

Se Bridgevejen 1, side 56-57 / bog 2, side 44-54 / Bog 4, side 55- 57

- Formålet m. indmelding er :
- * At erobre kontrakten
 - * At angive makker et godt udspil
 - * At genere modspillerne
 - * Bane vej for en offermelding

For at indmelde, så SKAL følgende være opfyldt:

- En god 5-farve i major eller 6-farve i minor
- I zonen : Antal meldte stik - 2Reglen om 2-3 stik
- U.f. zonen : Antal meldte stik - 3Reglen om 2-3 stik

- NB: 1) I offensiven skal man tænke på : 5-/6/ 7 - farvet kort, farvekvalitet, fordeling, mellemkort, zone, niveau.
 2) Indmelder du i en farve, så skal der være tophonnører i farven, makker spiller næsten sikkert ud i din meldte farve.
 3) Indmelder – melder du i 2`runde en ny 4-farve, så er det rundekra. 1`melding giver IKKE rundekra

Indmelding efter åbning 1 i farve

Hp + evt. SP	Melding	Bemærkninger
10-16	Meld på 1/2-farvet hånd	God 5 farve i major / 6-farve i minor – reglen om 2-3 stik
10-16	Db på en 3-farvet	Reglen om 2-3 stik + 3 til 4 kort i de 3 andre farver – <u>bruges kun v. minoråbninger</u>
12-16	Db	Gælder v. majoråbninger – har den anden major (4-farve)
17+	Db	Oplysning – er stærk
15-17	1 ut	Jævn fordeling samt hold i fjendens farve
12+	2 ut	Den usædvanlige sans, se B7.2
10+	Overmeld i fjendens farve	2 eller 3 farvet hånd + MC, se B10.3 og B7.2
16 – 21	3 ut	Min. 7-farve med EKD, se B2
HUSK:	* Simple indmeldinger har 10-16 hp, se dog spærremeldinger, se B8	
	* En springindmelding (6- 10 hp) lover en god 6,7-farve (en spærremelding)	
	* Ved f. eks. 2 stk. 5/6 –farver – kan melde lidt hårdere	
	NB: Melder du ny farve – frivilligt - som Indmelder 2`gang (efter din Db), så skal du have tillæg (min. 16+ hp.)	
	* Vedrørende støttedoblinger, se B7.4	

Indmelding efter åbningen 1 ut – se også B4

”Spec. revideret multiforsvar” Gælder for 1 ut = 15-17 hp og for 1 ut = 12-14 hp

- Eks.: 0 - 9 hp = Pas- - - - = Alm. hånd
 10+ hp = 2 kl - - - - = Min. 4/4 i major – se NB1 og NB2 Stayman
 10-16 hp = 2 ru - - - - = Min. 5-farve i ru
 10-16 hp = 2 hj - - - - = Min. 5-farve i hj
 10-16 hp = 2 sp - - - - = Min. 5-farve i sp
 12+ hp = 2 ut - - - - = 5/5-farve i kl og ru - - - - - - - - Usædvanlig sans
 15-17 hp = Db - - - - = Eller
 10-14 hp = Db - - - - = Alm. hånd – ingen 5-farver
 6 – 11 hp = 3 kl/ru/hj/sp = God 6-farve eller 7-farve - - - - - - Spærremelding

NB1: Hvis Forsætter efter 2 kl melder 2 ru = Har 3-farve i major - makker meld din bedste majorfarve
 NB2: Hvis Forsætter efter 2 kl melder 4 hj,sp = 10 + hpsp + min. 6-farve i major

NB3: Forsætter ved nu ca. hvad Indmelder har og er derfor kaptajn. Husk dog at holde meldingerne nede – det er ikke tit, at defensiven kan komme i udgang - men det kan ske !

Springindmeldinger

En springindmelding lover en 6 eller 7-farve med 5-11 hp. HUSK reglen om 2 – 3 stik. og/ eller taberberegning

- Eks.: V N Ø S
 1 hj ? a) EKBT76 – 87 – 653 – 73 = 8 hp- - - - -Meld = 2 sp
 b) B9 – K8 - EDBT765 – 874 = 11 hp - - - - Meld = 3 ru

NB: Når du spærre med en lille hånd, så er det tit en offermelding – men fjenden kan sikkert melde udgang. HUSK dog at fjenden kan strafdoble.

Taberberegning: Indmelder- Tæl de manglende EKD i de 4 farver og træk tallet fra 13 = Max. antal mulige stik.

Læg makkers 2 – 3 stik til (alt efter zonen), så har du, hvad du max. kan melde til !

HUSK – der er IKKE flere tabere, end der er kort i farven

Svar fra Forsætter (efter farve fra Indmelder)

- * Støt makkers majorfarve på 1-trinnet- du kan springstøtte på 3-farve (makker har jo 5-farve)
 2-trin = 6-9 hp 3-trin = 10-12 hp 4 –trin = 13-15 hp
- * Har makker meldt ind på 2-trin, viser støtte til 3-trin = 6-10hp
- * Ny farve = krav om 5 farve m. 10-15 hp – er kun opfordrende, ikke krav- benægter støtte til makkers farve
- * Spring i ny farve er udgangskrav = Stærk hånd
- * Vigtigt: Melder du i åbningsfarven = 10+ hp samt støtte til Indmelder + relativ jævn hånd (fjendens farve)
- * Meldes du i 2`runde en ny 4-farve, så er det rundekra
- * Sans kan meldes – hold i fjendens farve – 1 ut= 8-11 hp / 2 ut= 12-14 hp / 3 ut= 15+ hp

Svar fra Forsætter (efter dubling fra Indmelder)

- *) Når du doubler (Db), så er det oplysning om, at du har en hånd med 3- eller 4- farve i de 3 andre farver. Dette gælder ved minor.
- *) Ved major skal der være en 4-farve i den anden major
- *) Og så er der den stærke Db, når du har 17+ hp – dette gælder altid !
- *) Med en 5-farve i major og en 6-farve i minor indmeldes direkte.

Eks.1: 1 ru – Db – pas - ? Her SKAL Forsætter svare: a) 0 - 8 hp = Meld billigst muligt 5.2
b) 9 – 12 hp = Farvemelding med spring viser 4-farve
c) 9 - 12 hp = Farvemelding med dobb. spring viser 5-farve
d) 13+ hp = Inviter til udgang ved overmelding i fjendens farve

NB1: Forsætter svarer med 4-farve oppefra og 4-farve i major frem for 5-farve i minor.

NB2: Har du hold i fjendens farve + sanskort, så meld: 1 ut = 6 – 9 hp / 2 ut = 10-12 hp / 3 ut = 13-15 hp

NB3: Alt efter svaret på din Db, må Indmelder passe / korrigere eller melde videre.

NB4: Vedrørende Indmelders Db og Forsætters svar, se også Bridgebladene nr. 800, 801, 802 – artikler skrevet af Jacob Røn

Eks.: 1 hj – Db – p - ? - - - EBT64 – T93 – K9 – D63 = 10 hp Meld = 3 sp – viser 5-farve og 9 – 12 hp. Der er i alt min. 9 trumfer – Indmelder har jo lovet min. 4-farve

Eks.: 1 ru – Db – 2 ru - ? - - - BT4 – KDT9 – 973 – 763 = 6 hp Meld = 2 hj – Indmelder har min. 3-farve i hj (måske 4-farve). Der er tilsyneladende ikke hp nok til at melde på 2- trinnet - men meldingen kan virke som spærre-./ offermelding.

Eks.: 1 ru – Db – 2 ru - ? - - - KDB43 – 3 – B732 – E73 = 11 hp Meld = 4 sp – Du har singleton i hj og med 4 ru, så har makker max. 1 ru – derfor 4 sp.