

Bridge 2 – Aabningsmeldinger + genåbninger

- Du kan åbne med:
- a) 12 hp og vi åbner i hj og sp kun med min. 5-farve!
 - b) 11 hp + 2 sp – gælder alle hænder- skæv hånd
 - e) For at vise makker et udspil eller spærre, kan du åbne med ned til 10 hp – gælder kun 3` hånd
 - f) Skal vi i det hele taget åbne? Er du i tvivl, så brug 20-reglen, se NB1
 - g) Åbning 1 kl = Svarer melder : 1) 0 – 5 hp + min. 4-farve i kl - - - = Pas
 - 2) 0 – 5 hp + max. 3-farve i kl - - = 1 ru (relæ) – ingen Indmelding
 - 3) 0 – 5 hp + Indmelding - - = Pas
 - 4) 0 – 5 hp + 6-farve i hj el. sp - - - = 2 hj eller sp (WJS, Bridge 7.3)
 - 5) 6+ hp - - - - - - - - - - = Meld bedste farve (ikke relæ)
 - h) Som Svarer skal du melde ru før du melder en evt. hj/sp-farve. Har Åbner en 4-farve i major, så melder han den ved næste melding.
- NB 1: 20 – Reglen
 Du sidder med f. eks. DBT9874 – E74 – E2 – 9 = 11 hp
 Hvordan skal du åbne – skal du melde pas, 1 sp, 2 sp eller 3 sp?
 Først - hånden er for stærk til en spærremelding og spillestyrken for stor til at melde pas!
 Skal du så åbne med 1 sp – her kan 20-reglen hjælpe dig.
 Læg antal kort i de 2 længste farver + antal hp sammen og giver dette 20 eller mere = Åben

Åbningsmeldinger

Hp	Melding	Bemærkninger
0- 11	Pas	Dog - se spærremelding Bridge 8 + åbning i 3` hånd + ovenfor.
12-21	1 i farve	Laveste 4-farve, højeste 5-farve, dog er der særregler, se 1)
15-17	1 ut	Jævn fordeling, ingen singleton, kun 1 dobb.ton, stoppere i 3 farver, <u>ingen 5-farve i major</u>
20-21	2 ut	Do.
22+	2 kl.	Stærk åbningsmelding, se Bridge 3 HUSK: Honnørpoint-skalaen er mest retvisende med jævne hænder.
5 – 10	2 ru	Multi – Metode THY 3, se Bridge3
5 - 10	2 hj./ sp.	Svag åbningsmelding – Metode THY5 - se Bridge 8
5 – 10	3 kl/ru/ hj/ sp	Do.
16+	3 ut	Gående minor m. ringe sidestyrke - mindst 7 kort med EKD

- NB: 1) Åben ikke slavisk med den lavest gældende af flere 4 farver (kan være for ringe) – min. DTxx
 2) Første og anden melding i sans – gælder både Åbner og Svarer - ingen singleton (dog ikke ved sans af nød!!)
 3) HUSK- at med 2 stk. 5- farver, skal du melde den størst gældende farve først

Genåbning (modspil)

Er vi ca. lige så stærke som modstanderne, hvorfor så vælge at passe til modstandernes valgte farve – der skal kæmpes !
 Hensigten med en ”Genåbning” er, at meldingerne ikke dør ud i kraft af 3 passer – på et lavt niveau.

Går modstanderne i stå i meldingerne på lavt niveau = Genåbning

Eks.: 1 ru – p – 1 hj – p Eks.: 1 hj – p – 2 hj – p Eks.: 1 hj – p – p - ?
 2 hj - p - p - ? p - ?

Genåbningsregler

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1) Modparten er gået i stå – vi er ca. lige stærke 2) Modparten har åbnet 3) Der er i forløbet meldt 2x pas 4) Sælg ikke ud på 1-trinnet – måske dog til 1 ut 5) Sælg ikke ud under 2 sp 6) Tænk på zonestillingen 7) Offermeldinger på alle niveauèr 8) Det er hånden med fordelingen, der skal kæmpe 9) Du skal genåbne med ca. 3 hp mindre end normalt | <u>Indmelder:</u> <ul style="list-style-type: none"> 1) Db med min. 8 hp + de rigtige kort 2) Indmeld med min. 8 hp + 5-farve 3) Indmelde med 1 ut og 12-14 hp + sanskort + hold 4) Springindmelde med min. 13 hp + 6-farve 5) Indmelde i fjendens farve (MC) med 8+ hp 6) Indmeld med 2 ut = 5/5-farve i de 2 laveste farver <p>NB: Som Indmelder skal du huske – kun efter 2 pas, at du skal lægge 3 hp til og så melde !</p> |
|---|---|

Eks.: 1 hj – p – 2 hj – p ? = Bxxx – x – KDxx – KTxx = 9 hp Du skal Db – en perfekt tilpasning til de andre farver
 p - ?

Eks.: 1 ru – p – 2 ru – p ? = DTxx – KBxxx – Dxx – x = 8 hp Du skal indmelde med 2 hj – 5-farve
 P - ?

Eks.: 1 ru – p – p - ? ? = EBTx – Exx – KTx – BTx = 13 hp Du skal melde 1 ut, du lover 12-14 hp

- Eks.: 1 hj – p – p – ? ? = EKBxxx – xx – Exx – Kx = 15 hp Du skal melde 2 sp – viser 13+ hp + 6-farve. En springindmelding er ikke en spærremelding, men vise styrke!
- Eks.: 1 ru – p – p – 2 ru – - - viser 4/4-farve i major (MC) + 8+ hp
- Eks.: 1 hj – p – p – 2 hj – - - viser 5-farve i sp + 5-farve i minor (MC) + 8+ hp
- Eks.: 1 ut – p – p – ? ? = Exx – BTxxx – DBTx – x = 8 hp Meld 2 hj – hver gang – hvis du vil vinde fremadrettet
- Eks.: 1 ut – p – p – ? ? = EKxx – EKTx – xxx – xx = 14 hp Meld 2 kl – er Stayman – du har 4/4 i major
- Eks.: 1 ru – p – 1 ut – p ? = EDxx – KTxx – Txxx – x = 9 hp Meld 2 ru – er MC – du har 4/4 i major
p - ?
- Eks.: 3 ru – p – p – ? ? = KBTxx – DBTxx – 0 – Kx = 10 hp Meld 4 ru – alle hænder er skæve og vi har 5/5 i major
- Eks.: 1hj – p – p – ? ? = Kx – x – EBTxx – KDxxx = 13 hp Meld 2 ut – har 5/5 i de 2 laveste farver

Forsætter

- 1) Du skal huske, at efter 2 x pas, så har Indmelder ca. 3 hp mindre end meldingen normalt ville vise.
- 2) Du skal derfor trække ca. 3 hp fra din melding f.eks. du har 11 hp + sanshånd – du skal melde 11-3 = 8 hp = 1 ut

Eks.: 1 hj – p – 2 hj – p ? = KTxx – KTx – xx – KTxx = 9 hp Her skal du melde 2 sp!
p - Db - p - ?

Eks.: 1 ru – p – p – 1 sp ? = Dx - Exxx – Exxx – Dxx = 12 hp Her skal du melde 1 ut – (12 – 3 = 9 hp)
p - ?

Du bør undlade at genåbne når:

- 1) Efter åbning 1 sp, skal du med korthed i hj ikke genåbne – du jager måske fjenden over i en bedre fit!
- 2) Efter 1 kl – p – p – ?, så skal du passe på, kl åbningen er måske ”falsk”
- 3) Vær varsom med genåbning med længe i fjendens farve
- 4) Du bør sikkert genåbne med korthed i fjendens farve
- 5) Se genåbningsregler!