

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- 3-fa.hånd (v. minor)-m.3/4 i major
- 3) 17+ hp = Db – altid
- 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
- 11) = 13+ hp – meld udgang / i fj. Farve
- 12) 1 kl – 1 sp – 2 kl – Db = 6 -9 hp + den anden major
- 13) 1 ru – 2 kl – 2 ru – Db = 6+ hp + 4/5-farvet major+ lidt kl
- 14) 1 kl – 1 ru – 1 hj – Db =10+ hp+5-farvet sp+lidt ru-Snapd.
- 15) 1 kl – 1 hj – 1 sp/p – 1 ut = 8 – 11 hp + hold i fj.farve
- 16) 2 ut = 12 – 14 hp + do
- 17) 3 ut = 15+ hp + do
- 18) 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/