

- 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
					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 sandsynligvis 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

- 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
- 3) Å 1 ru – p – 1 hj – 1 sp  
1 ut 1 ut = 12-14 hp + hold i sp og kl
- 4) S 1x – p – 1 ut 1 ut = 6 – 9 hp
- 5) F 1 kl – 1 hj – 1 sp – 1 ut 1 ut = 8 – 11 hp
- 6) 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  
3 ut – Db Db = Beder om udspil i hj - de 3 ut skal være meldt uforstyret
- 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 Db = min. 16 hp + støtte til de umeldte farver ----- B6
- 12 Å 1 kl-1 ru-1 hj/sp- 2 ru  
Db Støttedobling: Makker, jeg har 3-kortstøtte. Gælder kun når Svarer melder hj/sp og kun til og med 2-trinnet - - der skal også være indmeldt, se B7.4
- 13 Å 1 hj – Db – p – p  
RDb RDb = Makker – red os, meld i kl/ru
- 14 F 1 kl/ru – Db – p – ? ? = Skal melde: 0 – 8 hp = Bedste farve eller 9 – 12 hp = Spring i bedste farve eller -  
13+ hp = Meld udgang eller i fjendens farve – kun ved åbning i kl/ru B5
- 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  
2 ut – p - 3 ut – Db Db = Beder om udspil i kl ----- B6
- 21 Alle kan strafdouble -- men man skal helst være sikker, det er dyrt, hvis modparten alligevel vinder
- 22 S 1 hj – p – p – Db  
p - 1 sp - RDb RDb = Makker, red os - meld i kl/ru
- 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 RDb = Viser tillæg

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 melderød eller vil gerne melde så lavt som muligt = Meld i fjendens farve
- 4) Overmelding i fjendens farve lover tilpasning ( fit ) og min. 10 hp

1	Åbner	V 1 ru 2 sp	N 1 sp	Ø 2 hj	S p	V = B84 – 5 – EKDB96 – ED6 = 17 hp Melder du 3 ru = Ikke krav og du kan se, at I skal i udgang. 2 sp er krav – søger mod 3 ut
2	Svarer	V 1 ut	N 2x	Ø 3x	S	3 x = Stayman – min. 10 hp – se B4
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 (trumpf) + evt SLEM
4	Svarer	1 kl 2 kl	1 hj p	1 sp 2 hj	p	Ø = EK642 – 982 – KB9 – K4 = 14 hp 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 2 ru,hj,sp	N 3 ru,hj,sp			3 ru,hj,sp = Se B7.2 (MC)
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
- 3) S 1 ru – 1 hj Her er 3 hj = Krav  
3 ru – 3 hj
- 4) S 1 ru – 1 hj – 2 hj – p 2 hj = Krav + fit i ru + 10+ hp
- 5) F 1 kl – Db – p – 2 kl 2 kl = Krav + makker, meld din bedste farve
- 6) F 1 hj – Db – p – 2 sp 2 sp = Invitation til udgang
- 7) Å 1 ru – 1 sp 1 sp = Krav  
2 kl 2 kl = Ikke krav – men med tillæg, så meld igen
- 8) Å 1 hj – 2 kl 2 ru = Krav – efter (2 o 1)  
2 ru
- 9) Å+S Tretrinspresser/revers- - Krav, B10
- 10) Å+S Spring i ny farve - - - - - Krav
- 11) I 1 ru – Db – p - ? Krav, se B5
- 12) Å 2 kl - - - - - Krav, B3
- 13) Å+S Fjerde farve - - - - - Krav - 10+ hp, se B7
- 14) I 1 kl/ru – 2 kl/ru Mc = 10 – 16 hp + Landy = Krav, se B7.2
- 15) I 1 hj/sp – 2 hj/sp Mc = 10-16 hp + den anden major + 5-farve i minor = Krav, se B7.2
- 16) Å+S Meldinger i fjendens farve = Krav – se B7.1
- 17) S 1 hj/sp – 2 ut 2 ut = Krav, se B3
- 18) I 1 ut – 2 kl Stayman m.v. = Krav, se B4
- 19) S 1 ut – p – 2 ru/hj 2 ru/hj = Krav - overføring
- 20) Å Ny farve fra Åbner - - - - - Ikke altid krav ( der skal være revers eller spring eller 2 o 1, se eks. 8v
- 21) 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
- 22) S 2 hj – 2 sp Ikke krav, se B8
- 23) S 2 hj/sp – 2 ut 2 ut = Krav, se B8
- 24) S 1 x - ? Med 6+ hp skal du altid melde !
- 25) F 1 y – 1x – p - ? Med 8 hp skal du altid melde !
- 26) S 2 ru – 2 ut Krav, se B3.2

Div. meldinger med 2 ut

1)	Å	2 ut	20 – 21 hp	B4
2)	Å	1 hj – 1 ut 2 ut	2 ut = 17 – 18 hp + jævn hånd	B9
3)	Å	1 hj – 2 kl 2 ut	2 ut = 12-14 hp	B4 B3
4)	S	1 hj/sp – 2 ut	2 ut = 13+ hp + fit	B3
5)	S	2 kl – 2 ut	Min. 6-farve i kl + udgang	B3
6)	S	2 ru – 2 ut	Stærk melding – evt. udgang	B3
7)	S	1 ut – 2 ut	9 – 10 hp	B4
8)	S	1 ru – 1 sp 2 hj – 2 ut	9+ hp + hold i kl + udg.krav – Åbner er revers	B7.4
9)	I	1 x – 2 ut	12+ hp + 5/5 i de 2 laveste farver ( usædv.sans)	B7.2
10)	S	1 ru – 1 hj 1 ut – 2 ut	Makker, har du max. – så meld 3 ut	B7
11)	S	2 hj/sp – 2 ut	God Svarhånd + interesse i udgang – makker fortæl om din hånd	B8
12)	S	1 ut – 2 kl 2 ru – 2 ut	2 ut = Har begge major + 10+ hp	B4
13)	I	1 kl-p -1 hj- 2 ut	10+ hp + 6/5 i de umeldte farver	B6
14)	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
	?				
2)	1 ru	p	1 hj	1 sp	? = 65 – EB765 – DT2 – 984 = 7 hp Meld pas – lad makker melde
	2 kl	2 sp	?		
3)	1 sp -	p	2 sp	Db	? = KDB876 – ET92 – 9 - B7 = 11 hp Meld 3 sp – pas hjælper modparten
	?				
4)	1 sp	p	1 ut	2 hj	? = KB764 – B9 – ED9 – DT4 = 13 hp Meld pas – Lad makker bestemme
	?				
5)	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	
	?				
6)	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<br>2 kl – 2 hj         | Udspil i ru eller sp<br>Evt. udspil med enkelt kl<br>Din stærkeste farve er normalt det, I er bedst i tilsammen  |
| Eks. 2 | 1 hj – 1 sp<br>2 kl - 3 hj<br>4 hj | Sikkert bedst med udspil i ru<br>Kl er det dårligste Ø kan spille ud<br>Sp er et godt udspil – det er bedre at spille gennem styrke end op til styrke<br>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<br>Derfor er udspil i major bedst  |
| Eks. 4 | 1 kl – 1 ru<br>1 ut - 2 ut<br>3 ut | Åbner har benægtet 4-farve i major<br>Udspil i ru kan være o.k.<br>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 end 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

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 Eær.
- 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 fristrik
- 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 invitation, 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 2-0-1 / 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)
- 4) Å 1 ru – p – 1 hj – Db RDb viser tillæg  
RDb
- 5) 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
- 6) Å 1 hj – p – 2 hj – p ? = Meldes der her f.eks. 3 kl, så er det TRIALBID, søger hjælp i farven til udgang –  
?
- 7) Å+S Melder du 4` farve, lover du 10+ hp + søger hjælp i farven – søger mod 3 ut
- 8) S 1 hj – 2 kl – 2 sp – p 2 sp = Er en 5-farve (ny farve), når der sker en indmelding på 2` trinnet
- 9) 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 - ?
- 10) 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 = rundekraft – 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 dribble  
Meld 1 ru – er for stærk til 3 ut – der er måske 6 kl (kun på minorkort)
- 16) 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)
- 18) I Som Indmelder skal der være tophonnører i farven – udspilsdirekterende
- 19) I+F Du er i modspil i sans – ved renonce – spil ud i IKKE ønsket farve og lavt kort til lav farve og højt kort til høj farve.
- 20) F Ny farve fra Forsætter skal være 5-farve
- 21) F 1y – 1x – p - ? ? = Forsætter skal almindeligvis melde med 8+ hp – ved ny farve
- 22) S 2 hj, sp – 2 ut - - - - - 16+ hp + spørger efter flere oplysninger
- 23) F 1 kl – 1 ru – 1 hj – 1 ut 1 ut = 8 – 11 hp + sanskort
- 24) I 1x – 2 ut - - - - - 5/5-farver i de 2 laveste farver
- 25) I 1 kl – p – 1 hj – 1 ut - - - - - 9 – 11 hp + 5/4 i de umeldte farver
- 26) I 1 kl – p – 1 hj – 2 ut - - - - - 10+ hp + 6/5 i de umeldte farver
- 27) I 1 hj – p – p – 2 sp - - - - - 16+ hp + 6-farve + efter 2 passer i 4` hånd
- 28) I 1 hj – 3 hj - - - - - 16+ hp + 6-farve i minor
- 29) S 1 hj, sp – 2 ut - - - - - 13+ hpsp + fit
- 30) S 2 hj, sp – 2 sp, 3x - - - - - 12 – 15 hp + god 5-farve
- 31) S 1 hj – 2 sp - - - - - 6 – 12 hpsp + r/s i sp + fit i hj - - - Splint
- 32) I 1 sp – 3 hj - - - - - Spærreindmelding
- 33) I 2 ru, hj, sp – 2 ut - - - - - 5/5-farver I 2 af de 3 umeldte farver
- 34) A Når I har 22 – 24 hp og fjenden ofre, så skal I melde videre eller Db (straf)
- 35) A ”Loven” = Hvis parterne er ca. lige stærke, så er antal trumfer = Antal stik

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<br>2 kl – 2 sp<br>3 sp | 2 sp = 7-8 hp + 5 evt. 6-farve<br>3 sp = 2/3-farve + 16-18 hp      | 1a) 1 ru – 1 hj<br>2 ru – 3 kl          | 3 kl = 13+ hp + krav om udgang  |
| 2) 1 hj – 2 hj<br>3 hj                | 3 hj = 15 – 17 hp + har du max/min.                                | 2a) 1 kl – 1 ru<br>1 hj – 3 kl          | 3 kl = 10 – 12 hp   |
| 3) 1 ru – 1 hj<br>2 ru – 3 hj         | 3 hj = 8 – 10 hp + 6-farve   | 3a) 1 hj – 1 sp<br>3 sp                 | 3 sp = 16-18 hp + 4-farve i sp  |
| 4) 1 ru – 1 hj<br>2 kl - 4 hj         | 4 hj = 13+ hpsp + min. god 6-farve                                 | 4a) 2 hj – 2 sp<br>3 sp                 | 2 sp = 12 – 15 hp + min. 5-farve, se B8<br>3 sp = min. 3-farve + max. hp (9-10)   |
| 5) 1 ut – 3x                          | 3x = 15+ hp + bedste farve + slem<br>Se B4                         | 5a) 1 sp – 3 hj                         | 3 hj = Indmelder spærremelder   |
| 6) 1 kl – 3 kl                        | 3 kl = 16+hp + 6/7-farve i major<br>Indmelder), se B10.3           | 6a) 1 hj – 3 hj                         | 3 hj = 16+hp + 6/7-farve i minor (Indmelder)<br>se B10.3  |
| 7) 1 hj – 1 sp<br>2 ru – 3 kl         | 3 kl = 4-farve +13+ hp + ikke<br>hold i kl, se B7.1                | 7a) 1 hj – 1 sp<br>2 kl – 3 ru          | 3 ru = 2 stk. 5-farver + min.udgang + 13+ hp  |
| 8) 1 ru – 1 sp<br>2 hj – 3 hj         | 3 hj = Ægte støtte + evt. slem<br>( revers for Åbner)              | 8 a) 1 ru – 2 ru<br>3 kl                | 3 kl = 17 – 18 hp + søger støtte i kl<br>( trialbid, se B7.2)   |
| 9) 1 hj – 2 sp                        | 2 sp = Splint + fit i hj + r/s i sp<br>+ 6-12 hp, se B3.2          | 9a) 1 sp – 2 ru<br>2 ut – 3 hj          | 3 hj = 13+ hp + revers for Svarer, se B9  |
| 10) 1 hj – 2 ut<br>3 ru               | 2 ut = 13+ hp + fit i hj<br>3 ru = r/s i ru, se B3.1               | 10a) 1 ut – 2 sp<br>2 ut – 3 hj<br>3 ut | 2 sp = 6+ hp + 5/5- eller 6-farve i minor<br>2 ut = Lige antal kl og ru / længst i ru, se B4<br>3 hj = Har du hold i hj, så meld 3 ut |
| 11) 1 ut – 2 kl<br>2 ru – 3 kl        | 3 kl = 0 – 5 hp + 6/7-farve i kl, se B4                            | 11a) 1 ut – 2 kl<br>2 ru – 3 hj         | 3 hj = 10+ hp + (4 hj+5 sp)- SMOLEN,<br>se B4   |
| 12) 1 kl – 1 hj<br>1 ut - 3 hj        | 3 hj = Springinvt m. 6-farve f.eks.<br>6- KD8652- DBT- D82 = 10 hp | 12a) 1 ru – 1 sp<br>1 ut – 3 hj         | 3 hj = 5/5 i major + invit m. 13+ hp  |