



Meldesystem begynnere

Ord/begrep:

Minorfarger:	De to lavest rangerte fargene; kløver (♣) og ruter (♦)
Majorfarger:	De to høyest rangerte fargene; spar (♠) og hjerter (♥)
Giver:	Den som starter meldingene
Spillefører:	Den som spiller kontrakten og styrer sine egne og blindemanns kort.
Blindemann:	Spilleførers makker som legger kortene sine ned på bordet med bilsida opp etter åpningsutspillet.
Grandhånd:	Jevn fordeling. 4333/4432/5332
Åpner:	Den første som avgir et bud.
Innmelding:	Første bud fra åpners motspillere.
Svar:	Første bud fra åpnerens makker.
Bud:	Ei melding som innebærer en forpliktelse til et gitt antall stikk med ei bestemt farge som trumf eller uten trumf.
En over en:	Svarmelding i farge på 1-trinnet.
To over en:	Svarmelding i farge på 2-trinnet uten hopp (dvs. i lavere rangert farge)

Åpningsmeldinger:

1♣/♦:	Minst 3-kortsfarge, minst 12 hp.
1♥/♠:	Minst 5-kortsfarge, minst 12 hp
1NT:	15-17 hp, grandhånd
2♣:	Sterk kravmelding, krav til utgang
2♦/♥/♠:	Svake to; 6-11 hp, sekskortsfarge
2NT:	20-21 hp, grandhånd
3x:	6-11 hp, sjukortsfarge
3NT:	25-27 hp, grandhånd
4x:	6-11 hp, åttekortsfarge

Hovedprinsippet er at man åpner med lengste farge. Med to firekortsfarger åpner man med den lavest rangerte fargen, med to femkortsfarger eller to sekskortsfarger med den høyest rangerte fargen. Uten femkortsfarge i major åpner man med minorfarge, som derfor kan være på tre kort.

Svarmeldinger etter åpning 1 i farge:

En over en: 4-kortsfarge (eller mer), minst 6 hp. Krav (åpner kan ikke si pass).

1NT: 6-10(11) hp, ingen farge å melde, ikke krav

To over en: 4-kortsfarge (eller mer), minst 11 hp. Krav

Etter to over en er 2NT fra svarhånda utgangskrav. Dermed får man rom til å finne riktig utgang, siden åpneren får mulighet til å vise ekstra fargelengde før man er i utgang. Viktig for å finne ut om man skal spille 4 i major på tilpasning 6-2 eller 5-3 i stedet for 3NT.

Støttemeldinger etter minoråpning:

1♣ - 2♣ 5-korts+ trumfstøtte, 6-10 hp

1♣ - 3♣ 5-korts+ trumfstøtte, 11-12 hp

1♣ - 3♣ 5-korts+ trumfstøtte, 13+ hp

Tilsvarende med ruter.

Støttemeldinger etter majoråpning:

1♠ - 2♠ 3-korts+ trumfstøtte, 6-10 hp

1♠ - 3♠ 3-korts+ trumfstøtte, 11-12 hp

1♠ - 4♠ 3-korts+ trumfstøtte, 13+ hp

Tilsvarende med hjerter

Prinsippet er at støttemelding viser styrken til svarhånda og garanterer minst åtte trumf til sammen på de to hendene.

Etter minoråpning prioriterer man å melde majorfarge foran å støtte, hvis begge deler er mulig. Majorkontrakter gir mer poeng og krever færre stikk enn minorkontrakter for å melde utgang. Derfor prioriterer man å finne tilpasning i majorfarge.

Grandstigen (grandhender):

12-14 hp Åpne med 1 i farge og gjenmelde grand billigst mulig.

15-17 hp Åpne med 1NT

18-19 hp Åpne med 1 i farge og hoppe i grand.

20-21 hp Åpne med 2NT

22-24 hp Åpne med 2♣ og gjenmeld 2NT

25-27 hp Åpne med 3NT

Svar på 1NT:

Pass:	0-8 hp og jevn hånd
2♣:	«Stayman» - søkemelding etter firekorts majorfarge hos åpner. Åpner svarer 2♦ uten majorfarge, 2♥ med hjerter (kan også ha spar) og 2♠ med spar.
2♦/♥:	Overføring, viser 5-kortsfarge i ♥/♠ og 0+ hp. Åpner skal svare 2♥/♠.
2NT:	Invitt til utgang, 9 hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major
3NT:	10-15 hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major
4NT:	16-17 hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major
5NT:	18-20 hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major
7NT:	21+ hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major

Samme prinsipper brukes også på sterkere grandåpninger. (Stayman og overføringer også etter åpning 2NT eller 3NT.)

Videre meldinger:

2♣ fulgt av 2NT er invitt til utgang. Ikke funnet tilpass i major. (1NT-2♣, 2♥-2NT er invitt hvor svarhanda samtidig viser 4-kortsfarge i spar (uten majorfarge melder man jo ikke 2♣).)

2♣ fulgt av 3NT viser styrke til utgang. Samme prinsipp som over.

Overføring fulgt av 2NT viser 5-kortsfarge og invitt til utgang.

Overføring fulgt av 3NT viser 5-kortsfarge og utgangsstyrke. Åpner velger riktig utgang.

Overføring fulgt av høyning (f.eks. 1NT-2♥, 2♠-3♠) viser sekskortsfarge og invitt til utgang.

Overføring fulgt av ny farge på 3-trinnet viser minst 5-4 og krav til utgang.

Etter svake/sperreåpninger:

Vanlige prinsipper. Ny farge fra svarer er krav.

Spørsmål etter ess (4NT):

5♣	0 eller 4 ess
5♦	1 ess
5♥	2 ess
5♠	3 ess

Tilsvarende kan man etter å ha spurt etter ess fortsette med 5NT og spørre etter antall konger, samme svars, 6♣=0/4 osv. 5NT garanterer at alle ess er på plass, slik at makker med ei lang god farge trygt kan melde storeslem.