Bridge 6 – Evt.første melding af alle

Åbner

1. Vi åbner med 5-farve i major
2. 12 – 21 hp – gælder alle hænder
3. 11 hp + 2 sp – gælder alle hænder
4. Ned til 10 hp – kun i 3 hånd
5. 1 kl - se B2
6. 1 ut = 15-17 hp- ingen 5-farve i major el. singleton m.v.

Genåbninger

1. 1x – p – p – 1y = ned til 8 hp – se B2
2. 1x – p – p – 1ut = 11 – 14 hp

Spærreåbninger

2 ru = 5 – 10 hp + Multi, se B3.2

2 hj, sp = 5 – 10 hp + 6-farvet hånd – hp i farven – B8

3 kl, ru, hj, sp = 5 – 10 hp + 7-farvet hånd – hp i farven

Stærke åbninger

2 ut = 20 – 21 hp – ingen 5-farve i major og singler – B2.1

2 kl = 22+ hp eller min. 8,5 stik – svarpligt – B3.1

Svarer

1x - ?

1. 2x = 6 – 9 (10)hp
2. 3x = 10(11) – 12 hp
3. 4x = 13 – 15 hp - - -kun i minor
4. 4x = 6 – 12 hp + 5-farve (kun major)
5. 1 ut = 6 – 9 (10)hp – sans af nød
6. 2 ut = 10(11) – 12 hp – sanshånd – kun v. minor
7. 2 ut = 13+ hp + Fit – majorstøtte – B3.1
8. 3 ut = 13 – 15 hp – sanshånd
9. 1y = 6+ hp
10. 2y = 16+ hp – spring m. udg.krav - kun i minor
11. 2y = Splinter – B3.2 – spring, kun i major
12. 2z = 10+ hp – ingen spring
13. 2 hj/sp = 0 -5 hp + 6-farve – åbning i kl,ru – WJS

1 ut - ?

1. 0 – 8/9 hp = Meld pas
2. 10+ hp = 2 kl - Stayman ( Marionet)- B3,NB1a
3. 10+ hp = 2 kl – Smolen – B3,NB1e
4. 0-5 hp = 2 kl – Svag + 6-farve i kl,ru – B4, NB1b,c,d
5. 6 – 15 hp = 2 ru – overføring til hj
6. 6 – 15 hp = 2 hj - overføring til sp
7. 6+ hp = 2 sp – 5/5 eller 6-farve i minor, B4 - NB3
8. 15+ hp = 3 kl, ru, hj, sp – bedste farve – skal i slem
9. 2 ut = 9 – 10 hp
10. 3 ut = 11 – 15 hp
11. 4 ut = Spørger efter esser – RKCB1430
12. 6 ut = 18 – 19 hp – vi skal i slem

2 ut - ?

1. Som ovenfor – dog med ca. 4 hp mindre hp

2 kl - ?

1. 22+ hp el. 8,5 stik – Svarpligt – overføring, r/s, hp –B3.1

2 hj, sp - ?

1. Du er sat til 2-3 stik – kan du mere, så meld
2. 2 ut = Stærk hånd – se B8

3 kl, ru, hj, sp - ? - - - som ovenfor

Db

1. 1 hj – 2 ru – Db - - Negativ Db – se B7.3
2. 1 kl – 1 ru – Db - - - 6+ hp + Landy- gælder kun i minor
3. 1 ru – 1 hj – Db - - - 6+ hp + den anden major
4. 1 ut – 2x – Db - - 6+ hp - straf

Indmelder

1. 10 – 16 hp = 1 el. 2-farvet hånd + 5-farve
2. 10 – 16 hp = Db- min. 3-farve eller bedste valg
3. 12+ hp = Db – 4-farve i major
4. 15 – 17 hp = 1 ut – jævn fordeling + hold i fj.farve
5. 1 ut – 2 kl = 10 - 16 hp + Landy
6. 1 ut – 2 ru = 10 – 16 hp – 5/6-farvet hånd i ru
7. 1 ut – 2 hj = 10 – 16 hp + 5/6-farvet hånd i hj
8. 1 ut – 2 sp = 10 – 16 hp + 5/6-farvet hånd i sp
9. 1 ut – Db = 15 – 17 hp
10. 1 ut – 3 kl,ru,hj,sp = 5 – 11 hp + 7/8-farvet hånd
11. 1 x/ut – 2 ut = 12+ hp + 5/5 i de 2 la. Fa.- Usædv. ut
12. 1 hj – Db = Åbningshånd + den anden major(4-farve)
13. 1 kl-p-1 ru-Db = 10+ hp +Landy - kun v. minor
14. 1 hj-p-2 hj/1 ut-Db = 9-11 hp+den anden major-(konku).
15. 1 x-p-p-1 ut = 11-14 hp+ lidt hold i x- Balancerende ut
16. 1 kl-p-1 hj-1/2 ut = 1 ut = 9-11 hp+5/4 i umeldte farver

(Sandwich ut) 2 ut = 10+hp + 6/5 i umeldte farver

18 1 kl/ru – 2 kl/ru = MC = 10-16 hp- Landy 4/4 i farve

19 1 hj/sp – 2 hj/sp = MC = 10-16 hp+den anden major

I 5-farve + 5-farvet minor

20 1 hj – p – p – 2 sp = Indmelding i 4’ hånd (m. spring)

= Stærk hånd + 6-farve i sp

21 1 kl/ru – 2 hj/ sp = Spærremelding – 5 – 10 hp

22 1 hj – 3 hj = Min. 16+ hp + 6/7-farve i minor

23 1 kl - 3 kl = Min. 16+ hp + 6/7-farve i major

Forsætter

1. 1x – 1y – 1z – 2y = 6 - 9 hp
2. 3y = 10 – 12 hp
3. 4y = 13 – 15 hp
4. 1x – 2y - ? – 3y = 6 -10 hp
5. 1x – 1y - ? – 2z = 10 – 15 hp – ny farve - er ikke krav
6. 1x – 1y - ? – 1 ut = 8 – 11 hp+ 5/4 i umeldte farver
7. Kun ved 2 ut = 12 – 14 hp + do.
8. minor 3 ut = 15+ hp+ do.
9. 1 ru – Db – p - ? = 0 -8 hp – meld bedste farve
10. = 9- 12 hp – spring i bedste farve (4)
11. = 9- 12 hp – dobb.spring do. (5)
12. = 13+ hp – meld udgang / i fj. Farve
13. 1 kl – 1 sp – 2 kl – Db = 6 -9 hp + den anden major
14. 1 ru – 2 kl – 2 ru – Db = 6+ hp + 4/5-farvet major+ lidt kl
15. 1 kl – 1 ru – 1 hj – Db =10+ hp+5-farvet sp+lidt ru-Snapd.
16. 1 kl – 1 hj – 1 sp/p – 1 ut = 8 – 11 hp + hold i fj.farve
17. 2 ut = 12 – 14 hp + do
18. 3 ut = 15+ hp + do
19. 1 ut – p – 2 kl – Db = Ønsker udspil i kl

NB: Vi bruger: Lavintal/ Kald-Afvisning/ Længdemarkering

Revers/ Loven/ Marionet Stayman THY4/

4`farve/MC/ x-y-ut/ Negativ Db / Fjendens farve/

Trialbid/ Cuebid/ Splinter/ WJS/RKCB1430/

2 kl- metode THY2/ 2 ru-Multi THY3/

Majorstøtte Metode THY1/ Spærremelding

2 hj,sp/ Den usædvanlige sans/ Støttedobling/

Forsvar mod spærremeldinger Metode THY5/

20-reglen/