

Arendalsknektene		SAYC: 5 korts Major eller Beste Minor 12-19		Bridgekurs 2023
Mine åpningsmeldinger	Svar på makker åpningsmelding	Åpnerens første gjenmelding	In Short:	
1♣ = 3+ ♣ 12-19 Hcp 1♦ = 3+ ♦ 12-19 Hcp 1♥ = 5+ ♥ 12-19 Hcp 1♠ = 5+ ♠ 12-19 Hcp	Ny farge på 1 trinnet er 6 Hcp+ KRAV 1NT=6-9 Hcp (må ikke ha NT-fordeling) Ny farge på 2 trinnet (uten hopp) er 10 Hcp+ KRAV Støtte til makker (8 korts regel) Støtte til 2 = 6-9, til 3 = 10-12, til 4 = 13+	Lavest mulig 12-15 Hopp = 16+	Vi åpner i farge m/ 12 -19 Hcp Vi åpner i Nt m/15-17 Hcp u/5korts major Vi melder inn i farge m/5+ kort og 10+Hcp Vi svarer med 4kort i major, på minor åpning m/6+ Vi svarer 1Nt med 6-9Hcp, uten major Vi kan støtte 1 Nt m/8+Hcp u/major til 2 Nt Vi støtter 1Nt m/11+Hcp u/major til 3 Nt Vi melder på 2 trinnet med 10+Hcp Vi svarer med Stayman eller Overføring på 1Nt Vi støtter makkers farge til 2 m/6-9Hcp & m/3+kort Vi støtter makkers farge til 3 m/10-12Hcp « Vi støtter makkers farge til 4 m/13+Hcp «	
1NT = 15-17 har <u>ikke</u> 5 kort ♥/♠	Stayman (2♣) = min. 8 Hcp og minst en 4 kort i ♥/♠ Overføring fra 0 Hcp 2♦ = Ber NT åpneren om å melde 2♥ 2♥ = Ber NT åpneren om å melde 2♠	Svar på stayman: 2♦ = Ingen 4 major 2♥ = 4♥ 2♠ = 4♠ 2NT = 4♥ + 4♠ (Begge)		
2♣ = 20+	2♦=avslag 0-5 Hcp Alt annet er naturlig 6 Hcp+ og utgangskrav	2NT=22-24, annet er naturlig og rundekrav. Gjenmelder naturlig	Når makker svarer 1 i major på din minor åpning, støtter du direkte med 4, melder noe annet m/3	
2♦/♥/♠ = Svake 2 6-kort i fargen 6-11 Hcp	2NT = Krav	Gjenmelding av åpningsfargen er minimum. 3NT viser maksimum		
2NT = 20+21 kan ha 5 kort ♥/♠	Stayman (3♣) = min. 5 Hcp og minst en 4 kort i ♥/♠ Overføring 3♦ = Ber NT åpneren om å melde 3♥ 3♥ = Ber NT åpneren om å melde 3♠	Svar på stayman: 3♦ = Ingen 4/5 major 3♥ = 4/5 ♥ 3♠ = 4/5 ♠ 3NT = 4♥ + 4♠ (Begge)	Vi Dbl'r med egen åpning 12+Hcp u/5kort farge Vi melder inn m/5 korstfarge og 10+ Hcp Vi Dbl'r med 4 i motsatt major 10+ Hcp Vi kan Dbl m/verdier i de to umeldte fargene	
3♣/♦/♥/♠ = Svake 3 7-kort i fargen 6-11 Hcp			Når makker blir Dbl, Avtales med makker. Se nest siste kolonne for varianter.	
4♣/♦/♥/♠ = Svake 4 - 8-kort i fargen 6-11 Hcp			Vi skal melde utgang med 24-26 Hcp tils. Vi kan kjempe om kontrakt til 3 trinnet m/20 Hcp	
Opplysende dobling	SVAR på makkers opplysende dobling			
12-16 hcp (uten 5kort farge) så dobler vi opplysende 17+ hcp så dobler vi opplysende uansett fordeling	Lavest mulig 0-8 Enkelt hopp 9-12 12+ og utgangskrav		Spilleteknisk: Legg alltid laveste sammenhengende kort, da viser du makker at du kan ha et høyere kort.	
Mine innmeldinger:	SVAR på makkers innmelding			
Minst 5 kort i fargen 10+Hcp 1NT = 15-17 og minst en stopper i åpningsfargen Enkelthopp = Svake to Dobbelthopp = Svake 3	Vi svarer på den som om vi svarte på makkers åpningsmelding		Utspill: Spill ut høyeste i makkers farge ved utspill. Spill ut 4dje høyeste mot Nt. (11 Regel) Dvs, 11- utspilt kort = <i>Antall.utestående kort</i> , som er høyere enn utspilt kort	
SLEMKONVENSJON:- BLACKWOOD (4NT)	Svar på Blackwood 5♣=0 eller 4 ess, 5♦=1 ess, 5♥=2 ess, 5♠=3 ess,	4NT i et meldingsforløp er spørsmål etter ant. ess.	Legg i rekkefølge høy/lav når du bare har 2 i farge	
Fordelingskast	Styrkekast			
Norsk (høy/lav = 2-4-6) Norsk (liten/stor = 1-3-5)	Styrkekast = Lavt kort Svakhetskast = høyt kort		Konvensjonelle svar på 1Nt åpning: Stayman : Søk etter 4korts Majorfarge (8+ poeng) Overføring : Lover 5+ i farge (Fra 0 poeng)	
Utspill	Sekvensutspill			
Norske fordelingsutspill mot farge Eksempel: K 10 6 2 4dje høyeste mot NT Eksempel: K 10 6 2 eller: K 10 6 4 2	Ekte Sekvens : Høyeste KQJ , QJ10 , J109 Indre sekvens : Høyeste KJ10(x) , D109(x) Brutt sekvens : KQ10(x) , QJ9(x) J10 8(x)		Slemkonvensjon: Blackwood : 4NT = Spørsmål etter Ess Svarene er: 5♣=0 eller 4 ess, 5♦=1 ess, 5♥=2 ess, 5♠=3 ess	

Hva gjør jeg når det er min tur og:					
Jeg har Poeng:	Motparten åpner i Minor:	Motparten åpner i Major:	Motparten åpner i NT:	Motparten åpner, blir Dbl av Makker, så Pass av motparten:	Motparten åpner, blir Dbl av Makker, så melding motparten:
0-5	Pass	Pass	Pass	(Ikke lov å passe!)	Pass (Lov å passe)
6-9	Pass	Pass	Pass	1 Rut 4+ og ingen 4+ major	Dbl m/4+ i motsatt major på 1 trinn
6-9	Pass	Pass	Pass	1 Hj / 1 Sp 4+ kort	1 Nt med stopper i motpartens 1ste. ekte farge
6-9	Pass	Pass		1 Nt (stopper i motpartens farge)	Meld på 1 trinnet hvis mulig
8-11	Svake 2 (6 kort)	Pass / Svake 2 (6 kort)		Støtte til 2 i makkers motsatte major m/4+ kort	
8-11	Svake 3 (7 kort)	Svake 3 (7 kort)	Svake 3 (7 kort)		
10+	Pass	Meld inn m/5+ i motsatt		Støtte til 3 i motsatt major m/4+ kort	Dbl med motsatt major 4+
10+	Melder inn m/5 i major	Dbl m/4 i motsatt major		2Nt med stopper i motpartens u/4kort støtte	Meld 5+ kortsfarge i major
10+				Ny farge på 2 trinnet 4+	Dbl m/lengde i umeldte farger (Neg. Dbl)
10+					2Nt med stoppere i motpartens farger
12+	Dbl (Opplysende)	Dbl (Opplysende)	2Hj/Sp 5+ kort	3Nt med 2 stoppere i motpartens farge	Ny farve på 2 trinnet 4+
15+	1Nt (jevn)	1Nt (jevn)	Dbl	Ny farge på 3 trinnet u/stopper i motpartens	3Nt med stoppere i motpartens farger
15+				Nå nærmer vi oss slem!	Nå nærmer vi oss slem!
		Dbl her er tvetydig kan			
		viser åpning u/major, men			
		også major u/åpning			

Viktig !

Det er bedre å melde å melde når du er usikker, enn å passe.

Søk alltid etter Major og Nt kontrakter.

Minorkontrakter kun når det er eneste mulighet

Ca. samlet poengstyrke for :

Utgang i 3Nt og Major = 26 poeng (9 & 10 stikk)

Utgang i Minor = 29 « (11 Stikk)

Lilleslem = 33 « (12 stikk)

Storeslem = 37 « (13 Stikk)

Hvor mange stikk må vi ha ?

Regel : Meldt nivå + 6 = Antall stikk

Hva gjør jeg når det er min tur og:					
Jeg har Poeng:	Makker åpner i Minor	Makker åpner i Major	Makker åpner i NT	Makker åpner og blir Dbl	Makker åpner i svake 2
0-5	Pass	Pass	Pass(overfører m/5+ kort)	Variant 1.	Se meldestav for svake 2 åpninger.
6-9	1 Hj/Sp (4+)	1Sp 4+ / 1 Nt	Overfører m/5+kort/Pass	Som om motparten ikke har Dbl.	<p>Se også meldestav for åpninger og svar. Du og Makker spiller samme system !</p> <p>Hvis du melder ny farge på nytt trinn: Er dette alltid forcing og utgangssøk.</p> <p>Hvis makker melder på nytt trinn: Viser dette tillegg og utgangssøk.</p> <p>Hvis du og makker begge har åpning: Spiller vi utgang eller mer.</p> <p>For å vise motsatt major: Dbl'r vi på 4, melder inn på 5 med 10+</p>
6-9	1 Nt ingen major	Støtte til 2 m/3+ (svak)	Overfører m/5+kort (svak)	Svarer som til vanlig åpningsmelding	
8+			Stayman eller Overføring		
10+	2 Hj/Sp (4+ kort)	Ny farge på 2 tr.	Stayman eller Overføring	Variant 2.	
10+	Ny farge på 2 tr.	Motsatt major 4+	Stayman eller Overføring	Avslag 0-5 poeng. Bestefarge eller 1Nt	
10+		Støtte til 3 m/3+		Pass = Runde krav og forcing	
10+		2Nt ingen major	2 Nt eller 3 i minor	Pass fra 6-30 poeng, makker ikke lov å passe	
12+	Mulig utgang	3Nt ingen major	3 Nt	Runde krav betyr: Meld igjen makker !	
12+	Utgang i Nt eller Major	Støtte til 4 m/3+			
15+			Slem Søk !	Variant 1 eller 2 avtales med makker !!!	
15+	Nå nærmer vi oss slem!	Nå nærmer vi oss slem!			
			Når du er svak:		
			Overfører, deretter - Pass		