Vejledende melderegler Mogens /Jan. **25 juni 26**

Åbningsmeldinger i farve:

1♠: 5 farve - mellem 12 - 21 HP.
1♥, 1♦, 1♣: 4 farve - mellem 12 - 21 HP.

POINTGRÆNSER:

UDGANG I UT/♠/♥	= 25/26	LILLE SLEM	= 32/33
UDGANG I ♦/♣	= 28/29	STOR SLEM	= 36/37

Svar på åbning:

PAS: **0 – 4 HP ingen ting** (der kan meldes med en 6 farve under 4 HP).

Trumfstøtte i makkers farve f.eks. ♥:

2 ♥: 5 HP+ og mindst 4 trumfer (3 trumfer hvis ♠).
3 ♥: **10 - 12 HP** og mindst 4 trumfer (3 trumfer hvis ♠).
(Hvis vi støtter til 3 minor er det tit en opfordring til 3 UT).
4 ♥: 9 - 11 HP og mindst 5 trumfer - som regel en slut melding.
2 UT: Makker har min.13 HP og mindst 4 kort i ♥ / 3 kort i ♠.

Åbners svar muligheder:
3 ♣: Ekstra længde i åbningsfarven (5♥ /6♠) **RUNDE KRAV!**
3 UT: Minimum hånd uden singleton/renonce **RUNDE KRAV!**
3 ♥ /♠: Ikke mere i posen!

Makker har nu følgende muligheder:
- Melde udgang i major farven eller
- Melde 4 UT (Blackwood Morrow) interesse for slem.

Åbners svar muligheder:
- Svare på 4 UT eller
- Stoppe, og melde 5 / 6 i major farven.

Ingen trumfstøtte:

1 ♠ 5 HP + og mindst 4 farve.
1UT 5 - 9 HP, benægter 4 major og ikke rundekrav.
(*Hvis fjenden har indmeldt er det OK at melde pas),*
2 ♣ /2 ♦ 10 HP + og mindst 4 kort (lavest 4 farve først hvis der er flere muligheder) – **RUNDEKRAV.**
3 ♠/♦/♣ 7 farve – svag melding. (se svage meldinger)

Kan anvendes ved åbning i minor:
2UT 11 -13 HP og helst 3-3-3-4 fordeling
3UT 13 -15 HP og helst 3-3-3-4 fordeling

Åbners 2. melding.

- Genmelder sin farve, har han max 14 HP og en 5 farve.
- Støtter makkers farve, har han 4 kort og 12-14 HP.
- Springer i egen farve, har han 15 - 16 HP (inviteres til udgang).
- Skifter farve på samme trin, har han min.17 HP og ansvar for udgang. Makker støtter med hans bedste farve (rundekrav).
- Hvis åbners fordeling er 5-5 og makker ikke kan støtte (under 6 HP) betyder et farveskift fra åbner, hvis fjenden har meld ind, at makker SKAL støtte med 3-5 HP i den bedste farve af de 2 meldte – åbners ansvar!

-Hvis åbner svarer 1 UT og makker f.eks. har en 5 farve i major og min 9 HP, kan følgende procedure anvendes for, at undersøge om en farve kontrakt er bedre / måske en udgang:

ÅBNER	BETYDNING	MAKKER	BETYDNING	BEMÆRKNINGER

1 ♣/♦	Min 11-12 HP Laveste 4 farve.	1 ♥	6 HP + Mindst 4 ♥ Måske 4 ♠	Makker kan have en 5 farve i meldte major og 10 - 11 HP. – det ved åbner pt ikke! *Har åbner 4 kort i ♠ svares naturligt 1 ♠ (højeste 4.farve).*
		1 ♠	6 HP + Mindst 4 ♠	Fordelingen kan være 5/4 og makker har måske en 4 farve i ♥
1 UT	Har ingen 5 farve i ♣ / ♦. Har Ikke 4 ♥ men min 2 Har ikke 4 ♠ men min. 2. Har max 15 HP. Mulige fordelinger: 3 ♠ - 3♥ - 3♦ - 4 ♣ 2 ♠ - 3♥ - 4♦ - 4 ♣ 3 ♠ - 2♥ - 4♦ - 4 ♣	2 ♣	Makker viser mindst 5 kort i meldte major og min. 11 HP. **Rundekrav!**	Kunstig melding **Åbner banker**! Måske kan makker se en major kontrakt er bedre end 1 NT - han har måske en single / doubleton. Hvis makker 1 gang meldte ♠ har han mindst 5 kort og måske 4 ♥.
		2 ♦	Makker viser mindst 5 kort i meldte major og min. 13 HP. **Rundekrav!**	Kunstig melding **Åbner banker**! UDGANGSKRAV
2 UT	Afviser udgang. Viser min 11 – 12 HP	PAS	Slutkontrakt ♣♦♥♠	Åbner stopper i tide og håber der er 8 stik.
		ELLER		
2 ♥	Åbner støtter og viser: 4 ♣ Måske 3/4 ♦ 3 ♥ 2/3 ♠ 13 - 15 HP	PAS	Makker spiller 2♥. Slutkontrakt ♣♦♥♠	Makker skønner, at en major kontrakt er bedre end 1 UT.
		3 ♥	Mindst 5 ♥ Max HP 11. **Invitation!**	Der er mindst 8 ♥ Åbner kan bestemme udgang hvis han har max HP. Hvis makker har min. 14 HP kan han melde 4 ♥ / 4UT.
2 ♠	Åbner støtter og viser: 4 ♣ Måske 3/4 ♦ Måske 3/2 ♥ 3 ♠ 13 - 15 HP	PAS	Makker spiller 2 ♠ Slutkontrakt ♣♦♥♠	Makker skønner, at en major kontrakt er bedre end 1 UT.
		3 ♠	Mindst 5 ♠ Max HP 11. **Invitation!**	Der er mindst 8 ♠ Åbner kan bestemme udgang hvis han har max HP. Hvis makker har min. 14 HP kan han melde 4 ♠ / 4UT.

Indmelding.

Mellem 8 og 15 HP og en 5-farve med min 3 HP. **Man skal kunne tåle et udspil.**

Indmelding 1UT er som ved normal åbning 15-17 HP, **men hold i fjendens farve**.
- Makker støtter på samme måde som efter en åbningsmelding.

Et "spring", efter der er åbnet med 1♣/1♦ /1♥, er en spærre melding.

Efter åbningen 1♠ vil alle indmeldingerne naturlig være på 2. trin og man kan ikke tale om et "spring".

2 UT kan anvendes når fjenden har åbnet i major eller minor.
I major viser den min. 5-5 farve i begge **minor** ♦/♣ og i minor viser den min 5-5 farver i lavest u-meldte farver (ikke spar) og 5 -11 HP.
- Makker melder bedste minor/major, hvis fjenden ikke har indmeldt.

REVERS.

Man taler om reversmeldinger fra åbner, når han melder ny farve på 2-trinnet uden spring i en højere farve end åbningsfarven og makkers svarfarve. Makker tvinges dermed på 3-trinnet, hvis han vil præferere til først meldte farve og det kræver, **at åbner har 16 – 21 HP** og lover 5 og 4 farve. Invitation til udgang.

VEST	NORD	ØST	SYD	BETYDNING
1 ♣		1 ♥		normal åbning
2 ♦		REVERS melding. Makker skal nu op på 3 trinet for at støtte klør igen. Det kræver, at åbner har mindst 16 – 21 HP og lover 5 / 4 farve.		
1 ♦		1 ♠		normal åbning
2 ♥		REVERS melding. Makker skal nu op på 3 trinet for at støtte klør igen. Det kræver, at åbner har mindst 16 – 21 HP og lover 5 / 4 farve.		

Åbningsmelding 1UT:

15 -17 HP og jævn fordeling. *Man må gerne have en 5-farve i minor, men 5 i major skal meldes.*

Bemærk, at makker kun skal have 9 HP – så er der chance for udgang!

ÅBNING	MAKKER	ÅBNER 2. GANG / SLUT
1 UT	0 - 7 HP - PAS	Stopper naturlig.
1 UT	**Ved 5 farve (helst major) altid overførsel.** Fra 0 HP - ingen max. (man er efter en trumf, da der ingen indkomster er). Ved 6 farve i major (TEXAS): - 4♦ = 10-14(15), 6-farve hjerter. - 4♥ = 10-14(15), 6-farve spar.	Hvis åbner kun har 15 HP, svares 2 i farven. - Stopper naturlig, hvis ikke makker har mere. Har makker 8 HP+ følges op med 3 i farven – der er mulig udgang hvis åbner har max., ellers PAS. Hvis åbner har 17 HP og min.3 trumfer kan der meldes 4 i farven eller 3 UT. ***HUSK: 2 ♠ overføres til 3 ♣.*** ***- hvis det er ruder, kan makker nu melde 3 ♦.***
1 UT	2 ♣ - STAYMAN. 4 farve major og mindst 9 HP (mulig udgang)	Åbner melder sin 4 farve i major nedefra eller 2 ♦ - ingen 4 farve i major!. Ved 2 ♦ melder makker 2UT – og så ender det nok her hvis ikke åbner slut melder 3UT med max. 17 HP. Åbner kan melde 2 ♠. Makker melder 2 UT hvis hans 4 farve er ♥ eller 3 UT hvis hans 4 farve er den anden major og han har 10 HP+. Åbner kan så slut melde 4 i den anden major, ellers pas.
1 UT	2 UT (8 – 9 HP)	Ingen 5 farve / 4 major kort. Mulig udgang - åbner bestemmer.
1 UT	3 UT (10 – 14 HP)	Udgang og normalt stop.
1 UT	6 UT (15 HP +)	Makker er lige så stærk som åbner og der meldes lille slem!

Hvis fjenden har "nappet" din melding, kan du double i stedet med samme betydning. Eksempel:

ÅBNER	FJENDEN	MAKKER	FJENDEN	BETYDNING
Mogens: 1 NT	2 ♣	Jan: DB	PAS	Mogens: alm. svar på STAYMAN
Mogens: 1 NT	2 ♦	Jan: DB	PAS	Mogens: 2 ♥ (alm. overførsel)

Stærke åbnings meldinger.

2UT: 20 - 21 HP og jævn fordeling **HUSK - INGEN singleton!**

Svar muligheder:

PAS:	0 - 3 HP absolut ingen ting.
3 UT:	4 - 10 HP og ingen 5 farve i major - slut melding.
3 ♣:	STAYMAN mindst 4 HP og mindst 4 farve i ♠/♥
3 ♦/3♥/3♠:	OVERFØRSEL mindst 5 farve.

2♣: Min. 22 HP eller mindst 8 stik.

(Hvis åbner har fordelingen 3-3-3-4 og 22 HP, er åbningen 2 UT måske bedre)

Svar muligheder efter HP-metoden:

2♦	=	0 - 3 HP
2♥	=	4 - 6 HP
2♠	=	7 - 9 HP
2 UT	=	10 HP+
3 i farve	=	7-9 HP, god 5 farve med mindst 2 top honnører.
3 UT	=	Min 10 HP, jævn fordeling, ingen major interesse.
4 i farve	=	Min 10 HP, god 6 farve med mindst 2 top honnører.

EKSEMPLER, HVIS FJENDEN BLANDER SIG:				
ÅBNING	**FJENDEN**	**MAKKER**	**FJENDEN**	**BETYDNING**
Mogens: 2 ♣	2 ♥	Jan: 3 ♦	PAS	Du har mellem 0-3 HP (Start forfra på 3.trin).
Mogens: 2 ♣	2 ♥	Jan: DB	PAS	Du har mellem 4 - 6 HP.
Mogens: 2 ♣	2 ♥	Jan: 2 ♠	PAS	Du har mellem 7 - 9 HP og kan melde normalt.
Mogens: 2 ♣	3 ♦	Jan: DB	PAS	Du har mellem 0-3 HP .
Mogens: 2 ♣	3 ♣	Jan: 3 ♦	PAS	Du har mellem 0-3 HP (Start forfra på 3.trin).

Åbners 2. melding:

2 NT Jævn fordeling, 22-24 HP

3 NT Jævn fordeling, 25-27 HP

2 / 3 i farve viser mindst 5 farve og rundekrav

Efter en svag 2♦ melding meldes videre for at finde den bedste kontrakt.

Makkers 2.melding:

Ved 2 NT / 3 NT, meldes videre som efter almindelig UT åbning.

(*Stayman min.4 HP / 4 kort og overførsel ved 5 farve*).

Ved farve, støttes med 3 kort i farven ellers meldes 2 UT / 3 UT.

Blackwood Morrow.

1. trin: 4 UT	
Esser og trumf konge tælles med	
5 ♣	0 eller 4 esser
5 ♦	1 eller 5 esser
5 ♥	2 esser
5 ♠	3 esser

2. trin: 5 UT	
Konger (– trumf konge) og trumf dame tælles med	
6 ♣	0 eller 4 konger
6 ♦	1 konge
6 ♥	2 konger
6 ♠	3 konger

Svage meldinger.

Spærremeldinger.
Der skal mindst være 3 HP i farven på 2. trin. Har man en stærk 6 farve, evn. en singleton og 10 /11 HP, bør man nok åbne normalt – en spærre melding, er en **svag** melding!

2♥/2♠	6 farve, 6 -11 HP
3♣ /3♦/3♥/3♠	7 farve, 6 -11 HP
4♣ /4♦/4♥/4♠	8 farve, 6 -11 HP

Disse meldinger kan også anvendes også ved indmeldinger. Har man 13 HP+ bør man doble.

På 2. trin kan en stærk makker (min.15 HP) melde 2 UT for at spørge om min / max. 3 ♣ viser min.6-7 HP og 3 ♦ viser max. 8-11 HP. Makker sætter kontrakten.

På 3. trin gælder for **minor,** at der skal være mindst 5 HP i farven fordi, at der kan være udgang med 3 UT. Makker sætter kontrakten.

Modtræk mod spærremeldinger:
Denne "konvention" er et simpelt redskab som forsvar mod de svage 2 trin åbninger, hvis du har min. 12 HP. Makker melder hans bedste farve – hvis ingen 4 farve meldes UT for at støtte.
Hvis han kan se udgang, overmeldes i fjendens farve og åbner melder hans bedste farve.
Makker sætter kontrakten.

FJENDEN ÅBNER	BETYDNING	MELD	BETYDNING
2 ♦	Spærremelding	DOBLER 2 ♥ 2 ♠	12 - 14 HP 15 - 17 HP 18 + HP
2 ♥	Spærremelding	DOBLER 2 ♠ 2 UT	12 - 14 HP 15 - 17 HP 18 + HP
2 ♠	Spærremelding	DOBLER 2 UT 3 ♣	12 - 14 HP 15 - 17 HP 18 + HP

Specialmelding 2 ♦.
2 ♦ viser 5/4 farve i begge **major** og normalt mellem min. 5 -11 HP (man må godt have 11 HP +). Makker melder hans bedste farve. Har han 3 kort i ♠/♥ svarer han 3 ♦ og åbner kan nu afslutte med hans 5 farve. Hvis fjenden har åbnet i major betyder 2 ♦ svag melding med 6 farve.

Kan også anvendes som indmelding efter åbningsmelding men aldrig efter 1UT - her gælder BROZEL.

Brozel.
Denne konvention anvendes efter fjendens åbning med ”1UT”.
Den viser en tofarvet hånd med mindst 6 HP og helst fordelingen 5-5.

- 2♣ viser klør og hjerter.
- 2♦ viser ruder og hjerter.
- 2♥ viser hjerter og spar.
- 2♠ viser spar og en minor.
- 2 UT viser begge minor.

Efter 2♠ kan makker spørge efter minor farven med meldingen 2UT.

Åbningsmelding 3 UT.
”Gående minor” er mindst en 6-farve med de tre tophonnører ” EKDxxx” i blå zone og ikke over 12 HP. (7- farve i rød zone). Hvis makker kan styre de tre sidefarver er svaret PAS.
Hvis ikke, svares konventionelt 4♣, som åbner evt. kan flytte til 4♦, hvis ruder er hans farve.

DOBLINGER.

Oplysnings dobling.
En oplysningsdobling anvendes lige efter fjendens åbning på 1-trinnet, og viser 12-17 HP, jævn fordeling i de 3 farver og max 2 kort i fjendens farve.

- Dobling af en majorfarve viser 4 kort i den anden major og 3-4 kort i de to minorfarver.
  - **Er der 5 major kort meldes i farven!**
- Dobling af en minorfarve viser 4 kort i begge majorfarver.
- Dobling af 1 UT er en straf dobling som viser samme styrke som UT-åbneren.
- **En dobling efter en spærre melding på 2. trin, betyder stærk hånd - mindst 15 HP og makker melder hans bedste farve?**

Der RUNDEKRAV, hvis fjenden ikke har meldt ind.

Svar muligheder: - Melding i **længste** farve, billigst mulig, 0-8 HP
Spring til 2 i farve, mindst 4 farve, 9-12 HP
Spring til 3 i farve, mindst 5 farve, 10-12 HP
Spring til 4♥/4♠, mindst 5 farve, 13 HP +

1 UT 6 - 9 HP, jævn fordeling
2 UT 10 - 12 HP og **hold** i fjendes farve, jævn fordeling
3 UT 13 HP + og **godt hold** i fjendes farve, jævn fordeling.

Negativ dobling.
Anvendes når makker har åbnet og fjenden har indmeldt en farve.
Den lover altid mindst 4 kort i u-meldte majorfarver og hvis begge majorfarver er meldt, lover den mindst 4 kort i begge minor farver.

Styrke kravet er: Min. 6 HP, hvis doblingen svarer til en melding på 1.trin.
Min. 8 HP, hvis den svarer til en melding på 2.trin.
Min.10 HP, hvis den svarer til en melding på 3.trin.

Redobling.
Anvendes mest på 1.trin når makker har åbnet, fjenden dobler (OD) og man kan ikke støtte naturlig.
Den viser: - ingen støtte i makkers åbningsfarve
- ingen 5 farve men mindst 10 HP.
Der er ikke rundekrav men det er sjældent, at meldingen stopper her.

Straf dobling.
Anvendes når man tror modparten, har meldt for højt - som regel på / fra 3 trinet.
Her skal makker som regel melde PAS.
Når du har doblet, skal du starte med at tage alle dine stik!

20-reglen
Denne regel bruges til at afgøre om man kan åbne med mindre end 12 point i 1. eller 2. hånd, hvor makker ikke har meldt endnu. Reglen lyder:
Tæl antallet af point og antallet af kort i dine to længste farver. Hvis de to tal lagt sammen giver 20 eller derover, så åbn.