

INDMELDINGER

Farveindmelding:

- På 1 trinnet: Viser 8+ HP og 5+ fv
- På 2 trinnet: Viser 10+ HP og 6+ fv
- Især efter spærre-meldinger: Viser 12+ HP og 5+ fv

Svar på makkers indmelding med støtte:

- 6-9 HTP: Støt makker et trin
- 10-12 HTP: Spring i makkers farve
- 12-15 HTP: Meld såvidt muligt udgang (evt. sans)

Svar på makkers indmelding uden støtte

Meld som regel pas

10+ HP og egen 5fv: Meld ny farve

Jo lavere styrke, jo mere tolerance bør du have for makkers farve. Ny farve fra "fortsætter" er RK (=Runde Krav) med mindre fortsætter har passet i første runde.

Med hold i modstandernes farve - meld sans

afhængig af styrken

- Ca. 8-11 HP: 1 UT
- Ca. 12-13 HP: 2 UT
- Ca. 14-16 HP: 3 UT

Mindre strikse krav til fordeling end åbning 1UT.

Sansindmelding

1UT viser 15-17 HP og hold i modpartens farve(r).

Ved spærreåbninger fra modpart kan meldes sans billigst muligt med hold og 16+HP.

Sans-system kan bruges i begge tilfælde.

SPÆRREMELDINGER (ej 2♣)

Point krav: 6-11HP, og kan meldes både som åbning og indmelding. Meldetrin afhænger af farvelængde:

- 6fv på 2-trinnet
- 7fv på 3-trinnet, osv.

Ofte skal man passe til makkers spærremeldinger med mindre du har god støtte (videre spær) eller mange point (udgangsforsøg). Ny farve fra makker til spærrehånden er RK (Runde Krav) med mindre, der er meldt pas i første runde.

MODSPIL

- Har makker meldt en farve – spil ud i den
- Nedprioriter farver meldt af modstanderne med mindre....

Mulige udspil

- Inviter med udspil af et lavt kort fra en honnør, eks. K 9 8 7 2
- Spil et højt kort i farven hvis du ikke har en honnør, eks. 9 8 7
- Spil en singleton ud, imod en trumfkontrakt
- Spil den højeste honnør ud hvis du har en honnørsekvens, eks.:
D B 7 3
B T 7 3
T 9 7 3 (10'eren er også en slags honnør)
E K 9 8 7

Det er kun i specielle tilfælde en god ide at spille et es, hvis man ikke har kongen! "Esser skal bruges til at tage damer og konger med".

I trumfkontrakter er det en dårlig ide at spille en lille fra et es, eks.; E 9 8 3

Hvad skal jeg lægge til makkers udspil?

- Lille kort viser interesse i farven – "kald" til farven
- Højt kort afviser farven

Hvornår kalder og afviser du?

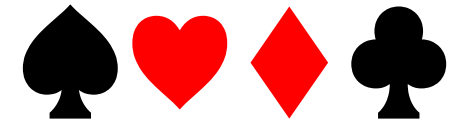
- På makkers honnør udspil
- Når du ikke kan bekende, og derfor skal kaste af

Spil lavt til i 2. hånd og højt i tredje hånd!

Dæk generelt honnører – dog med undtagelser!

BRIDGE HUSKELISTE

NYBEGYNDERKURSUS



Samarbejde mellem klubber i Ballerup området.

ÅBNERS 1. MELDING

- Majorfarver: spar og hjerter og minorfarver: ruder og klør
- Meld dine 4fv nedefra og dine 5fv oppefra
- En åbning med 1 i farve viser 12-21 HP
- Åbningen 1UT viser 15-17 HP og jævn fordeling
- Åbningen 2UT viser 20-21 HP og jævn fordeling (Jævn fordeling har aldrig en singleton, og max én doubleton)

Åbningen 2♣! viser en *kravhånd* (mindst 22HP).

- Svar 2♠/2♥ med 5+fv og 5+HP ellers relæ 2♦!
- Efter 2♦! kan åbner melde følgende:
 - 2UT/3UT/4UT hhv: 22-24/25-27/28-29 HP (osv)Svarer kan bruge sans-system.
- Farvemelding: Mindst en 5fv. Svaret 'sans billigst muligt' er en afmelding.

OPLYSNINGDOBLING

Oplysningsdobling kræver 12+ HP og mindst 3fv i umeldte farver. Svarmeldinger:

- Farve billigst muligt: 0-8 HP
- Spring i farve: 9-12 HP (mindst en 4fv)
- Spring til 3 i farve: 9-12 HP (mindst en 5fv)
- Spring til 4 i major farve: 13-15 HP (mindst en 5fv)
- 1UT: 6-9 HP, hold i fjendens farve
- 2UT: 10-12 HP, hold i fjendens farve
- 3UT: 13-15 HP, hold i fjendens farve

DBL + efterfølgende melding af ny farve/sans = Stærk oplysningsdobling, som viser 18+ HP og hhv 5+fv/hold fjendens farve.

SVARERS 1. MELDING

Efter makkers åbning 1 i farve:

0-5 HP: PAS

6-9 HTP (svag):

- Meld ny farve men kun på 1 trin
- Meld 1UT, som kaldes "nødsans"
- Støt makkers farve til 2 trin med mindst 4 fv
- Meld 4 ♥/♠ med 5+ fv støtte i meldte major

10-12 HTP (inviterende hånd):

- Meld ny farve (ikke kun på 1 trin). Spring ikke gerne over 1 major.
- Med 4+fv majorstøtte: Meld 3 major
- Med 4+fv minorstøtte: Spring til 2 UT med en jævn hånd ellers 3 minor.

13-15 HTP (stærk) = UDGANG

- Meld ny farve (ikke kun på 1-trin)
- Spring til 2UT med 4+fv major støtte. Svar:
 - 3 ♣/3 ♦/3ama viser 15+ HTP og kortfarve (Kortfarve = max 1 kort i fv; ama = anden major)
 - 3 i meldte major viser 15+ HTP (slow arrival)
 - 4 i meldte major viser 12-14 HTP (fast arrival)
- Spring til 3UT med jævn hånd.

Efter makkers åbning 1UT (15-17 HP).

- 0-7 HP: PAS

- 8-9 HP (inviterende): Meld 2UT

- 10-15 HP : Meld 3UT. Med 16+HP undersøg slem.

Efter makkers åbning 2UT (20-21 HP)

PAS med < 3HP; 3UT med 4-11HP; ellers slem.

STAYMAN (del af sans-system)

1UT-2♣! lover mindst inviterende styrke (8+ HP) og mindst én 4fv i major. Svar:

- 2♦!: Ingen 4fv i major
- 2♥: 4fv i ♥ og måske også i ♠.
OBS: Hvis svarer herefter melder 2UT/3UT, så bør sans-åbner flytte til hhv 3 ♠/4 ♠, hvis 4fv i ♠.
- 2♠: 4fv i ♠ og ikke i ♥

Stayman kan også bruges på 2UT (med 4+HP) og sans-meldinger efter 2♣! kravåbninger (2UT: med 2+HP).

Side 2

OVERFØRING (del af sans-system)

Overføring til en 5fv i major efter åbningen 1UT kræver 5fv i major; men har ingen nedre HP grænse

- 2♦! Viser 5fv i ♥
- 2♥! Viser 5fv i ♠

Må aldrig passes ud! Overføring kan også bruges på 2UT og sans meldt efter kravåbningen 2♣!.

ÅBNERS 2. MELDING

Jævne/balancerede hænder:

12-14 HP: Meld sans billigst muligt (minimum hånd)

18-19 HP: Spring i sans (stærk hånd)

Med 4+fv støtte til makkers farve (især major):

- 12-14 HTP: Støt billigst muligt (minimum hånd)
- 15-17 HTP: Springstøtte (medium hånd)
- 18+ HTP: Meld udgang (stærk hånd)

1-farvet hånd (egen langfarve)

(Du har mindst 5 kort i din egen farve, og IKKE støtte til makker)

- 12-14 HP: Genmeld først meldte farve billigst muligt (minimum hånd)
- 15-18 HP: Spring i egen farve - Mindst 6 kort i egen farve (medium hånd)

2-farvet hånd

(Mindst 9 kort i de to farver, og ej støtte til makker)

- 12-18 HP: Meld ny farve billigst muligt (Minimum-Medium hånd)
- Ny farve "over" først meldte fv viser 17 HP
- 19-21 HP: Meld ny farve med spring (Stærk hånd)
Spring i egen 6 farve

NEGATIV DOBLING

1x-(1y)-DBL = Negativ doubling som viser 4fv i umeldte majorfarver.

På 1/2/3/4 trin kræves hhv. 6+/8+/10+/12+ HP.

Svarene på negativ doubling følger Åbners 2. melding.

Side 3

SVARERS 2. MELDING

6-9 HP (minimum):

- Støt makker billigst mulig
- Genmeld egen 6fv
- Meld 1ut (6-9HP), ifald dårlig hånd, så kan 10HP accepteres.
- Gå tilbage til makkers første meldte farve

10-12HP (inviterende – medium hånd):

- Spring i egen 6 farve
- Meld 2 UT (10-12 HP), uden støtte
- Spring til 3 i makkers farve, med støtte

13-15 UDGANG (stærk):

- Meld 4 i en majorfarve hvor I har mindst 8 kort tilsammen
- Meld 3 UT (13-15 HP)
- Meld 5 i en minorfarve hvor I har mindst 8 kort tilsammen

16+ Undersøg slemmuligheder

Reverse (styrke krav om udgang)

Vises ved at melde en højere farve end først meldt

ES SPØRGMELDING (1430)

4UT spørger om de "5" esser (inkl. trumf konge). Svar:

- 5♣ = 1 eller 4 esser
 - 5♦ = 3 eller 0 esser
 - 5♥ = 2 (eller 5) esser uden trumf dame
 - 5♠ = 2 (eller 5) esser med trumf dame
- Trumffarve er sidst meldt farve.

Efter 4UT svaret 5♣/5♦, så spørger hhv. 5♦/5♥ om trumf dame hvis der er plads.

5UT fra hånden, der meldte 4UT betyder: Vi har alle 6 nøgle-kort (4 esser, trumf K og trumf D). Dette er storeslem opfordrende og man kan evt. melde en konge på vejen.

Side 4