# Bridge 5- Indmeldinger ”Metode THY6” 5.1

Se Bridgevejen 1, side 56-57 / bog 2, side 44-54 / Bog 4, side 55- 57 Formålet m. indmelding er : \* At erobre kontrakten

For at indmelde, så SKAL følgende være opfyldt: \* At angive makker et godt udspil

* En god 5-farve med tophonnører \* At genere modspillerne
* I zonen : Antal meldte stik - 2 …..Reglen om 2-3 stik \* Bane vej for en offermelding
* U.f. zonen : Antal meldte stik – 3 …..Reglen 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 rundekrav ( har tillæg) - 1`melding giver IKKE rundekrav

Indmelding – efter en åbning på 1 trinnet

Hvis du vil indmelde, så kan du vælge mellem nedenstående 14 eks. Har du en 5-farve, så er det for det meste 1’ valg.

HUSK – Forsætter er kaptajn!

Hp + evt. SP Melding Bemærkninger

0 – 9 Pas Dog ikke ved spærre-/ multimeldinger

10+ Meld God 5- farve m. tophonnører - ( på 1 eller 2-trinnet )

10 + Db Min. 3-farve v. de andre farver eller bedst mulige melding eller

12+ Db Min. 4-farve i den anden major – ved åbning i major

17+ Db Oplysning – er stærk

10+ 2 kl Min. 4/4 i major ( Stayman på modpartens 1 ut åbning)

5 – 10 2 ru Multi – 4/4 i major – kun ved åbning i 1 kl – der skal være et spring - se B3.2

5 - 10 2 hj 6-farve - spærremelding – der skal være et spring

5 – 10 2 sp Do.

15 – 17 1 ut Hold i fjendens farve - sanshånd

10+ Overmeld i fjendens farve MC, se B10.3 og B7.2

12+ 2 ut 5/5 i laveste farver - ( Usædvanlig sans)

5 – 10 3 kl, ru, hj, sp 7-farve – spærremelding

16 – 21 3 ut 7-farve og min. EKD

HUSK: \* Som Indmelder skal du have tillæg - min. 16 hp - for at melde ny farve ( ved 2’ melding).

 \* Vedrørende støttedoblinger, se B7.4

 \* Hvis Åbner og Svarer melder 2 forskellige farver og du så indmelder 1 ut = 9 – 12 hp + min. 4/4 i de umeldte farver

NB 1: Hvis Forsætter efter 2 kl melder 2 ru = Har NB 2: Hvis Forsætter efter 2 kl melder 4 hj,sp =

 3–farver i major – makker, meld din bedste majorfarve 12 + hpsp + min. 6-farve i major

NB 3: 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 !

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.

#### Svar fra Forsætter

\* Støt makkers farve – major før minor 2-trin = 6-9 hp 3-trin = 10-12 hp 4 –trin = 13-15 hp

1. \* Har makker meldt ind på 2-trin, viser støtte til 3-trin = 6-10hp – er tit en offermelding.

 \* Ny farve ( på 2’ trinnet) = krav om 5 farve m. 10-16 hp – opfordrende ikke krav Gælder v.1’ melding!

 \* Spring i ny farve er udgangskrav = Stærk hånd

 \* Vigtigt: Melder du i åbningsfarven ( fjendens farve) = 10+ hp samt støtte til Indmelder

 \* Melder du i 2`runde en ny 4-farve, så er det rundekrav

 \* Sans kan meldes – hold i fjendens farve – 1 ut = 8-11 hp / 2 ut = 12-14 hp / 3 ut = 15+ hp

 \* Er der meldt i 2 farver og Forsætter Db = 10+ hp og 4/4 i de 2 andre farver

Eks.1: 1 ru – Db – pas - ? Her SKAL Forsætter svare: a) 0 - 8 hp = Meld billigst muligt

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

NB2: Vedrørende Indmelders Db og Forsætters svar, se også Bridgebladene nr. 800, 8o1, 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.