

Svar på åbningen 1 i farve kl, ru

Hp + evt. Sp Melding Bemærkninger

0-5 Pas

6-9 2 i farve 4 i minor = (fit) - i 2' melderunde kan evt. meldes med 3 minor ( ikke fit)  
1 ut Sans af absolut nød

6+ 1 i højere farve 4 farve - rundekrav

Svarers 1' melding i skemaform

10-12 3 i farve 3/4 farve - i makkers farve  
2 ut Jævn fordeling

|              | Støtte  | Ny farve | Sans    |
|--------------|---------|----------|---------|
| Uden spring  | 6 - 9   | 6+       | 6 - 9   |
| Med spring   | 10 - 12 | 16+      | 10 - 12 |
| Dobb. spring | 13 - 15 |          | 13 - 15 |

10+ 2 i lavere farve

NB: 2 i ny farve uden spring = 10+ hp.

13-15 4 i farve I makkers farve  
3 ut Sans fordeling

NB: Har du som Svarer 9-10 hp og ca. kortfordelingen 3-3-3-4, så skal du melde 2x og ikke 3x !!

16+ Spring i ny farve og udgangskrav + slemnit  
(Gælder ikke ved spring til 2 hj/sp, NB2)

NB: Spring til minor = udg.krav + invit. til slem

- Prioritering af svar :
- 1 Støt major m.3 trumfer
  - 2 Meld major farve
  - 3 Støt minor m. 4 trumfer
  - 4 Meld minor langfarve
  - 5 Meld sans

NB: 1) Evt svar efter en indmelding ( på 2-trinnet ) kræver en 5-farve ( dog kun ved ny farve ) og min. 10 hp.

NB: 2) Weak Jump Shifts (WJS) - se Bridge 7.3 vedrørende svage spring

- NB: 3) V N Ø S 1) Med min. 10 hp skal du Db - I har mere end halvdelen af hp  
1 x 1 ut ? 2) Du støtter Åbner efter Bridge 3.1, se nedenfor ( Åbner har meldt i hj/sp)  
3) 2 ut = 10 - 12 hp + sanshånd - kun ved minoråbning

Svar til åbningen 1 i farve hj/sp: Metode THY 1

IKKE fit ( ? hpsp )

Såfremt Svarer IKKE har fit med Åbner, så meldes efter alm. regler - dog må 2 ut ikke bruges i Svarers 1' melding (se senere)!

MED fit ( 6 - 12 hpsp )

- 1 hj - 2 hj = 6 - 9 hpsp + 3-farve i hj - her kan Åbner evt. bruges Trialbids NB: Åbner er kaptajn.  
2 sp = 9 - 12 hpsp + fit I hj + r/s i sp - SPLINT  
3 kl = 9 - 12 hpsp + fit I hj + r/s I kl - SPLINT  
3 ru = 9 - 12 hpsp + fit i hj + r/s i ru - SPLINT  
3 hj = 6 - 9 hpsp + 4-farve i hj  
3 hj = 10 - 12 hpsp + 3-farve i hj  
4 hj = 6 - 12 hpsp + 5-farve i hj

MED fit ( 13+ hpsp )

Ttrumf er fundet, så Åbner skal fortælle Svarer om 1) hpsp og 2) Evt. r/s.

- 1 hj,sp - 2 ut 2 ut = Fit + min. udgang  
? ? = 3 kl = r/s i kl ..... Her skal Svarer melde relæ NB: Svarer er kaptajn !  
3 ru = r/s i ru ..... Do.  
3 hj = r/s i modsatte major .... Do.  
3 sp = 12 - 15 hpsp  
3 ut = 16+ hpsp

NB1: Ved indmelding = Hvis muligt - meld efter systemet

NB 2: Der bruges Cuebid + RKCB1430 - mod SLEM

NB 3: Hvis Svarer efter Åbners 2' evt. 3' melding melder 4 i trumf = STOP- dog ikke hvis der cuebid'es på 4-trinnet

NB 4: Hvis Åbner melder 3 kl, ru, hj og så under Cuebid gemmelder r/s-farven, så er der renonce ( r )

NB 5: Hvis Åbner melder 3 ut = 16+ hpsp. Meldes 3 ut ikke, så har Åbner = 12-15 hpsp

NB6: I Bridgebladet nr. 782.36 skriver Jacob Røn om det samme emne - STENSBERG. Dog havde jeg på det tidspunkt allerede konstrueret min version - kalder det "Metode THY 1" - systemerne er dog heller ikke helt ens!

2 kl : Metode THY 2

2 kl = 22+ hp eller 8,5 stik Åbner er kaptajn! Svarer skal fortælle om : 1) Evt. overføring 2) Evt. r/s 3) hp

- 2 kl - 2 ru = Min. 5-farve i hj + udgang 1) Svarer har ingen 5/6-farver og har 0 - ? hp, men kan godt have r/s  
2 hj = Min. 5-farve i sp + udgang Åbner har min. eller bedste mulige melding = Meld 2 ut. Svarer melder med  
2 sp = 0 - ? hp 1) dårlig hånd og 0 - 2 hp = Pas. Med 3 - 4 hp så meld = 3 ut  
2 ut = Min. 6-farve i kl + udgang Åbner har tillæg = Meld bedste farve (min. 4-farve i major / 5-farve i minor)  
3 kl = Min. 6-farve i ru + udgang  
3 ru = r/s i kl, ru + udgang 2) Hvis Svarer begynder at Cuebid eller melder 3 ut, så er det mod  
3 hj = r/s i hj,sp + udgang evt. SLEM.  
3 sp = 4 - 7 hp + udgang  
3 ut = 8+ hp 3) Ved overføring melder Åbner farven, hvis der er fit - hvis ikke - så meld  
bedste farve eller meld ut!  
4) Åbner skal melde RELÆ, således Svarer kan fortælle hele historien

2 ru som spærremelding er ikke særlig effektiv, den meldes tit over. Derfor kan 2 ru bruges som multi – dog en lidt speciel melding. Her betyder 2 ru = Min. 4/4-farve i hj og sp samt 5 – 10 hp

2 ru - pas = 0- 12 hp + min. 6-farve i ru - - - - - STOP  
 2 hj/sp = 0-12 hp + fit / ikke fit + bedst mulig melding – STOP  
 2 ut = 16+ hp + fit / ikke fit + evt. udgang - se Åbners 2' melding nedenfor.  
 3 hj/sp = 12- 15 hpsp + fit + evt. udgang – Åbner melder pas eller 4 hj, sp  
 4 hj/sp = 12+ hpsp + min. 6-farve i hj/sp

#### Til 2 ut melder Åbner (2' melding)

3 kl = 5 – 7 hp + med eller uden r/s NB: Her til melder Svarer (2' melding)  
 3 ru = 8 – 10 hp + ingen r/s pas eller korrigerer - STOP  
 3 hj = 8 – 10 hp + r/s i kl  
 3 sp = 8 – 10 hp + r/s i ru

#### Forsvar mod 2 ru (Multi)

Multimeldingen kan betyde f.eks. 4/4 i major eller 6-farve i major – alt med 5-10 hp.  
 Du kan bruge samme regler som ved forsvar mod spærremeldinger, se Bridge 8

#### Splinter

Splinter kan bruges af både Åbner og Svarer for at fortælle makker om renonce / singleton ( r/s ) i en farve. Falder Svarer tilbage til trumf lavest muligt = dårlig tilpasning og / eller hp.

Splint = Fit + r/s i den viste farve. Fit garanterer min. 8 trumfer og splinter fortælles med et spring.

For hj/sp gælder det i området 9-12 hp. Er der mere end 12 hp ( 13+ hp), så meldes der efter Bridge 3.1

For kl/ru gælder det i området 6+ hp.

HUSK: Meldinger fra 3 sp til og med 4 sp er forbeholdt "Cuebid" og kan derfor ikke bruges til "Splint"

VIGTIGT: Bruger du splint, så kommer I altid op på min. 3-trinnet – HUSK det !!

Eks. 1: V N Ø S ? = Har du fit i sp, skal du have min. 15 hp for at melde f.eks. 3 ru (r/s). Har du mindre, så meld  
 1 kl p 1 sp p 2 sp. Melder Svarer 3 eller 4 sp, så er det STOP. Cuebid'er han eller melder ny  
 ? farve, så er det mod SLEM.

Eks. 2: 1 ru p 1 hj p ? = Melder du 2 sp eller 3 kl, så er det r/s i farven + fit i hj. Melder Svarer 3- eller 4 hj, så er det  
 ? STOP. Begynder han på Cuebid, så er det mod SLEM.

Eks 3: V N Ø S ? = Åbnes der i hj/sp, så kan Splinter evt. bruges og der spilles så efter Bridge 3.1  
 1 hj p ?

Eks.4: 1 ru p 2 kl p ? = 3 hj eller 3 sp = r/s i farven + fit i kl. Du ender i min. 4 kl eller 3 ut d.v.,s., at du for at melde  
 ? splint, også her skal have min. 15 hp.

Eks.5: 1 kl/ru p 2 hj/sp p FORBUDT - Må kun bruges som WJS – se Bridge 7.3

#### Cuebid + Spring

Cuebid bruges, når der er interesse for SLEM !

Et godt værktøj til at vise kontrol. Cuebid bruges, når hj skal være trumf - fra 3 sp til og med 4 sp. Når kl, ru, sp skal være trumf bruges Cuebid kun på 4-trinnet ! Cuebid betyder hold i meldte farve og ikke hold, hvis en farve springes over. Hold = Du har E, K, r, s

\*) Sker der et spring til Cuebid, så er sidst meldte farve trumf – hvis trumfen ikke er fundet tidligere !

\*) Er der ikke fundet fit, så spilles i sans – når man påbegynder at Cuebid

\*) NB: Når der er fundet fit i hj/sp = Alt over 3 hj/sp er **Cuebid** og alt under er = **Trialbid**

\*) NB: Du garanterer kontrol i de farver, makker har benægtet kontrol i, når du fortsætter mod SLEM.

\*) NB: Ny farve er aldrig et cuebid under 3 ut, når en minorfarve er meldt og støttet.

Eks.: V N Ø S V = Der er revers med 16+ hp  
 1 ru p 1 sp p Ø = 4 kl = Vi har fit i hj + der er hold i kl + ikke hold i sp – vi Cuebid'er  
 2 hj p 4 kl

Eks.: 1 ru p 1 sp p  
 2 kl p 2 hj p  
 2 ut p 3 ru p NB: Når makker ikke Cuebid'er, så er 4 ut STOP!!!  
 3 ut p 4 kl p Cuebid er eneste accept af makkers sleminvit !  
 4 ut

Eks.: 1 sp p 2 ru NB: 4 kl = Fit i ru + Cuebid = Mod SLEM  
 4 kl p 4 sp = Ikke Cuebid men forslag til udgang. Der er kun Cuebid, hvis Svarer  
 Cuebid'er i 4ru eller 4hj

#### Overmelding som Cuebid

Eks.1: 1 sp 3 hj 4 hj p 4 hj = Fit i sp + udgang + Cuebid = kontrol i hj  
 Eks.2: 1 sp - 2 hj p 3 sp 3 sp = Fit i hj + udgang + Cuebid = kontrol i sp