

BRIDGE

Meldesystem for nybegynnere/litt viderekommene

Version 1.2, 12.06.97

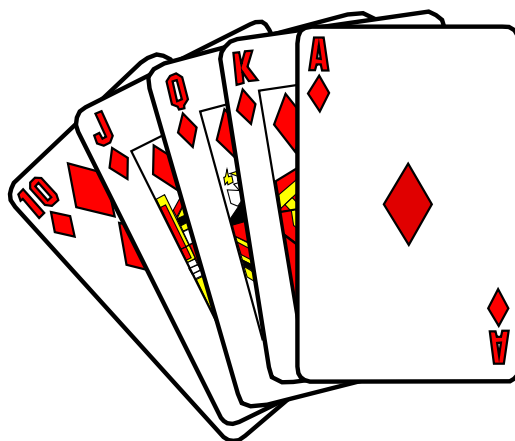
Dette heftet beskriver et enkelt, men likevel kraftig meldesystem for nybegynnere/litt viderekommene. Det forutsetter en viss kjennskap til bridge og er organisert slik at det skal kunne brukes som "oppslagsverk" når en spiller.

Grundsystem: Femkorts major med 15-17 grand.

Kommentar:

Høsten -94 deltok jeg på et bridgekurs i Darmstadt i Tyskland. Dette er en kort oversikt over meldesystemet som ble lært bort. I tillegg har jeg bakerst lagt ved en ordliste som forklarer viktige ord og uttrykk som blir brukt i heftet. Skulle det være noen spørsmål, er det bare å kontakte meg pr. email: arneso@pvv.ntnu.no

----Arne----



Innholdsfortegnelse

1. Grunnleggende.....	2
2. Uforstyrret meldingsforløp.....	3
2.1 Åpning 1 i farge.....	3
2.2 Svar på 1 i farge.....	3
2.3 Gjenmelding av åpner.....	3
2.4 1 NT-åpning (15-17 P, balansert, uten 5-korts major).....	4
2.5 2 NT-åpning (20-22P, balansert, 5-korts major tillatt).....	5
2.6 2♣-åpning (sterk).....	5
2.7 Sperremeldinger (preempts).....	5
2.7.1 2♦-2♠-åpninger (svake to).....	5
2.7.2 Sperremeldinger fra 3-trinnet.....	6
2.8 Slemmeldinger.....	6
2.8.1 Spørring etter ess (4 NT).....	6
2.8.2 Spørring etter ess (4♣).....	6
2.8.3 Cuebids.....	7
2.8.4 Splinter.....	7
2.9 Spesielle situasjoner.....	7
2.10 Videre meldinger.....	7
3. Melding etter innblanding.....	8
3.1 Etter opplysende dobling.....	8
3.2 Etter innmelding i farge/NT.....	8
4. Innmeldinger.....	10
4.1 Innmelding i farge/NT.....	10
4.2 Svar på innmelding i farge/NT.....	11
4.3 Opplysende dobling.....	11
4.4 Svar på opplysende dobling.....	12
5. Ord og uttrykk.....	13

1. Grunnleggende

- Minor brukes om fargene ♣ og ♦, major om ♥ og ♠ og NT om grand (spill uten trumf).
- Tilpasning i en farge betyr at du og makker til sammen har minst 8 kort i fargen.
- Primært mål: Går utgang (4 major, 3 grand, 5 minor)?
- Prioritet:
 1. Major (med til sammen minst 8 kort i fargen, dvs. tilpasning)
 2. Grand (ingen majortilpasning, men heller ingen "fargehull")
 3. Minor (ellers)
- For å vurdere hvor god hånden er bruker man et system der man gir hånden punkter. De telles på følgende måte:
 - Ess 4 punkter
 - Konge 3 punkter
 - Dame 2 punkter
 - Knekt 1 punkt
- Korrigering av punkter (fordelingspunkter)
 - + Med korte farger: dobbelton +1, singelton +2, renons +3
 - + Med fargetilpasning: fra 9. trumfkort +1, fra 10. trumfkort +2
 - + Mellomkort (10er, 9er, spesielt i de lange fargene)
 - + Punkter i lange farger
 - + Punkter i makkers farge(r)
 - + Dobbeltilpasning
 - – 4333-fordeling
 - – Mistilpasning
 - – Korte (singel) honnørkort
- Nødvendige punkter (inkl. fordelingspunkter) for deg og makker til sammen:
 - Utgang i major/grand: 25-26
 - Utgang i minor: 29
 - Lilleslem: 33
 - Storeslem: 37
- Ved kamp om kontrakten: Viktigere enn rene honnørpunkter er fordelings sikkerheten (Tommefingerregel: meld det antall stikk som vår side har i den lengste fargen, f.eks. 3♥ med 9♥-kort)

2. Uforstyrret meldingsforløp

2.1 Åpning 1 i farge

- Åpning fra og med 12 P (punkter)
- Major: minst 5-korts lengde
- Hvis ingen 5-korts major: lengste minor (3-3: 1♣, 4-4: 1♦)
- Minoråpning skal alerteres siden den kan være 3-korts.
- 1 NT / 2 NT: se 2.4 og 2.5

2.2 Svar på 1 i farge

- Fra 6 P
- Major-heving (ikke krav):
 - til 2-trinnet: 6-9 P, fra 3-korts
 - til 3-trinnet: 10-12 P, fra 4-korts
 - til 4-trinnet: 13-15 P, fra 4-korts
- Minor-heving (ingen 4-korts major, ikke krav):
 - til 2-trinnet: 6-9 P, fra 5-korts
 - til 3-trinnet: 10-12 P, fra 5-korts
- Ny farge (krav):
 - fortrinnsvis major (unngå 1♣ - 1♦)
 - minst 4-korts lengde
 - på 1-trinnet: fra 6 P
 - på 2-trinnet: fra 10 P (**NB!** aldri på 2-trinnet når 1-trinnet er mulig)
 - Unntak 1♠ - 2♥: 5-korts lengde
- Svar i grand (ikke krav):
 - ingen heving eller ny farge mulig (1 NT) eller meningsfylt (fra 2 NT)
 - 1 NT: 6-9 P (ved 1♣ balansert, ved 1♠ ikke nødvendigvis)
 - 2 NT: 10-12 P, balansert
 - 3 NT: 13-15 P, balansert

2.3 Gjenmelding av åpner

- Minimum (ikke krav):
 - Heving av makkers major til 2-trinnet: 4-korts lengde, 12-15 P, f.eks. 1♦ - 1♠ - 2♠
 - Grand uten hopp: balansert, 12-14 P, f.eks. 1♦ - 1♠ - 1 NT eller 1♥ - 2♣ - 2 NT
 - Gjentakelse av egen farge: 6-korts lengde, 12-15 P, f.eks. 1♦ - 1♠ - 2♦
 - Ny farge (på 2-trinnet) under den åpnete fargen: minst 5/4, 12-16 P, f.eks. 1♥ - 1♠ - 2♦

- Maksimum
 - Heving av makkers major til 3-trinnet: 4-korts lengde, 16-18 P, f.eks. 1♦ - 1♠ - 3♠ (ikke krav)
 - Heving av makkers major til 4-trinnet: 4-korts lengde, fra 19 P, f.eks. 1♦ - 1♠ - 4♠ (ikke krav)
 - Hopp i grand: balansert, 18-19 P, f.eks. 1♣ - 1♠ - 2 NT eller 1♥ - 2♣ - 3 NT (ikke krav)
 - Hopp i egen farge: 6-korts lengde, 16-19 P, f.eks. 1♦ - 1♠ - 3♦ (ikke krav)
 - Høy revers (hopp i ny farge (på 3-trinnet) under den åpne fargen: minst 5-4 (helst 5-5), fra 17 P, f.eks. 1♥ - 1♠ - 3♦ (krav)
 - Ny farge (på 3-trinnet) under den åpne fargen etter 2 over 1 fra makker: minst 5-4, fra 15 P, krav (siden makker allerede har lovet 10 P), f.eks. 1♠ - 2♦ - 3♣
 - Revers (ny farge på 2-trinnet over den åpne fargen): minst 5-4 (åpningsfargen er alltid lenger eller minst like lang som farge nummer to), fra 17 P, f.eks. 1♦ - 1♠ - 2♥ eller 1♣ - 1♥ - 2♠ (krav).
- Ubegrenset
 - Ny farge på 1-trinnet, f.eks. 1♣ - 1♥ - 1♠ ((nesten) krav)

2.4 1 NT-åpning (15-17 P, balansert, uten 5-korts major)

Balansert = minst 2 kort i alle farger og maks en 2-korts farge, eks. 4432, 5332 (5-korts minor).
Svar:

- 2♣: Stayman (minst en 4-korts major), ingen punktgrenser, men svarer må kunne leve med alle meldinger fra åpner.
 - Gjenmelding av åpner: 2♦: ingen 4-korts major; 2♥: 4-korts ♥, kanskje også 4-korts ♠; 2♠: 4-korts ♠, ingen 4-korts ♥.
- 2♦/2♥: Jacoby-transfer, overføring til ♥/♠ (minst 5-korts major) (alerter)
 - Gjenmelding av åpner: Gjennomfør alltid overføringen (alerter); ny farge fra svarer er så naturlig og krav.
- 2♠: Overføring til en minor (svak, minst 6-korts lengde) (alerter)
 - Gjenmelding av åpner: 2 NT (alerter); Svarer melder så 3♣/3♦ (til pass)
- 2 NT: inviterende, uten 4-korts major (eller 4333), dvs. 8-9 P
- 3♣ - 3♠: 6-korts lengde, minst utgangskrav evt. sleminteresse
- 3 NT: Naturlig
- 4♣: Spørring etter ess (Gerber)
- 4 NT: inviterende for 6 NT (ca. 16 P)
- 5 NT: inviterende for 7 NT (ca. 19-20 P)
- 6 NT: 17-18 P
- 7 NT: fra 21 P

2.5 2 NT-åpning (20-22P, balansert, 5-korts major tillatt)

- Samme struktur som etter 1 NT-åpning (Stayman, Jacoby) (alerter).
- Får lov til å inneholde 5-korts major (kan man ellers ikke få meldt på en god måte)

2.6 2♣-åpning (sterk)

- Eneste åpning for svært sterke hender (slike hvor makker kunne finne på å passe en melding på 1-trinnet og utgang likevel er mulig). Alerter.
- Minst semiforcing (8-9 stikk i major, 9-10 stikk i minor, eller 23-24 P balansert)
- Svarer melder *alltid* 2♦ (eller svært god egen farge) (alerter)
- Åpner melder så sin farge eller 2 NT (23-24 balansert)
- Etter 2♣ - 2♦ - 2♥/♠: 3♣ fra svarer er nødbrems (0-3 P) (alerter), alt annet er krav til utgang.
- Etter 2♣ - 2♦ - 2 NT: som etter 2 NT-åpning

2.7 Sperremeldinger (preempts)

- Åpninger fra og med 2♦ (unntatt 2 NT) viser hender som har en lang farge, lover noen stikk hvis denne fargen er trumf, ikke har åpningsstyrke og har lite til ikke noe forsvarspotensial. Motstanderne blir fratatt melderom som de ville ha benyttet til å finne beste kontrakt. Man har alltid sjanse for å gå bet (doblet) i den meldte kontrakten, men kanskje hadde motstanderne funnet en mer lukrativ kontrakt uten sperremeldingen. En sperremelding er mest virkningsfull når makker er svak. Det er ikke behagelig å spille mot motstandere som gjerne og hyppig "forstyrrer" meldingsforløpet.
- Ta hensyn til posisjon: 1. hånd: aggressiv, 2. hånd: konstruktiv (sannsynlighet høyere for at makker har en sterk hånd), 3. hånd: svært aggressiv, 4. hånd: svært konstruktiv (ved pass vil alle få null poeng, altså vil vi nå prøve å få en positiv score).
- Ta hensyn til faresone: I sonen forsiktigere, utenfor sonen mer aggressiv. (vi rød, motstander grønn: 2 bet dobbelt er allerede dyrere enn motstandernes utgang; samme faresone (rød-rød eller grønn-grønn): 3 bet dobbelt er for dyrt; vi hvit, motstander rød: først fra den 4. beten dobbelt blir det for dyrt).

2.7.1 2♦-2♠-åpninger (svake to)

- God 6-korts farge, 5-10 P (A76432 er uegnet, KDKn983 er ideell), alerter
- Svar:
 - Ny farge: ikke krav (alerter)
 - Heving til 3-trinnet: sperring (til pass) med akkurat 3-korts støtte, 0-13 P (alerter)
 - Heving til 4-trinnet: konstruktiv (med 2-korts fra 18 P, med 3-korts fra 16 P, med 4-korts fra 0 P)
 - 2 NT: "Ogust-konvensjonen", kunstig, krav (alerter), minst inviterende til utgang (Gjenmelding: 3♣ dårlig farge, 5-7 P; 3♦ dårlig farge, 8-10 P; 3♥ god farge, 5-7 P; 3♠ god farge, 8-10 P; 3 NT AKDxxx i den åpnede fargen (alerter alt)).

2.7.2 Sperremeldinger fra 3-trinnet

- Regel: med 7 kort 3-trinnet, med 8 kort 4-trinnet etc.
- Aldri åpningsstyrke
- God farge
- Svar
 - Heving til utgang (sterk eller sperring)
 - Ny farge: krav (åpner hever med xxx eller Dx)
 - 3 NT: naturlig

2.8 Slemmeldinger

2.8.1 Spørring etter ess (4 NT)

- Roman Keycard Blackwood (etter fargeåpning/tilpasning): Nøkkelkortene er de 4 essene og trumf-konge. Svar:
 - 5♣: 0 eller 3 nøkkelkort
 - 5♦: 1 eller 4 nøkkelkort
 - 5♥: 2 (eller 5) nøkkelkort uten trumf-dame
 - 5♠: 2 (eller 5) nøkkelkort med trumf-dame
- Hvis svaret var 5♣ eller 5♦,
 - Spør neste frie bud (ikke trumffarge) etter trumf-dame. Svar: ett trinn = ingen TD; 2 trinn = TD, ingen konge; 3 trinn = TD + 1 konge etc. Eks: - 4♦ - 4NT - 5♣ - 5♥
 - Spør budet over neste frie bud etter konger. Svar: ett trinn = 0 eller 3 konger; 2 trinn = 1 eller 4 konger etc. Eks: - 4♦ - 4NT - 5♣ - 5♠
- Hvis svaret var 5♥ eller 5♠ spør neste frie bud etter konger, da vi allerede har fått informasjon om trumf-dame. Svar som over.
- Uten fargetilpasning (normal Blackwood): Nøkkelkort er bare de 4 essene.
 - Svar som RKB

2.8.2 Spørring etter ess (4♣)

- Gerber. Etter grand-åpning brukes 4♣ til å spørre etter ess. Svar:
 - 4♦: 0 eller 4 ess
 - 4♥: 1 ess
 - 4♠: 2 ess
 - 4 NT: 3 ess
 - Videre: 5♣ vil være spørsmål etter konger (svar på samme måte), alt annet er endelig kontrakt.

2.8.3 Cuebids

- I situasjoner med tilpasning og krav til utgang viser en ny farge en første- eller annenrundekontroll i fargen (Ess eller renons, henholdsvis konge i andre eller singelton) med sleminteresse (f.eks. 1♠ - 3♠ - 4♣). Alerter, hvis på 3-trinnet.
- Meld alltid cuebids nedenfra og oppover. Da kan det lett fastslås om motstanderne kan ta to toppstikk i en farge. Eks: 1 NT - 3♣ - 3♦ - 3♠ - 4♥-. (åpner sier han har kontroll i ruter, svarer i spar, og ikke i hjerter (ellers hadde han meldt 3♥!), men der har åpner kontroll).

2.8.4 Splinter

- Dobbelthopp i ny farge viser korthet i fargen (renons eller singelton) og god tilpasning i makkers farge. Krav til utgang med sleminteresse. F.eks. 1♦ - 3♠, 1♠ - 4♣ eller 1♦ - 1♠ - 4♣.
- Den som melder splinter lover en (svært) sterk hånd. Makkeren kan lett vurdere om hans egne honnørpunkter passer sammen med splinteren. Jo færre bortkastede punkter i splinterfargen, desto bedre (ideelt er xxx(x) eller Axx(x)).

2.9 Spesielle situasjoner

- Punktområder for jevne hender: 12-14 (minor-åpning, 1 NT gjenmelding), 15-17 (1 NT-åpning, ingen 5-korts major), 18-19 (minor-åpning, 2 NT gjenmelding), 20-22 (2 NT-åpning, 5-korts major mulig). Problem: jevne hender med 5-korts major (5332). Mulige løsninger:
 - 1♥ - 1♠ - 1 NT eller 1♥ - 2♣ - 2 NT: 12-14 P
 - 1♥ - 1♠(1 NT) - 2 NT: 18-19 P
 - 1♥ - 1♠ - 2♣ - ?? - 2 NT: 15-17 P (♣ bare i tredje!)
- 3-korts støtte med 10-12 P eller fra 13 P etter major åpning av makker: Meld først 2 minor, så 2/3/4 i major, f.eks. 1♠ - 2♣ - 2♦ - 2♠ (10-12 P) eller 1♠ - 2♣ - 2 NT - 3♠ (10-12 P) eller 1♠ - 2♦ - 2♥ - 4♠ (13-15 P).

2.10 Videre meldinger

- Når sannsynlig sluttkontrakt er klar, meldes den. Videre meldinger vil gi unødvendig ekstra informasjon til motstanderne.
- Ingen tilpasning: pass tidlig, ikke flykt i grand.
- Invitering (heving under utgang) betyr: Har du maksimum (innen rammene av det du allerede har lovet), spiller vi utgang, ellers ikke.
- Etter 1 major - 2 major: Longsuit-Trialbids (inviterer til utgang, beskriver gjennomhullet 4-korts (3-korts) farge der flere tapere truer (alerter). 2 NT: balansert, inviterende (alerter).
- Generell retningslinje: ny farge er krav og ikke nødvendigvis naturlig (spesielt ny minor, f.eks. 1♦ - 1♠ - 1 NT - 2♣ (alerter) eller 4. farge, f.eks. 1♦ - 1♠ - 2♣ - 2♥ (alerter)). Åpner beskriver sin hånd mest mulig naturlig (3-korts støtte i makkers farge, NT med stopper i kunstig farge, gjentakelse av en egen farge med ekstra lengde etc.).
- Ved minor-tilpasning: Fargemeldinger viser stopper for NT (nedenfra og opp, f.eks. forneker 1♣ - 3♣ - 3♥ en ♦-stopper) (alerter).

3. Melding etter innblanding

3.1 Etter opplysende dobling

Som en begynnelse kan en ganske enkelt se bort fra den opplysende doblinga fra motstander. Men det finnes også her to unntak:

- Heving i farge:
Spesielt etter at makker har åpnet med en major, skal man bekrefte en tilpasning, altså f.eks. også heve selv med 4 punkter. Makker skal naturligvis ta det i betraktning før han ganske enkelt melder 4. Dette prinsippet kan man beskrive som: «Vi har en tilpasning, kanskje finner ikke motstanderne sin.»
- Nå finnes det en ekstra melding, redobler. Denne meldingen viser fra 9 punkter uten bestemt farge eller støtte til makkers farge. Etter redobling vil man muligvis straffedoble motstanderne.

3.2 Etter innmelding i farge/NT

Etter en innmelding fra motstanderne må man ta hensyn til følgende:

- Heving i farge:
Her gjelder det samme som ved opplysende dobling.
- Melding av en ny farge:
Melding av en ny farge etter innmelding viser 5-korts lengde. Hvis meldinga ikke ble forstyrret av motstanderne, f.eks. ved $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit$, så er det ingen problemer. Men ble den ønskede meldinga forstyrret av motstanderne, f.eks. ved $1\diamond - 2\clubsuit - 1\spadesuit$??, eller hvis det ikke finnes en 5-korts farge, så må en annen melding velges: negativ dobling.
- *Negativ dobling:*
En negativ dobling viser i hovedsak interesse for begge de umeldte fargene, men spesielt i majorfarger. (Eksempler: Etter $1\clubsuit - 1\spadesuit$ melder man **X** med 6+ punkter og 4-korts \heartsuit . Etter $1\clubsuit - 1\heartsuit$ viser **X** 4-korts \spadesuit med 6+ punkter.)

En melding som ble forstyrret, f.eks. $1\clubsuit - 1\spadesuit - 2\heartsuit$ viser 10+ punkter, 5-korts farge og er krav.

En annen anvendelse av negativ dobling er en relativt sterk hånd (10+ punkter) uten egen farge eller støtte i makkers farge. I dette tilfellet blir det ofte spilt grand hvis åpner har stopper i motstandernes farge. Denne meldingen er svært ubestemt og bare tillatt fordi åpnesiden tydelig har punktflertallet.

Negativ dobling er krav for makker, det er ingen straffedobling!

- Etter 1 NT - ??: ingen Stayman eller overføring mer, X er alltid straffedobling, XX fra ca. 7 P, ny farge er naturlig, ikke krav.

Eksempler på negativ dobling:

- 1♣ - 1♠ - X: 4-korts ♥ fra 6 P eller 5-korts ♥ 6-9 P
- 1♣ - 1♠ - 2♥: minst 5-korts ♥ fra 10 P
- 1♦ - 1♥ - X: nøyaktig 4-korts ♠, fra 6 P
- 1♦ - 1♥ - 1♠: minst 5-korts ♠, fra 6 P
- 1♥ - 1♠ - X: begge minor, fra 8 P
- 1♥ - 2♦ - X: 4-korts ♠, fra 8 P (ikke 5-korts, fra 10 P)
- 1♣ - 1♦ - X: nøyaktig 4-korts ♥, fra 6 P
- 1♣ - 1♦ - 1♥: minst 5-korts ♥, fra 6 P

4. Innmeldinger

4.1 Innmelding i farge/NT

- En innmelding i farge viser framfor alt en *god* farge, minst 5-korts! Punktstyrken bør ikke ligge under 8 P på 1-trinnet og 10 P på 2-trinnet. Fargen blir meldt på det laveste mulige trinnet. Jo flere punkter, desto svakere kan den egne fargen være. Ta hensyn til faresone og posisjon. Ingen meldetvang selv med 17 P (???f.eks. -, AKKn, ADxx, Kxxx etter 1♦ - ? pass!)
- Maksimum for innmelding i farge er 15 honnørpunkter; ved sterkere hender må man velge en annen vei (opplysende dobling).
- Med en vanlig 1 NT-åpning (15-18 P) melder man inn 1 NT, hvor man må ha spesielt god stopper i motstandernes farge siden denne fargen sikkert blir angrepet.
- Svake hopp: Hopp i innmeldinger er alltid svake. På 2-trinnet med 6-korts lengde, 3-trinnet med 7-korts etc. som ved åpninger (se 2.7.1 og 2.7.2).
- Etter 1 NT-åpning av motstanderne:
 - X : Straffedobling, viser i dette tilfellet en egen (god) 1 NT-åpning og oppfordrer makker til å passe doblingen hvis vår side har punktflertallet.
 - 2♣: Vilkarlig enfarger (Makker melder oftest 2♦, så kommer den egentlige fargen) (alerter)
 - 2♦: begge major (minst 5-4) (alerter)
 - 2♥/2♠: minst 5-korts ♥/♠ og minst 4-korts minor (alerter)
 - 2 NT: begge minor (minst 5-4) (alerter)
 - Jo svakere motstandernes 1 NT er, desto mer konstruktive bør innmeldingene være.
- Etter sperremeldinger (preempts) fra motstanderne:
 - X: Takeout (opplysende dobling). På høyere trinn kan det heller være straffedobling.
 - Farge: Naturlig, konstruktiv, minimalkrav høyere enn etter åpning på 1-trinnet.
 - 2 NT (hvis mulig): 16-18 P, balansert, stopper i motstandernes farge.
 - 3 NT (hvis mulig): 16-20 P, balansert, stopper i motstandernes farge.
 - Mot 2♦-multi: X 13-15 P, balansert eller svært sterk hånd (alerter), ellers naturlig.
- Tofarger (alerter)
 - Uvanlig NT: En hoppinnmelding i NT (normalt 2 NT) viser minst 5-5 i de to laveste umeldte fargene. Fra ca. 10 P.
 - Michaels-Cuebid: man melder motstandernes farge (fra ca. 10 P), og det viser:
 - Etter minor-åpning: minst 5-5 i major.
 - Etter major-åpning: den umeldte major og en minor, minst 5-5.
- Balanserings-situasjoner: Motstanderne har avsluttet meldingene på et lavt meldetrinn og får spille sin kontrakt hvis vi nå passer. Pass på: Er motstanderne i en god kontrakt? Hvis ja: tenk nok en gang etter om det er riktig å passe. Krav til innmelding i farge/NT, opplysende dobling etc. lite! Advarsel til den balanserendes makker: Han har allerede telt med våre punkter ("Don't hang partner for balancing!). Spesielt: 1x - p - p - 1 NT: 10-14 P (alerter)
- Uvanlig 1 NT etter 1x - p - 1y - 1 NT: svak takeout, minst 5-4 i restfargene (alerter).

4.2 Svar på innmelding i farge/NT

En innmelding i farge/NT fra makker er aldri krav! Tilsvarende er alle egne meldinger heller ikke krav for makker, untatt melding av motstanderfargen.

- **Heving:**
Det viktigste i dette tilfellet er å vise makker tilpasningen, det gjelder det samme som på den andre siden.
 - Enkel heving: 3-korts støtte, konstruktiv (ikke krav) (alerter)
 - Hopp i heving: 4-korts støtte, sperrende (alerter)
- **Ny farge (ikke krav):**
En ny farge viser en egen god farge; man bør da være sikker på at denne fargen virkelig er bedre enn makkers farge. (I et slikt tilfelle ender man lett for høyt fordi begge spillere står på sine farger og driver meldingene opp til 4-trinnet...)
- **Melding av motstanderfargen:**
Denne meldingen er den eneste som virkelig er krav for makker. Normalt melder man dette med en hånd som man vil spille utgang med hvis makker er god. F.eks. kunne man etter en 1♠-innmelding av makker selv ha 4-korts ♠ og 11 punkter. Meldingen i motstanderfargen oppfordrer makker til å gjenta fargen sin hvis han bare har en normal innmelding, altså 8-11 punkter. I dette tilfellet vil sansynligvis ikke utgang gå. Med en hånd som har åpningsstyrke, altså fra 12 punkter, melder innmelderen et eller annet annet, f.eks. en farge nummer to, NT med stopper i motstanderfargen etc..
- **Grand-melding:**
 - 1 NT: 8-11 P, stopper i motstanderfargen
 - 2 NT: 12-13 P, stopper i motstanderfargen
- **Responsiv-X:**
Responsiv dobling hjelper i mange situasjoner hvor man gjerne vil vise et par punkter, men hverken kan heve makkers farge eller melde egen. Ikke straffedobling! (f.eks.. 1♥ - 1♠ - 2♥ - X med xx, xx, AKn9xx, AKxx) (alerter).
- Hvis makker meldte inn 1 NT så melder man som om makker hadde åpnet med 1 NT.

4.3 Opplysende dobling

- En opplysende dobling blir gitt når ingen innmelding er mulig (hvis du ikke har en god 5-korts farge), men har spillemuligheter i alle de umeldte fargene. Den ideelle fordelingen for en opplysende dobling er 4441 med singel i motstanderfargen og minst 11 punkter. Ved dårligere fordeling bør tapet utjevnes med punktstyrke, f.eks. 4432 med 13 punkter. Ideen med opplysende dobling er å oppfordre makker til å melde sin beste farge; man garanterer ham dermed tilpasning. Ved opplysende dobling ligger hovedvekten, som også ellers, på major; mindre enn 4 i den andre majorfargen eller 4-3 i begge umeldte majorfarger bør man ikke ha.
- Det sjeldnere tilfellet er opplysende dobling med en sterk hånd (fra 16 P) og en egen god farge. I dette tilfellet viser man hånden ved å doble og i neste runde melde sin egen farge. Dobling og så NT viser 19-20 punkter.
- Mot en 1 NT-åpning finnes det ingen opplysende dobling! Dobling viser i dette tilfellet en egen (god) 1 NT-åpning og oppfordrer makker til å passe hvis vi har flertallet av punktene.

- Melding videre:
 - Legg merke til hva makker har meldt (man har tvinget ham til å melde og han kan være svært svak). Inviteringer og heving til utgang lover ekstra, f.eks. 1♦ - X - p - 1♠ - p - 3♠: ca. 20 P, med 5-7 punkter hever makker til utgang.
 - Opplysende dobling og så egen farge uten hopp er sterk, men ikke krav (16-20 P). Med hopp eller cuebid enda sterkere og er krav til utgang.
 - Opplysende dobling og så billigste NT viser 19-20 punkter.

4.4 Svar på opplysende dobling

Etter opplysende dobling fra makker må man melde i 99.9% av tilfellene, selv med 0 punkter! Man ble oppfordret av makker til å melde den beste fargen, altså bør man gjøre det.

- Melding av farge på laveste trinn:
En slik melding er gitt "under tvang". Den viser maksimalt 7 punkter og kan i noen tilfeller være en 3-korts farge (hvis du er lang i motstandernes farge). Den doblende må med alle sine videre meldinger ta hensyn til at makker ikke har snakket frivillig!
- Hoppmelding:
Denne meldingen viser en 4-korts farge eller lenger og 8-11 punkter. Normalt vil det være en majorfarge siden makker i praksis garanterer majortilpasning.
- Grand:
Meldinger i grand er ikke hjelpemeldinger, men konstruktive. 1 NT viser 7-9 punkter, 2 NT viser 10-12 punkter. Det er spesielt viktig å ha en god stopper i motstanderfargen siden makker allerede har meldt at han er kort der.
- Motstanderfargen:
Denne meldingen viser fra 12 punkter og er krav til utgang. Etterpå undersøkes det hvor man har tilpasning.
- Pass:
En spiller som passer makkers opplysende dobling, gjør om doblingen til å bli en straffedobling, dvs. motstanderne skal spille på 1-trinnet doblet. For å passe i denne situasjonen må man ha ekstremt mange trumfkort som garanterer mange stikk, f.eks. DKn10987 = 4 stikk. Makker er i dette tilfellet ubetinget oppfordret til å spille ut trumf, såsant han overhode har noen. Argumentet «Jeg kunne ikke melde noe med 0 punkter og ingen 4-korts farge» er aldri noen grunn til å passe en opplysende dobling; 1♥ doblet med 2 overstikk er temmelig mange poeng for motstanderne...
- Hvis motstander til høyre melder noe, bortfaller meldetvangen. Meldingene er da konstruktive (fra ca. 5 P). X er straffedobling (f.eks. 1♣ - X - 1♠ - X).

5. Ord og uttrykk

Alertere	Gi signal til motparten under meldingsforløpet fordi sist avgitte melding er kunstig. Alerteringen gjøres ved at makker banker i bordet når du kommer med en kunstig melding. Det alerteres ikke over 3 grand.
Cuebid	Kunstig melding, normalt på 3-trinnet og høyere, som viser topphonnør eller kortfarge.
Hopp	Når du melder høyere enn det du nødvendigvis må, dvs. du hopper over et eller flere ledige trinn. Eks: 1 ♠ - 3 ♠, men også 1 ♣ - 2 ♥.
Innmelding	Når motparten blander seg inn i meldingsforløpet, kalles deres melding for innmelding.
Krav	Betyr at makker ikke får lov til å si pass på din melding. Krav til utgang betyr at makker ikke får lov til å passe før dere har meldt dere opp til utgang.
Kunstig	Brukes om spesialmeldinger som betyr noe annet enn den fargen du melder. Eks: 2 ♣ etter 1 NT. Forteller ingenting om ♣, men om 4-korts major. Skal normalt alerteres.
Major	Fellesbetegnelse for fargene ♥ og ♠.
Minor	Fellesbetegnelse for fargene ♣ og ♦.
Negativ dobling	Brukes som svar etter innmelding når makker har åpnet. Betyr i hovedsak at du har de to umeldte fargene.
Opplysende dobling	Brukes etter at motparten har åpnet og "tvinger" makker til å melde. Meldingen betyr <i>ikke</i> at du tror at motparten går bet i sin kontrakt i motsetning til straffedobling.
Overføring	Melding i fargen under under den man har, slik at makker istedet kan melde den. Gjør ofte at kontrakten kommer på riktig hånd.
Straffedobling	Brukes når du tror at motparten ikke klarer sin kontrakt.
Støtte	Hvis makker har meldt en farge og du ser at dere har tilpasning i fargen, har du støtte i makkers farge. Ofte angis også graden, eks: 3/4/5-korts støtte.
Tilpasning	Tilpasning i en farge betyr at du og makker tilsammen har minst 8 kort i fargen.
Utgang	En kontrakt med trekkverdi på over 100 poeng, dvs. 3 grand, 4 ♥/♠ og 5 ♣/♦. Det gir 300 eller 500 bonuspoeng, avhengig av sone.
Åpning	Den første som melder kalles åpner. Han skal normalt ha 12 punkter for å åpne, og det sies da at han har åpning.