

# Meldesystemet

## *HEF*bridge

Naturleg system, basert på Nordisk standard

Tilgjengeleg i PDF-format (<http://hefbridge.landro.net/filer/meldesystem.pdf>)  
eller som nettside (<http://hefbridge.landro.net/filer/meldesystem.html>)

Sist endra: 2017-06-25 18:57 som utgåve **49**

Melding	Svar	Opnars gjennmelding
Pass 0-11p		
1♣♦ 12-19hp 4+	2 i meldt farge $\geq 10p$ 4+ rundekrav (omvend minor) 3 i meldt farge 0-5p 4+ sperremelding (omvend minor) 1NT 6-10p $\leq 3$ i andre, høgare fargar 2NT 13+p 4+ 0-3M	
1♥♠ 12-19hp 4+	2 i makkers farge 6-9hp 4+ 2NT 13+p 4+ i makkers farge Stenberg	Pass Elles naturleg 3 i meldt farge maksimum 3 i ny farge $\sim$ minimum singleton 3NT 13-15p $\rightarrow$ singleton 4 i meldt farge renons i motsett major 4 i ny farge renons i meldt farge
1x 12-19hp 4+	Pass 0-5p 1 i ny farge $\geq 6p$ 4+ rundekrav 1NT 6-10p $\rightarrow$ makkerstøtte; $\leq 3$ i andre, høgare fargar 2 i ny farge $\geq 11p$ 4+ rundekrav 3 i makkers farge 10-12p 4+ 4 i makkers farge 13-15p 4+ tenk sone/fordeling Hopp til ny farge 4+ i makkers farge Minisplinter Dbl-hopp til ny farge 4+ i makkers farge Splinter 4♣ ... -20p Gerber 4NT $\geq 21p$ 4+ i makkers farge Blackwood	Støtte: 4+ 12-14p Støtte med hopp: $\sim 18p$ 4+ Ny farge viser 5-4 Ny farge med hopp viser min. 5-5 $\sim 18p$ Gjennmeld eigen 6-kortsfarge Gjennmeld 6-k. med hopp: god farge $\sim 18p$ NT med jamn fordeling 12-14p NT med hopp = jamn fordeling 18-19p Pass = jamn fordeling 12-14hp Ny farge viser 5-4 Ny farge med hopp viser min. 5-5 $\sim 18p$ Gjennmeld eigen 6-kortsfarge Gjennmeld 6-k. med hopp: god farge $\sim 18p$ 2NT 18-19hp Støtte: 4+ Støtte med hopp: $\sim 18p$ 4+ Ny farge viser 5-4 Ny farge med hopp viser min. 5-5 $\sim 18p$ Gjennmeld eigen 5-kortsfarge Gjennmeld 6-k. med hopp: god farge $\sim 18p$ NT med jamn fordeling 12-14p NT med hopp = jamn fordeling 18-19p

Melding	Svar	Opnars gjenmelding
<b>1NT 15-17hp</b> balansert $\geq 2/\leq 5$ ogso som innmelding etter fargeopning frå motparten; viser kontroll	Pass 0-5p	
	2♣ $\geq 9hp$ 4+ M Stayman	2♦ -M 2♥ ♥; ?♠ 2♠ ♠; -♥
	2♦♥ $\leq 9hp$ 5+ Jacoby	2♥   ♠ obligatorisk svar
	2♠ 5+ m Minor-Stayman	2NT -m 3♣ ♣, ?♦ 3♦ ♦, -♣
	2NT 9-10 hp -M	
	3x 6+ 6-8p invitt: 2 topphonnørar	
	3NT 11-16hp -M	
	4♣ Gerber	
	4M $\geq 11p$ 6+ forslag til spel	

Melding	Svar	Opnars gjenmelding	Svarars gjenmelding
2♣ ≥22p krav	2♦ ≥0p ≥0 obligatorisk svar	2♥♠   3♣♦ 5+ utgangskrav	≤5p Næraste mld. u/ støtte
			Hopp til utgang i trumf
			≥6hp Trumfhøgning
			Ny farge om ikkje næraste mld.
		2NT 22-24hp jamn hand	
		3NT 25-27hp jamn hand	
2♦♥♠ 6-11hp 6+	Naturleg		
2NT 20-21hp Balansert ≥2/≤5	3♦♥♠ 5+ Jacoby		
	3♣ ≥6hp 4+ M Stayman		
	3NT 6-11p -M		
	4M svak		
	4NT Blackwood		
3x 6-11hp 7+	Naturleg		
3NT Gående minor			
4x 6-11hp 8+	Naturleg		

### Innmeldingar

Motparten	Makker	Du
1x	1x 11-17p 5+	Eigen farge = 5+
		NT = naturleg, viser hald
		3NT $\geq 13p$ godt hald
	1M 11-17p 5+	2 3M $\leq 12p$ 3+
		4M $\geq 13p$ 3+
	X 12-14p $\geq 3$ i umelde fargar opplysande eller $\geq 18hp$	
1NT 15-17hp balansert $\geq 2/\leq 5$ hald		
Hoppmelding 6+ 6-11p		

### Forsvar mot sperremeldingar

Motparten	Du	Merknad
?	? $\clubsuit \heartsuit \spadesuit$ 12-17hp $\geq 5$	
	NT 15-17hp jamn hald	
	X $\geq 12hp$ + tilpass til umeldte fargar	
	$\geq 18hp$	

### Opplysende dobling

Motparten	Makker	Du	Merknad
Har meldt på ≤3-trinnet & ≤2 fargar	Berre meldt pass	≥12hp + tilpass til umeldte fargar	Opplysende dobling er <b>alltid</b> krav
		Balansert & for sterk til 1NT (18-19hp)	
		Ein-/toseter & for sterk til innmelding (16-17hp)	
		X + pos. svar + næraste NT = 19-21hp	
		X + pos. svar + hopp i NT = 22-24hp	

### Makkers svar på opplysende dobling

Makkers melding	Tyding	Merknad
Pass	sterk i opnarens farge = straffedobling	Vurder om ein skal prøva å straffa motparten eller spela eigen kontrakt
Pass	Har ingenting	Makkeren kan passa etter innmelding frå motparten
Billigaste farge	0-9hp	Hoppmelding frå deg er naturleg og inviterande til utgang
Hopp i M	≥8-10hp 5 eller ≥9-11hp 4	
Hopp i m	≥8-11hp 5+	Utgangsinvitt (helst 3NT)

### Negativ dobling

Makker	Motparten	Du doblar	Merknad
1♣	1♦	begge M	
1m	1M	≥4 viser motsett M	
1M	2m	≥3 støttedobling	
1♦	2♣	≥3 begge M	Min. 1 topph.
1M	motsett major 2m	≥3 støttedobling	

### Utspel

Kontrakttype	Utspel
Farge	Toppen av sekvens (t.d.: KDJ, KJT) – prioritet!
	Vis fordeling
NT	4. høgste, minst eitt bildekort
	Toppen av ingenting (xxxx)

### Påspel

Utspel	Påspel
Honnør	Omvendt styrkekast
...	Ved 1. gongs saking: omvendt styrkekast
	Fordeling

### Fordelingskast

Namn	Partalsfordeling (2, 4, 6, ...)	Oddetalsfordeling (3,5,7, ...)
«Svenske»	Minste kortet (låg > høg)	Mellomhøgt kort (høg > låg)
«Norske»	Mellomhøgt kort (høg > låg)	Minste kortet (låg > høg)

### Styrkekast

Namn	Sterk	Veik
Vanleg styrke	Mellomhøgt kort (høg > låg)	Minste kortet (låg > høg)
Omvendt	Minste kortet (låg > høg)	Mellomhøgt kort (høg > låg)

## Tydingar

Melding **Styrke** Kortfordeling/-lengde Forklaring/konvensjon

## Forkortingar

Nemning	Skildring	Merknader
m	minor	♣ eller ♦
M	major	♥ eller ♠
x	kva farge som helst	
X	Dobling	
XX	Redobling	

## Konvensjonar

Namn	Skildring	Merknader
Blackwood	Spør etter E etter <b>fargemelding</b> frå makker	Svar: 5♣= 0 4, ♥=1, ...
Fjerde farge	Utgangsinvitt; haldsøkjande i mogleg NT-kontrakt	Alltid rundekrav
Gerber	Spør etter E etter <b>NT</b> -melding frå makker	
Jacoby	Overføring til den næraste fargen over den meldte	Etter 1NT og 4M: <i>bør</i> overføra; med 5+: <i>skal</i> overføra
Minisplinter	Viser <b>singleton</b> i den meldte fargen	
Minor-Stayman	Spør etter minorfarge	
Ny farge på trinnet over	Minimum rundekrav, gjerne utgangsinvitt	
Omvendt minorstøtte	Etter <b>1m</b> i opning, er svaret <b>2m</b> sterkt, <b>3m</b> er svakt	
Revers	Melder høgare farge på høgare nivå ( <b>1♦-1♥-1NT-2♠-...</b> )	Rundekrav
Splinter	Viser <b>renons</b> i den meldte fargen	
Stayman	Spør etter majorfarge	Spør berre om du sjølv har major
Stenberg	4-kortsstøtte i meldt major, ≥13p, <b>¬ singleton</b> ; utgangskrav	Med singleton bruker ein minisplinter
Siste melding er NT	4NT er sleminvitt	Svar: pass eller Backwood

## Prinsipp

Namn	Skildring	Merknader
1-over-1 2-over-1	Ny farge frå svarhanda	Rundekrav
3. farge		Rundekrav
4. farge	Treng ikkje ha fargen, men spør om <b>makker</b> har hald i fargen	Runde-   utgangskrav