# 

# Bridge 10 - Div. viden/oplysninger 10.1

# 

* Spil lavt i 2`hånd - spil højt i 3`hånd
* Topspil den korte hånd
* Spil fra de små mod de store
* Ny farve fra Indmelders makker er ikke krav, men med en god hånd bør Indmelder melde videre.
* Med 2 eller flere honnører på række, skal udspillers makker stikke med den laveste - modsat udspil fra honnører.

Makker ved så, hvem der har den højere honnører.

* Makker åbner, der indmeldes på 2`trinnet. Melder du nu ny farve, skal du have en 5-farve
* En forsinket støtte viser 3-kortstøtte + tillæg – i major 2-kort støtte
* Når Svarer melder, så viser en frivillig melding fra Åbner ikke tillæg
* Når makker melder pas, så viser Åbner tillæg ved at melde frivilligt.
* VIGTIGT: Læg mærke til om makker inviterer / afviser = Lille / stor - Du skal også selv bruge det !!!

\* Stopkort : Bruges når en spiller springer i meldingerne

eller åbner på 2-trinnet eller højere.

Næste spiller skal holde en pause på ca. 10 sec.

* Alertkort : Det skal du bruge, når din makker afgiver en kunstig melding

på 1-, 2-, eller 3-trinnet. Du kan blive straffet, hvis du ikke bruger skiltet !

* Med 6+ hp skal Svarer normalt melde – dog ikke hvis der er indmeldt - så skal der være 8 + hp
* I sans skal du ikke slippe kontrollen i en farve, hvis det kan undgås.
* Prøv om du kan afbryde spillers adgang til bordet
* Taber på taber
* HUSK – det er ikke altid rigtigt at få kontrakten
* Ny farve efter spærremelding (Åbner/Svarer) er rundekrav ( Eks. 3 hj – 3 sp ) – Svarer har også merværdi !
* Å = Åbner I = Indmelder S = Svarer F = Forsætter

Db kan bruges i forskellige situationer og af alle spillere

* Melder du 1`gang pas og 2`gang i ny farve, så skal du springe, for at det er et krav

\* Du får dine kort : Tæl hp. og vurder om der er udgang

Læg en spilleplan – VIGTIGT

Prøv at vurdere fjenden hp.

Hvem har den ”farlige” hånd

I sans : Tæl de sikre stik – hvor skal de resterende stik komme fra ?

I trumf : Tæl dine tabere o.s.v.

Hvem er hvem : V N Ø S V er Åbner : Min. 12 hp., dog i 3`hånd ned til 10 hp.

1 ru. 1 sp. 1 ut 2 kl. 2 ru. viser 5/6-farve og 12-14 hp

2 ru. 2 sp. pas pas N er Indmelder: Min. 5-farve og min.10hp

pas 2 sp. viser 5 evt..6-farvet hånd

Ø er Svarer : 1 ut = 6 – 9 hp

S er Forsætter : Min. 5-farve og 10+ hp

Yderlige eksempler :

Har makker meldt en svag hånd med en langfarve, så skal farven sansynligvis være trumf, selvom du ikke har tilpasning!

Altså : T6 EB82

5 6 16 EK76 V melder 3 ru., Ø synes ikke han har tilpasning, så han melder 3 ut.

KDB9753 2 I 3 ut får de 5 stik – i 3 ru får de 10 stik !

852 E743

Krav om 5-farve \*) Makker åbner – der indmeldes på 2-trinnet. Hvis Svarer melder ny farve, skal det være 5-farve

\*) Åbnes der i hj/ sp, skal det være 5-farve

\*) Er du Indmelder, så skal det være med en 5-farve

\*) Ny farve fra Forsætter skal være 5-farve

\*) 1 ru – p - 1 sp - 1 ut - - - = 10+ hp + 5/5 i de umeldte farver

\*) 1 hj – 1 sp

2 kl - 3 ru 1 sp og 3 ru = 2 stk. 5-farver + min. udgang

NB: HUSK – åbnes der med 1 hj og du svarer 2 ru, så er det en 5-farve og

åbnes der med 1 sp og du svarer 2 hj, så er det en 5-farve

Div. meldinger m. 1 ut 10.2

1. Å 1 ut = 15-17 hp + stoppere i de 3 farver + ingen singleton + kun 1 dobb.ton + ingen 5-farve i major
2. Å 1 ru – p – p – 1 hj

1 ut 1 ut = 18-19 hp

1. Å 1 ru – p – 1 hj – 1 sp

1 ut 1 ut = 12-14 hp + hold i sp og kl

1. S 1x – p – 1 ut 1 ut = 6 – 9 hp
2. F 1 kl – 1 hj – 1 sp – 1 ut 1 ut = 8 – 11 hp
3. I 1 ru – p – 1 sp – 1 ut 1 ut = 10+ hp + 5/5 i umeldte farver

Div. vedr. doblinger (Db )

Der findes mange slags doblinger :1. Oplysningsdobling 2. Strafdobling 3. Negativ dobling 4. RD 5.Støttedobling o.s.v.

Bridgeblad nr. 698, 705 m.v.

NB: Styrkedobling kan ske fra og med 2`runde – du har min. 16 hp + en ikke god beskrivelse af fordelingen.

1 I 1 ru – p – p - ? ? = K65 – E865 – 85 – B742 = 8 hp - - - Du kan Db (genåbning)- - - - - - - - - - - - - - - - - B2

2 I 1 kl/ ru – Db Db = 10-16 hp + 3/4 kort i de 3 andre farver - - - bruges kun ved åbning i kl/ru - - - - - - - - - - - - - B5

3 I 1 kl/ru/hj/sp – Db Altid – du har en stærk hånd = 17+ hp- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B5

4 I 1 hj/ sp – Db Du har den anden major (4-farve) og 12-16 hp - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B5

5 I 1 ut – Db 15 – 17 hp - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B5

6 I 1 hj – p – 1 ut – p Db = Beder om udspil i hj - de 3 ut skal være meldt uforstyret

3 ut – Db

7 S 1 ut – 2x – Db Db = 6+ hp + straf - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B4

8 I 2 ru/hj/sp – Db Db = 12+ hp – når du ikke kan melde andet - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B8

9 S 1 hj – 2 ru – Db Negativ Db - - noget i de 2 andre farver - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B7.3

10 I 1 kl – p – ru – Db Db = 12+ hp + Landy - - - kun ved meldinger i kl/ru - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B6

11 Å 1 kl – 1 hj – p – p Db = min. 16 hp + støtte til de umeldte farver - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B6

Db

12 Å 1 kl-1 ru-1 hj/sp- 2 ru Støttedobling: Makker, jeg har 3-kortstøtte. Gælder kun når Svarer melder hj/sp og

Db kun til og med 2-trinnet - - der skal også være indmeldt, se B7.4

13 Å 1 hj – Db – p – p RDb = Makker – red os, meld i kl/ru

RDb

14 F 1 kl/ru – Db – p - ? ? = Skal melde: 0 – 8 hp = Bedste farve eller 9 – 12 hp = Spring i bedste farve eller - B5

13+ hp = Meld udgang eller i fjendens farve – kun ved åbning i kl/ru

16 I 1 hj – p – 2 hj/1 ut – Db Db = 9 – 11 hp + den anden major - - - Konkurrencedobling - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B6

17 F 1 ru – 2 kl – 2 ru – Db Db = 6+ hp + 4/5-farve i major + lidt kl - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B6

18 F 1 kl – 1 ru – 1 hj – Db Db = 10+ hp + 5-farve i sp + lidt i ru - - Snapdragon - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B6

19 I 1 ut – p – 2 kl – Db Db = Ønsker udspil i kl – Db i kunstig melding = Viser farven og er udspilsdirigerende - B6

20 F 1 hj – 2 kl – 2 sp – p Db = Beder om udspil i kl - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - B6

2 ut – p - 3 ut – Db

21 Alle kan strafdoble - - men man skal helst være sikker, det er dyrt, hvis modparten alligevel vinder

22 S 1 hj – p – p – Db RDb = Makker, red os - meld i kl/ru

p - 1 sp - RDb

23 F 1 sp – 2 kl – Db – RDb RDb = Makker, meld i de røde farver

24 S 1 sp – Db – RDb RDb = 10+ hp + misfit i sp

25 Å 1 ru – p – 1 hj – Db RDb = Viser tillæg

RDb

NB: Når fjenden har meldt og støttet en farve, så er alle Db = Oplysning

Meldinger i fjendens farve

1. Meldinger i modpartens farve i offensiven er en stærk nødmelding – søger hold til 3 ut, se eks. 1
2. Meldinger i modpartens farve i defensiven som svar på en indmelding = Stærk støtte eller stærk hånd u. anden god melding
3. Er du i meldenød eller vil gerne melde så lavt som muligt = Meld i fjendens farve
4. Overmelding i fjendens farve lover tilpasning ( fit ) og min. 10 hp

10.3

1 Åbner V N Ø S V = B84 – 5 – EKDB96 – ED6 = 17 hp

1 ru 1 sp 2 hj p Melder du 3 ru = Ikke krav og du kan se, at I skal i udgang. 2 sp er

2 sp krav – søger mod 3 ut

2 Svarer V N Ø S 3 x = Stayman – min. 10 hp – se B4

1 ut 2x 3x

3 Svarer 1 sp 3 hj 4 hj Ø = KD64 – 3 – EB82 – KB54 = 14 hp

Overmelding på 4-trinnet er cuebid + har fit med sp (trumf) + evt SLEM

4 Svarer 1 kl 1 hj 1 sp p Ø = EK642 – 982 – KB9 – K4 = 14 hp

2 kl p 2 hj 2 hj = spørger efter hold i hj + udgang – søger mod 3 ut

5 Indmelder 1 kl/ru 2 kl/ru 2 kl/ru = 10 – 16 hp + begge major ( 4/4 ) – kaldet MC - se B7.2

6 Indmelder 1 hj/sp 2 hj/sp 2 hj/sp = 10 - 16 hp + den anden major(5-farve) + 5-farve i minor – MC - se B7.2

7 Indmelder V N 3 ru,hj,sp = Se B7.2 (MC)

2 ru,hj,sp 3 ru,hj,sp

8 Forsætter 1 kl 1 hj 1 ut 2 kl 2 kl = 10+ hp + støtte til N`s hj + ca. jævn hånd – se B5 eller

9 Forsætter 1 kl Db p 2 kl 2 kl = 13+ hp +invit til udgang – se B6

NB1: Åbner = Udgangskrav + flere oplysninger – navnlig om hold i fjendens farve

NB2: Svarer = På 2`trinnet = 10+ hp + søger hold i fjendens farve

På 3`trinnet = 10+ hp + Stayman –efter åbning med 1 ut

På 4`trinnet = Cuebid + fit + evt. SLEM

NB3: Indmelder = I minor = 10 – 16 hp + MC + begge major 4/4

I major = 10 – 16 hp + MC + den anden major (5-farve) + 5-farve i minor

Med spring = Eks.: 1 kl – 3 kl = Min. 16 hp + 6-farve i major + spørger om hold i kl

Eks.: 1hj – 3 hj = Min. 16 hp + 6-farve i minor + spørger om hold i hj

NB4: Forsætter = 1 kl – 1 sp – p – 2 kl = 10+ hp + god støttehånd

1 ru – Db - p – 2 ru = 13+ hp + flere oplysninger +evt. udgang – se B6

Følgende meldinger tvinger makker til at melde!

Krav = Svarpligt, rundekrav eller udgangskrav.

1. S Ny farve fra Svarer = Krav – dog ikke efter forhåndspas – der skal svares med et spring
2. S 1 sp – 2 ru Her er 3 sp ( efter 2 ut ) = Krav

2 ut - 3 sp

1. S 1 ru – 1 hj Her er 3 hj = Krav

3 ru – 3 hj

1. S 1 ru – 1 hj – 2 hj – p 2 hj = Krav + fit i ru + 10+ hp
2. F 1 kl – Db – p – 2 kl 2 kl = Krav + makker, meld din bedste farve
3. F 1 hj – Db – p – 2 sp 2 sp = Invitation til udgang
4. Å 1 ru – 1 sp 1 sp = Krav

2 kl 2 kl = Ikke krav – men med tillæg, så meld igen

1. Å 1 hj – 2 kl 2 ru = Krav – efter (2 o 1)

2 ru

1. Å+S Tretrinspresser/revers- - Krav, B10
2. Å+S Spring i ny farve - - - - - Krav
3. I 1 ru – Db – p - ? Krav, se B5
4. Å 2 kl - - - - - - - - - - - - - Krav, B3
5. Å+S Fjerde farve - - - - - - - - Krav - 10+ hp, se B7
6. I 1 kl/ru – 2 kl/ru Mc = 10 – 16 hp + Landy = Krav, se B7.2
7. I 1 hj/sp – 2 hj/sp Mc = 10-16 hp + den anden major + 5-farve i minor = Krav, se B7.2
8. Å+S Meldinger i fjendens farve = Krav – se B7.1
9. S 1 hj/sp – 2 ut 2 ut = Krav, se B3
10. I 1 ut – 2 kl Stayman m.v. = Krav, se B4
11. S 1 ut – p – 2 ru/hj 2 ru/hj = Krav - overføring
12. Å Ny farve fra Åbner - - - - - - Ikke altid krav ( der skal være revers eller spring eller 2 o 1, se eks. 8v
13. F 1 kl – 1 hj – p – 1 ut I 2`melderunde er 2 sp = Krav- ( 1 ut = 8 – 11 hp + 5/4 i de umeldte farver)

2 kl – p – p – 2 sp

1. S 2 hj – 2 sp Ikke krav, se B8
2. S 2 hj/sp – 2 ut 2 ut = Krav, se B8
3. S 1 x - ? Med 6+ hp skal du altid melde !
4. F 1 y – 1x – p - ? Med 8 hp skal du altid melde !
5. S 2 ru – 2 ut Krav, se B3.2

10.4

Div. meldinger med 2 ut

1. Å 2 ut 20 – 21 hp B4
2. Å 1 hj – 1 ut B9

2 ut 2 ut = 17 – 18 hp + jævn hånd

1. Å 1 hj – 2 kl B4

2 ut 2 ut = 12-14 hp B3

1. S 1 hj/sp – 2 ut 2 ut = 13+ hp + fit B3
2. S 2 kl – 2 ut Min. 6-farve i kl + udgang B3
3. S 2 ru – 2 ut Stærk melding – evt. udgang B3
4. S 1 ut – 2 ut 9 – 10 hp B4
5. S 1 ru – 1 sp

2 hj – 2 ut 9+ hp + hold i kl + udg.krav – Åbner er revers B7.4

1. I 1 x – 2 ut 12+ hp + 5/5 i de 2 laveste farver ( usædv.sans) B7.2
2. S 1 ru – 1 hj

1 ut – 2 ut Makker, har du max. – så meld 3 ut B7

1. S 2 hj/sp – 2 ut God Svarhånd + interesse i udgang – makker fortæl om din hånd B8
2. S 1 ut – 2 kl

2 ru – 2 ut 2 ut = Har begge major + 10+ hp B4

1. I 1 kl-p -1 hj- 2 ut 10+ hp + 6/5 i de umeldte farver B6
2. F 1 kl- 1 hj – 1 sp/p – 2 ut 12-14 hp + hold i fjendens farve B6

Kravpas / pas

Når I har størstedelen af hp og fjenden offermelder, så skal I melde videre eller Db – heraf KRAVPAS

1. V N Ø S

1 hj p 2 kl 2 ru ? = K542 – DT654 – D9 – ED = 13 hp Meld pas – frivillig 2 hj skal være 6-farve

?

1. 1 ru p 1 hj 1 sp ? = 65 – EB765 – DT2 – 984 = 7 hp Meld pas – lad makker melde

2 kl 2 sp ?

1. 1 sp - p 2 sp Db ? = KDB876 – ET92 – 9 - B7 = 11 hp Meld 3 sp – pas hjælper modparten

?

1. 1 sp p 1 ut 2 hj ? = KB764 – B9 – ED9 – DT4 = 13 hp Meld pas – Lad makker bestemme

?

1. 1 sp 2 kl 3 sp 4 kl ? = KB764 – K87 – EDT – 74 = 13 hp Meld Db – pas dur ikke

4 sp p p 5 kl

?

1. 1 sp 2 kl 3 sp 4 kl ? = KDT65 – KD5 – EB86 – 9 = 15 hp Meld pas – Kravpas, makker skal melde 5 sp eller

4 sp p p 5 kl Db.

?

NB: Når vi har vist styrken til udgang og fjenden tilsyneladende offermelder = KRAVPASSITUATION

Bridge - Udspil

Det drejer sig om AKTIVT eller PASSIVT udspil. Gælder det om hurtigt at få stik eller kan / skal du vente, til de kommer af sig selv !

Aktiv eller passiv – tænk på det hele modspillet igennem.

Udspillet kan være af afgørende betydning:

Flere iagttagelser kan hjælpe dig – vurderer modpartens meldinger:

A) Eks. 1 1 kl – 1 hj Udspil i ru eller sp

2 kl – 2 hj Evt. udspil med enkelt kl

Din stærkeste farve er normalt det, I er bedst i tilsammen

Eks. 2 1 hj – 1 sp Sikkert bedst med udspil i ru

2 kl - 3 hj Kl er det dårligste Ø kan spille ud

4 hj Sp er et godt udspil – det er bedre at spille gennem styrke end op til styrke

Hj kan evt. være et godt udspil – hvis du selv har 3-4 trumfer – makker har så kun 1 eller 0 trumf.

Eks. 3 1 ut – 3 ut Åbner har ikke 5-farve i major og Svarer har ikke 4-farve – ingen Stayman

Derfor er udspil i major bedst

Eks. 4 1 kl – 1 ru Åbner har benægtet 4-farve i major

1 ut - 2 ut Udspil i ru kan være o.k.

3 ut Prøv – hvis du ikke er særlig stærk i minor – spil major

B) ALA – udspil er en rigtig god måde evt. at få 1 stik mere en de fleste – se bridgeblad nr. 792,26 og nr. 793,26

Spiller du E ud, så lover du også K

Spiller du K ud, så lover du også E og/ eller D

Spiller du D ud, så lover du også K

10.5

E = Attitude – kald eller afvisning – interesse i D eller en doubleton hos makker

K = Længdemarkering – Stort tal ( 7-8-9-T ) = Ulige antal kort og Lille tal ( 2-3-4-5-6 ) = Lige antal kort

D = Attitude – kald eller afvisning – interesse i D eller en doubleton hos makker

C) Sans:

1. Det kan normalt betale sig at være aktiv f.eks., at forsøge at rejse stik i en langfarve
2. Ikke at være overaktiv ved at tage hurtige stik med Eèr.
3. Har modstanderne ”kun lige til øllet”, så kan det evt. være en fordel at spille passivt f.eks. ”toppen af ingenting”
4. Sekvensudspil – f.eks. DBTxx – du forsøger at rejse farven – D lover både B og T
5. Invitation – spil lille kort – makker stik så højt som muligt – farven forsøges rejst
6. E skal helst bruges til at stikke andre honnører med – helst når du har rejst farven
7. HUSK – her gælder også kald/afvisning både ved invitation, sekvens og ved toppen af ingenting
8. Spil IKKE ud i modstandernes meldte farver
9. Spil ud i makkers meldte farve og bliv ved med farven – kan resultere i fristik
10. Spil IKKE en singleton
11. Spil gerne ud i en ikke meldt farve
12. Vær aktiv, hvis kontrakten er baseret på en langfarve
13. 4`højeste i bedste farve, se 11-reglen

Trumf:

1. Normalt bedst med aktivt udspil
2. Spil ud i makkers farve
3. Spil som regel en singleton – dog ikke hvis du har f. eks. DBx i trumf
4. Spil gerne ud til umeldte farver og/eller evt en trumf
5. Vær aktiv, hvis bordet har meldt en farve, der truer med afkast
6. Vær passiv, hvis du har styr på langfarven/ trumfen
7. Spil IKKE ud i modstandernes meldte farver
8. HUSK – her gælder også kald/afvisning både ved ivitation, sekvens og ved toppen af ingenting
9. 4`højeste i bedste farve, se 11-reglen

Huskeliste!

1. Å Ny farve fra Åbner – ikke krav – dog ved 2-o-1 / revers eller evt. spring
2. Å Når makker melder pas, så viser Åbner tillæg ved at melde frivilligt ( 16+ hp)
3. Å 1 kl – p – 1 sp – p Her er ikke nødvendigvis revers, idet 1 kl kan være en kunstig melding

2 hj ( Vi åbner jo med 5-farve i hj og sp )

1. Å 1 ru – p – 1 hj – Db RDb viser tillæg

RDb

1. Å 1 ru – 1 sp – Db – p ? = 2 hj - - = 12 – 14 hp NB: Åbner har 4-farve i hj – lige som Svarer

? 3 hj - - = 15 – 17 hp

4 hj - -= 18 – 20 hp

1. Å 1 hj – p – 2 hj – p ? = Meldes der her f.eks. 3 kl, så er det TRIALBID, søger hjælp i farven til udgang –

?

1. Å+S Melder du 4`farve, lover du 10+ hp + søger hjælp i farven – søger mod 3 ut
2. S 1 hj – 2 kl – 2 sp – p 2 sp = Er en 5-farve ( ny farve), når der sker en indmelding på 2`trinnet
3. S 1 ru – p – 1 hj – p ? = Med under 8 hp må du gerne melde pas ( 1 ru – 2 kl = 12-18 hp)

2 kl – p - ?

1. S Svarers 2`melding – du lover a) Ny faldende farve på 2-trækket = 10+ hp

b) Ny stigende farve på 2`trækket = 13+ hp

c) Ny farve på 3`trækket = 13+ hp

11) Svarer melder ny farve = rundekrav – dog ikke ved forhåndspas – så skal der være et spring

12) S 1 hj – p – 2 ru eller 1 sp – p – 2 hj 2 ru og 2 hj skal være 5-farver

13) S 1 sp – Db – RDb - - - - - - - - - - - Lover 10 + hp + misfit i sp

14) S 1 kl / ru - 2 hj / sp - - - - - - - - - - Spring af Svarer = 0 – 5 hp + 6 / 7 farve - - - ( WJS)

15) S 1 kl – p - ? Svarer = E7 – K87 – E76 – KB764 = 15 hp NB: At melde på 3-farve kaldes at drible

Meld 1 ru – er for stærk til 3 ut – der er måske 6 kl ( kun på minorkort)

!6) S+F Du skal straks støtte, hvis du har fit- har du nogen støtte, men ikke fit – så meld det i 2`omgang

17) I 1 kl – 3 kl - - - Indmelder springer = 16 + hp + min. 6-farve i major + spørger om hold i farven (kl)

1. I Som Indmelder skal der være tophonnører i farven – udspilsdirekgerende
2. I+F Ved renonce – spil ud i IKKE ønsket farve og lavt kort til lav farve og højt kort til høj farve.
3. F Ny farve fra Forsætter skal være 5-farve
4. F 1y – 1x – p - ? ? = Forsætter skal almindeligvis melde med 8+ hp – ved ny farve
5. S 2 hj, sp – 2 ut - - - - -- - - 16+ hp + spørger efter flere oplysninger
6. F 1 kl – 1 ru – 1 hj – 1 ut 1 ut = 8 – 11 hp + sanskort
7. I 1x – 2 ut - - - - - - - - - - 5/5-farver i de 2 laveste farver
8. I 1 kl – p – 1 hj – 1 ut - - -- - 9 – 11 hp + 5/4 i de umeldte farver
9. I 1 kl – p – 1 hj – 2 ut - - - - - 10+ hp + 6/5 i de umeldte farver
10. I 1 hj – p – p – 2 sp - - - - - - 16+ hp + 6-farve + efter 2 passer i 4’ hånd
11. I 1 hj – 3 hj - - - - - - - - - - - 16+ hp + 6-farve i minor
12. S 1 hj, sp – 2 ut - - - - - - - - - 13+ hpsp + fit
13. S 2 hj, sp – 2 sp, 3x - - - - - - 12 – 15 hp + god 5-farve
14. S 1 hj – 2 sp - - - - - - - - - - - 6 – 12 hpsp + r/s i sp + fit i hj - - - Splint
15. I 1 sp – 3 hj - - - - - - - - -- Spærreindmelding
16. I 2 ru, hj, sp – 2 ut - - - - - - - 5/5-farver I 2 af de 3 umeldte farver
17. A Når I har 22 – 24 hp og fjenden ofre, så skal I melde videre eller Db (straf)
18. A ”Loven” = Hvis parterne er ca. lige stærke, så er antal trumfer = Antal stik

10.6

Kortvurdering

Det er vigtigt med kortvurdering. Følgende er på plussiden, når du skal melde:

1. God langfarve – skæv hånd 5) E og K i trumfkontrakt
2. Hp i langfarverne 6) Honnører i makkers farve
3. Mellemkort T,9 7) Do.- bag på fjenden
4. Mange majorkort 8) Kortfarve i fjendens farve

Div. meldinger på 3’trinnet

Nedenstående er et eksempel på div. meldinger på 3-trinnet. Bortset fra 5a, 6 og 6a – der er Indmelder – så er alle meldinger mellem Åbner og Svarer.

1. 1 ru – 1 sp 2 sp = 7-8 hp + 5 evt. 6-farve 1a) 1 ru – 1 hj 3 kl = 13+ hp + krav om udgang

2 kl – 2 sp 3 sp = 2/3-farve + 16-18 hp 2 ru – 3 kl

3 sp

1. 1 hj – 2 hj 3 hj = 15 – 17 hp + har du max/min. 2a) 1 kl – 1 ru 3 kl = 10 – 12 hp

3 hj 1 hj – 3 kl

1. 1 ru – 1 hj 3 hj = 8 – 10 hp + 6-farve 3a) 1 hj – 1 sp 3 sp = 16-18 hp + 4-farve i sp

2 ru – 3 hj 3 sp

1. 1 ru – 1 hj 4 hj = 13+ hpsp + min. god 6-farve 4a) 2 hj – 2 sp 2 sp = 12 – 15 hp + min. 5-farve, se B8

2 kl - 4 hj 3 sp 3 sp = min. 3-farve + max. hp (9-10)

1. 1 ut – 3x 3x = 15+ hp + bedste farve + slem 5a) 1 sp – 3 hj 3 hj = Indmelder spærremelder

Se B4

1. 1 kl – 3 kl 3 kl = 16+hp + 6/7-farve i major 6a) 1 hj – 3 hj 3 hj = 16+hp + 6/7-farve i minor (Indmelder)

Indmelder), se B10.3 se B10.3

1. 1 hj – 1 sp 3 kl = 4-farve +13+ hp + ikke 7a) 1 hj – 1 sp 3 ru = 2 stk. 5-farver + min.udgang + 13+ hp

2 ru – 3 kl hold i kl, se B7.1 2 kl – 3 ru

1. 1 ru – 1 sp 3 hj = Ægte støtte + evt. slem 8 a) 1 ru – 2 ru 3 kl = 17 – 18 hp + søger støtte i kl

2 hj – 3 hj ( revers for Åbner) 3 kl ( trialbid, se B7.2)

1. 1 hj – 2 sp 2 sp = Splint + fit i hj + r/s i sp 9a) 1 sp – 2 ru 3 hj = 13+ hp + revers for Svarer, se B9

+ 6-12 hp, se B3.2 2 ut – 3 hj

1. 1 hj – 2 ut 2 ut = 13+ hp + fit i hj 10a) 1 ut – 2 sp 2 sp = 6+ hp + 5/5- eller 6-farve i minor

3 ru 3 ru = r/s i ru, se B3.1 2 ut – 3 hj 2 ut = Lige antal kl og ru / længst i ru, se B4

3 ut 3 hj = Har du hold i hj, så meld 3 ut

1. 1 ut – 2 kl 3 kl = 0 – 5 hp + 6/7-farve i kl, se B4 11a) 1 ut – 2 kl 3 hj = 10+ hp + (4 hj+5 sp)- SMOLEN,

2 ru – 3 kl 2 ru – 3 hj se B4

1. 1 kl – 1 hj 3 hj = Springinvit m. 6-farve f.eks. 12a) 1 ru – 1 sp 3 hj = 5/5 i major + invit m. 13+ hp

1 ut - 3 hj 6- KD8652- DBT- D82 = 10 hp 1 ut – 3 hj