

MELDESTAV 1 (Grunnkurs 1-3)

Åpningsmeldinger:	Svar på makker åpningsmelding	Åpnerens første gjennmelding
1♣ = 3+ ♣ 12-19 Hcp 1♦ = 3+ ♦ 12-19 Hcp 1♥ = 5+ ♥ 12-19 Hcp 1♠ = 5+ ♠ 12-19 Hcp	Ny farge på 1 trinnet er 6 Hcp+ KRAV 1NT=6-9 Hcp (må ikke ha NT-fordeling) Ny farge på 2 trinnet (uten hopp) er 10 Hcp+ KRAV Støtte til makker (8 korts regel) Støtte til 2 = 6-9, til 3 = 10-12, til 4 = 13+	Lavest mulig 12-15 Hopp = 16+
1NT = 15-17 kan ha 5 kort ♥♠	Stayman (2♣) = min. 8 Hcp og minst en 4 kort i ♥/♠ Overføring 2♦ = Ber NT åpneren om å melde 2♥ 2♥ = Ber NT åpneren om å melde 2♠	Svar på stayman: 2♦ = Ingen 4/5 major 2♥ = 4/5 ♥ (ikke 4♠) 2♠ = 4/5 ♠ (ikke 4♥) 2NT = 4♥ + 4♠
2♣ = 20+	2♦=avslag 0-5 Hcp Alt annet er naturlig 6 Hcp+ og utgangskrav	2NT=22-24 og at annet er naturlig og rundekrav Gjennmelder naturlig
2♦/♥/♠ = Svake 2 - 6-kort i fargen 6-11 Hcp	2NT = Krav	Svar på 2NT: Gjennmelding av åpningsfargen er minimum 3NT viser maksimum
2NT = 20+21 kan ha 5 kort ♥/♠	Stayman (3♣) = min. 5 Hcp og minst en 4 kort i ♥/♠ Overføring 3♦ = Ber NT åpneren om å melde 3♥ 3♥ = Ber NT åpneren om å melde 3♠	Svar på stayman: 3♦ = Ingen 4/5 major 3♥ = 4/5 ♥ (ikke 4♠) 3♠ = 4/5 ♠ (ikke 4♥) 3NT = 4♥ + 4♠
3♣/♦/♥/♠ = Svake 3 - 7-kort i fargen 6-11 Hcp		
4♣/♦/♥/♠ = Svake 4 - 8-kort i fargen 6-11 Hcp		
SLEMKONVENSJONER - BLACKWOOD 4NT i et meldingsforløp er spørsmål etter ant. ess.	Svar på Blackwood: 5♣=0 eller 4 ess, 5♦=1 ess, 5♥=2 ess, 5♠=3 ess,	

Opplysende dobling	SVAR på makkers opplysende dobling
12-16 hcp (uten 5kort farge) så dobler vi opplysende 17+ hcp så dobler vi opplysende uansett fordeling	Lavest mulig 0-8 Enkelt hopp 9-12 12+ og utgangskrav
Innmelding Minst 5 kort i fargen 1NT = 15-17 og minst en stopper i åpningsfargen Enkelthopp = Svake to Dobbelthopp = Svake 3	SVAR på makkers innmelding Vi svarer på den som om vi svarte på makkers åpningsmelding
Fordelingskast Norsk (høy/lav = 2-4-6) Norsk (liten/stor = 1-3-5)	Styrkekast Styrkekast = Lavt kort Svakhetskast = høyt kort
Utspill Norske fordelingsutspill mot farge Eksempel: K 10 <u>6</u> 2 4dje høyeste mot NT Eksempel: K 10 6 <u>2</u> K 10 6 <u>4</u> 2	Sekvensutspill Ekte Sekvens : Høyeste <u>K</u> QJ , <u>Q</u> J10 , <u>J</u> 109 Indre sekvens: Høyeste <u>K</u> J10(x) , <u>D</u> 109(x) Brutt sekvens: <u>K</u> Q10(x) , <u>Q</u> J9(x) <u>J</u> 10 8(x)