ♦:♥,

- 3NT viser 8+p, jevn hånd

Revers fra svarhånden viser 12 + p: 1♦; 1♥; 2NT; 3♠

Svar på revers (1♦; 1♠; 2♥) og hopp (1♦; 1♥; 2♠) etter 1 over 1 er krav til utgang med unntak av enkel preferering av åpners førstmeldte farge (1♦; 1♠; 2♥; 3♦) og NT lavest mulig (1♦; 1♠; 2♥; 2NT).

Svar på sekvensen: 1♦; 1♠; 2♥:

- 2♠ viser min 5 k ♠, 6-9p

- 2NT viser balansert hånd, 6-9p

- 3♣ viser 5:4 fordeling i ♠:♣, 13+p, utgangskrav.

- 3♦ viser rutertilpass, 6-9p

- 3♥ viser hjertertilpass, 10+ p

- 3♠ viser min 5 k ♠, 10+ p

3. Etter svak melding fra åpner, men med sterke kort (13+p) fra svarhånd:

Det er nå viktig å få etablert et utgangskrav slik at ikke meldingene stopper på et for lavt nivå. Følgende meldinger er krav til utgang:

- Revers: 1♦; 1♥; 2♦; 2♠ viser 5:4 fordeling i ♥:♠ og minst 13p, utgangskrav.

- Ny farge på 3 trinnet: 1♠; 2♣; 2♠; 3♦ viser normalt ruter og 13+p, utgangskrav.

- 4 farge: 1♥; 2♣; 2♦; 2♠ viser ikke noe som helst i spar, men viser 13+p, utgangskrav.

- Cue-bid: 1♥; 2♣; 2♥; 4♦ viser 2 kontroll i ruter, 13+p, hjertertilpass, utgangskrav.

4. Etter svak 2. melding fra åpner, men med middels sterke kort (10-12 p) fra svarhånd:

Det er nå viktig å invitere til utgang, men å være forsiktig å ikke kreve til utgang. Det kan gjøre ved hjelp av:

- Invitasjon i NT: 1♦; 1♥; 2♣; 2NT

- Tredjefarge på 3 trinnet, invitt, rundekrav: 1♣; 1♥; 2♣; 2♦

Med én god farge er dette mellomnivået ikke mulig å uttrykke direkte. Gjenmelding lave st mulig (1♣; 1♥; 2♣; 2♥) er for svakt, og hopp (1♣; 1♥; 2♣; 3♥) er for sterkt. Tredjefarge kan derfor være brukbart som et krav for videre beskrivelse av åpninghånden, men en bør vel minst ha en 3 korts farge - ellers er det vell bedre å lyge litt på poenget (+ eller - alt etter hvor en ligger i intervallet og hvor mange tapere en har).

5. Etter svak 2. melding fra åpner og svake kort i svarhånden

Nå må en avslutte snarest mulig i beste farge. Det kan gjøres med følgende meldinger:

Gjenmelding av egen farge: 1♦; 1♥; 1♠; 2♥

Gjenmelding av åpners farge: 1♦; 1♥; 1♠; 2♦/♠

NT meldinger kan passes ned: 1♦; 1♥; 1NT; pass

5.1.1 Med støtte i åpners 2. farge / 1. farge etter åpner har vist 2 farger

På 1 trinnet: 1♣; 1♦; 1♥

- 2♥: 9 tapere (6-9p)

- 3♥: 8 tapere (10-12p)

- 4♥: 7 tapere uten slemambisjoner / mindre enn 13p

- 2NT: Stenberg, slemambisjoner med støtte

- Splinter: 3♠/4♣

- 4 farge: 1♠ er naturlig og ikke 4 farge krav - 2♠ er 4 farge eller trial bid?????

På 2 trinnet: 1♥; 1♠; 2♣

- Pass: 9 tapere (6-9p)

- 3♣: 8 tapere, 4 k♣

- 4♣: 6 tapere, 4 k♣

- 2♥: 9 tapere, 3 k♥

- 3♥: 8 tapere, 3 k♥

- 4♥: 7 tapere, ingen slemambisjoner

- 2♦: 4 farge, max 7 tapere, **krav til utgang**, 13+p

Etter 2 over 1: 1♠; 2♣; 2♦

- 3♦: 8 tapere, 4 k♦

- 4♦: 6 tapere, utgangskrav med slemambisjoner, 4 k♦

- 2♠: 8 tapere, 3 k♠

- 3♠: 7 tapere, utgangskrav, 13+p, 3 k♠

- 4♠: 7 tapere, 6-9p, 3 k♠

5.2 Etter støtte i svarhåndes farge

5.2.1 Tilpasning etter 1♣/♦

Det eneste meldingsforløpet som tilfredsstiller dette er: 1♣; 1♦; n♦

Generelt ønsker vi å undersøke mulighetene for grand ved minortilpass ...

Videre meldinger etter 1♣; 1♦:

- 2♦ (4+ k♦, 7 tapere, benekter 4 k♠)

- Pass: 6-9p og 9 tapere

- 2♥: trial bid, spør etter stopper, 10+ p, max 8 tapere

- 2♠: trial bid, spør etter stopper, 10+ p, max 8 tapere

- 2NT: jevn hånd, 10-12p, kontroll i ♥ og ♠ ???

- 3♣: ??? (minordominert hånd, 2254 eller 2164 fordeling)

- 3♦: 5-6 (+) k♦, 8 tapere, dårlig NT hånd

- 3♥:

- 3♠:
- 3♦ (4+ k ♦, 6 tapere, benekter 4 k M):
-
-

5.2.2 Tilpasning etter 2 m

Meldinger etter 1[♣]; 2♣; n♣

n=3:

- 6-7 tapere, NT hånd: 3NT eller trial bid
- 8 tapere, ♣ hånd: Pass
- 7 tapere, ♣ hånd: trial bid mot 3NT, gå for 4 ♣ hvis ikke 3NT ser bra ut
- 6 tapere, ♣ hånd: utgang burde være mulig, trial bid eller cue bid eller blackwood

5.2.3 Tilpasning etter 1 M

Når en har funnet tilpass i en majorfarge, meldes kun for å vise styrke.

Etter at åpningshånden har støttet en majorfarge (1 ♣; 1♥):

- Hevet til 2-trinnet: 1♣; 1♥; 2♥ (7 tapere)
 - Pass med 9 tapere eller mer
 - inviter til utgang med 8 tapere (3♥ eller langfarge trialbid)
 - gå direkte i utgang med 7 tapere (4♥)
 - vurder slem, undersøk slem (splinter) med 6 tapere (cue -bids etc)
 - undersøk slem, gå i slem med nødvendige nøkkelt kort med max 5 tapere
- Hevet til 3 trinnet: 1♣; 1♥; 3♥ (6 tapere)
 - Pass med 9 tapere eller mer
 - Gå direkte i utgang med 8 tapere (4♥)
 - Undersøk slem med 7 tapere eller mindre (cue -bid eller RKCB)
- Hevet til 4 trinnet: 1♣; 1♥; 4♥ (5 tapere)
 - Pass med 9 tapere eller mer
 - Undersøk slem med færre tapere

5.3 Melding etter svak åpningshånd (13-15p, 7 tapere)

Typiske meldinger som viser en svak åpningshånd er:

- Enkel støtte i makkers farge: 1♦; 1♠; 2♠ eller 1♥; 2♦; 3♦
- Enkel gjenmelding av egen farge: 1♦; 1♠; 2♦ eller 1♥; 1♠; 2♥ eller 1♣; 2♥; 2♣
- Svak NT: 1♦; 1♠; 1NT eller 1♥; 2♣; 2NT
- Ny farge på 1 trinnet: 1♦; 1♥; 1♠ eller 1♣; 1♦; 1♥/♠
- Ny lavere farge på 2 trinnet: 1♦; 1♠; 2♣ eller 1♥; 2♣; 2♦
- Ny farge lavest mulig etter krav: 1♦; 2♥; 2♠

Videre meldinger avhenger av hvor god svarhånd en har.

5.3.1 Med svak svarhånd, 6-9p, 9 tapere

Følgende meldinger kan brukes:

- Pass: 1♦; 1♠; 1NT / 2♣; pass
- Gjenmelding av egen farge: 1♦; 1♥; 2♣; 2♥
- Gjenmelding av åpners første farge: 1♦; 1♥; 2♣; 2♦

Etter enkel støtte i svarhåndsfarge (1♦; 1♠; 2♠):

- Antall tapere (åpner=7, svarhånd=9) gir at 2 trinnet er korrekt nivå
- Pass eller heve til "rett" nivå basert på disse reglene

Etter åpners enkel gjenmelding av egen farge (1♦; 1♠; 2♦ eller 1♥; 1♠; 2♥):

- Med tilpass / toleranse kan taper eller "loven" benyttes. Pass eller enkel støtte er valgene.
- Oppmelding av egen farge lavest mulig (1♦; 1♥; 2♣; 2♥ eller 1♣; 1♠; 2♣; 2♠ eller 1♦; 1♠; 2♣; 2♠)

Etter svak NT bør en som regel passes ned med så svak hånd, ny melding etter sekvensen 1♣; 1♠; 1NT viser derfor 10+p.

Etter ny farge på 1 trinnet (1♦; 1♥; 1♠ eller 1♣; 1♦; 1♥/♠):

- Pass er mulig
- NT er ok
- Enkel støtte i åpners farge basert på # tapere
- Enkel gjenmelding av egen farge med langfarge og dårlig tilpass

Etter ny lavere farge på 2 trinnet (1♦; 1♠; 2♣):

- Pass
- Enkel støtte i første farge basert på # taper eller "loven"
- Enkel gjenmelding av egen farge med langfarge og dårlig tilpass

5.3.2 Med sterkere svarhånd

Meld av NT viser sterke kort:

1♦; 1♥; 2♣; 2NT viser 10-12 p

1♦; 1♥; 2♣; 3NT viser 13+ p og jevn fordeling

Tredje farge er **rundekrav** og invitt til utgang:

1♣; 1♥/1♠; 1NT/2♣; 2♦ viser sterk (min 10p)

1♦; 1♠; 1NT/2♦; 2♥ viser sterk (min 10p)

Revers er krav til utgang:

1♣; 1♥; 1NT/2♣; 2♠ viser 13+p og 5:4 i ♥:♠

Hopp i egen farge er krav til utgang:

1♣; 1♠; 1NT/2♣; 3♠ viser 13+p, min 5♠

1♦; 1♥; 1NT/2♣/2♦; 3♥ viser 13 + p, min 5♥

Hopp i makkers farge er krav til utgang:

1♣; 1♠; 1NT; 3♣ viser 13+p og min 4 k ♣

4. farge er rundekrav på 2 trinnet og utgangskrav på 3 trinnet :

1♦; 1♥; 2♣; 2♠/3♥ viser 10 + p

1♦; 1♠; 2♣; 2♥ viser 10+p

5.4 Meldinger etter sterke åpningshender

Generelt er det viktig å merke seg at ettersom det er krav til utgang baseer vi oss på "fast arrival" prinsippet, som betyr at meldinger ofte er vridd i betydning:

Etter 1♥; 2♣; 2♠ er f.eks:

- 3♥ betyr hjertes støtte og tillegg, max 7 tapere eller 13+p, sleminvitt
- 4♥ betyr hjertes støtte og minimum, ca 8 tapere og 10-12 p
- Hoppstøtte i makkers farge, 16+p eller 6 tapere: 1♣; 1♥; 3♥ eller 1♥; 1♠; 3♠
- Dobbelthopp i makkers M farge; 16+p og max 5 tapere: 1♣; 1♥; 4♥ eller 1♥; 1♠; 4♠
- Dobbelthopp i ny farge er splinter og viser støtte i makkers farge, 19+ p etter 1 over 1 og 16+ p etter 2 over 1: 1♣; 1♥; 4♦
- Hopp i egen farge er sterkt, 16-19p eller max 5 tapere: 1♣; 1♥; 3♣
- hopp i NT, 18-19p: 1♣; 1♠; 2 NT eller 1♥; 1♠; 2NT eller 1♥; 2♣; 3NT
- Revers, 16+p eller max 5 tapere: 1♣; 1♠; 2♦/♥ eller 1♥; 1NT; 2♠ (5♥, 4♠)
- Hopp i ny farge, 19+p eller max 4 1/2 tapere: 1♣; 1♦; 2♥/♠ eller 1♥; 1♠; 3♣/♦ (5♥, 4♣/♦)

5.4.1 Med svak svarhånd, 6-9p, 9 tapere

5.4.2 Med sterkere svarhånd

Etter svake meldinger fra åpner:

Med svake kort:

Pass, gjenmelding av egen eller åpners farge: (1♦; 1♥; 2♣; pass/2♦/2♥)

Med sterkere kort må meldingene holdes i gang:

- Meld av NT viser sterke kort: 1♦; 1♥; 2♣; 2NT
- Tredje farge er rundekrav og invitt til utgang: 1♣; 1♥; 2♣; 2♦
- Revers er krav til utgang: 1♣; 1♥; 1NT/2♣; 2♠
- Hopp er krav til utgang: 1♣; 1♠; 1NT/2♣; 3♠
- 4. farge er rundekrav på 2 trinnet og utgangskrav på 3 trinnet: 1♦; 1♥; 2♣; 2♠

Etter sterke meldinger fra åpner:

Med svake kort:

- Hvis åpner har krevd en runde må en gjenmelde åpners / egen farge lavest mulig: 1♦; 1♥; 2♠; 3♦; 3♥ (3♠ er sterkt)

Med sterkere kort:

- Etter sterk NT er ethvert meld krav til utgang.
- Ny lavere farge (3. farge) er utgangskrav.
- Enhver melding etter revers og hopp er krav til utgang med unntak av enkel preferering av en av de meldte fargene. Alle andre meldinger er utgangskrav.
- 4. farge er rundekrav på 2 trinnet og utgangskrav på 3 trinnet:

5.4.3 Sekvenser etter 1S åpning

1♣; 1♠; 1NT

- Pass: 6-9p

- 2♣: 6-9p, 4 k♣ og 4 k♠

- 2♦/♥ : 3dje farge, rundekraav og utgangsinvitt, 10+p
- 2♠ : gjenmelding, 6-9p, 5 k ♠
- 2NT : Kvantitativt, 10-12p, invitt til 3 NT
- 3♣ : 13+p, 4 k ♣ og 4 k ♠
- 3♦/♥ :
- 3♠ : 13+p, 5k♠
- 3NT : Kvantitativt, 13-15p
- 4♣ :
- 4♦/♥ :
- 4♠ :
- 4NT : Kvantitativt, 16+p, sleminvitt
- 5♣ :

6 Oversikt over meldingene

De 10 meldebud fra Blakset, Blakset & Wald, "Den komplette lærebog i Bridge".

1. Åpne på 1-trinnet med ca 11-21 hp
2. Kvantitet før kvalitet
3. Presiser styrke og fordeling i andre runde
4. Åpne med 1NT med 15-17 hp og jevn hånd
5. Støtt direkte i major
6. Meld alltid majorfarge før støtte i en minorfarge
7. Ikke gå forbi en majorfarge for å melde NT
8. Tell fordelingspunkter når en har funnet tilpass
9. Svarhåndens hoppstøtte i minor lover minst 2 fp (????)
10. Meld aldri pass til ny farge fra svarhånd (unntak når svarhånd har ny meldemulighet pga innmelding og når svarhånd har passet tidligere).

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånd 2. melding	Videre meldinger:
<p>1 ♣/♦</p> <p>- 4 kort farge (3 korts kløver)</p> <p>- 12 – 19 p</p> <p>Meld lengst farge først. Meld laveste 4 korts farge, høyeste 5 korts farge.</p>	<p>Trumfstøtte (ikke 4k major): 1♦; 2/3/4/5♦ min 4 kort støtte (5♣).</p> <p>- 2 trinnet, rundekrav: 10+ p</p> <p>- 3 trinnet: 6 – 9 p</p> <p>- 4/5 trinnet: stamp, 5+ kort støtte, 8-10p, meld basert på # tapere</p> <p>Splinter (dobbelthopp):</p> <p>- 1♣; 3♦/3♥/3♠ eller 1♦; 3♥/3♠/4♣</p> <p>- Trumfstøtte</p> <p>- Viser singleton / renons i farge</p> <p>- mild sleminvitt (13 p +)</p>	<p>Etter støtte på 2 trinnet: Trial-bids for å sjekke mulighet for 3 NT: 1♦; 2♦; 2♥/2♠/3♣ spør etter stopper ihhv ♥, ♠, ♣ (eller gå direkte i 3 NT).</p> <p>Etter støtte til 3 trinnet: Ved svak åpning: Pass, ved svært sterk åpning prøv trial-bids, men sannsynligvis må du på egen hånd klare 3NT så du bør kunne gå direkte i 3 NT hvis det skal være noen vits (havner fort i 4♣/♦).</p> <p>Slå av ved å melde trumf lavest mulig (minimum). Ved interesse: Cue-bid: 1♦; 3♠; 4♣ viser kløverkontroll, 4♥ viser hjerter kontroll og benekter kløverkontroll. Blackwood: 4 NT</p>	<p>Trial-bids svar: Med stopper: 2/3 NT Uten stopper: gjennmeld trumf lavest mulig. 1♣; 2♣; 2♠; 2NT, lover stopper i spar 1♣; 2♣; 2♠; 3♣, har ikke stopper i spar</p> <p>Fortsett evt cubid: 1♦; 3♠; 4♣; 4♥ viser hjerterkontroll. 1♦; 3♠; 4♣; 4♦ avviser hjerterkontroll. Svar på Blackwood: 5♣: 0 eller 4 ess, 5♦: 1 ess, 5♥: 2 ess, 5♠: 3 ess</p>	<p>Hvis en har fått spurt om stopper på 2 trinnet og fått svar 2NT, har en nå mulighet for å spør om stopper på 3 trinnet. Sjansen for å få avslag på 4 trinnet øker nå en med 10 p + er der grunn til å håpe. 1♣; 2♣; 2♠; 2NT; 2♦ spør etter stopper i ruter</p>
	<p>1 over 1, rundekrav: 1♣; 1♦/♥/♠</p> <p>- min 4 kort farge</p> <p>- 6 + p</p> <p>- laveste 4 korts farge, høyeste 5 korts farge</p> <p>1 NT:</p> <p>- 6-9 p</p> <p>- ingen meldbare farger på 1 trinnet</p> <p>1♦; 1 NT: max 3♣, 3♥ og 3♦ => min 4♣</p> <p>2 over 1, rundekrav:</p> <p>- min 4 kort farge</p> <p>- 10 + p</p> <p>- laveste 4 korts farge, høyeste 5 korts farge</p> <p>1♦; 2♣: max 3♣, 3♥ og 3♦ => min 4♣</p> <p>Hopp: 1♦; 2♥/♠/ 3♣</p> <p>- 5 kort farge</p> <p>- 16 + p</p>	<p>Svak åpningshånd (12-15p, 7 tapere):</p> <p>- Enkel støtte i makkers farge : 1♦; 1♠; 2♠ eller 1♥; 2♦; 3♦</p> <p>- Enkel gjennmelding av egen farge: 1♦; 1♠; 2♦ eller 1♥; 1♠; 2♥</p> <p>- Svak NT: 1♦; 1♠; 1NT eller 1♥; 2♣; 2NT</p> <p>- Ny farge på 1 trinnet: 1♦; 1♥; 1♠ eller 1♣; 1♦; 1♥/♠</p> <p>- Ny lavere farge på 2 trinnet: 1♦; 1♠; 2♠ eller 1♥; 2♣; 2♦</p> <p>- Ny farge lavest mulig etter krav: 1♦; 2♥; 2♠</p> <p>Middels åpningshender (16- 18 p, 5-6 tapere):</p> <p>- Hoppstøtte i makkers farge, 16+p eller 6 tapere: 1♣; 1♥; 3♥</p> <p>- Dobbelthopp i makkers M farge; 16+p og max 5 tapere: 1♣; 1♥; 4♥ eller 1♥; 1♠; 4♠</p> <p>- Dobbelthopp i ny farge er splinter og viser støtte i makkers farge, 19+ p etter 1 over 1 og 16+ p etter 2 over 1: 1♣; 1♥; 4♦</p> <p>- hopp i NT, 18-19p: 1♣; 1♠; 2 NT eller 1♥; 1♠; 2NT eller 1♥; 2♣; 3NT</p> <p>- Revers, 16+p eller max 5 tapere: 1♣; 1♠; 2♦/♥</p> <p>- Hopp i egen farge er sterkt, 16-19p eller max 5 tapere: 1♣; 1♥; 3♣</p> <p>Sterke åpningshender (19+ p, 4-5 tapere):</p> <p>- Dobbelthopp i ny farge er splinter og viser støtte i makkers farge, 19+ p etter 1 over 1 og 16+ p etter 2 over 1: 1♣; 1♥; 4♦</p> <p>- Hopp i ny farge, 19+p eller max 4 1/2 tapere: 1♣; 1♦; 3♥/♠</p>	<p>Minimumshånd (6-9p, 9 tapere): Pass uten krav fra åpningshånden Støtte av åpnere farger lavest mulig: 1♥; 1♠; 2♣; 2♥ (6 – 9 p) 1 NT viser fremdeles 6 - 9 p: 1♣; 1♦; 1♠; 1NT Pass etter sterk NT Ikke meld ny farge med så lite poeng, med untak av etter kravmeldinger.</p> <p>Middels svarhånd (10-12p, 8 tapere): NT på 2 trinnet viser styrke: 1♦; 1♥; 2♣; 2NT viser 10-12p Tredjefarge, runde krav, utgangsinvitt: 1♣; 1♥; 1NT; 2♦ min 10p Gjennmelding av egen farge: 1♥; 2♣; 2♥; 3♣ (10 – 12 p, 5-6♣)</p> <p>Sterk svarhånd (13+ p, max 7 tapere): Hopp i egen farge viser maksimum og er utgangskrav: 1♥; 1♠; 2♦; 3♣ viser 13 + p Hopp i ny farge er splinter og utgangskrav: 1♥; 2♦; 2♥; 4♣ viser 13 + p og 3k støtte i hjerter Hopp i NT viser sterke kort: 1♦; 1♥; 2♣; 3NT viser 13+p Revers er krav til utgang: 1♣; 1♥; 1NT/2♣; 2♠ viser 13+p Ny farge på 3 trinnet er rundekrav/utgangskrav. 4. farge er krav til utgang, og spørsmål om stopper. 1♥; 2♣; 2♦; 2♠ spørsmål om sparstopper for utgang 3 NT.</p>	<p>- 1♥; 2♣; 2NT; 3♦; 3NT lover stopper i ♦, men kun 3♦ kort.</p> <p>- 1♥; 2♣; 2NT; 3♦; 3♠ viser 4:4 fordeling i ♠ og ♥, men ingen stopper i ♦.</p> <p>ABB viser 5:5 fordeling</p> <p>ABA viser 6:4 (5) fordeling</p> <p>Åpningshånden har ikke lov til å passe ny farge fra svarhånden !!!</p>
	<p>2 NT: Invitt til 3 NT</p> <p>- 10 – 12 p</p> <p>- Jevn hånd</p> <p>- Ikke 4 korts major</p> <p>- Honnør i alle meldte farger</p> <p>3 NT:</p> <p>- 13 – 15 p</p> <p>- Jevn hånd</p> <p>- Ikke 4 korts major</p> <p>- Honnør i alle meldte farger</p> <p>Trippelhopp: 1♣; 4♦/♥/♠</p>	<p>3 NT ved max pass ved min</p> <p>Cue-bid eller Blackwood ved max Pass ved min</p>		

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånd 2. melding	Videre meldinger:
1 ♥/♠ - 4 kort farge (5 spar) - 12 - 19 p - eller max 7 tapere Meld lengst farge først. Meld laveste 4 korts farge, høyeste 5 korts farge.	Trumfstøtte: 1♥; 2♥ (min 4 kort støtte) - 2 trinnet: 6 - 9 p, 9 tapere - 3 trinnet: 10 - 12 p, 8 tapere - 13+ p (6-7 tapere): Stenberg, splinter eller forsinket hopp i utgang. - 4 trinnet: stamp, 5-6 kort støtte 0-9 p, 7 tapere	Korriger til rett nivå Trial-bids for å sjekke stoppere i svake farger: 1♠;2♠;3♦: spørremelding etter stopper i ruter.	Høyne ved maksimum. Etter trialbids: trumf lavest mulig uten stopper, meld utgang med stopper: 1♠;2♠;3♦;3♠: ikke stopper 1♠;2♠;3♦;4♠: spar	
	1 over 1, runde krav: 1♥; 1♠ - 4 kort ♠ - 6 + p eller max 9 tapere	Svak åpningshånd (12-15p, 7 tapere): - Enkel støtte i makkers farge: 1♦; 1♠; 2♠ eller 1♥; 2♦; 3♦ - Enkel gjennmelding av egen farge: 1♦; 1♠; 2♦ eller 1♥; 1♠; 2♥ - Svak NT: 1♦; 1♠; 1NT eller 1♥; 2♣; 2NT - Ny farge på 1 trinnet: 1♦; 1♥; 1♠ eller 1♣; 1♦; 1♥/♠ - Ny lavere farge på 2 trinnet: 1♦; 1♠; 2♣ eller 1♥; 2♣; 2♦ - Ny farge lavest mulig etter krav: 1♦; 2♥; 2♠ Middels åpningshender (16-18p, 6 tapere): - Hoppstøtte i makkers farge, 16+p eller 6 tapere: 1♣; 1♥3♥ - Dobbelthopp i makkers M farge; 16+p og max 5 tapere: 1♠; 1♥4♥ eller 1♥; 1♠4♠ - Dobbelthopp i ny farge er splinter og viser støtte i makkers farge, runde krav, 19+ p etter 1 over 1 og 16+ p etter 2 over 1: 1♣; 1♥; 4♦ - Hopp i egen farge er sterkt, 16-19p eller max 5 tapere: 1♣; 1♥; 3♣ - Revers, 16+p eller max 5 tapere, runde krav: 1♣; 1♠; 2♦/♥ - hopp i NT, 18-19p: 1♣; 1♠; 2 NT eller 1♥; 1♠; 2NT eller 1♥; 2♠; 3NT Sterke åpningshender (19+p, 5 tapere): - Dobbelthopp i ny farge er splinter og viser støtte i makkers farge, runde krav, 19+ p etter 1 over 1 og 16+ p etter 2 over 1: 1♣; 1♥; 4♦ - Hopp i ny farge, 19+p eller max 4 1/2 tapere, runde krav: 1♣; 1♦2♥/♠	Minimumshånd (6-9p, 9 tapere): Pass uten krav fra åpningshånden Støtte av åpnens farger lavest mulig: 1♥; 1♠; 2♣; 2♥ (6 - 9 p) 1 NT viser fremdeles 6 - 9 p: 1♣; 1♦; 1♠; 1NT Pass etter sterk NT Ikke meld ny farge med så lite poeng, med unntak av etter kravmeldinger. Middels svarhånd (10-12p, 8 tapere): NT på 2 trinnet viser styrke: 1♦; 1♥; 2♣; 2NT viser 10-12p Tredjefarge, runde/krav, utgangsinvitt: 1♣; 1♥; 1NT; 2♦ min 10p Gjennmelding av egen farge: 1♥; 2♣; 2♥; 3♣ (10 - 12 p, 5-6♣)	- 1♥; 2♣; 2NT; 3♦; 3NT lover stopper i ♦, men kun 3♦ kort. - 1♥; 2♣; 2NT; 3♦; 3♠ viser 4:4 fordeling i ♠ og ♥, men ingen stopper i ♦. ABB viser 5:5 fordeling ABA viser 6:4 (5) fordeling
	2 over 1, runde krav: 1♠; 2♣/♦/♥ - 4 (5♥) kort farge - 10 + p eller max 8 tapere - 1♠; 2♥ viser 10+ p og min 5♥ da en har max 2♣, 3♣ og 3♦ => min 5♥ - 1♠; 2♦ viser 10+ p og 4♦ da en kan ha 2443 fordeling.		Sterk svarhånd (13+ p, max 7 tapere): Hopp i egen farge viser maksimum og er utgangskrav : 1♥; 1♠; 2♦; 3♠ viser 13 + p Hopp i ny farge er splinter og utgangskrav: 1♥; 2♦; 2♥; 4♣ viser 13 + p og 3k støtte i hjertet Hopp i NT viser sterke kort: 1♦; 1♥; 2♣; 3NT viser 13+p Revers er krav til utgang: 1♣; 1♥; 1NT/2♣; 2♠ viser 13+p Ny farge på 3 trinnet er runde krav/utgangskrav. 4. farge er krav til utgang , og spørsmål om stopper. 1♥; 2♣; 2♦; 2♠ spørsmål om sparstopper for utgang 3 NT.	Åpningshånden har ikke lov til å passe ny farge fra svarhånden !!!
	Hopp: 1♥; 2♠/ 3♣/♦ - 5 kort farge - 16 + p - Utgangskrav			
	2 NT: Stenberg evt Jacoby - ca 13 p + - utgangskrav - Trumfstøtte	Ny farge på 3 trinnet er naturlig og viser tillegg (16+ p) Gjennmelding av åpningsfarge på 3 trinnet viser minimum. 3 NT: 16 - 19 p, svak åpningsfarge. Ny farge på 4 trinnet viser renons. Gjennmelding av åpningsfarge på 4 trinnet viser solid trumf, minimum.	Meld utgang. Cue-bids på 4 trinnet. Blackwood	
	3 NT: - 13 - 15 p - Jevn hånd, honnør i alle meldte farger - Ikke 4 korts major.	Cue-bid eller Blackwood ved max Pass ved min		
	Dobbelthopp= Splinter : 1♥; 3♠/4♣/4♦ eller 1♠; 4♣/4♦/4♥: - Trumfstøtte - Viser singelton / renons i farge - mild sleminvitt (13 p +)	Slå av ved å melde trumf lavest mulig (minimum). Ved interesse: Cue-bid: 1♥; 3♠; 4♣ viser kløverkontroll, 4♦ viser ruter kontroll og benekter kløverkontroll. Blackwood: 4 NT	Fortsett evt cubid: 1♥; 3♠; 4♣; 4♦ viser ruterkontroll. 1♥; 3♠; 4♣; 4♥ avviser ruterkontroll. Svar på Blackwood: 5♣: 0 eller 4 ess, 5♦: 1 ess, 5♥: 2 ess, 5♠: 3 ess	

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånds 2. melding	Videre meldinger:	
1 NT - 15-17 p - jevn fordeling - 5 cover cards	2♣ : Stayman - spørsmål etter 4 korts major.	2♦ : ingen 4 korts major 2♥: 4 korts ♥ evt også ♠ 2♠: 4 korts ♠ (ikke ♥)	Pass ved svært svak hånd og tilpasning. Høyne ved tilpass og 6+p. Korriger til 2 NT hvis ikke tilpass, evt 3 NT ved nok p. Åpner kan nåmelde 3/4♠ hvis han har tilpass i begge.		
	Overføring (min 5 korts farge): - 2♦: overføring til hjerter. - 2♥: overføring til spar.	2♥ 2♠	Pass ved absolutt min.	2 NT med kun 5 korts støtte og 6-9 p	Pass: min, lite ♥/♠ 3♥/♠: min, ok ♥/♠ 3NT: max, lite ♥/♠ 4♥/♠: max ok ♥/♠
			3 M med 6 korts støtte og 6-9 p	Pass: min 3NT: max, lite ♥/♠ 4♥/♠: max, ok ♥/♠	
			3 NT med kun 5 korts støtte og 10+ p.	Pass 4♥/♠ om det passer bedre	
			4M med 6 korts støtte og 10+ p.		
	2♠: Minor stayman (5-4 fordeling i minor) - spørsmål om 4 korts minor . - min 7p	2 NT: Ingen minortilpass, ikke maksimum 3♣ eller 3♦: viser tilpass 3 NT: Ingen minortilpass, maksimum.	Høyne til 3NT med min 10p Vist minorfarge er lang!!! slemvitt. Pass ved mindre høyning til 4 trinnet er invitt		
	2 NT - 9-10 p	Pass	Pass Videre medl er slemvitt		
	3♣/♦: naturlig, rundekrav - 13+p - invitt til utgang - 5-6 k i meldt farge	????			
	3♥/♠: naturlig, rundekrav - 9 tapere - 10+p - invitt til utgang - 5-6 k	Høyne til utgang med mer enn 5 covercards (9-6=3 tapere) eller godt tilpass med max 5 tapere (24-9-5=10 stikk)			
	3 NT - 11-15 p	Pass			
4♣: overføring til 4♥ 4♦: overføring til 4♠ - 7-8 k ♥/♠ - 8 tapere	4♥ 4♠				
4♥/♠ - 7-8 k ♥/♠ - 8 tapere	Med godt tilpass til fargen og max 4 tapere kan en undersøke slem				
4 NT - 16-17 p	Pass ved min 6NT ved max				
5♣/♦ - 7-8 k farge - 7 tapere	Med godt tilpass til fargen og max 5 tapere kan en undersøke slem				
6 NT - 18-20 p	Pass ved min 7NT ved max				

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånd 2. melding	Videre meldinger:	
2♣: Halles - min 20 p (22 p ved grand fordeling) - rundekrav	2♦: avslag - 0-7 p	2♥/♠: - 5 korts farge - krav	4♥/♠: - 3 korts støtte - 0 – 5 p - svak		
			2 NT: dobbelst avslag - ikke støtte i meldt farge - 0-5 p		
			Støtte til 3 i ♥/♠: - 3 korts støtte - 6 + p - utgangskrav		
			Ny farge: - min 4 korts farge - 6 + p		
			3 NT - jevn hånd - 6 + p		
			2 NT: - 22 – 24 p - jevn hand - ikke krav	Pass ved 0-2 p, 3♣: Stayman 3♦: Overføring til ♥ 3♥: Overføring til ♠ 3 NT med 3 + p	
			3♣/♦: naturlig - utgangskrav - 6 – 7 trumf ??? - 25 + p ???		
			3♥/♠: Naturlig - utgangskrav - 6-7 trumf ?Fastsetter trumffarge. - 25 + p ???		
	3 NT: - jevn hand - 25 – 27 p				
	2♥/♠, 3♣/♦: - naturlig, utgangskrav - 5 korts farge - 6 + p	Ny farge på 3 trinnet: 5 k farge ??? 2NT : 25 + p, balansert 3NT: 22-24 p, balansert			
	3♥/♠: naturlig - 7 korts farge	Naturlig			
	2 NT: - ingen 5 korts farge - 6+ p	Naturlig			

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånd 2. melding	Videre meldinger:
2 ♠/♥/♠: Svak åpning - 6 kort farge - 6 – 10 p - 7-8 tapere	2 NT - Spørremelding: max /min, kortfarge - 3+ k støtte og 7 tapere - 2 k støtte og 3 ½- 4 covercards Svarhånd kan være sterkere hvis slem vurderes.	Ny farge på 3 trinnet viser maksimum og kortfarge i meldt farge. Enkel høyning av fargen viser minimum (6-7 p og 8 tapere). 3NT viser maksimum, 6 k farge, og ingen kortfarger (6322 fordeling).		
	Ny farge: naturlig - 0-1 k i åpningsfargen - min 13 (16) p - 5 korts farge - runde krav	Støtte makker eller vise flere 4 korts farger, naturlig .		
	Høyne til 3 i farge: - 3+ k støtte - 7 tapere eller 3 dekkekort - invitt til utgang	Ved maksimum høynes til 4 i farge, eller Cue-bids Ved min: Pass		
	3 NT: - 16 + p - spillemelding - renons eller singel i åpningsfarge	pass		
	Høyne til 4 i farge: - 3+ k støtte og 6 tapere - 2 k støtte og 4 ½- 5 ½ covercards	pass		
	5♠/♦ etter 2♥/♠: - Spillemelding	pass		

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånd 2. melding	Videre meldinger:
2NT: - Jevn fordeling - 20 – 21 p	3♠: Stayman - spørsmål etter 4 korts major			
	Overføring (min 5 korts farge): - 3♦: overføring til hjerter. - 3♥: overføring til spar.	3♥ 3♠	Pass ved absolutt min. 3NT med kun 5 korts støtte og 6 + p: høynes til 4 M (ved 3 korts støtte) av åpner. 4M med 6 korts støtte og 6 + p: høynes av åpner ved max.	
	3 NT: - jevn hånd - 5-10 p - spillemelding			
	4 NT: - 11-12 p - jevn hånd - invitasjon til 6 NT			
	6 NT: - 13-14 p - jevn fordeling - spillemelding			

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånds 2. melding	Videre meldinger:
3 ♣/♦/♥/♠: - 7 korts farge - 6 – 10 p - sperremelding - 6-7 tapere	Ny farge: naturlig - min 13 p - 5 korts farge - rundekrav - viser stopper	Støtte makker eller vise flere 4 korts farger, naturlig.		
	3 NT: - 13 + p - spillemelding - stoppere i alle andre farger	pass		
	Høyne til 4 i minor fargene: - spørsmål om min eller maks - 3+ k støtte, 7-8 tapere - 2 k støtte, 3 ½covercards			
	Høyne til 4 i major farge: - 3+ k støtte, 7-8 tapere - 2 k støtte, 3 ½covercards	pass		
	4 NT: - RKCB 5♣ etter 3♣ og 5♦ etter 3♦: - 3 + k støtte og 6 tapere - 2 k støtte og 4 ½covercards 5♣/♦ etter 3♥/♠: - Spillemelding	Pass Pass		

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånds 2. melding	Videre meldinger:
3 NT: - gående minor på minst 7 kort - håp om 2 spillestikk hos makker eller sperrende. Typisk hånd: ♠ : xx ♥ : xx ♦ : EKDKnT98 ♣ : xx	4♣: spørsmål om langfarge 4♦: spørsmål om kortfarge (singel / renons)	Pass eller korrigjer (Pass hvis langfargen er ♣, korrigjer til ♦ hvis dette er langfargen). Meld kortfarge.		

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånd 2. melding	Videre meldinger:
4 ♣ /♦/♥/♠: - 8 korts farge - 6 – 10 p - sperremelding				

Følgende meldinger erstatter meldinger som er vist tidligere.

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånd 2. melding	Videre meldinger:
2♦: Multi 2♦ - Svak åpning i ♥ - Svak åpning i ♠ - Sterk NT åpning	2♥: Avslag, Pass eller korriger . - 2♥ er det maksimale budet som svarhånden kan se hvis det er en svak åpning i ♥.	Pass: Svake 2 i hjerter 2♠: Svake 2 i spar 2NT: Sterk grand åpning	Meldinger som etter svake 2♠	
	2♠: Mulighet for utgang i hjerter hvis åpner har svak 2 i hjerter (god fordeling og minst 3 k ♥).	Pass: Svak 2 i spar 2NT: Sterk grand åpning 3♥: Svak 2 i hjerter, minimum 4♥: Svak 2 i hjerter, maximum		
	2NT: Runde krav - min 9-10 p - mottakelig i både ♥ og ♠ - Hvis svarhånden er 3'dje hånd kan dette svar være fordelaktig for å presse motstanderne ytterligere.	3♣: Svake 2 i hjerter, max 3♦: Svake 2 i spar, max 3♥: Svake 2 i hjerter, min 3♠: Svake 2 i spar, min 3NT: Sterk grand åpning 4♥/♠: Svak 2 med SQ på minst 10		
	3♣/♦/♥/♠: Runde krav - Viser sterk farge - egen åpning	Hvis åpner har svake 2, viser han fargen hvis der er plass.		

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånd 2. melding	Videre meldinger:
2♥: Dobbel M - Svak 2 i ♥ + min 4 i en minor - 7-11p ved 5:4 - 5-11p ved 5:5 - Ingen renons	2♣; 3♣; 3♦: Naturlig, ikke krav. 3/4♥: Sperr 3♠: Naturlig, krav. 15+p 2NT: Min 15p, rele.	Svar etter 2 NT rele: - 3♣, 3♦ 4 korts minorfarge, minimum. - 3♥ = 4 kløver, max - 3♠ = 4 ruter, max - 4♣, 4♦ = 5 korts minor, maximum		
2♠: Dobbel M - Svak 2 i ♠ + min 4 i en minor - 7-11p ved 5:4 - 5-11p ved 5:5 - Ingen renons	3♣; 3♦: Naturlig, ikke krav. 3♥: Naturlig, krav. 15+p 3/4♠: Sperr 2NT: Min 15p, rele.			
2 NT: Minor - 5:5 i minor - 10-14p				

Må bruke enten dobbel M eller RCO, kan ikke bruke begge !!!!

Åpner	Svarhånd	Åpner 2. melding	Svarhånd 2. melding	Videre meldinger:
<p>2♥: RCO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toseter med samme rang - 7-11p ved 5:4 - 5-11p ved 5:5 - max 6 tapere i sonen, max 7 tapere utenfor sonen 	<ul style="list-style-type: none"> - Pass ved svake kort når en tror at meldt farge er en av fargene som er vist - Meld 3+k farge lavest mulig ved svak hånd - 2NT ved sterk hånd, utgangskort / utgangsinvitt 	<p>Pass eller korrigjer etter fargemelding</p> <p>Etter 2NT</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3♣ : minorer og minimum - 3♦ : minorer og maksimum - 3♥ : majorer og minimum - 3♠ : majorer og maksimum 		
<p>2♠: RCO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toseter med samme farge - 7-11p ved 5:4 - 5-11p ved 5:5 - max 6 tapere i sonen, max 7 tapere utenfor sonen 	<ul style="list-style-type: none"> - Pass ved svake kort når en tror at meldt farge er en av fargene som er vist - Meld 3+k farge lavest mulig ved svak hånd - 2NT ved sterk hånd, utgangskort / utgangsinvitt 	<p>Pass eller korrigjer etter fargemelding</p> <p>Etter 2NT</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3♣ : svarte og minimum - 3♦ : røde og minimum - 3♥ : røde og maksimum - 3♠ : svarte og maksimum 		
<p>2 NT: RCO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toseter ikke samme rang eller farge - 7-11p ved 5:4 - 5-11p ved 5:5 - max 6 tapere i sonen, max 7 tapere utenfor sonen 	<ul style="list-style-type: none"> - Pass ved svake kort når en tror at meldt farge er en av fargene som er vist - Meld 3+k farge lavest mulig ved svak hånd - 3♣ ved sterk hånd, utgangskort / utgangsinvitt 	<p>Pass eller korrigjer etter fargemelding</p> <p>Etter 3♣ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3♦ : spisse og minimum - 3♥ : butte og minimum - 3♠ : spisse og maksimum - 3NT: butte og minimum 		

7 Innmeldinger

To bid in the direct seat, you need full values for your actions. To bid in the pass-out seat, you need courage more than points. Klinger "Duplicate Bridge"

Situasjoner i direktesetet:

<u>Sør</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
1 ru	???		

<u>Sør</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
1 ru	pass	1sp	???

Situasjoner hvor en er i utpassingssetet:

<u>Sør</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
1 ru	pass	pass	???

<u>Sør</u>	<u>Vest</u>	<u>Nord</u>	<u>Øst</u>
1 ru	pass	1sp	pass
pass	???		

Formålet med innmelding:

- *Indikere utspill for makker*
- *Rane motstanderne for melderom*
- *Konkurrere om delkontrakter*
- *Nå en utgangskontrakt*

Hvis ingen av disse er mulige, er det ingen vits i å melde inn.

En melder aldri inn med svake kort over svake åpninger.

7.1 Innmelding etter 1 i farge

Innmeldingsmuligheter etter 1 farge:	3 hånd:	Svarmuligheter for 4 hånd:	Videre meldinger:	
Innmelding på 1 trinnet: (1 ♦); 1 ♠ - 5 k farge - 8 - 15 p - 6 - 8 tapere - tilfredstiller normalt fargekvalitet: # kort + # honnører = innmeldingsnivå (J & T telles bare med hvis der er høyere honnører)	Pass	Pass	Etter dobling fra åpner har innmelder følgende muligheter: - Ny farge: 4k farge - XX: Sterk balansert hånd (1 ♦); 1 ♥; (p); p - (X); 1 ♠/2 ♣/XX	
	Høyning av åpningsfargen	Høyning av innmeldingsfargen: - Bergenshøyninger (totalt # trumf) - Begrenset i styrke, 0-9p		
		Cue bid i ops 1. farge: - Krav - 10+ p - Ber om videre beskrivelse - Kan godt ha støtte til makkers farge, men er for sterk for direkte støtte (1 ♦); 1 ♥; (1 ♠); 2 ♦ (2 ♣ er ikke cuebid, men naturlig)	NT som svar på cue - bid viser stopper i motstanders farge: (1 ♦); 1 ♥; (1 ♠); 2 ♦; (pass); 2T	
		Ny farge: (1 ♦); 1 ♠; (pass); 2 ♣ - 10+ p - Viser 4 k farge - Ikke krav		
		Hopp i ny farge: (1 ♠); 2 ♦; (pass); 3 ♥ - 12+ p - Krav for en runde		
		NT: - 1NT (10-12p) - 2NT (13-14p) - 3NT (15+p) - Viser stopper i åpners farge		
		Negativ dobling:		
Motstanders farge	Ny farge på 4 tr: (1 ♠); 2 ♥; (3 ♥); 4 ♦ - renonsvisende - utspillsdirigerende - tilpass til makkers farge			
Ny farge uten hopp	(1 ♣); 1 ♦; (1 ♥): - pass, svakt - X, 4 k ♠, 7+p, min 3-4 k i ruter - 1 ♠, 5 k ♠, 7+p - Limithøyninger i ruter er som vanlig (inkl omvendt minor??) - 2 ♣ er rundekrav, ber makker om å beskrive hånden bedre	Etter pass fra 4. hånd: - Motst farge er ? om stopper: 1 ♣; (1 ♦); 1 ♥; (p); 2 ♦ - Andre meld er naturlig - NT lover hold i innmeldt farge		
Ny farge på 2 trinnet				
Hopp i ny farge				
Innmelding 1 NT: (1 ♥); 1NT - 15-17 p - jevn hånd - hold i åpningsfargen	2NT: Krav til utgang X: Straffedobling			
Innmelding på 2 trinnet: (1 ♠); 2 ♥ - 5 k farge - 10-15 p - tilfredstiller normalt fargekvalitet: # kort + # honnører = innmeldingsnivå (J & T telles bare med hvis der er høyere honnører)				
Hoppinnmelding på 2 trinnet: (1 ♦); 2 ♠ - som svake 2 - 6-10 p, 7-8 tapere - tilfredstiller normalt fargekvalitet: # kort + # honnører = innmeldingsnivå (J & T telles bare med hvis der er høyere honnører)				
Hoppinnmelding på 3 trinnet: (1 ♥); 3 ♠ - som svake 3 - 6-7 tapere - tilfredstiller normalt fargekvalitet: # kort + # honnører = innmeldingsnivå (J & T telles bare med hvis der er høyere honnører)				

Hoppmelding på 4 trinnet: (1 ♥); 4 ♠ - som svake 4 - 5-6 tapere - tilfredstiller normalt fargekvalitet: # kort + # honnører = innmeldingsnivå (J & T telles bare med hvis der er høyere honnører)			
Opplysende dobling: (1 ♥); X - 4 k i motsatt major, mottakelig i andre farger - 13 + p eller max 7 tapere	Pass	Etter pass fra 3 hånd: - 1 NT lover 6-10p - 2 NT lover 11+ p og hold i åpners farge - Fargesvar lavest mulig viser 0-7 p og 4 kort farge. - Enkelt hopp i farge viser 8-10p. Meldingen er ikke krav. - Dobbel hopp i farge viser langfarge og invitt til utgang. - Overmelding av motstanders farge viser 11+ p og er krav til utgang.	
	Redobling : 1 ♥; (X); XX		
	1 NT		
	Høyning av åpningsfargen	Responsiv dobling: (1 ♠); X; (2 ♠); X - Mottakelig i de to laveste fargene - Pass - Kravpass???	
	Ny farge	- X: responsiv dobling (straffedobling??) - Farge lavest mulig: 0-7p, 5 k farge - Hopp i ny farge: 8-10p, 5 k farge - 1NT: 6-9p, stopper i ops farger +/- - 2NT: 11+p, stopper i ops farger	
Hopp i ny farge			
Sterk opplysende dobling: - (1 ♥); X + fargeskift: 16+ / 5-6 LTC - (1 ♥); X + hopp fargeskift: 4 LTC - (1 ♥); X + NT: 19-21p, bal. + stop - (1 ♥); X + hopp NT: 22-23p, -"- - (1 ♥); X + 2 ♥: 19+p, krever mer beskrivelse av makkers hånd	Som etter opplysende dobling		
Michaels Cuebid: (1 ♥); 2 ♥ - 6-11p - 5:5 i høye ste umeldte + en til		(1 ♥); 2 ♥; (pass): - 2 ♠ - 2NT: spørsmål om laveste farge - -	
Unaturlige NT: - 6-11 p - 5:5 i to laveste umeldte farger		Meld beste av de to farger Hopp ved god tilpasning (sperr) Cue bid (i motstandernes farge) ved utgang / slem ambisjoner 3NT lover stoppere i andre farger	

7.2 Innmelding etter sterke meldinger

Innmeldingsmuligheter etter sterk 1♣:	3 hånd:	Svarmuligheter for 4 hånd:	Videre meldinger:
RCO systemet ette 1♣: X : toseter av samme form (spisse eller butte) 1♦ : toseter av samme rang (minorer eller majorer) 1NT: toseter av samme farge (røde eller svarte) 1♥ : god hjerter 1♠ : god spar		Som normalt etter RCO	

Innmeldingsmuligheter etter 1NT:	3 hånd:	Svarmuligheter for 4 hånd:	Videre meldinger:
RCO systemet etter 1NT: X : toseter av samme form (spisse eller butte) 2♣ : toseter av samme rang (minorer eller majorer) 2♦ : toseter av samme farge (røde eller svarte) 2♥ : god hjerter 2♠ : god spar 2NT: sterk hånd		Som normalt etter RCO	

Innmeldingsmuligheter etter sterk 2♣:	3 hånd:	Svarmuligheter for 4 hånd:	Videre meldinger:
RCO systemet etter 2♣: X : toseter av samme form (spisse eller butte) 2♦ : toseter av samme rang (minorer eller majorer) 2♥ : god hjerter 2♠ : god spar 2NT: toseter av samme farge (røde eller svarte)		Som normalt etter RCO	

Innmeldingsmuligheter etter multi 2♦:	3 hånd:	Svarmuligheter for 4 hånd:	Videre meldinger:
Generelt forsvar etter multi 2♦: X : 16+p, alle fordelinger 2♥ : god hjerter, mindre enn 16p 2♠ : god spar, mindre enn 16p 2NT: 19-21 p, balansert 3♣ : god kløver, mindre enn 16p 3♦ : god rter, mindre enn 16p 3♥ : 6k farge, SQ=9, 5 tapere 3♠ : 6k farge, SQ=9, 5 tapere 3NT: 22-24p, balansert 4♣ : 6k farge, SQ=9, 5 tapere 4♦ : 6k farge, SQ=9, 5 tapere		Etter X: 2♥: Kunstig avslag, 0-7p, videre bud er naturlig andre bud: 8+p, utgangskrav 3NT: 4333 fordeling, 12-14p	Etter kunstig avslag: Hoppmeldinger er svært sterke, men kan passes.
RCO systemet etter multi 2♦: X : 16+p, alle fordelinger 2♦ : toseter av samme rang (minorer eller majorer) 2♥ : god hjerter 2♠ : god spar 2NT: toseter av samme farge (røde eller svarte)		Som normalt etter RCO	

7.3 Innmelding etter svake meldinger

Innmeldinger kun med sterke kort.

7.4 Enkel innmelding

Innmelding på 1 trinnet:

8-15p, 8-6 tapere, min 5 k farge : (1♦); 1♠

Innmelding på 2 trinnet (ikke hopp):

10-15p, 7-6 tapere, min 5 k farge: (1♥), pass, (2♣), 2♠

Innmelding på 3 trinnet (ikke hopp):

12-16p, 5-6 tapere, min 5 k farge: (1♥), pass, (2♦), 3♣

En bær ha enfargekvalitet som minst tilsvarer det nivået man melder inn på Fargekvalitet = # kort i fargen + # honnører i fargen (J & 10 teller kun sammen med høyere honnører).

7.4.1 4. håndens svar på innmeldinger når RHO passer

(1♣); 1♦; pass; ???

I følge Klinger, R "Guide to better Acol Bridge"

0 - 4 p : pass
5 - 7 p : støtt med god støtte, pass med dårlig
8 p : støtt eller meld med egen god farge (5 k), pass hvis ikke.
9 p + : støtt makker, meld NT eller meld egen farge

Med støtte:

8 - 11 p : enkel støtte
12 - 15 p : hoppstøtte
16 + p : hopp i utgang etter innmelding på 1 trinnet

Balansert, med stopper i motstanders farge:

9 - 12 p : 1 NT (med 11-12p kan melding uten stopper i ops farge aksepteres)
13 - 14 p : 2 NT
15 + p : 3 NT

Ny farge, ikke krav:

1 trinnet : 8 - 15 p, 5 k farge
2 trinnet : 10 - 15 p, 5 k farge

Kravmeldinger:

- Hoppskifte: 16 + p; (1♥); 1♠; (); 3♦
- Cue bid: ingen 5 k farge, nok poeng til utgang; (1♥); 1♠; (); 2♥

Innmelders 2dre melding:

- pass hvis du hadde minimum og ingenting å tilføye
- svar etter krav
- 12 - 15 p, meld mer
- meld nye farger hvis du har noen å vise frem

I flg Reese & Bird

- Høyning av innmeldingsfargen:
 - Begrenset i styrke
 - svak / stamp
- Cue bid:
- Ny farge: (1♦); 1♠; (pass); 2♣
 - 10+ p
 - Viser 4 k farge
 - Ikke krav
- Hopp i ny farge: (1♠); 2♦; (pass); 3♥
 - 12+p
 - Krav for en runde
- 1NT (10-12p) Viser stopper i åpners farge
- 2NT (13-14p) Viser stopper i åpners farge
- 3NT (15+p) Viser stopper i åpners farge

I flg 2 over 1 systemet:

- Bergen høyninger, sperrebetont, 0-8 p
- Cue-bid, 3-4 k støtte, 9-12p: (1♥);1♠; (pass); 2♥
 - Åpners svar på Cue -bid:
 - Enkel gjenmelding, minimum: (1♥);1♠; (pass); 2♥; 2♠
 - Ny lavere farge, naturlig, minimum: (1♦);1♠; (pass); 2♦; 2♥
 - Ny høyere farge, konstruktivt, max (13+ p): (1♣);1♥; (pass); 2♣; 2♠
 - 2NT, hold i motstandernes farge, max (13+ p): (1♥);1♠; (pass); 2♥; 2NT
 - 3NT, hold i motstandernes farge, 15+ p: (1♥);1♠; (pass); 2♥; 3NT
- Hopp Cue-bid: Invitt til utgang, singel / renons i åpningsfargen: (1♥);1♠; (pass); 3♥
- Ny farge: Ikke tilpass, god farge, ikke krav: (1♥);1♠; (pass); 2♦
- Hopp i ny farge: 6+ k farge, invitt til utgang: (1♥);1♠; (pass); 3♦
- 1NT: 7-11p, balansert, ikke nødvendigvis hold i åpningsfargen, men bør ha det med 7-8p
- 2NT: 12-14p, balansert, hold i åpningsfargen: (1♥);1♠; (pass); 2NT
- 3NT: 15-19p, balansert, hold i åpningsfargen: (1♥);1♠; (pass); 3NT

7.4.2 4. håndens svar på innmeldinger når RHO har svart LHO

(1♣);1♦;(1♥); ??

Muligheter:

- pass, svakt
- responsiv dobling, 4 k ♠, 7+p, min 3-4 k i ruter
- 1♠, 5 k ♠, 7+p
- Limithøyninger i ruter er som vanlig (inkl omvendt minor??)
- 2♣ er rundekrav, ber makker om å beskrive hånden bedre

7.4.3 Responsive doblinger

Dobling etter sekvenser der makker har meldt inn (evt doblet) og RHO støtter makker eller melder ny farge. Meldingen viser 4 k i umeldt farge og kan inneholde moderat støtte i makkers farge.

- (1♦);1♥;(1♠);X viser kløver (og mulig moderat hjerterstøtte, dvs 2-3♥)
- (1♦);X;(1♠);X viser kløver og hjertertilpass

7.5 Innmelding med hopp

Innmelding på 2 trinnet:

Tilsvarende en svak 2 åpning, 6-10 p, 7-8 tapere og min 6 korts farge: (1♦);2♠

Innmelding på 3 trinnet:

Tilsvarende en svak 3 åpning, 6-10 p, 6-7 tapere og min 7 korts farge: (1♦);pass; (2♣); 3♠

Svar: som etter svake meldinger.

- Støtte er svakt
- Fargeskift er krav, 16 + p

7.6 Innmelding med balansert hånd

- 0 - 11 p : alltid pass
12 15 p : vanligvis pass, doble hvis håndn passer til det
15-17 p : 1 NT hvis du har **stopper i ops farge**, doble hvis hånden passer til det. (1 ♦); 1NT
18 + p : doble + meld igjen

Svar på 1 NT innmelding:

Som etter 1 NT åpning hvis pass fra RHO (2kl stayman, 2ru/hj overføring, 2sp 5:5 i minor, 2 NT 8-9p)

7.7 Michaels cuebid

Innmelding som viser 5:5 fordeling i høyeste umeldte farge og en av de andre umeldte fargene.

Vanligvis er det ca 6-11 p ved et Michaels Cuebid, men det kan være mer.

Klinger anbefaler bruk av 15 regelen her, # kort i de to fargene det gjelder + # honørkort i de samme fargene bør være mer enn 15.

Eksempler (fra Voigt & Ritz):

Etter 1♥ meldes 2♥ med følgende hender:

♠ KDxxx
♥ x
♦ Exxxxx
♣ x

(Har her 11 kort i de to farger og 3 honører. Dette er i tynneste laget i følge Klinger.)

Og:

♠ EJxxx
♥ xx
♦ x
♣ KDxxx

(Har her 10 kort i de to farger og 4 honnører. Dette er også i tynneste laget i følge Klinger.)

Michaels Cuebid kan også brukes i 4 hånd for å vise de umeldte farger etter at motparten har meldt to farger. Da viser Michaels cuebid 5:5 i de to umeldte farger.

7.7.1 Svar på Michaels Cuebid

Meldes høyeste farge skal det være på antatt korrekt nivå, og skal passes. Er hånden mye sterke enn det som kan antas ved Michaels Cuebid, kan en legge på for å vise dette.

Eks:

1♥ - 2♥ - pass - 3♠
pass -pass -pass

Makker ber med 2NT om den ukjente fargen. Melder makker derimot en av de umeldte farger direkte som svar, er dette styrkevisende og krav. Hopp til 3 trinnet i major er invitt.

(Helgemo, Ekren og Askan)

Hvis svarhånden er interessert i laveste farge, meldes den laveste av de to mulige. Meldingen korrigeres hvis det er feil farge. Heves ved maksimum.

(Voigt & Ritz)

7.8 Uvanlige grandmelding

Sør	Vest	Nord	Øst
1♥	2NT		

2NT viser 5:5 i ♣ og ♦.

Sør	Vest	Nord	Øst
1♠	2NT		

2NT viser 5:5 i ♣ og ♦.

Sør	Vest	Nord	Øst
1♦	2NT		

2NT viser 5:5 i ♣ og ♥.

Sør	Vest	Nord	Øst
1♥	pass	1♠	2NT

2NT viser 5:5 i ♣ og ♦.

Sør	Vest	Nord	Øst
pass	1♥	pass	1♠
1NT			

1NT viser 5:5 i ♣ og ♦.

Den uvanlige grandmeldingen er innmelding av 2 NT eller høyere og viser 5:5 i de laveste to umeldte fargene. Vanligvis skal en ha minst 6 p for å melde den uvanlige grandmeldingen. Vanlig er også å sette samme styrke som ved Michaels Cuebid, dvs 6 - 11p, men her må det også være mulig med mer i spesielle situasjoner.

(Voigt & Ritz, se eksempler side 221-222)

Innmelding 2 NT viser minimum 5-5 i de to laveste farger. Fargeåpninger som kan være ned til 1 kort, defineres som umeldt. Soneavhengig styrke:

- Utenfor faresonen : 3 - 10 p
- I faresonen : 10 - 15 p

(Helgemo, Ekren og Askan)

Klinger anbefaler også her bruk av 15 regelen, # kort i de to fargene det gjelder + # honørkort i de samme fargene bør være mer enn 15.

Meldingen kan brukes så høyt som ønskelig, f eks som forsvar mot stamp eller som stamp:

1♠	pass	4♠	4NT
pass	5♣/♦		

Eller

1♠	pass	2♣	pass
3♠	pass	4♠	pass
pass	4NT	pass	5♣/♦

7.8.1 Svar påuvanlig grandåpning

Meld beste av de to fargene. Hopp ved god tilpasning (sperr). Med slem- eller utgangsambisjoner meldes motstanderens åpningsfarge. 3 NT kan meldes med jevn hånd (ikke støtte i makkers farger) og sterke kort i motstandernes farger.

(Voigt & Ritz)

7.9 Opplysende dobling

Dobling er opplysende dersom den avgis i 1 eller 2 melderunde på 1, 2 eller 3 trinnet og makker kun har passet på forhånd. Det må også stå igjen minst 2 umeldte farger.

Doblingen innebærer en sterk invitt til å melde en av de gjenstående farger på 1 og 2 trinnet. På 3trinnet står makker litt friere.

Dobleren har i utgangspunktet minst 4 kort i umeldte farger, men kan ha 3, spesielt dersom han kan kompensere med tilleggsstyrke. Med ubalansert hånd og minst 15 p dobles opplysende først, deretter meldes ny farge hvis svarhånd den ikke har meldt en som passer.

(Helgemo, Ekren og Askan)

Ved opplysende dobling har melder en av de følgende hender:

- 12 - 15 p (15 regelen gjelder: # p + double fp i meldt farge skal være større eller lik 15)
3 kort i alle ikke meldte farger
6-7 tapere
Pass etter min melding fra makker
- 16 - 18p
Alle typer fordelinger som ikke tilfredsstillende en 1NT innmelding (ikke balansert, ikke stopper i meldt farge)
5-6 tapere
Meld ny farge eller høyne makkers farge for å vise mer styrke enn 16 p
- 19 p +
Alle typer hender
X + lavest mulig NT viser 19 -21 p og balansert hånd, inkludert stopper i motstanders farge
X + hopp i NT viser 22-23 p og balansert hånd, stopper i motstanders farge
X + hopp høyning eller hopp i ny farge viser 19+p eller max 4 tapere, trenger kun ett stikk for utgang
X + hopp i utgang viser lang god farge med 3 tapere
X + bud i motstanders farge viser 19+p eller max 3 tapere, **utgangskrav**, mer beskrivelse av makkers hånd

(Klinger)

Innmeldinger:

Poeng	Balansert	Ubalansert
12 - 15	Pass eller X	X
16 - 18	1 NT	X eller ny farge
19 - 21	X + NT lavest mulig	X + hopp i ny farge / X + Cue bid
22 - 23	X + hopp i NT	X + hopp i ny farge / X + Cue bid

Eksempler på opplysende dobling:

Nord	Øst	Sør	Vest
1 ♦	X		

Nord	Øst	Sør	Vest
Pass	Pass	1♦	X

I tillegg er dobling av stampemeldinger opplysende.
Eksempler:

Meldeforløp				Passende hånd
Nord	Øst	Sør	Vest	♠ ---
				♥ Qxx
4♠	X			♦ AKxx
				♣ EKQxxx

Meldeforløp				Passende hånd
Nord	Øst	Sør	Vest	♠ ---
				♥ AKx
1♠	pass	4♠	X	♦ Axxx
				♣ EKJxxx

Meldeforløp				Passende hånd
Nord	Øst	Sør	Vest	♠ AKJxx
				♥ ---
	1♦	pass	1♥	♦ Qxx
				♣ KQJxx
X	4♥	pass	Pass	
X				

Meldeforløp				Passende hånd
Nord	Øst	Sør	Vest	♠ Axxx
				♥ x
		1♣	4♥	♦ xx
				♣ AQxxxx
pass	pass	X		

Meldeforløp				Passende hånd
Nord	Øst	Sør	Vest	♠ ---
				♥ Axxxx
		1NT	4♠	♦ KQxx
				♣ Jxxx
pass	pass	X		

7.9.1 4 håndens svar på opplysende dobling når RHO har passet

Det er i denne situasjonen krav til melding uansett styrke (pass er en av de sterkeste meldingene, og lover i prinsippet av vi klarer flere poeng med å bete motstandernes kontrakt enn ved å melde selv).

Ved svar på opplysende dobling gjelder MAFIA prinsippet, MAjors FIrst Always. Svar i minor benekter 4 korts major (prinsipielt betyr det i det ekstreme at selv en 9♦-4♥ skal svares med 1♥ etter 1♣; X).
(Klinger)

Svarstruktur:

(1♣/♦/♥/♠); X; (pass):

- Pass viser sterke kort i åpningsfargen og vilje til å gjøre om doblingen til straff
- 1 NT lover 6-10p
- 2 NT lover 11+ p og hold i åpners farge
- Fargesvar lavest mulig viser 0-7 p og 4 korts farge.
- Enkelt hopp i farge viser 8-10p. Meldingen er ikke krav.
- Dobbelt opp i farge viser langfarge og invitt til utgang.
- Overmelding av motstanders farge (åpner) viser 11+ p og er krav til utgang.

7.9.2 4 håndens svar på opplysende dobling når RHO har svart LHO

Når RHO har meldt inn er en noe friere til å svare, og en fargemelding viser en farge som "er noe" i motsetning til når RHO har passet.

Svarstruktur:

(1♦); X; (1♠):

- 1 NT lover 6-10p
- 2 NT lover 11+ p og hold i åpners farge
- Fargesvar lavest mulig viser 0-7 p og 4 korts farge.
- Enkelt hopp i farge viser 8-10p. Meldingen er ikke krav.
- Dobbelt opp i farge viser langfarge og invitt til utgang.
- Overmelding av motstanders (åpner) farge viser 11+ p og er krav til utgang
- X er enten straff (BiN) eller responsiv. Her må vi bestemme oss for en av delene????

Psykologisk innmelding, bløffmelding

En del spillere synes det er morsomt å bruke "skolegutt psykologi" og introdusere en ny farge etter opplysende dobling er for å hindre utspill i denne fargen. Fargen kan da være bestående av xxx med sannsynligvis støtte til makkers farge. Hvis makker til den som har doblet opplysende har en god farge i den innmeldte fargen, skal han doble. Den siste doblingen er straff, men viser også at det er fargen er vests farge.

Nord	Øst	Sør	Vest
1♦	X	1♠	X

Vest holder her en som:

♠ KTxx
♥ Jxx
♦ xxx
♣ Exx

7.10 Forsinket opplysende dobling

En forsinket opplysende dobling avgis etter at motparten har meldt to farger, slik:

Nord	Øst	Sør	Vest
1 X	Pass	1 Y	Pass
1 NT/ 2X/ 2Y	X		

Bakgrunnen for en avventende pass hos øst er ofte en ordinær åpningshånd som ikke er sterk nok til innmelding 1 NT eller egen farge dersom en svak vest melder farge Y som svar på hans opplysende dobling.

Eksempel:

Nord	Øst	Sør	Vest
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
1 NT	X		

Østs hånd:

♠ Dx
♥ Exxx
♦ Jxx
♣ EKxx

Sporen er for svak til dobling i første runde.

7.11 Gjentatt opplysende dobling

Viser tilleggsstyrke og god fordeling.

(1 ♦); X; (1 ♠); pass

(pass); X

Viser kløver og hjerter.

(1 ♥); X; (pass); 1NT

(2 ♥); X

Det kan diskuteres om denne doblingen er opplysende eller straff, men da makkers 1NT melding betyr at han har ruter og / eller kløver, er dette en opplysende dobling med kløver og ruter.

8 Forsvar mot innmeldinger

Innmeldings etter 1 farge:	Forsvarsmuligheter for 3 hånd:	Svarmuligheter for 4 hånd:	Videre meldinger:	
Innmelding på 1 trinnet: (1♦);1♠ - 5 k farge - 8 - 15 p - 6 - 8 tapere	Pass: Kravpass - krever meld fra makker. Viser vilje til videre meld eller straffedobling av innmelding. Gir avgjørelsen til makker. <i>Kan også være en svært dårlig hånd med 0-5 p.</i>	Pass	Etter dobling fra åpner har innmelder følgende muligheter: - Ny farge: 4k farge - XX: Sterk balansert hånd (1♦);1♥;(p);p - (X); 1♠/2♣/XX	
		Høyning av innmeldingsfargen: - Bergenshøyninger (totalt # trumf) - Begrenset i styrke, 0-9p		
		Cue bid i ops 1. farge: - Krav - 10+p - Ber om videre beskrivelse - Kan godt ha støtte til makkers farge, men er for sterk for direkte støtte (1♦);1♥;(1♠);2♦ (2♠ er ikke cuebid, men naturlig)	NT som svar på cue - bid viser stopper i motstanders farge: (1♦);1♥;(1♠);2♦;(pass);2T	
		Ny farge: (1♦); 1♠; (pass); 2♣ - 10+p - Viser 4 k farge - Ikke krav		
		Hopp i ny farge: (1♠);2♦;(pass); 3♥ - 12+p - Krav for en runde		
		NT: - 1NT (10-12p) - 2NT (13-14p) - 3NT (15+p) - Viser stopper i åpners farge		
		Høyning av åpningsfargen: - Limithøyninger, som normalt med tilpass til makker (inkl inv minor?) eller - Bergenshøyninger: totalt antall trumf høyninger	Som etter pass	
		Negativ dobling: 1♦;(1♠); X - 7-10p, - mottakelig i umeldte farger		
		Motstanders farge: 1♠;(2♥);3♥ - Runde krav - 11+p	Ny farge på 4 tr: (1♠);2♥;(3♥);4♦ - renonsvisende - utspillsdirigerende - tilpass til makkers farge	
		Ny farge uten hopp: 1♣;(1♦); 1♥ 7-10p og god farge (6 k)	(1♣); 1♦; (1♥): - pass, svakt - X, 4 k ♠, 7+p, min 3-4 k i ruter - 1♠, 5 k ♣, 7+p - Limithøyninger i ruter er som vanlig (inkl omvendt minor??) - 2♣ er runde	Etter pass fra 4. hånd: - Motst farge er ? om stopper: 1♣; (1♦); 1♥; (p); 2♦ - Andre meld er naturlig - NT lover hold i innmeldt farge
Ny farge på 2 trinnet: 1♦;(1♥);2♣ - som uten innmelding - 10+p eller max 8 tapere - eller negative frie bud				
Sterk negativ dobling: (X + ny farge) - 11+p, - runde				
Hopp i ny farge: - Utgang skrav - 6-7 k farge, - 5-6 tapere				

1 NT: (1♥); 1NT - 15-17 p - jevn hånd - hold i åpningsfargen	2NT: Krav til utgang X: Straffedobling		
Innmelding på 2 trinnet: (1♠); 2♥ - 5 k farge - 10-15 p - tilfredstiller normalt fargekvalitet: # kort + # honnører = innmeldingsnivå (J & T telles bare med hvis der er høyere honnører)			
Hoppinnmelding på 2 trinnet: (1♦); 2♠ - som svake 2 - 6-10 p, 7-8 tapere - tilfredstiller normalt fargekvalitet: # kort + # honnører = innmeldingsnivå (J & T telles bare med hvis der er høyere honnører)			
Hoppmelding på 3 trinnet: (1♥); 3♠ - som svake 3 - 6-7 tapere - tilfredstiller normalt fargekvalitet: # kort + # honnører = innmeldingsnivå (J & T telles bare med hvis der er høyere honnører)			
Hoppmelding på 4 trinnet: (1♥); 4♠ - som svake 4 - 5-6 tapere - tilfredstiller normalt fargekvalitet: # kort + # honnører = innmeldingsnivå (J & T telles bare med hvis der er høyere honnører)			
Opplysende dobling: (1♥); X - 4 k i motsatt major, mottakelig i andre farger - 13 + p eller max 7 tapere	Pass	Etter pass fra 3 hånd: - 1 NT lover 6-10p - 2 NT lover 11+ p og hold i åpnings farge - Fargesvar lavest mulig viser 0-7 p og 4 korts farge. - Enkelt hopp i farge viser 8-10p. Meldingen er ikke krav. - Dobbelt hopp i farge viser langfarge og invitt til utgang. - Overmelding av motstanders farge viser 11+ p og er krav til utgang.	
	Redobling: 1♥; (X); XX - dårlig tilpasning til makkers farge - 11-12 p - vilje til straffedobling		
	1 NT - 6-9 p - jevn hånd		
	Høyning av åpningsfargen: - Limithøyninger, som normalt med tilpass til makker (inkl inv minor?) eller - Bergenshøyninger: totalt antall trumf høyninger	Responsiv dobling: (1♠); X; (2♠); X - Mottakelig i de to laveste fargene - Pass - Kravpass???	

	Ny farge: 1 ♦;(X);1 ♠ - 10 + p - runde krav	- X: responsiv dobling (straffedobling??) - Farge lavest mulig: 0-7p, 5 k farge - Hopp i ny farge: 8-10p, 5 k farge - 1NT: 6-9p, stopper i ops farger +/- - 2NT: 11+p, stopper i ops farger	
	Hopp i ny farge viser 13 + p og er utgangs krav		
Sterk opplysende dobling: - (1 ♥); X + fargeskift: 16+ / 5-6 LTC - (1 ♥); X + hopp fargeskift: 4 LTC - (1 ♥); X + NT: 19-21p, bal. + stop - (1 ♥); X + hopp NT: 22-23p, -" - (1 ♥); X + 2 ♥: 19+p, krever mer beskrivelse av makkers hånd	Som etter opplysende dobling		
Michaels Cuebid: (1 ♥); 2 ♥ - 6-11p - 5:5 i høyeste umeldte + en til		(1 ♥); 2 ♥; (pass): - 2 ♠ - 2NT: spørsmål om laveste farge - -	
Unaturlige NT: - 6-11 p - 5:5 i to laveste umeldte farger		Meld beste av de to farger Hopp ved god tilpasning (sperr) Cue bid (i motstandernes farge) ved utgangs / slem ambisjoner 3NT lover stoppere i andre farger	

Innmelding etter 1 NT:	Forsvarsmuligheter for 3 hånd:	Åpningshånd 2 melding	Videre meldinger:
2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ Hvis en melding viser en annen farge, behandles dette som om den egentlige fargen er meldt. 1NT; (2 ♦ [viser spar + en farge]); ? Videre meldinger somom 2 ♠ var meldt, men 2 ♥ (svak melding) kan brukes.	Ny høyere farge: svakt, konkurere om delkontrakt: 1NT; (2 ♥); 2 ♠ 2NT: Lebensohl – krever 3 ♣ svar	Normalt skal åningshånden passe. 3 ♣	Ny lavere farge: svakt, skal passes: 1NT; (2 ♥); 2NT; (p) – 3 ♣; (p); 3 ♦ Deres farge (Stayman): utgangs krav, stopper i deres farge, minst en 4k major: 1NT; (2 ♥); 2NT; (p) – 3 ♣; (p); 3 ♥ 3NT, balansert, utgangs krav, stopper i deres farger, ingen 4k major
	Ny farge på3 trinnet: runde krav, min en 4 k farge, ikke stopper i deres farger: 1NT; (2 ♥); 3 ♦		
	Overmelding av innmeldt farge (Stayman): punkter til utgang, minst en 4 k major, ingen stopper i deres farge 1NT; (2 ♥); 3 ♥		
	3NT : utgangskrav, ingen stopper i deres farge, ingen 4 k major 1NT; (2 ♥); 3NT		
	X : opplysende, viser 2NT hånd	Pass: straff, god i ops farge Ny farge på2 trinnet: min, 4k farge 2NT: min, ikke 4 k major 3 ♣/♦; min, 5 k hånd Cue-bid: Stayman, max hånd Major på3 trinnet: max hånd, 4 k farge 3NT: max, ingen 4 k major	
2NT: -			
3 ♣/3 ♦: - -			

8.1 Tredje hådens melding etter opplysende dobling

Nord	Øst	Sør	Vest
1♦	X	?	

- Redobling viser dårlig tilpasning til makkers farge, 11-12 p og vilje til straffedobling
- 1 NT viser 6 - 9 p og jevn hånd
- Limithøyninger i makkers farge som normalt
- Ny farge viser 10 + p og er krav til runde
- Hopp i ny farge viser 13 + p og er krav til utgang

Redobling:

1♥ X XX

Redoblingen viser styrke (min 9p) og vilje til å straffedoble kommende meld fra motstander.

8.1.1 Fra 2 over 1 systemet:

- XX : 10+ p
- Ny farge på 1 tr. : Naturlig, rundekrav
- Høyning av åpn. f. : 5+k, 6-9p
- Hopp høyning : Sperr
- Ny farge på 2 tr. : Naturlig, ikke krav
- Hopp i ny farge : Naturlig, sperr

Norsk Bridge, nr 2 1998.

8.2 Tredje hådens melding etter innmelding

Følgende svar er stort sett hentet fra Reese & Bird "The modern game" side 42-46:

- Pass:
 - Krav til nytt meld eller dobling
- Negativ dobling: 1♦; (1♥); X
 - 7-10p
 - mottakelig i umeldte farger
- Sterk negativ dobling: 1♦; (1♥); X + ny farge i neste melding
 - 11+ p, rundekrav
 - 5 k farge
- Limithøyninger:
 - som normalt med tumftilpass til makker
- Cue-bid i motstanders farge: 1♦; (1♥); 2♥
 - Rundekrav
 - Støtte / mottakelig i åpningsfargen
 - 11+ p
- Ny farge uten hopp på 1 trinnet: 1♦; (1♥); 1♠
 - 7-10p
 - Ikke tilpasning til åpningsfargen
 - god farge (6 k)
 - Ikke krav
- Ny farge uten hopp på 2 trinnet: 1♦;(1♠); 2♣
 - Enten somuten innmelding (4+k, 10+p) eller negative frie bud

- Hopp i ny farge:
 - Utgangskrav
 - 6-7 k farge
 - 5-6 tapere
- 2NT
 - Etter major: Jacoby, 4 k støtte, invitasjon til utgang
 - Etter minor: Invitasjon til 3NT, stopper i innmeldt farge
- 3NT
 - Spillemelding

8.2.1 Peter Hall i "Competitive bidding in Pairs"

Peter Hall i "Competitive bidding in Pairs" side 80:

- Hopp i motstandernesfarge (Jump cue-bid):
 - Tilpasning til åpningsfargen
 - Single / renons i innmeldt farge
 - 7 tapere eller 11 + p
- Cue bid: 11+p, mottakelig i åpningsfargen
- 2NT; 4+k støtte, 11+p
- Hopp i ny farge: Fit jump, tilpassning til makker, god tilleggsfarge, hopp til passende nivå

8.2.2 Negative frie bud:

Ny farge - ikke krav.

- 2 trinnet, 6-9p
- Fargekvalitet sann omtrent

Konvensjonshåndboka.

Fra 2 over 1:

- X
 - Negativ dobling
- Enkel høyning
 - 5+k, 6-9p
- Hopp høyning
 - Sperr
- Ny farge
 - Naturlig, runekrav
- Cue-bid
 - 5+k støtte, invitt til utgang (minst)
- Overmelding med hopp
 - Splinter, 10+p, 5+k støtte

Norsk Bridge, nr 2 1998, side 22.

8.2.3 Negativ dobling

Dobling etter åpning fra makker og innmelding, opp til 3 trinnet (Helgemo, Ekren og As kan) eller opp til og med 4♠ (Roth&Stone i flg Voigt&Ritz), fra motstanderen:

Nord	Øst	Sør	Vest
1♦	1♠	X	

Ber om mer informasjon fra makker!!! Doblingen betyr ellers svak (men litt) tilpassing til makker, mottakelig i andre farger, lover motsatt major.

Viser en av de følgende hender (type 1 skal forventes):

- Standard negativ dobling:
7-10p
Ingen andre gode meldinger å melde
Bør være mottakelig i begge ikke meldte farger (dobling av ♥ benekter normalt hjerterhold og viser 4 spar)
- Sterk negativ dobling:
10 + p
For sterk til å melde inn en melding som ikke er krav
Introduksjon av ny farge etter en negativ dobling viser sterk negativ dobling.

Eksempel på melding som viser type 2 negativ dobling

Nord	Øst	Sør	Vest
1♥	2♣	X	Pass
2♦	pass	2♠ (ny farge)	

Ved bruk av negative doblinger blir mange svarmeldinger ikke krav og lover mindre punkter enn de ville gjort uten motstandernes innmelding.

Nord	Øst	Sør	Vest
1♥	2♣	2♠	

Viser kun 7-10 p og bra sparfarge (6 korts), ikke krav. Dobling er **krav** og 3♠ (6-7 korts) er **utgangskrav**.

Nord	Øst	Sør	Vest
1♥	2♦	3♣	

Viser kun 7-10p og bra kløver (6-korts). Dobling er **krav** og 4♣ er **utgangskrav**.

8.3 Kravpass

I alle kravsituasjoner er et pass krav til melding fra makker. Dette inkluderer også pass etter innmeldinger. For å kunne straffedoble en innmelding brukes kravpass, hvor makker til den som avgir kravpasset må doble.

Nord	Øst	Sør	Vest
1♥	1♠	P *	P
X			

*) Kravpasset skal alerteres.

Eksempel fra Ekspertklubben i BiN 3 1999:

Nord	Øst	Sør	Vest
	1♥	2♣	pass*
pass	X	pass	?

* kravpass

Med denne hånden meldes pass:

♠ J983
♥ 7
♦ T92
♣ 87542

Hvis makker har svak åpning har motspillerne en mulig utgang i kortene. Med 5 kløver er det sjanse for å hindre de å få like mye poeng i denne kontrakten. Dessuten er det vel stor sjanse for at nord melder inn.

Hvis makker har sterk åpning, står det likevull ikke utgang vår vei. Et par bet vil da være det beste vi kan få til med disse kortene.

8.4 Andre situasjoner

1♣; (pass); 1♦; (2♥)

??:

- 2♠: Noe tillegg, 13-15p, ikke revers, 4 k farge
- 2NT: viser 18-19p, hjerterstopper
- X: Straff – motstanderne har meldt inn over vår ”non-fit auction”
-

9 Gjenåpninger

Hvis motparten til venstre åpner og makker og mellomhånden melder pass, bør vi selv med en relativ svak hånd holde meldeforløpe t åpent i 4 hånd, for å beskytte makkers pass. Til tross for sin pass kan han godt ha 10-12 p, men kanskje ingen fornuftig farge å melde inn. Han kan til og med være vesentlig sterkere, men ikke ha til opplysende dobling fordi han har for mange kort i motpartens farge (Voigt & Ritz s 136).

Denne typen meldinger avgis i siste hånd når motpartens meldinger dør ut på 1 - eller 2-trinnet.

9.1.1 Balanseringsdobliger

Denne typen opplysende dobliger avgis i siste hånd når motpartens meldinger dør ut på 1 - eller 2-trinnet.

Eksempel:

Nord	Øst	Sør	Vest
1♦	Pass	1NT	Pass
Pass	X		

Nord	Øst	Sør	Vest
1♥	Pass	1♠	Pass
2♥/♠	Pass	Pass	X

Nord	Øst	Sør	Vest
1♥	Pass	Pass	X

Kravet til poengstyrke for opplysende dobling er ca 10 p (Voigt & Ritz), men faller til 8-10p hvis en er kort i den meldte farge (Helgemo, Ekren og Askan). Makker kan godt ha en god åpningshånd, men ikke tilstrekkelig støtte i andre farger.

NB! Ingen (V&R eller H,E & A) krever 4 kort i motsatt major i teksten, men eksemplene til V&R indikerer det.

9.1.2 Balanserende innmeldinger

Innmelding av 1 NT i stedet for dobling viser 11-14p og jevn fordeling, og hold i motpartens farge. For å vise en sterkere randhånd (15 -17p) dobles først så meldes grand.

Innmelding av farge er som for vanlig innmelding, men noe svakere styrke kan godtas (5 korts farge og ca 8+p for innmelding på 1 trinnet).

9.1.3 Eksempler påbalansering

Fra Voigt & Ritz:

1♥ pass pass ?

Her meldes 1♠ med følgende hånd:

♠ KTxxx
♥ xxx
♦ KJx
♣ Dx

(9p, ikke mottakelig i kløver)

Dobler med følgende hånd:

♠ Kxxx
♥ xx
♦ Exx
♣ KJxx

(11p, mottakelig i andre farger, 13 hf2p)

1 NT kan meldes med følgende hånd:

♠ Dxx
♥ KJx
♦ Exxx
♣ Dxx

(12p, balansert hånd, stopper i åpningsfargen)

Meldingsforløpet kunne også gåt:

1♥ pass 2♥ pass
pass 2♠/X

2 NT vil være uvanlig grandmelding??

10 Konkurrerende meldinger i parkonkurranser

Fra Peter Hall "Competitive bidding at pairs".

Regel 1:

Vi bør konkurrere til totalt antall stikk.

Regel 2:

Vi bør ikke by 2 over totalt antall stikk.

Regel 3:

Det er størst sannsynlighet for at vi vinner på å konkurrere om en delkontrakt når ingen er i faresonen. Konkurrer der for til TAS + 1.

Regel 4:

Det er minst sannsynlighet for at vi vinner på å konkurrere om en delkontrakt når begge er i faresonen. Konkurrer derfor bare til TAS.

Regel 5:

Laget i faresonen bør bare by 1 over TAS når de forventer å klare kontrakten.

Regel 6:

Laget som ikke er i faresonen bør doble hvis de har halvparten av styrken og forventer å bete kontrakten, ellers kan de by over TAS med 1.

Regel 7:

Det er bedre å melde inn etter en tilpasning hos motstanderne enn etter en manglende tilpasning.

Meldesekvens med tilpasning:

(1 ♦); pass; (2 ♦); pass
(pass); ?

Meldesekvens uten tilpasning:

(1 ♦); pass; (1 ♥); pass
(2 ♦); pass; (pass); ?

Sannsynligheten for at vi har tilpass er mye større når motstanderne har tilpass.

Regel 8:

Det er en fordel å "lukke" budrunden raskest mulig.

Å lukke en budrunde betyr å definere fordeling og poeng klarest mulig.

Regel 9:

Innmeldinger har mest effekt før budrunden er lukket.

11 Konvensjoner

11.1 Revers

Revers er en frivillig melding i en høyere rangerende farge enn åpningsfargen. Eksempel på dette kan være 1 ♣; 1 ♥; 2 ♦. Her er ruter høyere rangerende enn kløver. Dette meldingsforløpet viser mer poeng da svarhånden må opp på 3 trinnet for å slå av i den førstmeldte fargen.

Vanlig revers viser 16+p (6-7 tapere) eller max 5 tapere med en svakere hånd.

Hopperevers (sterk revers) er et hopp i en høyere rangerende farge på 2 trinnet som en kunne ha meldt på 1 trinnet. Eksempel på dette kan være 1 ♣; 1 ♥; 2 ♠. Spar kunne vært meldt på 1 trinnet, og meldingen blir altså hopp-reversering.

Hopperevers viser 19+p (5-6 tapere) eller max 4 tapere med svakere hånd.

11.2 Roman key card Blackwood

Svar på antall ess, trumf ess regnes som et ess:

4NT

- 5 ♣ : 0 eller 3 ess
- 5 ♦ : 1 eller 4 ess
- 5 ♥ : 2 ess uten trumf dame
- 5 ♠ : 2 ess med trumf dame

Etter svarene 5 ♣ og 5 ♦ kan det spørres etter trumf dame med billigste melding som ikke er trumf. Svarene på et slikt spørsmål er:

- Gjennmelding av trumffargen på laveste nivå benekter trumf dame.
- Hopp i trumffargen viser trumfdame.

Eksempel, ♠ er bestemt som trumf på forhånd:

4NT - 5 ♣ - 5 ♦ - 5 ♠

viser 0 eller 3 ess uten trumf dame.

4NT - 5 ♣ - 5 ♦ - 6 ♠

viser 0 eller 3 ess med trumf dame.

11.3 Opplysende doblinger - huskereglene

På åpningsmeldinger: 1 ♥; X³: min 13 p, 4 korts ♠ og min 3 korts ♣ og ♦.

SITES TOXIC: Short In The Enemy Suit? Take Out X Is Correct.

Etter svak melding fra motstander, dobling er opplysende.
(ATP DAFT: After they pre-empt, doubles are for takeout.)

11.4 Redoblinger

Redobling er SOS og viser dårlig tilpasning til makker og motakelig i andre farger.

1 ♠ 2 ♣ X XX

³ Bruk 15 regelen: Antall punkter + 2*fp i motstanders farge bør være 15 for å doble.

med f eks denne hånden:

♠ Txxxx
♥ JTxx
♦ Kxxx
♣

1NT 2♣ X XX

med f eks denne hånden:

♠ KTxx
♥ QJT _x
♦ JTxx
♣ x

1♦ 2♠ X XX

med lite spar.

Redobling er SOS med følgende unntak:

1. Etter opplysende dobling
2. Når tilpasning er avtalt
3. Når utgang eller slem er meldt frivillig

11.5 Oversikt straffedoblinger

11.5.1 Ron Klinger

Fra Ron Klinger "Improve your bridge memory" er de følgende definisjoner på straffedoblinger hentet:

Straffe doblinger:

- ~~1. Eksponere psykisk melding (bløf melding). Når motstanderen byr det du ville by, sannsynligvis for å bløffe styrke i denne fargen for å unngå utspill: (1♦); X; (1♠); X~~
~~Hvis 3. hånd hadde passet hadde jeg bydd 1♠ (og vi klarer sikkert å få en bet eller to). Senere ♠ meldinger fra sør er naturlig.~~
Dette krasjer med responsive doblinger. Vi må velge en av dem.
2. Etter NT meldinger:
(1NT); X
eller
(1♥); pass; (1NT); X
3. Etter svak melding av partner:
2♥; (3♦); X
Doblingen kan ikke være opplysende, da du kjenner makkers fordeling rimelig godt .
4. Etter tidligere redobling:
1♠ ; X ; XX ; 2♣
pass; pass; X
Redobling viser dårlig tilpasning til makkers farge, 11 -12 p og vilje til straffedobling. Ny dobling er derfor for straff.

5. Etter kunstig bud: Etter 2♣ som stayman og lignende. Utspillsanvisende, men en må også være klar til å forsvare den doblede kontrakt.
6. Etter at opplysende dobling er omgjort til straff.
 1♦; (1♠); pass; (pass)
 X; (pass); pass; (2♣)
 X
7. Dobling etter tidligere pass i samme farge:
 - 1♦; (1♠); pass; (1NT)
 pass; (2♠); X
 Øst hadde muligheten for å doble opplysende i første runde, men valgte å passe.
 Dobblingen i neste runde må derfor være for straff.
 - 1♠; (2♣); pass; (pass)
 2♠; (3♣); X

11.5.2 Peter Hall

Peter Hall i "Competitive bidding at Pairs" anbefaler at alle doblinger er opplysende hvis ikke en situasjon som har omgjort doblinger fra opplysende til straff har inntruffet. Følgende situasjoner definerer Peter Hall at endrer doblingen fra å være opplysende til straff:

- *Hvis vi allerede har funnet tilpasning*, er evt dobling for straff. Det er ikke nødvendig å vise fordelingen påhånden etter at tilpasning er funnet.
 - 1♠; (pass); 2♠; (3♣);
 X
 - 1♠; (2♥); 2NT; (3♥)
 pass; (pass); X
 - ----; (1♥); X; (pass)
2♠; (3♥); pass; (pass)
 X
- *Etter at en av oss har meldt en svak melding (stamp)*, er doblinger for straff. En svak melding viser så mange kort i en farge, at dobling for å finne tilpasning i etterkant er lite interessant. Merk at det ikke gjelder etter motstandernes svake stampemeldinger.
 - 3♠; (4♥); X
 - 3♣; (pass); pass; (3♥)
 pass; (pass); X
- *Etter en naturlig NT melding fra et av lagene eller en annen fordelingsspesifikk melding (Michaels cuebid, Uvanlige NT etc)*, er meldinger for straff:
 - 1♥; (pass); 1♠; (pass)
1NT; (pass); pass; (2♦)
 pass; (pass); X
 - (1♥); pass; (1NT); X er derimot en opplysende dobling, da 1NT viser fordeling og punkter.
- *Etter at motstanderne har meldt over en meldesekvens fra vår side som ikke har ført til at vi har funnet tilpasning*.
 - 1♦; (pass); 1♠; pass
 2♦; (pass); pass; (2♥)
 X
 - 1♠; (2♣); 2♦; (pass)
2♥; (3♣); X
 - 1♣; (pass); 1♦; (2♠)
pass; (3♥); X

- Derimot viser denne sekvensen opplysende dobling:
1 ♦; (pass); pass; 2 ♣
X
- Tilsvarende viser denne sekvensen opplysende dobling:
1 ♦; (2 ♣); pass; (pass)
X
- Etter at en opplysende dobling er omgjort til straff:
 - 1 ♠;(2 ♦); X; (pass)
 - pass; (2 ♥); X

Merk at begge doblingene i denne sekvensen er opplysende:

----; (1 ♠); X; 3 ♠

pass; pass; X

Ingen skifter, dermed er også andre dobling opplysende.

11.5.3 Konklusjon

Etter følgende situasjoner er alle doblinger for straff:

- Etter at fordeling er klar:
 - Etter at tilpasning er funnet (Peter Hall)
 - Etter NT eller annen fordelingsspesifikk melding: NT, Michael, Unaturlige NT (Ron Klinger & Peter Hall)
 - Etter at motstanderne melder over en meldesekvens fra vår side som ikke har ført til tilpasning (Peter Hall)
 - Etter stampemelding fra vår side (Ron Klinger & Peter Hall)
- Etter at opplysende dobling er omgjort til straff (Ron Klinger & Peter Hall)
- Etter tidligere redobling (Ron Klinger)

I tillegg er dobling i følgende enkelttilfeller for straff, men påfølgende doblinger er ikke for straff (eller er de det???):

- Ekspone psykisk melding
- Etter kunstig bud
- Dobling etter tidligere pass i samme farge

11.6 Kravpass

11.6.1 Hentet fra Charles H. Goren "Gorens store bridge bog":

Pass er ikke alltid et tegn påsvakhet. Det kan også være et tegn på styrke. Hvis de og deres makker under meldingene har vist stor styrke og meldt frivillig opp til 4 ♥, og motstanderen til høyre melder inn 4 ♠, som opplagt er en offermelding, kan et pass fra dem ikke være tegn på frykt. Det er ganske soleklart at de kunne ha doblet 4 ♠, hvis det var det de ville. Dobler de, sier de i virkeligheten til deres makker at de ikke ønsker å gå videre i hjerter, men er de imidlertid i tvil om en straffedobling gir tilstrekkelig med poeng, eller om det er en rimelig at 5 ♥ står, skal de melde pass og overlate til makker å treffe avgjørelsen.

I denne situasjonen har makker absolutt plikt til å handle. Hvis han ikke velger å melde 5 ♥, skal han - uten tanke på hva han ellers har - automatisk doble. Det ville de jo selv ha gjort, hvis de hadde vært helt sikre på at det ikke var mulighet for 5 ♥ å stå. Et pass i denne situasjonen kalles et kravpass. Det tvinger makker til å doble eller å fortsette meldingene.

Et er ikke alltid lett å kjenne igjen et kravpass. Ikke alle pass i meldinger under kamp om en kontrakt er kravpass. Et pass blir krav når det ved anvendelse av sunn fornuft klart fremgår at vårt lag er det sterkeste, men at motstanderne prøver å ta spillet fra oss.

De er syd og er i faresonen, motparten er ikke, og de har:

♠Exxx ♥xx ♦KDxx ♣xxx

Meldingene har gått:

Nord	Øst	Syd	Vest
1♠	2♥	2♠	3♥
4♠	5♥	?	

Det er ganske sikkert at motstanderne ikke kan vinne 5♥, og da er spørsmålet om en skal doble eller melde 5♠. Du er ikke sikker på hva du skal gjøre. Hvorfor ikke la makker avgjøre, dvs passe. Passet er ikke tegn på svakhet, da du viste fri støtte tidligere i meldingsforløpet. Passet er derimot styrkeisende og sier: "Makker, jeg mener at vi har gode utsikter til å vinne 5♠, men hva mener du?". Hvis makker ikke mener det samme, skal han doble 5♥.

Nok et eksempel. Motparten er i sonen, du er ikke, og som syd har du:

♠xx ♥EKDx ♦Txxx ♣EDT

og meldingene har gått:

Syd	Vest	Nord	Øst
1♥	pass	3♥	3♠

Hva skal du gjøre? Hadde øst meldt pass, ville du rent rutinemessig meldt 4♥. Øst's 3♠ forhindrer deg ikke fra å melde dette, men vil du det? Svaret er nei. Makker har avgitt en kravmelding til utgang [ikke i henhold til vårt system], hverken de eller makker må stanse før utgang, unntatt hvis kommer til å betal en rimelig pris for å ta spillet. Den riktige meldingen er pass, og er ved overlate avgjørelsen til makker. Han kan gjøre en av tre mulige, alt etter hva som er best ut i fra sine kort. Han kan melde 4♥. Han kan beslutte å spille 3NT, hvilket du ikke bør innvende mot. Eller han kan doble 3♠, og hvis han gjør det, blir det en lekkerbis ken. Da spillet ble spilt, ble 3♠ doblet av Nord og Ø/V gikk 1100 poeng ned.

11.6.2 Fra "The official encyclopedia of Bridge":

En pass som krever en melding fra makker. Et slikt pass kan settes frem i følgende situasjoner:

1. Motstanderne har bydd et helt klart offerbud. Et kravpass viser da vilje til å by videre mot en høyere kontrakt hvis partner ønsker.
2. Ved mulighet for et offerbud. Et kravpass viser vilje til offer, og spør partner om å gjøre det hvis han ikke kan doble motstanderne, og bette deres kontrakt.
3. a safety level has been established below which the contract cannot be sold. A forcing pass denotes inability to find a suitable call, or desire to see if partner can double the enemy bid.
4. After a slam-level sacrifice, a forcing pass sometimes denotes control of the enemy suit, and request partner to bid a slam if he has the necessary outside values.

11.6.3 Fra BiN 8/93

Vest	Nord	Øst	Sør
pass	3♣	X	pass
???			5♣

Vest hånd:

♠ Kxxxx

♥ Dxxx

♦ xxx

♣ -

Sperremelders makker har passet i åpning og hans senere hopp er derfor ikke basert på at han tror 5♣ står, men er en stamp beregnet på å floke det til for Ø/V. Dette gjør et pass til et klart kravpass. Pass er en invitt til makker om å melde noe annet enn dobler. Hvis han dobler vil han derfor ha en svak hånd som egner seg for motspill.

Mulige meldinger:

- X: Svakeste melding, må avgis på blank hånd
- Pass etterfulgt av pass etter makkes dobling: Nest svakest
- Direkte melding: 3'dje svakest, ingen sleminvitt
- Pass + uttak av makkers melding: Sterkt og sleminvitt

I denne situasjonen er pass etterfulgt av pass på makkers dobling beste løsning.

11.7 Bergen høyninger

Etter innmelding fra motparten (eller etter at makker har meldt inn), kan det være fornuftig å bruke Bergen høyninger i stedet for limit høyninger:

Etter makkers åpning med 5 k major: 1♠; (2♣):

- 2♠ viser 3 k støtte i spar
- 3♠ viser 4 k støtte i spar
- 4♠ viser 5 k støtte i spar

I tillegg brukes:

- 2NT er Stenberg / Jacoby (4 k støtte, jevn hånd, 12 + p)
- Overmelding av motpartens farge (Cue-bid) viser minst 3 k støtte og minst 10 p
- Hopp i ny farge viser god farge, støtte i makkers farge, og punkter nok til dette nivået.

Denne måten å melde på baserer seg på TAS tenkning.

11.8 Stavanger høyninger

Når makker har meldt inn lover han en positiv tilpasning på 3. Våre videre meld bør basere seg på positivt tilpass:

(1♥); 1♠; (2♥); ??

Makker har vist PT=3, dvs at der er minst 16 TAS hvis vi ikke har negativ PT. En fornuftig meldesekvens, forutsatt at en har nok poeng til at poengene er jevnt fordelt mellom lagene, i denne situasjonen kan være:

- pass viser negativ PT
- 2♠ viser PT=0-1 (når det sannsynligvis 16-17 TAS, og dette er rett nivå)
- 3♠ viser PT=2-3 (18-19 TAS)
- 4♠ viser PT=4+ (20-21 TAS)

I tillegg brukes også her:

- Overmelding av motpartens farge (Cue-bid) viser minst 3 k støtte og minst 10 p
- Hopp i ny farge viser god farge, støtte i makkers farge, og punkter nok til dette nivået.

11.9 RCO

Åpningsmeldingene 2♥, 2♠ og 2NT får følgende betydninger når en bruker multi -2♦:

- 2♥: To langfarger av samme rang (♠&♥ eller ♦&♣)
- 2♠: To langfarger av samme farge (♠&♣ eller ♥&♦)
- 2NT: To langfarger som ikke er samme rang eller farge (♠&♦ eller ♥&♣)

Svar:

- Med svake hender prøver en å melde den fargen en tror det er eller melder en 3+k farge. Pass hvis en er sikker på at de n meldte fargen inngår som en av langfargene (med 9+4 i de mulige gruppene er det overveiende sannsynlig at fargene er i 4 k gruppen)
- 2NT etter 2♥: Sterke kort, nok til utgang / invitasjon
 - 3♣: minorer og minimum
 - 3♦: minorer og maksimum
 - 3♥: majorer og minimum
 - 3♠: majorer og maksimum
- 2NT etter 2♠: Sterke kort, nok til utgang / invitasjon
 - 3♣: svarte og minimum
 - 3♦: røde og minimum
 - 3♥: røde og maksimum
 - 3♠: svarte og maksimum
- 3♣ etter 2NT: Sterke kort, nok til utgang / invitasjon
 - 3♦: spisse og minimum
 - 3♥: butte og minimum
 - 3♠: spisse og maksimum
 - 3NT: butte og maksimum

Etter releet bør svarhånd ha nok info for å plassere sluttkontrakten.

11.10 RCO som innmelding

RCO brukers som innmelding over følgende sterke meldinger:

1NT:

- 2♣ : rank
- 2♦ : color
- X : odd

2♣:

- 2♦ : rank
- 2NT : color
- X : odd

2♦ (Multi 2♦):

- 2♥ : rank
- 2♠ : color
- 2NT : odd

11.11 Lebensohl

Klinger, R: "Bridge conventions defences and countermeasures", 1999 og Klinger, R "Better duplicate bridge", 1995.

Forsvar mot innmeldinger etter 1 NT: 1NT; (2♥); ?

- X : opplysende, inviterende
- Ny lavere farge på 2 trinnet: konkurrer om delkontrakt, ikke inviterende
 - 1NT; (2♥); 2♠
- 2NT: Lebensohl – krever at 1NT åpner melder 3♣
 - Pass: med svake kort og med god ♣
 - ny farge lavere enn innmeldingsfargen er kun konkurrerende om delkontrakt
 - 1NT; (2♠); 2NT; (p)
3♣; (p) ; 3♥
 - meldingen er ikke krav – ikke en gang oppfordrende.
 - 3NT: poeng nok til utgang, stopper i deres farge, ingen 4 k major
 - Overmelding av innmeldt farge: STAYMAN - poeng til utgang, stopper i deres farge, minst en 4 k major
- Ny farge på 3 trinnet: rundekrav, 5 k farge
- Overmelding av motstanders farge: STAYMAN - viser minst 1 majofarge, poeng nok til utgang, men ikke stopper i deres farge
- 3NT: 10-12p, poeng nok til utgang men ikke stopper i deres farge
-

Slow shows, direct denies.

11.12 4de farge krav

Fra Blakset, Blakset & Wald: "Den komplette lærebog i Bridge", Appendix B:

Grunnprinsipp:

- Ingen andre gode meldinger (som er krav til videre meldinger)
- Ber om flere opplysninger
- Vanligvis fra svarhånd (men kan og så forekomme fra åpner)
- Sier ingenting om fargen. Kan være renons, ha 2 små eller det kan være naturlig med 4 -5 kort
- Viser minst 10 p fra svarhånd (på 2 trinnet)
- 4' de farge på 3 trinnet er utgangskrav
- Rundekrav

4de farge krav er et nyttig tillegg til naturlig meldemetoder da det gir mulighet for å undersøke fordelingen og styrken på partners hånd uten fare for å bli passet ned. Etter følgende sekvens:

1♦; 1♠; 2♣ finnes følgende svarmuligheter:

- 2♦: viser 4 k ♦ i tillegg til 4 k ♠. 6-9p, kan passes
- 2♥: 4' de farge krav, 10 + p, rundekrav
- 2♠: 5k♠ +,
- 2NT

- lover minst en stopper i umeldte farge
- 11 - 12 p, ikke krav
- Hopp i egen farge lover minst 6 k farge, 10-12 p, ikke krav.
- Hopp i 4 fage er naturlig og viser 5:5 eller 6:5 fordeing og utgangsforsventninger.

11.12.1 Svar på 4' de farge krav

Fra Blakset, Blakset & Wald: "Den komplette lærebog i Bridge", Appendix B:

Prioriteringer når en skal svare på 4' de farge krav:

1. NT viser hold i fargen (ikke nødvendigvis jevn fordeling)
2. Sekundær støtte til 4' de farge melderers farge
3. Ekstra lengde i egen farge
4. Minste løgn

Meld alltid NT med hold i fjærede farge, alt annet benekter hold.

12 Kravmeldinger

12.1 Åpningshånden

Eneste kravmelding fra åpningshånden er 2 ♣ og 2 ♦ når Multi 2 ♦ benyttes.

12.2 Svarhåndens første melding

Etter fargeåpninger:

- Ny farge er rundekraft (1 over 1 og 2 over 1 og hopp) er rundekraft
- Enkel høyning av minor farge (pga omvendt minor) er rundekraft
- Splinter meldinger er rundekraft

Alle andre limit høyninger og NT meldinger kan passes.

Etter 1 og 2 NT:

- Stayman og minorstayman er rundekraft
- Overføringer er rundekraft

Etter 2♣:

- Alt er krav

Etter svake 2 åpninger:

- Ny farge er rundekraft

Etter svake 3 åpninger:

- Ny farge er krav

Etter 3 NT:

- ???

Etter svake 4 åpninger:

- Ny farge er krav.

12.3 Åpners andre melding

Etter limithøyninger :

- Trialbids er rundekraftkrav
- Cuebids er utgangskravkrav

Etter 1 over 1 og 2 over 1:

- Reversering er krav til ny runde etter 1 over 1, og krav til utgang etter 2 over 1.
- Hopp i majorfarge er krav
- Cubids er krav

Etter 2♣ med etterfølgende 2♦:

- Alt bortsett fra 3NT er rundekraft
- Ny farge på 3 trinnet er utgangskrav

12.4 Svarhådens andre melding

Etter 1 over 1 eller 2 over 1:

- Reversering er krav til runde / utgang.
- Hopp er krav.
- Ny farge (3. farge) på 2 trinnet er rundekrav og på 3 trinnet utgangskrav.
- 4 farge er på 2 trinnet er rundekrav og på 3 trinnet utgangskrav.
- Enhver melding etter sterk NT svar (1♦, 1♠, 2NT) er krav til utgang.
- Enhver melding etter revers (med unntak av avslag i egen eller åpners farge) er krav til utgang
- Cuebids og trialbids er krav.

Etter 2♣, 2♦, 2♥/♠:

- 3♥/♠ viser 6+ p og 3 korts støtte - krav til runde

13 Stikkordregister

D

dobling

opplysende dobling · 44, 50, 51, 52, 53, 56, 57, 61, 65, 66, 67

Opplysende dobling · 4, 44, 50, 55

doblinger

Responsive doblinger · 47

straffedoblinger · 65

I

Innmelding · 43, 45, 47, 48, 49, 54, 55, 61

M

Michaels Cuebid · 44, 48, 49, 56