

Bridge 8 - Spærremeldinger

Nedenstående åbningsmeldinger er et forsøg på at erobre kontrakten / spærre for modstanderne samt fortælle makker noget om åbningshånden ! Vedrørende meldingen 2 kl, ru, se venligst B2 og B3. Der skal bruges stop- og alertkort!

Spærremeldingen 2 hj /sp

Åbners 1`melding: 2/hj/sp og med 5 - 10 hp. + 6/7 farvet – helst min. 2 honnører og 5 hp

HUSK: Point skal være i farverne

HUSK: Ingen 4-farve i major (sidefarve) ved melding hj./ sp.

Mellemkort er vigtige

Reglen om 2-3 stik

Zonen spiller en rolle (reglen om 2-3 stik)

Hvis der er en åbningshånd, må der ikke spærremeldes

Vigtigt: Spærre du som Åbner i 2' eller 4' hånd

– så skal der være gode kort i farven

Svarers 1`melding 1) Du støtter Åbner – kan du tage mere end de 2-3 stik, du er sat til – så meld – ellers meld pas – se også 3)

2) Du melder ny farve = 12-15 hp + min. god 5-farve - delkontrakt

3) 2 ut = Spørger til Åbners styrke og farve kvalitet - du har en god hånd (16+ hp) + interesse i udgang – (Ogust)

Til 2 ut melder Åbner: 3 kl = 5 – 7 hp + med eller uden r/s

3 ru = 8 – 10 hp + ingen r/s ----- Udgang

3 hj = 8 – 10 hp + r/s i kl - ----- Udgang

3 sp = 8 – 10 hp + r/s i ru ----- Udgang

3 ut = 8 - 10 hp + r/s i modsatte major - -Udgang

NB: Melder Åbner 2' gang = 3 kl (svag melding) så :

1) Svarer melder 3 ru = Åbner, meld videre

2) Svarer melder 3 hj/sp (åbningsfarven) = STOP

3) Melder Svarer 2' gang 3 ut, så er det = STOP

Eller du kan bruge næste afsnit – det er dit valg

Åbners 2`melding: Du skal nu til 2 ut fortælle makker om din hånd:

1) 3 kl = Min. styrke – min. farve

Min. farve = Max 1 tophonnører og ret dårlige mellemkort

2) 3 ru = Min. styrke – max farve

Max farve = Min. 2 tophonnører og ret gode mellemkort

3) 3 hj = Max styrke – min. farve

HUSK: Har du r/s i en farve, så læg 2-3 point til, når du skal melde!

4) 3 sp = Max styrke – max. farve

NB: Hvis Svarer melder ny farve = Du støtter m. doubleton eller

5) 3 ut = EKDxxx i farven

bedre – med mindre genmelder du din farve evt. pas.

Spærremeldingen 3 kl. / 3 ru. / 3 hj. / 3 sp.

Der åbnes med 3 kl./ru./hj./sp.: 6 – 10 hp. + 7-farvet hånd. Ellers som ved meldingen 2 hj//sp – dog bruges 2 ut ikke her af Svarer

Stikkontrol: Tæl antal tabere for E – K – D, der mangler i de 4 farver. Træk tallet fra 13 og du har det antal forventede stik.

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

NB: Er vi alene i zonen, kan vi tillade os at gå ned med - - - - 1 stik

Er vi alle i zonen, kan vi tillade os at gå ned med - - - - 2 stik

Er vi alene uden for zonen, kan vi tillade os at gå ned med 3 stik

Forsvar mod spærreåbninger 2 ru/ hj/sp – Metode THY 5

Modparten åbner med en spærremelding på 2-trinnet. Indmelder fortæller noget om hånden værdi og Forsætter melder så efter alm. regler eller nedenstående.. Hvis Svarer forhøjer Åbners melding, så spilles efter alm. regler.

Dobbling (Db) første gang er oplysningsdobbling, se Indmeldinger B5. Melder du 2 gange Db, så er det STRAF eller melder du Db på 3-trinnet, så er det også STRAF.

NB: Åbnes der med 2 ru, så skal Indmelder spørge om det er en spærre- eller Multimelding. Dette skal der selvfølgelig tage hensyn til – se også B3.2

2 ru,hj,sp - ?

2 hj,sp = 6-11 hp + 6,7 - farve (Indmelder spærre)

Db = 12+ hp – kan du ikke melde andet, så Db du

2 ut = 12+ hp – 5/5-farve i 2 af de umeldte farver

3 kl = 12+ hp + min. 6-farve i kl

3 ru = 12+ hp + min. 6-farve i ru

3 hj = 12+ hp + min. 5-farve i hj

3 sp = 12+ hp + min. 5-farve i sp

NB: Melder du 3 i åbningsfarven, så er det en MC, se B7.2

Efter Indmelders Db, så melder Forsætter

a) 0 - 9 hp = Meld en evt. min. 4-farve på 2-trinnet ellers 2 ut – kaldet Lebensohl. Til 2 ut skal Indmelder melde relæ = 3 kl
Forsætter skal så melde bedste farve eller evt. pas (har min. 6-farve i kl) – Indmelder er kaptajn.

b) 10-12 hp = Meld på 3-trinnet – min. 4-farve

c) 13+ hp = Meld udgang eller i fjendens farve

Svarer efter spærreindmelding!

Læs Bridgeblad nr. 696,41

V N Ø S

NB: Som Ø lader du som om, at N ikke har meldt og du melder nu efter B3 ” alternativ ”

1 hj 2 sp ?

V N Ø S

NB: Ø = 3 ut = 12+ hp + hold i fjendens - og de umeldte farver

1 hj 3 sp ?

Db = 12+ hp + min.5/5-farve i kl og ru

4 kl = 12+ hp + min. 6-farve i kl

4 ru = 12+ hp + min. 6-farve i ru

4 hj = 6-12 hpsp + min. 5-farve i hj

4 hj = 12-15 hpsp + min. 3-farve i hj

4 ut = 18+ hpsp + fit i hj – spørger efter antal esser – mod evt. SLEM