

2 ♠ eller 2 ♥	STOP						
6-farve:			4	4	5 (kravmeld.) 2)	6 ut ell. 6	7 ut ell. 7
Minorfarver :							
5-farve:			3 (kravmeld.) 2)	3 ut	5 (kravmeld.) 2)	6 ut	7 ut
2 ♦	STOP						
6-farve:			3 (kravmeld.) 2)	3 ut	5 (kravmeld.) 2)	6 ut ell. 6	7 ut ell. 7

1) Stayman:

Spørgemeldingen 2♣: Har du en major 4-farve?

Svar: 2♦: Ingen major 4-farve

2♥: 4-farve i ♥ og måske i ♠

2♠: 4-farve i ♠, men ikke i hjerter

2) Kravmelding:

3♥ eller 3♠: Åbner afgør om kontrakten skal være 3 ut (med 2 trumfer)

eller 4 i farven (med 3 trumfer).

3♦ eller 3♣: Da udgang i minor med 11 stik er vanskeligt, meldes enten

3 ut eller pas.

5♥, ♠, ♦ eller ♣: Med 17 HP meldes 6 ut med 2 trumfer eller 6 i farven

med 3 trumfer. Med 15 eller 16 HP meldes

pas.

Svar på åbningen 2 ut:

Med sanshånd:

0 - 5	Pas
6-11	3 ut
12	4 ut (Åbner melder 6 ut med 21 p - ellers pas)
13-15	6 ut
16	5 ut (Åbner melder 7 ut med 21 p - ellers 6 ut)
17+	7 ut

Uden sanshånd:

	0 - 4/5	5/6 - 11/12	12/13 - 16	17+
Majorfarver:				
4-farve:		<u>Stayman</u> ³⁾	6 ut	7 ut
5-farve	PAS	3 (kravmeld) ⁴⁾	6	7
6-farve	PAS	4	6	7
Minorfarver:				
4-farve	PAS	3 ut	6 ut	7 ut
5-farve	PAS	3 ut	6 ut	7 ut
6-farve	PAS	3 ut	6 i farve	7 i farve

3) Stayman: Spørgemeldingen 3 ♣: *Har du en major 4-farve?*

Svar: 3 ♦: Ingen major 4-farve
 3 ♥: 4-farve i ♥ og måske i ♠
 3 ♠: 4-farve i ♠, men ikke i hjerter

4) Kravmelding: 3 ♥ eller 3 ♠: Åbner afgør om kontrakten skal være 3 ut (med 2 trumfer)
 eller 4 i farven (med 3 trumfer).

Svar på åbningen 1 i farve:

	6 - 9	10 - 12	13 - 15	16+
Enkelt støtte (til 2 i farven) 3-4 trumfer.	X			
Dobbelt støtte (til 3 i farven) 4+ trumfer		X		
Støtte til 4 (hvis spar eller hjerter) 4+ tr.			X	
Melde 1 i ny farve (svarkrav)	X	X	X	X
Melde 2 i ny farve <i>uden spring</i> (svarkrav)		X	X	X
Spring i ny farve (udgangskrav)				X
Melde 1 ut (nødmelding)	X			
Melde 2 ut (kræver sanshånd)		X		
Melde 3 ut (kræver sanshånd)			X	

Prioritering af svar:

- 1: Støt i major med 4+ trumfer
- 2: Meld majorfarve
- 3: Meld sans
- 4: Støt minorfarve med 4+ trumfer (sjældent til 4-trinnet)
- 5: Meld minorfarve

Støttepoints (SP):

Når svarer støtter i åbners farve og man således er blevet enige om trumffarven, kan man medregne støttepoints (SP) til honnørpointene (HP) efter denne skala:

	Renonc e	Singleto n	Doubleton
En trumfmelder med 4 kort:	3 SP	2 SP	1 SP
En trumfmelder med 5 kort	5 SP	3 SP	1 SP
En støtter med 3 kort	3 SP	2 SP	1 SP
En støtter med 4 kort	5 SP	3 SP	1 SP
Giv dig selv et points ekstra for hver yderligere trumf			

Summen af HP og SP anvendes overfor grænserne 26, 33 og 37.

Svar på åbningen 2 i farve:

PAS er forbudt!!!!!!!

Med mindst 3 kort i makkers farve (dog ikke klør, der jo kan betyde sans):

0-6: **afmeld** ved at melde 2 i farven over

7+: støt til 3-trinnet - med jævn fordeling: 2 ut

Med en god 5-farve og 7+: Meld farven. Hvis det er *afmeldingsfarven* - spring!

Der skal arbejdes mod mindst udgang; gerne lilleslem eller slem.

Hvis man kommer højt op i meldinger **i farve**, kan man ved hjælp af **Blackwood-konventionen** afgøre, hvor højt meldingen skal sættes:

Spørgemeldingen 4 ut: Hvor mange esser har du?

Svar: 5 ♣: 0 eller 4 esser

5 ♦: 1 es

5 ♥: 2 esser

5 ♠: 3 esser

Hvis alle 4 esser er til stede kan med **5 ut eventuelt** spørges tilsvarende på antallet af konger. Svarene afgør om der skal meldes lilleslem eller slem.

NB: Følger 4 ut direkte efter åbningsmeldingerne 1 ut eller 2 ut er det ikke Blackwood. Her kan i stedet anvendes Gerber

Gerber:

Spørgemeldingen 4 ♣: *Anvendes altså direkte efter åbningsmeldingerne 1 ut eller 2 ut.
Hvor mange esser har du?*

Svar: 4 ♦: 0 eller 4 esser
4 ♥: 1 es
4 ♠: 2 esser
4 ut: 3 esser

Med 5 ♣ kan eventuelt spørges tilsvarende efter antallet af konger.
Svarene er analoge.

Åbners sansoversigt

Sidder du med en åbningshånd **med sansfordeling** har du her det grundlæggende overblik over meldingerne med disse honnørpoints:

12-14: Åbn med 1 i farve og genmeld lavest muligt *)

15-17: Åbn med 1 ut

18-19: Åbn med 1 i farve og spring i sans *)

20-21: Åbn med 2 ut

22-24: Åbn med 2 ♣ og genmeld 2 ut

25-27: Åbn med 2 ♣ og genmeld 3 ut

28-30: Åbn med 2 ♣ og genmeld 4 ut

*) Forudsat makker har svaret i ny farve.

Åbners 2. melding efter svar i ny farve:

2. meldingen er rundekrav, da svarer kan have fra 6 til 28 points!!!!

Prioritering:

1. Støt makker:

Betegnelse:	MINIMUM	MEDIUM	MAKSIMUM
Points er incl. støttepoints:	13 - 15	16 - 18	19 - 21
	Lavest muligt	Spring til 3 i farve	Dobbeltspring til 4 i major

2. Meld ny farve:

	12 - 15	16 - 18	19 - 21
Simpel ny farve (lavere end din 1. melding på 2-trinnet): 4-farve på 1.trin / 5-farve på 2.trin	X	X	
Spring i ny farve (krav til udgang)			X
3-trins presser ⁵⁾		X	X

3. Meld sans:

MINIMUM	MAKSIMUM
12 - 14 HP og jævn fordeling	18 - 19 HP og jævn fordeling
Meld SANS lavest muligt	Spring i SANS

4. Genmeld egen farve:

Betegnelse:	MINIMUM	MEDIUM	MAKSIMUM
Typisk 6-farve	12 - 14	15 - 17 / pæn 6-farve	Stærk/Skæv
lavest muligt	X		
Spring i egen farve		X	
Udgang i egen major			X

5) 3-trins presser:

Hvis du i anden runde går forbi en genmelding af din egen farve *uden at springe*.

Svarers 2. melding:

Svarer har 6 -9: En svag hånd:

Hvis makker har vist MINIMUMS-hånd (støttet svarer lavest muligt/meldt1 ut/genmeldt egen farve) er udgang udelukket og du kan vælge mellem:

Pas
Præference ⁶⁾ til makkers førstmeldte farve
Støtte til 2 i makkers sidstmeldte farve, hvis du har fire kort
Genmelde egen 6-farve
1 ut

for at finde en minimums delkontrakt.

Har makker vist en 12-18 hånd med *simpel ny farve*, kan der fortsat være mulighed for udgang.

Med 6-7 meld PAS; med 8-9 kan du melde videre.

6) Præference: At præferere til - *foretrække* - en farve kommer på tale, når makker har meldt to farver:

Med lige mange kort i makkers to meldte farver bør du oftets vælge den førstmeldte, for måske har makker flere kort i den end i den andenmeldte farve.

At vælge billigst muligt mellem makkers to farver kaldes simpel præference og lover ikke ekstra styrke.

Svarer har 10-12: En halvtærk, opfordrende hånd:

Udgang bør forsøges, selvom åbner har vist eller har minimumshånd.

Opfordring til udgang ved at melde 2 ut eller 3 i en meldt farve.

Svarer har 13+: En udgangshånd:

Hvis du er klar over, hvad udgangen skal hedde: *Meld den!!!!*

Simpel ny farve er *rundekrav*. (hvis du ikke ved, hvad udgangen skal hedde).

En 3-trins-presser er udgangskrav.

Oplysningsdoblning af en 1-åbning:

Betyder:

Makker, jeg kunne selv have åbnet.

Med 12-17 HP med støtte i de umeldte farver (mindst tre kort i alle).

Der kræves dog 4 kort i den modsatte majorfarve, hvis der oplysningsdobles på 1 ♥ eller 1 ♠.

Med 18+ uanset fordeling.

Makker - vælg en farve, evt. sans!

Svar på oplysningsdoblen:

PAS er udelukket medmindre hånden før har meldt.

0-8: Meld længste farve

9-11: Spring i længste farve

12+: Meld udgang eller den kunstige melding:: *fjendens farve*, der samtidig er krav til makker om at melde udgang!!

Med godt hold i fjendens farve og nogenlunde jævn fordeling kan sans komme på tale: 6-9: 1 ut

10-12: 2 ut

13-15: 3 ut

Vis dog majorfarve frem for en sansmelding!!!

"Dobleren" kan med ca. 17+ og minimumssvar fra makker melde videre.

Indmeldinger:

Simpel indmelding:

Formål:

at kæmpe om kontrakten

- anvise makker et udspil

- tage meldeplads op for fjenden.

Krav:

I farve *mindst en god 5-farve* og mellem 9 og 17 points..

I sans 15-17 HP med jævn fordeling - dog med godt hold i fjendens farve.

Skal respektere **reglen om 2 og 3 stik** ⁷⁾

Svar på simpel indmelding:

1) Støtte til makkers majorfarve:

På 1. trinnet som om det var en åbning, hvor tretrinsraketten 6-9, 10-12 og 13-15 anvendes. Husk der er *lovet mindst 5-farve*, hvorfor der kan springstøttes på en 3-farve.

På 2. trinnet viser støtte til 3 ca. 6-10, mens højere kort kan støtte til 4.

2) SANS:

Jævn fordeling og *hold i fjendens farve*.

1 ut = 8-11; 2 ut = 12-14 og 3ut = 15+.

3) Svar i ny farve:

Svar i ny farve i defensiven er *ikke* rundekrav.

God 5-farve og 10-15 HP er inviterende. Meldingen er altså ikke krav, men opfordring til udgang.

Med 16+ meld ny farve med spring - udgangskrav!

Springindmelding:

Lover en god 6-farve men en **honnørsvag** hånd (de fleste honnører er i meldefarven).

Skal respektere **reglen om 2 og 3 stik** ⁷⁾

Svar på springindmelding:

Forsøg at vurdere dine stikmuligheder og læg dine stik til makkers. Topkort og honnører i makkers farve er vigtigst.

Spærremelding:

En spærremelding er en **åbning** på 3-trinnet eller højere.

En 3-åbner kan have op til ca. 10 HP, mens en 4-åbner kan være lidt stærkere.

En spærremelder har de fleste af sine honnørpoint i spærrefarven.

Spærremelderens må ikke have en side-4-farve i major.

Spærrefarven er normalt *en god 7-farve* - evt. *en stærk 6-farve*.

Spærremelderens skal respektere **reglen om 2 og 3 stik** ⁷⁾.

Spær ikke højere end udgang.

Spærremelderens *makker er kaptajn*, da han kender hånden fuldt ud.

Med tilpasning - uanset styrken - bør du melde videre efter makkers spærring.

Spærremelderens bør passe resten af meldeforløbet medmindre makker *med ny farve tvinger ham til at melde igen*.

7) Reglen om 2 og 3 stik:

Indmelder skal - *med sin langfarve som trumf* - selv kunne klare:

I zonen: Antal meldte stik minus 2

Udenfor zonen: Antal meldte stik minus 3

KONVENTIONER

Når der anvendes konventioner under 4-trinnet, skal der "alertes" ved at lægge alertkortet eller blot banke i bordet. Det er melderens makker, der skal "alerte" og det er spilleren i tur, der skal spørge "alerteren" om betydningen af meldingen.

Stayman

Dette meldesystem anvendes for at sansåbneren - som ofte har den stærkeste hånd - skal spille flest mulige slutkontrakter og give mindst mulige oplysninger om sin hånd.

Å1	S1	Å2	S2	Å3	
1 ut					Sanshånd 15 - 17 HP
	2 ♣				9+ med <i>en eller to</i> 4-farver i major
		2 ♦			Ingen 4-farve i major. 15 eller 16 HP.
			2 ut		Opfordring. Med minimum passer åbner
		2 ♥			4-farve ♥ og måske også i ♠
			2 ut		Svarer har 4-farve ♠ og minimum
				pas	Ved minimum
				4 ♠ 3 ut	Ved maksimum, eller med gode mellemkort.
			3 ♥		Svarer har 4-farve♥ men minimum og opfordrer til udgang, hvis åbner har maksimum.
			4 ♥		Svarer har 4-farve ♥ og 10-15 points.
			3 ut		Svarer har 4-farve ♠ og 10-15 points.
		2 ♠			4-farve ♠ men <i>ikke</i> i ♥
			2 ut		Svarer har 4-farve ♥ og minimum
				pas	Ved minimum
				3 ut	Ved maksimum
			3 ♠		Svarer har 4-farve ♠ men minimum og opfordrer til udgang, hvis åbner har maksimum
			4 ♠		Svarer har 4-farve ♠ og 10-16 points.
			3 ut		Svarer har 4-farve ♥ og 10-15 points.
		2 ut			Ingen 4-farve i major. 17 HP.

Stayman anvendes ligeledes på åbningen 2 ut (20-21 HP), blot på et højere trin.

SPILLEREGLER

Udspilsregler

Mod trumfkontrakter	Mod sanskontrakter
spil ud fra <i>sekvenser</i> - jo højere jo bedre	spil ud fra <i>sekvenser</i> - jo højere jo bedre
spil højeste af to nabohonnører	spil højeste af to nabohonnører
spil ud i makkers farve	spil ud i makkers farve
spil som regel en singleton	spil meget sjældent en singleton
inviter med et lille kort	inviter med et lille kort
spil ikke op i spilførers sidefarve	spil ikke op i spilførers farve
spil nødigt ud i bordets primærfarve	spil nødigt ud i bordets primærfarve
spil gerne en umeldt farve eller trumf	spil gerne en umeldt farve
vær <i>aktiv</i> , hvis bordet har meldt en farve, der truer med afkast	vær <i>aktiv</i> , hvis kontrakten er baseret på langfarver
vær <i>passiv</i> , hvis du har styr på bordets langfarve eller på trumffarven (spil trumf/toppen af ingenting)	vær <i>passiv</i> , hvis modpartens værdier er begrænsede og der ikke er vist langfarver

Sekvenser:

- Almindelig sekvens: Tre kort på række med en honnør (10'er) som højeste kort. Spil fra toppen
- Intern sekvens: Et højere kort end de to på række med mindst 10'eren højest. Spil det højeste af de to naboer
- Hullet sekvens: To naboer med et enkelt spring til et tredje højt kort, der mindst skal være en 10'er. Spil det højeste kort

Forbudt udspil:

I stik 1 bør der ikke spilles ud fra esser mod trumfkontrakter. Hvis der alligevel (af en eller anden grund) vælges at spille ud i den pågældende farve, så vælg esset!!

Kald/afvisning

Kald/afvisning anvendes for at vejlede makker. Vi spiller med omvendt kald; d.v.s. kald med et lille kort og afvis med et stort.

Kald/afvisning anvendes kun i disse to situationer:

Tilspil til makkers *honørudspil*:

Lavt kort er kald (fortsæt gerne i farven)

Højt kort er afvisning (find gerne en anden farve)

Kan altså **ikke** anvendes i en farve, spillfører angriber.

Afkast på grund af *renonce*:

Lavt kort er kald (spil gerne denne farve)

Højt kort er afvisning (undgå helst at spille denne farve)

Signalet gælder kun 1. afkast/tilspil.