

Offensive meldinger

Åbning 1 i farve

Åbner	Svarer	Åbners 2. melding	Svarers 2. melding		
1 i farve 12-21 HP	Pas 0-5				
	Støt åbners farve Vis MAJOR før støtte i MINOR 2 træk 6-9 mindst god 3-farve 3 træk 10-12 mindst 4-farve 4 træk 13-15 mindst 4-farve	Du er kaptajn Pas Udgang Undersøg slem			
	Meld ny farve (runde krav): 1 træk 1-0-1 6+ 2 træk 2-0-1 10+ Spring 16+ 1UT 6-9 nødsans , ingen meldbar farve på 1-trækket.	Støt makkers farve Vis MAJOR før støtte i MINOR. Simpel 12-15 mindst god 3-farve Spring 16-18 mindst 4-farve Dobbeltspring 19-21 mindst 4-farve	Du er kaptajn Pas Udgang Undersøg slem		
		Meld ny farve runde krav efter 2-0-1. 1 og 2 træk 12-18 3 træk 16-21 Spring 19-21 På 2 og 3 trækket loves 5 kort i åbningsfarven.	6-9 svag hånd Pas. Præferer mellem åbners farver. Genmeld egen 6-farve. 1UT. 10-12 inviterende hånd 3 træk i allerede meldt farve. 2UT. 13+ udgangshånd Udgang direkte. Ny farve (udgangskrav).		
		UT billigst muligt 12-14 jævn. UT med spring 18-19 jævn.	Du er kaptajn Pas Udgang Undersøg slem		
		Genmeld åbningsfarve Mindst 6-farve. Simpel 12-15 Spring 16-18 Dobbeltspring 19-21	Du er kaptajn Pas Udgang Undersøg slem		
2UT 10-12 jævn 3UT 13-15 jævn Kun efter MINOR, lover støtte til åbningsfarven.	Du er kaptajn Pas Udgang Undersøg slem.				

Tip: Når der konkurreres om delkontrakter, kan der meldes op til det antal trumfer, man selv og makker har tilsammen.

Åbning 2 ♣ (udgangskrav)

Åbner	Svarer	Åbners 2. melding
2 ♣ 22+ HP uanset fordeling Sandsynlig udgang på egen hånd (dvs. minus 1 stik).	2♦ afmelding med svag hånd	Farvemelding efter samme principper som ved åbning 1 i farve. 2UT 22-24 jævn 3UT 25-27 jævn
	Ny farve 8+, mindst god 5-farve Runde krav.	Farvemelding efter samme principper som ved åbning 1 i farve. Undersøg slem. 2UT 22-24 jævn 3UT 25-27 jævn
		Du er kaptajn Udgang Undersøg slem
	2UT 7-9 jævn 3UT 10-12 jævn	

Defensive meldinger

Simpel indmelding i farve

	Svarer	Øvrige meldinger
1 træk 8-17, mindst god 5-farve 2 træk 10-17, helst 6-farve eller mindst stærk 5-farve	Pas med 0-5 eller ingen god melding blandt mulighederne nedenfor.	
	Støt makkers farve Simpel 6-9 mindst 3-farve Spring 10-12 helst 4-farve Dobbeltspring 13-15 helst 4-farve	Du er kaptajn Pas Udgang Undersøg slem
	Meld ny farve Konstruktivt men ikke krav. Større krav til honnørstyrken på 2 trækket. Simpel 8-15 mindst god 5-farve Spring 16+ (udgangskrav)	Farvemelding efter samme principper som ved åbning 1 i farve. Husk makker har sat dig til 2-3 sikre stik med <i>sin</i> farve som trumf.
	Sans med hold i fjendens meldte farve. 1 UT 8-11 oftest jævn 2 UT 12-15 oftest jævn 3 UT 16+ oftest jævn	Du er kaptajn Pas Udgang Undersøg slem

Oplysningsdobling

Indmelder	Svarer	Indmelders 2. melding
Dobler 12-17 mindst 3 kort i umeldte farver. 18+ uanset fordeling. Foretræk at melde en 5-farve i MAJOR på 1 trækket, men doubl på 2 trækket.	Meld bedste (længste) farve MAJOR før MINOR Simpel 0-8 Spring 9-12 Dobbeltspring 13+	Pas når udgang ikke er mulig. Ny farve Viser 18+ efter simpel melding fra makker. Støt makkers farve. Inviter til udgang (hvis makker har 8-9). Meld udgang. Undersøg slem.
	Overmeld i fjendens farve 13+	Fastlæg trumf Meld udgang. Undersøg slem.
	Sans med hold i fjendens åbningsfarve. Benægter normalt 4-farve i MAJOR. 1 UT 6-9 jævn 2 UT 10-12 jævn, invitation til 3UT 3 UT 13-15 jævn	Du er kaptajn Pas Udgang Undersøg slem

Oplysningsdobling: Makker har kun meldt pas, der er mindst to umeldte farver og meldingerne er ikke over 4♥

Honnørpoint (hp): E = 4 hp
K = 3 hp
D = 2 hp
B = 1 hp

Fordelingspoint (fp): Renonce = 5 fp
Sigleton = 3 fp
Doubleton = 1 fp

Der tælles kun hp i sans, men p = hp + fp i trumf, dog først når trumfen er fastlagt.

Krav til udgang:
26 hp til 3UT
26 p til 4♠ og 4♥
29 p til 5♦ og 5♣
33 hp el. p til lilleslem (6 træk)
37 hp el. p til storeslem (7 træk)

2-3-reglen.
På skæve hænder, egnet til indmelding eller spærring kan hånden styrke sættes til:
Antal sikre stik + 2 stik fra makker iz + 3 stik fra makker uz.