

Rangering av kontrakt fra lavest til høyest:

1♣ 1♦ 1♥ 1♠ 1 Gr (eller NT)

Trappa, poeng til sammen inkludert makker sine:

- 20 p Kun 7 stikk, stopp så tidlig som mulig
- 22 p Bør kunne spille på 2-trinnet
- 24 p Får normalt 9 stikk i farge
- 25 hp Spill for 3Gr med rett fordeling
- **25 p** Normalt 10 stikk med tilpass, utgang i major
- **27 p** Normalt 11 stikk i farge med tilpass
- **33 p** 12 stikk, enten i farge eller Grand. Tell kun hp i grand
- 37 p Normalt 13 stikk i farge med tilpass. Må ha alle ess. 37 hp holder normalt til 7 Gr.

Honnørpoeng, hp

Ess 4 hp

Konge 3 hp

Dame 2 hp

Knekt 1 hp

I farge telles også fordelingspoeng etter at vi finner tilpass, minst 8 kort til sammen!:

- **Renons 3 fordelingspoeng (fp)**
- **Singelton 2 fp**
- **Dobbelton 1 fp**
- **Ekstra lengde i trumf 1 fp**

Legg sammen antall hp og antall fp og du får antall poeng som hånden din har, forkortet p

GRAND STIGE:

12-14hp Åpne i farge og gjenmeld grand billigst mulig

15-17hp Åpne 1Gr

18-19hp Åpne 1 i farge og hopp så i Gr

20-21hp Åpne 2Gr

22-24hp Åpne 2♣ og gjenmeld Gr billigst mulig

25-27hp Åpne 2♣ og hopp til 3Gr over svar 2♦

Åpningsmeldinger på et trinnet

Åpning	Viser
1♣	12-19hp, minst 3 kort kløver
1♦	12-19 hp, minst 3 kort ruter
1♥	12-19 hp, minst 5 kort hjerter
1♠	12-19 hp, minst 5 kort spar

Svarmelding pass viser under 6p!

Støtt makker om du vet om minst 8 trumf til sammen. Støtte viser 6-9 p, støtte med hopp viser 10-12 p, støtte med dobbelt hopp viser 13-14 p eller 13-16 p hvis 4♥/♠ og hopp til 5♣/♦ viser 15-18 p.

Svarmelding i **ny farge på et trinnet** lover minst 6hp og minst 4 kort. Meld normalt din lengste farge først og med 2 firekortsfarger melder du den laveste firekortsfarge først. Med 2 fem korts farger melder du den høyest rangerte først.

Svarmelding **på 2-trinnet i ny farge** uten hopp viser minst 10hp og minst 4 kort, men merk at 1♣-2♥ lover 10 hp+ og 5 kort+ i hjerter.

Ny farge fra svarhånd på åpning er krav om svar fra åpner.

Åpner sin gjenmelding, se også grand stige

Etter åpning melder åpner naturlig og billigst mulig om styrke er under 16 p. Med 16-17p gjør åpner fargemelding med hopp eller melder ny farge på 3-trinnet. Med 18-20p satser åpner på utgang direkte om makker kun har lovt 6hp+

Åpning 1 grand lover 15-17 hp og jevn hånd

Fordelingsmønster 4-3-3-3 eller 4-4-3-2 eller 5-3-3-2 med 5 kort i minor. Lover **ikke** stopper i alle farger

Svar på åpning 1Gr:

2♣ viser 8hp+ og spør om makker har 4 kort major. 2♣ kalles Stayman. Svar på 2♣; 2♦ benekter 4 kort major, 2♥ viser 4 kort hj, kan ha 4 kort sp. 2♠ viser 4 kort sp.

Svar 2♦ eller 2♥ viser minst 5 kort i fargen over. Grand åpner skal alltid lystre å melde overføringsfarge 2♥/♠ Svarhånd kan ha alt fra 0 hp til 20hp.

Svar 2 grand er invitt til utgang og viser 8-9hp

Svar 3♣/♦ invitt til 3Gr med god 6 kort minor pluss ca 7hp

Svar 3 Grand viser 10-15hp, tror ikke på slem.

Åpning 2♣ (Kunstig sterk krav åpning)

Vår sterkeste melding, makker må svare! Åpner viser 20hp+ med minst 9 stikk eller sterk grand hånd med minst 22 hp+!

Foreslått svarmuligheter under, stil må kanskje avklares med makker.

2♦ Normalt avslag. Makker skal tolke dette som 0-5 hp uten meldbar farge eller 0-7 hp hvis grand fordeling. Alle andre svar krever entydig til minst utgang.

2♥ 6hp+ og minst god 5 kort hjerter

2♠ 6hp+ og minst god 5 kort spar

2Gr Åpner tolker dette som grand fordeling med 8-10 hp. Styrke kan være større, men da vil svarhånd som oftest selv senere gjøre slemforsøk.

3♣/♦ 6hp+ med minst god 6 kort i meldt farge

2♣-2♦, 2Gr-3♣ Svarhånd betrakter her 3♣ som Stayman og svarer deretter og 3♦ benekter da 4 kort major.

Åpning 2Gr

Viser 20 til 21hp og samme fordeling som åpning 1Gr.

3♣ Stayman, spørsmål etter major og svarene er
3♦ Ingen 4 kort major
3♥ 4 kort hjerter, kan også ha spar
3♠ 4 kort spar

3♦ Ber makker melde 3♥. 3♦ lover minst 5 kort hj men sier ikke noe om styrke.

3♥ Overføring til 3♠, lover 5 minst 5 kort spar

3♠ ?

3Gr Naturlig, sluttkontrakt. Styrke er mellom 2-9 hp

SPERREÅPNINGER

Åpning 2♦/♥/♠ er 6 kortsfarge og 6-10hp. Soneavhengig. Svar 2 Gr lover god styrke, minst mild invitt, og spør om kortfarge! Andre svar er naturlig, men viser samtidig god styrke og er ment som svak invitt uten tilpass i sperrefarge. Lover samtidig god 6 kort i meldt farge.

Åpning 3♣/♦/♥/♠ lover 7 kort og 6-10hp Her er ny farge uten hopp naturlig, **men krav!**

Etter 3♥/♠ er svar 3Gr spørsmål om kortfarge men etter 3♣/♦ er det sterkt forslag til sluttkontrakt

Åpning 4♣/♦/♥/♠ lover 8 kort og 6-10hp

System: 5-kort major og 3 kort minor.

Grønn kategori

Navn		
Klubb		

Grunnsystem naturlig

Åpninger

1♣ og 1♦ lover minst 3 kort, 12-19 hp
 1♥/♠ lover minst 5 kort og 12-19hp
 1 NT åpning er 15-17 i alle soner, Benekter 5 kort major og 6 kort minor
 2♣ Kravåpning og lover minst 20hp. Svar er naturlig
 2Gr viser 20-21 hp

Sperreåpninger

Åpning i farge fra 2♦ til 4♠ er sperremelding med styrke på 6-10hp.

Motspill og signaler

Innvitt utspill eller toppen av ingenting. Fordelingsutspill i makkers farge.
 Standard sekvensutspill
 Styrkekast er lite kort.
 Fordelingskast brukes sjelden, men kanskje vi kaster norske om vi husker det! Lite høyt viser da 3 eller 5 kort.

Innmelding og opplysende dobling

Innmelding lover minst 8 hp+ og 5 kort
 Opplysende dobling viser 12hp pluss med minst 3 kort i alle umeldte farger eller minst 16hp+ med en eller 2 fargede hender.

Annet

Våre svar etter at makker viser sterk grand er Stayman og overføring til majorfarge. Vi bruker BW og RKCBW når trumf er avtalt

Forsvarsmeldinger

Innmelding på et trinnet viser 5 kort+ og 8-15hp

Innmelding på to trinnet viser 5 kort+ og 10-16hp

Innmelding 1 Gr lover grandåpning med 15-17hp pluss stopper i åpningsfarge. Makker sine svar er som etter åpning 1 grand.

Innmelding med hopp er sperr, viser det samme som sperreåpning.

Opplysende dobling lover minst 12 hp og minst 3 kort i alle umeldte farger. Svar på opplysende dobling er:

Motparten melder 1 i farge og makker dobler opplysende. Dine svar i tabell under.

Ditt svar	Styrke	Mere forklaring
1 i farge	0-8 hp	4+kort i fargen
2 i farge uten hopp	0-9 hp	4+kort i farge
2 i farge med hopp	9-10 hp	4+kort i farge
3 i farge med hopp	11-12hp	5+kort i farge
4 i farge	13+hp	5+kort i farge
1NT	6-9 hp	Stopper i motpartens farge, ingen god meldbar farge
2 NT	10-12hp	Som for 1NT
3 NT	13+hp	Som for 1NT
Pass		Lover minst solid 5 kort i motpartens åpningsfarge og tror dette blir den mest innbringene kontrakt. Er du i tvil så meld, kanskje 1Gr eller 2Gr?

Frivillig melding på opplysende dobling

Om motparten melder etter at makker dobler opplysende så er du fritatt fra å melde om din styrke er 0 til 5 hp så om du melder så viser du minst 6 poeng. Derfor gjelder tabell på forrige spalte delvis også på frivillig melding! Men merk om motparten redobler makker sin dobling skal du alltid melde hvis du har lengde i en umeldt farge, hjelp makker å finne beste fluktfarge. Redobling lover typisk 10hp så alle vet at motparten har over halve styrken!

BW og RKCBW

Svar på 4 Gr BW, 4 ess totalt:

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

Svar på 4Gr RKCBW når trumf er avtalt, 5 ess totalt inkludert trumf konge

5♣	0 eller 3 ess (av 5)
5♦	1 eller 4 ess
5♥	2 ess uten trumf dame
5♠	2 ess med trumf dame

Svar på kongespørsmål 5 Gr

6♣	0 eller 4 konger
6♦	1 konge
6♥	2 konger
6♠	3 konger