


A) Åpningsmeldinger	Svar	Åpners gjenmelding 	
<p>12-21 hp. Åpner med 1 i farge. Viktige prinsipper:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alltid lengste farge først</li> <li>- Laveste rangerte av to eller tre 4-kortsfarger</li> <li>- Høyeste rangerte av to 5-kortsfarger</li> </ul>	<p>6-9/10-12/13-15 htp og støtte i fargen: Meld 2/3/4 i fargen.</p> <p>Uten støtte: 6+ hp meld lengste farge. For å melde på 2-trinnet kreves det minst 11 hp.</p> <p>6-10 hp uten støtte i makkers farge, eller egen farge som kan meldes på 1-trinnet: meld 1 NT</p> <p>11-12/13-15 med jevn fordeling meld 2/3 NT</p>	<p>Del 1: Normal styrke (12-15)</p> <p>a) Støtt makkers farge uten hopp b) Gjenta egen farge med 6+kort c) Meld farge lavere enn åpningsfargen uten hopp. d) NT hånd: meld NT lavest mulig.</p> <hr/> <p>Del 2: (17 hp +):</p> <p>a) Støtt makkers farge med hopp b) Hopp i egen farge med 6+kort c) Hopp i ny farge/ meld en høyere rangert farge enn åpningsfargen (reversmelding) d) hopp i NT (18-19 hp)</p>	<p>Tredje og fjerde farge:</p> <p>Tredje farge hos svarhånd/åpningshånd er krav for minst én runde.</p> <p>4. farge hos svarhånd er krav til utgang.</p> <p>Svar på 4 farge:</p> <p>a) Støtte i makkers farge er 3-korts b) NT = hold (stopper) i fargen c) Gjenta egen farge viser ekstra lengde</p>
<p>Svake 2. Åpning 2 // 6-11 hp, 6-kortsfarge</p> <hr/> <p>Svake 3 Åpning 3 // 6-11 hp, 7- kortsfarge</p>	<p>Tell stikk! Etter svake 2 er både ny farge og 2 NT krav, 3 i fargen er invitt</p> <hr/> <p>Etter svake 3 er ny farge krav. 3 NT er for spill</p>	<p>Etter 2 NT: Meld utgang med maks. Meld 3 i fargen med minimum</p> <p>Etter ny farge: Støtt med Hx eller xxx . Gjenta din egen farge uten støtte</p> <p>Etter ny farge hos makker, støtt med xx eller bedre. Pass etter 3 NT</p>	
<p>22 hp+ Åpner i 2  uansett fordeling. Konvensjonen kalles ofte Halles 2  , og er en kunstig melding.</p>	<p>2  er obligatorisk. Husk å alertere.</p>	<p>Fargemelding er krav og viser minst 5 kort og en ubalansert hånd. Utgangskrav.</p>	<p>Nærmeste melding er nytt avslag (0-5 hp), NB! kunstig melding. Husk: Hopp til utgang med 0-5 og støtte til makker.</p> <p>Melding av egen farge viser ei positiv hånd (6+). (Har svarhånda 10 hp+ bør man melde slem)</p>
<p>A) Jevne hender (Grandhender)</p> <p>12-14 hp.= Åpner 1 i farge, gjenmelder NT lavest mulig. 15-17 hp. = Åpning 1 NT 18-19 hp. = Åpning 1 i farge. Hopp i NT 20-21 hp. = Åpning i 2 NT 22-24 hp. = Åpning 2  gjenmeld NT billigst mulig 25-27 hp = Åpning 2  hopp i NT.</p>	<p>Svar på 1 NT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pass= 0-8 hp uten langfarge</li> <li>- 2 // = Overføring til //minor</li> <li>- 2  er 9 hp+ og "Stayman" (spør etter 4-korts major hos makker)</li> </ul> <p>9-10 Hp uten 4-kort major: meld 2 NT 11-15 uten 4 kort major: meld 3 NT</p>	<p>Svar på 2 NT (22-24 hp)</p> <p>0-2 hp: pass 3 + hp og 5+ kort /: Bruk overføring 3 hp + og 4-korts major: meld 3  (Stayman). 3-10 hp uten 4-kort major: meld 3NT</p>	<p>1 NT – 2 //: Meld fargen makker overfører til 1 NT – 2 NT: meld 3 NT med maks ellers pass. Svar på Stayman: 1 NT/2NT-2/3 : 2/3  benekter 4 korts major 2/3  = 4 korts  , kan ha 4 korts  2/3  = 4 korts </p>



# Nordisk Bridge Standard



<b>Opplysende dobling (OD)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Når motparten åpner. Viser OD åpning med tilpass i de andre fargene. Med en langfarge og 12-15 hp meld fargen framfor å benytte OD</li><li>- Når kontrakten er under utgang</li><li>- Makker har bare meldt pass</li></ul>		<b>Svar på opplysende dobling (OD)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 0-8 hp: Meld lengste farge. Majorfarge har prioritet</li><li>- 9-11 hp = hopp i lengste farge (major har prioritet)</li><li>- 11-12hp balansert hånd og hold i motpartens farge hopp til 2 NT</li><li>- 12Hp + balansert hånd hopp til utgang i NT</li></ul> <b>12 hp + ubalansert hånd hopp i utgang eller overmeld motpartens farge.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- NB! Pass etter OD betyr at svarhånd vil spille mot spill og omgjør OD til straffedobling.-10 hp = balansert hånd svar 1 NT (2 NT)</li></ul>		
<b>Forsvarsmeldinger (etter at motparten har åpnet)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 15-18 hp balansert med hold i motpartens farge meld 1 NT</li><li>- Egen farge med tilpassing i andre farger benytt OD</li><li>- 17 hp + og god 5 korts farge bruk OD deretter meld fargen</li><li>- 8 - 16 hp og god 5 korts farge. Meld farge</li><li>- På 2 trinnet må en ha 11 hp +</li><li>- Svake hoppmeldinger som nær en åpner med svake 2/3</li></ul>		<b>Blackwood 4 NT</b> Spørsmål om antall ess <ul style="list-style-type: none"><li>5♣ = 0 eller 4 ess</li><li>5♦ = 1 ess</li><li>5♥ = 2 ess</li><li>5♠ = 3 ess</li></ul>	Spørsmål etter konger. (5 NT) (Som oppfølging av 4NT. Bekrefter at makkerparet har alle essene) <ul style="list-style-type: none"><li>6♣ = 0 eller 4 konger</li><li>6♦ = 1 konge</li><li>6♥ = 2 konger</li><li>6♠ = 3 konger</li></ul> NB! En må ha alle ess til sammen for å spørre etter konger.	
<b>Utspill</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Høyeste fra sekvens ned til 10 (eksempel på sekvens KDKn)</li><li>- Invitt: spill laveste kort</li></ul>	<b>Styrkekast</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Lavt kort viser styrke i fargen</li><li>- Høyt kort viser svakhet i fargen</li></ul> Brukes på makkers utspilte honnør og i første frie avkast.	<b>Poengbehov</b> Til utgang 3NT/♥/♠ = 26 htp Til utgang 5♣/♦ = 28/29 htp Til lilleslem (12 stikk) = 33 htp Til storeslem (13 stikk) = 37 htp  Husk å regne trumfpoeng (TP) med tilpass til makkers farge Renons: 3tp, singel: 2tp, dobbel: 1tp	<b>Grandfordelinger (NT)</b> Balanserte hender: 4-3-3-3 4-4-3-2 5-3-3-2  Merk at grandhender ikke kan ha singel eller renons i noen farger, og ikke to dobbeltoner.	



# Nordisk Bridge Standard

